

Дмитрий Кирьянов
Елена Кирьянова

САМОУЧИТЕЛЬ
Adobe
Premiere Pro

Санкт-Петербург
«БХВ-Петербург»
2004

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
К43

Кириянов Д. В., Кириянова Е. Н.

К43 Самоучитель Adobe Premiere Pro. СПб.: БХВ-Петербург, 2004. — 448 с.: ил.

ISBN 5-94157-420-7

Книга посвящена обучению работе с популярной программой компьютерного видеомонтажа Adobe Premiere Pro. Описываются основные приемы работы с программой, приводятся сведения об управлении проектами и клипами, изучаются методы монтажа видео и звука, техника создания титров, добавление спецэффектов, а также процесс окончательного монтирования фильма. На примерах рассматриваются все этапы создания и обработки фильмов для телевидения, видео и мультимедиа, что делает книгу привлекательной как для новичков, так и для профессионалов.

Книга для широкого круга пользователей

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зам. главного редактора	<i>Владимир Шабалин</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Редактор	<i>Андрей Смышляев</i>
Компьютерная верстка	<i>Натальи Смирновой</i>
Корректор	<i>Наталья Першакова</i>
Дизайн обложки	<i>Игоря Цырульников</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 28.05.04.

Формат 70×100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 36,12.

Тираж 5000 экз. Заказ №

"БХВ-Петербург", 190005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.

Гигиеническое заключение на продукцию, товар № 77.99.02.953.Д.001537.03.02 от 13.03.2002 г. выдано Департаментом ГСЭН Минздрава России.

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ГУП "Типография "Наука"
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12

ISBN 5-94157-420-7

© Кириянов Д. В., Кириянова Е. Н., 2004
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2004

Содержание

Введение	1
Урок 1. Общие сведения о цифровом видео	3
1.1. Статические изображения	4
1.1.1. Разрешение	4
1.1.2. Глубина пиксела	6
1.1.3. Качество (компрессия)	7
1.1.4. Цвет	9
1.2. Видео	10
1.3. Звук	12
1.3.1. Что такое звук?	12
1.3.2. Частота дискретизации	14
1.3.3. Глубина кодировки звука (формат)	15
1.3.4. Моно и стерео.....	16
1.3.5. Качество (компрессия)	17
Урок 2. Интерфейс Premiere	19
2.1. Начало работы в программе Premiere	19
2.1.1. Запуск	19
2.1.2. Окна и закладки	22
2.1.3. Элементы управления	27
2.1.4. Справочная система	30
2.2. О монтаже в Premiere.....	32
2.2.1. Проекты	32
2.2.2. Клипы и фильмы.....	35
2.3. Работа с несколькими фильмами	39
Урок 3. Быстрый старт: монтаж простого фильма	47
3.1. Подготовка к монтажу фильма.....	47
3.1.1. Создание нового проекта.....	47
3.1.2. Импорт клипов в проект	49
3.1.3. Просмотр исходных клипов в окнах <i>Project</i> и <i>Monitor</i>	51
3.2. Монтаж фильма.....	53
3.2.1. Сценарий	53
3.2.2. Монтаж заставки	54
3.2.3. Монтаж звука	57
3.2.4. Монтаж видео	62
3.2.5. Создание эффекта перехода	64
3.3. Просмотр и экспорт фильма.....	66

Урок 4. Установки	69
4.1. Типы установок	69
4.2. Установки проекта	71
4.2.1. Предустановки	72
4.2.2. Общие установки	73
4.2.3. Установки видео	78
4.2.4. Установки аудио	79
4.2.5. Установки оцифровки и рендеринга	79
4.2.6. Установки фильма по умолчанию	83
4.2.7. Изменение установок проекта	84
4.2.8. Сохранение предустановок пользователя	86
4.3. Установки экспорта	87
Урок 5. Проекты	93
5.1. Окно <i>Project</i>	93
5.1.1. Область предварительного просмотра	94
5.1.2. Список клипов и фильмов	97
5.1.3. Панель инструментов окна <i>Project</i>	98
5.2. Настройка окна <i>Project</i>	100
5.2.1. Миниатюры клипов	100
5.2.2. Вид списка окна <i>Project</i>	102
5.3. Управление клипами, фильмами и папками в окне <i>Project</i>	105
5.3.1. Импорт клипов	106
5.3.2. Создание новой папки	106
5.3.3. Переименование папки, фильма или клипа	108
5.3.4. Перемещение папок, клипов и фильмов между папками	109
5.3.5. Поиск клипов в окне <i>Project</i>	110
5.3.6. Просмотр клипов и фильмов в окне <i>Monitor</i>	111
5.3.7. Создание специальных клипов	112
5.3.8. Удаление клипов, фильмов и папок	113
5.4. Управление файлами проектов	114
5.4.1. Создание нового проекта	114
5.4.2. Сохранение проекта	114
5.4.3. Автосохранение проекта	115
5.4.4. Отмена нежелательных действий	117
5.4.5. Открытие проекта	118
5.4.6. Закрытие проекта	121
Урок 6. Импорт и оцифровка клипов	123
6.1. Общие сведения о клипах	123
6.1.1. Действия с клипами	123
6.1.2. Мастер-клипы и экземпляры клипов	125
6.1.3. Типы клипов	126
6.2. Импорт клипов	128
6.2.1. Импорт файла	128
6.2.2. Форматы файлов	130

6.2.3. Импорт группы файлов	131
6.2.4. Импорт последовательности графических файлов в видеоклип.....	133
6.2.5. Импорт недавних клипов	133
6.2.6. Импорт папки	135
6.2.7. Импорт проекта или внешней корзины	137
6.3. Оцифровка клипов.....	138
6.3.1. Общие сведения об оцифровке.....	139
6.3.2. Подготовка к оцифровке	142
6.3.3. Оцифровка без аппаратного контроля.....	147
6.3.4. Оцифровка с аппаратным контролем	149
Урок 7. Клипы	153
7.1. Специальные клипы	153
7.1.1. Отключенные файлы.....	153
7.1.2. Черное видео и цветные фоновые клипы.....	159
7.1.3. Настраиваемая таблица.....	159
7.1.4. Универсальный отсчет времени.....	161
7.2. Действия с клипами.....	162
7.2.1. Просмотр клипов в окне <i>Monitor</i>	163
7.2.2. Просмотр свойств клипа	166
7.2.3. Выделение рабочего фрагмента клипа.....	167
7.2.4. Вставка клипа в фильм	170
7.2.5. Переименование клипа.....	170
7.2.6. Создание дубликата клипа	171
7.2.7. Изменение скорости клипа	172
7.2.8. Изменение параметров импорта видео	174
Урок 8. Окно <i>Timeline</i>	175
8.1. Строение окна <i>Timeline</i>	175
8.2. Шкала времени.....	177
8.2.1. Масштаб шкалы времени	178
8.2.2. Перемещение по фильму вдоль шкалы времени.....	180
8.2.3. Выбор текущего кадра (перемещение линии редактирования)	182
8.2.4. Рабочая область фильма	183
8.3. Треки	184
8.3.1. Видео- и аудиотреки	184
8.3.2. Выделение рабочего трека.....	186
8.3.3. Сворачивание и разворачивание трека	186
8.3.4. Включение и выключение трека.....	189
8.3.5. Запирание трека.....	190
8.3.6. Отображение ключевых кадров.....	191
8.3.7. Удаление трека.....	192
8.3.8. Добавление трека.....	194
8.3.9. Переименование трека.....	196
8.4. Дополнительные опции окна <i>Timeline</i>	196
8.4.1. Режим привязки к границам	196

8.4.2. Маркировка фильма.....	197
8.4.3. Формат меток времени	199
Урок 9. Окно <i>Monitor</i>.....	201
9.1. Работа в окне <i>Monitor</i>	201
9.1.1. Режимы отображения окна <i>Monitor</i>	201
9.1.2. Открытие клипов и фильмов в окне <i>Monitor</i>	205
9.1.3. Строение окна <i>Monitor</i>	206
9.1.4. Панели управления окна <i>Monitor</i>	208
9.1.5. Меню окна <i>Monitor</i>	211
9.2. Маркеры	215
9.2.1. Типы маркеров.....	215
9.2.2. Добавление маркера	217
9.2.3. Перемещение маркера на другой кадр.....	219
9.2.4. Переходы по маркерам	220
9.2.5. Удаление маркера	221
Урок 10. Монтаж.....	223
10.1. Компоновка фильма	223
10.1.1. Предварительная подгонка мастер-клипа.....	224
10.1.2. Перетаскивание клипа в окно <i>Timeline</i>	226
10.1.3. Вставка сразу нескольких клипов из окна <i>Project</i>	227
10.1.4. Вставка клипа в линию редактирования.....	230
10.1.5. Наложение клипа на фильм	232
10.2. Монтаж в окне <i>Timeline</i>	234
10.2.1. Инструментарий	234
10.2.2. Выделение клипов	236
10.2.3. Перемещение клипов	238
10.2.4. Подгонка краев клипа.....	238
10.2.5. Удаление клипа.....	241
10.2.6. Разрезание клипа.....	245
10.2.7. Копирование, вырезание и вставка клипа.....	248
10.2.8. Монтаж стыков клипов.....	248
10.2.9. Скорость клипа.....	254
10.2.10. Стоп-кадры	257
10.2.11. Группировка клипов.....	258
10.2.12. Отмена нежелательных действий	259
10.3. Монтаж в окне <i>Monitor</i>	259
10.3.1. Удаление фрагмента фильма	259
10.3.2. Замена фрагментов фильма	261
10.3.3. Монтаж стыков клипов в режиме тримминга.....	263
Урок 11. Монтаж звука.....	267
11.1. Монтаж звука в окне <i>Timeline</i>	267
11.1.1. Классификация аудиоклипов и треков	267
11.1.2. Просмотр амплитудного графика громкости	271
11.1.3. Связь видео- и аудиоклипов	272

11.1.4. Коэффициент усиления (громкость) звука.....	275
11.1.5. Плавное изменение громкости	277
11.2. Редактирование звука в окне <i>Audio Mixer</i>	279
11.2.1. Интерфейс окна <i>Audio Mixer</i>	280
11.2.2. Микширование звука в окне <i>Audio Mixer</i>	283
Урок 12. Эффекты.....	287
12.1. Об эффектах.....	287
12.1.1. Типы эффектов.....	288
12.1.2. Вставка эффекта	290
12.1.3. Палитра <i>Effects</i>	293
12.1.4. Палитра <i>Effect Controls</i>	293
12.2. Статические эффекты	297
12.2.1. Назначение эффекта клипу	297
12.2.2. Назначение аудиоэффекта звуковому треку.....	298
12.2.3. Изменение последовательности эффектов	299
12.2.4. Временное выключение эффекта.....	300
12.2.5. Удаление эффекта.....	301
12.2.6. Настройка эффектов	302
12.3. Динамические эффекты.....	307
Урок 13. Применение эффектов.....	313
13.1. Типы эффектов.....	313
13.2. Переходы	316
13.2.1. Создание перехода перетаскиванием	317
13.2.2. Создание перехода по умолчанию.....	319
13.2.3. Редактирование перехода.....	319
13.2.4. Типы переходов	321
13.3. Масштабирование и анимация клипов.....	327
13.3.1. Масштабирование.....	328
13.3.2. Анимация.....	330
13.4. Наложение видео.....	333
13.4.1. Установки прозрачности видеоклипа.....	333
13.4.2. Прозрачные наложения	335
13.4.3. Маски	338
Урок 14. Титры.....	343
14.1. Клипы с титрами.....	343
14.1.1. Создание клипа с титрами.....	344
14.1.2. Вставка титров в фильм	347
14.2. Основы работы с <i>Adobe Title Designer</i>	348
14.2.1. Интерфейс <i>Adobe Title Designer</i>	348
14.2.2. Инструментарий	350
14.2.3. Шаблоны	351
14.2.4. Стили	353
14.2.5. Просмотр титров на фоне фильма.....	356

14.3. Объекты в титрах.....	356
14.3.1. Текст.....	357
14.3.2. Фигуры Безье.....	360
14.3.3. Графические примитивы.....	362
14.3.4. Логотипы.....	366
14.3.5. Изменение типа объекта.....	367
14.4. Форматирование стиля объектов.....	367
14.4.1. Заливка.....	368
14.4.2. Обрамление.....	371
14.4.3. Эффект тени.....	372
14.4.4. Свойства текста.....	374
14.5. Преобразования объектов.....	375
14.5.1. Прозрачность.....	375
14.5.2. Эффект искажения.....	376
14.5.3. Перемещение объекта по полотну.....	376
14.5.4. Масштабирование.....	377
14.5.5. Повороты объекта.....	377
14.5.6. Взаимное расположение объектов.....	378
14.6. Бегущие титры.....	379
Урок 15. Экспорт.....	381
15.1. Экспорт в файл.....	381
15.1.1. Форматы файлов.....	382
15.1.2. Экспорт видеofilьма.....	382
15.1.3. Экспорт аудиофайла.....	385
15.1.4. Экспорт кадра.....	386
15.1.5. Экспорт последовательности кадров.....	387
15.1.6. Экспорт клипа.....	388
15.1.7. Установки экспорта.....	390
15.1.8. Экспорт для Интернета и мультимедиа.....	396
15.2. Экспорт на DVD.....	398
15.3. Экспорт на внешнее устройство.....	402
15.3.1. Экспорт на цифровое устройство.....	403
15.3.2. Параметры взаимодействия с внешним устройством.....	404
15.3.3. Экспорт видео на видеопленку.....	406
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	409
Приложение 1. Системные требования.....	411
Приложение 2. Список терминов.....	412
Приложение 3. Меню.....	419
Приложение 4. Палитра инструментов <i>Tools</i>.....	430
Предметный указатель.....	431

Введение

Перед вами самоучитель, с помощью которого вы сможете самостоятельно освоить основные возможности приложения Adobe Premiere Pro (в дальнейшем будем называть просто — Premiere).

Изложение материала построено по принципу "от простого — к сложному". Главы, каждая из которых нацелена на решение определенной задачи, мы назвали *уроками*, подчеркивая тем самым, что основное назначение нашей книги — научить читателя работе с Premiere. При этом мы старались думать о разных пользователях — как начинающих работу с компьютером вообще и пытающихся освоить Premiere "с нуля", так и продвинутых, знакомых с приложениями Adobe Photoshop и Premiere, а также с предыдущими версиями Adobe Premiere.

Хотим сразу оговориться, что мы старались максимально упростить восприятие материала. Для этого мы сделали акцент на частом использовании поясняющих рисунков и экранных форм, на которых, при помощи указателя мыши, подчеркивали смысл рисунка.

Эта книга является одним из двух (равноценных) томов самоучителя, посвященных двум наиболее популярным приложениям для компьютерного видеомонтажа — Adobe After Effects и Premiere. Два самоучителя, хотя и имеют одинаковый стиль подачи материала, абсолютно независимы (в том смысле, что для чтения одного вовсе не требуется знакомство с другим). Тем не менее, по ходу изложения мы иногда вспоминаем о второй из программ, поскольку по замыслу разработчиков они дополняют друг друга, и большая часть пользователей работает с обоими приложениями.

В каждом из уроков книги решается конкретная проблема видеомонтажа в приложении Premiere. Таким образом, мы постарались охватить все основные приемы и возможности данной программы.

Надеемся, что наша книга поможет вам быстро и качественно овладеть всеми тонкостями компьютерной обработки видео при помощи замечательного пакета Premiere.

Авторы

Урок 1



Общие сведения о цифровом видео

Первый урок посвящен знакомству с принципами компьютерного видеомонтажа и графики и адресован, в первую очередь, новичкам в области цифрового видео. В нем в сжатой форме объясняются принципы хранения и обработки видео- и звукозаписей на компьютере, описываются основные параметры видеофайлов (размер, частота кадров и т. п.).

□ Чего мы хотим:

- понять основные принципы хранения и обработки цифрового видео и звука;
- изучить наиболее важные свойства медиа-файлов.

Уже довольно давно персональные компьютеры используются в качестве средства воспроизведения и редактирования цифрового видео. Технология, позволяющая отображать на экране монитора видео и воспроизводить с помощью акустических систем звук, получила название *мультимедиа*. С точки зрения хранения мультимедийной информации на компьютере (вообще говоря, любые данные представляются на нем в виде *файлов* определенного типа), можно выделить несколько основных типов файлов:

- audio (звуковые, или аудио) — только звук, который проигрывается через акустическую систему (например, файлы с расширениями wav, mp3, aiff и т. п.);
- video (анимационные, или видео) — видео может быть беззвучным, а может и звуковым, т. е. сопровождаться синхронным звуком (файлы с расширением avi, mov и т. п.);
- image (рисунки, или статические изображения) — обычные картинки (несколько условный тип, однако нам будет удобно говорить о нем в книге как о полноценной разновидности мультимедиа). Это файлы с расширениями gif, jpeg, tiff, bmp и т. п.

Общее название перечисленных типов файлов — это *мультимедиа*-, или просто *медиа-файлы* (рис. 1.1). Коротко остановимся на принципах хране-

ния информации в медиа-файлах, начав с самого простого их типа — рисунков (статических изображений).

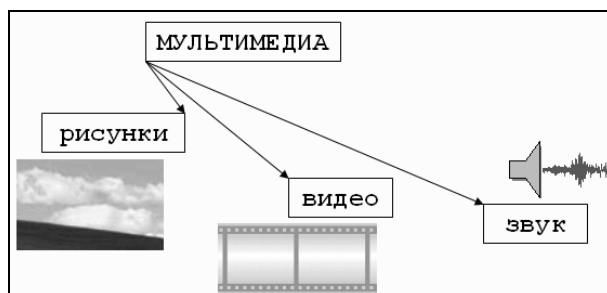


Рис. 1.1. Типы мультимедиа

1.1. Статические изображения

Вероятно, сегодня практически каждый пользователь представляет себе основной принцип хранения и отображения графической информации на компьютере. Тем не менее, скажем об этом несколько слов, чтобы следующие сведения о цифровом видео (которое представляет собой сменяющую друг друга последовательность изображений) были для нас понятнее.

1.1.1. Разрешение

На первый взгляд, качественный рисунок, будучи отображенным на экране хорошего монитора, мало чем отличается от обычной фотографии. Однако на уровне представления изображения это отличие просто огромно. В то время, как фотографический снимок создается на молекулярном уровне (т. е. составляющие его элементы принципиально не различимы человеческим зрением независимо от увеличения), рисунки на экране монитора (и, подчеркнем, в памяти компьютера) формируются благодаря *пикселям* — элементарным составляющим изображения (чаще всего) прямоугольной формы. Каждый пиксел имеет свой определенный цвет, однако из-за их малого размера отдельные пиксели (почти или вовсе) неразличимы глазом, и у человека, рассматривающего картинку на экране монитора, их скопление создает иллюзию непрерывного изображения (рис. 1.2).

Примечание

Изображения на экранах компьютеров формируются при помощи пикселей квадратной формы. В отличие от компьютеров, во многих стандартах телевидения используются не квадратные, а прямоугольные пиксели. Параметром, характери-

зующим отношение размеров пикселей, выступает отношение их горизонтального и вертикального размеров, или *пропорции пиксела* (pixel aspect ratio).



Рис. 1.2. Изображения на компьютере формируются благодаря пикселям

Каждый пиксел (кстати, слово pixel образовано от первых двух букв английских слов *picture element*) представляет информацию о некоторой "средней" интенсивности и цвете соответствующей области изображения. Общее число пикселей, представляющих рисунок, определяет его *разрешение*. Чем больше пикселей создают изображение, тем естественнее оно воспринимается человеческим глазом, и тем, как говорят, выше его разрешение (рис. 1.3). Таким образом, пределом "качества" компьютерного рисунка является размер формирующих его пикселей. Более мелкие, чем пиксели, детали компьютерного рисунка совершенно теряются и, в принципе, невозможны. Если рассматривать такой рисунок в увеличительное стекло, то, по мере увеличения, мы увидим только расплывающееся скопление пикселей (см. рис. 1.2), а не мелкие детали, как это было бы в случае качественного фотоснимка.

Здесь стоит оговориться, что, во-первых, мы имеем в виду традиционную (аналоговую, а не цифровую) фотографию (т. к. принцип цифровой фотографии как раз тот же самый, что и обсуждаемый принцип формирования изображения из пикселей), а во-вторых, даже для нее, говоря о качестве изображения, всегда следует помнить о самой технологии фотографии. Ведь изображение на фотопленке появляется благодаря прохождению света через объектив фотокамеры, и его качество (в частности, четкость и различение мелких деталей) напрямую зависит от качества оптики. Поэтому, строго говоря, "бесконечная" четкость традиционного фотографического снимка, о которой мы говорили, является некоторым преувеличением.

Примечание

На самом деле, современные цифровые фотокамеры позволяют зафиксировать изображение, разрешение которого практически не уступает аналоговому (в том смысле, что сейчас возможно оцифровать такое количество пикселей, которое будет "перекрывать" границы разрешения самой оптики). Однако для предмета нашей книги этот факт не играет важной роли, т. к. в настоящее вре-

мя цифровое видео в подавляющем большинстве случаев передается именно с невысоким разрешением (относительно малым общим числом пикселей), и принимать во внимание такой параметр, как разрешение, просто необходимо.

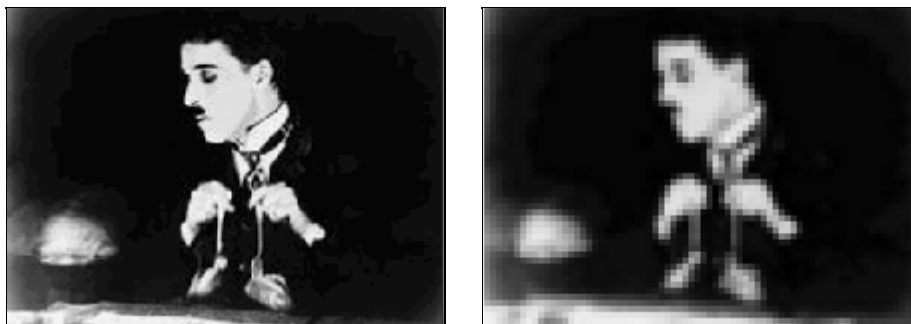


Рис. 1.3. Общее число пикселей (разрешение) определяет качество изображения

Итак, немного упрощая, чтобы представить рисунок в цифровом виде, необходимо покрыть его прямоугольной сеткой размера $M \times N$ (M точек по горизонтали и N по вертикали). Это сочетание чисел $M \times N$ (например, 320×240 , 800×600 и т. д.) и называют *разрешением* (resolution) изображения, или *размером кадра* (frame size). Затем следует усреднить данные о структуре изображения в пределах каждого пикселя и записать соответствующую информацию о каждом из $M \times N$ пикселей изображения в графический файл. Для цветного изображения это будет информация о конкретном цвете каждого пикселя (о компьютерном представлении цвета написано чуть ниже в этом разделе), а для черно-белых изображений — это информация об интенсивности черного цвета. Чтобы объяснить некоторые важные параметры компьютерного представления изображений, остановимся далее чуть подробнее на их последнем типе — рисунках, выполненных *в оттенках серого цвета* (grayscale), т. е. в градации от белого до черного.

1.1.2. Глубина пиксела

Поскольку компьютер оперирует исключительно цифрами, то для описания интенсивности цвета отдельного пиксела он применяет определенное числовое значение, которое является целым числом, т. е. — 0, 1, 2 и т. д. К примеру, чисто белый цвет в черно-белых рисунках будет описываться нулевой интенсивностью, чисто черный — некоторым максимальным числом, а серые цвета — промежуточными значениями (в зависимости от их оттенка). Важным параметром, влияющим на качество представления изображения, является именно это максимальное значение интенсивности, которое (за вычетом единицы) называется *глубиной пиксела* (pixel depth).

Если глубина пиксела равна, к примеру — 128, то это означает, что (кроме белого и черного цветов, интенсивность которых, по определению, равна 0 и 127 соответственно) возможно представить на экране компьютера лишь $128 - 2 = 126$ оттенков серого цвета (рис. 1.4, *а*). Промежуточные цвета отобразить будет невозможно, и (если таковые присутствовали в исходном изображении до оцифровки) они будут заменены наиболее близким оттенком из этих 126 градаций. В то же время для изображений с глубиной пиксела равной 256, возможно отобразить в два раза больше оттенков, и поэтому такое изображение будет, скорее всего, существенно более естественным.

Минимально возможная глубина пиксела, равная 2, позволяет представить лишь два цвета — черный и белый (рис. 1.4, *б*) — и подходит для графического хранения черно-белых документов с линейной графикой (*line art*).

Примечание

В качестве градаций глубины пиксела выбираются числа 2, ..., 128, 256 и т. д., т. к. все они являются степенями цифры 2, обеспечивая наиболее эффективное хранение данных на компьютере (оперирующем изначально числами в двоичном представлении). Напомним читателю, что один *байт* информации как раз эквивалентен хранению одного из чисел диапазона 0...255.



Рис. 1.4. Черно-белые изображения с одинаковым разрешением, но разной глубиной пикселов

1.1.3. Качество (компрессия)

Хранение всей информации о том или ином изображении (т. е. о цвете каждого его пиксела) зачастую или невозможно, или неэффективно. Например,

рисунок размером 800×600 пикселей требует записи информации о $800 \times 600 = 480\,000$ пикселах. Если использовать глубину пиксела, равную 256 (т. е. кодировать каждый пиксел одним байтом), то размер файла, хранящего изображение (в оттенках серого цвета), будет равен почти половине мегабайта.

Примечание

Несколько забегаая вперед отметим, что для хранения такого же цветного изображения потребуется файл уже в три раза большего размера (почти 1.5 Мбайт), а для хранения одной секунды цветного видео с кадром такого качества и типичной частотой кадров 24 кадра/с целых 40 Мбайт!

Чтобы уменьшить размеры файлов, хранящих изображения, применяются специальные программы, называемые *компрессорами*, или, по-другому, *кодеками* (codec — от англ. *compressor/decompressor*). Процедуру уменьшения размера медиа-файла называют *компрессией* или *сжатием*. Как правило, при сжатии некоторая часть информации о рисунке теряется, и его качество соответственно понижается. Многие программы-компрессоры позволяют регулировать степень ухудшения рисунков путем варьирования параметра, называемого *качеством* сжатия, которое обычно измеряется в процентах. Очевидно, что чем сильнее сжато изображение (т. е. чем меньше получившийся медиа-файл), тем хуже будет его качество (рис. 1.5).



Рис. 1.5. Два изображения с разным качеством компрессии

Все сказанное о рисунках в полной мере (и даже сильнее, т. к. при компрессии может учитываться дополнительная информация о последовательностях кадров) относится и к видеофайлам. Как правило, эффективность сжатия существенно зависит от структуры самого изображения, и правильный подбор кодека зачастую позволяет достичь просто фантастических успехов в улучшении качества изображений. Очевидно, что следует выбирать такие кодеки и так регулировать их параметры, чтобы, с одной стороны, обеспечить хорошее качество изображения, а с другой — скорость расчетов и приемлемый физический размер медиа-файла. Однако, зачастую, идеальный подбор кодека является "почти искусством" и под силу только очень опытным пользователям.

1.1.4. Цвет

Ограничимся самыми общими упоминаниями о технологии компьютерного отображения цветных изображений. Как известно, человеческий глаз устроен таким образом, что способен отдельно воспринимать три цвета, называемых *основными*: красный, зеленый и синий. Какой-либо предмет, имеющий определенный цвет, воспринимается нашим зрением как определенная комбинация этих основных цветов. Например, белый цвет ассоциируется нами как смесь всех трех основных цветов в максимальной равной пропорции, черный — как комбинация нулевых интенсивностей основных цветов, чисто синий цвет — как комбинация максимальной пропорции синего и нулевой — красного и зеленого, и т. д.

Именно на этом принципе и построено компьютерное представление цвета. Каждый пиксел цветного изображения кодируется тремя числами — сочетанием трех основных цветов: красного, зеленого и синего. Такую систему кодирования цвета называют *моделью RGB* (от англ. *Red, Green, Blue* — красный, зеленый, синий). Как правило, каждый цвет кодируется одним байтом информации, т. е. пропорции цветов представляются числами от 0 до 255. Разумеется, такая система передачи цвета является дискретной, т. е. не каждый имеющийся в природе цвет (число оттенков которого бесконечно) можно представить на компьютере. В этом смысле цифровое представление цвета имеет те же плюсы и минусы, что и рассмотренная нами выше передача интенсивности черно-белых изображений.

Примечание

Некоторые рисунки хранят информацию о цвете в других системах, например, *СМУК-модели* (голубой, пурпурный, желтый и черный), часто применяемой в бумажной полиграфии. Однако для представления на экране монитора компьютера сочетание этих цветов все равно пересчитывается в комбинацию основных цветов RGB.

Говоря о технологии передачи цвета на компьютере, нельзя не сказать о том, что она тесно связана с проблемой компрессии изображений. Легко можно сосчитать, что если каждый из основных цветов кодировать при помощи одного байта, то общее число возможных цветов составит более 16 миллионов. Кодировать каждый пиксел изображения с учетом такого большого количества цветов зачастую представляется расточительным. Поэтому многие кодеки используют несложный трюк, позволяющий значительно уменьшить размер графического файла. Они изначально, исходя из предварительного анализа исходного рисунка, готовят набор характерных именно для него цветов (например, 256 цветов), называемый *цветовой палитрой* (color palette). Информация об этих цветах записывается в определенном виде в графический файл, а потом уже изображение "перерисовывается" кодеком исключительно при помощи цветов из созданной палитры.

ры. Разумеется, некоторые цвета исходного рисунка при таком способе компрессии приходится заменять наиболее близкими цветами из палитры, что ухудшает качество изображения, но позволяет существенно сократить физический размер графического файла. При работе с цветными изображениями на компьютере, важно постоянно помнить о принципе использования цветových палитр, и в случае необходимости (для достижения лучшего качества цветопередачи или, напротив, в целях минимизации размера файла) корректировать параметры кодека.

1.2. Видео

Все, сказанное выше по отношению к статическим изображениям, относится и к видео. Надо лишь помнить о том, что впечатление просмотра видео на компьютере создается благодаря быстрому чередованию отдельных статических изображений, называемых *кадрами* (frames). Количество кадров, демонстрируемых в течение одной секунды, называется *частотой кадров* (frame rate). Психология человеческого восприятия такова, что при чередовании с частотой более 20-ти кадров в секунду они не воспринимаются как отдельные изображения, а полностью создают иллюзию просмотра динамической картины (рис. 1.6).



Рис. 1.6. Иллюзия просмотра видеофильма основана на принципе быстрого чередования кадров

Принцип покадрового видео, как вы знаете, лежит в основе традиционного (аналогового) кино и телевидения. Отличие компьютерного представления видео проявляется лишь на изложенных нами ранее характеристиках отдельных кадров видео как компьютерных изображений. Сведем все то, о чем мы уже рассказали, и то, о чем только собираемся рассказать, в одну таблицу (табл. 1.1) (не касаясь пока звука, рассмотренного в следующем разделе).

Внимание

Заметим, что термином "цифровое видео" здесь и далее мы обозначаем не только видео, которое воспроизводится на мониторе компьютера, но и совре-

менные "некомпьютерные" технологии (цифровые видеомагнитофоны, видеокамеры и т. п.).

Таблица 1.1. Цифровое и аналоговое видео

Параметр	Цифровое видео	Аналоговое видео (традиционное ТВ)	Аналоговое кино
Разрешение	Изображение дискретное, создается пикселями		Изображение непрерывное, создается на киноплёнке на молекулярном уровне
Глубина	Определяется числом байт, кодирующим информацию об интенсивности каждого пикселя	Бесконечная (непрерывная шкала оттенков, отсутствие градации оттенков, наиболее естественные цвета)	
Качество сжатия	Выбирается пользователем; при этом за счет ухудшения качества изображения возможно значительное уменьшение размера видеофайла	Нельзя регулировать, максимальный объем видеозаписи определяется характеристиками носителя (видеолента, киноплёнка и т. п.)	
Частота кадров		Иллюзия динамической картинки создается благодаря быстрому чередованию отдельных кадров (20 кадров/с и более)	
Звук	Цифровой, записываемый по принципу дискретизации	Аналоговый (бесконечное число градаций)	

Исторически сложилось, что разные стандарты кино и ТВ поддерживают различную частоту кадров. Приведем характеристики некоторых из них:

- 24 (кадра/с) — используется для создания кинофильмов на киноплёнках (классический кинематограф);
- 25 (кадров/с) — стандарт PAL/SECAM, европейский стандарт телевидения;
- 29.97 (кадров/с) — стандарт частоты кадров для NTSC (североамериканского стандарта телевидения);
- 30 (кадров/с) — режим, довольно часто применяемый для создания компьютерных мультимедийных продуктов.

При работе с цифровым видео большое значение имеет договоренность о нумерации отдельных кадров. Способ и формат расстановки числовых меток, связанных с каждым кадром, называется *тайм-кодом* (timecode) кадра. Чаще всего используется отображение тайм-кода в *стандарте NTSC*, опре-

деляющий нумерацию кадров в пределах каждой секунды фильма, т. е. в виде *час : минута : секунда : кадр*. Например, тайм-код 01:37:10:21 означает 21-й кадр 10-й секунды 37-й минуты 1-го часа от начала фильма. Однако наряду с таким представлением иногда применяются и альтернативные варианты нумерации кадров (например, сквозная нумерация кадров по порядку от начала до конца, без ссылки на время, т. е. 0, 1, 2, ..., 100 000, 100 001, 100 002 и т. д.).



Рис. 1.7. Качество цифрового видео зависит от разрешения и других параметров отдельных кадров

Подытожим основной принцип компьютерного представления видео: эффект восприятия человеческим зрением динамической картины создается благодаря последовательной демонстрации (с достаточной частотой) отдельных кадров (см. рис. 1.6). При этом каждый кадр является стандартным компьютерным рисунком, обладая всеми его характерными качествами (рис. 1.7), а для уменьшения размеров видеофайлов часто применяются специальные программы, называемые кодеками, большинство из которых используют принцип схожести последовательных кадров друг с другом.

1.3. Звук

Посвятим данный раздел объяснению основных моментов возникновения, распространения и восприятия человеком звука, а также главным параметром, связанным с представлением цифровой аудиоинформации.

1.3.1. Что такое звук?

С физической точки зрения, звук, в широком смысле этого слова, представляет собой колебания частиц окружающей среды (воздуха), передающиеся от точки к точке. Процесс распространения звука (в несколько упрощенном виде) происходит следующим образом. Некоторый источник (например, струна музыкального инструмента, мембрана динамика акустической системы или т. п.) совершает быстрые колебания с определенной частотой и амплитудой. *Частотой* называется количество повторений цикла колебаний в секунду, а *амплитудой* — максимальное отклонение колеблющегося тела от среднего состояния, измеряемое, например, в миллиметрах.

В результате взаимодействия источника звука с окружающим воздухом частицы воздуха начинают сжиматься и расширяться в такт (или "почти в такт") с движениями источника звука. Затем, в силу свойств воздуха как текучей среды, происходит передача колебаний от одних частиц воздуха другим (рис. 1.8).

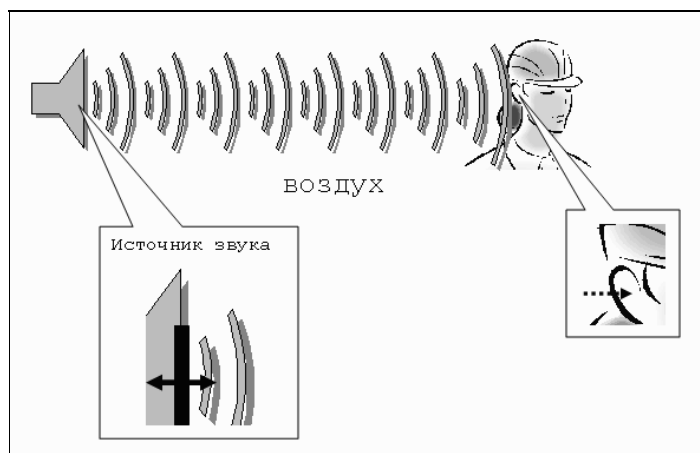


Рис. 1.8. К объяснению распространения звуковых волн

В результате колебания передаются по воздуху на расстояние, т. е. в воздухе распространяется *звуковая* или *акустическая* волна, или, попросту, звук. Звук, достигая уха человека, в свою очередь, возбуждает колебания его чувствительных участков, которые воспринимаются нами в виде речи, музыки, шума и т. д. (в зависимости от свойств звука, продиктованных характером его источника).

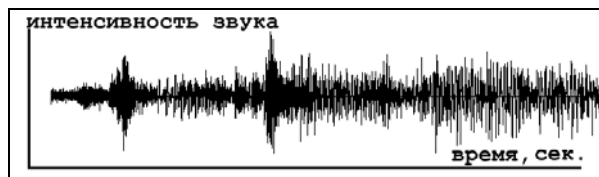


Рис. 1.9. График динамики интенсивности звуковых волн является их исчерпывающей характеристикой

Чем больше амплитуда колебаний источника, тем больше интенсивность возбуждаемых им звуковых волн (т. е. значение локальных сжатий и разрежений воздуха, происходящих в звуковой волне), следовательно, тем громче

звук, воспринимаемый нашими органами слуха. Интенсивность звука в технике принято измерять в *децибелах*, сокращенно дБ (dB). Зависимость интенсивности звука от времени (рис. 1.9) является исчерпывающей информацией об этом звуке.

Частота звука, как уже было сказано, измеряется в единицах в секунду — в *герцах*, сокращенно Гц (Hz). Частота определяет высоту тона, воспринимаемую нашим ухом. Малые, или низкие, частоты (порядка сотен герц) связаны в нашем сознании с глухими басами, а большие, или высокие, частоты (десятки тысяч герц) — с пронзительным свистом. Таким образом, человеческий слух способен воспринимать звук от сотен до десятков тысяч герц, а более низкие и более высокие, чем порог слышимости, частоты называются соответственно *инфразвуком* и *ультразвуком*.

Примечание

В отношении звуковых волн часто используются производные единицы частоты — килгерц (кГц), равная 1000 Гц и, реже, мегагерц (МГц), равная 10^6 Гц. Чтобы не запутаться, имейте в виду, что мегагерцы, описывающие быстродействие компьютеров, никакого отношения к звуку не имеют (они определяют частоту электрических колебаний в процессоре).

На самом деле, подавляющее большинство знакомых нам звуков не является колебаниями определенной частоты, а представляют собой смесь различных частот, или *спектр*. Однако некоторые частоты в спектре, чаще всего, доминируют, определяя наше общее впечатление от звука, который мы слышим (об этом можно судить и по приведенному на рис. 1.9 графику интенсивности звука).

Итак, звук является акустическими волнами, передаваемыми в воздухе, и его основными характеристиками являются частота и интенсивность, а полноценной записью звуковых волн может быть признан временной график интенсивности.

1.3.2. Частота дискретизации

Очевидно, что для записи звука на компьютере требуется представить в цифровом виде график зависимости интенсивности звука от времени. Для этого достаточно записать в аудиофайл последовательные значения интенсивности звука, измеренные через определенные (чаще всего, равные) промежутки времени (рис. 1.10). Чем чаще будет произведена такая запись, тем большая информация о звуке будет сохранена, и, соответственно, тем лучше и естественнее будет передан при помощи компьютера звук, однако тем большим по размеру получится звуковой файл.

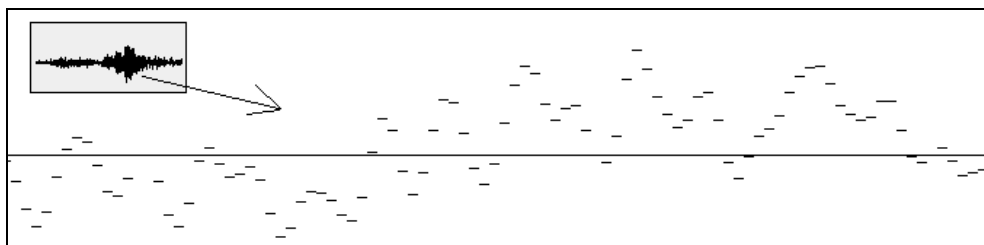


Рис. 1.10. Цифровое представление звука связано с дискретизацией временной зависимости интенсивности

Итак, *частотой дискретизации* (rate) называется частота записи графика интенсивности, при помощи которой звук представляется в цифровом виде. Например, частота 5000 Гц означает, что каждая запись звука производится через временные интервалы $1 / 5000 = 0.0002$ с.

Очевидно, что частота дискретизации для звуковых файлов имеет то же значение, что и разрешение для видеофайлов.

1.3.3. Глубина кодировки звука (формат)

Подобно действию рассмотренного нами ранее для видеофайлов параметра глубины пиксела, в аудиофайлах каждое текущее значение интенсивности звука может быть кодировано с использованием различного числа возможных градаций. Таким образом, глубина кодировки звука определяет количество битов информации, кодирующих интенсивность звуковой волны в каждый момент времени. Очевидно, что, чем больше количество записываемых в звуковой файл битов, тем с лучшей точностью и разрешением по интенсивности прописывается в цифровом виде звук, тем лучше и естественнее качество звучания.

Поясним сказанное на простом примере (рис. 1.11). Рассмотрим малый интервал времени, для которого имеется несколько измеренных значений интенсивности (для определенных отсчетов времени с равными промежутками). Эти значения интенсивности обозначены на рисунке крестиками. Если использовать высокую глубину кодировки, то при помощи достаточного числа бит информации можно записать в звуковой файл данные значения интенсивности с большой точностью (столбики на рис. 1.11, б). Однако, в целях уменьшения размера файла, глубина кодировки может быть уменьшена. Это означает, что имеющееся в распоряжении компьютера число бит информации будет недостаточным, чтобы записать точные значения интенсивности, а вместо них в файл будут записаны наиболее близкие допустимые значения (столбики на рис. 1.11, а). Разумеется, из-за отличий в исходном звуковом сигнале и записанной в аудиофайл информации качество воспроизведения звука во втором случае будет гораздо

худшим. Подчеркнем, что в обоих случаях использовалось одинаковое значение частоты дискретизации.

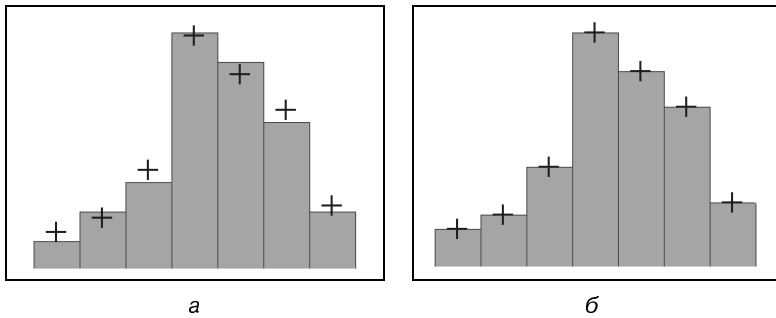


Рис. 1.11. К объяснению смысла параметра глубины кодировки звука (глубина кодировки левого графика меньше)

1.3.4. Моно и стерео

Упомянем о хорошо известном всем стереофоническом эффекте, позволяющем синхронно воспроизводить из двух различных динамиков различный звук. Как известно, формат Моно связан с записью в аудиофайл одной звуковой дорожки, а формат Стерео — двух (в последнем случае размер файла по сравнению с монофоническим удваивается благодаря записи в один аудиофайл двух зависимостей интенсивности звука от времени — пример показан на рис. 1.12).

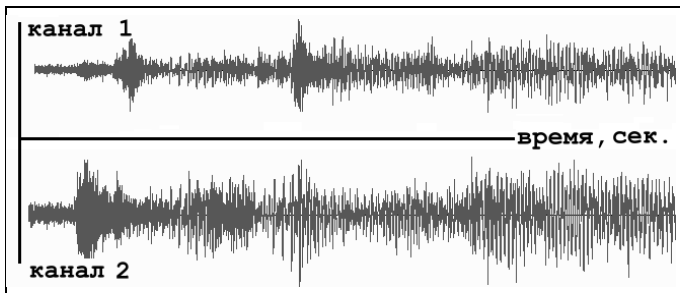


Рис. 1.12. Формат Стерео связан с синхронной записью в один файл двух звуковых каналов

В последнее время все более широкую популярность приобретают многоканальные стереофонические эффекты (предусматривающие воспроизведение

не двух, а большего числа звуковых каналов, что, естественно, в соответствующее число раз увеличивает размеры файлов). В этом случае важную роль приобретает схема расстановки динамиков относительно слушателя, поскольку многоканальная стереофония позволяет создать полноценный "эффект присутствия" (хорошим примером является стандарт Dolby Surround, применяемый в современном кинематографе).

1.3.5. Качество (компрессия)

Чем больше частота дискретизации и глубина кодировки звука, тем качественнее результат воспроизведения аудиофайла, но и, к сожалению, тем больше его физический размер. Для уменьшения размеров звуковых файлов применяются специальные программы, называемые (как и в случае видеофайлов) *компрессорами*, или *кодеками* (codec). Процедуру уменьшения размера звукового файла также называют *компрессией*, или *аудиосжатием*.

В последнее время (в основном, благодаря широко известному формату MP3) появились новые, попросту фантастические, возможности чрезвычайно эффективно сжимать звуковые файлы, оставляя их качество очень хорошим. Эти технологии постоянно совершенствуются, с каждым годом открывая для пользователей все более широкие возможности.

Урок 2



Интерфейс Premiere

Начнем наше первое знакомство с приложением Premiere с описания первых шагов работы с этой программой и краткого объяснения особенностей ее интерфейса.

□ Чего мы хотим:

- понять базовые принципы монтажа в Premiere и выяснить назначение трех основных окон Premiere — **Project** (Проект), **Monitor** (Монитор) и **Timeline** (Монтаж);
- познакомиться с некоторыми вспомогательными элементами интерфейса Premiere;
- создать простой фильм, состоящий из видеоряда внешнего файла;
- создать другой фильм, который будет содержать первый фильм в качестве составной части.

□ Нам потребуется:

- сама программа Premiere, которая должна быть установлена на вашем компьютере;
- любой видеофайл.

2.1. Начало работы в программе Premiere

Начнем работу со знакомства с интерфейсом программы.

2.1.1. Запуск

После завершения установки программы на вашем компьютере нажмите кнопку **Start** (Пуск) и затем выберите в главном меню ОС Windows пункт **Adobe Premiere Pro**.

Примечание

Впоследствии вы сможете запускать приложение Premiere двойным щелчком на файлах проектов, которые вы до этого сохранили. Эти файлы, начиная с новой версии Premiere Pro, имеют расширение `prproj` (например, `start.prproj`). Препрежним версиям (вплоть до Premiere 6.5) соответствовали файлы проектов с расширением `aep` (например, `start.aep`). Их также можно редактировать в среде Premiere Pro.



Рис. 2.1. Начнем работу в Premiere с создания нового проекта

После загрузки на экране возникнет окно приложения Premiere, на фоне которого появится диалоговое окно с приглашением **Welcome to Adobe Premiere Pro** (Добро пожаловать в Adobe Premiere Pro). В данном окне нажатием соответствующей кнопки можно либо начать монтаж нового проекта — **New Project** (Создать проект), либо открыть существующий файл проекта — **Open Project** (Открыть проект), либо обратиться к справочной системе — **Help** (Помощь) (рис. 2.1). Если вы выберете опцию создания нового проекта, то перед загрузкой содержимого основного окна Premiere вам будет

предложено определить его установки, т. е. основные параметры, определяющие настройки окон, в которых будет происходить редактирование проекта (размер изображения фильма, частота кадров, способ нумерации кадров и т. п.).

Мы начнем работу с создания нового проекта и разберемся с особенностями интерфейса программы.

1. Нажмите кнопку **New Project** (Создать проект) в диалоговом окне с приглашением.

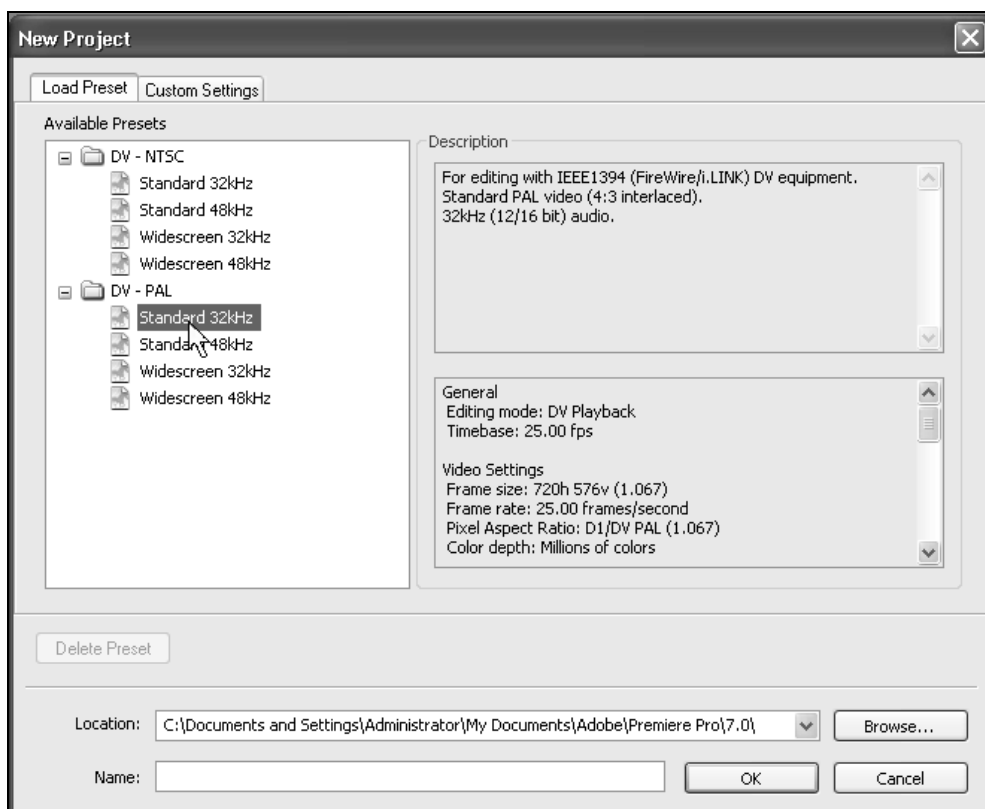


Рис. 2.2. Выберите в качестве установок проекта один из наборов установок **DV - PAL**

2. Выберите в левом списке **Available Presets** (Доступные предустановки) открывшегося диалогового окна **New Project** (Создание проекта) пункт **DV - PAL - Standard 32kHz** (Цифровое видео - стандарт PAL - Стандартный звук 32 кГц) (рис. 2.2). Это будет означать, что для дальнейшей работы мы выбрали набор установок, составленный разработчиками Premiere,

предназначенный для создания фильма в формате PAL (европейском стандарте телевидения). После того как вы выберете одну из предустановок, параметры, составляющие ее набор, отобразятся на панелях **Description** (Описание) справа.

3. Введите в нижнее текстовое поле **Name** (Название) название проекта, например, start. В поле **Location** (Расположение) над ним задайте путь к папке на вашем компьютере, куда будет сохранен файл с проектом.
4. Нажмите в диалоговом окне **New Project** (Создание проекта) кнопку **OK**

Внимание

Предустановки **DV - PAL** или **DV - NTSC** предназначены для подготовки фильмов в стандарте DV (Digital Video — цифровое видео) и подразумевают, чаще всего, что созданный фильм будет затем экспортироваться либо на DVD-диск, либо на внешнее DV-устройство, подключенное к компьютеру. Если вы собираетесь разрабатывать фильмы для других целей, обратитесь к уроку, посвященному установкам (см. урок 4).

2.1.2. Окна и закладки

После определения установок в основное окно Premiere загрузится несколько дочерних окон, каждое из которых предназначено для проведения определенных операций по монтажу фильма (рис. 2.3). Самыми важными являются три окна:

- **Project** (Проект) — для управления составом проекта (исходными клипами, импортированными из внешних файлов, и фильмами, которые вы редактируете);
- **Timeline** (Монтаж, или Монтажный стол) — для монтажа фильма при помощи схематического расположения вдоль временной шкалы составляющих его клипов клипов, символически представленных прямоугольными блоками;
- **Monitor** (Монитор) — для просмотра изображения кадров исходных клипов и фильмов, а также для визуального монтажа.

Окно **Project** (Проект) является библиотекой фильмов и клипов, а два других окна служат, собственно, для управления процессом монтажа. Все три окна имеют (в их верхней части) закладки, позволяющие отобразить информацию, относящуюся к определенному объекту. В частности, закладки окон **Timeline** (Монтаж) и **Monitor** (Монитор) являются ни чем иным, как идентификатором фильма, открытого в данный момент. Новый проект открывается в Premiere с автоматически добавленным в него фильмом, который, как видно из рис. 2.3, называется по умолчанию **Sequence 01**. Строка с таким названием находится в окне **Project** (Проект), а закладки открыты в

окнах **Monitor** (Монитор) и **Timeline** (Монтаж), что говорит о применении действий пользователя к монтажу именно этого (*активного*) фильма. Если бы в проекте были созданы и открыты в окнах **Monitor** (Монитор) и **Timeline** (Монтаж) другие фильмы, то активный фильм можно было бы определить по выделенной закладке — на рис. 2.4 активным является фильм **Sequence 2**.

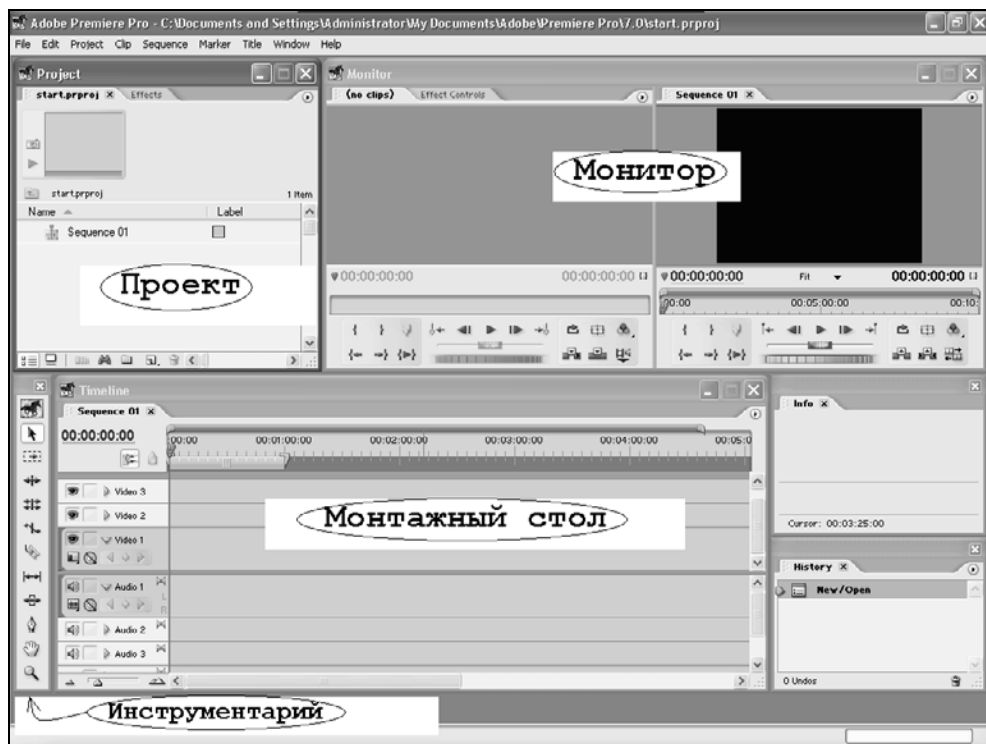


Рис. 2.3. Вид окна Premiere после первого запуска

Примечание 1

Несколько забегая вперед, скажем, что термином *клип* (clip) мы называем содержимое исходных медиа-файлов (видео, звуковых или графических), а термином *фильм* (sequence) — предмет вашей работы в Premiere, т. е. финальное видео, которое вы монтируете из клипов.

Примечание 2

Как вы уже догадались, в Premiere Pro теперь имеется возможность одновременно редактировать несколько фильмов (чего были лишены прежние версии программы). Каждый фильм редактируется независимо в окнах **Timeline**

(Монтаж) и **Monitor** (Монитор), при этом одни фильмы могут быть вставлены в виде составной части в другие. В оригинале разработчики Premiere используют термин *sequence* (последовательность, англ.), подчеркивая определение фильма как последовательности исходных клипов.

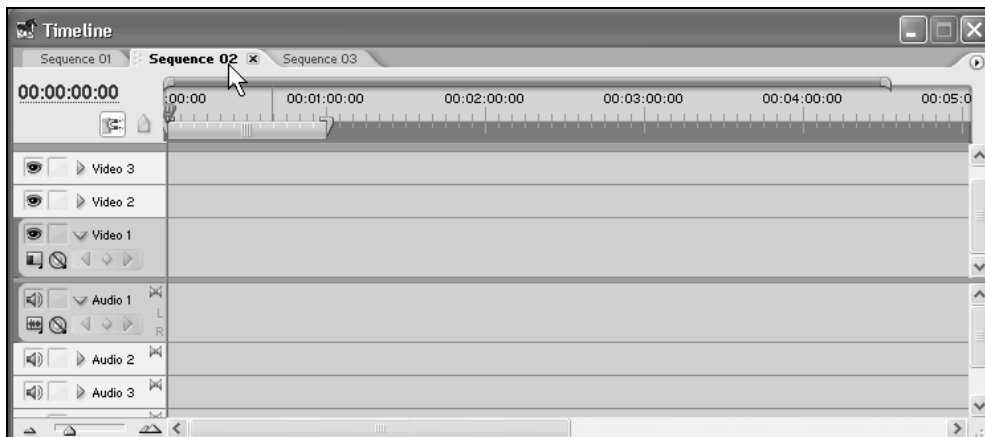


Рис. 2.4. В окне **Timeline** открыто три фильма (активным является фильм **Sequence 02**)

Помимо трех основных окон, которые используются при монтаже фильма, на экран выводятся еще несколько окон с облегченным интерфейсом, называемых *палитрами* (см. рис. 2.3). Они служат для вспомогательных целей и применяются, главным образом, для облегчения процесса монтажа и вывода дополнительной информации:

- **History** (Журнал) — палитра, служащая для просмотра и, возможно, отмены последних действий по редактированию фильма;
- **Info** (Информация) — палитра, отображающая вспомогательную контекстно-зависимую информацию (почти всегда относящуюся к выделенному в других окнах объекту).

Принцип монтажа в Premiere основан на выполнении над исходными клипами действий определенного типа, для чего следует использовать соответствующий инструмент. В каждый момент времени может быть активным только один инструмент, а выбрать его можно в специальной палитре — **Tools** (Инструментарий).

Кроме описанных средств интерфейса, Premiere имеет дополнительные окна и палитры, которые либо облегчают действия по монтажу фильма (например, дублируя функции некоторых основных окон), либо позволяют управ-

лять дополнительными возможностями (например, создавать титры или применять спецэффекты).

К дополнительным окнам относятся:

- **Effects** (Эффекты) — для назначения того или иного эффекта клипам, включая эффекты перехода;
- **Effect Controls** (Управление эффектом) — для регулировки назначенного эффекта и задания его параметров;
- **Title Designer** (Дизайнер титров) — для создания и редактирования клипов с титрами;
- **Audio Mixer** (Аудиомикшер) — для традиционного микширования звуковых клипов.

Примечание

Если вы не видите при повторном запуске Premiere каких-либо из перечисленных окон, то, вероятно, вы их закрыли в прошлых сеансах работы. Для того чтобы вызвать их вновь на экран, воспользуйтесь одним из пунктов меню **Window** (Окно).

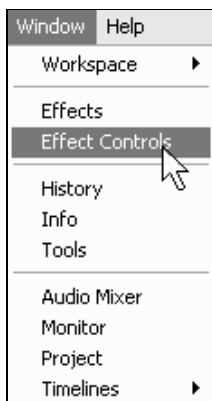


Рис. 2.5. Вызов на экран скрытых окон производится при помощи пункта меню **Window**

Все окна допускается перемещать по экрану (перетаскивая за заголовок окна) и изменять их размер (перетаскивая нужную границу окна), настраивая тем самым рабочую область в виде, наиболее удобном для конкретного пользователя. Одно из окон всегда является активным, о чем говорит яркий цвет его заголовка. На рис. 2.3 активным является окно **Project** (Проект). Все действия пользователя в Premiere (включая применение горячих кла-

виш) касаются активного окна. Для того чтобы сделать то или иное окно активным, достаточно щелкнуть мышью в его пределах.

Внимание

Следите за тем, какое из окон является активным в каждый момент времени. От этого, в частности, решающим образом зависят действия Premiere в ответ на нажатие вами клавиш на клавиатуре, выбор пунктов меню и т. п.

Любое окно, как и в большинстве приложений ОС Windows, можно закрыть стандартной кнопкой управления окном **Close** (Заккрыть) (рис. 2.6), располагающейся в правом верхнем углу заголовка окна. Для повторного вызова окна на экран следует воспользоваться командой меню **Window** (Окно).

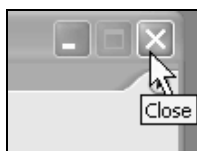


Рис. 2.6. Кнопки управления окном

Новая версия программы Premiere характеризуется возможностью одновременного редактирования нескольких фильмов, организованного при помощи закладок окон. Закрыть любую из закладок окна можно при помощи специально предусмотренной кнопки (рис. 2.7). О том, какими дополнительными приемами можно пользоваться при работе с несколькими фильмами, будет сказано ниже (см. разд. 2.3).

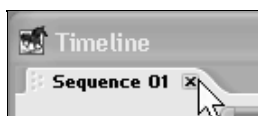


Рис. 2.7. Закрыть одну из закладок окна можно при помощи кнопки закрытия

Следует помнить о том, что закрытие окна **Project** (Проект) отличается от закрытия всех остальных окон. Окно **Project** (Проект) не скрывается временно с экрана, а полностью закрывает текущий проект, выгружая и все остальные окна. Для возвращения к редактированию проекта вам следует вновь открыть его либо создать новый проект, пользуясь диалоговым окном-приглашением (см. рис. 2.1). Кнопка управления окном **Hide** (Свернуть) сворачивает окно до минимального размера (части заголовка) и поме-

щает его в таком виде в левый нижний угол рабочей области. Вновь развернуть свернутое окно можно повторным нажатием той же кнопки.

Примечание

В отличие от других приложений Windows, в Adobe Premiere окна нельзя развернуть во весь экран родительского окна, т. к. при монтаже существенное значение имеет одновременное использование нескольких окон, и сразу несколько окон должны всегда находиться на экране.

2.1.3. Элементы управления

Для выполнения действий по управлению клипами и монтажу фильма в Adobe Premiere имеются следующие элементы интерфейса:

- верхнее меню (menu bar) — строка меню, находящаяся под заголовком окна Adobe Premiere (см. рис. 2.3);
- *контекстные (всплывающие)* меню (context menu, pop-up menu) — меню, появляющиеся при нажатии в том или ином месте правой кнопки мыши. Это особенно удобный способ редактирования, поскольку состав всплывающих меню зависит от того места, в котором вы его вызываете, и вам легко найти в нем нужную команду (рис. 2.8);

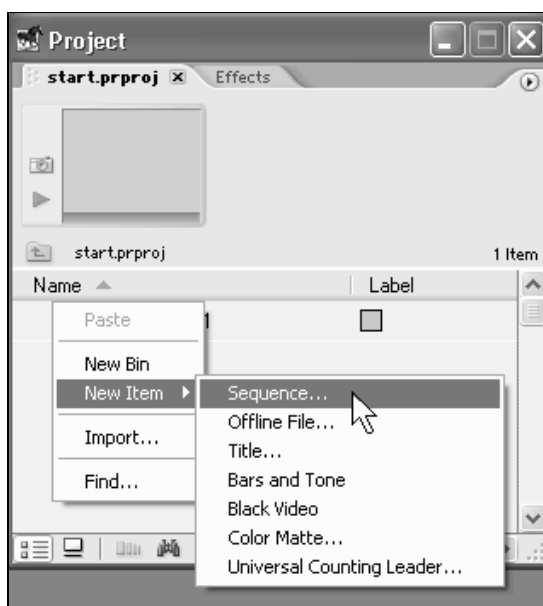


Рис. 2.8. Содержимое контекстного меню зависит от места его вызова

- *меню окон и палитр* (window menu) — специфические меню, характерные для продуктов компании Adobe и не очень привычные для пользователей других программ ОС Windows. Эти меню вызываются нажатием кнопки с треугольной стрелкой, которую легко отыскать в правой верхней части каждого окна и почти каждой палитры (рис. 2.9), и содержат наборы команд, характерные для данного окна или палитры;

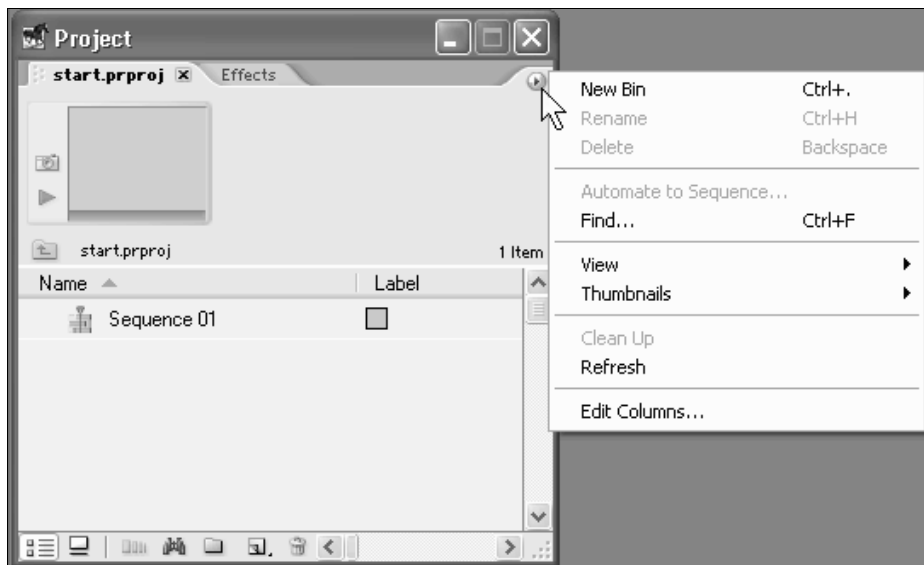


Рис. 2.9. Меню окна **Project**

- *панели инструментов* (toolbars) — многочисленные панели, размещенные в окнах и комбинирующие различные элементы управления;
- *горячие клавиши* (shortcuts) — очень эффективный способ для опытных пользователей. Если вы часто применяете определенные команды, намного быстрее выполнять их нажатием сочетания клавиш на клавиатуре, чем вызовом меню или инструментов;
- *активные надписи и регуляторы параметров* — характерные элементы интерфейса, применяемые для регулировки различных числовых параметров. Например, одна из таких надписей представляет собой тайм-код текущего кадра в окне **Timeline** (Монтаж) (рис. 2.10). Числовое значение параметра, представленного активной надписью, как правило, можно изменить непосредственно с клавиатуры, щелкнув предварительно на надписи мышью (рис. 2.11), а перетаскивание линии подчеркивания влево или вправо указателем мыши уменьшает или увеличивает значение параметра соответственно (именно эта ситуация проиллюстрирована рис. 2.10).

Некоторые регуляторы параметров выполнены в виде характерных индикаторов, позволяющих визуальным способом корректировать их значение (см. урок 12);

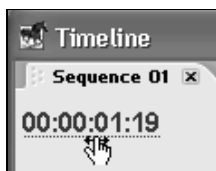


Рис. 2.10. Активная надпись

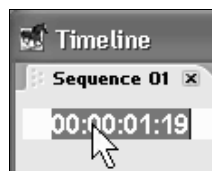


Рис. 2.11. Ввод значения тайм-кода с клавиатуры

- *вложенные списки* — еще одна деталь интерфейса, характерная для сложных программ, позволяющая представить в компактной форме группы сходных по смыслу параметров того или иного объекта. Вложенные списки устроены в виде иерархической последовательности списков, объединяющих группы сходных по смыслу параметров. Для того чтобы развернуть скрытую часть вложенного списка, достаточно щелкнуть на характерной треугольной кнопке, обращенной вправо (рис. 2.12). Для скрытия развернутого списка также следует щелкнуть на данной кнопке, которая в этом случае будет направлена вниз.



Рис. 2.12. Эффекты, имеющиеся в Premiere, организованы в виде иерархического вложенного списка закладки **Effects**

Все окна являются связанными тем или иным способом, поэтому, проводя редактирование фильма в одном из них, вы изменяете и состояние других окон.

Важным элементом интерфейса Premiere является указатель мыши. В зависимости от места, на которое он наведен, и выбранных сочетаний опций окна (например, при том или ином активном инструменте) указатель выглядит по-разному. Если вы поработаете с Premiere некоторое время, то привыкнете к внешнему виду указателя, что будет помогать вам увереннее ориентироваться в возможностях редактирования в каждый момент времени.

2.1.4. Справочная система

Для получения англоязычной справочной информации в процессе работы с Premiere имеется очень удобная и исчерпывающая система помощи.

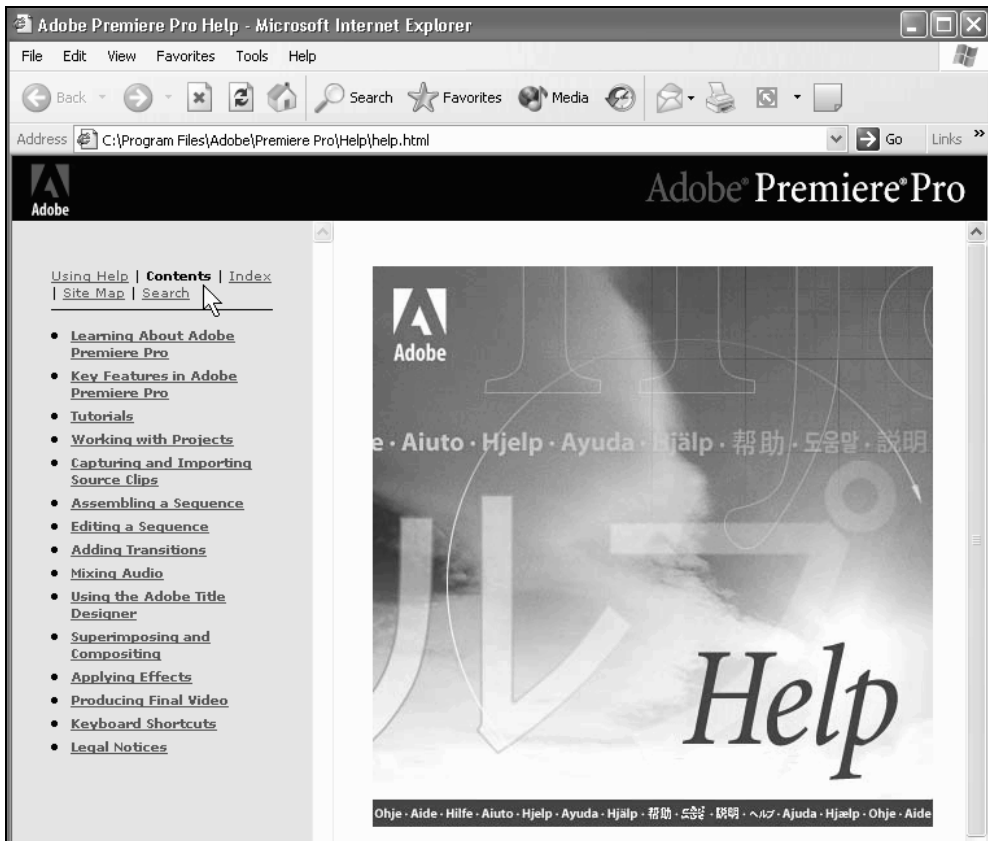


Рис. 2.13. Справка Premiere

Для ее вызова используйте команду **Help>Contents** (Справка>Содержание). Справка построена в гипертекстовом формате, и для ее просмотра загружается окно браузера (рис. 2.13). В нем вы видите три панели — верхнюю (с заголовком), левую (с оглавлением) и основную правую (со справочными статьями). Отыскивая в левой панели нужную главу и затем, путешествуя по гиперссылкам правой панели, вы без труда найдете необходимую вам статью.

Справочная система состоит из следующих составных частей:

- **Contents** (Содержание) — статьи справки Premiere, расположенные по порядку в соответствии с оглавлением;
- **Index** (Индекс) — выбор статьи из алфавитного указателя (рис. 2.14). Выберите первую букву слова из алфавита в левой панели, а затем отыщите в открывшемся списке нужное слово и щелкните на сопровождающей его гиперссылке;

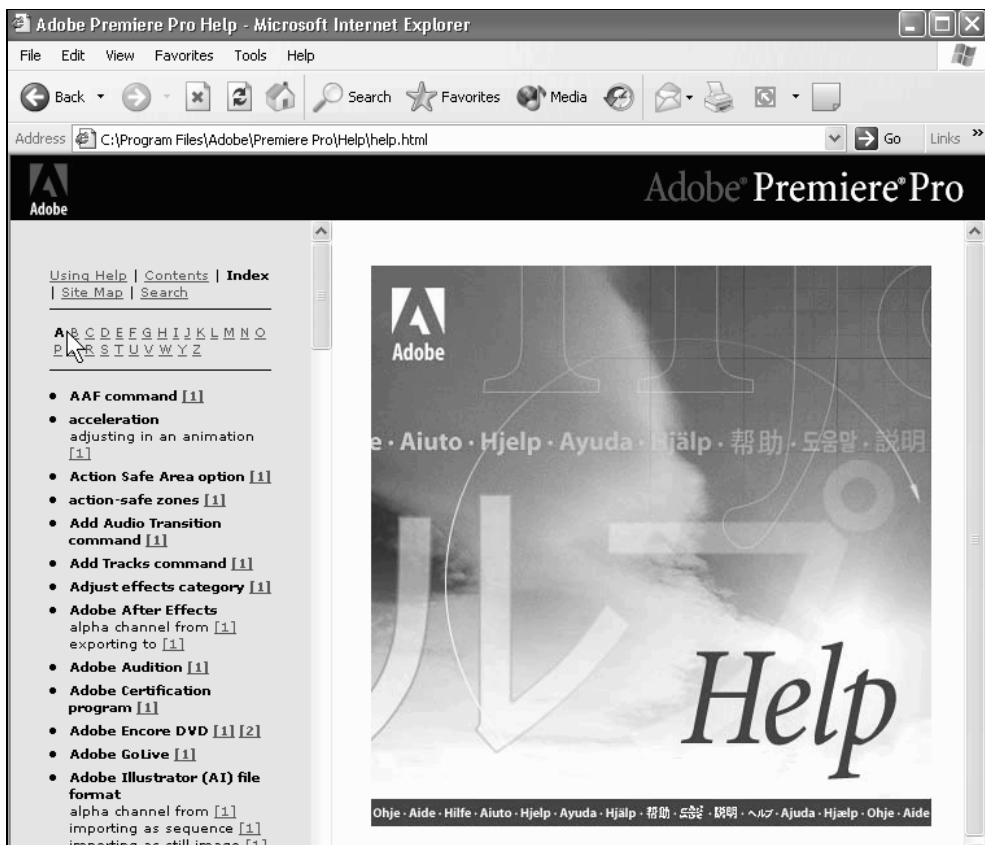


Рис. 2.14. Алфавитный указатель терминов Premiere

- **Search** (Поиск) — поиск статей по ключевому слову (введите слово в поле ввода в левой панели и нажмите клавишу <Enter>);
- **How to use Help** (О справке) — получение информации о работе со справочной системой.

Если вы неплохо владеете английским языком, не пренебрегайте справочной системой — она окажет вам существенную помощь, поскольку буквально в несколько щелчков мыши вы найдете в ней интересующую вас статью, сопровождающуюся прекрасными иллюстрациями и примерами.

2.2. О монтаже в Premiere

Работу по монтажу фильма в Premiere можно разбить на следующие составные части:

1. Создание нового проекта, включая определение его основных установок (см. уроки 4, 5).
2. Подготовка исходных файлов и импорт их в проект (см. уроки 6, 7).
3. Монтаж фильма из клипов, импортированных в проект (см. уроки 8, 11).
4. Возможно добавление различных спецэффектов (см. уроки 12, 13).
5. Добавление титров при необходимости (см. урок 14).
6. Экспорт смонтированного фильма (см. урок 15).

2.2.1. Проекты

Управление процессом монтажа отдельного фильма в рамках работы с Premiere построено на основе понятия *проекта* (project). Проект является естественным объединением создаваемых вами фильмов и является своеобразной записью программы действий по монтажу их элементов — клипов. По аналогии, к примеру, с программой Microsoft Word, фильм в Premiere соответствует по смыслу документу Word. Только в последнем вы создаете печатный текст, а в проекте Premiere — видеофильм.

Примечание

Аналогия с Microsoft Word не вполне оправдана. В отличие от большинства многооконных компьютерных приложений, в Premiere нельзя одновременно редактировать несколько проектов, однако, начиная с версии Premiere Pro, в рамках одного проекта можно редактировать несколько различных фильмов. Но даже при монтаже нескольких фильмов вы всегда имеете дело только с одним проектом. Это связано с определенной сложностью программы Premiere, средства видеомонтажа которой сами по себе включают большое количество окон, выполняющих различные функции. Поддержка возможности одновременного редактирования нескольких проектов создала бы неизбежную путаницу для поль-

зователя. К тому же появившаяся возможность работы с несколькими фильмами решила проблему поддержки многозадачности, отсутствовавшей в прежних версиях Premiere.

При загрузке Premiere (см. рис. 2.3) мы создали новый проект. По умолчанию он уже содержит один фильм, и ваша задача — поместить в проект необходимые файлы, из которых вы собираетесь монтировать фильм, или в терминах видеомонтажа — клипы. Поэтому необходимо иметь видео-, аудио- или графические файлы на своем компьютере, работая с которыми в итоге вы получите фильм.

Альтернативой предварительной подготовки файлов является их непосредственная *оцифровка* в Premiere. Для этого ваш компьютер должен быть оснащен специальными средствами передачи и обработки видеосигнала с внешнего устройства, такого как видеомаягнитофон, видеокамера, TV-антенна и т. п. (см. урок 6). В любом случае перед тем как начать монтаж фильма, вы должны иметь его исходные составляющие — клипы.

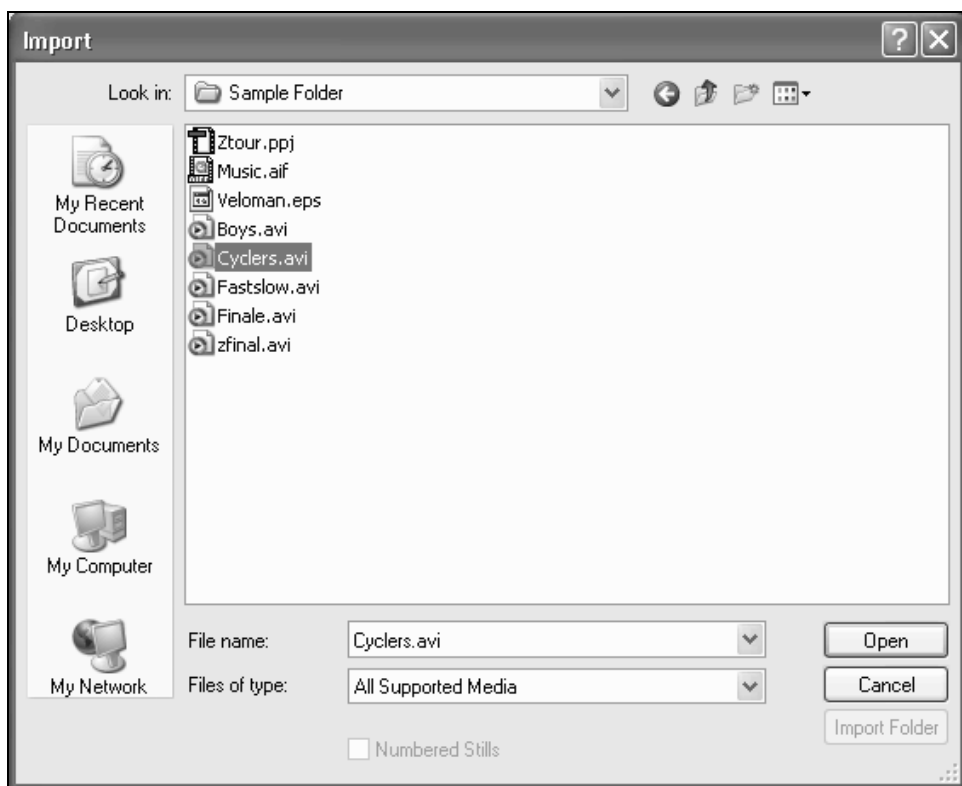


Рис. 2.15. Выберите в диалоговом окне **Import** файл, который вы собираетесь импортировать в проект

Чтобы лучше разобраться в принципах монтажа в Premiere, выполним простую операцию импортирования клипа. Для этого нам потребуется любой видеофайл, находящийся в какой-либо папке на вашем диске.

1. Выберите в верхнем меню **File>Import** (Файл>Импорт).
2. В открывшемся диалоговом окне **Import** (Импорт) перейдите к нужной папке и выделите в ней файл, который вы собираетесь импортировать. В нашем случае это файл `cyclers.avi` (рис. 2.15).
3. Нажмите кнопку **ОК**.

В результате клип появляется в окне **Project** (Проект) (рис. 2.16), и его можно использовать для вставки в фильм.



Рис. 2.16. Импортированный файл появляется в проекте в виде клипа

Повторимся, что основными понятиями при работе с проектами являются:

- исходные клипы (clip), или источники (source) — ссылки на анимационные (видео), звуковые (аудио) либо графические (статические изображения) файлы, для использования которых в проекте их необходимо прежде *импортировать* из файлов с диска вашего компьютера или *оцифровать* с внешнего устройства;
- фильм (sequence) или программа (program) — собственно продукт ваших действий по монтажу исходных клипов. Вы можете просматривать фильм

в правой половине окна **Monitor** (Монитор) или *экспортировать* его во внешний медиа-файл, что, чаще всего, является конечной целью вашей работы.

После того как клипы окажутся в специально предназначенном для них окне **Project** (Проект), их можно перенести в окно **Timeline** (Монтаж), вставляя тем самым в фильм. Действия пользователя по монтажу фильма могут включать такие операции, как разрезание клипов, изменение их длительности, назначение различных эффектов, добавление титров и т. д. Готовые фильмы просматриваются и экспортируются на жесткий диск в виде файла. При наличии соответствующей аппаратуры их можно также вывести на внешнее цифровое видеоустройство.

2.2.2. Клипы и фильмы

Клипы делятся на несколько типов:

- Video** (Анимация);
- Audio** (Звук);
- Image** (Статическое изображение);
- Title** (Титры);
- специальные клипы (такие, как черный экран, настроечная таблица и т. п.);
- Sequence** (Фильм) — с некоторой натяжкой фильма тоже можно считать клипами, с точки зрения возможности их вставки друг в друга.

Чтобы использовать клипы при монтаже, необходимо поместить (импортировать) их в окно **Project** (Проект) (*см. разд. 6.1*). После завершения монтажа фильма его следует экспортировать во внешний медиа-файл, т. е. записать файл на диск компьютера. Фильм создается с установками, которые вы определяете предварительно (например, частота кадров, качество сжатия и т. д.). При этом клипы могут иметь существенно другие установки (например, размер кадра или качество звука). Поэтому в процессе экспорта Premiere совершает сложные математические операции по пересчету программы монтажа над исходными клипами, составленной вами в процессе работы над проектом и записанной в символическом виде в окне **Timeline** (Монтаж). Время экспорта может быть весьма продолжительным, поскольку приходится пересчитывать каждый пиксел для каждого кадра фильма. Для вас эта работа остается как бы "за кадром".

Появление клипа в окне **Project** (Проект) означает лишь, что между проектом и содержимым соответствующего медиа-файла установлена связь, позволяющая "скачивать" информацию из файла. Следует подчеркнуть, что по мере работы с клипами в Premiere с самими файлами на дисках компьютера

ничего не происходит. Premiere лишь считывает из них информацию в проект, а затем (в соответствии с действиями пользователя по монтажу фильма) обрабатывает ее с тем, чтобы представить скомпилированное изображение кадра фильма в окне **Monitor** (Монитор).

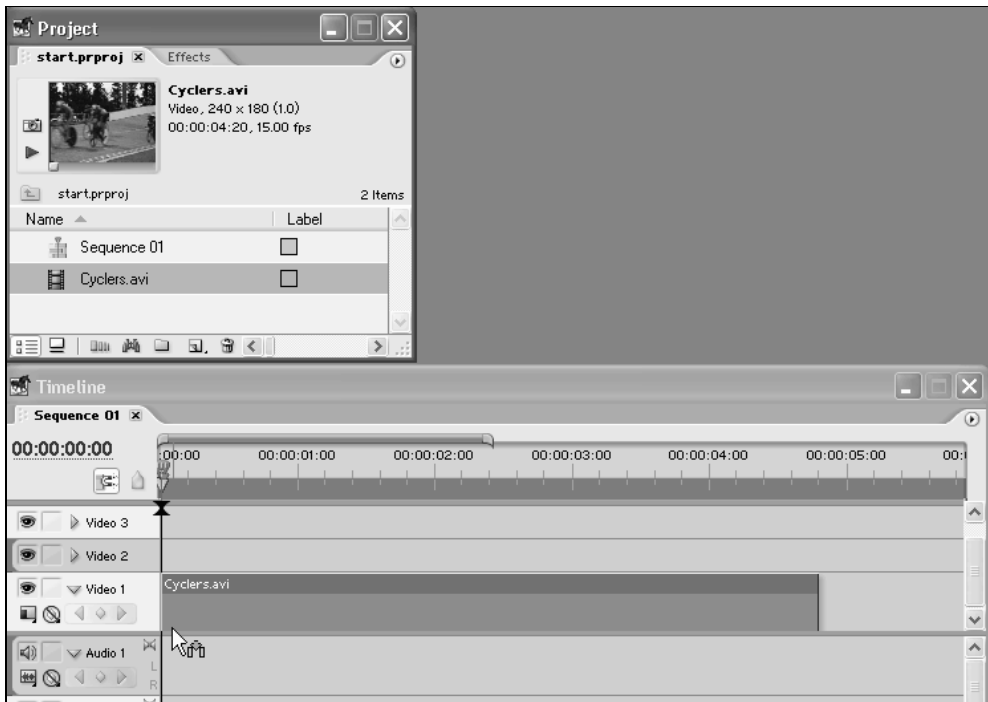


Рис. 2.17. Для вставки клипа в фильм перетащите его из окна **Project** в окно **Timeline**

Импорт клипа в проект вовсе не означает его немедленную вставку в фильм. Проекты, содержимое которых мы видим в окне **Project** (Проект), являются лишь библиотекой клипов и фильмов. Для того чтобы включить клип в фильм, следует выполнить дополнительное действие: перенести его из окна **Project** (Проект) в окно **Timeline** (Монтаж). Делается это при помощи простого перетаскивания клипа указателем мыши (рис. 2.17). Сразу следует отметить, что редактирование фильма в Premiere предусматривает привязку расположения клипов ко времени фильма (к номеру кадра). Для этих целей в правой части окна **Timeline** (Монтаж) находится *временная шкала* или *линейка времени* (time ruler), определяющая место каждого клипа в фильме. Поэтому при перетаскивании можно сразу расположить клип в нужном месте окна **Timeline** (Монтаж) относительно линейки времени. После того

как кнопка мыши будет отпущена, клип возникнет в окне **Timeline** (Монтаж), а обновленное изображение текущего кадра появится в окне **Monitor** (Монитор) (рис. 2.18).

Примечание

В отличие от предыдущих версий программы, компиляция кадра в Premiere Pro осуществляется в режиме реального времени (настолько быстро, насколько позволяет быстродействие компьютера). Если ваш компьютер обладает достаточно мощным процессором и большим объемом оперативной памяти, то время компиляции (рендеринга) текущего кадра будет незаметным для пользователя, даже если кадр содержит сложные эффекты наложений, переходов и т. д.

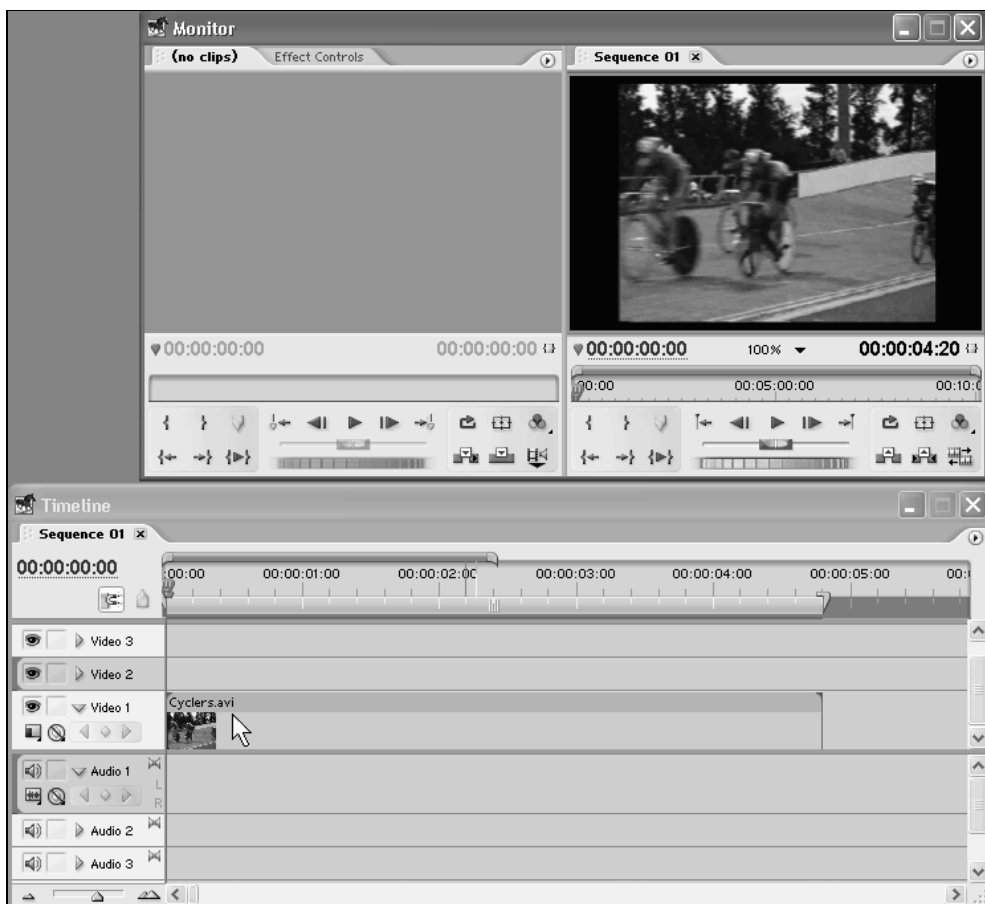


Рис. 2.18. Результат вставки клипа в фильм

Таким образом, один из кадров фильма всегда является выделенным, что отображается при помощи *линии редактирования* (editing line) и *индикатора текущего кадра* (current-time indicator), выполненного в виде ползункового регулятора (рис. 2.18). Линия редактирования является элементом интерфейса, характерным практически для всех видеоредакторов, которая представляет собой вертикальную линию, пересекающую шкалу времени в окне **Timeline** (Монтаж) в определенном месте. Таким образом, из всего фильма в каждый момент времени выделяется один из кадров, имеющий особое значение (мы его будем называть *текущим кадром*). Тайм-код текущего кадра приводится в левой верхней части окна **Timeline** (Монтаж) (см. рис. 2.11, 2.18) в виде активной надписи (выполненной с подчеркиванием).

Выделение текущего кадра в **Premiere** имеет то же назначение, что и курсор, отмечающий определенное место в тексте при работе в текстовых редакторах (например, **Microsoft Word** или **Notepad**). Изображение текущего кадра демонстрируется в правой части окна **Monitor** (Монитор), а большинство операций по редактированию фильма применимо как раз к текущему кадру.

Обратите внимание на изменения, которые происходят в палитрах **Info** (Информация) и **History** (Журнал) по мере того, как вы производите определенные действия (рис. 2.19).

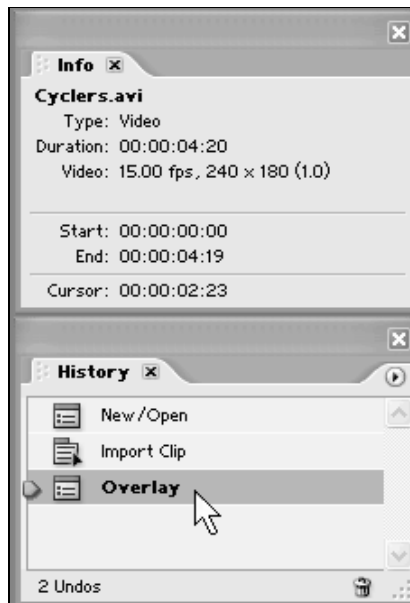


Рис. 2.19. По мере редактирования фильма в палитрах отображается вспомогательная информация

В палитре **History** (Журнал) отображается перечень последних операций, которые были произведены в рамках редактирования проекта. Во-первых, это может служить дополнительной помощью при вашей работе с Premiere, а во-вторых, вы можете с легкостью отменить любую последовательность действий в данной палитре. Стоит выделить в фильме какой-либо объект (например, клип, вставленный нами в окно **Timeline**), и в палитру **Info** (Информация) загрузится перечень сведений, относящихся к этому объекту, что также сильно облегчает монтаж.

Таким образом, процесс монтажа фильмов в Premiere заключается в расположении исходных клипов вдоль временной шкалы и последующем их редактировании, включая подгонку, вырезание и применение разнообразных спецэффектов. Фактически то, что мы видим в соответствующей закладке окна **Timeline** (Монтаж), является исчерпывающей записью редактируемого нами фильма и однозначно определяет вид каждого кадра. Сам кадр отображается в окне **Monitor** (Монитор).

2.3. Работа с несколькими фильмами

Как уже было сказано выше, Premiere позволяет редактировать одновременно несколько фильмов (которые могут быть как совершенно независимыми, так и являться составными частями друг друга).

Примечание

Помните, что в Premiere Pro (как и в Adobe After Effects 6) можно иметь в открытом виде только один проект. Однако сам проект может содержать любое количество фильмов.

Пока наш проект содержит один фильм, возникший автоматически при создании проекта и включающий единственный видеоклип. Добавим в проект еще два пустых фильма, чтобы получить навык работы с Premiere в режиме многозадачности. Затем мы вставим в один из новых фильмов наш фильм в виде составной части. Такой способ монтажа, при котором фильмы вставляются друг в друга, называется *вложенным редактированием* (nested edit).

Для создания нового фильма в Premiere предусмотрено несколько альтернативных возможностей, и мы продемонстрируем две из них, которые наиболее удобны:

1. Нажатием правой кнопки мыши вызовите из пустой области списка в окне **Project** (Проект) всплывающее (контекстное) меню и выберите в нем пункт **New Item>Sequence** (Создать>Фильм) (рис. 2.20).
2. В открывшемся диалоговом окне **New Sequence** (Создание фильма) нажмите кнопку **ОК**, не меняя параметров, предложенных по умолчанию (рис. 2.21). В результате новый фильм появится в окне **Project** (Проект) (рис. 2.22).

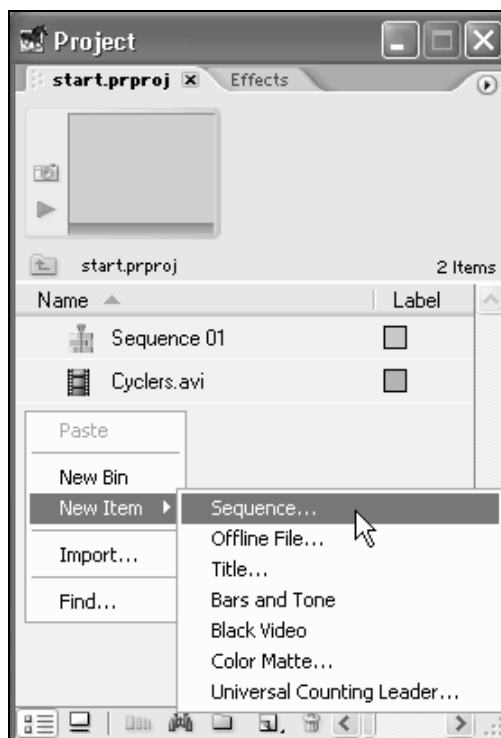


Рис. 2.20. Создание нового фильма при помощи контекстного меню

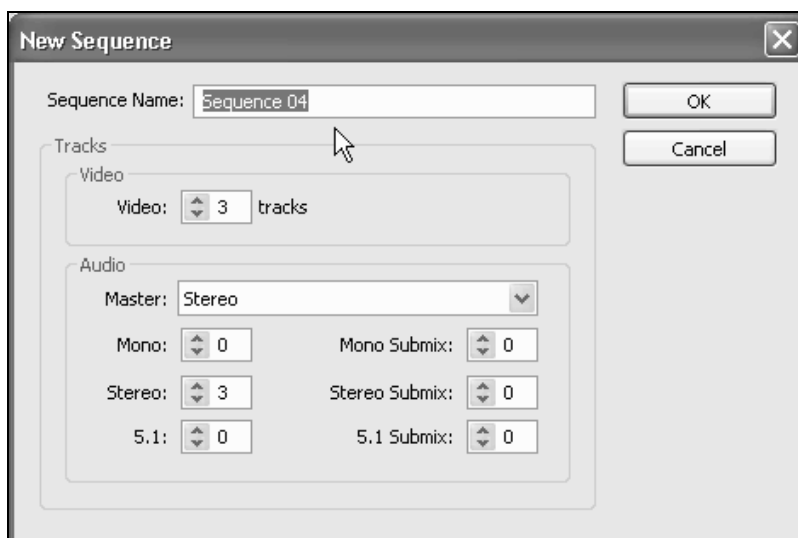


Рис. 2.21. Перед созданием фильма необходимо определить его установки

3. Для создания еще одного фильма нажмите кнопку **New Item** (Создать) на панели инструментов окна **Project** (Проект). В появившемся всплывающем подменю выберите пункт **Sequence** (Фильм) (см. рис. 2.22). Затем нажатием кнопки **ОК** закройте появившийся диалог **New Sequence** (Создание фильма).

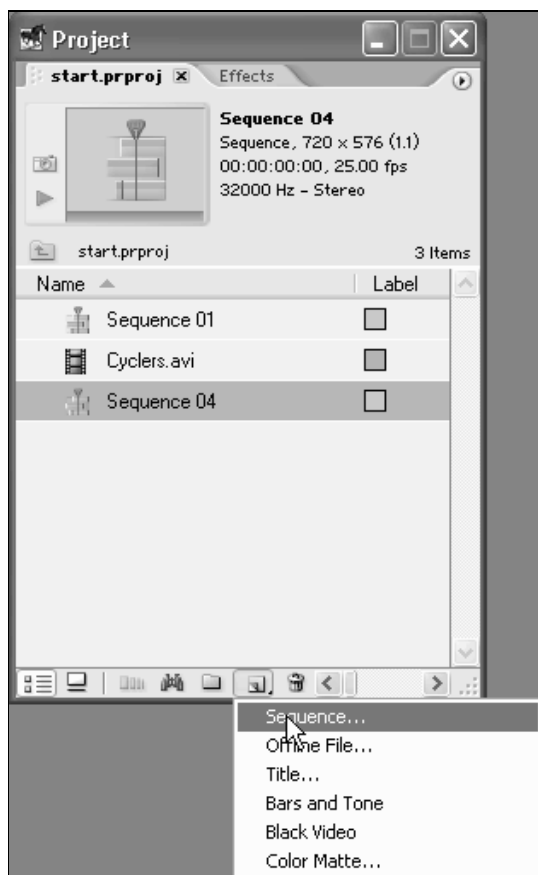


Рис. 2.22. Создание нового фильма при помощи панели инструментов окна **Project**

Результатом этих действий будет создание двух новых пустых фильмов, которые появятся в списке окна **Project** (Проект), а также откроются при помощи соответствующих закладок в окнах **Timeline** (Монтаж) и **Monitor** (Монитор) (рис. 2.23).

Для перехода от одного фильма к другому в том или ином окне необходимо щелкнуть на нужной закладке (рис. 2.24).

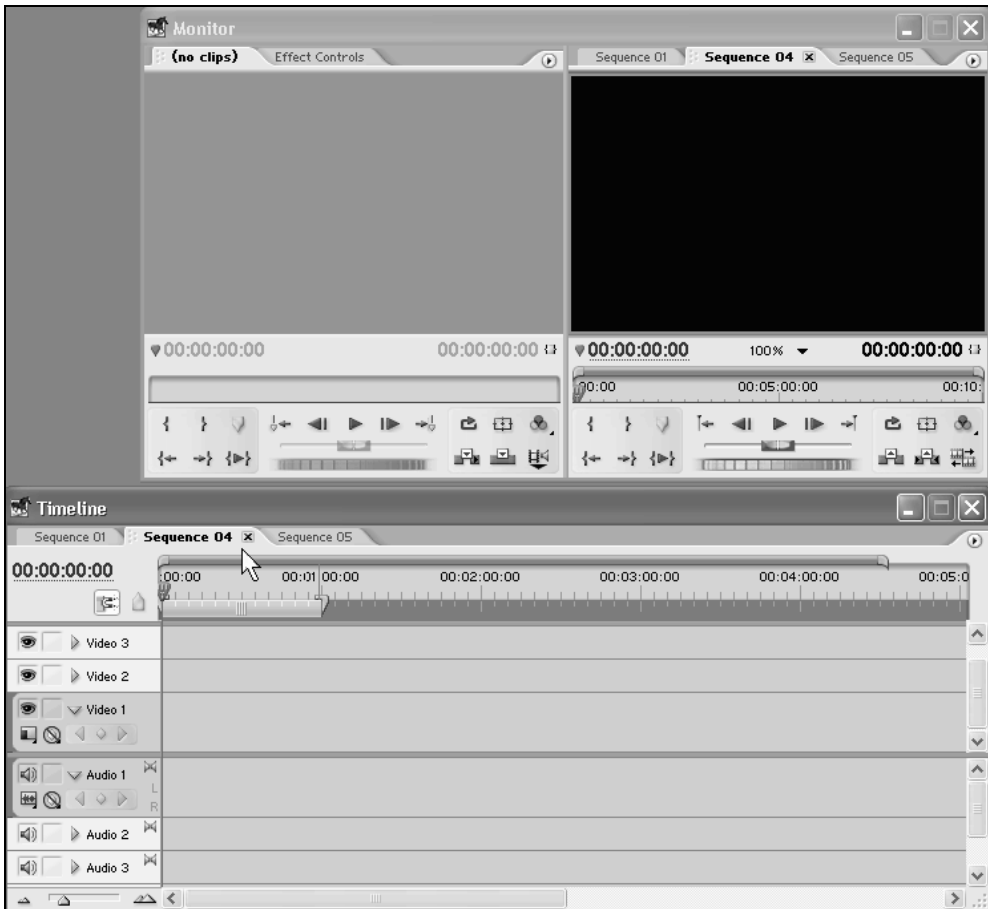


Рис. 2.23. Новые фильмы открываются в окнах **Monitor** и **Timeline**

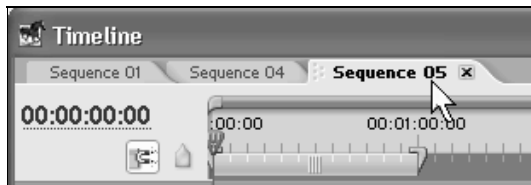


Рис. 2.24. Листание существующих фильмов в окне **Timeline**

Для того чтобы закрыть тот или иной фильм в окнах **Timeline** (Монтаж) и **Monitor** (Монитор), достаточно нажать маленькую кнопку закрытия закладки, расположенную на ней справа от имени соответствующего фильма

(рис. 2.25). Чтобы впоследствии вновь загрузить скрытый фильм в окно **Timeline** (Монтаж) и **Monitor** (Монитор), следует дважды щелкнуть на его названии в списке окна **Project** (Проект).

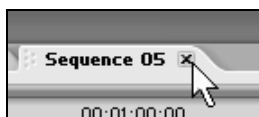


Рис. 2.25. Скрытие фильмов в окне **Timeline** производится нажатием кнопки закрытия закладки

Иногда бывает полезным иметь на экране одновременно два (или больше) экземпляра окна **Timeline** (Монтаж), в каждом из которых будет открыт свой фильм для редактирования. Для этого следует разделить окно **Timeline** (Монтаж) следующим образом:

1. Схватитесь указателем мыши за закладку того фильма, который вы хотите открыть в новом окне, например, **Sequence 04**.
2. Перетащите эту закладку (т. е. не отпуская левой кнопки мыши, переместите указатель) на любое свободное место экрана.
3. Отпустите левую кнопку мыши.

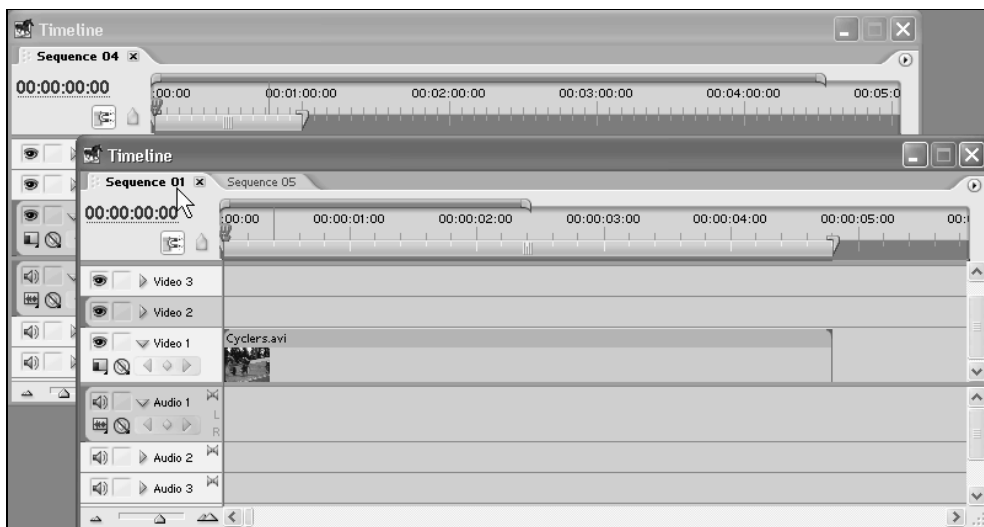


Рис. 2.26. Для разделения окна **Timeline** перетащите закладку одного из фильмов за пределы окна

В результате на экране появится дубликат окна с открытым в нем фильмом (рис. 2.26). Для того чтобы соединить открытые в разных окнах фильмы, схватитесь за закладку с именем фильма в одном из окон **Timeline** (Монтаж) и перетащите ее на область закладок другого окна.

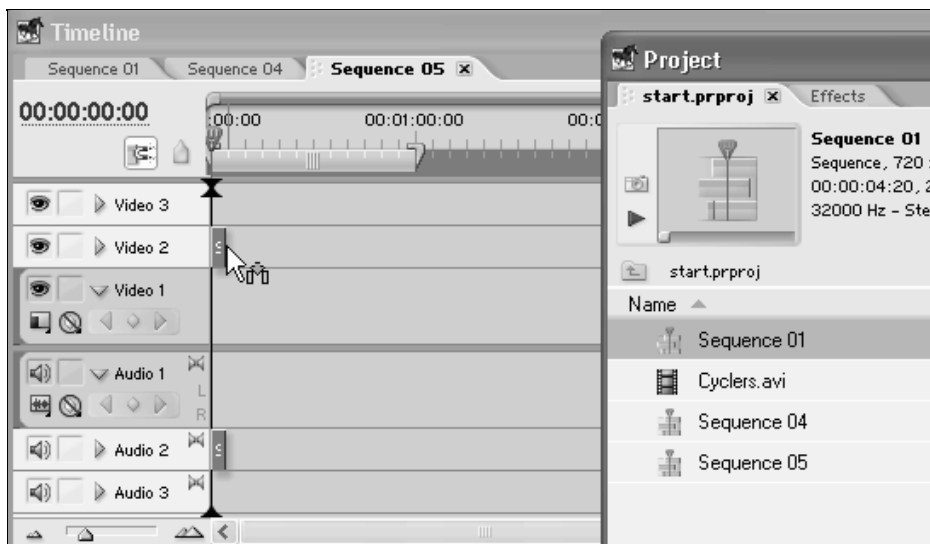


Рис. 2.27. Вставка одного фильма в другой (фильма **Sequence 01** в **Sequence 05**)

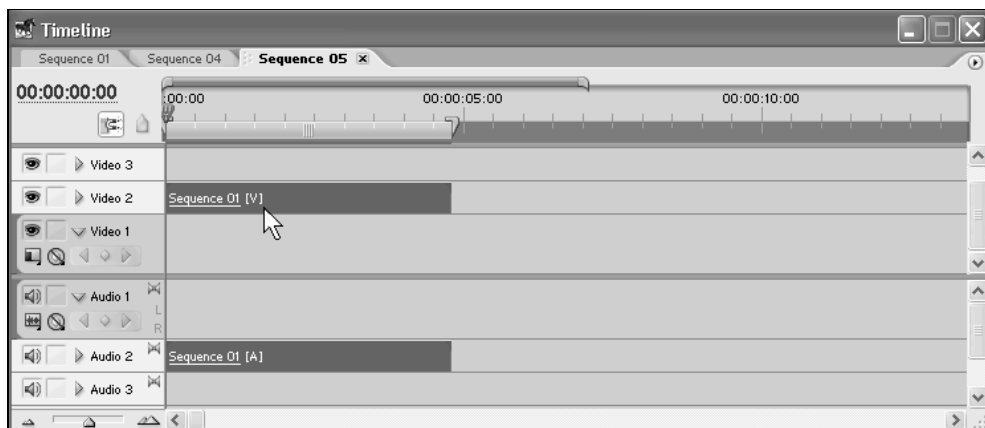


Рис. 2.28. Текущий фильм содержит другой фильм в качестве составной части

Рассмотрим теперь, как производится вставка одних фильмов в другие. Для примера вставим фильм **Sequence 01** в пустой пока фильм **Sequence 05**:

1. Откройте фильм **Sequence 05** в окне **Timeline** (Монтаж) щелчком на соответствующей закладке.
2. Схватитесь за название фильма **Sequence 01** в окне **Project** (Проект) и перетащите его в графическую область (под шкалой времени) окна **Timeline** (Монтаж) (рис. 2.27).

В результате фильм **Sequence 01** будет вставлен в фильм **Sequence 05** (рис. 2.28).

Урок 3



Быстрый старт: монтаж простого фильма

Проиллюстрируем основные принципы работы в Premiere на примере создания простого фильма. Большинство совершаемых операций мы приведем без чрезмерных пояснений, учитывая, что соответствующим приемам монтажа будут посвящены последующие уроки книги.

□ Чего мы хотим:

- создать простой фильм, состоящий из нескольких клипов различного типа, сценарий которого приведен в *разд. 3.2*.

□ Нам потребуется:

- несколько файлов различных типов: три видео-, один аудио- и один графический файл. В их качестве можно взять несколько файлов, поставившихся с прежними версиями Adobe Premiere (они находились в папке Samples, вложенной в установочную папку Premiere).

□ Что полезно вспомнить:

- как начинается работа в Premiere;
- как осуществляется импорт клипов в проекты и последующая вставка клипов в фильм (*см. урок 2*).

3.1. Подготовка к монтажу фильма

Посвятим этот урок линейному монтажу простого фильма, что позволит получить первые навыки по работе в Premiere.

3.1.1. Создание нового проекта

Начнем монтаж фильма с "чистого листа", создав для этого новый пустой проект:

1. Выберите в верхнем меню команду **File>New>Project** (Файл>Создать>Проект).

2. В открывшемся диалоговом окне **New Project** (Создание проекта) задайте имя нового проекта, например — **Tour**, в поле **Name** (Название).
3. Выберите предустановку **DV - PAL - Standart 32kHz** (Цифровое видео - стандарт PAL - Стандартный звук 32 кГц) и нажмите кнопку **ОК**.

В результате в окне **Premiere** откроется новый проект, название которого будет отображено в заголовке главного родительского окна **Premiere**. Проект уже содержит пустой фильм **Sequence 01**, монтаж которого мы будем осуществлять на данном уроке.

Перед тем как начать монтаж, настроим интерфейс программы, чтобы иметь возможность проводить редактирование с большим удобством. Для этого в **Premiere** имеется специальное средство, называемое установками *рабочей области* окна (workspace). В зависимости от характера предполагаемых действий бывает удобно расположить многочисленные дочерние окна в определенном порядке. Несколько соответствующих установок встроено в программу разработчиками **Adobe Premiere** — мы воспользуемся одной из них.

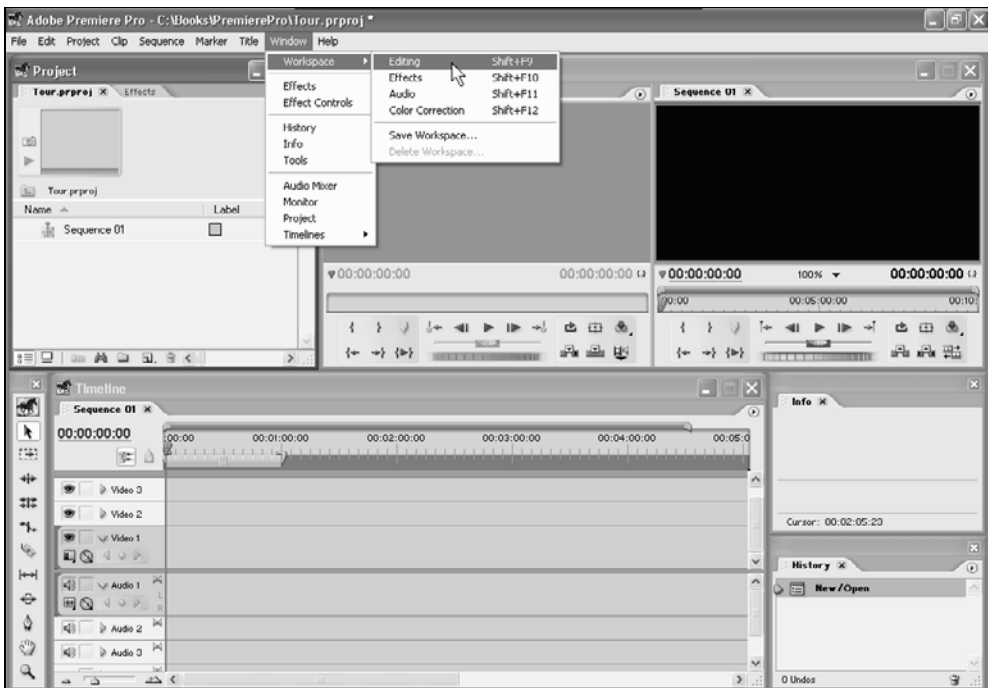


Рис. 3.1. Начните с настройки комфортабельности рабочей области **Premiere** при помощи команды **Window>Workspace**

В верхнем меню **Window** (Окно) наведите указатель мыши на пункт **Workspace** (Рабочая область) и в появившемся подменю выберите установку **Editing** (Монтаж).

После этого места расположения и размеры дочерних окон перестроятся в соответствии с выбранной установкой рабочей области и станут примерно такими, как показано на рис. 3.1.

3.1.2. Импорт клипов в проект

Как уже было сказано на прошлом уроке, перед монтажом фильма необходимо добавить в проект его исходные составляющие — видео- и аудиоклипы. Этот процесс называется в Premiere *импортом*. Импортируем в проект все необходимые файлы.

1. Выберите в верхнем меню **File>Import** (Файл>Импорт).
2. В открывшемся диалоговом окне **Import** (Импорт) отыщите на своем жестком диске медиа-файлы, которые вы собираетесь импортировать.
3. При помощи кнопки **View Menu** (Меню Вид) настройте представление списка файлов диалогового окна **Import** (Импорт) в виде **Thumbnails** (Миниатюры) (рис. 3.2).
4. Выделите в диалоговом окне **Import** (Импорт) все нужные для импорта в проект файлы. Для выделения нескольких файлов пользуйтесь щелчками мыши при удерживаемой клавише <Ctrl>. Если вы работаете с примерами из прошлых версий Premiere, то выберите следующие файлы:
 - анимационные файлы **Boys.avi**, **Cyclers.avi**, **Fastslow.avi**;
 - звуковой файл **Music.aif**;
 - графический файл **Veloman.eps**.
5. Нажмите в диалоговом окне **Import** (Импорт) кнопку **Open** (Открыть).

После этого диалоговое окно **Import** (Импорт) закроется, а все клипы окажутся в окне **Project** (Проект) (рис. 3.3). Напомним еще раз, что после импорта мы будем называть импортированные файлы клипами (с теми же самыми именами), подчеркивая, что они стали частью нашего проекта.

Если вы не работали с предыдущими версиями Premiere, и перечисленных файлов у вас нет, то можно использовать любые другие, имеющиеся у вас на компьютере файлы подходящих форматов. Надо лишь, чтобы их содержимое хотя бы в общих чертах соответствовало сценарию фильма (см. разд. 3.2.1). Для того чтобы вам было удобнее разбираться в описании основных приемов работы с Premiere, можно предварительно переименовать ваши файлы, дав им названия **Boys.avi**, **Cyclers.avi** и т. д.

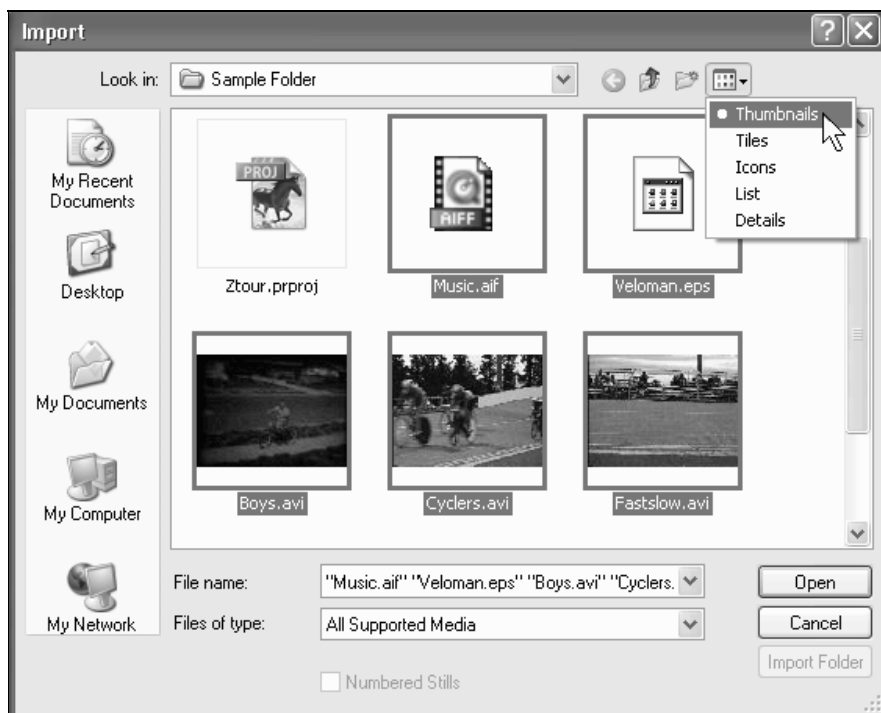


Рис. 3.2. В диалоговом окне **Import** удобно использовать представление файлов в виде миниатюр (для ОС Windows XP)



Рис. 3.3. Файлы импортированы в проект в виде клипов

Для того чтобы наша работа не пропала, не забывайте периодически сохранять проекты (подобно тому, как вы сохраняете файлы с документами Microsoft Word) — выберите в верхнем меню **File>Save** (Файл>Сохранить).

3.1.3. Просмотр исходных клипов в окнах *Project* и *Monitor*

Мы будем составлять простой фильм из нескольких только что импортированных клипов. Предварительно имеет смысл просмотреть исходные клипы, чтобы определиться со сценарием фильма. Для этого выполните следующие действия:

1. Выберите какой-либо анимационный или графический клип, щелкнув на его названии в окне **Project** (Проект).
2. Наблюдайте первый кадр клипа в миниатюре предварительного просмотра окна **Project** (Проект) (рис. 3.3, 3.4).



Рис. 3.4. Предварительный просмотр содержимого клипов возможен в миниатюре в окне **Project**

3. С помощью кнопки **Play** (Проиграть) слева от миниатюры предварительного просмотра (на рис. 3.4 на нее наведен указатель мыши) просмотрите содержимое видеоклипа.
4. Увеличьте размер окна **Project** (Проект), чтобы оно стало шире и отображало столбцы, которые до этого были скрыты (рис. 3.5). Воспользуйтесь также горизонтальной полосой прокрутки, чтобы просмотреть, какие столбцы имеются в списке окна **Project** (Проект) и какую информацию о клипах они содержат.

5. Чтобы просмотреть клип более детально, откройте его в левой половине окна **Monitor** (Монитор), предназначенной для просмотра исходных клипов. Для этого дважды щелкните на пиктограмме слева от названия клипа в окне **Project** (Проект).

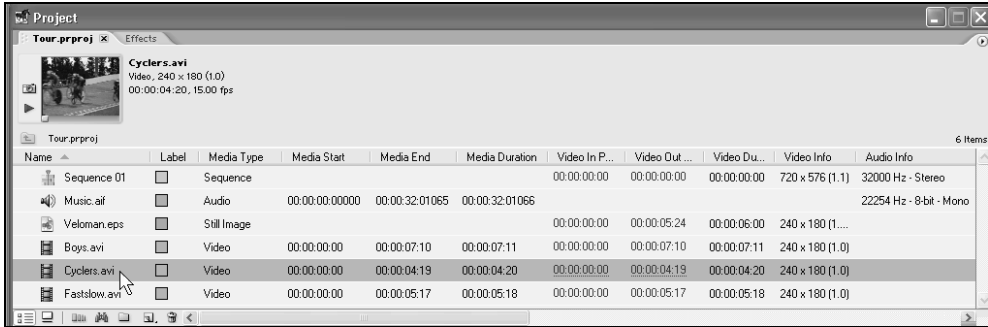


Рис. 3.5. Атрибуты клипов просматриваются в соответствующих столбцах окна **Project**

6. В окне **Monitor** (Монитор) (рис. 3.6) просмотрите содержимое клипа с помощью кнопки **Play** (Проиграть), находящейся в центре панели инструментов в нижней части окна.



Рис. 3.6. Просмотр клипа в окне **Monitor**

7. Закройте исходный клип в окне **Monitor** (Монитор) нажатием кнопки закрытия закладки.
8. Просмотрите таким же образом и все остальные клипы, включая звуковой и статический.

Примечание 1

Как вы помните, правая часть окна **Monitor** (Монитор) предназначена для просмотра фильмов.

Примечание 2 — для пользователей предыдущих версий

В предыдущих версиях программы Premiere исходные клипы можно было открывать и в отдельных окнах **Clip** (Клип). В версии Premiere Pro клипы открываются только в левой части окна **Monitor** (Монитор).

3.2. Монтаж фильма

Составляющие фильма импортированы в проект, и можно приступить к его монтажу из подготовленных клипов. Создадим простой десятисекундный фильм из заставки, двух видеоклипов и музыкального фрагмента.

3.2.1. Сценарий

Теперь, когда вы представляете себе содержимое клипов, сочиним простой сценарий фильма. Мы предлагаем следующую последовательность планов:

1. Статическая заставка (клип *Veloman.eps*), длительность плана 3 с, без звука.
2. Черно-белое изображение ребенка на велосипеде (клип *Boys.avi*) на фоне медленного участка музыки (начало клипа *Music.aif*).
3. Резкая смена плана: цветное изображение участников велогонки (клип *Cyclers.avi*) под ритмичную музыку (громкая часть клипа *Music.aif*).
4. Спецэффект перехода при смене следующих планов велогонки: растворение изображения клипа *Cyclers.avi* в клипе *Fastslow.avi*. Музыка та же самая, ритмичная.

Пусть общая длительность фильма определяется длительностью первых двух участков музыки.

Для того чтобы вставить исходный клип в фильм, необходимо перенести его из окна **Project** (Проект) в окно **Timeline** (Монтаж) при активной закладке нужного фильма. После этого можно будет отредактировать клип желаемым образом.

В окне **Timeline** (Монтаж) клипы размещаются на *треках*, или *дорожках*, т. е. горизонтальных полосах, расположенных вдоль линейки времени. Окно **Timeline** (Монтаж) содержит треки двух типов: видео- и аудиотреки. Все аудиотреки равнозначны (порядок их следования не имеет значения), поскольку звук со всех аудиотреков *микшируется* в одинаковой пропорции. Напротив, порядок расположения видеотреков играет ключевую роль в формировании фильма. Итоговое изображение кадра фильма образуется благодаря *наложению* видеотреков друг на друга в том порядке, в котором они расположены в окне **Timeline** (Монтаж) — снизу вверх. Конечно, для того, чтобы изображение с нижних треков "проступало" в кадре фильма, для верхних треков должен быть назначен соответствующий режим прозрачности, либо они должны быть масштабированы определенным образом. При монтаже простого фильма мы не будем касаться этих возможностей программы *Première*, оставив их рассмотрение до будущих глав.

3.2.2. Монтаж заставки

Начнем создание фильма с монтажа заставки:

1. Наведите указатель мыши на пиктограмму клипа *Veloman.eps* в окне **Project** (Проект).
2. Перетащите клип *Veloman.eps*, нажимая и удерживая левую кнопку мыши на его пиктограмме, из окна **Project** (Проект) в окно **Timeline** (Монтаж) в начало трека *Video 1* (рис. 3.7). Место возможной вставки клипа в фильм будет отображаться в виде прямоугольника, а указатель мыши приобретет характерный вид, говорящий о возможности вставки клипа в фильм.
3. Отпустите кнопку мыши, когда символическое прямоугольное представление клипа в окне **Timeline** (Монтаж) зафиксируется на нулевой отметке шкалы времени.

Теперь клип вставлен в окно **Timeline** (Монтаж) и является частью фильма. Клип, вставленный в окно **Timeline** (Монтаж), называют также *экземпляром клипа*, чтобы отличать от исходного *мастер-клипа* из окна **Project** (Проект). Обратите внимание, что измененный кадр фильма, который уже содержит изображение статического клипа, показывается в окне **Monitor** (Монитор) (рис. 3.8). В этом окне можно как проиграть фильм при помощи типичных кнопок управления воспроизведением, так и переместить текущий кадр на другое место фильма (при помощи активной надписи тайм-кода, на которую наведен указатель мыши на рис. 3.8).

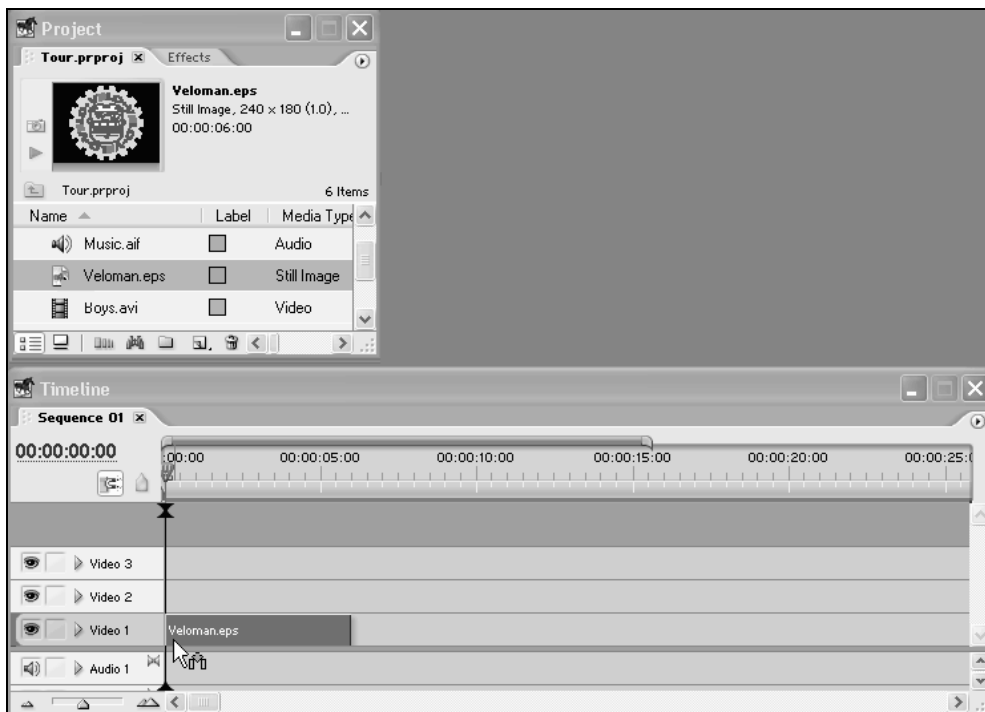


Рис. 3.7. Перенос статического клипа в окно **Timeline**



Рис. 3.8. Просмотр текущего кадра фильма осуществляется в правой половине окна **Monitor**

Внимание

Запомните, что в правой половине окна **Monitor** (Монитор) вы видите модельный кадр из фильма в уже смонтированном виде. Если окно **Monitor** (Монитор) находится в режиме показа двух кадров, то кадр фильма показан справа, а кадры исходных клипов — слева.



Рис. 3.9. Изменение масштаба времени в окне **Timeline** осуществляется при помощи специального ползункового регулятора

Несмотря на то, что клип с заставкой — это статическое изображение, он размещается в окне **Timeline** (Монтаж) с некоторой длительностью. Согласно нашему сценарию, заставка должна длиться в течение трех первых секунд фильма, т. е. другое время, нежели то, которое пока получается в окне **Timeline** (Монтаж). Для удобства редактирования длительности клипа, возможно, вам стоит изменить масштаб временной шкалы.

При помощи перетаскивания ползунка регулятора масштаба времени в нижней части окна **Timeline** (Монтаж) влево или вправо подберите желаемый масштаб шкалы времени (рис. 3.9). Для тех же целей можно использовать и кнопки увеличения и уменьшения масштаба, расположенные по бокам от данного регулятора.

Чтобы отредактировать длительность заставки, воспользуемся соответствующим инструментом.

1. Щелкните на кнопке **Selection** (Выбор) с изображением стрелки в палитре **Tools** (Инструментарий), если эта кнопка еще не нажата.
2. Наведите указатель мыши на правый край клипа *Veloman.eps*. Указатель примет вид скобки со стрелками посередине (рис. 3.10).
3. Нажмите левую кнопку мыши и, удерживая ее, перетащите границу клипа на 3-секундную отметку временной шкалы (как показано на рис. 3.10).
4. Отпустите кнопку мыши — длительность статического клипа станет равной 3 с.

Проделанная процедура называется *подгонкой*, или *изменением длительности клипа*.

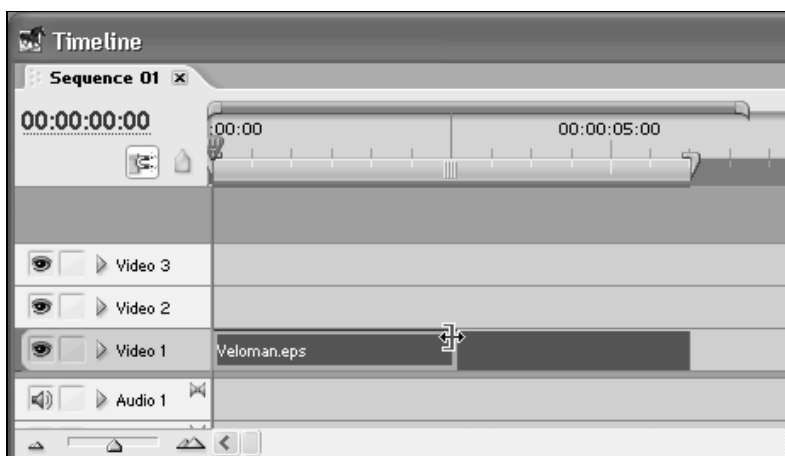


Рис. 3.10. Изменение длительности заставки производится перетаскиванием края клипа инструментом **Selection**

3.2.3. Монтаж звука

Перейдем к монтажу звукового клипа. Нам предстоит также перенести его в окно **Timeline** (Монтаж) и уменьшить его длительность, оставив в фильме лишь начальную часть клипа. Попутно мы будем настраивать окно **Timeline** (Монтаж), подбирая наиболее удобный вид этого окна для нашей работы. Для этого выполните следующие шаги:

1. Раскройте все аудиотреки в окне **Timeline** (Монтаж), перетащив для этого вверх линию раздела видео- и аудиотреков (рис. 3.11). Хвататься следует за левую часть разделительной линии, как это показано на рис. 3.11.



Рис. 3.11. Подберите удобное соотношение размеров видео- и аудиотреков, перетаскивая линию их раздела

2. Перенесите аналогичным образом звуковой клип из окна **Project** (Проект) на область аудиотреков, так, чтобы его левая граница выровнялась с правой границей клипа Veloman.eps. В процессе перетаскивания положение клипа Music.aif в фильме, так же, как и для видеоклипа, будет отображаться прямоугольником (рис. 3.12). После того как вы отпустите кнопку мыши, клип будет вставлен на нижний аудиотрек, который, возможно, будет создан автоматически (разговор о том, почему так происходит, отложим до *урока 11*).

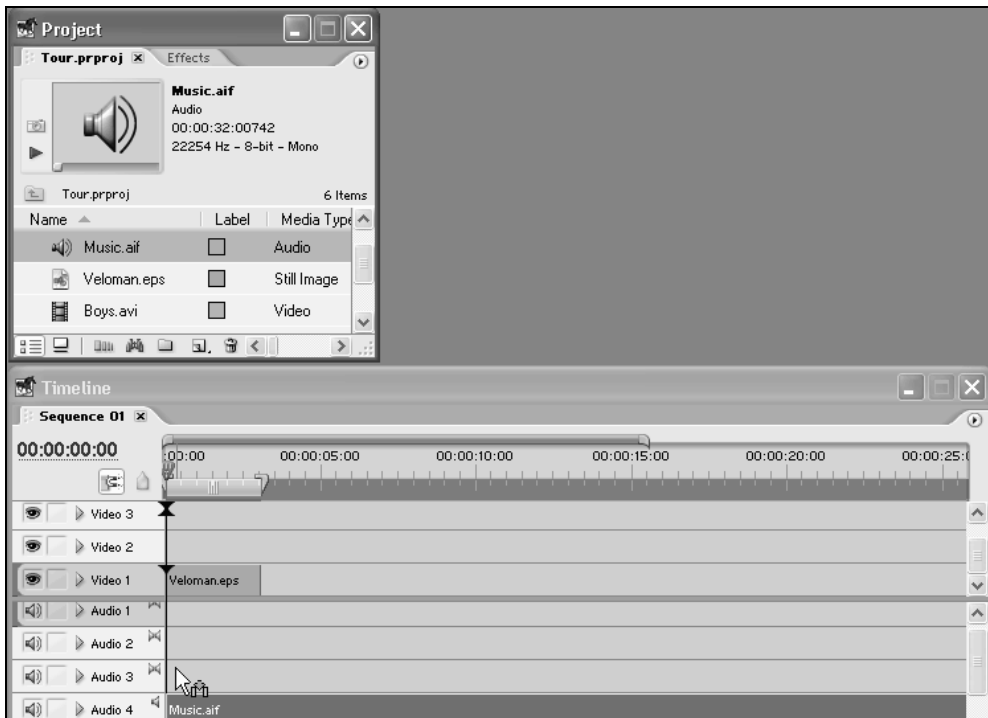


Рис. 3.12. Перенесите звуковой клип на аудиотрек окна **Timeline**

- Поскольку мы не будем вставлять в фильм другие аудиоклипы, имеет смысл скрыть пустые аудиотреки в окне **Timeline** (Монтаж). Для этого вызовите контекстное меню из области заголовков треков окна **Timeline** (Монтаж), выберите в нем пункт **Delete Tracks** (Удалить треки) и в появившемся диалоговом окне установите флажок **Delete Audio Track(s)** (Удалить аудиотрек(и)) (рис. 3.13). После нажатия в диалоге кнопки **ОК** пустые треки будут скрыты, а звуковой клип останется на единственном аудиотреке Audio 1 в окне **Timeline** (Монтаж).

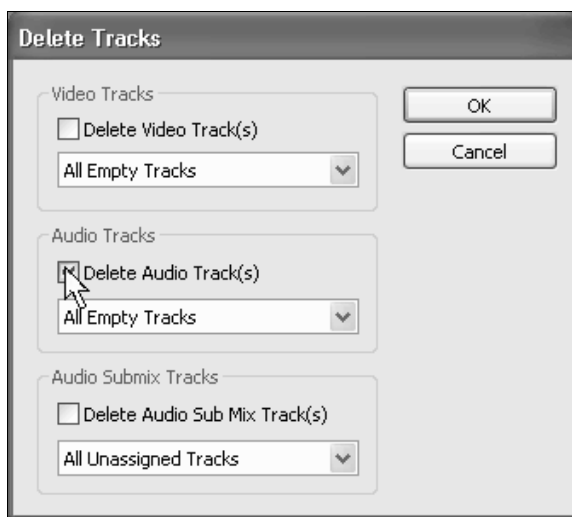


Рис. 3.13. Удалите пустые аудиотреки, чтобы они не загромождали окно **Timeline**

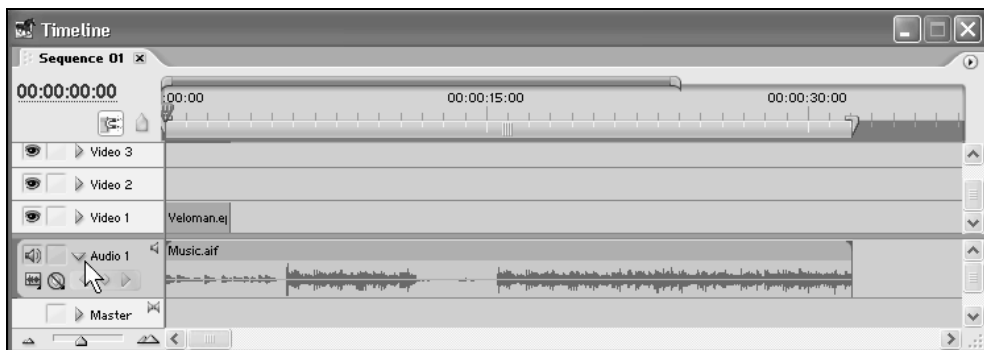


Рис. 3.14. Разверните график громкости звука для аудиотрека

4. Подберите подходящий временной масштаб. Для этого можно использовать регулятор масштаба времени, а можно просто нажать клавишу <\>, чтобы наиболее подходящий масштаб времени установился автоматически.
5. Для того чтобы ориентироваться в содержимом звукового клипа Music.aif, разверните нажатием кнопки **Collapse/Expand Track** (Свернуть/Развернуть трек) амплитудный график его интенсивности (рис. 3.14).

Теперь обратимся к редактированию длительности клипа в фильме. По графику интенсивности звука легко идентифицировать различные участки с громким и тихим звучанием. Согласно сценарию, нам следует обрезать клип перед вторым тихим фрагментом (т. е. примерно на 12-й секунде). Уменьшить длительность клипа можно описанным выше (для статического клипа-заставки) способом, перетаскивая его правую границу влево инструментом **Selection** (Выбор) до нужной отметки на шкале времени. Однако мы поступим несколько по-другому, чтобы научиться вырезать из клипа ненужные фрагменты. Выполните следующие действия:

1. Выберите в палитре **Tools** (Инструментарий) инструмент **Razor** (Лезвие) (рис. 3.15).

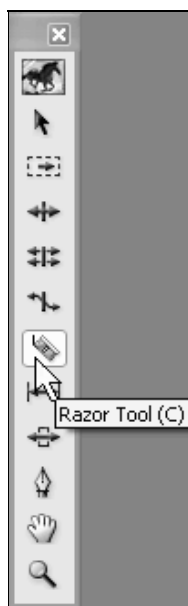


Рис. 3.15. Для разрезания клипа выберите инструмент **Razor**

2. Наведите указатель мыши, который будет иметь вид инструмента **Razor** (Лезвие), на нужное место клипа Music.aif в районе его 12-й секунды.

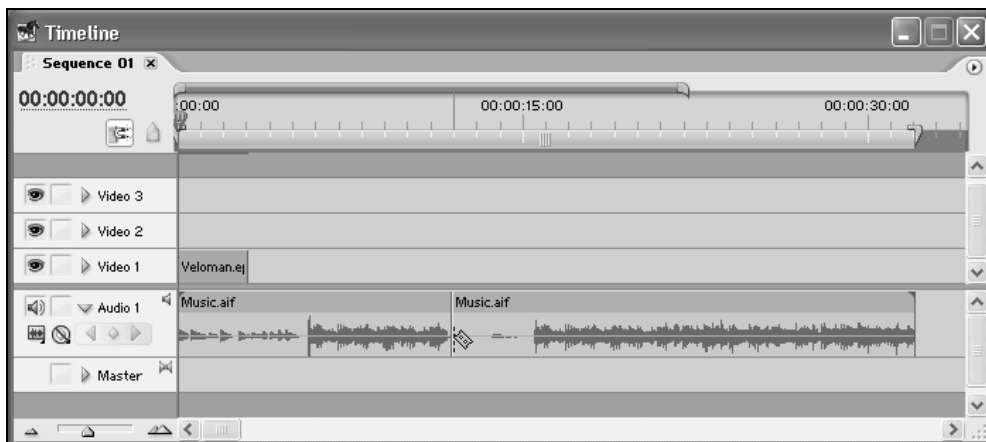


Рис. 3.16. Разрежьте клип щелчком инструментом **Razor** в соответствующем месте клипа

- Щелчком инструментом **Razor** (Лезвие) по клипу **Music.aif** разрежьте клип (рис. 3.16). В результате клип разделится на два клипа с одним и тем же названием **Music.aif**, однако, с точки зрения содержания фильма, ничего не произойдет.

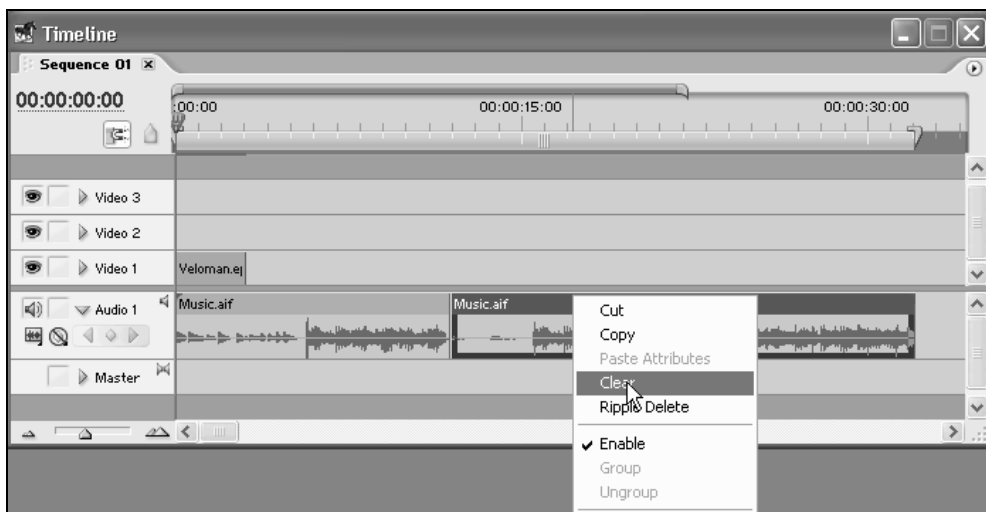


Рис. 3.17. Удалить клип из фильма можно при помощи команды **Clear** контекстного меню

- Удалите второй из клипов, вызывая на нем контекстное меню и выбирая в нем пункт **Clear** (Удалить) (рис. 3.17). Результат удаления второго экземпляра клипа показан на рис. 3.18.

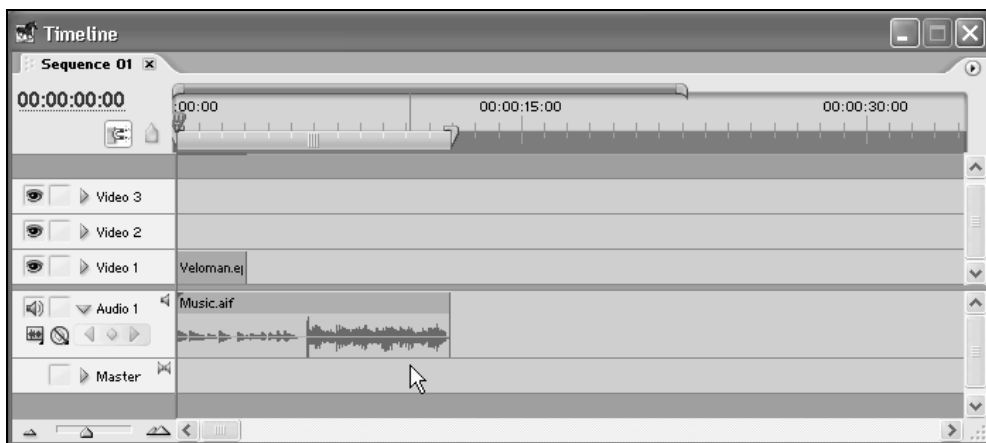


Рис. 3.18. Результат удаления второго клипа с аудиотрека

3.2.4. Монтаж видео

Перейдем к монтажу видеоклипов. Выполните следующие шаги:

- Последовательно перенесите клипы *Cyclers.avi* и *Fastslow.avi* на трек Video 1, расположив их после клипа *Veloman.eps*.
- Щелкните на кнопке **Selection** (Выбор) в палитре **Tools** (Инструментарий).
- Уменьшите длительность клипа *Cyclers.avi* примерно до момента смены тихой музыки клипа *Music.aif* громкой ритмичной музыкой (рис. 3.19).
- Выделите щелчком пустой промежуток, образовавшийся между видеоклипами, и вызовите из него контекстное меню (рис. 3.20).
- Выберите в контекстном меню пункт **Ripple Delete** (Удалить со сдвигом). В результате пустой промежуток исчезнет за счет перемещения последнего клипа влево, в стык с клипом *Cyclers.avi*.

Примечание

Можно было избавиться от пустого промежутка вручную, просто перетащив клип *Fastslow.avi* влево инструментом **Select** (Выбор). Для этого следует нажать левую кнопку мыши в середине клипа и, удерживая ее, перемещать клип влево вдоль трека до момента его стыковки с клипом *Cyclers.avi*.

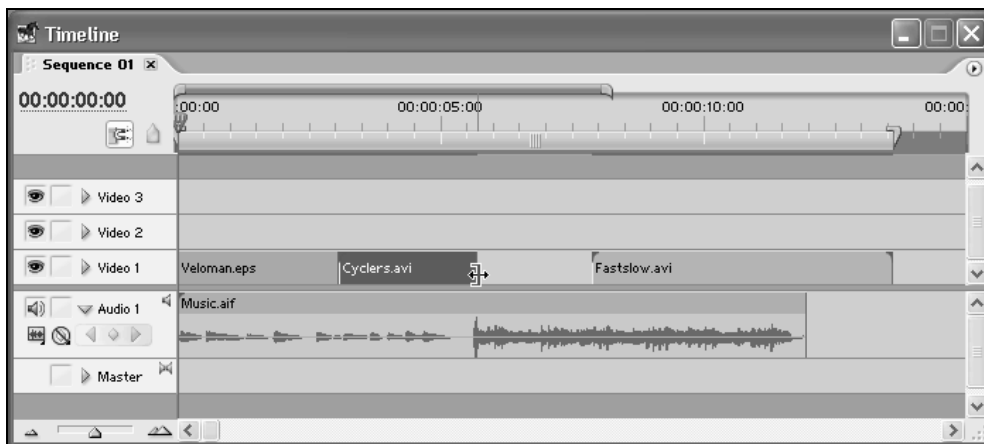


Рис. 3.19. Отрегулируйте длительность видеоклипа инструментом **Select**

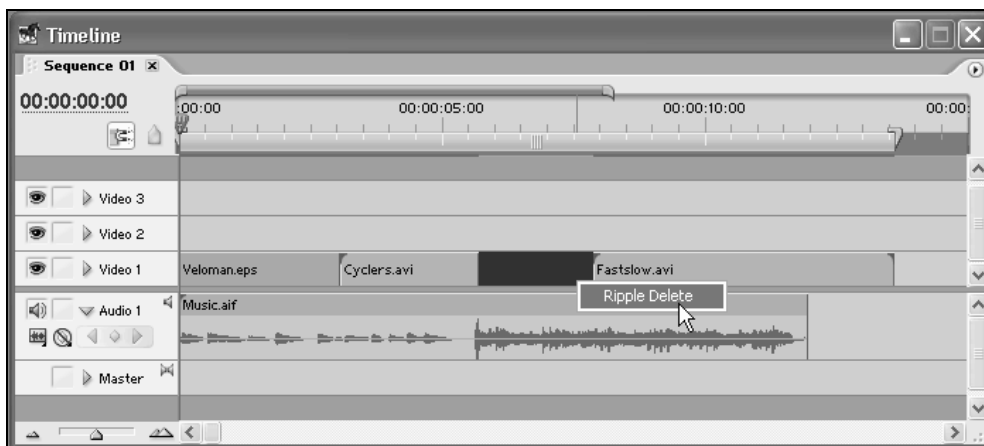


Рис. 3.20. Удалите со сдвигом пустой промежуток между видеоклипами при помощи команды **Ripple Delete**

6. Выберите на панели инструментов инструмент **Razor** (Лезвие).
7. Разрежьте, в зависимости от того, какой клип длиннее, — клип **Fastslow.avi** ровень со звуковым клипом или звуковой клип **Music.aif** ровень с **Fastslow.avi**. Удалите лишнюю, правую, часть при помощи контекстного меню.

3.2.5. Создание эффекта перехода

Добавим теперь спецэффект перехода, т. е. реализуем смену планов клипа Cyclers.avi клипом Fastslow.avi. Для этого:

1. Откройте в окне **Project** (Проект) закладку **Effects** (Эффекты). Если закладка отсутствует в этом окне, то вызовите ее командой **Window>Effects** (Окно>Эффекты).
2. Раскройте в появившемся списке эффектов папку **Video Transitions** (Видео Переходы) (рис. 3.21).

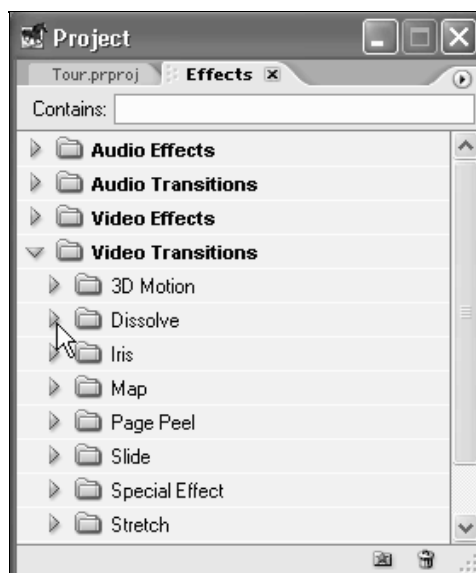


Рис. 3.21. Откройте в палитре **Effects** папку с эффектами переходов **Video Transitions**

3. Выберите в папке **Video Transitions** (Видео Переходы) желаемый переход. Например, раскройте вложенную папку с переходами **Dissolve** (Растворение) и выделите в ней переход **Cross Dissolve** (Перекрестное растворение).
4. Перетащите желаемый эффект перехода из окна с закладкой **Effects** (Эффекты) на начало клипа Fastslow.avi в окне **Timeline** (Монтаж) (рис. 3.22). Переход будет обозначен соответствующей пиктограммой в начале клипа.
5. Переместите линию редактирования на кадр в пределах перехода и просмотрите, как он будет выглядеть в окне **Monitor** (Монитор) (рис. 3.23).

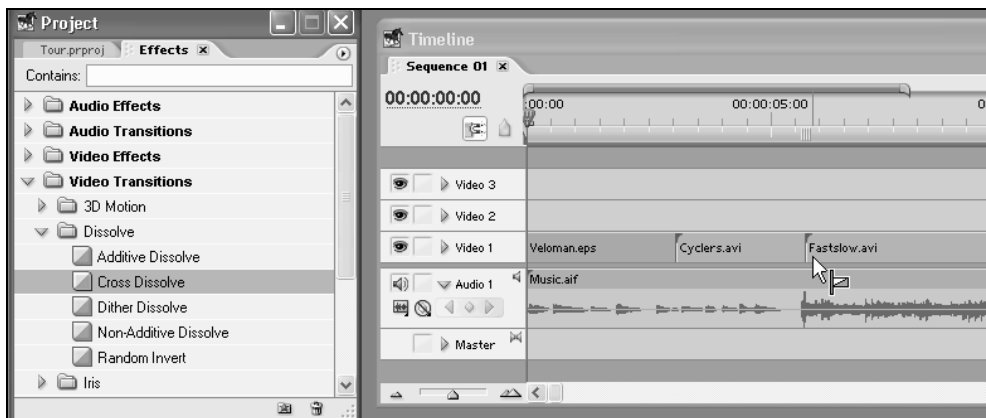


Рис. 3.22. Для настройки перехода перетащите его из палитры **Effects** на клип в окне **Timeline**



Рис. 3.23. Просмотр кадра фильма с переходом в окне **Monitor**

Таким образом, теперь при переходе действия между двумя видеоклипами создан спецэффект растворения.

Пользователям предыдущих версий

В предыдущих версиях программы **Premiere** переходы настраивались на специальных треках переходов при помощи палитры **Transitions** (Переходы). В **Premiere Pro** переходы организованы в виде эффектов, что намного удобнее.

3.3. Просмотр и экспорт фильма

Просмотр фильмов в окне **Monitor** (Монитор) программы **Premiere** может осуществляться двумя способами:

- статический просмотр — фактически это демонстрация текущего кадра в окне **Monitor** (Монитор). Щелкая в том или ином месте на шкале времени в окне **Timeline** (Монтаж), протаскивая индикатор текущего кадра вдоль шкалы или перемещая линию подчеркивания активного поля тайм-кода в окне **Monitor** (Монитор), можно просматривать кадры фильма в статическом режиме. **Premiere** в реальном времени производит расчет изображения текущего кадра и отображает его в окне **Monitor** (Монитор);
- динамический просмотр — фильм проигрывается в динамике аналогично просмотру видео в проигрывателях. Для управления воспроизведением в окне **Monitor** (Монитор) используются стандартные кнопки, расположенные в нижней части области **Sequence** (Фильм). Чтобы просмотреть получившийся фильм от начала до конца, можно просто нажать клавишу <Enter>. После небольшого времени компиляции фильма, в течение которого процент выполнения расчетов показывается на индикаторе информационного окна **Rendering Files** (Рендеринг файлов) (рис. 3.24), фильм будет воспроизведен в окне **Monitor** (Монитор).

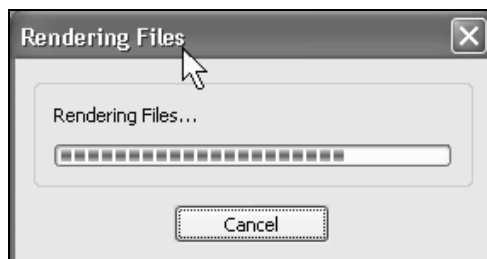


Рис. 3.24. В процессе рендеринга фильма для его предварительного просмотра отображается окно **Rendering Files**

Для сохранения фильма во внешнем файле выполните следующие действия:

1. Выделите фильм в окне **Project** (Проект) или **Timeline** (Монтаж).
2. Выберите в верхнем меню команду **File>Export>Movie** (Файл>Экспорт>Фильм).
3. В открывшемся диалоговом окне **Export Movie** (Экспорт фильма) определите месторасположение файла и его название (рис. 3.25).

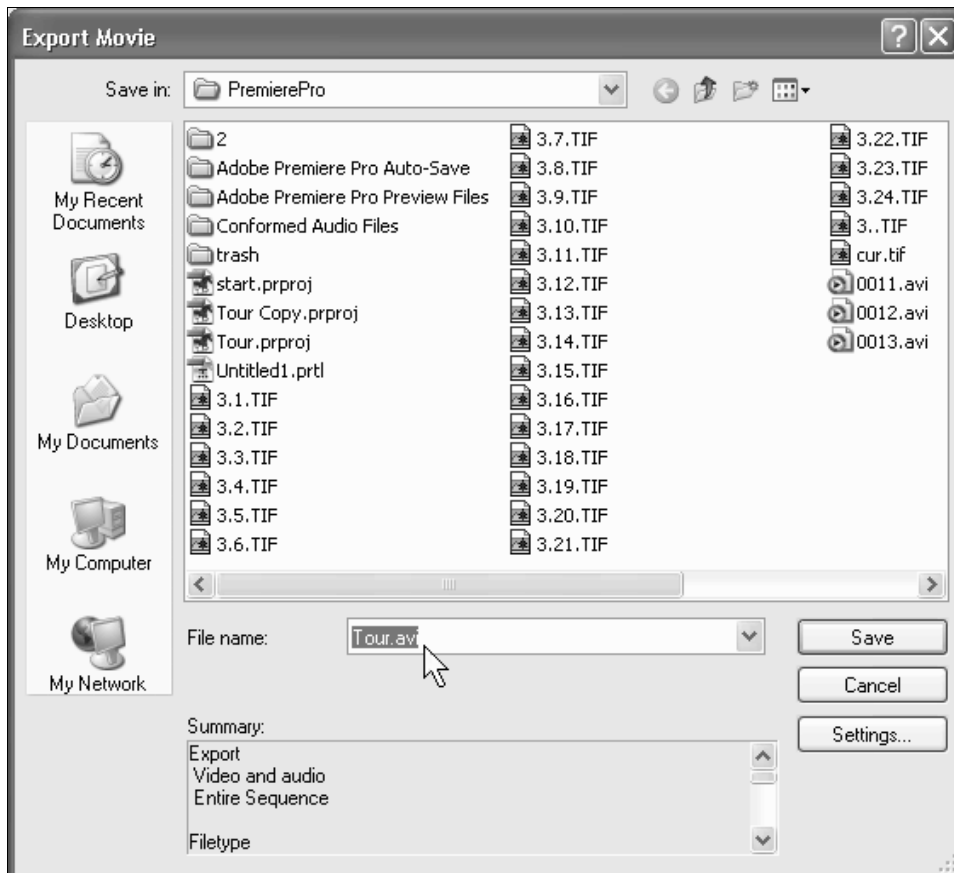


Рис. 3.25. При экспорте фильма необходимо задать название и месторасположение файла в окне **Export Movie**

4. При желании измените установки экспорта, нажав кнопку **Settings** (Установки) и отредактировав соответствующие параметры в открывшемся диалоговом окне.

5. Нажмите кнопку **Save** (Сохранить) в диалоговом окне **Export Movie** (Экспорт фильма).
6. Наблюдайте за процессом экспорта, сопровождающимся показаниями индикатора информационного окна **Rendering Files** (Рендеринг).
7. По завершении экспорта просмотрите созданный файл, который будет добавлен в окно **Project** (Проект) автоматически. Просмотр можно осуществить в правой части окна **Monitor** (Монитор), дважды щелкнув для этого на имени файла в окне **Project** (Проект). Обратите внимание, что созданный файл просматривается именно в области клипов окна **Monitor** (Монитор) слева, т. к. уже является обычным клипом, считанным из внешнего файла. В правой области окна **Monitor** (Монитор) по-прежнему демонстрируется скомпилированный кадр фильма, соответствующий программе окна **Timeline** (Монтаж).



Рис. 3.26. После завершения экспорта созданный файл добавляется в проект, и его можно просмотреть в области клипов окна **Monitor**

Таким образом, мы полностью выполнили сценарий по монтажу простого фильма из некоторых клипов и познакомились на его примере с основными этапами создания фильмов в Premiere.

Урок 4



Установки

Урок посвящен одному из центральных моментов цифрового видеомонтажа — правильному определению установок будущего видеофильма, таких как размер кадра, частота кадров, параметры сжатия и т. п., а также соответствующим настройкам проекта, влияющим на среду редактирования фильма.

□ Чего мы хотим:

- научиться правильно задавать установки проекта и экспорта.

□ Нам потребуется:

- только сама программа Adobe Premiere.

□ Что полезно вспомнить:

- как начинается работа над новым проектом Premiere (см. урок 2);
- как осуществляется экспорт фильма (см. урок 3).

4.1. Типы установок

В Premiere используются три класса установок, задающих основные параметры фильма для различных действий пользователя:

- *установки проекта* (project settings) — определяют, как будет выглядеть фильм при редактировании, и влияют только на предварительный просмотр фильма в окне **Monitor** (Монитор) во время монтажа;
- *установки экспорта* (export settings) — задают формат файла, в который экспортируется фильм по завершении монтажа;
- *установки оцифровки* (capture settings) — влияют на формат файлов, в которые производится оцифровка видеосигнала с внешнего устройства, которое может быть подключено к компьютеру.

Внимание

Таким образом, установки, выбираемые для проекта, не связаны с параметрами видеофайла, в который вы, по завершении монтажа, будете экспортировать

фильм. Установки экспорта по составу очень похожи на установки проекта, но задавать их необходимо непосредственно в процессе экспорта (см. урок 15). Поэтому выбирайте установки проекта из соображений удобства среды редактирования, находя компромисс между близостью установок к финальным параметрам экспорта (чтобы оценивать кадр в окне **Monitor** (Монитор) как кадр из фильма) и приемлемым быстродействием компьютера.

Настройка установок проекта в **Premiere** осуществляется при его создании в диалоговом окне **New Project** (Создание проекта). Впоследствии многие установки проекта можно отредактировать в диалоговом окне **Project Settings** (Установки проекта), вызывая его одноименной командой из меню **Project** (Проект). Установки экспорта определяются непосредственно в процессе экспорта фильма, начинающегося по команде **File>Export>Movie** (Файл>Экспорт>Фильм). Далее на этом уроке будут подробно разобраны установки проекта, а читателю следует иметь в виду, что соответствующие установки экспорта и оцифровки имеют тот же самый смысл (конечно, с той поправкой, что относятся не к проекту, а к рендерингу фильма или оцифровке клипов с внешнего устройства).

Все три класса установок проекта схожи между собой и делятся на несколько типов:

- **General** (Общие) — настраивают среду редактирования **Premiere**;
- **Video** (Видео) — ответственны за размер и частоту кадров, качество картинки и эффективность сжатия видеоинформации;
- **Audio** (Аудио) — характеристики звука, сопровождающего фильм;
- **Video Rendering** (Рендеринг видео) — определяют кодек, который будет использоваться для сжатия видеоинформации, и задают различные опции компрессии;
- **Capture** (Оцифровка) — определяют установки, с которыми **Premiere** преобразует видеосигнал с внешнего устройства, подключенного к компьютеру (например, камеры или видеомagneфона);
- **Default Sequence** (Фильм по умолчанию) — задают количество треков, появляющихся в окне **Timeline** (Монтаж) для новых фильмов, создаваемых в проекте.

Параметров, определяющих установки, довольно много, и каждый раз, когда вы начинаете новый проект или осуществляете экспорт смонтированного фильма, просматривать и редактировать каждую установку весьма трудоемко. Поэтому разработчики **Premiere** предусмотрели специальное средство, которое упрощает применение установок (как проекту, так и оцифровке и экспорту). Комбинации установок можно сохранить в **Premiere** в качестве соответствующей настройки, называемой *предустановкой* (preset). Разработав единожды необходимые вам предустановки, впоследствии их можно выби-

рать "в один щелчок" из соответствующего списка и необязательно определять каждую установку вручную. В **Premiere** встроено несколько предустановок, которые можно использовать в вашей работе.

4.2. Установки проекта

Рассмотрим, как производятся выбор установок при создании нового проекта и изменение установок проекта, над которым вы уже работаете. Каждый раз в начале работы над новым проектом (в том числе, и при запуске программы **Premiere**, после выбора в окне-приглашении опции создания нового проекта) перед вами возникает окно **New Project** (Создание проекта), в котором необходимо определить установки создаваемого проекта (рис. 4.1).

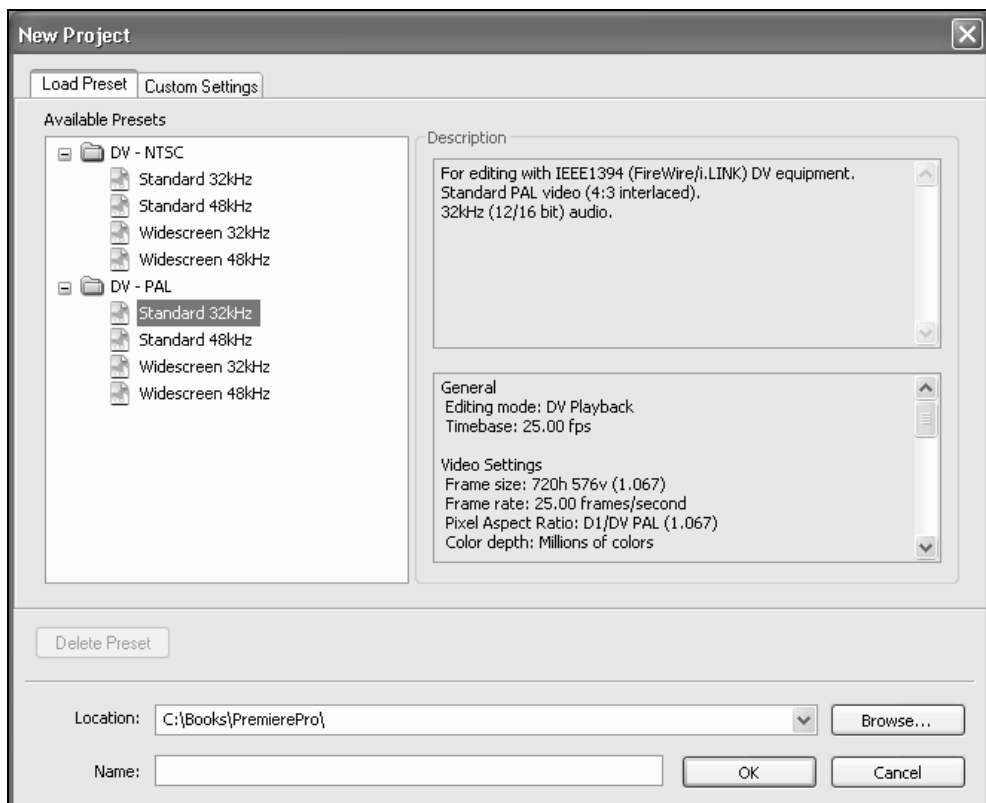


Рис. 4.1. В диалоговом окне **New Project** следует определить установки создаваемого проекта

Это диалоговое окно содержит две закладки, предоставляющие пользователю две альтернативные возможности выбора установок:

- Load Preset** (Загрузить предустановку) — выбор одной из имеющихся в Premiere предустановок;
- Custom Settings** (Настройка установок) — задание установок вручную.

Внимание

В Premiere Pro следует намного серьезнее, чем в предыдущих версиях, относиться к выбору установок создаваемого проекта. Некоторые из них впоследствии поменять не удастся.

Помимо элементов управления для задания тех или иных установок, окно **New Project** (Создание проекта) содержит ряд командных кнопок, позволяющих реализовать следующие возможности:

- OK** — подтверждение выбора установок и создание нового проекта с этими параметрами;
- Cancel** (Отмена) — выход из диалогового окна без создания нового проекта с возвращением к окну-приглашению;
- Delete Preset** (Удалить предустановку) — удаление выделенной в левой части диалогового окна предустановки (эта кнопка присутствует только на закладке **Load Preset**);
- Save Preset** (Сохранить предустановку) — сохранение комбинации текущих установок в качестве предустановки (только на закладке **Custom Settings** (Настройка установок));
- Browse** (Пролистать) — выбор папки на диске, в которую будет сохранен проект.

Примечание

Как вы помните, в полях **Location** (Расположение) и **Name** (Название) окна **New Project** (Создание проекта) следует задать место на диске и имя нового проекта соответственно.

4.2.1. Предустановки

На закладке **Load Preset** (Загрузить предустановку) список **Available Presets** (Доступные предустановки) располагается слева. Переходя от одной предустановки к другой, в правой части диалогового окна, на панели **Description** (Описание) вы увидите ее описание, т. е. перечисление наиболее важных параметров аудио, видео и рендеринга. Предустановки, как уже было сказано, нужны для быстрого задания комбинаций параметров фильма, составленных ранее. Выбрав предустановку, можно затем изменить некоторые ее

параметры вручную, обратившись к закладке **Custom Settings** (Настройка установок).

Разработчиками Premiere скомпонованы два семейства установок, относящихся к технологии цифрового видео (Digital Video) и применяемых, главным образом, для записи на DVD или непосредственной передачи видеосигнала с компьютера на подключенное к нему внешнее цифровое устройство:

- DV - NTSC** (цифровое видео — североамериканский стандарт телевидения) — установки для теле- и видеопрограмм в стандарте NTSC;
- DV - PAL** (цифровое видео — европейский стандарт телевидения) — установки для теле- и видеопрограмм в стандарте PAL (отличается от стандарта NTSC, в частности, размером кадра).

В соответствии с целью работы вам следует выбрать одну из этих предустановок из списка, ориентируясь также на их дополнительные параметры (см. рис. 2.1). Стандарты цифрового видео отличаются частотой модуляции сигнала (наиболее популярные стандарты 32 и 48 кГц) и отношением размера экрана — **Standard** (Стандартный) и **Widescreen** (Широкоэкранный).

Впоследствии вы, скорее всего, будете использовать и свои собственные предустановки, задав предварительно все параметры вручную и затем сохранив их в качестве предустановки (см. *разд. 4.2.8*).

4.2.2. Общие установки

Для того чтобы просмотреть и, при желании, поменять установки вручную, следует перейти к закладке **Custom Settings** (Настройка установок) диалогового окна **New Project** (Создание проекта) (рис. 4.2). Установки различных типов сгруппированы на нескольких страницах, открывающихся в данной закладке при выборе определенного элемента списка. На рис. 4.2 показана группа элементов интерфейса, настраивающих общие установки **General** (Общие).

Общие установки связаны с выбором подходящей среды редактирования видео в зависимости от типа фильма, который вы намерены получить в результате монтажа.

Режим редактирования

Editing Mode (Режим редактирования) — раскрывающийся список, определяющий метод, используемый для просмотра как исходных видеоклипов, так и готового фильма. Главным образом режим редактирования определяет список доступных программ-компрессоров, находящийся в установках видео. Имеются две основные возможности:

- DV Playback** (Воспроизведение на цифровом видео) — режим редактирования, предусматривающий воспроизведение фильма как в окне **Monitor**

(Монитор) Premiere, так и на внешнем цифровом устройстве, специальным образом подключенном к вашему компьютеру (применяется для подготовки фильмов в формате DV);

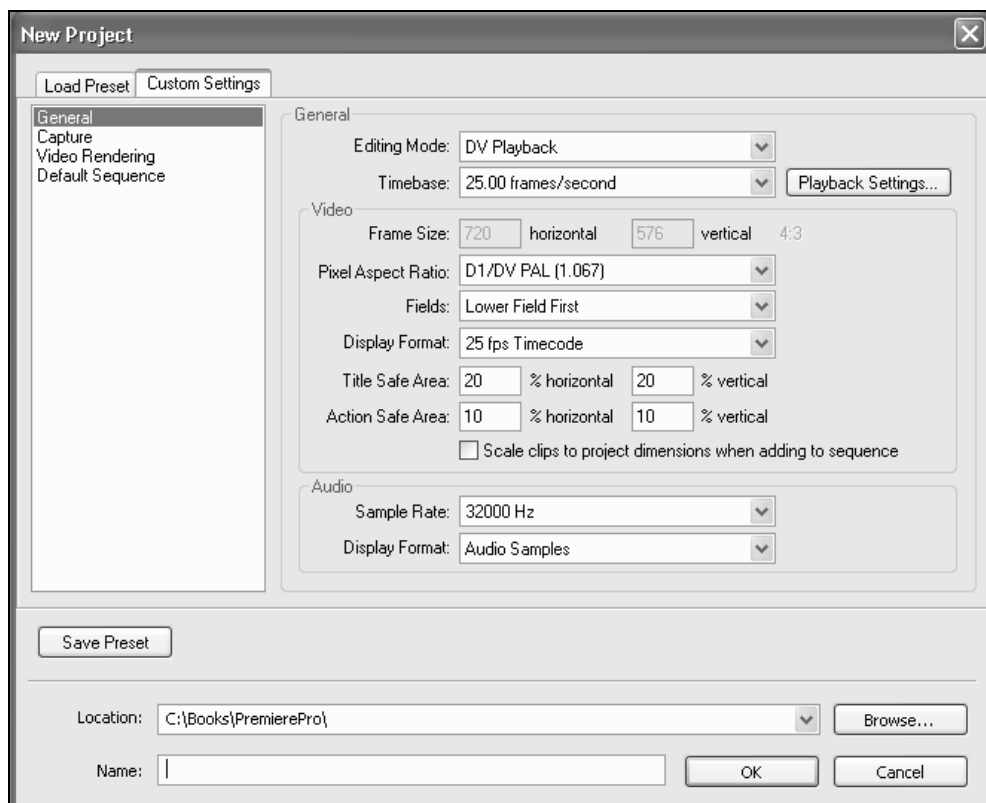


Рис. 4.2. Закладка **Custom Settings** диалогового окна **New Project** позволяет задать все установки проекта вручную (включен режим редактирования проекта **DV Playback**)

- **Video for Windows** (Видео для Windows) — режим редактирования, наиболее подходящий для пользователей ОС Windows (применяется, например, для подготовки мультимедийных файлов для просмотра на компьютере);
- возможно, в списке присутствуют другие режимы, предусмотренные программным обеспечением устройств оцифровки, если они есть на вашем компьютере.

Режим **DV Playback** (Воспроизведение на цифровом видео) обеспечивает проигрывание фильма при помощи видеоплаты с DV-выходом либо встроенной платы оцифровки на внешнем устройстве, например, видеокамере,

цифровом телевизоре и т. п. При выборе этого режима становится доступной кнопка **Playback Settings** (Установки воспроизведения) (см. рис. 4.2). Она вызывает диалоговое окно **DV Playback Settings** (Установки внешнего воспроизведения), в котором задаются возможные способы параллельного проигрывания фильма на внешнем устройстве (рис. 4.3). Более подробно об этих возможностях вы узнаете из *урока 15*.

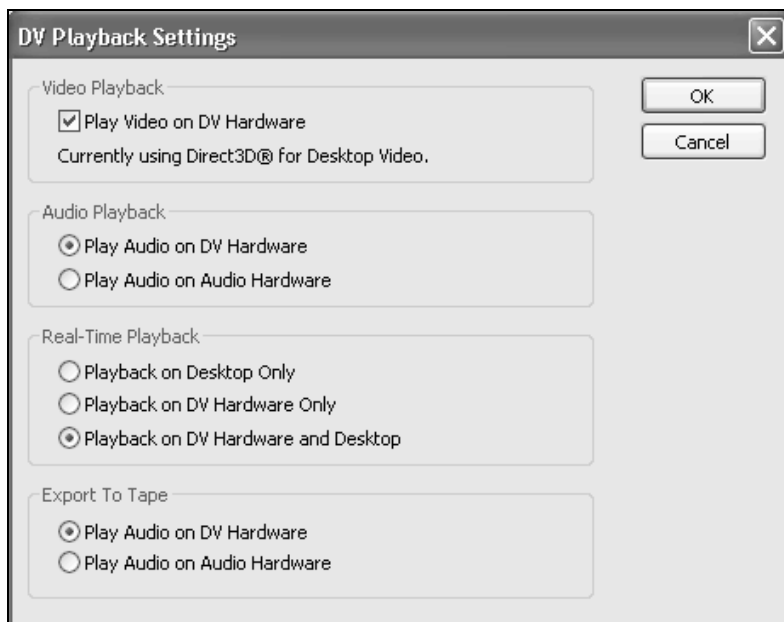


Рис. 4.3. Опции воспроизведения фильма на внешнем цифровом устройстве.
Режим редактирования проекта — **DV Playback**

Обратите внимание, что при выборе режима редактирования **DV Playback** (Воспроизведение на цифровом видео) многие установки (в частности, размер кадра) изменять нельзя, поскольку они определяются самим стандартом Digital Video.

Если вы собираетесь создавать фильм для других целей, отличных от использования технологии DV, то следует выбрать режим **Video for Windows** (Видео для Windows) (рис. 4.4).

Временная база

Раскрывающийся список **Timebase** (Временная база) задает способ отсчета времени фильма, т. е. временные метки на шкале времени в окне **Timeline** (Монтаж) и **Monitor** (Монитор), с помощью которых Premiere разбивает

фильм (в том числе для вычисления временного положения линии редактирования).

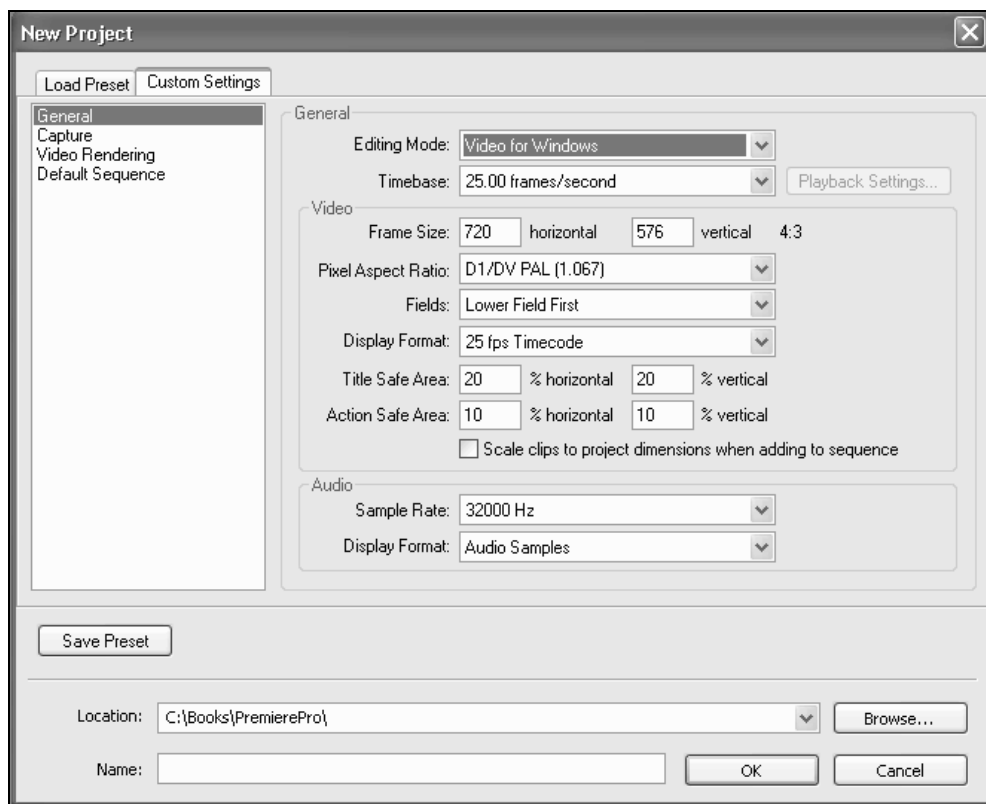


Рис. 4.4. На странице общих установок проекта выбран режим редактирования **Video for Windows**

Предусмотрены следующие возможные значения временной базы:

- 24 frames/second** (24 кадра/с) — используется для создания кинофильмов на киноплёнках;
- 25 frames/second** (25 кадров/с) — режим, подходящий для частоты кадров PAL/SECAM, (европейского стандарта телевидения);
- 29.97 frames/second** (29.97 кадров/с) — режим для частоты кадров NTSC (североамериканского стандарта телевидения);
- 30 frames/second** (30 кадров/с) — режим, применяемый для мультимедийных продуктов и других стандартов.

В зависимости от частоты кадров, которая будет использоваться в смонтированном фильме, удобно выбирать то или иное значение временной базы. Если фильм будет воспроизводиться на теле- или видеосистеме стандарта PAL/SECAM (в частности, принятом в России), то он должен иметь частоту 25 кадров/с. Естественно, что для монтажа такого фильма удобно использовать и временную базу 25 кадров/с, т. е. разбиение каждой секунды фильма в окне **Timeline** (Монтаж) шкалой времени на 25 кадров (рис. 4.5).



Рис. 4.5. Окно **Timeline**
при выбранной временной базе 25 кадров/с

Подчеркнем, что **Timebase** (Временная база) — это установка, настраивающая лишь окно **Timeline** (Монтаж) и не влияющая непосредственно на свойства вашего фильма. Для примера сравните рис. 4.5 и рис. 4.6, демонстрирующие отличие во временной шкале окна **Timeline** (Монтаж) при различных установках временной базы. На обоих рисунках линия редактирования указывает на нулевой кадр первой секунды фильма, т. е. на кадр с тайм-кодом 0:00:01:00. Но на рис. 4.5 секунда фильма включает 25 кадров, а на рис. 4.6, согласно установленной временной базе, — 30 кадров. Это означает, что при временной базе 25 кадров/с нулевая секунда включает кадры от 0:00:00:00 до 0:00:00:24, а при 30 кадров/с — кадры от 0:00:00:00 до 0:00:00:29 соответственно. В этом легко убедиться, учитывая, что указатель мыши на обоих рисунках наведен на последний кадр нулевой секунды фильма (а линия редактирования отмечает, соответственно, нулевой кадр следующей секунды).

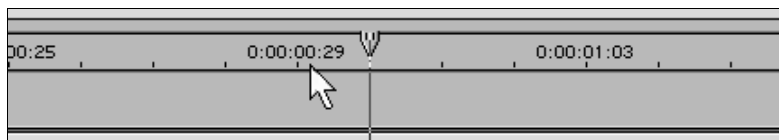


Рис. 4.6. Окно **Timeline**
при выбранной временной базе 30 кадров/сек

4.2.3. Установки видео

На той же самой странице с общими установками имеется еще одна группа элементов интерфейса **Video** (Установки видео) (см. рис. 4.2, 4.4). Перечислим эти установки:

- два поля **Frame Size** (Размер кадра) — определяют размеры кадра в пикселах по горизонтали и вертикали;
- раскрывающийся список **Pixel Aspect Ratio** (Пропорции пиксела) — устанавливает отношение размеров пиксела. В некоторых стандартах телевидения (например — DV NTSC, DV 1), в отличие от компьютерных мониторов, используются не квадратные, а прямоугольные пиксели. В случае выбора неправильной пропорции пикселей изображение фильма при просмотре его на мониторе соответствующего стандарта будет искаженным (вытянутым по горизонтали или вертикали), но на экране монитора компьютера фильм может смотреться правильно. Если вы не работаете в формате DV, то в большинстве случаев верным будет выбор варианта **Square Pixel** (Квадратные пиксели), если же вы собираетесь демонстрировать фильм на специальной телевизионной аппаратуре, обязательно сверьтесь со стандартом пропорций пиксела, которые в ней используются;
- раскрывающийся список **Fields** (Поля) — устанавливает различные форматы для воспроизведения видео на внешнем устройстве (DV, NTSC, PAL или SECAM). Если вы монтируете фильм, тут же просматривая его на внешнем мониторе, то сверьтесь с руководством по эксплуатации монитора, чтобы правильно выставить данную опцию;
- раскрывающийся список **Time Display Format** (Формат отображения времени) — определяет формат нумерации кадров на шкале времени в окне **Timeline** (Монтаж) и на табло в окне **Monitor** (Монитор). Этот параметр тесно связан с общей установкой **Timebase** (Временная база) и был подробно рассмотрен на вводном уроке (см. разд. 1.2);
- поля ввода числовых параметров **Title Safe Area** (Безопасная зона титров) и **Action Safe Area** (Безопасная зона действия) — задают размер областей на кадре фильма (в процентах от его полного размера), в пределах которых титры и картинка фильма будут передаваться без искажений. Известно, что различная воспроизводящая телевизионная аппаратура может несколько "обрезать" или исказить фильм на границах кадра. Для того чтобы пользователь мог ориентироваться в величине безопасных областей, соответствующие рамки могут отображаться в окне **Monitor** (Монитор);
- флажок **Scale clip to project dimensions when adding to sequence** (Масштабировать клип при вставке в фильм) устанавливает, при вставке клипа в окно **Timeline** (Монтаж), его масштабирование, подгоняя размер кадра клипа под размер кадра фильма.

4.2.4. Установки аудио

Установки, определяющие параметры кодирования звука, выбираются в группе элементов **Audio** (Установки звука) той же страницы **General** (Общие) окна **New Project** (Создание проекта) (см. рис. 4.2, 4.4):

- раскрывающийся список **Sample Rate** (Частота) — определяет частоту, с которой звук представляется в цифровом виде. Например, частота **32000 Hz** означает, что запись звука производится с временным интервалом $1 / 32000 \times 0.00003$ с. Чем выше частота, тем, как правило, лучше и естественнее звук;

Примечание

Старайтесь при экспорте фильма выбирать ту же (или худшую) частоту звука, что и для исходного клипа. Если вы желаете увеличить частоту, вам придется повторно оцифровать клип.

- раскрывающийся список **Display Format** (Формат отображения звука) — определяет формат измерения интенсивности звука на соответствующих амплитудных графиках. Например, можно измерять время в сэмплах или миллисекундах, как это делается в большинстве традиционных звуковых редакторов.

4.2.5. Установки оцифровки и рендеринга

Установки проекта, находящиеся на странице **Capture** (Оцифровка), относятся к процессу передачи изображения с внешнего устройства на компьютер. Раскрывающийся список **Capture Format** (Формат оцифровки) (рис. 4.7) задает формат, в котором будет производиться видеозахват. По умолчанию в Premiere имеется формат **DV**, который соответствует передаче цифрового видеосигнала через стандартный порт IEEE 1394. Если на вашем компьютере имеются иные *устройства оцифровки* (capture device), то список **Capture Format** (Формат оцифровки) будет содержать дополнительные элементы, которые следует выбрать при передаче видео с того или иного устройства.

Установки рендеринга (рис. 4.8) определяют алгоритм расчета содержимого фильма по программе действий пользователя, записанных в окне **Timeline** (Монтаж). Напомним, что *рендерингом* (rendering) называется процесс построения изображения каждого кадра по его описанию, которое пользователь создает в процессе монтажа фильма. Рендеринг производится для предварительного просмотра рабочей области фильма или при его экспорте (в последнем случае вместо установок проекта применяются задаваемые отдельно установки экспорта). Предварительный просмотр выполняется либо при нажатии клавиши <Enter>, либо при выборе команды **Sequence> Render Work Area** (Фильм>Рендеринг рабочей области).

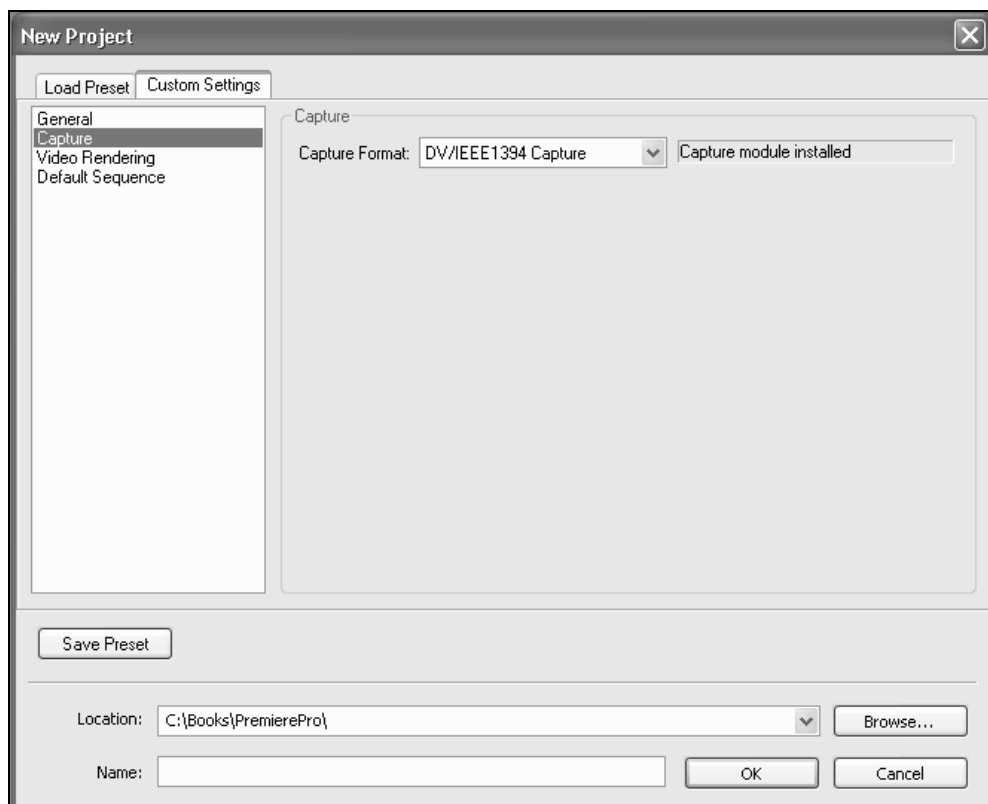


Рис. 4.7. Установки оцифровки

Раскрывающийся список **Compressor** (Компрессор) — выбирает *кодк*, который будет использоваться для сжатия изображения и звука. Выбирайте те кодеки, которые, с одной стороны, обеспечат хорошее качество изображения, а с другой — скорость расчетов и приемлемый физический размер видеофайла (если это имеет для вас значение). Если выбрать элемент **None** (Нет), то сжатия видео производиться не будет, соответственно качество фильма при экспорте не ухудшится, однако файл, в результате, получится очень большим.

Примечание

У вас есть возможность установить дополнительные кодеки, которые будут распознаны Premiere. В частности, если на вашем компьютере установлено устройство оцифровки, компрессия может производиться аппаратным способом (т. е. не при помощи процессора компьютера, а самого устройства). В этом случае время, затрачиваемое на создание фильма, может существенно сократиться.

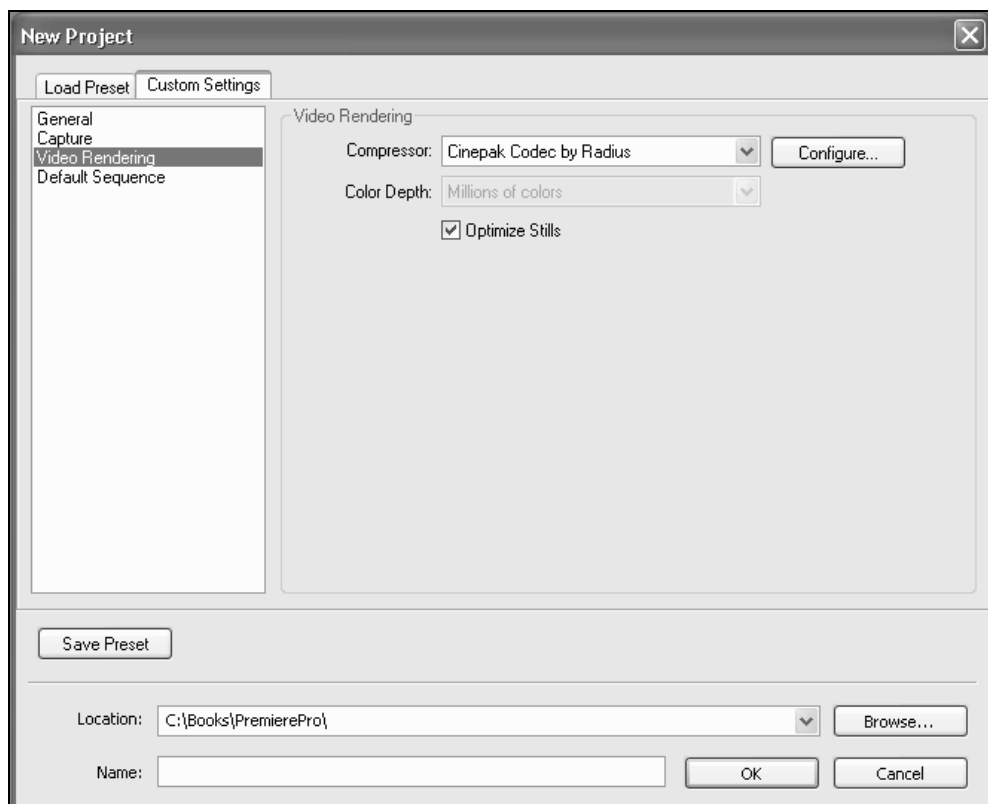


Рис. 4.8. Установки рендеринга

Надо отметить, что в новой версии *Premiere* большинство параметров, определяющих рендеринг, устанавливается непосредственно в собственных окнах подключаемых модулей кодеков. Наборы этих установок существенно зависят от конкретного кодека и, соответственно, в разных случаях дают пользователю различную свободу действий по управлению рендерингом фильма. В качестве примера на рис. 4.9 и рис. 4.10 приведены окна настроек двух разных кодеков.

При работе с кодеками важно упомянуть о такой важной детали, как *ключевые кадры рендеринга* (rendering keyframe). Ключевым называется кадр, который записывается в видеофайл без сжатия, т. е. без ухудшения изображения. Последующие кадры сохраняются в видеофайле путем фиксации изменений, произошедших в них относительно ключевого кадра. Таким образом, чем реже расположены ключевые кадры, тем более сильного сжатия очень часто можно достичь. Имейте в виду, что не все кодеки используют технологию сжатия с использованием ключевых кадров, однако большинство из

них позволяют задать частоту ключевых кадров. В частности, настройке данной опции предусматривают популярные кодеки MPEG-4, DivX;) и DivX, чаще всего использующиеся для сжатия кинофильмов (рис. 4.10).

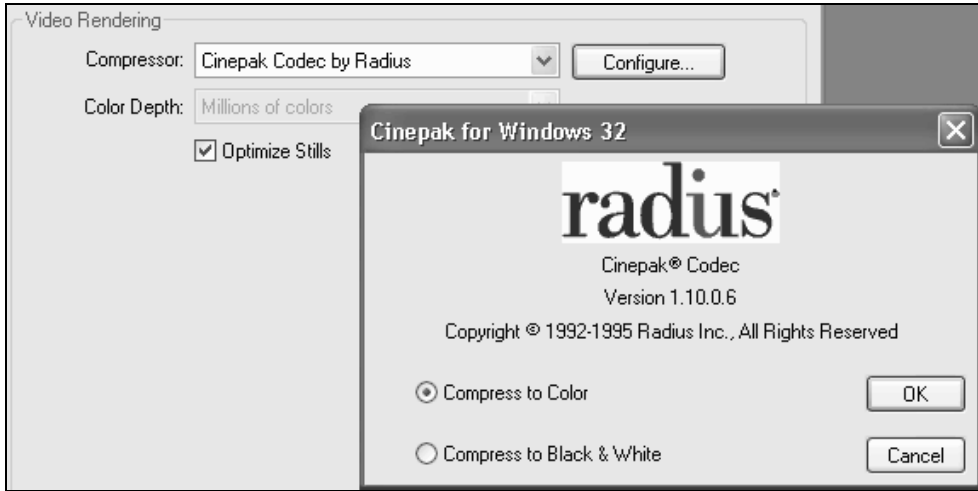


Рис. 4.9. Установки кодака Cinepak

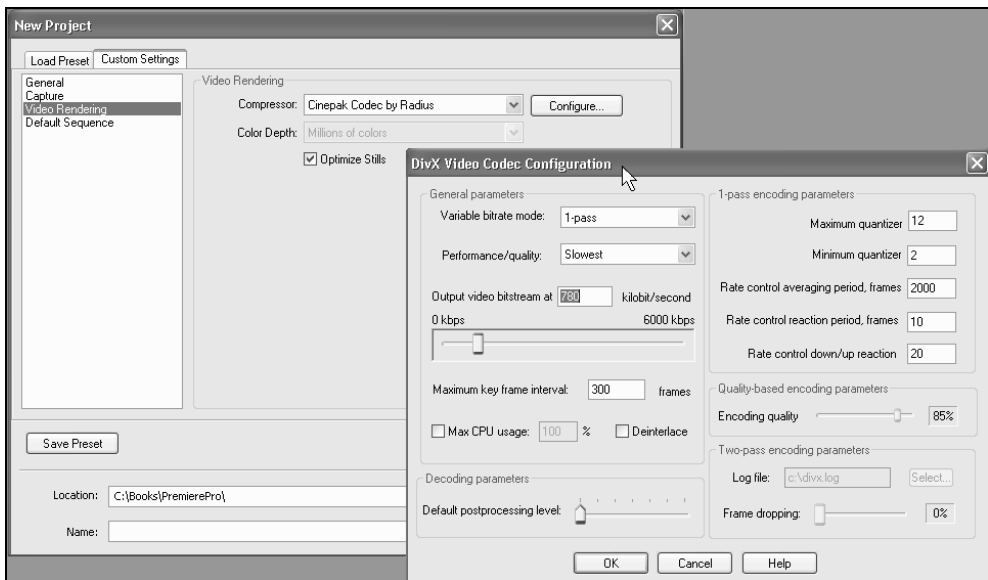


Рис. 4.10. Установки кодака DivX

Раскрывающийся список **Color Depth** (Глубина цвета) — определяет число цветов, которые могут использоваться для представления пиксела изображения. Чем больше глубина пиксела, тем качественнее картинка, но тем больше ресурсов компьютера требуется (в частности, тем большим получается файл предварительного просмотра). Но некоторые кодеки не позволяют регулировать глубину пиксела, используя всегда определенное количество цветов в палитре (например, 256 цветов, или 8-битовую глубину цвета, как кодек Microsoft RLE).

Флажок **Optimize Stills** (Оптимизировать статические кадры) — позволяет существенно сэкономить ресурсы компьютера при рендеринге статических изображений. Если флажок выставлен, то вместо создания последовательности идентичных кадров будет создан единственный кадр определенной длительности.

Внимание

Некоторые устройства оцифровки не поддерживают режим оптимизации статических кадров. Если вы используете такие устройства при работе с Premiere — сбросьте данный флажок.

4.2.6. Установки фильма по умолчанию

Установки на странице **Default Sequence** (Фильм по умолчанию) определяют, в каком виде будут открываться вновь создаваемые фильмы в окне **Timeline** (Монтаж), а именно, какое количество видео- и аудиотреков будет создано изначально. Имейте в виду, что впоследствии при работе с проектом число доступных треков можно изменить как в большую, так и в меньшую сторону.

Установки фильма по умолчанию включают следующие поля ввода (рис. 4.11):

- Video** (Видео) — начальное число видеотреков;
- Mono** (Моно) — начальное число монофонических (одноканальных) аудиотреков;
- Stereo** (Стерео) — начальное число стереофонических (двухканальных) аудиотреков;
- 5.1** — начальное число многоканальных аудиотреков, 6-канальный звук (3 фронтальных канала + 2 тыловых + 1 низкочастотный).

Три последних установки присутствуют на странице **Default Sequence** (Фильм по умолчанию) в двойном экземпляре — для рабочих аудиотреков и треков субмикширования (с этими типами звуковых треков вы познакомитесь на *уроке 11*). Таким образом, число аудиотреков определяется независимо для этих двух типов треков.

Примечание

Как вы видите, начиная с новой версии Premiere Pro, аудиотреки подразделяются на три типа согласно формату аудиозаписей. Соответственно, клипы с монофоническим звуком могут располагаться только на монофонических аудиотреках и т. д.

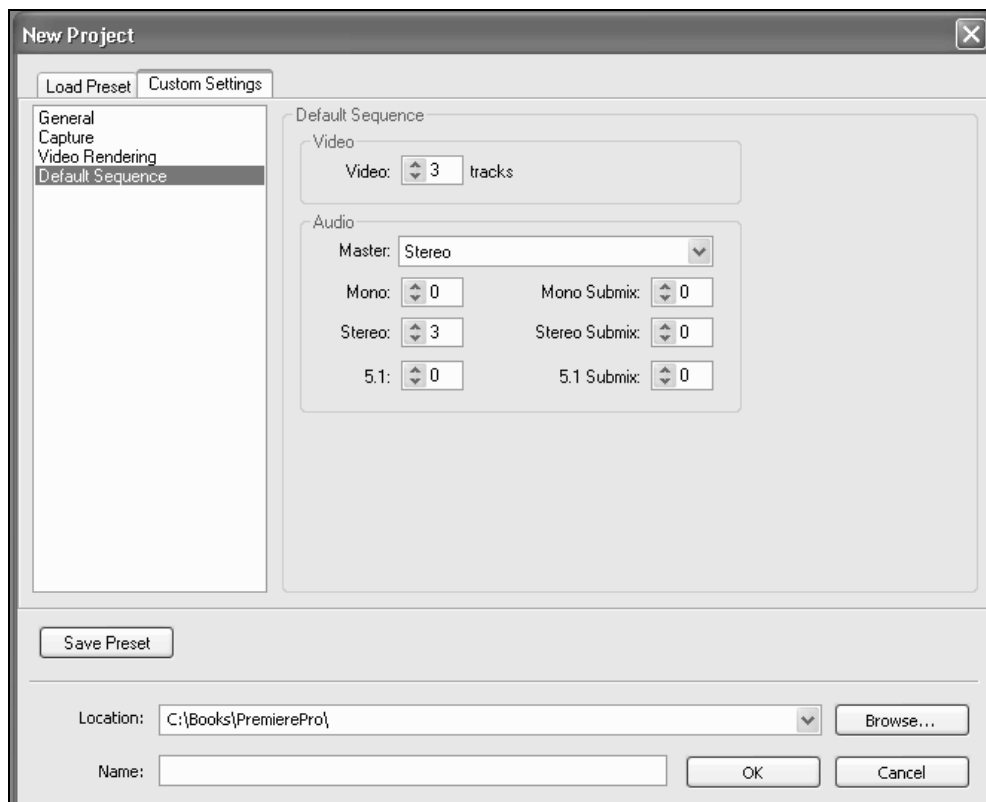


Рис. 4.11. Установки фильма по умолчанию

4.2.7. Изменение установок проекта

Поменять некоторые установки можно и после создания нового проекта, уже при работе над ним. Изменение установок в процессе монтажа производится с помощью диалогового окна **Project Settings** (Установки проекта), которое является близнецом диалогового окна **New Project** (Создание проекта) (рис. 4.12). Это окно также имеет четыре страницы, содержание которых было рассмотрено нами выше. Каждая из страниц позволяет задать опреде-

ленный тип установок. Переход от страницы к странице осуществляется при помощи списка в левой части окна.

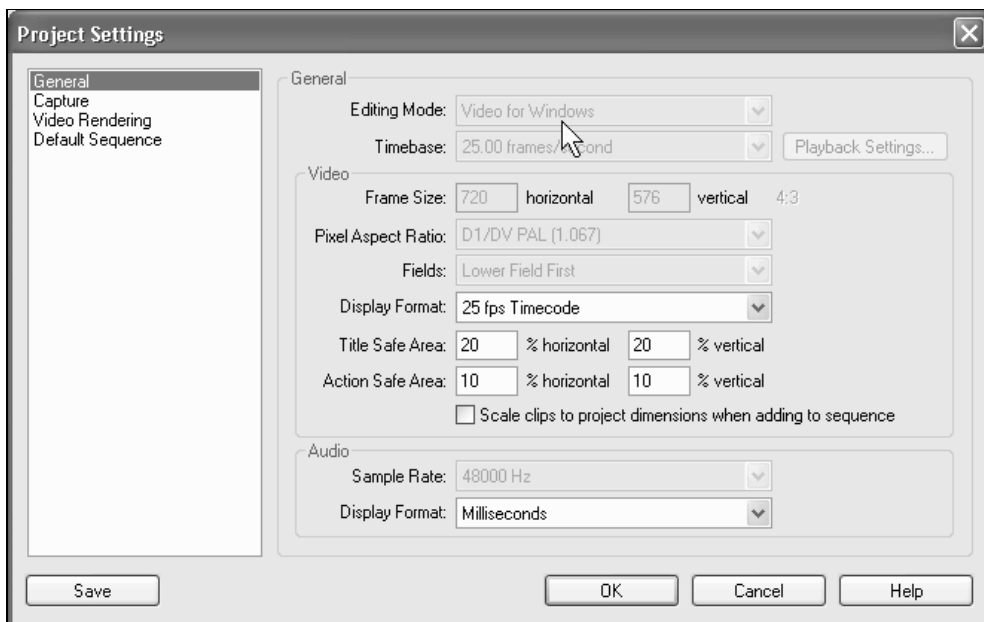


Рис. 4.12. Диалоговое окно **Project Settings** позволяет отредактировать некоторые установки в процессе монтажа

Для того чтобы просмотреть и отредактировать установки проекта, выполните следующие действия:

1. Вызовите диалоговое окно **Project Settings** (Установки проекта) при помощи команды меню **Project>Project Settings** (Проект>Установки проекта) и выбора в подменю нужного типа установок, например — **General** (Общие).
2. Просмотрите и измените доступные установки проекта.
3. Если вы хотите поменять несколько установок, перейдите к нужному типу при помощи левого списка в диалоговом окне **Project Settings** (Установки проекта).
4. Подтвердите изменение установок нажатием кнопки **ОК**.

Внимание

В новой версии программы Premiere Pro лишь немногие из установок можно поменять в процессе работы над проектом. Большинство элементов управле-

ния, задающих важнейшие установки проекта, недоступны в диалоговом окне **Project Settings** (Установки проекта). Если вам все-таки очень хочется поменять некоторые из них, то ничего не остается, кроме закрытия данного проекта и создания нового, с желаемыми установками. Затем в новый проект следует импортировать предыдущий проект, и работать уже с ним. В этом случае все равно следует быть очень внимательным, т. к. различие в установках проектов иногда может приводить к плохо прогнозируемым дефектам изображения на некоторых кадрах фильма. Помните также о том, что установки проекта никак не влияют на атрибуты файла, в который вы экспортируете смонтированный фильм. Для него применяются другие установки (экспорта), которые можно свободно изменять, независимо от того, какие установки вы выбрали для проекта (см. разд. 4.3).

4.2.8. Сохранение предустановок пользователя

Если вы работаете с Premiere, то, вероятнее всего, будете создавать не один проект с похожими установками. Наборы этих установок могут отличаться от предустановок, имеющихся в Premiere. Поэтому для удобства можно сохранить характерный для вашей работы набор параметров проекта в качестве новой предустановки с тем, чтобы в следующих проектах не определять все настройки вручную, а сразу загрузить их как предустановку пользователя.

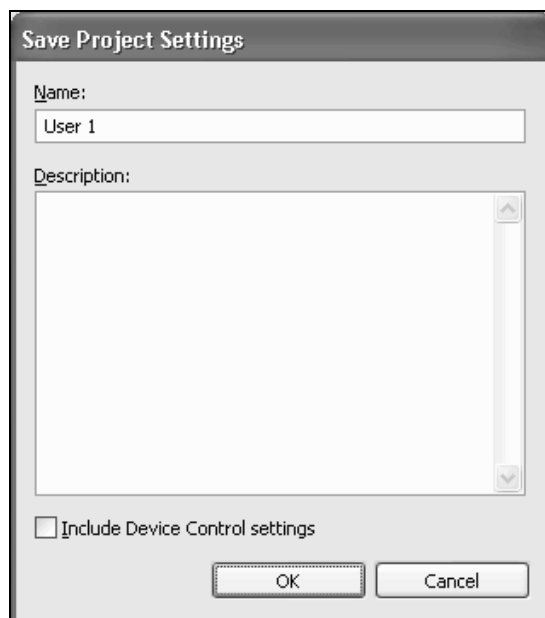


Рис. 4.13. Определение имени новой предустановки

Для сохранения предустановки следует выполнить несколько простых шагов:

1. В диалоговом окне **New Project** (Создание проекта) на закладке **Custom Settings** (Настройка установок), если вы находитесь в режиме создания нового проекта, или в окне **Project Settings** (Установки проекта), если вы редактируете ранее созданный проект, откорректируйте все установки.
2. Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).
3. В открывшемся диалоговом окне **Save Project Settings** (Сохранить установки проекта) (рис. 4.13) введите имя новой установки в поле **Name** (Название) и, по желанию, ее краткое описание в поле **Description** (Описание).
4. Нажмите кнопку **OK**.

После сохранения предустановки при создании нового проекта она станет доступной в диалоговом окне **New Project** (Создание проекта). Всякий раз при попытке загрузить установки проекта в списке предустановок в группе **Custom** (Установки пользователя) будет присутствовать и предустановка пользователя (рис. 4.14).

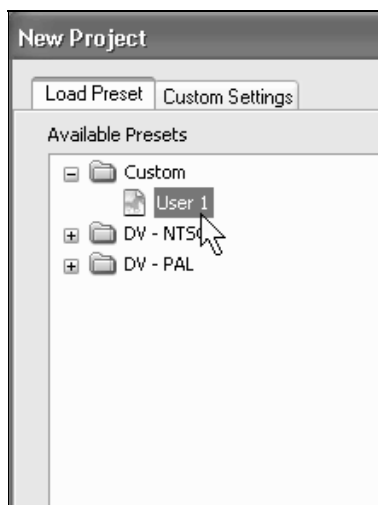


Рис. 4.14. Предустановка пользователя в окне **New Project**

4.3. Установки экспорта

В предыдущем разделе были подробно разобраны установки, которые используются для расчета и отображения кадра в окне **Monitor** (Монитор) в

процессе редактирования фильма. После завершения монтажа вы экспортируете фильм во внешний файл, причем в этом случае установки экспорта могут быть совершенно иными, нежели установки проекта.

Рассмотрим, как можно выбрать установки экспорта.

1. Выделите фильм, который вы собираетесь экспортировать, в окне **Project** (Проект) или **Timeline** (Монтаж).
2. Введите команду **File>Export>Movie** (Файл>Экспорт>Фильм).
3. В открывшемся диалоговом окне **Export Movie** (Экспорт фильма) нажмите кнопку **Settings** (Установки). Перед этим обратите внимание на то, что текущие установки экспорта перечислены в списке **Summary** (Описание) в нижней части окна (рис. 4.15).

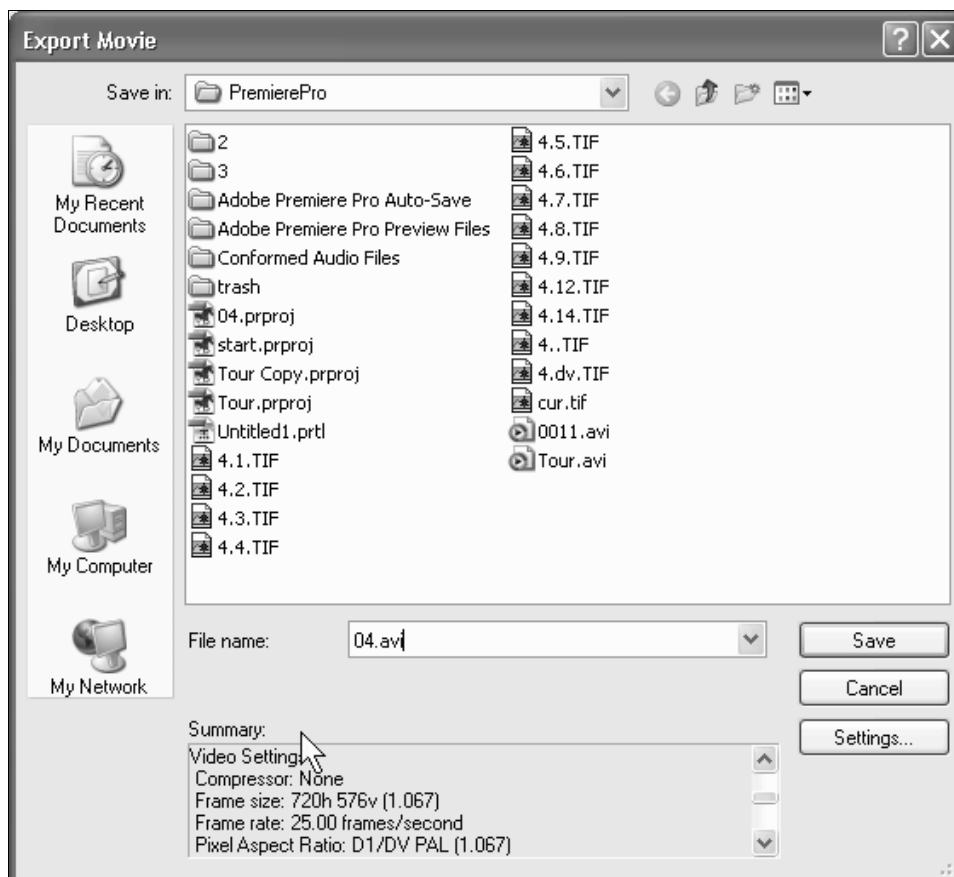


Рис. 4.15. Установки экспорта указаны в списке **Summary**

4. Просмотрите и отредактируйте соответствующие установки в открывшемся диалоговом окне **Export Movie Settings** (Установки экспорта фильма) (рис. 4.16). Это диалоговое окно имеет структуру, похожую на окно **New Project** (Создание проекта); таким образом, следует просмотреть и откорректировать установки на четырех страницах.
5. По завершении редактирования установок нажмите кнопку **OK**.
6. В окне **Export Movie** (Экспорт фильма) задайте имя файла и нажмите кнопку **Save** (Сохранить), чтобы начать экспорт фильма.

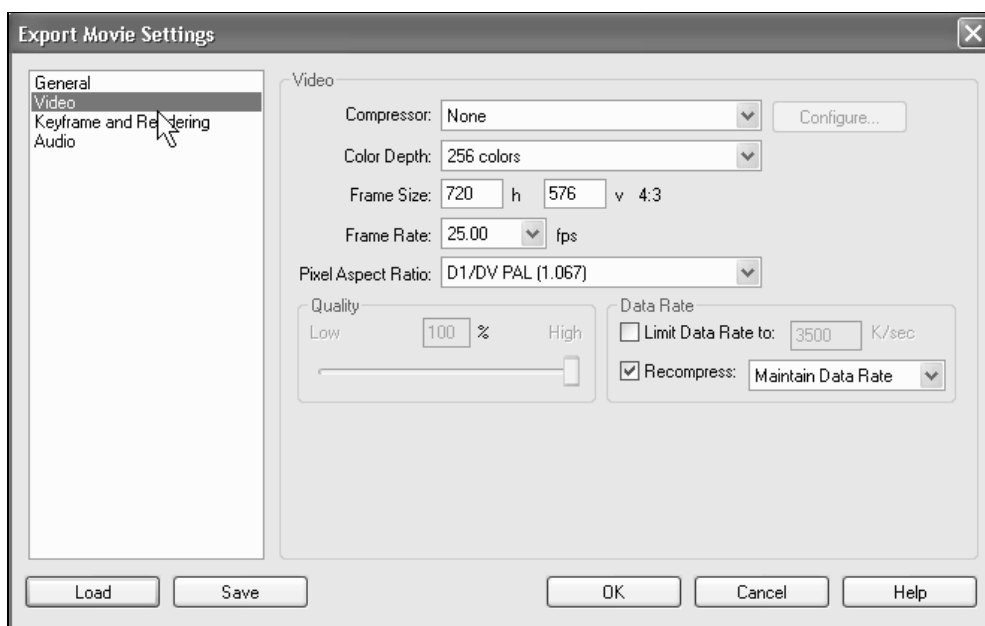


Рис. 4.16. Определение установок экспорта производится в окне **Export Movie Settings**

Установки экспорта несколько отличаются от рассмотренных нами выше установок проекта, хотя большинство из них по смыслу эквивалентно установкам проекта, с той поправкой, что относятся они исключительно к файлу, в который экспортируется фильм. Установки экспорта будут подробно рассмотрены на *уроке 15* (см. *разд. 15.2*).

Комбинацию установок экспорта, подобно установкам проекта (см. *разд. 4.2.8*), можно сохранить для последующего использования при экспорте других фильмов.

Для сохранения предустановки экспорта выполните следующие действия:

1. Вызовите описанным выше способом диалог **Export Movie Settings** (Установки экспорта фильма).
2. Просмотрите и откорректируйте все установки экспорта.
3. Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).
4. В открывшемся диалоговом окне **Save Export Settings** (Сохранить установки экспорта) введите имя новой предустановки в поле **Name** (Название) и, по желанию, ее краткое описание в поле **Description** (Описание) (рис. 4.17).
5. Нажмите кнопку **OK**.

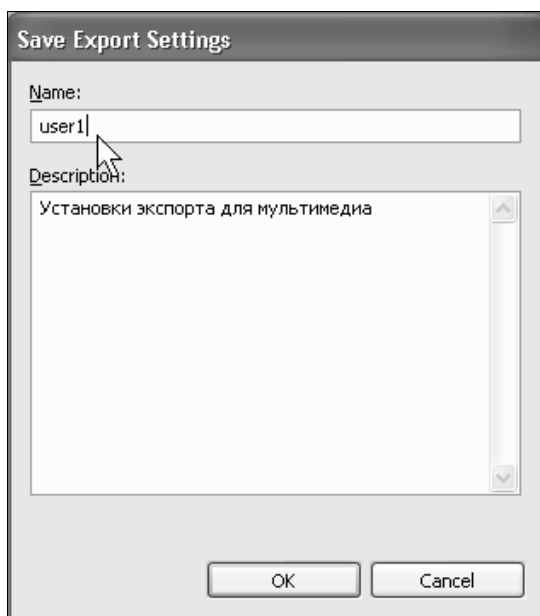


Рис. 4.17. Сохранение установок экспорта пользователя

После этого комбинацию установок экспорта можно использовать снова и снова. Стоит заметить, что применение предустановок экспорта несколько отличается от предустановок проекта, поскольку их сохранение производится не в служебных файлах Premiere, а во внешнем файле с расширением `rgexport`.

Для использования сохраненной ранее предустановки экспорта выполните следующее:

1. Вызовите диалоговое окно **Export Movie Settings** (Установки экспорта фильма) и нажмите в нем кнопку **Load** (Загрузить).
2. В открывшемся диалоговом окне **Load Export Settings** (Загрузить установки экспорта) выберите файл с сохраненными установками экспорта (с расширением `prexport`) и нажмите кнопку **Open** (Открыть) (рис. 4.18).
3. Для осуществления экспорта фильма действуйте далее стандартным способом.

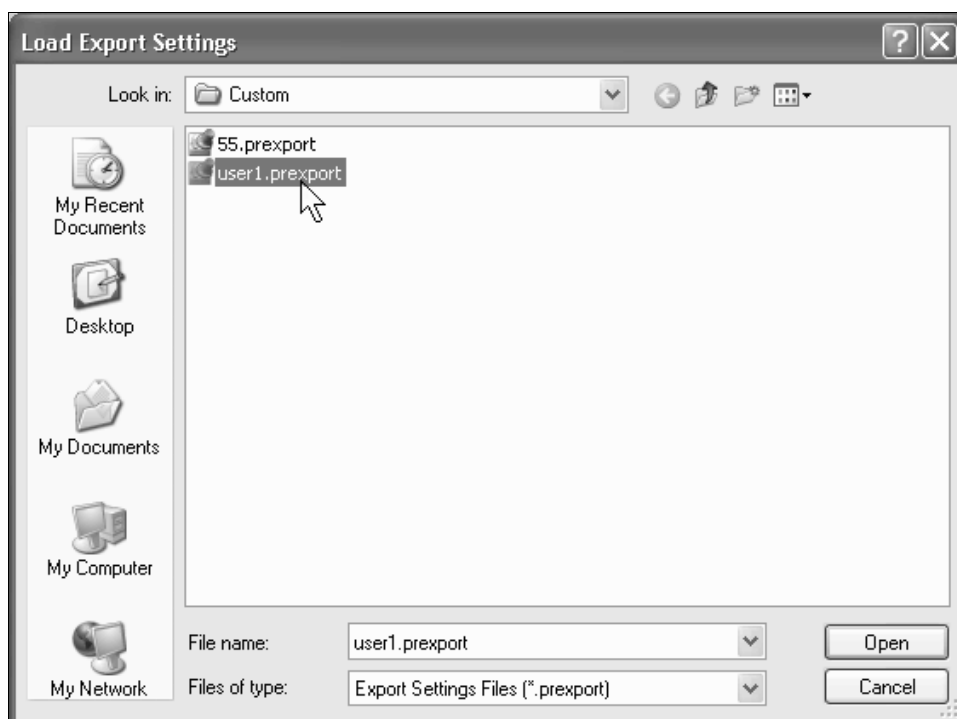


Рис. 4.18. Загрузка установок экспорта, сохраненных ранее во внешний файл

Таким образом, файлы с сохраненными установками экспорта можно использовать при работе на других компьютерах (достаточно просто перенести их туда вместе с прочими файлами проекта).

Урок 5



Проекты

Этот урок посвящен описанию средств **Premiere** по управлению проектами. Большую часть главы занимает рассмотрение возможностей и настроек окна **Project** (Проект). В последнем разделе приводятся сведения о работе с файлами проектов.

В принципе, если вы создаете простые фильмы, и действия в окне **Project** (Проект) имеют для вас второстепенное значение, но, в то же время, вы на интуитивном уровне неплохо обращаетесь с типовыми приложениями ОС **Windows**, то можете пропустить этот урок. Обращаться к его разделам вы сможете и впоследствии, сталкиваясь в вашей дальнейшей работе с необходимостью тех или иных манипуляций с проектами.

- Чего мы хотим:
 - научиться обращаться с окном **Project** (Проект).
- Нам потребуется:
 - любой проект, содержащий несколько клипов различного типа.
- Что полезно вспомнить:
 - как устроен интерфейс **Premiere** (см. урок 2).

5.1. Окно **Project**

Окно **Project** (Проект) — одно из основных окон **Premiere**, и оно всегда активно при создании нового или открытии ранее сохраненного проекта. Окно **Project** (Проект) является одновременно и хранилищем исходных клипов, которые вы помещаете туда с жесткого диска вашего компьютера или внешнего устройства, подключенного к компьютеру, и передатчиком клипов в окнах **Monitor** (Монитор) и **Timeline** (Монтаж) для компоновки их в фильмы. Фактически окно **Project** (Проект) представляет собой библиотеку клипов и фильмов, и одной из его главных задач является обеспечение быстрого поиска нужного клипа или фильма.

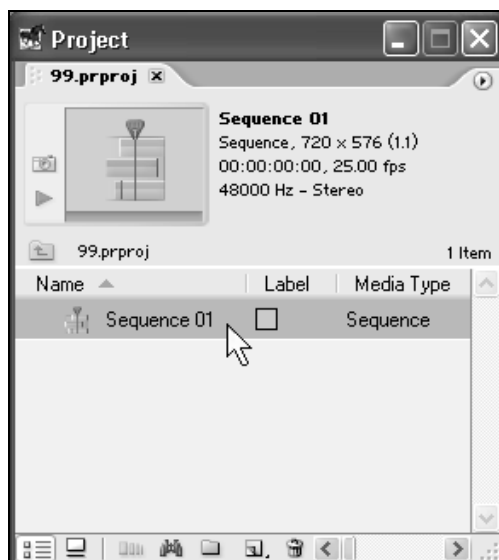


Рис. 5.1. Окно **Project** при загрузке нового проекта содержит только пустой фильм, добавленный в него по умолчанию

Если вы начинаете новый проект, то сначала Premiere попросит вас определить его имя и расположение файла проекта на диске. Название проекта затем будет отображаться на закладке окна **Project** (Проект) (рис. 5.1). При создании нового проекта он не будет содержать ни одного клипа. Если вы открываете сохраненный проект, то окно **Project** (Проект) будет содержать клипы, ранее помещенные в этот проект, и иметь соответственно название, присвоенное вами проекту (рис. 5.2).

Примечание

Напомним, что создать новый проект можно командой **File>New>Project** (Файл>Создать>Проект), а открыть существующий — при помощи команд **File>Open Project** (Файл>Открыть проект) или **File>Open Recent Project** (Файл>Открыть недавний проект).

Рассмотрим последовательно области и панель инструментов окна **Project** (Проект).

5.1.1. Область предварительного просмотра

Под заголовком и закладкой окна **Project** (Проект) находится область предварительного просмотра (preview area) (рис. 5.1, 5.2). Она служит для просмотра в миниатюре и прослушивания клипов, помещенных в окно **Project**

(Проект), а также для отображения их основных свойств. С помощью этой области можно быстро ознакомиться с содержимым клипа и выбрать из окна **Project** (Проект) нужный клип для последующего его монтажа в фильм. В области предварительного просмотра всегда отображается кадр и свойства клипа, выделенного в окне **Project** (Проект).



Рис. 5.2. Окно **Project** после загрузки ранее сохраненного проекта содержит клипы, импортированные в прошлых сессиях работы

Слева в области предварительного просмотра находится миниатюра с кадром клипа. С помощью кнопки запуска/останова воспроизведения, расположенной слева от нее, можно просматривать клип. Элементы управления воспроизведением области предварительного просмотра окна **Project** (Проект) похожи на кнопки окна **Monitor** (Монитор) и имеют тот же смысл.

Перечислим их:

- **Play/Stop** (Проиграть/Остановить) — кнопка запуска и остановка воспроизведения клипа в миниатюре;
- полоса прокрутки — служит для покадрового просмотра клипа;
- **Set Poster Frame** (Сделать фоновым кадром) — кнопка, которая устанавливает текущий кадр в области предварительного просмотра в качестве так называемого *фонового кадра* (poster frame).

Примечание

Фоновый кадр является "визитной карточкой" клипа. В частности, пиктограмма с ним сопровождает клип в списке клипов в окне **Project** (Проект), если включен соответствующий режим.

Правая часть области предварительного просмотра содержит информацию о свойствах выделенного клипа или фильма. Поменять свойства клипа при работе над ним в **Premiere**, в отличие от установок проекта или экспорта, вы уже не сможете. Эта информация полезна для сравнения установок клипов, которые вы собираетесь монтировать в окне **Timeline** (Монтаж). Рекомендуется, чтобы установки исходных клипов, по возможности, совпадали друг с другом, а также с установками фильма.

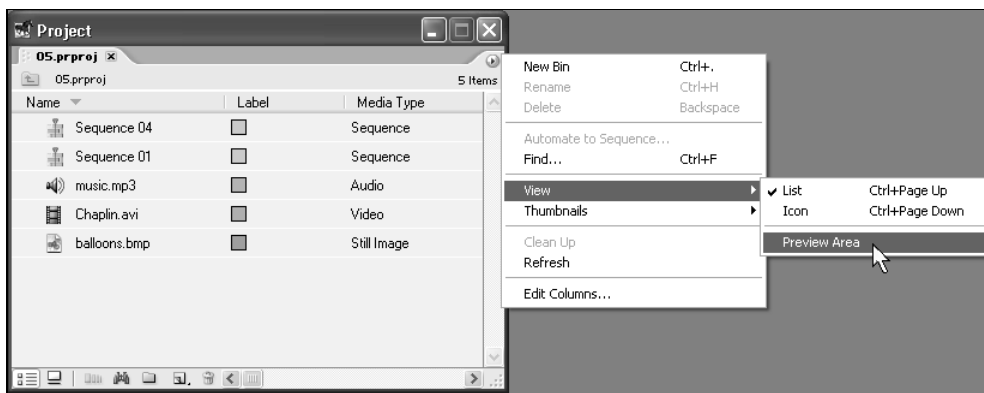


Рис. 5.3. Скрытие области предварительного просмотра производится при помощи меню окна **Project**

Для того чтобы увидеть информацию о клипе или фильме из окна **Project** (Проект), вам достаточно выделить его щелчком в области клипов. Кадр клипа загрузится в миниатюру области предварительного просмотра. С помощью кнопки **Play** (Проиграть) и шкалы с ползунком вы просматриваете или прослушиваете клип в зависимости от его типа. Если вы выделили в области клипов статический клип, то кнопки воспроизведения будут недо-

ступны, т. к. такой клип не меняется во времени, и вы сможете просто наблюдать само статическое изображение клипа. Если ни один из клипов не выделен, то область предварительного просмотра пуста. Если выделено несколько элементов, то соответствующая информация (об их количестве) будет приведена в области предварительного просмотра.

Область предварительного просмотра может быть временно скрыта из окна **Project** (Проект) в целях увеличения основной области клипов и фильмов. Для этого достаточно воспользоваться командой **View>Preview Area** (Вид>Область предварительного просмотра) меню окна **Project** (Проект) (рис. 5.3).

5.1.2. Список клипов и фильмов

Основную часть окна **Project** (Проект) под областью предварительного просмотра, занимает список клипов, импортированных в проект, и фильмов, которые в нем редактируются.

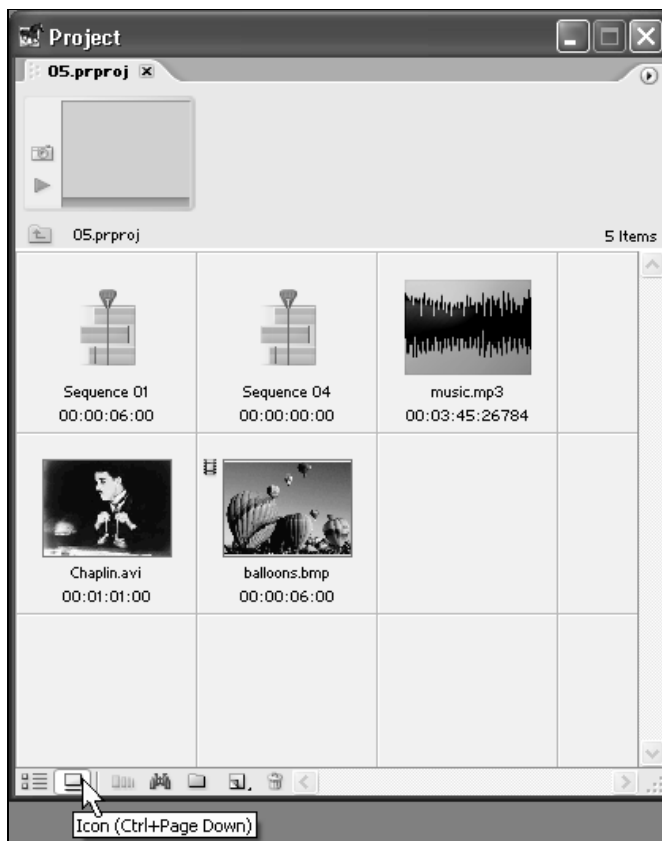


Рис. 5.4. Область клипов в виде значков

Организация списка клипов и фильмов очень похожа на организацию папок с файлами в ОС Windows и может иметь один из двух видов, выбираемых пользователем.

- **List View** (Список) — клипы представлены в виде таблицы (см. рис. 5.2, 5.3). Первый столбец содержит пиктограммы (либо миниатюры), говорящие о типе медиа (видео, аудио, статическое изображение или фильм). Второй столбец состоит из имен клипов, третий — цветные метки, присвоенные данному элементу согласно его типу медиа, далее идут столбцы с длительностью, свойствами видео- и аудиосоставляющих клипов, комментариями и т. п. Количество и порядок следования столбцов могут быть настроены пользователем.
- **Icon View** (Значок) — клипы представлены в виде миниатюр — фоновых кадров с именем и длительностью (рис. 5.4).

Переключить режимы представления списка можно при помощи пары кнопок, находящихся слева на панели инструментов окна **Project** (Проект) (рис. 5.4). Более подробная информация о настройке окна **Project** (Проект) приведена в *разд. 5.2*.

5.1.3. Панель инструментов окна *Project*

Панель инструментов окна **Project** (Проект) примыкает к его нижней границе (рис. 5.5) и служит для быстрого ввода той или иной команды.

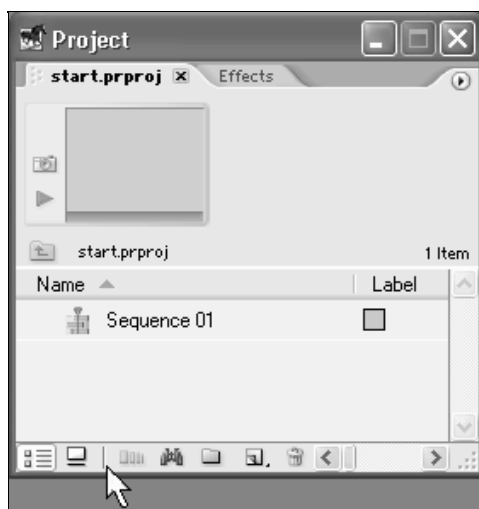


Рис. 5.5. Панель инструментов окна **Project**

Перечислим слева направо названия кнопок панели инструментов, а подробно расскажем об их действии в следующих разделах:

- **List** (Список) — переводит область клипов в вид списка;
- **Icon** (Значок) — переводит область клипов в вид значков;
- **Automate to Sequence** (Автоматически вставить в фильм) — вставляет последовательность выделенных клипов в фильм, т. е. переносит их в окно **Timeline** (Монтаж) один за другим;
- **Find** (Поиск) — осуществляет поиск клипов или корзин в окне **Project** (Проект) по их названию или его части;
- **Bin** (Корзина) — создает новую папку (корзину) для более удобной организации клипов и фильмов. Не путайте с привычной "корзиной для мусора" из ОС Windows;
- **New Item** (Создать элемент) — создает новые фильмы и специальные клипы как в окне **Project** (Проект), так и в отдельном окне, например — титры или цветовой фон. Эта кнопка эквивалентна действию пункта меню **File>New** (Файл>Создать);
- **Clear** (Удалить) — удаляет выделенные в окне **Project** (Проект) элементы — клипы, фильмы или корзины.

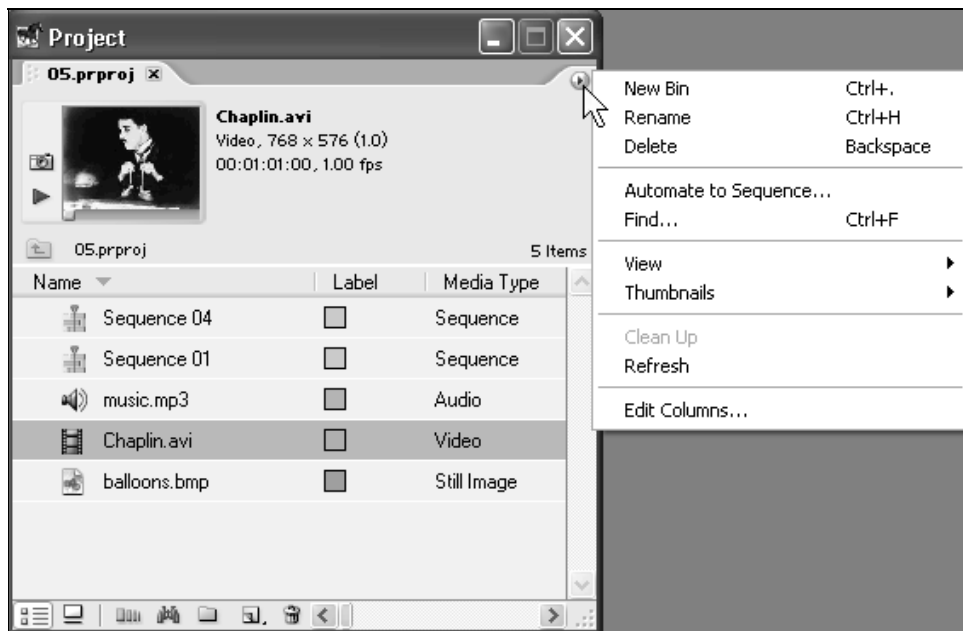


Рис. 5.6. Меню окна **Project**

Перечисленные команды можно ввести как при помощи панели инструментов, так и меню окна **Project** (Проект) (рис. 5.6). Кроме того, меню окна позволяет производить некоторые дополнительные операции.

5.2. Настройка окна *Project*

Внешний вид окна **Project** (Проект) может быть настроен в соответствии с вашими потребностями.

Во-первых, допускается скрытие области предварительного просмотра из окна **Project** (Проект) (см. рис. 5.3). Во-вторых, можно управлять представлением области клипов в каждом из его двух видов.

Пользователям предыдущих версий Premiere

В новой версии Premiere Pro интерфейс окна **Project** (Проект) стал более понятным и интуитивным. Разработчики освободили его от таких неуклюжих деталей, как область корзины и дополнительных настроек, сильно отягощавших предыдущие версии Premiere. В то же время основные приемы работы в окне **Project** (Проект) остались практически неизменными, за исключением того факта, что в Premiere Pro (благодаря поддержке многозадачности) оно содержит, помимо клипов, еще и фильмы.

5.2.1. Миниатюры клипов

Как уже отмечалось, область клипов может представляться в одном из двух возможных видов (см. рис. 5.2, 5.4). Эти разные виды окна **Project** (Проект) построены с учетом того, какие действия собирается в нем осуществлять пользователь и, соответственно, какая информация для него важна в тех или иных ситуациях. Переключение между различными видами области клипов производится либо с помощью кнопок панели инструментов окна **Project** (Проект) (см. рис. 5.4), либо через меню окна (см. рис. 5.6).

Меню окна **Project** (Проект) позволяет настроить дополнительные опции отображения элементов в окне **Project** (Проект), а именно — использование миниатюр для упрощения работы с клипами. По умолчанию рядом с названием клипов отображаются пиктограммы, говорящие о типе медиа (видео или аудио, клип или фильм). В виде значков окно **Project** (Проект) по умолчанию включает миниатюры клипов среднего размера. Настроить опцию отображения миниатюр, как для вида списка, так и для вида значков, можно при помощи меню окна **Project** (Проект). Делается это так:

1. Вызовите диалоговое меню окна **Project** (Проект) и наведите в нем указатель мыши на пункт **Thumbnails** (Миниатюры).
2. Для включения опции отображения миниатюр снимите в появившемся подменю флажок с пункта **Off** (Выключено) (рис. 5.7).

3. Для задания размера миниатюр выберите в подменю **Thumbnails** (Миниатюры) меню окна желаемый тип: **Small** (Мелкие), **Medium** (Средние) или **Large** (Крупные).

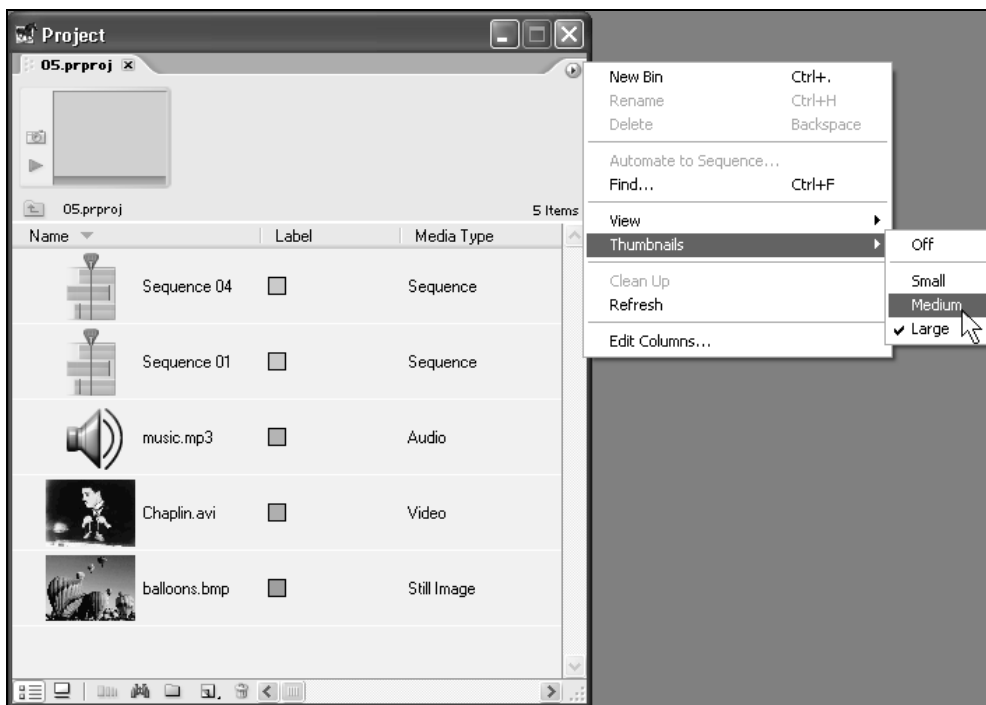


Рис. 5.7. Настроить вид миниатюр клипов можно при помощи меню окна **Project**

Примечание 1

Если выбран режим **Off** (Выключено), подменю **Thumbnails** (Миниатюры) определяет размер пиктограмм, символизирующих тип клипов.

Примечание 2

В качестве миниатюры клипа используется один из его кадров, называемый *фоновым* (poster frame). По умолчанию в качестве фонового используется стартовый кадр клипа, но, при желании, фоновым можно сделать любой кадр. Для этого надо отыскать данный кадр на миниатюре предварительного просмотра окна **Project** (Проект) и нажать кнопку **Set Poster Frame** (Сделать фоновым кадром) слева от нее.

5.2.2. Вид списка окна *Project*

Окно **Project** (Проект) в виде списка представлено таблицей с большим количеством столбцов (рис. 5.8).

Совет

Если вам хочется видеть в окне **Project** (Проект) максимальное количество разнообразной информации о свойствах клипов, выбирайте вид списка.

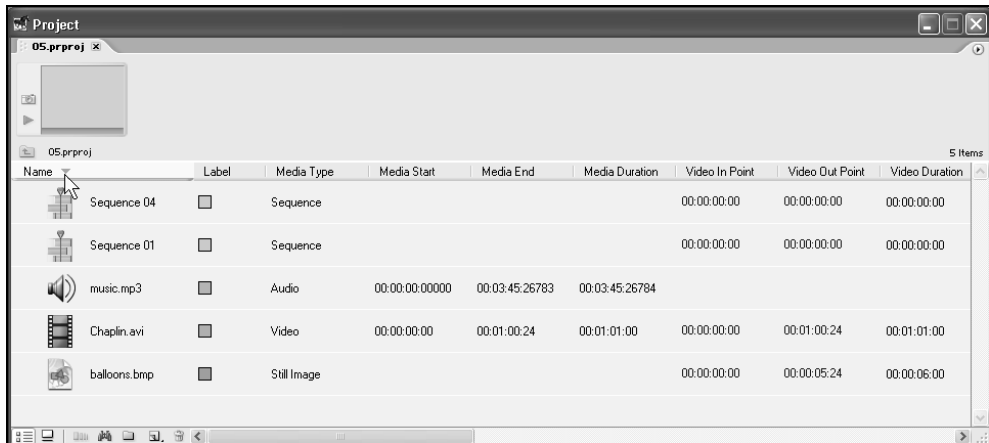


Рис. 5.8. В виде списка окно **Project** дает максимальную информацию о свойствах клипов

В столбцах отображается следующая информация:

- Name** (Название) — имя исходного клипа или фильма, причем имеется возможность менять это имя прямо в окне **Project** (Проект), щелкая на нем и вводя другое;
- Label** (Метка) — цвет, сопоставленный данному элементу;
- Media Type** (Медиа-тип) — тип медиа, например — **Sequence** (Фильм), **Movie** (Видео), **Audio** (Аудио) или **Still Image** (Статическое изображение);
- Media Start** (Старт) — тайм-код начала клипа;
- Media End** (Конец) — тайм-код конца клипа;
- Media Duration** (Длительность) — общая длительность (видео и аудио) клипа, представленная в формате временной базы;
- Video In Point** (Точка входа видео) — номер кадра, идентифицирующий начало (входной маркер) видеосоставляющей клипа в области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор);

- **Video Out Point** (Точка выхода видео) — номер кадра, идентифицирующий конец (выходной маркер) видеосоставляющей клипа в области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор);
- **Video Duration** (Длительность видео) — длительность видеосоставляющей клипа;
- **Audio In Point** (Точка входа аудио) — номер кадра, идентифицирующий начало (входной маркер) аудиосоставляющей клипа в области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор);
- **Audio Out Point** (Точка выхода аудио) — номер кадра, идентифицирующий конец (выходной маркер) аудиосоставляющей клипа в области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор);
- **Audio Duration** (Длительность аудио) — длительность аудиосоставляющей клипа;
- **Video Info** (Информация о видео) — видеохарактеристики клипа, такие как размер кадра и т. д.;
- **Audio Info** (Информация об аудио) — аудиохарактеристики клипа, такие как формат, частота звука и т. д.;
- **Video Usage** (Использование видео) — количество появлений видеоклипа в фильмах в окне **Timeline** (Монтаж);
- **Audio Usage** (Использование аудио) — количество появлений аудиоклипа в фильмах;
- **Tape Name** (Название кассеты) — название видеокассеты, с которой был оцифрован клип;
- **Description** (Описание) — текст описания, добавленный клипу при пакетной оцифровке;
- **Comment** (Комментарий) — дополнительные комментарии;
- **Log Note** (Комментарий к формуляру) — комментарий, добавленный к клипу, если его оцифровка производилась средствами Premiere;
- **File Path** (Путь к файлу) — путь к файлу с клипом на жестком диске;
- **Capture Settings** (Установки оцифровки) — установки, назначенные клипу для процесса пакетной оцифровки;
- **Status** (Статус) — статус клипа;
- **Offline Properties** (Свойства отключенного клипа) — тип медиа для отключенного клипа (видео, аудио);
- **Scene** (Сцена) — текст, идентифицирующий текущую сцену;
- **Shot / Take** (Съемка) — комментарий, добавленный при оцифровке клипа;
- **Client** (Клиент) — текст, связанный с именем клиента;

- Compressor** (Компрессор) — кодек, использованный при сжатии клипа;
- Good** (Хорошо) — текст, возможно, добавленный при оцифровке клипа, идентифицирующий качество клипа.

Вы видите, что данный вид области клипов содержит наиболее исчерпывающую информацию о клипе. Но он и самый обширный, и необязательно, что все столбцы понадобятся вам в работе. Чтобы настроить таблицу для вида списка, которая вам необходима, сделайте следующее (рис. 5.9):

1. В меню окна **Project** (Проект) выберите пункт **Edit Columns** (Редактировать столбцы).
2. В открывшемся диалоговом окне **Edit Columns** (Редактировать столбцы) выберите нужные столбцы, устанавливая возле них флажки проверки. Чтобы скрыть лишние столбцы, снимите соответствующие им флажки.
3. Для изменения порядка следования столбцов выделяйте их в списке и перемещайте вверх или вниз при помощи кнопок **Move Up** (Вверх) и **Move Down** (Вниз).
4. Закройте диалоговое окно нажатием кнопки **OK**.

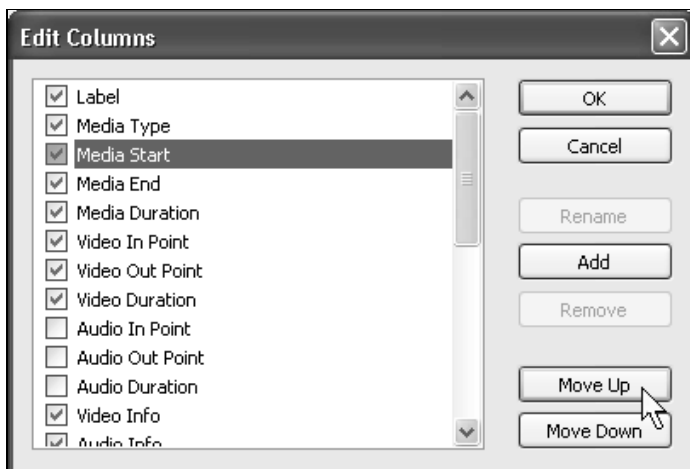


Рис. 5.9. Диалоговое окно **Edit Columns** предназначено для настройки вида списка окна **Project**

Для удобства пользователя можно добавлять новые столбцы в список окна **Project** (Проект) с любой информацией. Чтобы создать новый столбец, вызовите диалоговое окно **Edit Columns** (Редактировать столбцы) и нажмите в нем кнопку **Add** (Добавить). В открывшемся диалоговом окне **Columns Add** (Добавить столбцы) введите имя нового столбца и тип данных, которые будут находиться в нем, — **Text** (Текстовые) или **Boolean** (Логические). Уда-

лить созданные пользователем столбцы можно впоследствии кнопкой **Remove** (Удалить), а переименовать их — кнопкой **Rename** (Переименовать) окна **Edit Columns** (Редактировать столбцы).

В виде списка окна **Project** (Проект) легко расположить его содержимое в алфавитном порядке, причем не обязательно по названию элементов, а по содержимому любого из столбцов списка. Для того чтобы отсортировать элементы окна **Project** (Проект) по данным некоторого столбца, достаточно просто щелкнуть на его заголовке.

Примечание

Заголовок столбца, по ячейкам которого отсортированы клипы в окне **Project** (Проект), выделяется значком в форме треугольника (см. рис. 5.8). Чтобы изменить направление сортировки (по возрастающей или по убывающей), следует щелкнуть на этом треугольном значке.

5.3. Управление клипами, фильмами и папками в окне *Project*

Рассмотрим возможности окна **Project** (Проект) по управлению клипами. Они касаются, во-первых, импорта клипов из файлов или создания клипов специального вида, во-вторых — организации содержимого проекта в виде папок, и в-третьих — сортировки клипов по тому или иному критерию, поиска клипов по ключевому слову и удаления клипов.

Папки, или *корзины* (bin), в *Premiere* предназначены для хранения клипов, фильмов и других (вложенных) папок. Одни папки могут помещаться внутрь других, создавая тем самым иерархическую структуру, удобную, если вы имеете дело с большим числом клипов. Если не создавать новых папок, то импортируемые в окно **Project** (Проект) клипы попадут непосредственно в корневой список проекта. Говоря о корзинах, можно провести аналогию с файловой системой ОС Windows. Корзины (папки) в проекте — это то же, что и папки в ОС Windows, а клипы и фильмы в корзине — то же самое, что файлы в папке. Управлять папками и клипами можно при помощи следующих основных действий:

- создание новой папки;
- помещение клипов и фильмов из одной папки в другую;
- помещение корзин в корзины, т. е. создание вложенных папок;
- импорт клипов в папку;
- переименование клипов и папок;
- удаление клипов, фильмов и папок.

5.3.1. Импорт клипов

Напомним, что перед использованием клипов в каком-либо фильме его необходимо сначала поместить (или импортировать) в окно **Project** (Проект) из файла. Для импорта клипа в проект следует воспользоваться командой верхнего меню **File>Import** (Файл>Импорт). После этого откроется диалоговое окно **Import** (Импорт), в котором нужно определить местонахождение файла на жестком диске, компакт-диске, дискете, в локальной сети или т. п. Детальному описанию импорта и оцифровки клипов посвящен *урок 6*.

5.3.2. Создание новой папки

При загрузке нового проекта фильм, добавляемый к нему по умолчанию, а также импортируемые клипы будут автоматически располагаться в корневой папке проекта (т. е. самом проекте). Однако, особенно при разработке масштабных проектов, разумнее будет размещать клипы и фильмы различной тематики в разные папки, давая при этом корзинам интуитивно понятные имена, по которым вам будет проще ориентироваться в окне **Project** (Проект). Для этого необходимо создавать дополнительные папки и следить за иерархическим строением проекта, подобно тому, как вы работаете с файловой системой ОС Windows.

Чтобы создать в проекте новую папку:

1. Нажмите на панели инструментов окна **Project** (Проект) кнопку **Bin** (Корзина) (рис. 5.10).
2. Внутри появившейся в окне **Project** (Проект) папки задайте (при желании) ее название (рис. 5.11).
3. После завершения ввода имени нажмите клавишу <Enter> или щелкните за пределами названия папки.

Примечание

Создать новую корзину можно при помощи команды **New Bin** (Создать корзину) меню окна **Project** (Проект) или контекстного меню, вызванного в любом месте, свободном от клипов.

Для просмотра содержимого папки достаточно щелкнуть на стрелке слева от ее имени в окне **Project** (Проект). После этого раскроется (с небольшим сдвигом вправо) список клипов, содержащихся в данной папке. Чтобы перейти к содержимому папки, скрыв при этом элементы, находящиеся на верхних уровнях иерархии проекта, просто дважды щелкните на названии папки. Для возвращения вверх по проекту следует нажать кнопку, расположенную над списком окна **Project** (Проект) (на рис. 5.12 на нее наведен указатель мыши).

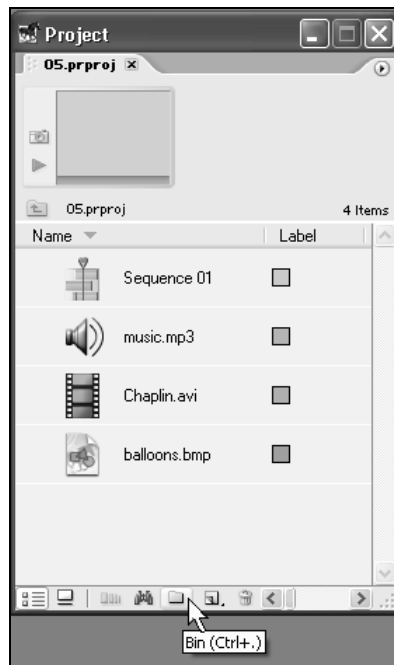


Рис. 5.10. Для создания новой папки нажмите кнопку **Bin**

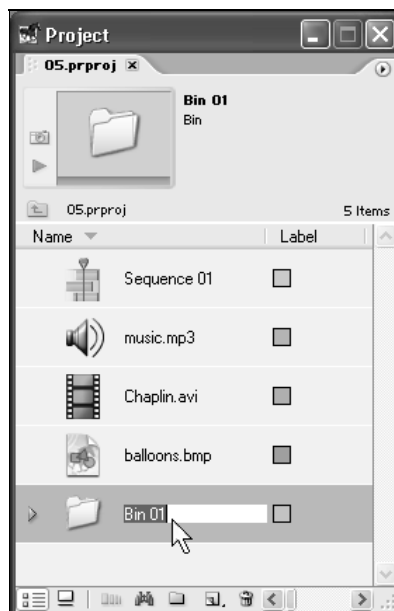


Рис. 5.11. Новая папка в окне **Project**

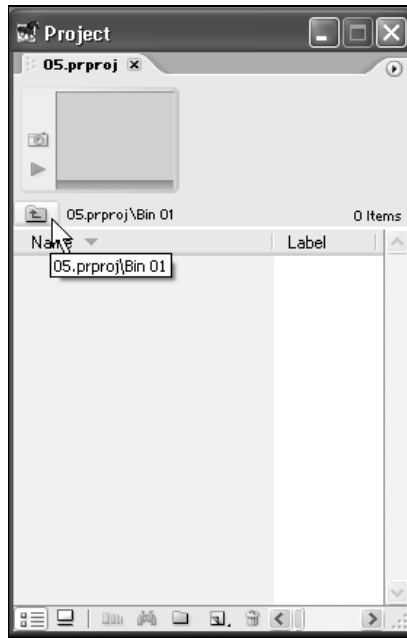


Рис. 5.12. В окне **Project** раскрыто содержимое новой (пустой) папки

5.3.3. Переименование папки, фильма или клипа

Вы можете переименовывать папку или клип. Для этого выполните следующее:

1. Щелчком мыши выделите элемент, который вы желаете переименовать.
2. Щелкните второй раз на имени корзины, фильма или клипа. Имя приобретет характерное выделение, и внутри него появится курсор ввода текста.
3. Отредактируйте название элемента.
4. По окончании ввода щелкните мышью где-либо за пределами элемента.

Примечание

Переименование клипа никак не сказывается на файле, в котором этот клип хранится. Просто тому же самому файлу ставится в соответствие клип с другим именем.

5.3.4. Перемещение папок, клипов и фильмов между папками

Фильмы и клипы можно с легкостью перемещать между папками, подобно файлам в ОС Windows. Для этого:

1. Ухватитесь за пиктограмму перемещаемого клипа или фильма.
2. Перетащите (указателем при нажатой кнопке мыши) клип или фильм на ту папку, в которую желаете его поместить.
3. Папка, готовая принять клип, выделяется, и в этот момент надо отпустить кнопку мыши.

Точно так же одни папки можно помещать в другие, хватаясь за них указателем мыши и перетаскивая на название другой папки. На рис. 5.13 показан пример размещения клипов и фильмов во вложенных папках.

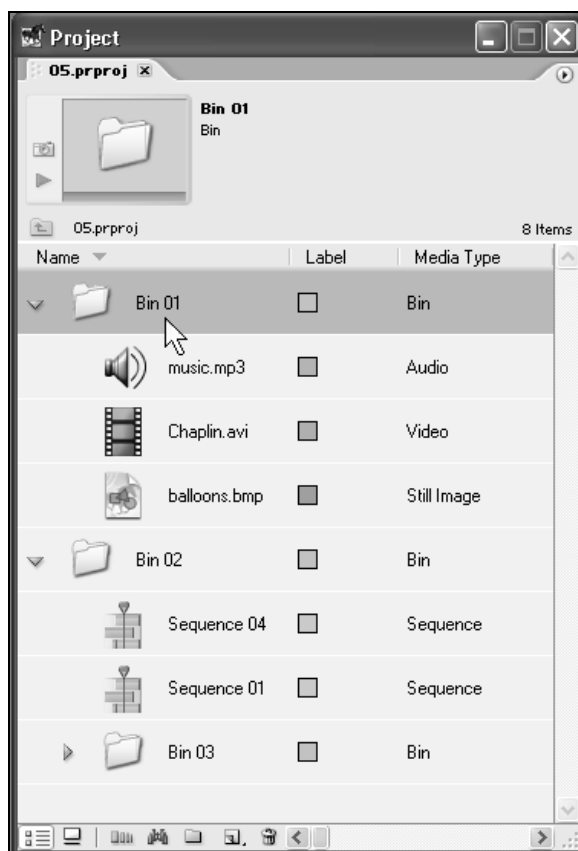


Рис. 5.13. Организовать размещение клипов и фильмов в проекте можно при помощи вложенных папок

5.3.5. Поиск клипов в окне *Project*

В том случае, когда вы монтируете один большой или несколько фильмов и загружаете в окно **Project** (Проект) много исходных клипов, у вас могут возникнуть трудности с поиском нужного клипа. Для решения этой задачи в окне **Project** (Проект) существует опция поиска. Рассмотрим ее использование на конкретном примере.

Чтобы осуществить поиск в окне **Project** (Проект), надо проделать следующее:

1. Нажмите кнопку **Find** (Поиск) на панели инструментов окна **Project** (Проект). Появится диалоговое окно **Find** (Найти) (рис. 5.14).

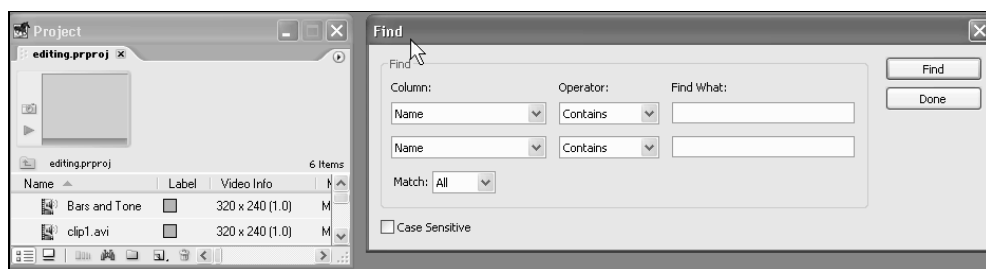


Рис. 5.14. Диалоговое окно **Find** служит для поиска клипов в окне **Project**

2. В левом верхнем раскрывающемся списке **Column** (Столбец) определите, в каком из столбцов будет осуществляться поиск. Это может быть, например, либо столбец **Name** (Название), либо **Media Type** (Медиа-тип) и т. д.
3. В соседнем раскрывающемся списке **Operator** (Оператор) определите желаемый критерий поиска, например **Contains** (Содержит) — для поиска элементов, которые содержат искомый фрагмент.
4. В правом поле введите признак, по которому надо искать. Это может быть сочетание букв для имени или цифры для длительности.

Примечание

Нижний ряд полей имеет тот же смысл, что и верхний ряд, описанный в пп. 1—4. Иными словами, заполнив и нижний ряд (что в принципе не обязательно), вы добавите еще один признак для поиска и уточните критерий, ограничив тем самым количество клипов, которые в итоге найдет Premiere.

5. Нажмите кнопку **Find** (Найти). Premiere отыщет клип по заданным вами признакам и выделит его в списке в области клипов окна **Project** (Проект).

6. Если вы хотите продолжить поиск, то опять нажмите кнопку **Find** (Найти).
7. Если вы удовлетворены поиском и хотите выйти из диалога **Find** (Найти), нажмите кнопку **Done** (Выполнено).

Приведем простой пример поиска клипа. Допустим, мы хотим найти клип, который содержит в своем имени слово clip и имеет размер кадра по горизонтали — 320. В этом случае необходимо ввести в верхней строке поиска диалогового окна **Find** (Найти) слово clip, чтобы первая строка задавала критерий, например "Name contains clip" (что означает "название содержит слово clip"). В нижнем ряду следует задать фрагмент для поиска — 320 и выбрать в качестве объекта столбец **Video Info** (Информация о видео). Таким образом, вторая строка определит критерий поиска — "и информацию о видео, которая содержит 320". После нажатия кнопки **Find** (Найти) Premiere отыщет файл с такими признаками, если, конечно, такой найдется в проекте, и выделит его в окне **Project** (Проект) (рис. 5.15).

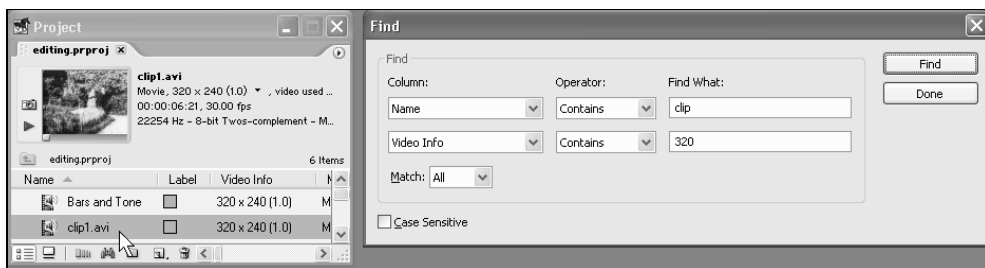


Рис. 5.15. Пример поиска клипов

5.3.6. Просмотр клипов и фильмов в окне **Monitor**

Окно **Project** (Проект) мало приспособлено для просмотра исходных клипов. В списке можно видеть только их фоновые кадры, а миниатюра предварительного просмотра слишком мала. Для того чтобы открыть исходные клипы и редактируемые фильмы, следует использовать окно **Monitor** (Монитор) (рис. 5.16).

- двойной щелчок на имени исходного клипа открывает его в левой части окна **Monitor** (Монитор);
- двойной щелчок на имени фильма открывает его в правой части окна **Monitor** (Монитор) и, одновременно, в окне **Timeline** (Монтаж).

Переключаться между различными клипами (в левой части окна) можно так же, как и между разными фильмами (в правой части) — щелкая на соответствующей закладке окна **Monitor** (Монитор). В любом случае двойной щелчок на клипе из окна **Project** (Проект) откроет его в окне **Monitor** (Монитор).

Пользователям предыдущих версий Premiere

В предыдущих версиях программы (вплоть до 6.5) просмотр клипов можно было производить не только в окне **Monitor** (Монитор), но и в отдельных окнах **Clip** (Клип), открывая, таким образом, любое число клипов одновременно. В новой версии **Premiere Pro**, в целях упрощения интерфейса, окно **Clip** (Клип) не предусмотрено, и клипы открываются только в окне **Monitor** (Монитор).

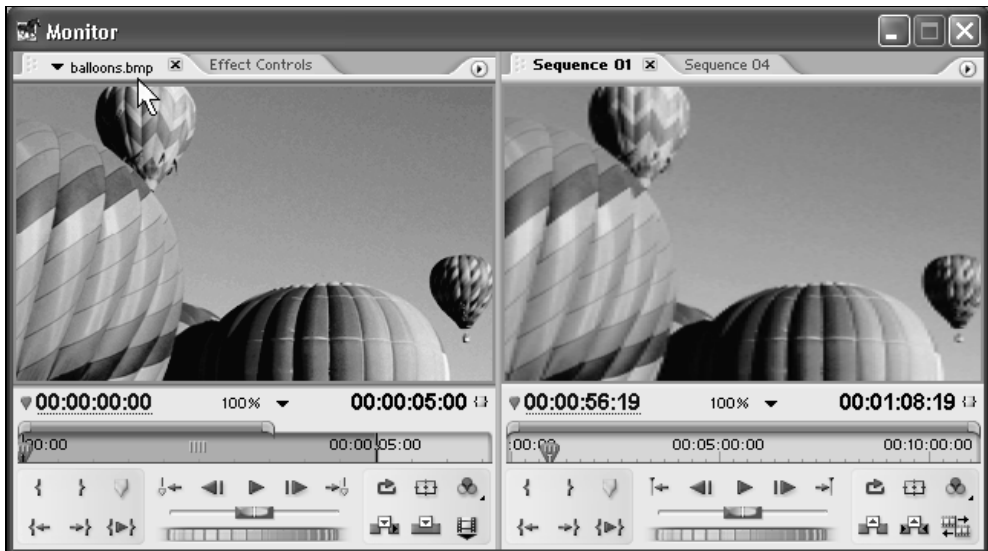


Рис. 5.16. Исходные клипы открываются в левой части окна **Monitor**, а фильмы — в правой

5.3.7. Создание специальных клипов

С помощью кнопки **New Item** (Создать элемент), находящейся на панели инструментов окна **Project** (Проект), легко можно создавать *специальные клипы* — особые клипы **Premiere**, предназначенные для различных служебных целей. Каждый из специальных клипов будет подробно разобран в *разд. 7.1*, а титрам посвящен *урок 14*. Для создания специального клипа выполните следующие действия:

1. Нажмите кнопку **New Item** (Создать элемент).

2. В появившемся меню выберите тип создаваемого специального клипа (рис. 5.17). Таким же образом можно создать новый фильм, выбирая во всплывающем меню пункт **Sequence** (Фильм).

После этого некоторые специальные клипы сразу появятся в окне **Project** (Проект), некоторые потребуют определения своих параметров, а некоторые откроются в отдельном окне, например, **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров).

Примечание

Создать специальный клип можно также соответствующей командой меню окна **Project** (Проект) или верхнего меню **File>New** (Файл>Создать).

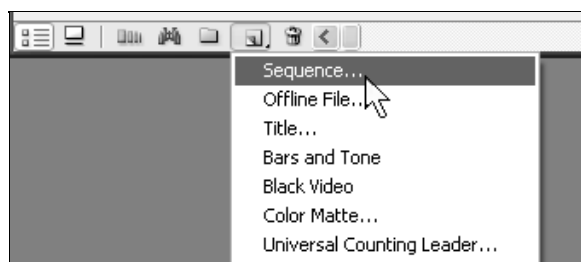


Рис. 5.17. Для создания специального клипа нажмите кнопку **New Item** на панели инструментов окна **Project**

5.3.8. Удаление клипов, фильмов и папок

Для того чтобы удалить любой элемент (фильм, клип или папку) из проекта:

1. Выделите его щелчком в окне **Project** (Проект).
2. Нажмите кнопку **Clear** (Удалить) на панели инструментов окна **Project** (Проект) либо клавишу <Backspace> на клавиатуре.

Если вы хотите удалить подряд несколько элементов, то их надо выделять, щелкая вначале на пиктограмме первого, а затем на пиктограмме последнего элемента при нажатой клавише <Shift>. Для удаления нескольких клипов, расположенных вразброс, следует щелкать на пиктограмме каждого клипа, тем самым выделяя его, при удерживаемой клавише <Ctrl>.

Внимание

Удаление клипа из окна **Project** (Проект) автоматически влечет за собой удаление всех его экземпляров из всех фильмов, в которые он был вставлен. Если клип используется в каком-либо фильме, то при попытке его удаления вы-

водится дополнительное диалоговое окно, в котором пользователю необходимо подтвердить намерение избавиться от данного клипа.

Чтобы удалить из проекта клипы, которые не используются в фильме (т. е. которых нет ни в одном из фильмов), достаточно выбрать в верхнем меню команду **Project>Remove Unused Clips** (Проект>Удалить неиспользуемые клипы).

5.4. Управление файлами проектов

Управление проектами в Premiere организовано так же как и в обычном приложении для ОС Windows. Проекты создаются, сохраняются в файлах, могут быть открыты и закрыты подобно документам Microsoft Word. Основное отличие касается невозможности одновременной работы над несколькими проектами (в то время как в Microsoft Word можно редактировать несколько документов в многооконном режиме). Многозадачность в Premiere, как мы уже говорили, поддерживается благодаря возможности одновременного редактирования нескольких различных фильмов в рамках одного проекта.

5.4.1. Создание нового проекта

Для того чтобы создать новый проект, выберите в верхнем меню команду **File>New>Project** (Файл>Создать>Проект). После этого вам потребуется определить установки нового проекта, его название и расположение на диске (см. разд. 2.1), после чего можно будет приступить к его редактированию.

5.4.2. Сохранение проекта

Несколько команд меню **File** (Файл) позволяют осуществить опции сохранения проекта (рис. 5.18):

- File>Save** (Файл>Сохранить) — сохраняет проект под текущим именем;
- File>Save As** (Файл>Сохранить как) — сохраняет проект под новым именем;
- File>Save A Copy** (Файл>Сохранить копию) — сохраняет копию проекта под другим именем, но открытым оставляет проект под старым именем.

Совет

Командой **Save A Copy** (Сохранить копию) очень удобно пользоваться для создания резервных копий проекта Premiere, над которым вы работаете. В определенные моменты редактирования фильма полезно "про запас" сохранять промежуточные результаты работы, с тем чтобы к ним легко было вернуться потом, если результат последующих действий по монтажу основного проекта вам по каким-либо причинам разонравится.

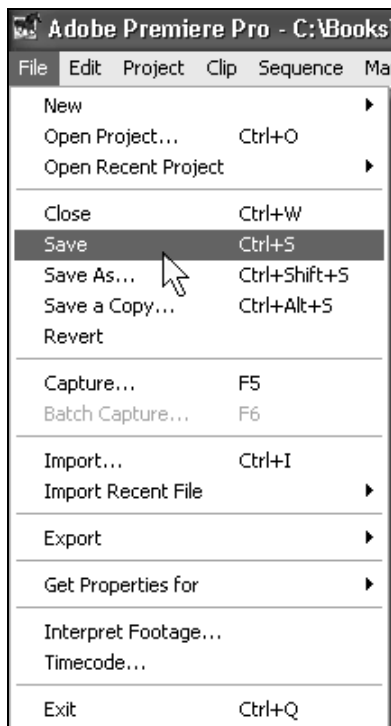


Рис. 5.18. Сохранение проекта

5.4.3. Автосохранение проекта

Разработчики Premiere предусмотрели очень удобную возможность автоматического сохранения файлов через определенные промежутки времени работы. Проекты сохраняются во временные файлы, которые помещаются в папку My Documents во вложенной папке Adobe/Premiere Pro/7.0/AutoSave (путь к файлам может отличаться — если вы установили Premiere в другую папку). Если компьютер случайно "завис", выключилось напряжение и т. п., то не исключено, что наиболее свежую версию вашего проекта удастся найти именно в этой папке (рис. 5.19).

Совет

Присмотритесь к содержимому папки Project-Archive. Каждый проект сохраняется автоматически несколько раз через равные промежутки времени. Таким образом, в вашем распоряжении имеется несколько (на рис. 5.19 — три) вариантов проекта: от наиболее старого до самого свежего. Если вы вдруг захотели вернуться к тому состоянию редактирования проекта, которое было час назад, хорошим решением будет обращение к автосохраненным файлам.

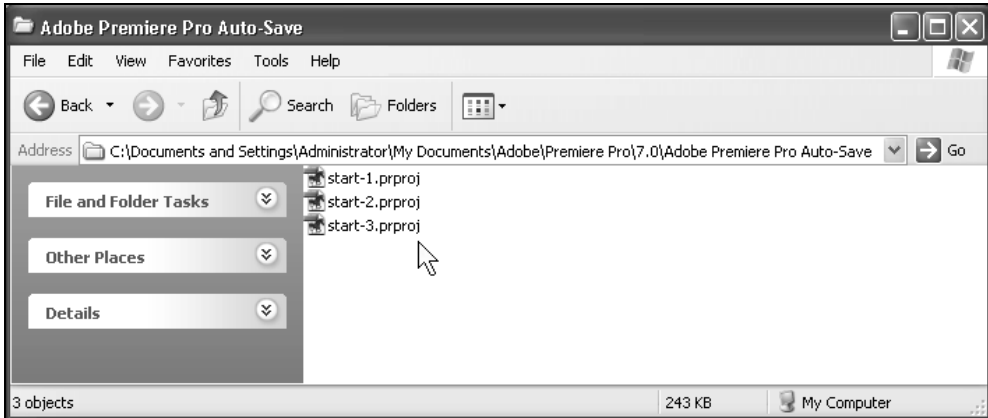


Рис. 5.19. Открытие проекта из папки с автоматически сохраненными проектами

Для того чтобы опция автосохранения стала работать, вам нужно ее включить. Для этого выберите в верхнем меню команду **Edit>Preferences>Auto Save** (Правка>Настройки>Автосохранение).

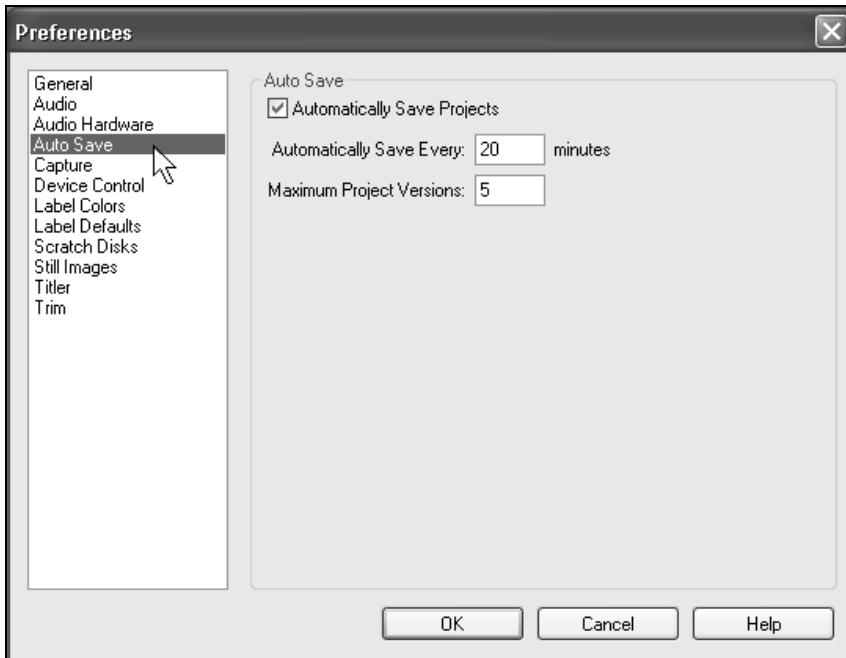


Рис. 5.20. Диалоговое окно **Preferences** позволяет настроить опции автосохранения

В появившемся диалоговом окне **Preferences** (Настройки) задаются следующие основные опции автосохранения (рис. 5.20):

- Automatically Save Projects** (Автоматически сохранять проекты) — собственно само включение этой опции;
- Automatically Save Every ... Minutes** (Автоматически сохранять каждые ... минут) — интервал автоматического сохранения;
- Maximum Project Versions** (Максимальное число версий каждого проекта) — максимальное число версий проекта, которое можно сохранить.

5.4.4. Отмена нежелательных действий

При работе в Premiere время от времени возникает необходимость отменить одно или несколько действий по редактированию проекта. Для этого разработчики предусмотрели несколько возможностей:

- команда **Edit>Undo** (Правка>Отменить) позволяет отменить последнее совершенное действие;
- палитра **History** (Журнал), вызываемая одноименной командой меню **Window** (Окно), служит для отмены желаемого количества последних операций (рис. 5.21);

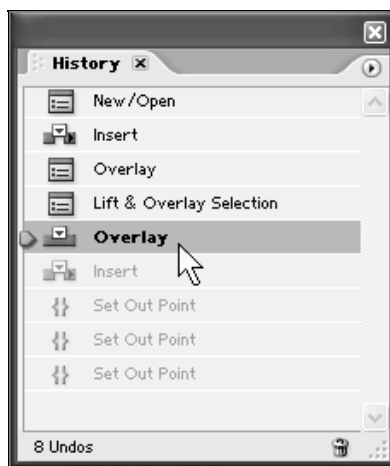


Рис. 5.21. Для отмены серии последних действий щелкните на нужном шаге редактирования в палитре **History**

- Команда **File>Revert** (Файл>Вернуться) возвращает проект к последнему по времени сохраненному варианту. При этом проект в его текущем состоянии закрывается, и все действия по его редактированию в промежу-

ток времени, начиная с последнего сохранения проекта, теряются. Пользуйтесь данной командой, если вам хочется отменить целую серию действий по редактированию проекта, но затруднительно отменить каждое из них по отдельности.

5.4.5. Открытие проекта

Сохраненный ранее проект можно открыть несколькими способами:

- **File>Open Project** (Файл>Открыть проект) — открывает проект через стандартное диалоговое окно ОС Windows **Open File** (Открытие файла), в котором следует найти и выделить файл на диске компьютера (рис. 5.22). Обратите внимание, что можно открывать как файлы предыдущих версий Premiere с расширением `prj`, так и с расширением `prproj`;
- **File>Open Recent Project** (Файл>Открыть недавний проект) — открывает один из тех проектов, которые редактировались в последнее время. Имя нужного проекта следует выбрать из вложенного меню.

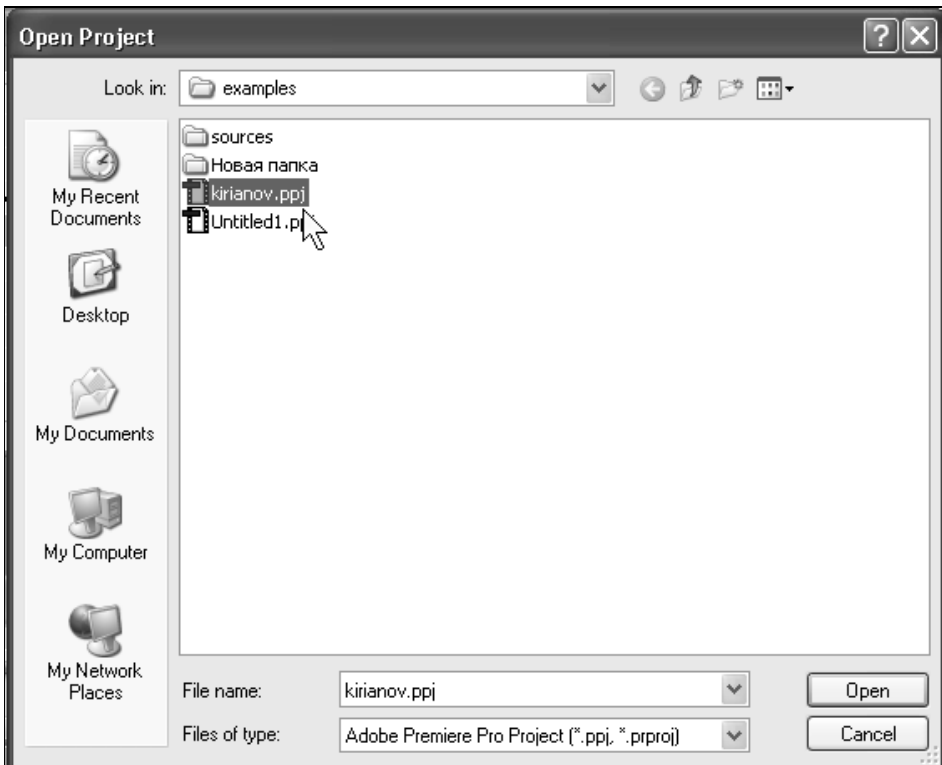


Рис. 5.22. Открытие файла с проектом

Совет

Вторым способом пользоваться намного удобнее, если только вы не хотите вернуться к какому-либо старому проекту.

Помимо описанных способов, открытие проекта возможно из диалогового окна-приглашения **Premiere**, когда ни один из проектов не открыт, а программа находится в состоянии ожидания.

При открытии проектов **Premiere** следует иметь в виду, что клипы, которые содержатся в проекте, — это фактически ссылки на медиа-файлы вашего компьютера. Если в открываемом проекте ссылка на медиа-файл указывает на неправильное место на диске (например, если файл был перемещен или удален), то вместо нормального открытия проекта появляется диалоговое окно **Where is the File?** (Где находится файл?) (рис. 5.23).

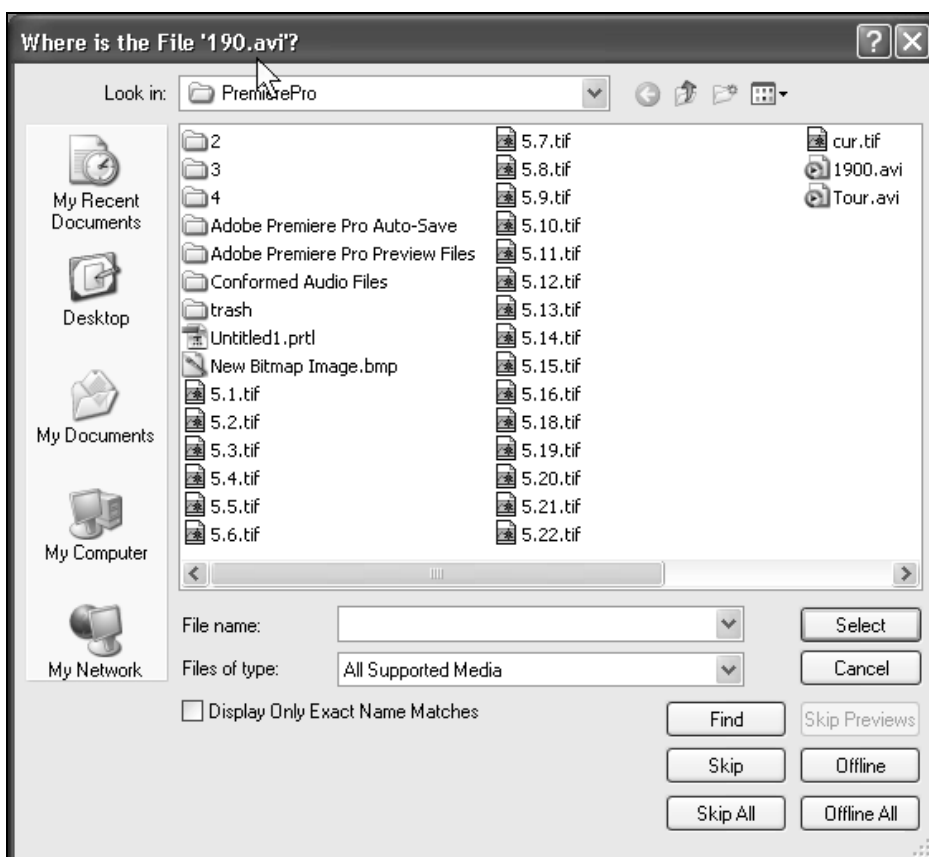


Рис. 5.23. Диалоговое окно **Where is the File?** появляется в том случае, если при открытии проекта не удается отыскать исходные медиа-файлы

Внимание

Помните о том, что проекты Premiere — это не самодостаточные файлы, как, например, текстовые документы или графические файлы. Если вы переносите файл с проектом в другое место на вашем диске, по локальной сети или на другой компьютер, позаботьтесь о том, чтобы все файлы, импортированные в проект в виде клипов, были также перенесены на новое место. При этом по возможности сохраняйте иерархию хранения файлов (например, храните все медиа-файлы проекта в одной папке).

Если вы столкнулись с подобной ситуацией, отчаиваться не стоит. Проанализируйте, почему Premiere не может найти нужный файл, и выберите одно из трех решений: либо считать его безвозвратно утерянным и полностью удалить из всех мест в фильме, где вы его использовали, либо попытаться найти его в другом месте на диске, либо отложить процесс поиска "на потом", сконцентрировавшись на других задачах и оставляя упоминания о клипе в фильме в качестве "белых пятен".

В диалоговом окне **Where is the File?** (Где находится файл?) вам предлагается выбрать одно из решений и нажать соответствующую кнопку:

- OK** — заменяет отсутствующий файл выбранным вами;
- Offline** (Отключить) — помечает отсутствующий файл как *отключенный* (offline file), при этом все упоминания о клипах в фильме в окне **Timeline** (Монтаж) заменяются пустыми фрагментами до того момента, пока вы не определите нахождение отключенного файла;
- Offline All** (Отключить все) — помечает, без дополнительных запросов, все отсутствующие файлы признаками отключенных файлов;
- Skip** (Пропустить) — удаляет в проекте все ссылки на этот файл;
- Skip All** (Пропустить все) — удаляет без дополнительных запросов все ссылки на все отсутствующие файлы;
- Skip Previews** (Пропустить файлы предварительного просмотра) — позволяет пропустить поиск файлов предварительного просмотра, которые являются результатом компиляции проекта, а не исходными файлами.

Внимание

Если нажать кнопку **Skip** (Пропустить) или кнопку **Skip All** (Пропустить все), то работа с отсутствующими клипами будет невозможна.

Отключенные клипы в окне **Timeline** (Монтаж) символически показываются клипами соответствующего цвета, а их изображение в окне **Monitor** (Монитор) заменяется заставкой (рис. 5.24). Впоследствии можно заменить отключенный файл прежним и, таким образом, вернуть всю программу действий, назначенную ему в окне **Timeline** (Монтаж) (см. разд. 7.1.1).

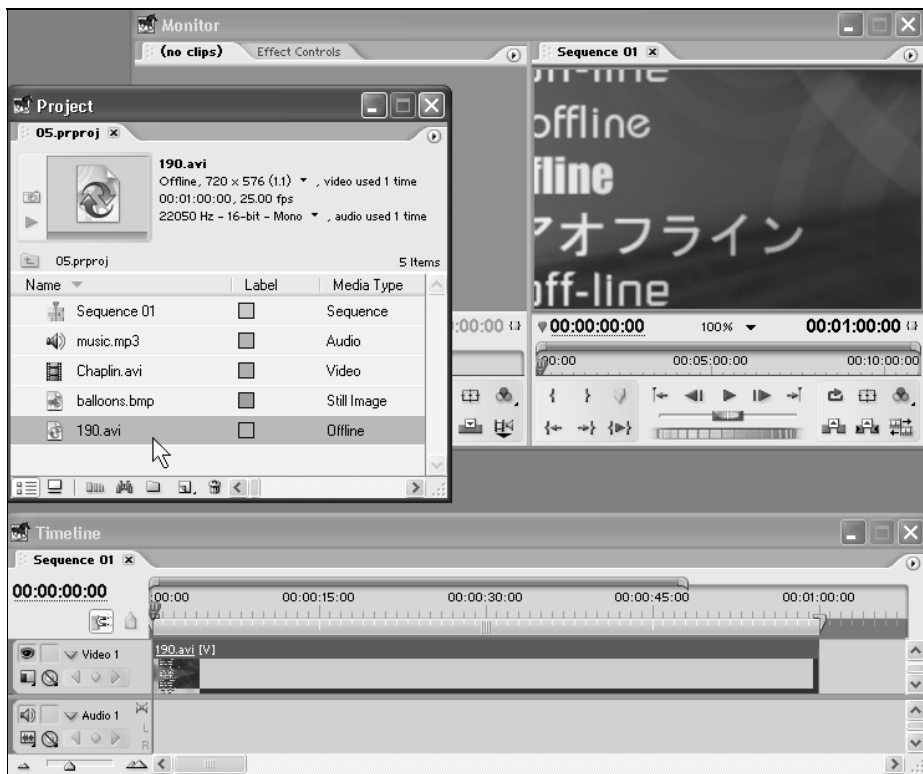


Рис. 5.24. Отключенный файл 190.avi в окнах **Project**, **Monitor** и **Timeline**

5.4.6. Закрытие проекта

Для того чтобы завершить работу над текущим проектом, достаточно закрыть окно **Project** (Проект) с помощью кнопки управления окном (рис. 5.25) либо выбрав команду **File>Close** (Файл>Закрыть), которая также закрывает проект. После закрытия проекта появляется знакомое нам окно-приглашение, при помощи которого можно создать новый проект или открыть из файла уже существующий.

Для завершения работы в Premiere следует закрыть его основное окно или выбрать в верхнем меню команду **File>Exit** (Файл>Выход).



Рис. 5.25. Один из вариантов закрытия проекта

Урок 6



Импорт и оцифровка клипов

Глава посвящена подготовке исходного видео- и аудиоматериала в Premiere.

□ Чего мы хотим:

- освоить различные опции импорта;
- создать проект с несколькими медиа-клипами и несколькими специальными клипами;
- осуществить оцифровку видео с внешнего устройства.

□ Нам потребуется:

- несколько файлов различных медиа-типов;
- для изучения оцифровки (*см. разд. 6.3*) — соответствующие устройства, подключенные к компьютеру (видеокамера, контроллер IEEE 1394, платы видеозахвата или т. п.).

□ Что полезно вспомнить:

- каковы основы импорта клипов в проекты и последующая вставка клипов в фильм (*см. урок 2, 3*);
- установки проекта (*см. урок 4*).

6.1. Общие сведения о клипах

Приведем в начале урока самые важные сведения о клипах в Premiere.

6.1.1. Действия с клипами

Как вы уже знаете, монтаж *фильмов* (sequence) в Premiere производится из отдельных аудио-, видео- и статических фрагментов, называемых *клипами* (clip). Если исходный видео- и аудиоматериал фильма уже хранится на диске компьютера в виде файлов, то их следует импортировать в проект. Если же вы только собираетесь перевести видеосигнал с внешнего устройства, подключенного к компьютеру, в файлы, используя для этого средства

Premiere, то вам следует заняться оцифровкой клипов (см. разд. 6.3). Помимо обычных медиа-клипов, в Premiere предусмотрена возможность непосредственного создания некоторых специальных клипов, таких как, например, цветовой фон или настроечная таблица.

Первоначально клипы помещаются в окно **Project** (Проект) и затем их можно вставлять в фильм, перенося в окно **Timeline** (Монтаж) (рис. 6.1).

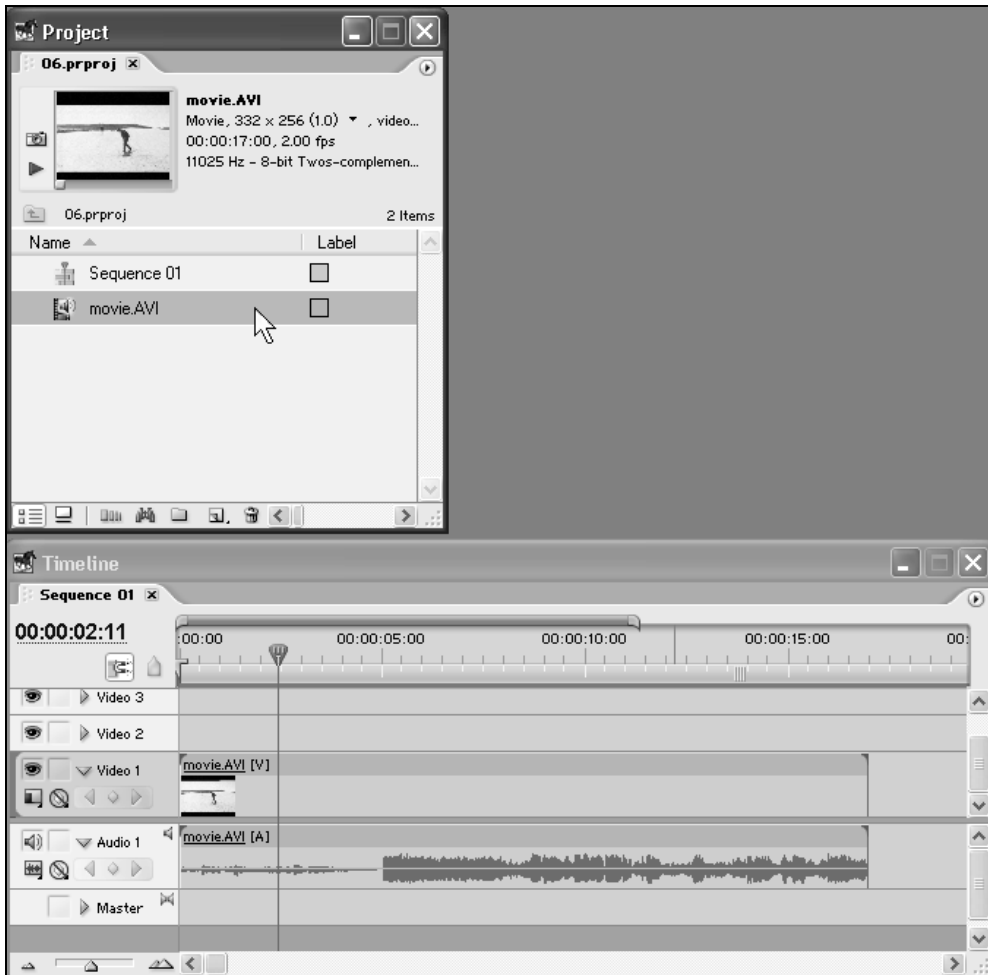


Рис. 6.1. Клип в окнах **Project** и **Timeline**

Разберемся в различиях между клипами из окна **Project** (Проект) и клипами из окна **Timeline** (Монтаж). Мы уже знаем, что клипы в окне **Project**

(Проект) — это, фактически, ссылки на файлы. Однако, помимо такого простого отношения "файл — клип", видеоизображение или звукозапись, хранящиеся в клипе, могут существенно отличаться от хранящихся в файле. Это связано с предварительной подготовкой клипов, которую допускается проводить пользователю еще до вставки в фильм в окне **Project** (Проект). В частности, допускается изменение следующих параметров:

- выделение фрагмента видео- или аудиозаписи (т. е. части файла);
- изменение скорости воспроизведения и длительности клипа;
- изменение частоты кадров;
- переименование клипа;
- маркировка определенных кадров клипа в целях облегчения редактирования;
- изменение пропорций пиксела изображения (для видеоклипов);
- разнообразные звуковые установки, такие как громкость (для аудиоклипов).

Примечание

Те же и еще целый ряд возможностей для редактирования клипов имеются в окне **Timeline** (Монтаж) для клипов, уже вставленных в фильм. Разработчики **Premiere** дали пользователю большую свободу действий — либо редактировать перечисленные параметры клипа еще в окне **Project** (Проект), либо изменять их уже после вставки клипа в фильм. Далее, на *уроке 7*, мы разберем преимущества каждого из стилей работы.

6.1.2. Мастер-клипы и экземпляры клипов

Клипы в **Premiere** могут иметь различный статус:

- мастер-клип;
- дубликат клипа;
- экземпляр клипа.

Клипы, находящиеся в окне **Project** (Проект), называются *исходными* или *мастер-клипами* (master clip). Клипы, уже вставленные в фильм и находящиеся в окне **Timeline** (Монтаж), называются *экземплярами клипа* (clip instance). Помните, что каждый прямоугольник в окне **Timeline** (Монтаж) — это экземпляр соответствующего мастер-клипа. По сути, он является самостоятельным клипом, как бы одним из "кирпичиков", из которых вы собираете фильм. Подобно тому, как мастер-клип является ссылкой на файл, экземпляр клипа — это ссылка на мастер-клип.

Пользователю позволено создавать любое количество клипов, указывающих на один и тот же файл, называемых *дубликатами* клипов. Дубликат после

его создания, фактически, сам становится мастер-клипом. Удобство применения дубликатов клипов связано, к примеру, с возможностью сопоставления фрагментов одной длительной видеозаписи (т. е. одного большого видеофайла) нескольким клипам в окне **Project** (Проект). При этом каждый из клипов будет представлять определенную сцену одного большого файла. Таким образом, можно сначала оцифровать видеосигнал с внешнего устройства в файл, а затем, для удобства монтажа, разбить его в окне **Project** (Проект) на несколько отдельных клипов.

Как исходные клипы, так и экземпляры клипов могут быть переименованы, а для мастер-клипов в окне **Project** (Проект), могут быть созданы их дубликаты. Удаление экземпляра клипа, равно как и любые действия с ним, в фильме в окне **Timeline** (Монтаж) не оказывают никакого влияния на мастер-клип. А вот удаление мастер-клипа влечет за собой автоматическое удаление всех его экземпляров из окна **Timeline** (Монтаж). Помните о таких отношениях клипов, когда будете монтировать фильм. Из-за того, что многие действия с исходными клипами и экземплярами проводятся сходным образом, но в разных окнах, мы будем рассматривать их совместно.

6.1.3. Типы клипов

Клипы делятся на несколько основных типов в зависимости от типа медиа:

- Video** (видео);
- Audio** (аудио);
- Image** (статические изображения);
- Title** (Титры), которые сначала редактируются в окне **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров), а затем вставляются на видеотреки (*см. урок 14*);
- специальные клипы (например, черный экран, настроечная таблица и т. п.).

В окне **Project** (Проект) тип каждого клипа в зависимости от типа медиа отображается символически, пиктограммой в первом столбце (рис. 6.2). Каждому мастер-клипу в зависимости от типа медиа ставится в соответствие определенный цвет, показываемый в столбце **Label** (Метка) окна **Project** (Проект). Тот же самый цвет сохраняется и для всех экземпляров клипа в окне **Timeline** (Монтаж).

В зависимости от типа клипа его можно располагать на видео- (видеоклипы и статические изображения) или аудиотреках (звуковые клипы). Клипы бывают *связанными* (linked), т. е. могут содержать как видеоизображение, так и звук. Такие клипы размещаются только одновременно на видео- и аудиотреках в окне **Timeline** (Монтаж). Причем связанные клипы всегда располагаются синхронно и редактируются как единое целое.



Рис. 6.2. Клипы различных типов в окне **Project**

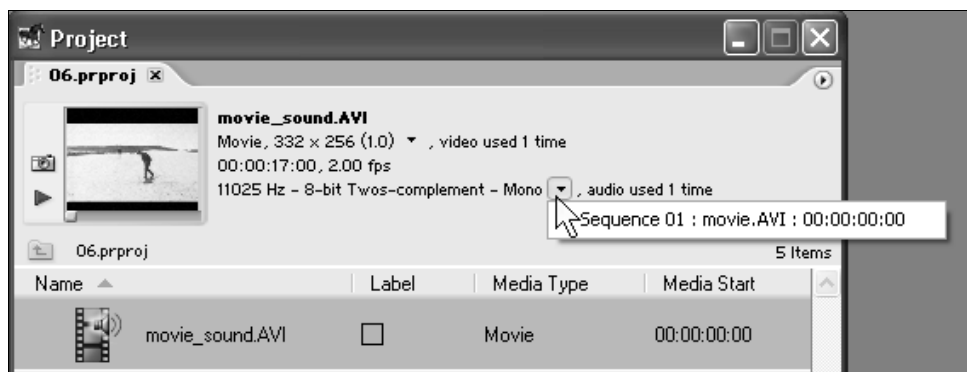


Рис. 6.3. Информация об использовании клипа в фильмах приводится в области предварительного просмотра окна **Project**

Примечание

В информационных строках области предварительного просмотра окна **Project** (Проект) приводятся сведения о том, что используется в окне **Timeline** (Монтаж) — видео и/или звук этого клипа (рис. 6.3).

6.2. Импорт клипов

Для того чтобы использовать клип в проекте, его следует сначала импортировать из файла. При этом предполагается, что этот медиа-файл уже существует, т. е. предварительно оцифрован с помощью **Premiere** или каких-либо других программ, например, поставляемых вместе с вашим устройством оцифровки, и хранится на вашем жестком диске (или другом носителе информации, например — CD, DVD или в локальной сети).

Примечание

Максимальное графическое разрешение клипов, воспринимаемое **Premiere**, составляет 4000×4000 пикселей.

Вообще говоря, предусмотрены следующие опции импорта:

- импорт медиа-файла;
- импорт папки;
- импорт проекта или внешней корзины (сохраненной в одной из прошлых версий **Premiere**).

Далее мы более подробно рассмотрим основные возможности **Premiere** по импорту файлов в проекты.

6.2.1. Импорт файла

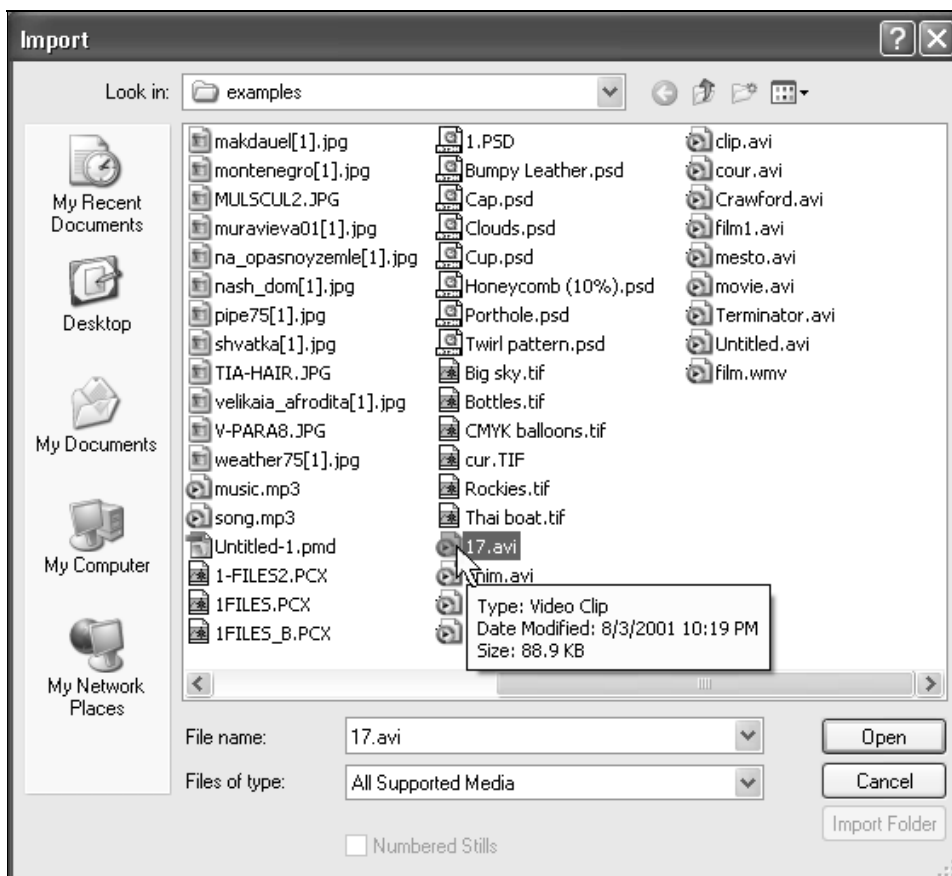
Для того чтобы импортировать в проект файл:

1. Введите команду **File>Import** (Файл>Импорт).
2. Выберите файл в диалоговом окне **Import** (Импорт) (рис. 6.4).
3. Нажмите кнопку **Open** (Открыть).

После этого файл появится в виде клипа в корзине, которая была открыта в окне **Project** (Проект) перед тем, как вы воспользовались импортом (рис. 6.5).

Внимание

После импорта файл становится клипом проекта **Premiere**. Это дает вам возможность редактировать клип еще до вставки его в окно **Timeline** (Монтаж), например, выделять его рабочий фрагмент.

Рис. 6.4. Диалоговое окно **Import**

Осуществлять импорт клипов можно и другими, альтернативными, способами:

- двойным щелчком на пустом месте окна **Project** (Проект) вызовите диалоговое окно **Import** (Импорт) и определите в нем желаемые файлы;
- вызовите из области, вне списков клипов и корзин, окна **Project** (Проект) контекстное меню, выберите в нем команду **Import>File** (Импорт>Файл) и затем работайте в диалоговом окне **Import** (Импорт);
- расположите на экране одновременно и окно **Premiere**, и окно той папки **Windows**, в которой находится нужный медиа-файл, а затем перенесите его в проект при помощи техники перетаскивания (**drag-and-drop**) в окно **Project** (Проект).

Хочется еще раз заметить, что при импорте изображение (или звук) из файла ни в коем случае не копируется в файл с проектом **Premiere**. Проекты

содержат лишь ссылки на файлы, и для того, чтобы дать возможность пользователю проводить монтаж фильма, считывают информацию из этих файлов. Поэтому, с одной стороны, вы можете без страха импортировать в проекты самые большие файлы (это не вызовет сколько-нибудь существенного увеличения файла с проектом); но с другой стороны, вы должны заботиться о том, чтобы все файлы, импортированные в проект, оставались на своих местах на диске. В противном случае, в частности, — при переносе проекта на другой компьютер, вам придется захватить с собой не только файл с проектом, но и все медиа-файлы, импортированные в него.

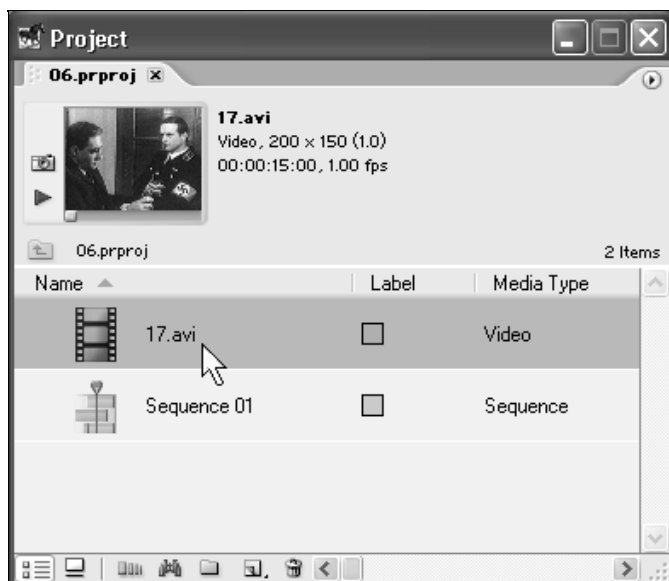


Рис. 6.5. Импортированный клип в окне **Project**

6.2.2. Форматы файлов

Premiere корректно воспринимает и позволяет импортировать в проекты файлы следующих типов:

- форматы видео — AVI (тип 2), MOV, MPEG, Open DML, WMF;
- звуковые форматы — AVI, MOV, AIFF, MP3, WAV, WMA;
- форматы статической графики — AI, PSD, BMP/DIB/RLE, GIF, ICO, PRTL, JPEG, PICT, TGA, TIFF, PCX, FLC/FLI;
- последовательности статической графики, импортируемые в виде анимации, — AI, BMP/DIB/RLE, PSD, animated GIF, Filmstrip, PICT, TGA, TIFF.

Заметим, что различные медиа-файлы, имеющиеся у вас на компьютере, могли быть изначально сжаты при помощи различных кодеков (см. урок 1). Если соответствующий кодек не был установлен в операционной системе, то Premiere при импорте выдаст диалог-предупреждение о невозможности распознать данный медиа-файл (рис. 6.6). Такое же сообщение будет выдано, если файл поврежден, и не может считаться с диска.

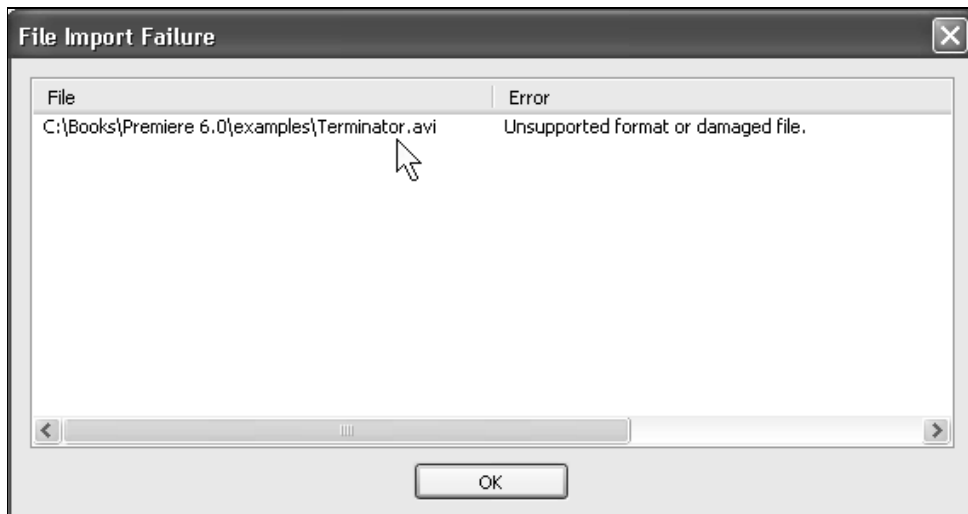


Рис. 6.6. Сообщение об ошибке при импорте файлов

6.2.3. Импорт группы файлов

Описанным выше способом (см. разд. 6.2.1) можно импортировать сразу несколько файлов из какой-либо папки на вашем компьютере. Достаточно вызвать диалоговое окно **Import** (Импорт) и выделить в нем не один файл, а несколько. Выделение нескольких файлов производится стандартным для ОС Windows способом:

- щелчки на файлах в списке при удерживаемой клавише <Ctrl> устанавливают выделение на каждый файл, таким образом, обеспечивая выбор разрозненной группы файлов для импорта;
- щелчок на одном из файлов и повторный щелчок на другом файле в списке при нажатой клавише <Shift> выделяет группу файлов, расположенных между этими файлами включительно.

Пример выделения нескольких файлов показан на рис. 6.7. Для завершения импорта следует, как и в случае единственного файла, нажать кнопку **Open** (Открыть). Результат импорта показан на рис. 6.8.

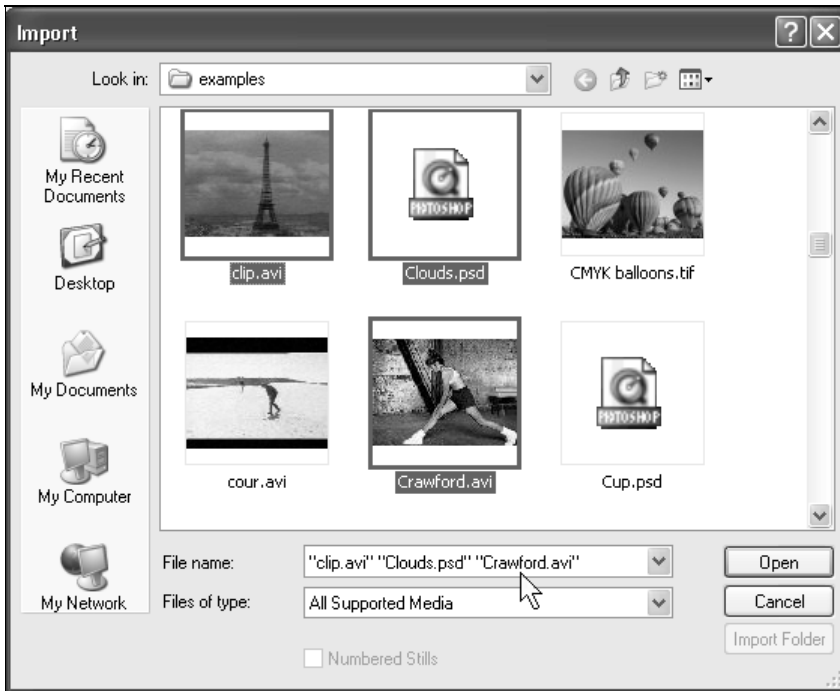


Рис. 6.7. Импорт группы файлов



Рис. 6.8. Группа импортированных клипов в окне Project

Примечание 1

Одновременно можно импортировать файлы разных типов, как это показано на рис. 6.7, 6.8.

Примечание 2

В процессе импорта, для удобства, рекомендуем включить вид миниатюр диалогового окна **Import** (Импорт) (рис. 6.8).

6.2.4. Импорт последовательности графических файлов в видеоклип

Пока мы рассматривали импорт файлов в проекты, результатом которого становилось появление клипов того же типа. Проще говоря, анимационные файлы становились видеоклипами, звуковые — аудиоклипами, а графические — статическими изображениями. Наряду с таким импортом, Premiere позволяет импортировать серию статических изображений в один видеоклип. Последовательность графических файлов импортируется как единственный анимационный клип, причем содержимое каждого файла становится отдельным кадром этого видеоклипа.

Единственным требованием является схожесть имен последовательности файлов. Имена должны состоять из двух частей: начало — одинаковое для всех клипов, а конец — порядковый номер клипа в последовательности. Например — `img001.gif`, `img002.gif`, `img003.gif` и т. д.

Для импорта группы графических файлов как одного видеоклипа необходимо выполнить следующие действия:

1. Вызовите диалоговое окно **Import** (Импорт), например, командой **File>Import** (Файл>Импорт), и перейдите в нем к нужной папке.
2. Установите флажок проверки **Numbered Stills** (Нумерованные изображения) в нижней части диалогового окна **Import** (Импорт) (рис. 6.9).
3. Выделите первый файл из последовательности.
4. Нажмите кнопку **Open** (Открыть).

Пример импорта последовательности статических изображений приведен на рис. 6.9, а его результат — на рис. 6.10.

6.2.5. Импорт недавних клипов

Для повторного импорта тех файлов, с которыми вы работали недавно, можно воспользоваться удобной опцией **Import Recent File** (Импорт недавних файлов). Для этого наведите курсор мыши на пункт верхнего меню **File>Import Recent File** (Файл>Импорт недавних файлов) и выберите желаемый файл из появившегося подменю (рис. 6.11).



Рис. 6.9. Импорт видеоклипа из последовательности графических файлов



Рис. 6.10. Импортированный из последовательности файлов клип в окне **Project**

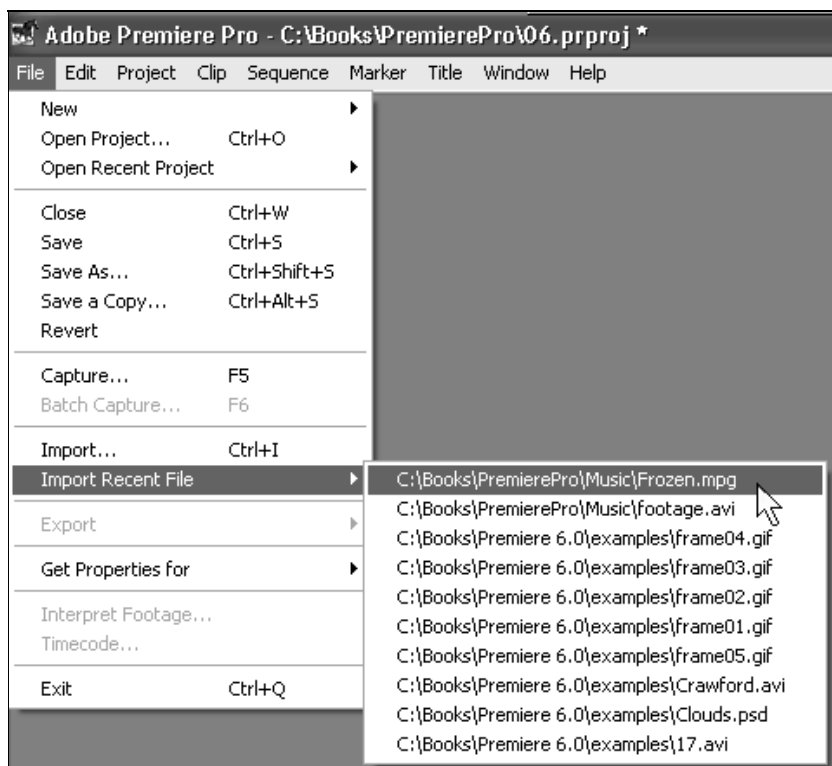


Рис. 6.11. Импортируйте клипы, с которыми вы недавно работали, при помощи меню **File**

6.2.6. Импорт папки

Если вам нужно импортировать в проект все файлы, расположенные в одной папке на диске, то можно импортировать папку целиком. При этом папка появляется в проекте в виде одноименной корзины, содержащей все клипы, соответствующие файлам папки ОС Windows.

Для импорта папки выберите в верхнем меню ту же команду **File>Import** (Файл>Импорт). Затем в открывшемся диалоговом окне **Import** (Импорт) определите местоположение папки на диске (рис. 6.12). После подтверждения импорта папка появится в проекте в виде корзины (рис. 6.13).

Примечание

Не забывайте, что при импорте корзина будет помещена в открытую на момент импорта корзину проекта.

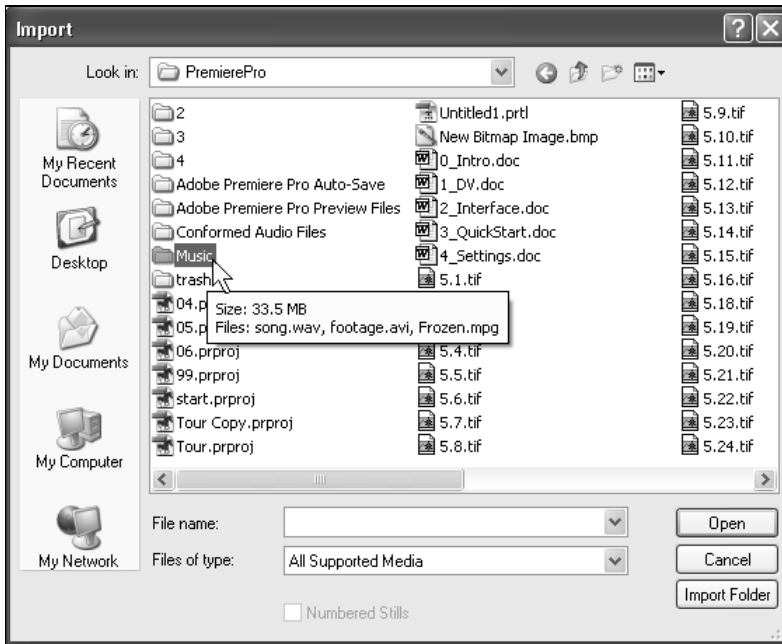


Рис. 6.12. Выбор папки для импорта ее содержимого целиком

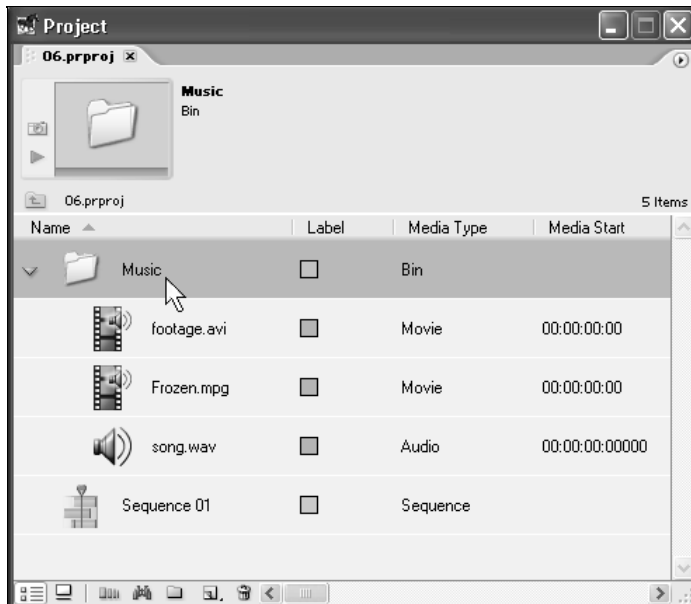


Рис. 6.13. Импортированная папка Music появляется в проекте в виде корзины с клипами

6.2.7. Импорт проекта или внешней корзины

Помимо импорта отдельных файлов и папок допускается импорт целого проекта, который был создан ранее. Для импорта целого проекта следует пользоваться стандартной процедурой вызова диалогового окна **Import** (Импорт) и выбором в нужной папке файла с расширением `prproj`. Проект импортируется в виде вложенной папки, содержащей как исходные клипы, так и фильмы, которые впоследствии можно вставлять в рабочий проект.

Совет

Применять импорт проекта удобно тогда, когда вы с коллегами работаете над монтажом масштабного фильма. Тогда каждый из вас может создавать свой фрагмент фильма в виде собственного отдельного проекта, а затем понадобится лишь импортировать их в общий проект.

Говоря об импорте проектов, нельзя не сказать несколько слов о поддержке прежних версий Premiere, в которых не был реализован монтаж нескольких фильмов. Во-первых, внешняя корзина проектов предыдущих версий Premiere, сохраненная в файле с расширением `plb`, может быть импортирована в проект в виде папки (рис. 6.14). Если импортируемая корзина имела вложенные корзины, они также помещаются в нее, сохраняя всю иерархию. Во-вторых, проекты, созданные в предыдущих версиях Premiere, импортируются путем выбора соответствующего файла с расширением `prj` в диалоговом окне **Import** (Импорт) и вставляются в проекты Premiere в виде папок, каждая из которых содержит один фильм (рис. 6.15).

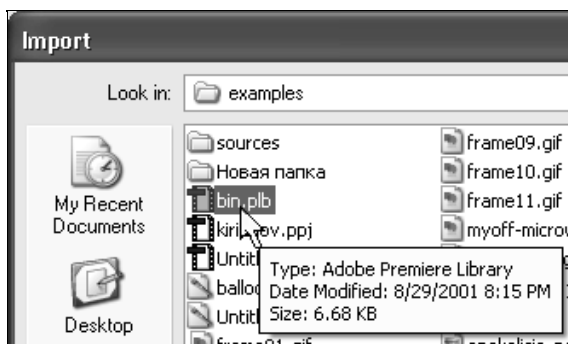


Рис. 6.14. Импорт внешней корзины

Примечание 1

Premiere Pro не поддерживает опцию сохранения корзин во внешних файлах и не позволяет сохранять проекты в формате предыдущих версий.

Примечание 2

Если при импорте проекта, созданного в предыдущих версиях Premiere, возникают проблемы, то можно попробовать действовать иначе. Сначала откройте сам проект с расширением .prj в Premiere Pro, затем сохраните его в формате prproj, а уже потом импортируйте.

Примечание 3

Часто бывает целесообразно разбить один масштабный проект на более мелкие проекты, а затем импортировать их один за другим в этот крупный проект.

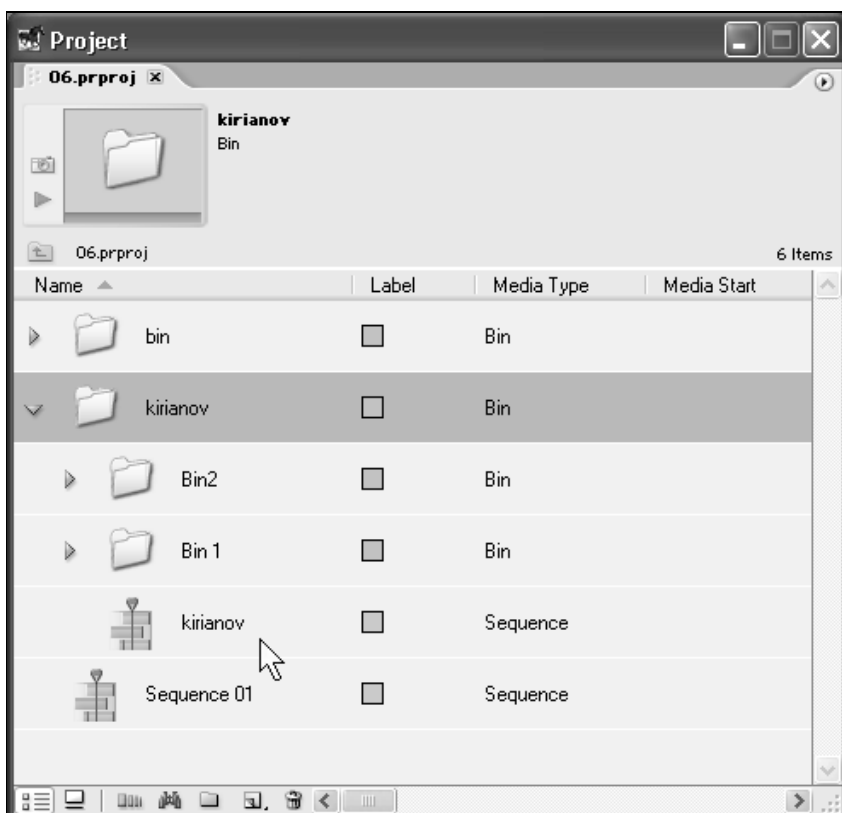


Рис. 6.15. Импортированный проект предыдущих версий Premiere появляется в окне **Project** в виде корзины, содержащей одноименный фильм

6.3. Оцифровка клипов

Не всегда видео и звук, которые вы желаете монтировать в Premiere, уже подготовлены в виде медиа-файла и хранятся на жестком диске вашего

компьютера или компакт-диске. Зачастую записи хранятся в "сыром" виде, т. е. на видеокассетах, видеолентах или более современных носителях информации, которые также требуют переноса на компьютер. *Оцифровкой* (capture) называют процесс преобразования видео и звука с внешнего устройства, подключенного к компьютеру, в файлы. Внешними устройствами могут быть как видеокамеры, видеомагнитофоны, различные монтажные комплексы, так и современные цифровые устройства. Поэтому, вообще говоря, под термином "оцифровка" мы будем понимать преобразование в компьютерные файлы как аналоговых, так и цифровых видеосигналов с внешней аппаратуры. В зависимости от стандарта видеосигнала, типа внешней аппаратуры и характера предполагаемой работы вам следует подобрать соответствующую разновидность устройства оцифровки.

6.3.1. Общие сведения об оцифровке

Как мы уже говорили (*см. урок 1*), современные способы хранения видео- и аудиоинформации подразделяются на два типа — аналоговые и цифровые.



Рис. 6.16. Платы оцифровки

Аналоговое (analog) видео — это наиболее старый и традиционный способ, примером которого являются обычные видеозаписи на VHS-кассетах. В разных странах существуют различные стандарты аналоговых данных, например, PAL, NTSC, SECAM. Для того чтобы перенести запись в компьютер, требуются специальные *устройства оцифровки*, или, по-другому, *устройства видеозахвата* (capture device). Чаще всего они имеют вид плат (рис. 6.16), устанавливаемых внутрь компьютера и снабженных входными разъемами для подключения видеокамер, магнитофонов, TV-антенн и т. п. Эти устройства поставляются вместе с программным обеспечением, которое позволяет

перенести аналоговую информацию в медиа-файлы и сохранить их на вашем компьютере. Схематически принцип подключения внешнего устройства через плату оцифровки к компьютеру показан на рис. 6.17.

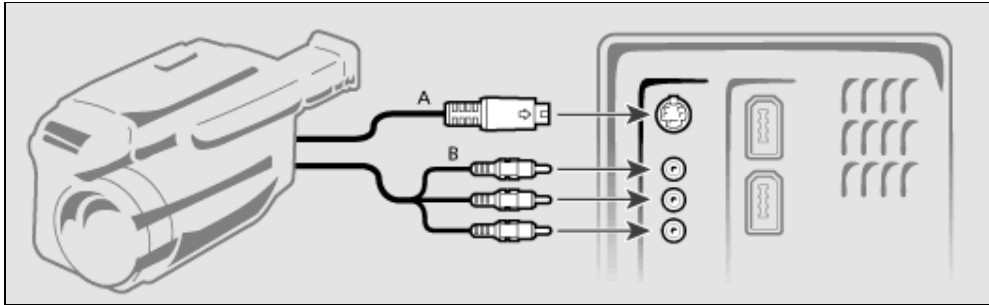


Рис. 6.17. Схема подключения внешнего аналогового устройства к компьютеру

Оцифровку аналогового видео можно проводить двумя способами:

- с помощью сервисного программного обеспечения, поставляемого вместе с платой оцифровки (пример такой работы для программного обеспечения для TV-тюнера компании AverMedia, приведен на рис. 6.18). В этом случае, при работе с Premiere вам потребуется импортировать в проект подготовленные файлы;
- с помощью самого Premiere — вам потребуется лишь сам внешний источник видеосигнала, подключенный к компьютеру через устройство оцифровки, и корректно воспринимаемый Premiere. Как правило, подавляющее большинство устройств известных производителей совместимо с Premiere.

Формат цифрового видео (digital video, DV) — это сравнительно молодой стандарт, хранящий записи в цифровой форме (например, на CD- или DVD-дисках, цифровых магнитных лентах или на специальных носителях информации типа Memory Stick и т. п.). Постепенно данный формат вытесняет аналоговое видео. Цифровое видео проще перенести в файлы на компьютере, поскольку сигнал уже оцифрован, и требуется лишь переправить последовательность данных в компьютер. Современные компьютеры снабжены контроллером IEEE 1394 (он же FireWire или i-Link) и соответствующим портом с поддержкой этого интерфейса. Для переноса данных в компьютер, таким образом, достаточно подключить цифровое устройство (цифровой фотоаппарат, камеру или магнитофон) кабелем, который к нему прилагается, к этому порту (рис. 6.19). Кроме того, современные платы оцифровки часто также имеют цифровой вход стандарта IEEE 1394.



Рис. 6.18. Оцифровка видеосигнала с внешнего устройства с помощью его программного обеспечения (для ТВ-тюнера компании AverMedia)

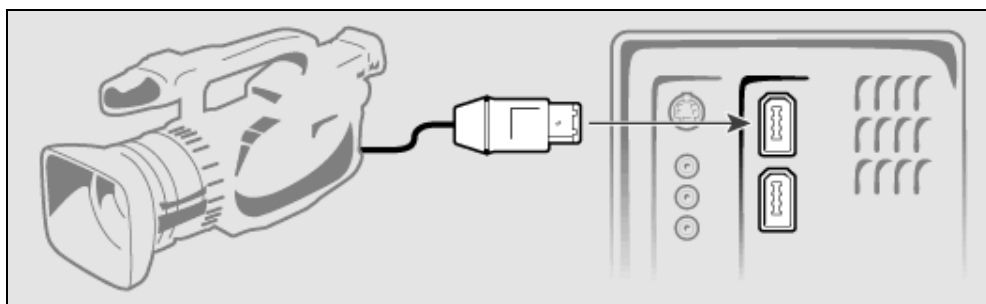


Рис. 6.19. Схема подключения цифрового устройства к компьютеру через порт IEEE 1394

Многие современные цифровые устройства (фото- и видеокамеры) часто могут подсоединяться к компьютеру через типовые порты, чаще всего USB. Как правило, новые версии ОС Windows, в частности, 2000, XP и 2003, поддерживают plug-and-play, т. е. автоматически распознают эти устройства при их подключении к компьютеру. В этом случае почти всегда бывает достаточно обратиться к подсоединенному устройству, как к внешнему накопительному устройству, и перенести все записи в виде файлов на жесткий диск (либо на CD-R/RW или записываемый диск DVD). Впоследствии при

работе в Premiere вам останется лишь импортировать полученные файлы в проект (см. разд. 6.2).

В Premiere настолько тесно интегрирован формат DV, что наиболее характерные установки просто встроены в саму программу (см. урок 4), и это дает пользователю возможность прямой работы с цифровым видеосигналом, поступающим через IEEE 1394. Цифровое видео в формате DV очень просто импортируется с внешнего устройства (поддерживая необходимые функции управления непосредственно в Premiere), а также экспортируется для записи на другие носители или для вывода на внешнее устройство (см. урок 15).

Для оцифровки клипов в Premiere предусмотрены следующие возможности.

- *без аппаратного контроля* — управление воспроизведением видео на внешнем устройстве производится непосредственно на этом устройстве (например, с помощью кнопок на панели видеомagneфона). Сигнал поступает на компьютер, а пользователь, выбирая нужный момент, нажимает кнопку старта оцифровки, не имея возможности оказать какое-либо влияние на поступление видеосигнала;
- *с применением аппаратного контроля* (device control) — управление внешним устройством осуществляется из Premiere. Иными словами, имеется обратная связь, позволяющая командами компьютера включать и останавливать воспроизведение, перематывать видеопленку и т. п.;
- *пакетная оцифровка* (batch capture) — автоматизированный процесс оцифровки ряда фрагментов видео с внешнего устройства, предварительно запрограммированный пользователем. Пакетная оцифровка возможна, если устройство оцифровки предусматривает аппаратный контроль. Для вызова окна пакетной оцифровки следует воспользоваться командой **File>Batch Capture** (Файл>Пакетная оцифровка).

6.3.2. Подготовка к оцифровке

Рассмотрим, как в Premiere производится оцифровка внешнего видеосигнала. Для того чтобы начать оцифровку, необязательно специально открывать какой-либо проект. В этом случае вы будете просто создавать медиа-файлы на диске вашего компьютера, не связывая их с проектами Premiere. Однако удобнее проводить оцифровку при открытом проекте. Тогда оцифрованные файлы, по мере работы, будут автоматически добавляться в проект в виде клипов.

Начало работы

Для подготовки к оцифровке видео и/или звука с внешнего устройства:

1. Подключите надлежащим образом внешний источник видеосигнала к компьютеру через устройство оцифровки (см. рис. 6.17) или порт IEEE 1394

(см. рис. 6.19). При необходимости воспользуйтесь инструкциями по эксплуатации устройства оцифровки.

2. Включите воспроизведение видео на внешнем устройстве. Это поможет вам сразу определить, надежно ли поступает видеосигнал на компьютер.

Примечание

Как правило, предварительно стоит закрыть все прочие приложения, принимающие с внешнего устройства, в частности, сервисную программу, поставляемую с устройством оцифровки.

3. Выберите в верхнем меню команду **File>Capture** (Файл>Оцифровка).
4. Спустя некоторое время, для инициализации внешнего устройства, на экране появится диалоговое окно **Capture** (Оцифровка) (рис. 6.20). Если на внешнем устройстве идет воспроизведение видеопрограммы, то понаблюдайте за ее качеством в области предварительного просмотра в левой части этого диалогового окна.

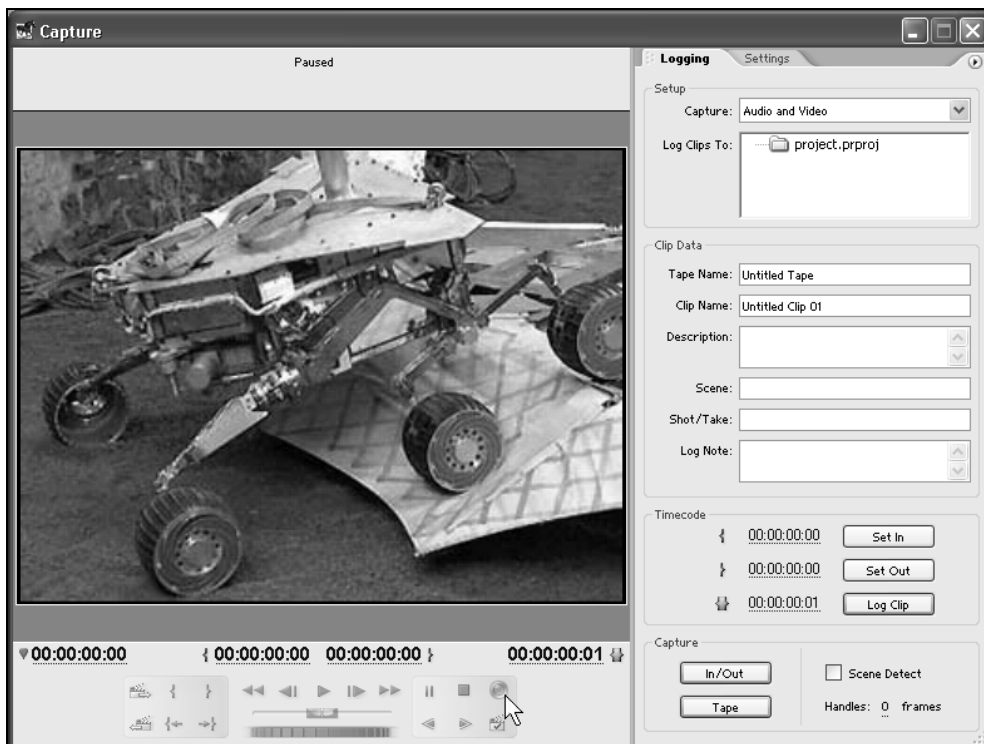


Рис. 6.20. Диалоговое окно **Capture**

5. В меню окна **Capture** (Оцифровка) выберите желаемую опцию оцифровки: **Record Video** (Записывать только видео), **Record Audio** (Записывать только звук) или **Record Video and Audio** (Записывать видео и звук) (рис. 6.21).

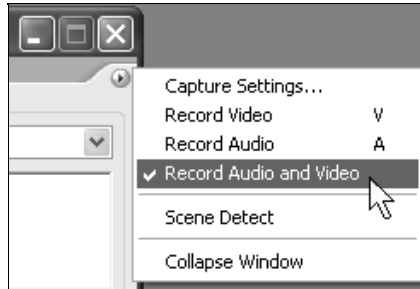


Рис. 6.21. В меню окна **Capture** выберите опцию оцифровки видео и/или звука

6. По желанию задайте остальные установки оцифровки.

Диалоговое окно **Capture**

Диалоговое окно **Capture** (Оцифровка видео) (см. рис. 6.20) предназначено для управления процессом оцифровки. Оно состоит из двух больших областей. В левой части окна выводится кадр видеозображения, передаваемого с внешнего устройства, и, под ним, панель с кнопками управления процессом оцифровки. На рис. 6.20 указатель мыши наведен на кнопку **Record** (Запись) на панели управления, включающую запись оцифрованного видеосигнала в файл.

В правой части диалогового окна **Capture** (Оцифровка) может отображаться, в зависимости от выбранной закладки, информация двух типов.

- **Logging** (Формуляр) — страница с основными атрибутами, идентифицирующими файл, в который будет проведена оцифровка (см. рис. 6.20).
- **Settings** (Установки) — страница с возможностью просмотра и изменения основных установок процесса оцифровки (см. рис. 6.22).

Рассмотрим опции оцифровки более подробно. Закладка **Logging** (Формуляр) содержит основные атрибуты файла, в который производится оцифровка (см. рис. 6.20). В группе **Setup** (Установка) посредством раскрывающегося списка **Capture** (Оцифровка) дублируется опция оцифровки видео и/или звука, которую мы устанавливали при помощи меню окна. Поле **Log Clips To** (Записывать клипы для) указывает, в какой проект будут помещены создаваемые при оцифровке клипы. Если проект включает вложенные папки,

то можно выбрать одну из них для размещения в ней текущих оцифрованных клипов.

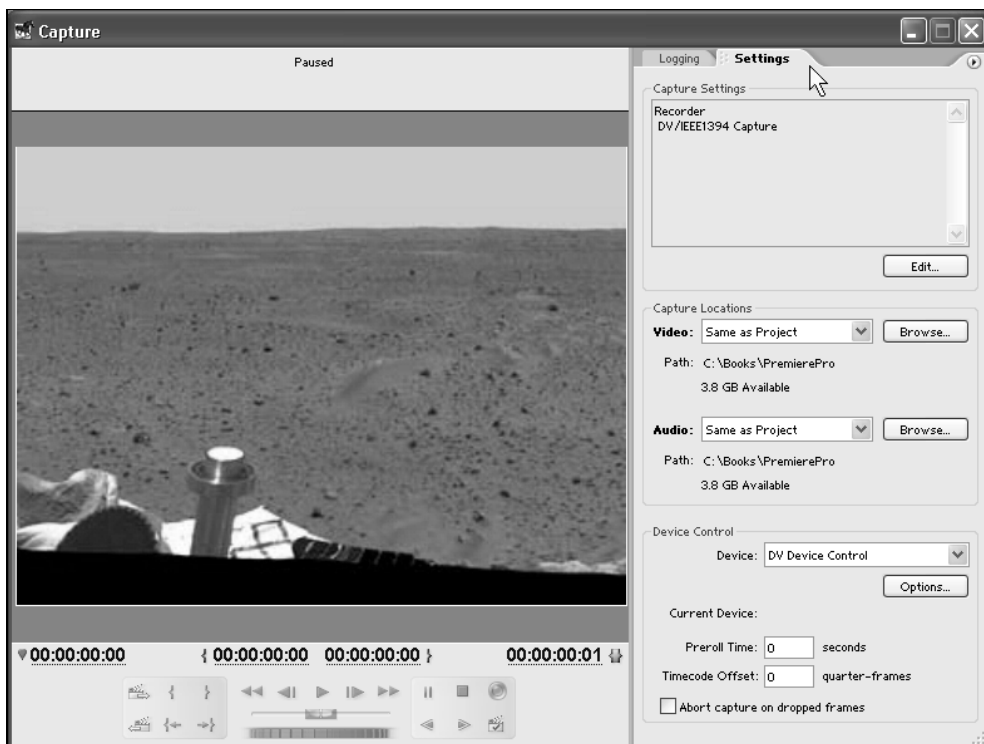


Рис. 6.22. Закладка **Settings** диалогового окна **Capture**

В группе **Clip Data** (Данные о клипе) можно задать атрибуты клипа:

- Clip Name** (Название клипа);
- Tape Name** (Имя видеокассеты);
- Description** (Описание);
- Scene** (Сцена);
- Shot / Take** (Съемка);
- Log Note** (Комментарий к формуляру).

Примечание

Перечисленные атрибуты впоследствии будут доступны в списке клипов окна **Project** (Проект). Их назначение было рассмотрено в разд. 5.2.2.

Некоторые из перечисленных атрибутов могут быть считаны с внешнего устройства воспроизведения (если соответствующие записи были добавлены при съемке видео). Любое из полей можно отредактировать, щелкая на нем указателем мыши и вводя желаемый текст. Впоследствии все перечисленные атрибуты клипа будут доступны в соответствующих столбцах окна **Project** (Проект) (см. разд. 5.2.2).

В группе **Timecode** (Тайм-код) задается рабочий фрагмент оцифрованного клипа (позицию входа, выхода и длительность), а элементы управления группы **Capture** (Оцифровка) используются при проведении оцифровки с применением аппаратного контроля.

Вторая закладка — **Settings** (Установки) (см. рис. 6.22) — позволяет просмотреть и отредактировать основные установки Premiere, касающиеся процедуры оцифровки. Большинство элементов управления, собранных на этой закладке, доступно и в других окнах программы Premiere.

В группе **Capture Settings** (Установки оцифровки) (см. рис. 6.22), в зависимости от того, какая конкретно аппаратура используется, отображается соответствующая информация об оцифровке (такая, как размер кадра, частота кадров оцифровки и т. п.). Если требуется изменить эти установки, то нажмите в данной группе кнопку **Edit** (Изменить) — появится диалоговое окно **Project Settings** (Установки проекта), открытое на странице с установками оцифровки, где их можно будет отредактировать.

Примечание 1

Это диалоговое окно можно вызвать командой **Project>Project Settings>Capture** (Проект>Установки проекта>Оцифровка).

Примечание 2

Некоторые производители устройств оцифровки вместе с ними поставляют подключаемые к Premiere программные модули, которые становятся доступными в виде дополнительных форматов оцифровки, в диалоговом окне установок проекта.

Группа **Capture Locations** (Размещение оцифровки) (см. рис. 6.22) позволяет управлять размещением создаваемых видео- и аудиофайлов на жестком диске. Как правило, файлы, образующиеся при оцифровке, имеют большой размер, поэтому пользователю стоит внимательно отнестись к выбору места их размещения (особенно, если компьютер имеет не один, а несколько жестких дисков).

В группе **Device Control** (Аппаратный контроль) (см. рис. 6.22) задаются опции управления внешним устройством с компьютера (если оно позволяет это сделать). Имейте в виду, что параметры, находящиеся в двух последних группах, могут регулироваться и в диалоговом окне **Preferences** (Настройка),

которое можно вызвать командами верхнего меню **Edit>Preferences>Scratch Disks** (Правка>Настройка>Временные диски) или **Edit>Preferences>Device Control** (Правка>Настройка>Аппаратный контроль).

6.3.3. Оцифровка без аппаратного контроля

После того как вы увидели изображение кадра с внешнего устройства в диалоговом окне **Capture** (Оцифровка видео), можно приступить к оцифровке. Если ваше устройство оцифровки не поддерживает опцию аппаратного контроля (device control), то, чтобы записать видеосигнал с внешнего устройства в файл, проделайте следующее:

1. Включите воспроизведение на внешнем устройстве и добейтесь приемлемого качества получения сигнала на компьютере в диалоговом окне **Capture** (Оцифровка).
2. За несколько секунд (как правило — 3—10 с), до начала фрагмента, который вы желаете записать в файл, нажмите кнопку **Record** (Запись), находящуюся в правом верхнем углу панели управления внешним устройством внизу диалогового окна **Movie Capture** (Оцифровка видео) (см. рис. 6.22).
3. Наблюдайте за кадрами, которые оцифровываются устройством.
4. По истечении 3—10 с, после последнего кадра записываемого фрагмента (чтобы оставить запас для монтажа) нажмите клавишу <Esc>.
5. В появившемся диалоговом окне **Log Clip** (Формуляр клипа) (рис. 6.23) введите имя файла и комментарии к клипу.
6. Нажмите кнопку **ОК**.

После этого на вашем диске в месте, определенном настройками закладки **Settings** (Установки), появится оцифрованный файл, а окно **Capture** (Оцифровка) будет готово к оцифровке следующего файла. В частности, модифицированное имя прошлого файла будет использовано по умолчанию в качестве предложения имени очередного файла. Вдобавок к этому, оцифрованный клип будет автоматически добавлен в текущую корзину проекта (рис. 6.24).

Примечание

Если вы столкнулись с проблемами при передаче видеосигнала в Premiere, то попытайтесь осуществить оцифровку при помощи сервисного программного обеспечения, поставлявшегося вместе с устройством оцифровки. Если это не получается, то почти наверняка потребуется установить (или переустановить) какой-нибудь кодек и/или драйвер. Очень часто при переходе на новые версии ОС Windows для многих устройств необходимо обновлять драйверы. В этом случае, скорее всего, потребуется обратиться на сайт производителя устройства и скачать необходимые файлы для вашей версии ОС Windows.

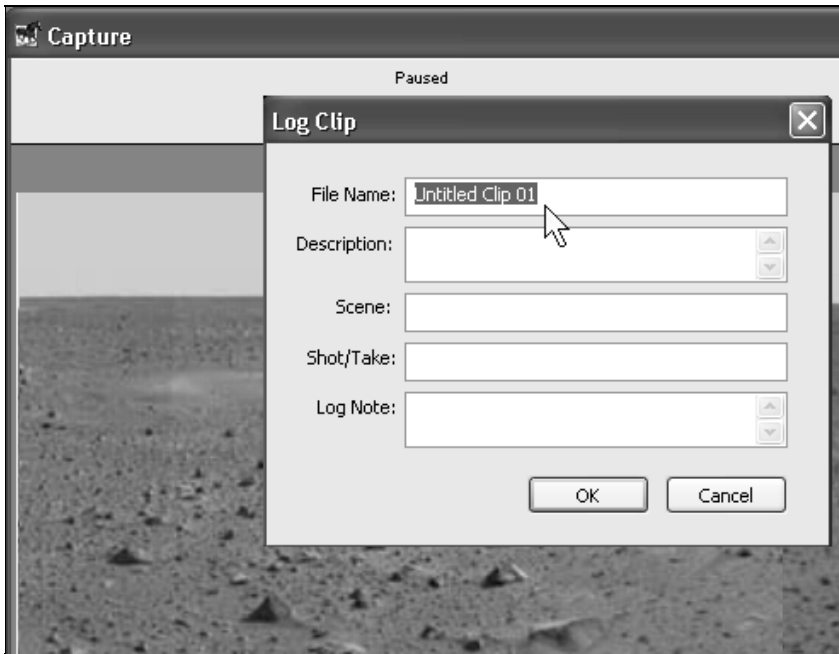


Рис. 6.23. Ввод имени файла и комментариев после оцифровки в диалоговом окне **Log Clip**

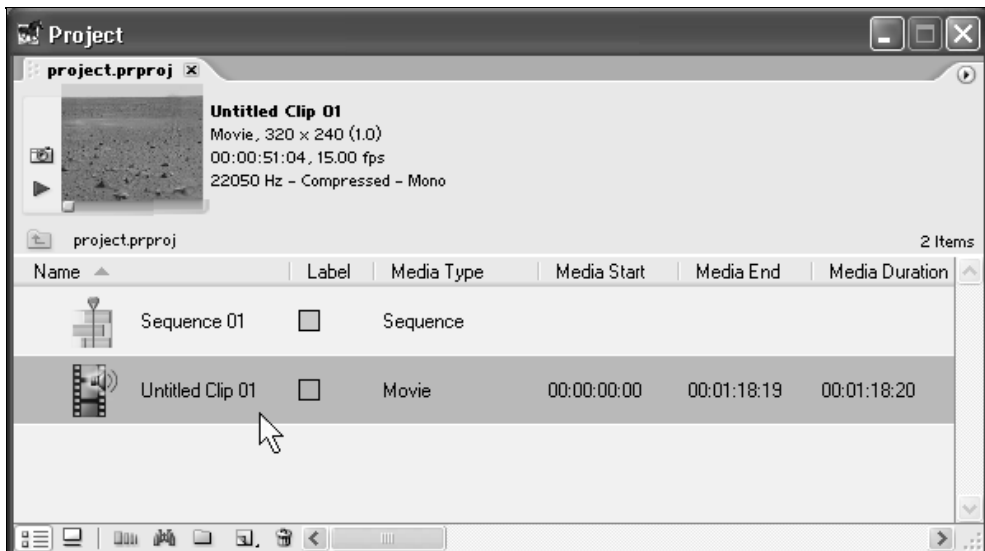


Рис. 6.24. Оцифрованные клипы появляются в окне **Project**

6.3.4. Оцифровка с аппаратным контролем

Некоторые устройства оцифровки могут управляться не только с собственной панели (пульта) управления, но и с компьютера, к которому они подключены. Такие устройства (в частности, устройства цифрового видео стандарта IEEE 1394) позволяют автоматизировать процесс оцифровки в Premiere. Для того чтобы пользователь мог осуществлять управление внешним устройством, в диалоговом окне **Capture** (Оцифровка) присутствуют соответствующие кнопки управления (рис. 6.25).



Рис. 6.25. Панель управления аппаратным контролем в диалоговом окне **Capture**

Внимание

Для осуществления аппаратного контроля необходимо, чтобы, помимо платы оцифровки, его поддерживало и само внешнее устройство (т. е. видеокамера или видеомagneтoфон).

Если аппаратный контроль разрешен, то в диалоговом окне **Capture** (Оцифровка) можно будет использовать панель управления внешним устройством, служащую для подачи на устройство некоторых команд. Панель состоит из нескольких частей, расположенных в нижней части диалогового окна (рис. 6.25), непосредственно под областью кадра. Перечислим кнопки, находящиеся в верхнем ряду панели:

- Next scene** (Следующая сцена) — переход к следующей сцене оцифрованного файла (разбиение на сцены осуществляется автоматически, исходя из принципа резкой смены действия);
- Set In point** (Установить входной маркер) — пометка текущего кадра входным маркером для выделения рабочего фрагмента оцифрованного клипа;
- Set Out point** (Установить выходной маркер) — пометка текущего кадра выходным маркером;
- Rewind** (Назад) — быстрая перемотка назад;
- Step back** (Кадр назад) — кнопка, перематывающая на внешнем устройстве пленку на один кадр назад;
- Play** (Проиграть) — кнопка запуска воспроизведения на внешнем устройстве;

- **Step forward** (Кадр вперед) — кнопка, перематывающая пленку на один кадр вперед;
- **Fast Forward** (Вперед) — быстрая перемотка вперед;
- **Pause** (Пауза) — пауза при воспроизведении;
- **Stop** (Стоп) — кнопка останова воспроизведения;
- **Record** (Запись) — запуск процесса оцифровки.

В нижнем ряду находятся следующие кнопки и регуляторы:

- **Previous scene** (Предыдущая сцена) — переход к предыдущей сцене оцифрованного файла (разбиение на сцены осуществляется автоматически);
- **Go To In point** (Перейти к входному маркеру) — переход на начало рабочего фрагмента;
- **Go To Out point** (Перейти к выходному маркеру) — переход на конец рабочего фрагмента;
- **Jog** (Полоса протяжки) — элемент управления покадровой перемоткой видео на внешнем устройстве, похожий на полосу протяжки в окне **Monitor** (Монитор), управление которым сводится к перетаскиванию полосы влево или вправо;
- **Shuttle** (Регулятор скорости) — ползунковый регулятор, увеличивающий или уменьшающий скорость при воспроизведении на внешнем устройстве;
- **Slow Reverse** (Медленно проиграть назад) — кнопка медленной перемотки назад;
- **Slow Play** (Медленно проиграть) — кнопка медленной перемотки вперед;
- **Scene detect** (Определить сцены) — осуществить автоматическое разбиение видео на сцены (этот процесс может занимать длительное время, т. к. для его проведения требуется осуществить анализ изображения каждого кадра).

Примечание

Еще раз обратим внимание на то, что описанные кнопки, кроме кнопки **Record** (Запись) и кнопок, управляющих сценами, относятся к управлению внешним устройством.

Описанными кнопками можно пользоваться подобно панели управления видеомэгнитофоном, что существенно упрощает процесс оцифровки. Если вы применяете аппаратный контроль, то вам не придется каждый раз отвлекаться от компьютера для управления внешним устройством, чтобы установить на нем нужный кадр. Пользуйтесь кнопками на панелях окна **Capture** (Оцифровка), как на пульте обычного видеомэгнитофона, чтобы запускать и останавливать воспроизведение на устройстве, подключенном к компьюте-

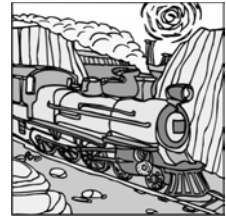
ру, видеоленты. Текущий кадр вы будете наблюдать в левой части окна **Capture** (Оцифровка). Таким образом, вам будет удобнее выбрать фрагмент видеозаписи для оцифровки в файл и одновременно разбить его на клипы с желаемыми рабочими фрагментами.

Если при передаче сигнала с внешнего устройства через порт IEEE 1394 в Premiere возникают проблемы, попробуйте сделать следующее:

1. Соедините внешнее устройство (камеру или магнитофон) с портом IEEE 1394.
2. Выставьте на внешнем устройстве режим VTR mode (не Camera mode), если такой режим для него предусмотрен.
3. Только потом запустите Premiere и начните новый проект с предустановками DV или откройте существующий с такими же установками.
4. Если проблемы остаются, то обратитесь к настройкам Premiere — выберите в верхнем меню **Edit>Preferences>Device Control** (Правка>Настройки>Аппаратный контроль). Выберите во всплывающем меню **Device** (Устройство) пункт **DV Device Control** (Аппаратный контроль DV). Затем нажмите кнопку **Options** (Опции) и проверьте, правильно ли установлены параметры вашего устройства (модель видеокамеры или магнитофона и т. п.).
5. Если же и это не помогло, то проверьте кабельные соединения, а затем оцифруйте какой-нибудь фрагмент при помощи другой программы (как правило, вместе с цифровыми устройствами поставляется комплект сервисного программного обеспечения для оцифровки).

Как правило, в большинстве случаев приведенная схема действий решает возникшую проблему.

Урок 7



Клипы

Этот урок посвящен основным операциям с клипами в окне **Project** (Проект), т. е. предварительной подготовке клипов, которая может проводиться перед их вставкой в фильм.

Чего мы хотим:

- научиться осуществлять предварительные (большей частью, вспомогательные) операции над клипами;
- создать несколько клипов специального типа.

Нам потребуется:

- несколько клипов различного типа.

Что полезно вспомнить:

- как создаются новые фильмы и откуда берутся в проектах клипы (см. урок 6).

7.1. Специальные клипы

Начнем этот урок с разговора о специальных клипах, которые не требуют импорта из файлов, а могут быть созданы автоматически средствами Premiere. Такие клипы бывают полезны для служебных целей, таких как повышение удобства монтажа или воплощение художественных замыслов пользователя. Разберем основные типы специальных клипов, напомнив (см. разд. 5.3.7), что такие клипы создаются нажатием кнопки **New Item** (Создать элемент) на панели инструментов окна **Project** (Проект) и последующим выбором типа клипа из подменю (рис. 7.1).

7.1.1. Отключенные файлы

Некоторые медиа-файлы, с которыми вы работали в проекте, могут отсутствовать на диске. Это может произойти по нескольким причинам, например:

файл был случайно или намеренно удален с диска;

- ❑ проект был перенесен из одного места в другое;
- ❑ файл пока не оцифрован.

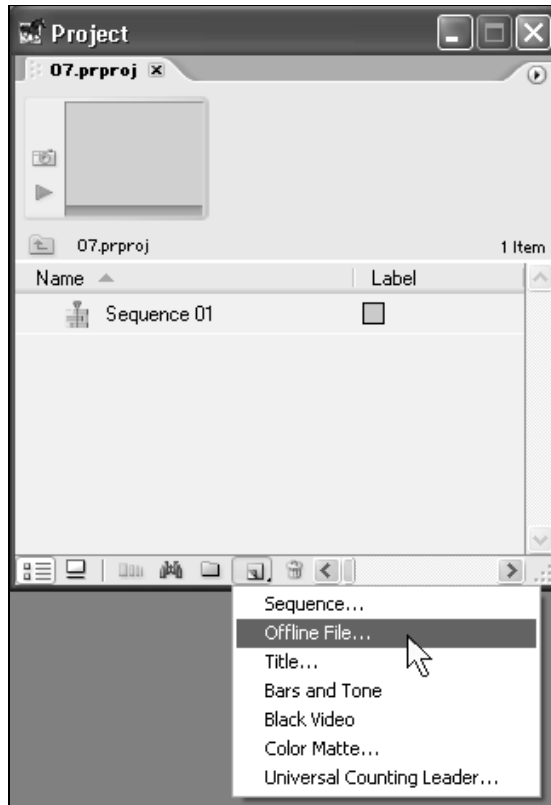


Рис. 7.1. Создание специального клипа

Если вы все же желаете использовать такой клип в проекте, то вы можете сделать его *отключенным* (offline). Тогда с ним можно будет работать при монтаже как с обычным клипом, но его содержимое будет недоступно, и вам придется монтировать такой клип "с завязанными глазами".

Открытие проектов с отключением файлов

Если Premiere не может найти файл по указанному пути, то вы можете либо указать новый путь к файлу, либо сделать этот файл отключенным. Вопрос об отключении файлов при открытии проекта был подробно нами рассмотрен в *разд. 5.4.5*.

Создание отключенного файла

Создать отключенный файл можно вручную, с помощью команды верхнего меню **File>New>Offline File** (Файл>Создать>Отключенный файл).

Примечание

То же самое действие можно выполнить командой **New Item>Offline File** (Создать элемент>Отключенный файл) контекстного меню либо подменю кнопки **New Item** (Создать элемент) на панели инструментов окна **Project** (Проект).

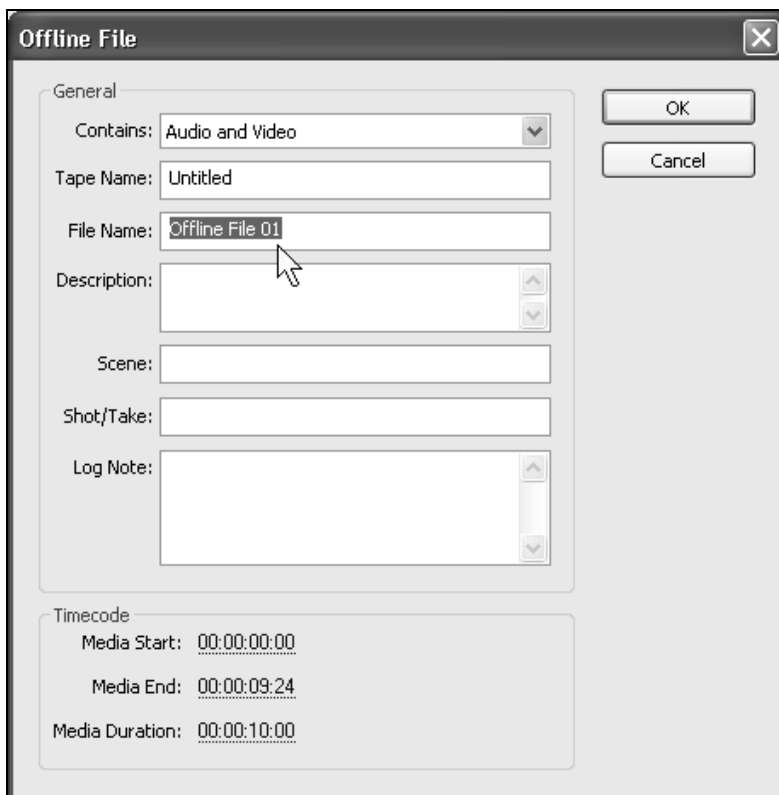


Рис. 7.2. Определение свойств создаваемого отключенного файла

После этого появляется диалоговое окно **Offline File** (Отключенный файл), в котором следует определить основные параметры отключенного файла (рис. 7.2). В группе **General** (Общие) задаются основные свойства, идентифицирующие отключенный файл:

- **Contains** (Содержит) — раскрывающийся список, устанавливающий наличие видео- и/или аудиосоставляющих у клипа;

- **Tape Name** (Имя кассеты) — название видеокассеты, на которой, возможно, находится еще неоцифрованный клип;
- **File Name** (Имя файла) — имя создаваемого клипа;
- **Description** (Описание) — текст описания, добавленный клипу при оцифровке;
- **Scene** (Сцена) — текст идентификации сцены, добавленный при оцифровке;
- **Shot/Take** (Съемка) — текст, добавленный при оцифровке.

В группе **Timecode** (Тайм-код) несколько активных надписей определяют длительность отключенного клипа и номер его стартового кадра:

- **Media Start** (Начало медиа) — тайм-код первого кадра клипа (в принципе, он может отличаться от нуля);
- **Media End** (Конец медиа) — тайм-код последнего кадра клипа;
- **Media Duration** (Длительность медиа) — длительность клипа.

После подтверждения создания отключенного файла нажатием кнопки **ОК** он появится в окне **Project** (Проект) (рис. 7.3), и его можно будет использовать для вставки в фильмы. Видеоряд отключенного файла символически представляется картинкой с титрами "отключенный файл" на разных языках.

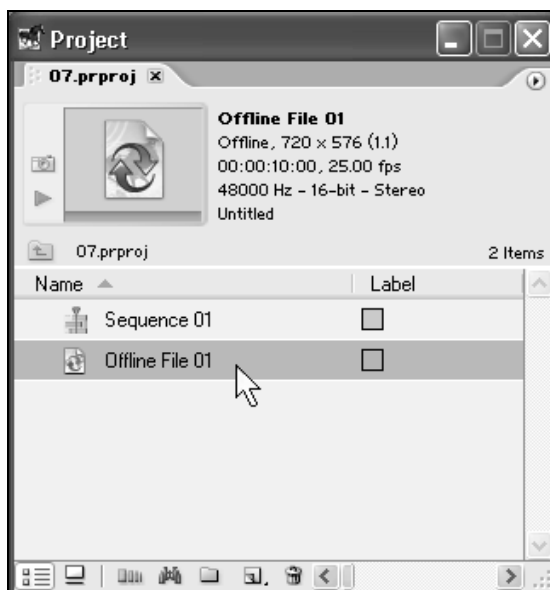


Рис. 7.3. Клип отключенного файла в окне **Project**

Замена отключенного файла

В любой момент отключенный файл можно заменить реальным файлом с диска, воспользовавшись командой **Link Media** (Присоединить медиа) верхнего меню **Project** (Проект) или контекстного меню. В результате появится диалоговое окно **Attach Which Media?** (Какой файл присоединить к клипу?), в котором следует выбрать файл, который будет ассоциирован с отключенным клипом (рис. 7.4).

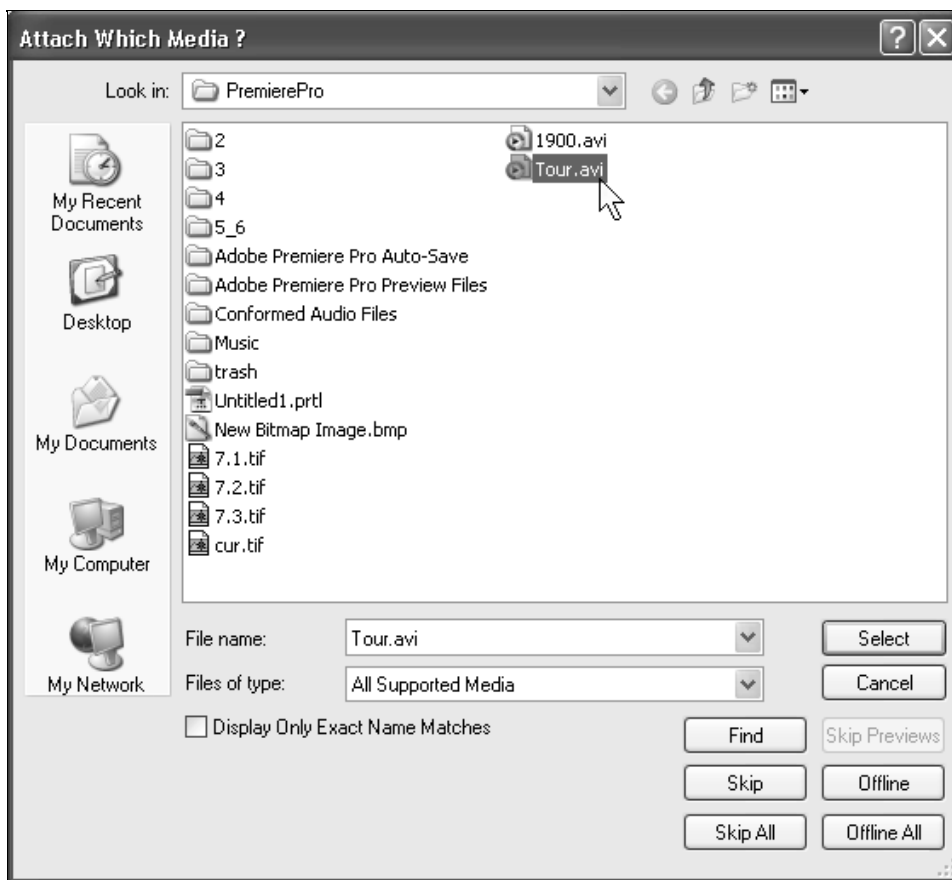


Рис. 7.4. Замена отключенного файла

После замены отключенного файла мастер-клип в окне **Project** (Проект) и все экземпляры клипа в окне **Timeline** (Монтаж) станут отражать содержимое указанного файла. Кроме того, разумеется, будет сохранено и редактирование, относящееся к каждому экземпляру клипа в фильме (рис. 7.5). Об-

ратите внимание, что клип сохраняет свое название *Offline File 01*, хотя уже не является отключенным.

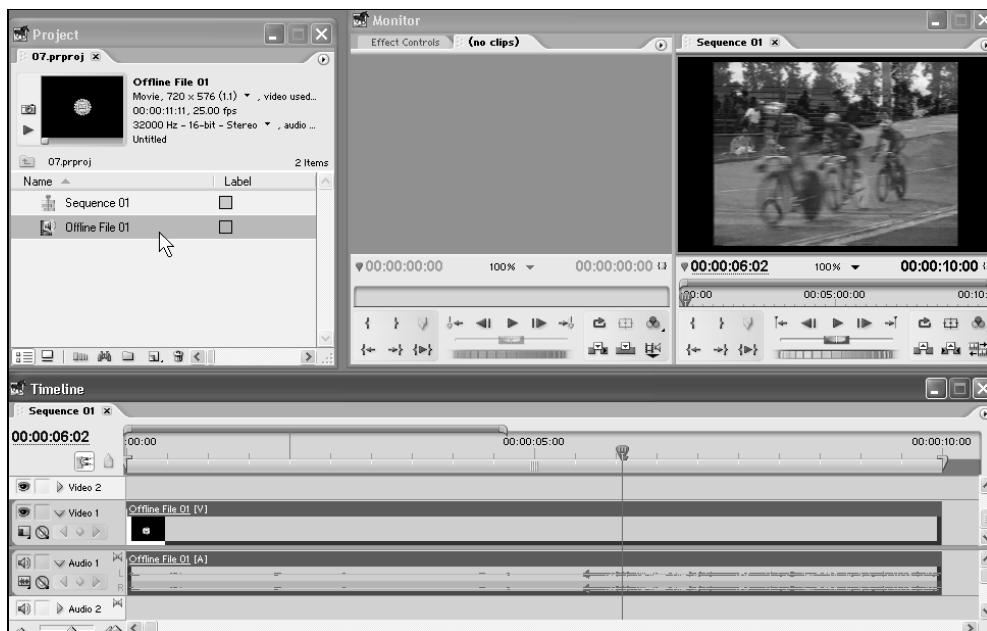


Рис. 7.5. Результат замены отключенного файла

Внимание

Желательно, чтобы атрибуты медиа-файла были бы такими же, как и те, что были назначены отключенному файлу. По крайней мере, типы медиа (аудио и/или видео) должны совпадать. Это необходимо, чтобы смонтированный отключенный файл в окне **Timeline** (Монтаж) мог быть корректно заменен новым клипом. Если типы отключенного и реального файла не совпадают, то замена невозможна, и вместо нее будет выдано соответствующее информационное окно — предупреждение (рис. 7.6).

Обычный клип (в том числе тот, который никогда до этого не был отключенным) можно превратить в отключенный файл. Для этого выделите его и введите команду **Unlink Media** (Отсоединить медиа) контекстного меню или верхнего меню **Project** (Проект). После этого клип в проекте станет отключенным, и, кроме того, будет выведено диалоговое окно с вопросом, стоит ли удалить соответствующий файл с диска компьютера. По умолчанию предлагается просто отсоединить клип от файла, не удаляя сам файл (рис. 7.7).

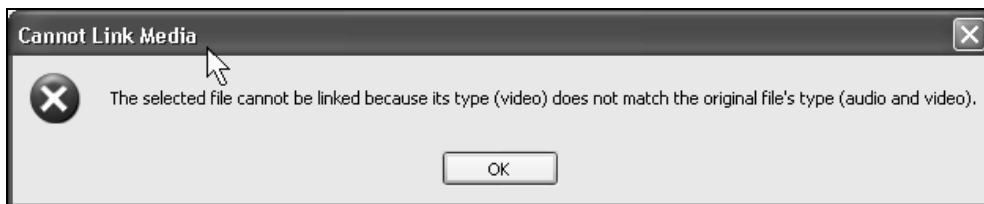


Рис. 7.6. Если медиа-тип реального файла не подходит, то выдается предупреждение о невозможности замены отключенного файла

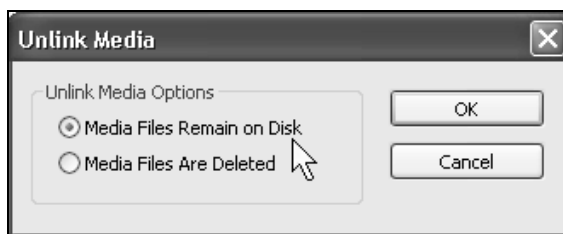


Рис. 7.7. Замена клипа на отключенный файл

7.1.2. Черное видео и цветные фоновые клипы

Для создания клипа с черным фоном нажмите кнопку **New Item** (Создать элемент) на панели инструментов окна **Project** (Проект) и выберите в подменю пункт **Black Video** (Черное видео), а для создания цветного фона — пункт **Color Matte** (Цветовой фон). Черное видео сразу создается в виде соответствующего клипа в окне **Project** (Проект) (рис. 7.8).

Для формирования цветного фона необходимо предварительно определить его цвет в диалоговом окне с палитрой цветов **Color Picker** (Цветовая палитра) (рис. 7.9), а затем определить имя клипа в диалоговом окне **Choose Name** (Выбрать название).

7.1.3. Настраечная таблица

Настраечная таблица создается командой **Bars and Tone** (Настраечная таблица) подменю **New Item** (Создать элемент). Этот клип (рис. 7.10) обычно располагается в начале фильма и служит для настройки аппаратуры. Помимо таблицы в виде разноцветных полос клип содержит килогерцовый звуковой сигнал, являющийся связанным клипом.

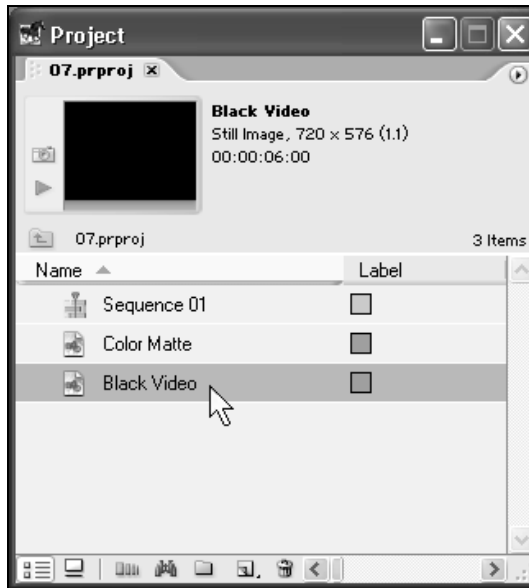


Рис. 7.8. Клипы Black Video и Color Matte в окне **Project**

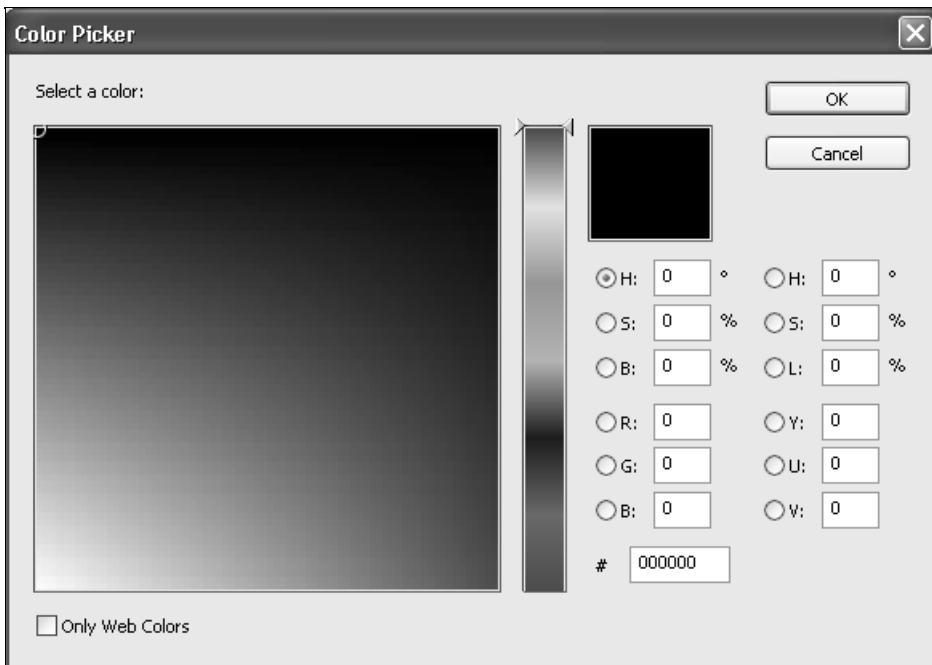


Рис. 7.9. Выбор цвета фона в палитре

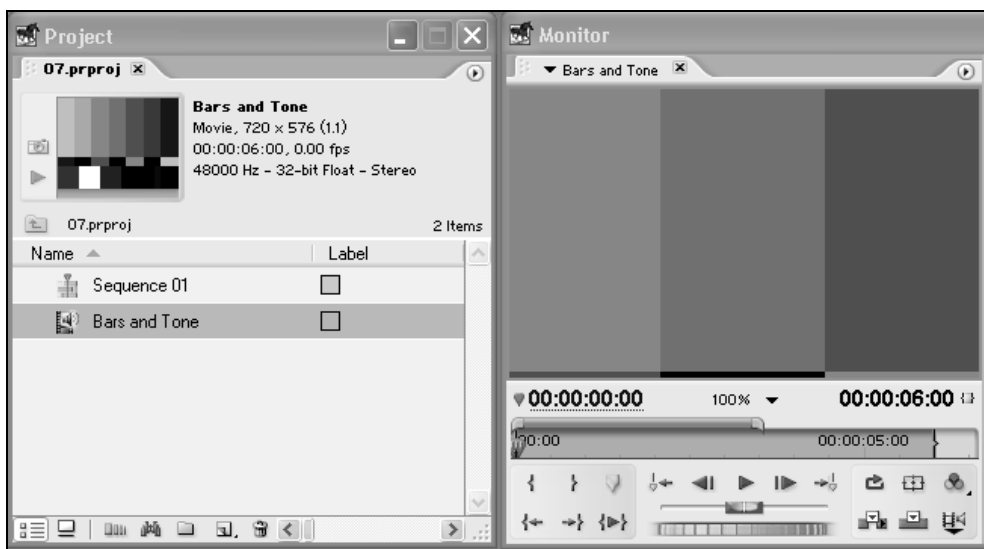


Рис. 7.10. Настраиваемая таблица

7.1.4. Универсальный отсчет времени

Иногда перед началом фильма требуется вставить клип с отсчетом времени (от какой-либо секунды до нуля).

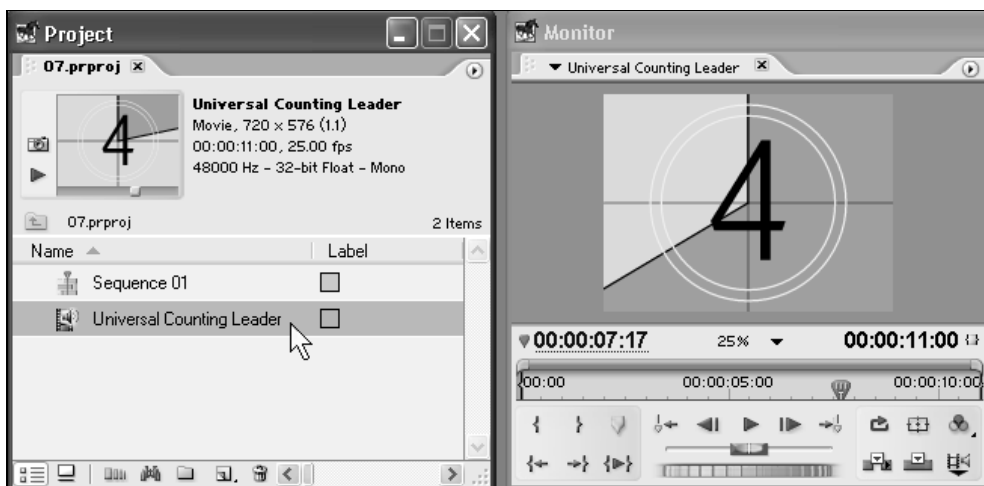


Рис. 7.11. Кадр клипа Universal Counting Leader

Разработчики Premiere предусмотрели такую возможность и встроили для этого в программу специальный клип с отчетом времени. Он создается командой **File>New>Universal Counting Leader** (Файл>Создать>Универсальный отсчет), а его дизайн вы можете оценить на рис. 7.11.

Примечание

После выбора в подменю **New Item** (Создать элемент) пункта **Universal Counting Leader** (Универсальный отсчет) появляется диалоговое окно (рис. 7.12), в котором можно переопределить основные цвета данного клипа и некоторые опции, например — подачу звукового сигнала на каждой секунде и т. п.

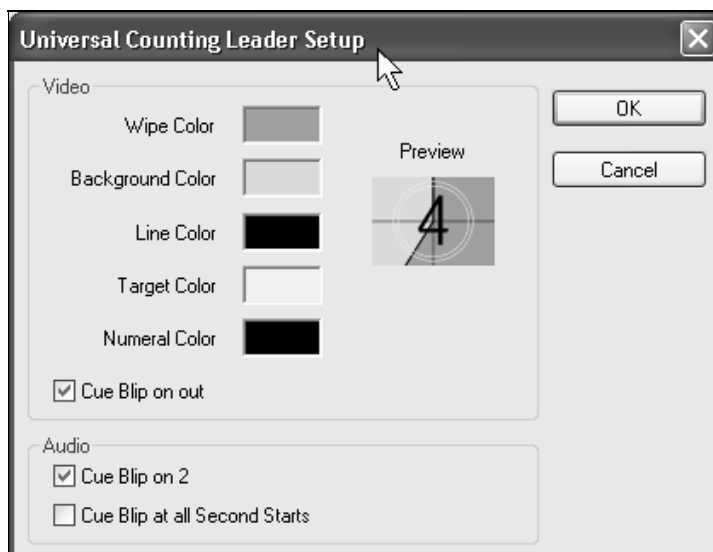


Рис. 7.12. Настройка клипа Universal Counting Leader

7.2. Действия с клипами

Над клипами в окнах **Project** (Проект) (т. е. мастер-клипами) и в **Timeline** (Монтаж) (т. е. экземплярами клипов) можно совершать сходные действия. При этом свободы действия для редактирования клипов в окне **Timeline** (Монтаж) намного больше, поскольку для них предусмотрено все разнообразие монтажных возможностей Premiere. В частности, клипам в окне **Timeline** (Монтаж) можно назначать самые различные спецэффекты, разрезать их, накладывать друг на друга с тем или иным режимом прозрачности и т. п. Собственно этим задачам будут посвящены следующие уроки книги.

Между тем некоторые действия над клипами возможны и в окне **Project** (Проект). Как правило, те же манипуляции можно совершать и с экземплярами клипов в окне **Timeline** (Монтаж), поэтому имейте в виду, что почти все, написанное в этом разделе, относится к действиям над клипами и в окне **Project** (Проект), и в окне **Timeline** (Монтаж). Когда же на начальной стадии, еще до вставки клипов в окно **Timeline** (Монтаж), удобнее всего редактировать их в окне **Project** (Проект)?

Во-первых, вы можете не вполне ясно представлять, каким конкретно образом клип будет вставлен в фильм, однако можете заранее знать, что, например, использован будет его определенный фрагмент. В этом случае еще на стадии предшествующей переносу клипов в окно **Timeline** (Монтаж), будет удобно выделить рабочие фрагменты клипов, чтобы облегчить себе работу в дальнейшем.

Во-вторых, один и тот же мастер-клип может вставляться несколько раз в разные части фильма. Разумно, еще до вставки клипа в фильм, совершить над ним определенные действия, чтобы затем не повторять их для каждого экземпляра клипа в окне **Timeline** (Монтаж).

Когда вы хотите сделать что-либо с клипом, удобнее всего пользоваться контекстным меню, будучи практически уверенным в том, что оно будет содержать нужную вам команду. При этом неважно, из какой области вы его вызываете — из мастер-клипа в окне **Project** (Проект), из экземпляра в окне **Timeline** (Монтаж) или из кадра клипа в левой части окна **Monitor** (Монитор).

Далее рассмотрим, какие общие возможности для управления клипами предусмотрены в Premiere.

7.2.1. Просмотр клипов в окне **Monitor**

Из окна **Project** (Проект) или **Timeline** (Монтаж) можно открыть клип для просмотра его в левой части окна **Monitor** (Монитор), называемой **Source** (Источник), т. е. в той части, где просматриваются исходные клипы (рис. 7.13).

Для открытия клипа достаточно дважды щелкнуть на нем в окне **Project** (Проект) или (если он уже был вставлен в фильм) в окне **Timeline** (Монтаж) (рис. 7.14). Видеоклип в окне **Monitor** (Монитор) можно просматривать с помощью элементов управления воспроизведением, в частности, кнопками **Play** (Проиграть) (рис. 7.13) и **Stop** (Остановить).

Примечание 1

Более подробно элементы управления воспроизведением клипов в окне **Monitor** (Монитор) описаны далее (см. разд. 9.1.4).



Рис. 7.13. Просмотр мастер-клипа производится в левой части окна **Monitor**



Рис. 7.14. Просмотр в окне **Monitor** экземпляра клипа, вставленного в фильм

Примечание 2

Открыть клип для просмотра можно, просто перетаскивая его на левую половину окна **Monitor** (Монитор), а также при помощи контекстного меню, выбирая в нем команду **Open in Source Monitor** (Открыть в Мониторе). Это замечание важно для специальных клипов (типа универсального отсчета времени или цветового фона), поскольку двойной щелчок на их имени приводит к появлению окна с их параметрами, а не к открытию в окне **Monitor** (Монитор).

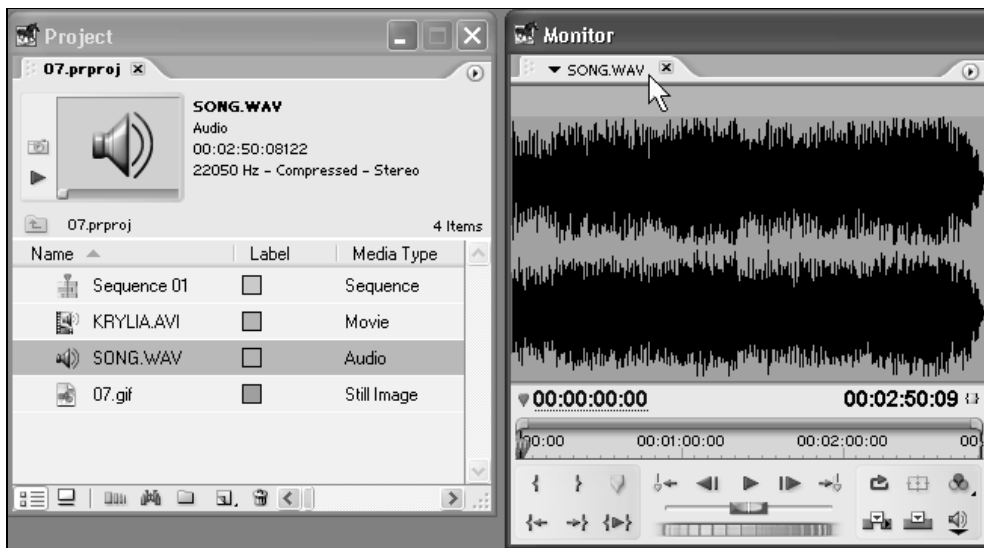


Рис. 7.15. Звуковой клип открыт в окне **Monitor**

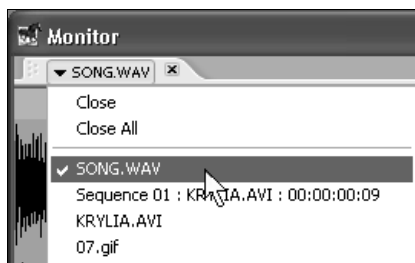


Рис. 7.16. Переключаться между открытыми клипами следует при помощи раскрывающегося списка на закладке окна **Monitor**

Примечание 3

Видео- и статические клипы открываются в окне **Monitor** (Монитор), как показано на рис. 7.13 и рис. 7.14, а аудиоклипы — как показано на рис. 7.15, в виде амплитудного графика интенсивности звука. Если в окне **Monitor** (Монитор) от-

крыто несколько клипов, переключаться между ними можно при помощи раскрывающегося списка, расположенного на закладке окна (рис. 7.16).

7.2.2. Просмотр свойств клипа

Чтобы посмотреть основные свойства клипа, вызовите контекстное меню щелчком правой кнопки мыши на этом клипе в любом из окон **Project** (Проект), **Timeline** (Монтаж) или левой области окна **Monitor** (Монитор) и выберите в нем команду **Properties** (Свойства). После этого появится одноименное диалоговое окно, в котором приведены все основные установки данного клипа (рис. 7.17, 7.18).

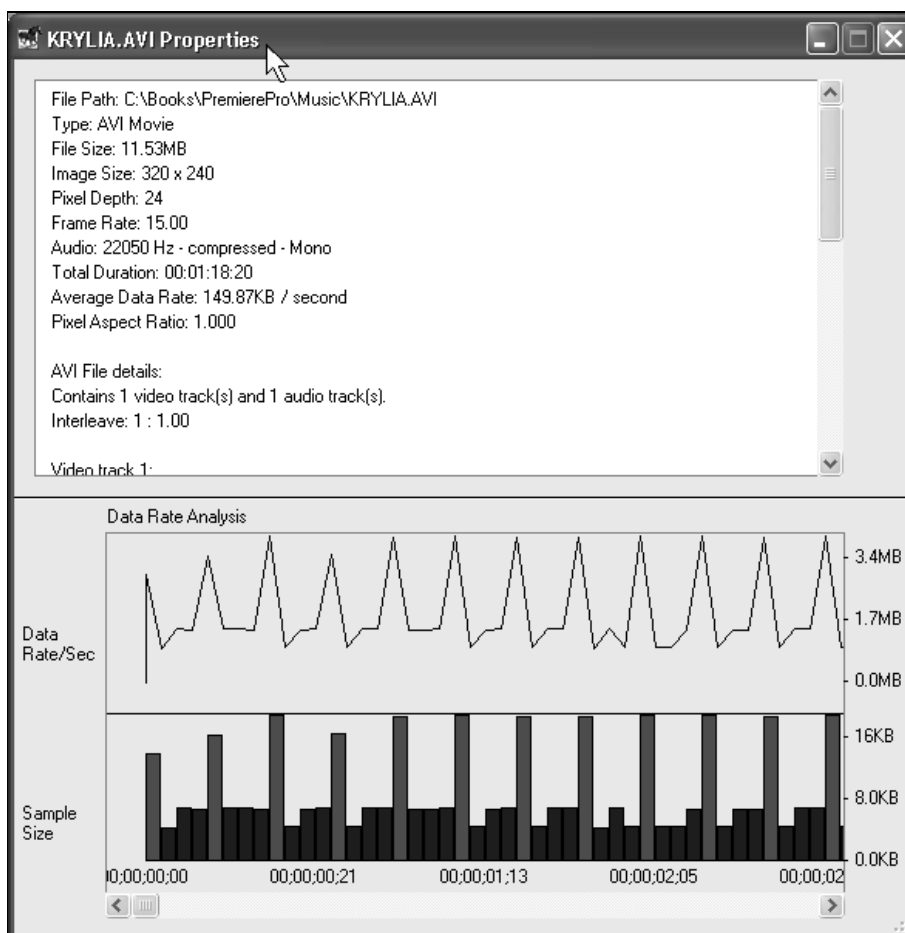


Рис. 7.17. Просмотр свойств видеоклипа

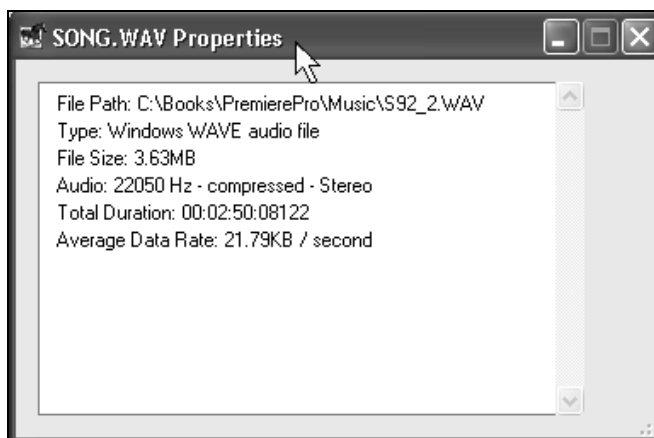


Рис. 7.18. Просмотр свойств аудиоклипа

Помимо основных установок, для видеоклипов приводится график скорости передачи данных, т. е. график числа килобайт информации в секунду, кодирующих видеоизображение (см. рис. 7.17). На графике скорость передачи данных отображается в виде вертикальных столбцов потока данных в килобайтах в секунду, в зависимости от текущего времени клипа. Горизонтальная ось графика является осью времени. Кроме того, красной горизонтальной линией показана средняя за весь клип скорость передачи данных. Если клип был оцифрован программой-кодеком с применением ключевых кадров рендеринга, то поток данных этих ключевых кадров прорисовывается красными столбцами, в отличие от синих столбцов потока промежуточных кадров.

Совет

Если вы создаете фильм, кадры которого не сильно изменяются с течением времени, попробуйте поэкспериментировать с установками ключевого кадра и рендеринга, обращаясь после экспорта фильма к окну графика скорости передачи данных. Тем самым вы сможете существенно сэкономить место на диске, получая после экспорта файл меньшего размера.

7.2.3. Выделение рабочего фрагмента клипа

Самое важное преимущество обработки клипов до монтажа — выделение рабочего фрагмента клипа. Как правило, клипы оцифровываются с несколькими лишними — первыми и последними — секундами, чтобы затем вырезать из них возможный брак, характерный для краев клипов. Поэтому перед тем как вставить клип в фильм, рекомендуется выделить его рабочий фрагмент, чтобы избавиться от крайних кадров. Эту операцию также называют *подгонкой клипа* (trimming), подчеркивая тем самым, что выделе-

ние фрагмента сводится к вырезанию из клипа некоторых — начального и конечного — участков.

Внимание

Помните, что именно рабочий фрагмент клипа вставляется в фильм при перетаскивании клипа в окно **Timeline** (Монтаж) из окна **Project** (Проект) или окна **Monitor** (Монитор).

Примечание

Подогнать края клипа можно и в процессе редактирования в окне **Timeline** (Монтаж) (см. урок 10).

Подгонка краев клипов производится входным (In-marker) и выходным (Out-marker) маркерами. Входной маркер отмечает первый кадр клипа, который появится в фильме, а выходной маркер, соответственно, последний кадр клипа в фильме. Чтобы выделить рабочий фрагмент клипа, действовать можно по-разному, например:

1. Откройте клип, например — двойным щелчком мыши в левой области окна **Monitor** (Монитор).
2. Просмотрите кадры клипа с помощью ползункового регулятора, полосы протяжки или кнопок управления воспроизведением и отыщите кадр, который вы хотите сделать начальным кадром фрагмента. Сделайте этот кадр текущим, т. е. добейтесь, чтобы именно он отображался в окне **Monitor** (Монитор).
3. Нажмите кнопку **Set In Point** (Установить входной маркер) на панели инструментов окна **Clip** (Клип) (или области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор)) (рис. 7.19).
4. Таким же образом отыщите конечный кадр фрагмента и пометьте его выходным маркером, нажав кнопку **Set Out Point** (Установить выходной маркер) (рис. 7.20).

На рис. 7.21 показан видеоклип с выделенным рабочим фрагментом. Выделение рабочего фрагмента показано более насыщенным цветом на шкале времени, а также входным и выходным маркерами, которые имеют вид, соответственно, открывающей и закрывающей фигурных скобок. О том, как снять выделение со всего рабочего фрагмента или только с его начала или конца, читайте в *разд. 9.2*.

Обратите внимание (см. рис. 7.19, 7.21), что по мере установки входного и выходного маркеров длительность фрагмента клипа, отображаемая на правом табло, изменяется. На рис. 7.19 его длительность совпадает с общей длительностью клипа и составляет 1:18:20, а на рис. 7.21 рабочий фрагмент составляет немногим более полуминуты, точнее, 0:31:14.



Рис. 7.19. Выделение начала фрагмента клипа



Рис. 7.20. Выделение конца фрагмента клипа

Примечание

Изменять местоположение входного и выходного маркеров можно не только с помощью кнопок на панели инструментов внизу окна, но и перетаскиванием этих маркеров по шкале времени вправо или влево.



Рис. 7.21. Клип с выделенным рабочим фрагментом

7.2.4. Вставка клипа в фильм

Чтобы вставить клип в фильм, необходимо поместить его в окно **Timeline** (Монтаж), в котором открыт нужный вам фильм, в желаемое место относительно временной шкалы. Видеоклипы и статические изображения располагаются на видеотреках, а звуковые клипы — на аудиотреках. Клип можно вставить в окно **Timeline** (Монтаж) несколькими способами. Более детально они будут рассмотрены далее, на *уроке 8*.

Самый простой способ — это перетащить клип, схватившись за его пиктограмму из окна **Project** (Проект) или за изображение кадра из окна **Monitor** (Монитор), в нужное место окна **Timeline** (Монтаж).

7.2.5. Переименование клипа

Для переименования мастер-клипа в окне **Project** (Проект) достаточно просто выделить его и затем повторно щелкнуть на имени выделенного клипа.

В результате, подобно тому, как вы переименовываете файлы в ОС Windows, в пределах имени клипа появится курсор ввода текста (рис. 7.22), с помощью которого можно отредактировать имя клипа, вводя соответствующие символы с клавиатуры.

Внимание

Переименование мастер-клипа никак не сказывается на именах экземпляров этого клипа в фильмах в окне **Timeline** (Монтаж). И наоборот, переименование экземпляра не влияет на название мастер-клипа.

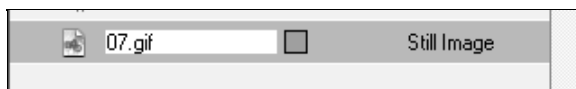


Рис. 7.22. Переименование клипа в окне **Project**

Чтобы переименовать клип в окне **Timeline** (Монтаж), можно воспользоваться либо верхним меню **Clip** (Клип), либо контекстным меню:

1. Выделите клип в окне **Timeline** (Монтаж).
2. Выберите в верхнем меню команду **Clip>Rename** (Клип>Переименовать).
3. В появившемся диалоговом окне **Rename Clip** (Переименовать клип) введите новое имя клипа.
4. Нажмите кнопку **ОК**.

Переименование клипов может приводить к несовпадению имен мастер-клипов и экземпляров клипа, что затрудняет восприятие программы монтажа. Если вам требуется определить, какому мастер-клипу соответствует экземпляр клипа в окне **Timeline** (Монтаж), то это можно узнать следующим образом:

1. Вызовите для экземпляра клипа из окна **Timeline** (Монтаж) контекстное меню, щелкая на нем правой кнопкой мыши.
 2. Выберите в контекстном меню команду **Reveal in Project** (Найти в проекте).
- В окне **Project** (Проект) автоматически выделится нужный мастер-клип, причем при необходимости будет открыта папка, в которой он находится.

7.2.6. Создание дубликата клипа

В окне **Project** (Проект) доступна операция создания дубликата клипа. Дубликат будет связан с тем же самым файлом, что и исходный клип.

Для дублирования клипа:

1. Выделите клип в окне **Project** (Проект).
2. Выберите в верхнем меню **Edit>Duplicate** (Правка>Дублировать).
3. После того как дубликат клипа появится в окне **Project** (Проект) (рис. 7.23), вы можете отредактировать его название.

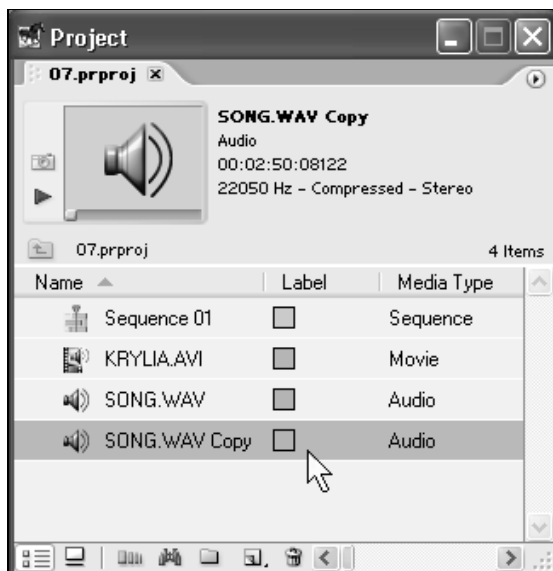


Рис. 7.23. Клип и его дубликат в окне **Project**

Совет

Создание дубликатов полезно при разбиении одного длинного клипа (например, полученного при оцифровке продолжительного видеоматериала) на серию более мелких, представляющих его фрагменты. Вам просто придется выделять входным и выходным маркерами рабочие фрагменты в исходном клипе и создавать для них дубликаты.

7.2.7. Изменение скорости клипа

Скорость воспроизведения клипа можно поменять как для мастер-клипа в окне **Project** (Проект), так и для отдельного экземпляра клипа в окне **Timeline** (Монтаж), двумя способами:

- заданием значения изменения скорости в процентах относительно скорости воспроизведения исходного медиа-файла;

- заданием новой длительности рабочего фрагмента клипа; при этом относительное изменение скорости будет автоматически пересчитано в соответствии с новой длительностью.

Таким образом, единицей измерения скорости клипа является процентное отношение к исходному файлу, т. е. скорости клипа, существовавшей при его импорте.

Для изменения оригинальной скорости клипа:

1. Выделите клип.
2. Выберите, в верхнем меню **Clip** (Клип) или контекстном меню команду **Speed / Duration** (Скорость / Длительность).
3. В открывшемся диалоговом окне **Clip Speed / Duration** (Скорость / Длительность) (рис. 7.24) убедитесь в том, что признак связанного изменения скорости и длительности (пиктограмма справа) установлен в желаемую позицию.
4. Определите поле **Duration** (Длительность) либо новое относительное значение скорости (в процентах, %), либо новую абсолютную длительность клипа в единицах тайм-кода.
5. Нажмите кнопку **OK**.

Скорость клипа будет изменена.



Рис. 7.24. Изменение скорости клипа осуществляется в окне **Clip Speed / Duration**

Примечание 1

Если установить флажок **Reverse Speed** (Обратная скорость), то клип станет проигрываться в обратном направлении (с определенной вами скоростью). Второй флажок — **Maintain Audio Pitch** (Выдерживать высоту звука) — позволяет выбрать дополнительную опцию пересчета звукового клипа, связанную с сохранением высоты тона, в соответствии с выбранным замедлением (или ускорением).

Примечание 2

Возможно, при некоторых значениях скорости клип не сможет в реальном времени, проигрываться в окне **Monitor** (Монитор) ввиду сложности необходимых компьютерных расчетов. Поэтому перед воспроизведением будет затрачено некоторое время на рендеринг клипа, а уже потом начнется его воспроизведение.

7.2.8. Изменение параметров импорта видео

Некоторые параметры клипа можно изменить еще при импорте, задав на этой стадии соответствующие параметры первичной обработки видео. Для вызова предназначенного для этого диалогового окна выберите команду **File>Interpret Footage** (Файл>Интерпретация исходного материала). В результате загрузится окно **Interpret Footage** (Интерпретация исходного материала), в котором можно задать следующие опции импорта видео (рис. 7.25):

- Frame Rate** (Частота кадров) — пара переключателей, позволяющая либо выбрать оригинальную частоту кадров видеофайла, либо задать ее новое значение;
- Pixel Aspect Ratio** (Пропорции пиксела) — пара переключателей, дающая пользователю возможность выбрать желаемое отношение размеров пиксела изображения клипа;
- Alpha Channel** (Альфа-канал) — два флажка, управляющие интерпретацией альфа-канала (канала прозрачности) рисунков (помимо обычного импорта, можно либо отключить импорт альфа-канала, либо импортировать его в инверсном варианте).

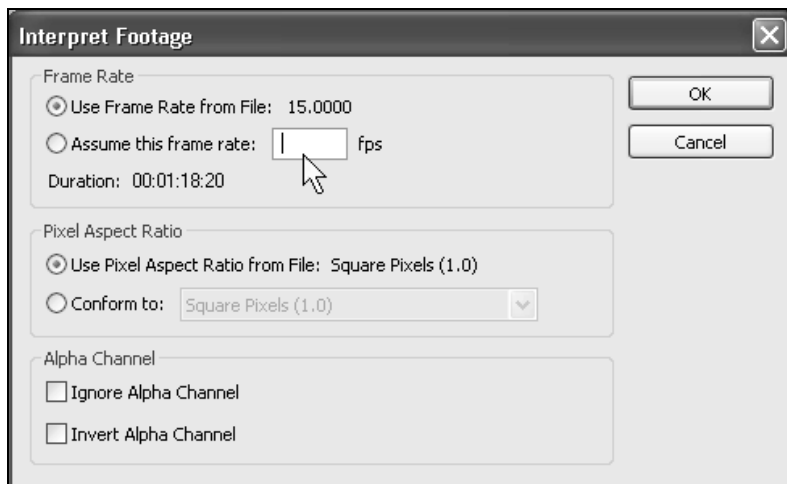


Рис. 7.25. Изменить опции импорта видео можно в диалоговом окне **Interpret Footage**

Урок 8



Окно *Timeline*

Посвятим этот урок одному из самых главных средств монтажа Premiere — окну **Timeline** (Монтаж). Разберем строение этого окна и рассмотрим основные приемы управления средой редактирования фильмов в окне **Timeline** (Монтаж).

□ Чего мы хотим:

- изучить окно **Timeline** (Монтаж) и потренироваться с управлением треками.

□ Нам потребуется:

- два видеофайла, которые, помимо видеоряда, включают и звук.

□ Что полезно вспомнить:

- как начинается работа в Premiere;
- как осуществляется создание новых фильмов и вставка клипов из окна **Project** (Проект) в фильм (см. урок 2).

8.1. Строение окна *Timeline*

Окно **Timeline** (Монтаж), которое также называют Монтажным столом или Монтажной линейкой (рис. 8.1), служит для визуального монтажа фильмов из исходных клипов. Клипы в этом окне представляются символически разноцветными прямоугольниками вдоль временной шкалы (см., например, рис. 8.20). Определяя местоположение и протяженность клипа относительно шкалы в окне **Timeline** (Монтаж), вы тем самым задаете его место и продолжительность в фильме.

Окно **Timeline** (Монтаж) связано с окном **Monitor** (Монитор) посредством *текущего кадра* фильма. Он отмечен линией редактирования в окне **Timeline** (Монтаж), а изображение кадра вы видите в правой области окна **Monitor** (Монитор), называемой **Program** (Программа).

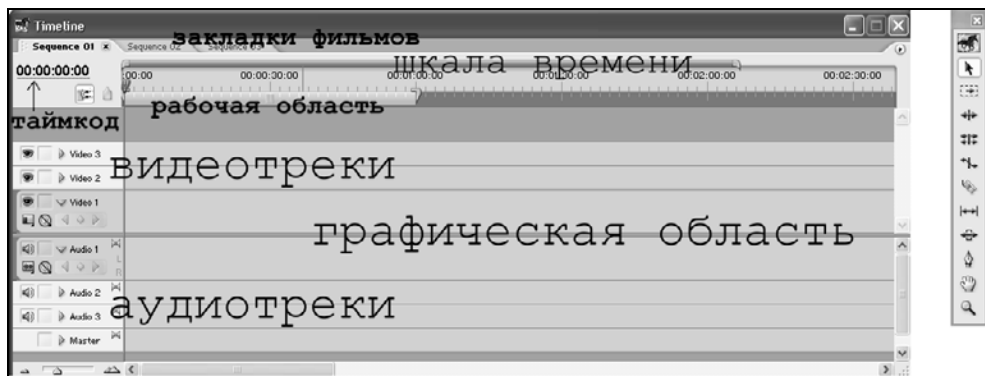


Рис. 8.1. Окно **Timeline** и палитра **Tools**

Перечислим основные составляющие окна **Timeline** (Монтаж):

- стандартные элементы окна — заголовок, полосы прокрутки, кнопка вызова меню окна;
- непосредственно под заголовком окна находится одна или несколько, если вы редактируете одновременно несколько фильмов, закладок (tabs). Вся остальная область окна **Timeline** (Монтаж), которую вы видите под закладками, относится к данному фильму;
- под закладками находится шкала времени (timeline) — горизонтальная линейка с метками времени и ползунковым маркером линии редактирования, а слева от нее — поле с активной надписью номера кадра (тайм-кода). Непосредственно под временной шкалой находится зона выбора рабочей области (work area), выделяющая рабочий фрагмент фильма. К верхней границе шкалы времени примыкает узкая область индикатора полной длительности фильма, позволяющего быстро перейти к нужному участку фильма и поменять масштаб отображения времени;
- почти все остальное пространство окна занимают дорожки, или треки (tracks) — горизонтальные прямоугольные области, служащие для размещения клипов. Треки начинаются заголовком, расположенным слева (под тайм-кодом текущего кадра) и включающим ряд элементов управления видом трека. Видеотреки располагаются сверху, а аудиотреки — снизу. Под шкалой времени находится графическая область окна **Timeline** (Монтаж), представляющая схематическое расположение места треков в фильме. На рис. 8.1 она ничего не содержит, поскольку фильм пока является пустым;
- в левом нижнем углу (на одном уровне с горизонтальной полосой прокрутки) находится область задания временного масштаба, состоящая из двух кнопок и индикатора выбора масштаба.

С окном **Timeline** (Монтаж) тесно связан еще один элемент интерфейса Premiere — палитра **Tools** (Инструментарий). На рис. 8.1 палитра **Tools** (Инструментарий) показана справа от окна **Timeline** (Монтаж). Действия по монтажу фильма, производимые пользователем в окне **Timeline** (Монтаж), напрямую зависят от того, какой из инструментов палитры выбран. В частности, инструмент **Selection** (Выбор) применяется для выделения и перемещения клипов в фильме, инструмент **Razor** (Лезвие) — для разрезания клипов и т. д.

8.2. Шкала времени

Как вы помните, один из кадров фильма является выделенным и называется текущим кадром. Его номер вы видите как в окне **Timeline** (Монтаж), так и в правой части окна **Monitor** (Монитор). Чтобы перейти к другому кадру при помощи окна **Timeline** (Монтаж), достаточно схватиться указателем мыши за ползунковый регулятор на шкале времени, или, иначе, *индикатор текущего кадра*, и перетащить его на желаемое место, после чего его изображение откроется в окне **Monitor** (Монитор) (рис. 8.2).

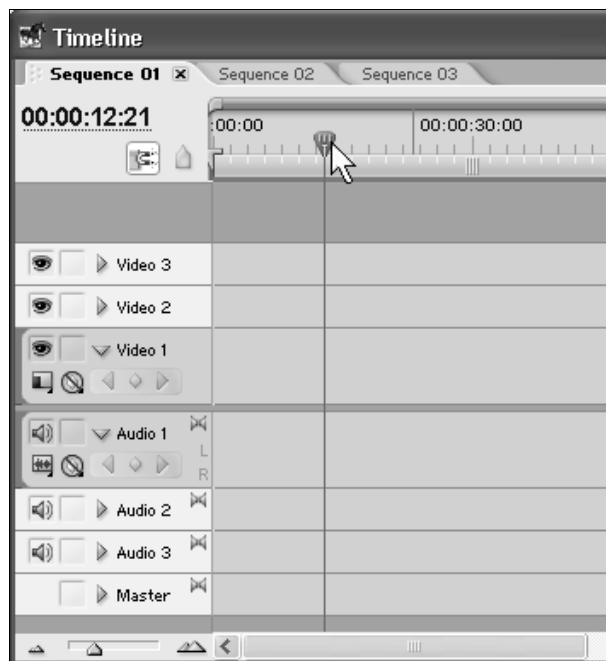


Рис. 8.2. Чтобы перейти к нужному кадру фильма, перетащите по шкале времени окна **Timeline** ползунковый регулятор текущего кадра

8.2.1. Масштаб шкалы времени

Важная возможность шкалы времени связана с тем, что пользователь может в любой момент изменять ее масштаб, выбирая наиболее удобное пространство для монтажа фильма, "приближая" или "отдаляя" (во времени) редактируемую область. Например, для редактирования продолжительного фильма — масштаб следует выбрать более мелким, а для прецизионного редактирования с точностью до кадра — наиболее крупным. Для того чтобы выбрать масштаб временной шкалы, можно использовать один из нескольких следующих вариантов:

- перетаскивание ползункового регулятора масштаба (**Zoom Slider**) влево или вправо для плавного уменьшения или увеличения соответственно (рис. 8.3);

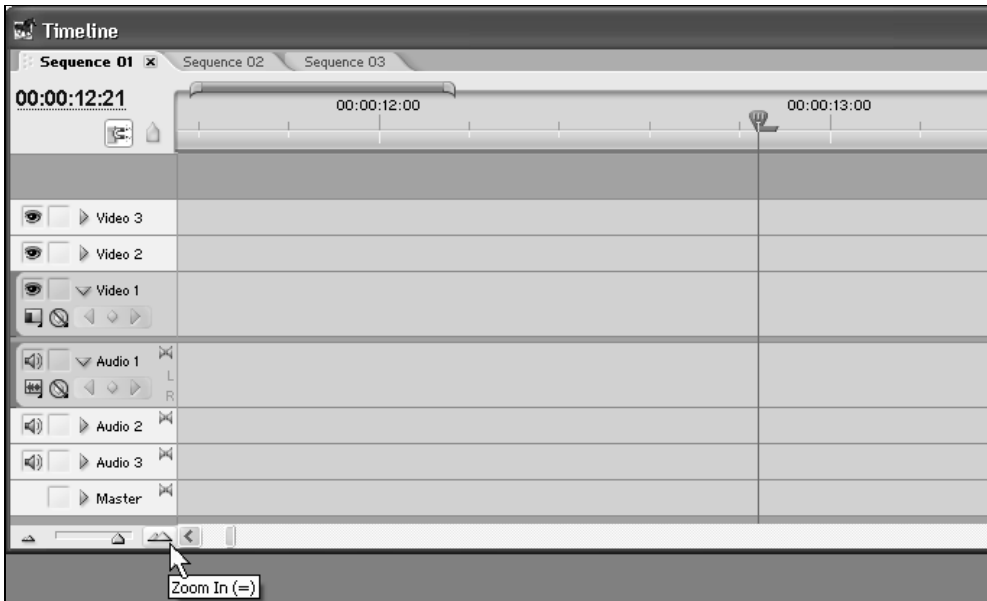


Рис. 8.3. Для того чтобы изменить масштаб временной шкалы в окне **Timeline** (т. е. "приблизить" или "отдалить" область клипов), следует использовать регулятор и кнопки выбора масштаба

- нажатие кнопок **Zoom Out (In time)** (Уменьшить временной масштаб) или **Zoom In (In time)** (Увеличить временной масштаб), которые расположены по бокам регулятора масштаба;

- использование индикатора полной длительности фильма, который схематически показывает соотношение видимой области шкалы времени в окне **Timeline** (Монтаж) и полной длительности фильма (рис. 8.4);

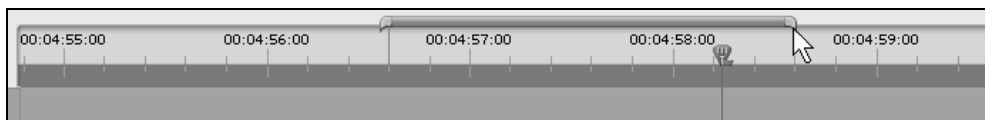


Рис. 8.4. Перетаскивание краев индикатора полной длительности фильма позволяет изменять масштаб шкалы времени

- нажатие клавиш <+> или <-> позволяет приблизить или отдалить область окна **Timeline** (Монтаж) около линии редактирования, изменив масштаб на один пункт;
- использование инструмента **Zoom** (Масштаб) также изменяет масштаб шкалы времени.

Инструмент *Zoom*

Быстро приблизить или отдалить участок фильма в окне **Timeline** (Монтаж), но не обязательно в районе линии редактирования, можно при помощи инструмента **Zoom** (Масштаб).

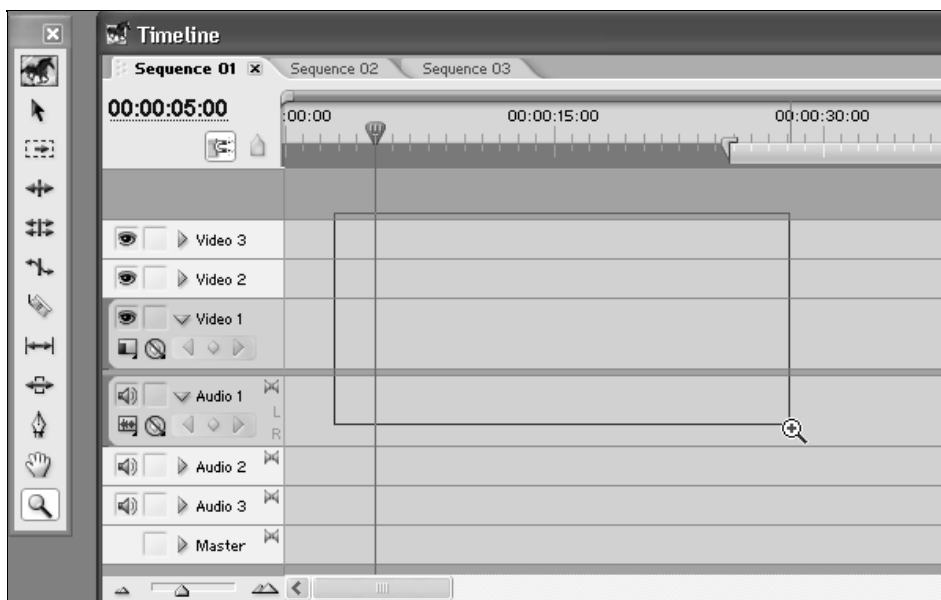


Рис. 8.5. Изменения масштаба при помощи инструмента **Zoom**

Для этого:

1. Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб) на панели инструментов окна **Timeline** (Монтаж) (рис. 8.5).
2. Перенесите указатель мыши в область окна **Timeline** (Монтаж), которую вы желаете приблизить или отдалить. При этом указатель мыши будет иметь вид лупы с символом "плюс" (+) внутри.
3. Если вы хотите отдалить область (т. е. уменьшить масштаб), нажмите и удерживайте клавишу <Alt> — указатель мыши приобретет вид лупы с символом "минус" (-) внутри.
4. Щелкните на нужной области или выделите область, пользуясь техникой протаскивания указателя мыши (см. рис. 8.5).

8.2.2. Перемещение по фильму вдоль шкалы времени

Очень важно уметь быстро и точно перемещаться в окне **Timeline** (Монтаж) влево или вправо по фильму. Скорость, с которой вы отыскиваете нужный фрагмент фильма, сильно влияет на производительность вашей работы в Premiere. Для перемещения вдоль шкалы времени можно воспользоваться несколькими альтернативными возможностями:

- горизонтальная полоса прокрутки — используйте ее ползунок для быстрого перехода к нужной части фильма, кнопки слева и справа от полосы прокрутки — для медленного перемещения вдоль фильма в нужном направлении, а щелчки между этими кнопками и ползунком — для быстрого смещения на большое расстояние (рис. 8.6);
- инструмент **Hand** (Рука) — служит для визуального перемещения по рабочей области окна **Timeline** (Монтаж) (рис. 8.7). При выбранном инструменте **Hand** (Рука) указатель мыши имеет форму руки, и им можно перетаскивать содержимое окна **Timeline** (Монтаж), отображаемое в видимой области, влево или вправо;
- смещение линии редактирования (см. разд. 8.1.4) за пределы видимой области окна **Timeline** (Монтаж) также перемещает вас вдоль шкалы времени;
- перетаскивание серой области индикатора полной длительности фильма влево или вправо выбирает для отображения в видимой области окна **Timeline** (Монтаж) соответствующий фрагмент фильма;
- ввод тайм-кода кадра в окне **Timeline** (Монтаж) или **Monitor** (Монитор), находящегося за пределами видимого фрагмента фильма, также приводит к переходу вдоль фильма в окне **Timeline** (Монтаж).

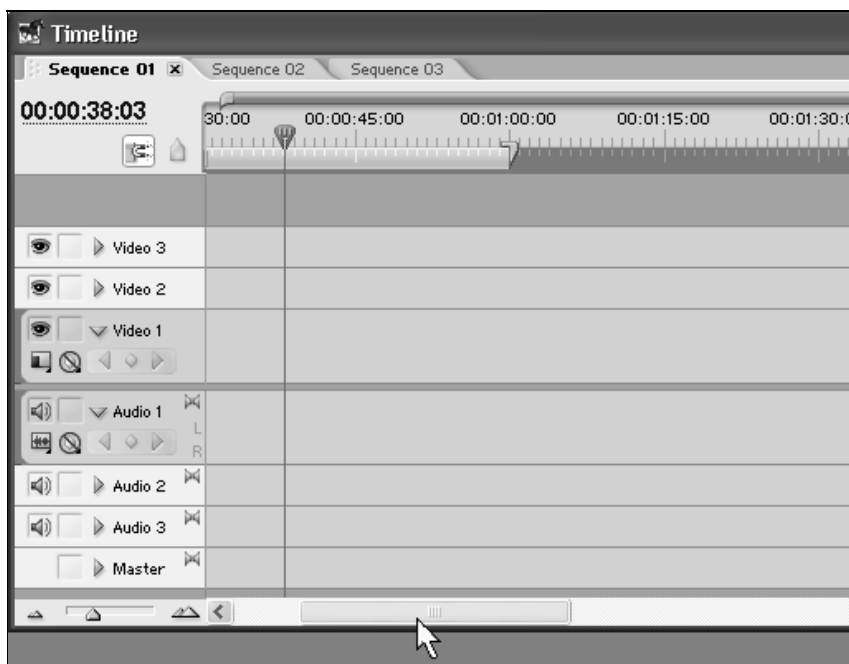


Рис. 8.6. Перемещая бегунок полосы прокрутки области клипов в окне **Timeline**, можно переходить к интересующему вас участку фильма



Рис. 8.7. Инструмент **Hand**

8.2.3. Выбор текущего кадра (перемещение линии редактирования)

Для того чтобы переместить линию редактирования вдоль шкалы времени, т. е. сместить положение текущего кадра фильма, есть несколько способов:

- перетаскивание линии редактирования вдоль шкалы времени — схватитесь за ползунок индикатора текущего кадра на шкале времени и передвигайте его (см. рис. 8.2). Учтите, что при перетаскивании в окне **Monitor** (Монитор) демонстрируются кадры фильма, через которые вы проносите линию редактирования;
- щелкните в нужном месте шкалы времени — при этом линия редактирования переносится на тот кадр, на положении которого вы щелкнули;
- одним из способов является воспроизведение фильма, а также его покадровый просмотр с помощью соответствующих кнопок в окне **Monitor** (Монитор) или щелчки на шкале времени, смещающие линию редактирования на соответствующий кадр. Также, удобны кнопки **Go To Previous Edit Point** (Перейти к предыдущей правке) и **Go To Next Edit Point** (Перейти к следующей правке), которые переводят линию редактирования в окне **Timeline** (Монтаж) на ближайший, слева или справа, стык клипов;
- можно воспользоваться клавиатурой:
 - клавиши-стрелки перемещают линию редактирования на один кадр влево или вправо;
 - клавиши листания страниц <Page Up> и <Page Down> переводят линию редактирования вправо и влево по окну **Timeline** (Монтаж) соответственно;
 - клавиши <Home> и <End> служат для быстрого перехода в начало и конец фильма;
 - нажатие пробела запускает воспроизведение фильма аналогично кнопке **Play** (Проиграть) в окне **Monitor** (Монитор);

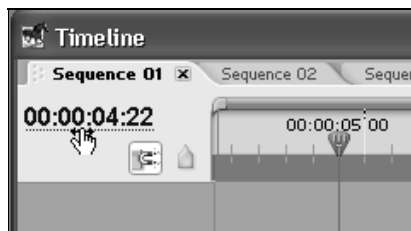


Рис. 8.8. Непосредственный ввод нового тайм-кода переносит линию редактирования на соответствующий кадр

- непосредственный ввод тайм-кода кадра в соответствующие активные надписи окна **Timeline** (Монтаж) и **Monitor** (Монитор) также смещает линию редактирования в новую позицию (рис. 8.8).
- для навигации по предварительно размеченным кадрам могут использоваться специальные маркеры (см. разд. 8.4.2, 9.2).

8.2.4. Рабочая область фильма

Зона выбора *рабочей области* (work area), или рабочего фрагмента (под шкалой времени) определяет участок фильма, для которого создается предварительный просмотр в окне **Monitor** (Монитор) (например, нажатием клавиши <Enter>) и который экспортируется во внешний файл. По краям зоны находятся характерные маркеры, определяющие рабочую область фильма: входной — маркер начала, и выходной — маркер конца. Если навести указатель мыши на края зоны выбора рабочей области, то появится всплывающий текст с перечислением тайм-кодов ее начала, конца, а также общей длительности (рис. 8.9).

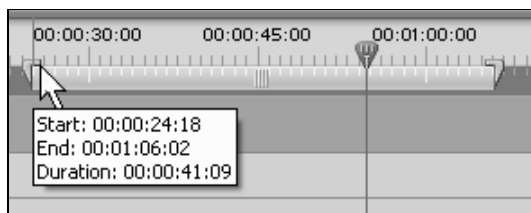


Рис. 8.9. Выбор рабочего фрагмента фильма на шкале времени

Изменять положение зоны выбора рабочей области можно путем перетаскивания ее центра, а ее размер — перетаскиванием граничных маркеров.

Индикатор предварительного просмотра

Те участки фильма в окне **Timeline** (Монтаж), которые не могут отображаться в окне **Monitor** (Монитор) в режиме реального времени, отмечаются узкой красной полосой под шкалой времени (рис. 8.10). Для того чтобы просмотреть такие фрагменты фильма в режиме воспроизведения, **Premiere** будет вынужден затратить некоторое время на рендеринг фильма. В результате рендеринга должны быть созданы соответствующие вспомогательные файлы предварительного просмотра, которые станут использоваться в качестве "подкачки", необходимой для воспроизведения фильма в окне **Monitor** (Монитор).

В зависимости от установок проекта, быстродействия компьютера и примененных спецэффектов участки фильма отмечаются в этой области полосами разного цвета:

- красная — фрагмент не может быть воспроизведен с установленной частотой кадров в режиме реального времени в окне **Monitor** (Монитор) и требует компиляции (рис. 8.10);
- зеленая — для данного фрагмента создан файл предварительного просмотра, и он может быть показан в окне **Monitor** (Монитор).

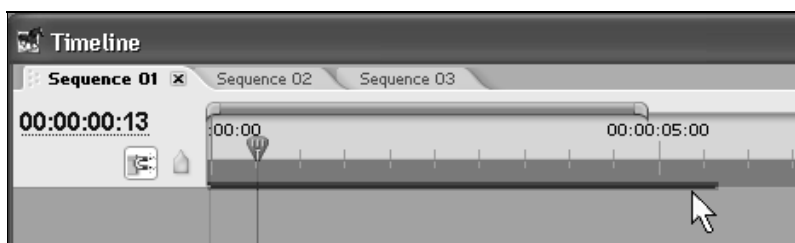


Рис. 8.10. Индикатор зон необходимого предварительного просмотра находится под шкалой времени в окне **Timeline**

8.3. Треки

Окно **Timeline** (Монтаж) включает в себя видео- и аудиотреки, или *дорожки*, на которых можно располагать клипы (видео и аудио соответственно) (см. рис. 8.1). Количество треков, присутствующих изначально в окне **Timeline** (Монтаж), можно впоследствии изменить.

8.3.1. Видео- и аудиотреки

Каждый видеотрек является отдельным слоем изображения. На видеотреки можно помещать анимационные клипы, статическую графику и некоторые специальные клипы (титры, цветовой фон и пр.). Самый нижний слой — пустой и является, как бы, подложкой черного цвета. Он находится под треком Video 1 и в окне **Timeline** (Монтаж) отсутствует. Однако о нем следует всегда помнить, поскольку, если ни на одном треке на некотором промежутке времени в окне **Timeline** (Монтаж) клипов не окажется, изображением фильма будет черный кадр этой подложки. Кроме того, если для каких-либо клипов назначается режим прозрачности, черный цвет подложки может "просвечивать" сквозь полупрозрачные клипы (см. разд. 5.2).

Над подложкой находится трек Video 1, над ним — трек Video 2, еще выше — трек Video 3 и т. д. (если дополнительные треки были добавлены

пользователем). Содержимое этих треков наслаивается друг на друга. Таким образом, если, скажем, расположить на треке Video 3 какой-либо клип, то он полностью заслонит клипы, которые могут располагаться на треках Video 1 и Video 2. Так будет происходить только в том случае, если клипу с верхнего трека не назначить определенного режима прозрачности. Собственно, для настройки наложений клипов друг на друга с назначением определенного эффекта прозрачности и предусмотрено такое большое количество видеотреков.

Итак, если на каком-либо треке нет клипов, то это означает, что трек является совершенно прозрачным и в формировании изображения кадра фильма не участвует. Если же на видеотреке в некоторой его части имеется клип, то на всем своем протяжении он заслоняет клипы с нижних треков, если только для него не назначен определенный режим прозрачности. Более подробно вопрос об использовании видеотреков будет рассмотрен в *разд. 13.3*.

Принцип взаимодействия аудиотреков в корне отличается от видеотреков, поскольку аудиоклипы, расположенные на этих треках друг под другом, воспроизводятся одновременно, т. е. звук со всех аудиотреков, равномерно смешиваясь, дает результирующий звук фильма. Более подробно типы и назначение аудиотреков мы рассмотрим на *уроке 11*. Конечно, можно управлять громкостью отдельных клипов и треков, что позволяет создавать различные эффекты микширования звука.

Заголовок каждого трека содержит несколько элементов управления, позволяющих контролировать его вид и отображение на треке различных регуляторов. Режимы переключаются щелчком по соответствующей кнопке.

Для того чтобы лучше разобраться в приемах управления отображением треков, поместим в фильм в окне **Timeline** (Монтаж) какой-нибудь клип, включающий как видео, так и звуковой ряд.

Примечание 1

Напомним, что такие клипы называются *связанными* (linked). В окне **Timeline** (Монтаж) клип будет располагаться на двух треках: его изображение — на видеотреке, а звук — на аудиотреке (рис. 8.11). Связанные клипы всегда синхронизированы во времени и редактируются как единое целое. Действия пользователя над одной из частей связанного клипа влекут за собой точно такое же изменение второй его части (например, разрезание в некотором месте, удаление и т. п.). Если вам нужно редактировать видео и звук связанного клипа отдельно друг от друга, выделите его, а затем "развяжите" командой контекстного меню **Unlink Audio and Video** (Развязать аудио и видео). Подробнее о редактировании связанного видео и звука см. в *разд. 11.1*.

Примечание 2

Как вы помните, для вставки клипа в фильм достаточно перетащить его из окна **Project** (Проект) в окно **Timeline** (Монтаж).

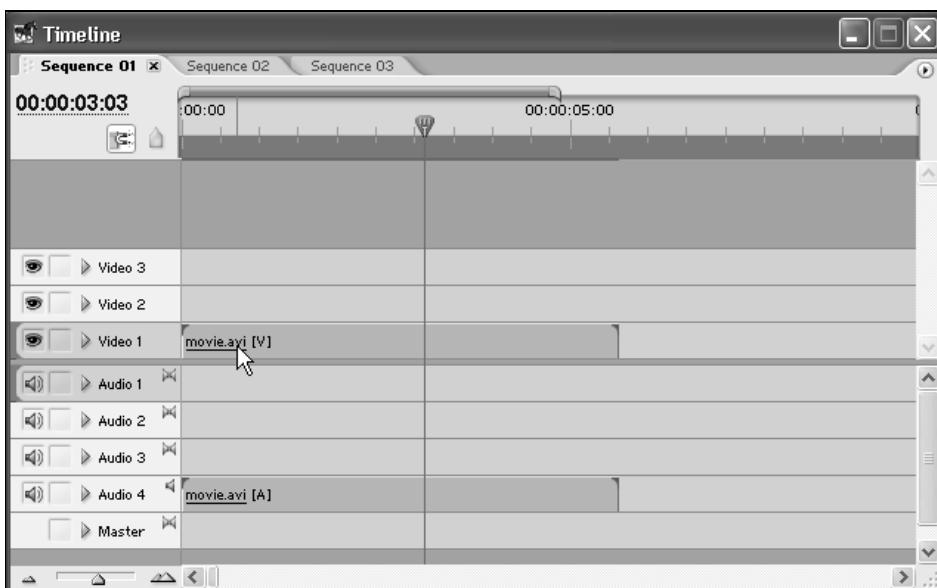


Рис. 8.11. Клипы, вставленные в фильм, располагаются на видео- и аудиотреках в окне **Timeline**

8.3.2. Выделение рабочего трека

В любой момент в окне **Timeline** (Монтаж) может быть выделен либо один трек каждого типа (видео или аудио), либо не выделено ни одного трека. *Выделенный*, или *рабочий трек* (target track) используется в некоторых операциях в окне **Timeline** (Монтаж), в частности, именно на него производится вставка клипа в фильм. Выделенный трек отличается от других оттенком цвета, а само выделение производится щелчком на заголовке трека (рис. 8.12). Чтобы снять выделение со всех видео- или аудиотреков, щелкните в области заголовков треков за их пределами (сверху видеотреков или снизу аудиотреков соответственно).

8.3.3. Сворачивание и разворачивание трека

Любой трек, присутствующий в окне **Timeline** (Монтаж), может быть свернут (находиться в более компактном состоянии, как на рис. 8.12) или развернут (отображать дополнительные элементы управления, но занимать при этом больше места). Сворачивание и разворачивание трека производится треугольной кнопкой **Collapse/Expand Track** (Свернуть/Развернуть трек). Эта кнопка представляет собой стрелку, направленную вправо, если трек свернут, и вниз, если трек развернут. На рис. 8.13 треки Video 1, Video 3 и Audio 4 развернуты, а остальные свернуты.

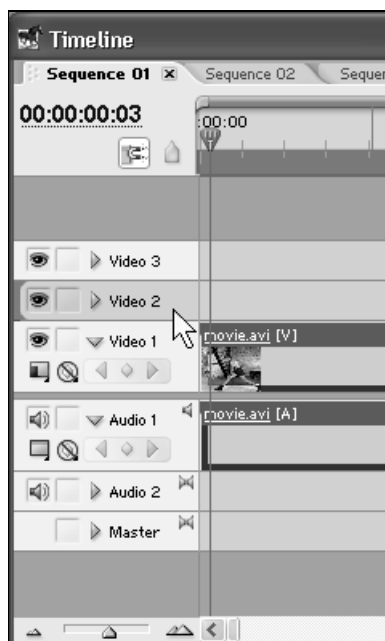


Рис. 8.12. Для выделения трека щелкните на его заголовке

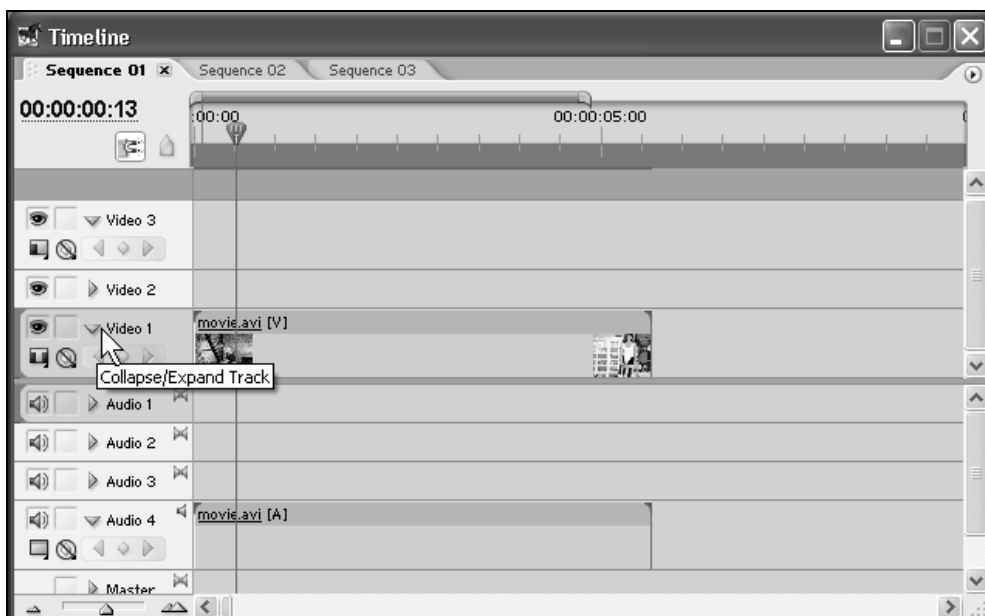


Рис. 8.13. Для того чтобы развернуть трек, нажмите кнопку **Collapse/Expand Track**

На развернутом треке можно представить больший объем информации о клипах. Для того чтобы определить внешний вид развернутого трека, следует нажать кнопку **Set Display Style** (Установить стиль отображения) и выбрать во всплывающем меню желаемую опцию (рис. 8.14). На видеотреках можно включить один из следующих видов клипов:

- Show Head and Tail** (Показать первые и последние кадры клипов) (см. рис. 8.14);
- Show Head Only** (Показать только первые кадры клипов);
- Show Frames** (Показать кадры клипов) (см. рис. 8.14);
- Show Name Only** (Показать только названия клипов) (см. рис. 8.15).

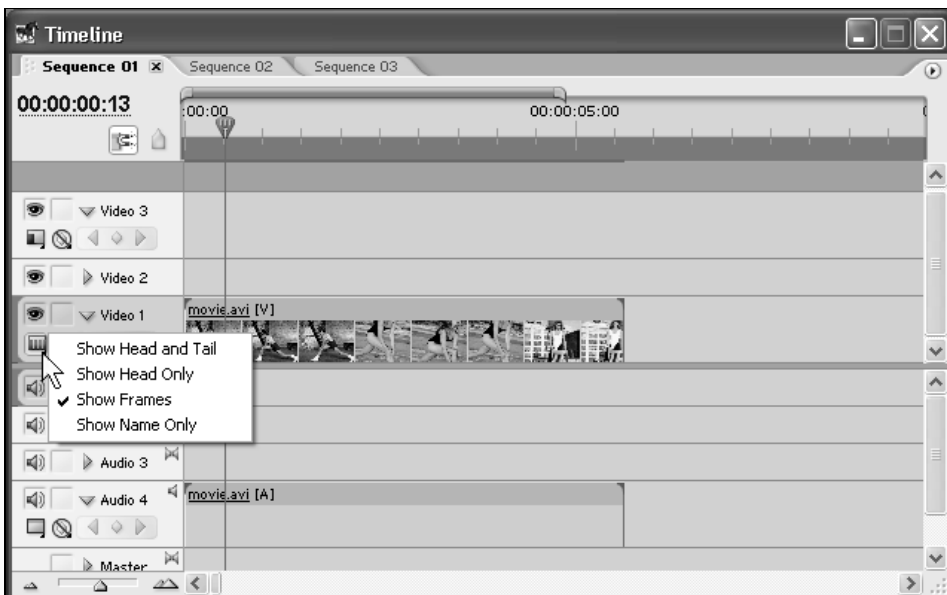


Рис. 8.14. Видеотреки могут отображать миниатюры кадров клипов

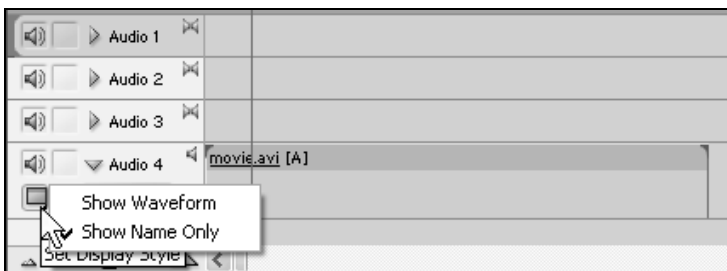


Рис. 8.15. Выбор вида звуковых клипов аудиотрека

Аудиотреки могут находиться в следующих состояниях:

- Show Waveform** (Показать график громкости)
- Show Name Only** (Показать только названия клипов)

8.3.4. Включение и выключение трека

Как видео-, так и аудиотрек может быть временно выключен. Выключение трека подразумевает, что его содержимое (видео или звук) просто временно изымается из фильма, но все клипы, находящиеся на треке, остаются на своих местах, и их можно в любой момент вернуть в фильм. Включение трека обозначается пиктограммой на кнопке **Toggle Track Output** (Включить содержимое трека) в виде глаза — для видеотрека, или в виде динамика — для аудиотрека. На рис. 8.16 включены в фильм все треки.

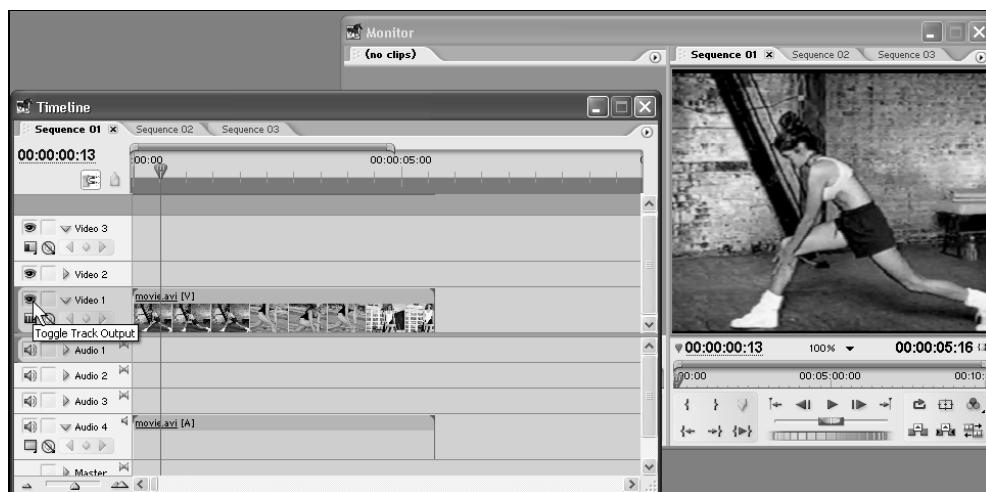


Рис. 8.16. Трек Video 1 включен

Для выключения любого трека достаточно нажать на его заголовке кнопку **Toggle Track Output** (Включить содержимое трека). На рис. 8.17 показан пример выключения треков Video 1, Audio 1, Audio 2 и Audio 3. Сравнивая рис. 8.16 и рис. 8.17, обратите внимание на различие в кадрах в окне **Monitor** (Монитор), произошедшее благодаря изъятию клипа с выключенного трека из фильма.

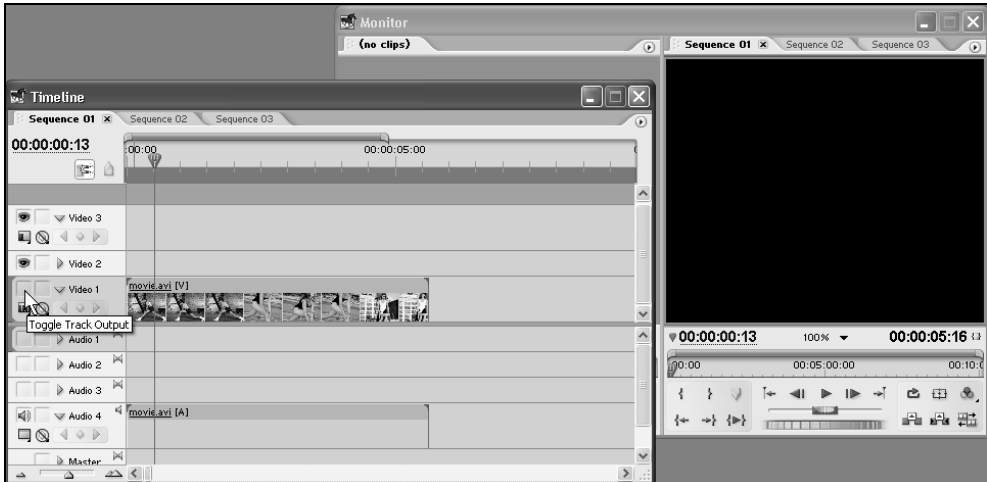


Рис. 8.17. Трек Video 1 выключен

8.3.5. Запирание трека

Трек можно временно запереть, т. е. запретить всякое редактирование клипов, находящихся на нем.

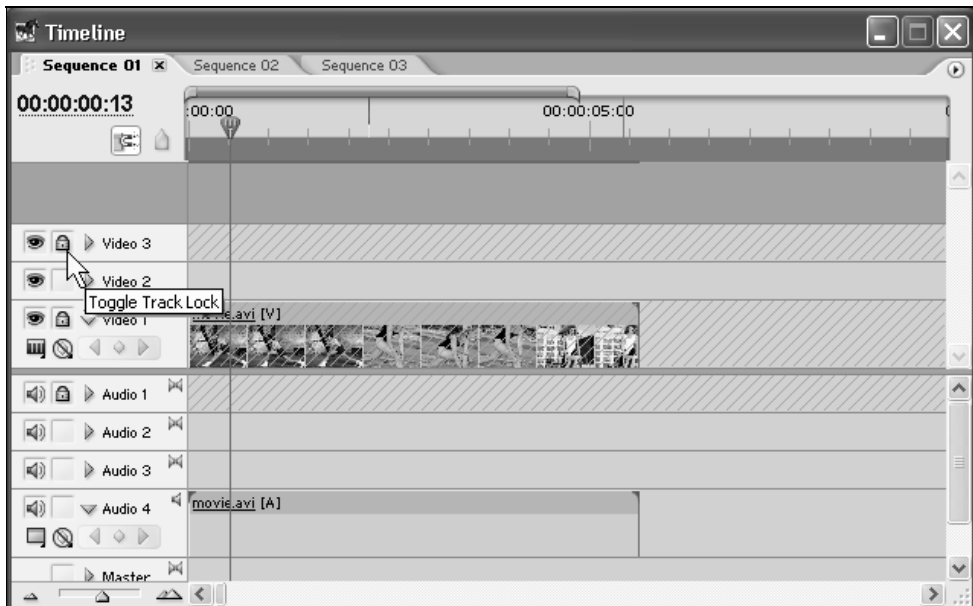


Рис. 8.18. Запирание треков

Запирание трека нужно для того, чтобы случайно не изменить содержимое трека. Для запирания трека достаточно нажать кнопку **Toggle Track Lock** (Запереть трек) на заголовке трека. После этого внутри кнопки появится пиктограмма в виде замка (рис. 8.18), а содержимое трека будет защищено от любого редактирования, что будет подчеркиваться штриховкой запертых треков в графической области окна **Timeline** (Монтаж).

Чтобы отпереть трек, следует повторно нажать ту же кнопку со значком замка **Toggle Track Lock** (Запереть трек).

Примечание

Защитить от редактирования можно не только все содержимое трека, но и отдельные клипы. Для этого следует выделить клип и выбрать в верхнем меню команду **Clip>Enable** (Клип>Разрешить редактирование). После этого флажок проверки с признака **Enable** (Разрешить редактирование) будет снят, и любое редактирование данного клипа в окне **Timeline** (Монтаж) будет запрещено.

8.3.6. Отображение ключевых кадров

Если видео- или аудиотрек находится в развернутом состоянии, то в нижней части его заголовка будут видны две кнопки, позволяющие выбрать желаемые режимы отображения клипов. Левая кнопка связана с выбором опции показа миниатюр клипов, а правая, называемая **Show Keyframes** (Показать ключевые кадры), связана с включением дополнительных элементов управления, предназначенных для настройки для клипов временной динамики различных эффектов.

Видеотреки позволяют вывести следующие данные о ключевых кадрах клипов:

- Show Keyframes** (Показать ключевые кадры) — отображение маркеров ключевых кадров на клипах для настройки динамических видеоспецэффектов;
- Show Opacity Handles** (Показать маркеры прозрачности) — отображение, на клипах ленточного регулятора прозрачности для визуального контроля эффекта прозрачности видеоклипов;
- Hide Keyframes** (Скрыть ключевые кадры) — дополнительной информации на клипах нет.

Аналогичным образом, для аудиотреков в развернутом состоянии можно выбрать один из следующих режимов отображения ключевых кадров:

- Show Clip Keyframes** (Показать ключевые кадры клипа) — кнопка, включающая отображение маркеров ключевых кадров на аудиоклипах, для настройки динамических звуковых спецэффектов;
- Show Clip Volume** (Показать громкость клипа) — кнопка, включающая отображение ленточного регулятора громкости клипов, для настройки

динамического изменения громкости по мере воспроизведения звуковых клипов;

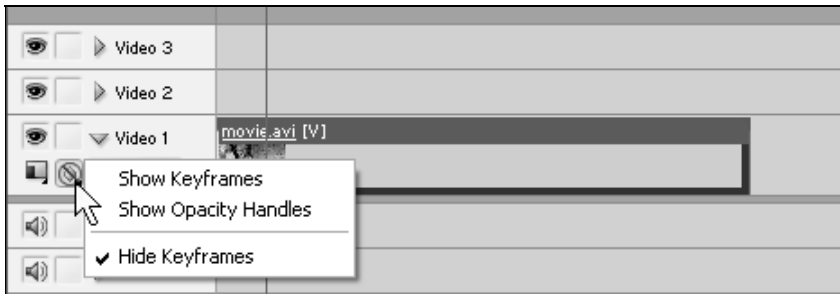


Рис. 8.19. Выбор режима отображения на видеотреке ключевых кадров клипов

- Show Track Keyframes** (Показать ключевые кадры трека) — включение маркеров ключевых кадров спецэффектов для всего трека;
- Show Track Volume** (Показать громкость трека) — включение маркеров громкости для всего трека;
- Hide Keyframes** (Скрыть ключевые кадры) — дополнительной информации на клипах нет.

Примечание

Справа от кнопки выбора режима **Show Keyframes** (Показать ключевые кадры) находится специфический элемент управления, называемый *навигатором ключевых кадров* (keyframe navigator). Он позволяет быстро переходить от одного ключевого кадра к другому. Пока ключевых кадров нет, навигатор недоступен.

8.3.7. Удаление трека

Когда вы начинаете новый проект, в окне **Timeline** (Монтаж) появляется определенное число треков, выбранное по умолчанию. Впоследствии можно увеличить или уменьшить число треков, а также выбрать для них другие, более подходящие названия. Чтобы удалить, добавить или переименовать треки, следует вызвать контекстное меню из области заголовка трека нажатием правой кнопки мыши (рис. 8.20).

Для удаления трека вместе с его содержимым вызовите контекстное меню и выберите в нем пункт **Delete Tracks** (Удалить треки). В появившемся одноименном диалоговом окне следует задать опции удаления треков (рис. 8.21).

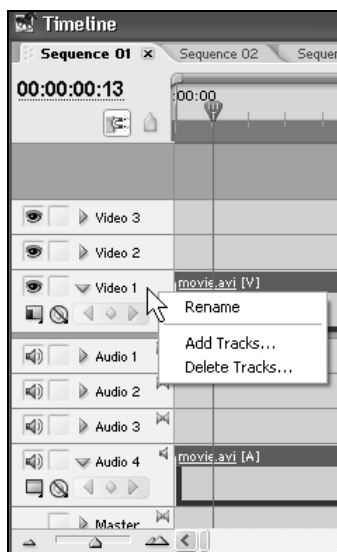


Рис. 8.20. Для управления количеством и названиями треков вызовите из заголовка трека контекстное меню

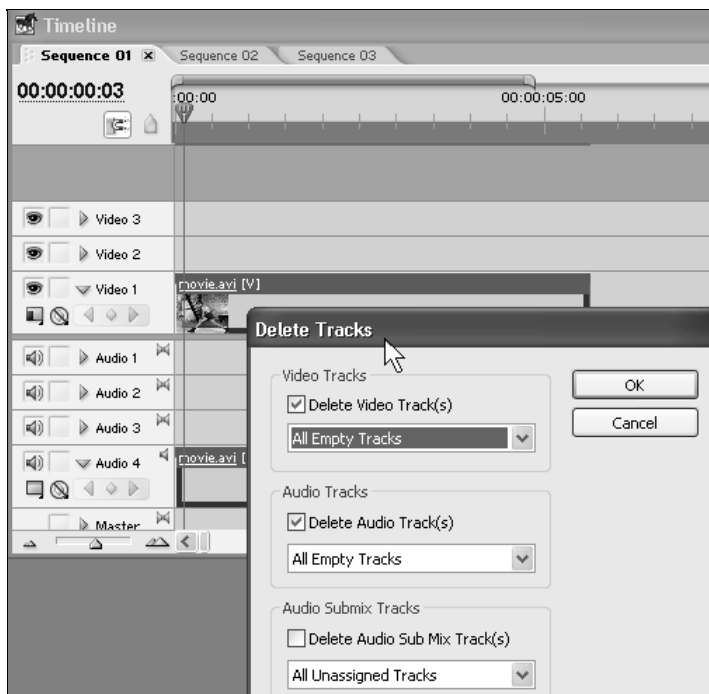


Рис. 8.21. В диалоговом окне **Delete Tracks** задайте опцию удаления видео- и аудиотреков

Чтобы удалить все пустые треки, следует выбрать в раскрывающихся списках пункт **All Empty Tracks** (Все пустые треки) и установить соответствующие флажки возле типа трека (видео-, аудио- и субмикширования). Если закрыть диалоговое окно **Delete Tracks** (Удалить треки) нажатием кнопки **ОК**, пустые треки будут удалены (рис. 8.22).

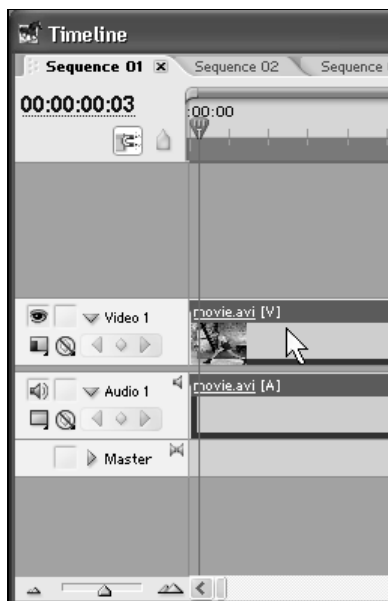


Рис. 8.22. Результат удаления пустых треков

8.3.8. Добавление трека

Когда для редактирования того или иного фильма вам не хватает треков, уже имеющихся в окне **Timeline** (Монтаж), добавить еще один аудио- или видео-трек можно при помощи диалогового окна **Add Tracks** (Добавить треки).

Для добавления треков:

1. Вызовите контекстное меню на заголовке любого трека в окне **Timeline** (Монтаж) и выберите в нем пункт **Add Tracks** (Добавить треки).
2. В диалоговом окне **Add Tracks** (Добавить треки) введите число видео-, аудио- и треков субмикширования звука, которые вы хотите добавить (рис. 8.23).
3. Для каждого типа задайте позицию вставки новых треков (перед выделенным, до выделенного или после последнего трека).
4. Нажмите кнопку **ОК**.

После этого новые треки появятся в окне **Timeline** (Монтаж) (рис. 8.24).

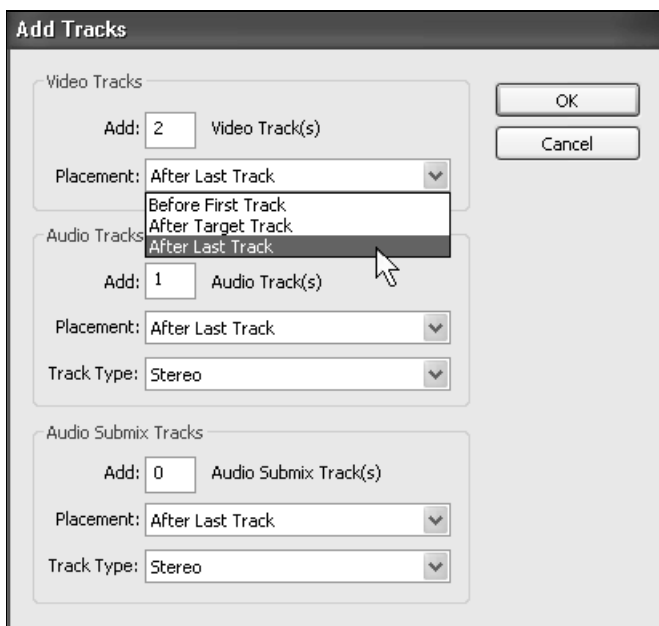


Рис. 8.23. Диалоговое окно **Add Tracks**

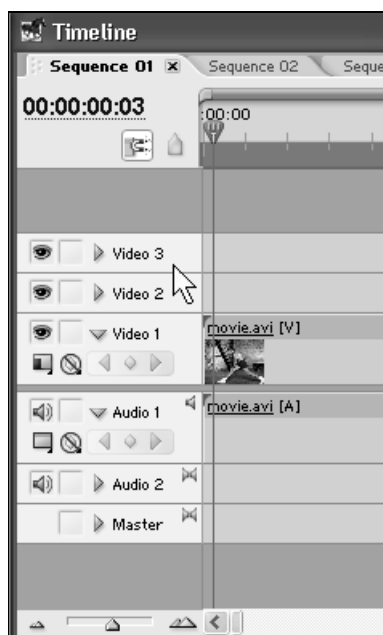


Рис. 8.24. Результат вставки новых треков

8.3.9. Переименование трека

Треки в окне **Timeline** (Монтаж) могут называться не только именами, заданными по умолчанию — Video 1, Video 2, Audio 1 и т. п., но и любыми другими. Чтобы переименовать трек, следует вызвать из его заголовка контекстное меню и выбрать в нем команду **Rename** (Переименовать). После этого текущее название трека становится доступным для редактирования, и в нем появляется курсор ввода текста, позволяющий ввести новое имя (рис. 8.25).

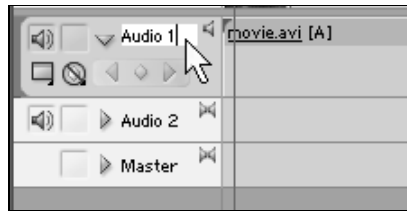


Рис. 8.25. Переименование трека

8.4. Дополнительные опции окна *Timeline*

В заключение разговора об окне **Timeline** (Монтаж) скажем несколько слов об еще не разобранных элементах управления — двух кнопках, находящихся под строкой с тайм-кодом текущего кадра, и меню окна.

8.4.1. Режим привязки к границам

Монтаж фильма в окне **Timeline** (Монтаж) связан, прежде всего, с расположением в нем клипов в желаемом порядке. Очень часто при перемещении клипов по трекам вдоль фильма важную роль играет возможность точного позиционирования их краев. Для облегчения этой задачи в Premiere предусмотрен специальный режим **Snap** (Притягивать), при котором края клипов в процессе перетаскивания их вдоль треков автоматически притягиваются к различным границам. Этими границами могут быть края других клипов, линия редактирования, маркеры, стыки клипов на других треках и т. п.

Для включения режима привязки к границам достаточно нажать кнопку **Snap** (Притягивать), находящуюся под строкой с тайм-кодом текущего кадра (рис. 8.26). После этого при попытке передвинуть любой клип на каком-нибудь треке он будет "притягиваться" к различным границам в окне **Timeline** (Монтаж). Если подвести край клипа на небольшое расстояние вблизи границы (например, около линии редактирования), то он автоматически передви-

нется на эту границу. Притяжение клипа визуализируется вертикальной чертой, выделяющей границу, к которой передвигается клип (рис. 8.27).

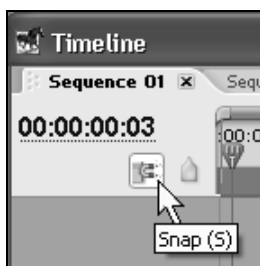


Рис. 8.26. Кнопка **Snap** включает режим привязки к границам при редактировании фильма

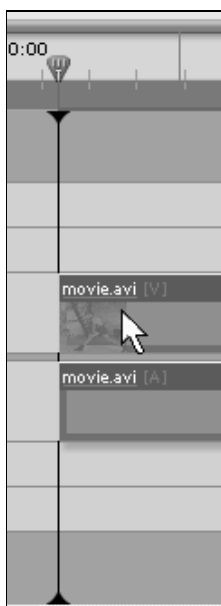


Рис. 8.27. При включенном режиме **Snap** клипы (при их перемещении) "притягиваются" к границам

8.4.2. Маркировка фильма

В целях повышения удобства редактирования в Premiere предусмотрены специальные средства, называемые *маркерами* (markers). Маркеры могут отмечать определенные кадры клипов или фильмов и бывают нумерованными

и нумерованными. Ненумерованный маркер ставится на текущий кадр фильма нажатием кнопки **Set Unnumbered marker (Num *)** (Установить ненумерованный маркер) в окне **Timeline** (Монтаж) (рис. 8.28).

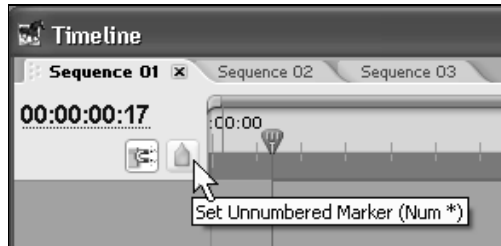


Рис. 8.28. Нажмите кнопку **Set Unnumbered marker (Num *)** для маркировки текущего кадра фильма

Примечание

Более подробно вопросы работы с маркерами (как нумерованными, так и ненумерованными) в окнах **Monitor** (Монитор) и **Timeline** (Монтаж) будут рассмотрены в разд. 9.2.



Рис. 8.29. Ненумерованный маркер отмечает кадр фильма

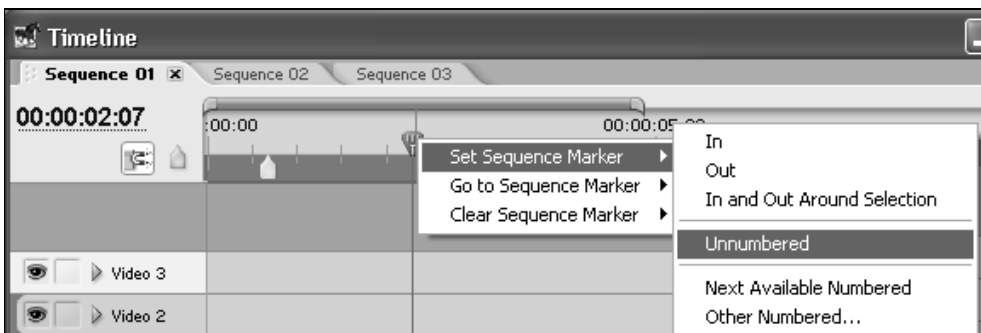


Рис. 8.30. Установка маркера при помощи контекстного меню

Результат установки маркера показан на рис. 8.29. Вы видите, что маркер отмечает определенный кадр на шкале времени в окне **Timeline** (Монтаж). Чтобы осуществлять переходы по маркерам, а также в качестве альтернативного способа их установки, можно использовать контекстное меню (рис. 8.30).

8.4.3. Формат меток времени

В Premiere есть возможность выбора следующих форматов отображения меток времени на шкале:

- обычный (см. рис. 8.9) — метки представляют собой тайм-коды кадров видео вдоль шкалы времени;
- Audio Units** (Аудиометки) — формат, при котором, вдобавок к меткам видеок кадров, отображаются еще и метки, облегчающие редактирование звука. В зависимости от выбранных установок могут отображаться метки времени в миллисекундах, либо *сэмплах* (samples) — общепринятых единицах дискретизации звукозаписи. Данный формат бывает очень полезным при работе со звуковыми клипами.

Включение аудиометок производится путем установки флажка **Audio Units** (Аудиометки) в меню окна **Timeline** (Монтаж) (рис. 8.31).

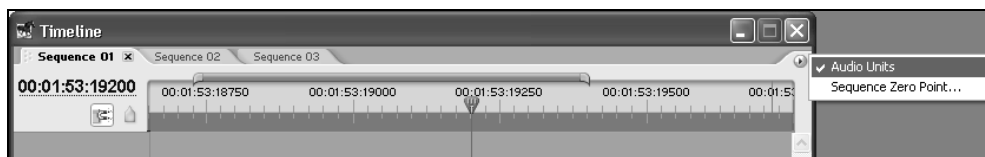


Рис. 8.31. Выбор формата меток времени на шкале производится при помощи меню окна **Timeline**

Примечание

При помощи другой команды меню окна **Timeline** (Монтаж) **Sequence Zero Point** (Начало отсчета фильма) можно установить тайм-код стартового кадра фильма, если вы хотите, чтобы он отличался от нуля.

Урок 9



Окно *Monitor*

Рассмотрим на этом уроке детали и назначение элементов интерфейса окна **Monitor** (Монитор), а также освоим приемы маркировки клипов и фильмов.

□ Чего мы хотим:

- изучить окно **Monitor** (Монитор);
- научиться маркировать клипы и фильмы в окне **Monitor** (Монитор).

□ Нам потребуется:

- несколько видеофайлов.

□ Что полезно вспомнить:

- как используется окно **Timeline** (Монтаж) (см. урок 8).

9.1. Работа в окне *Monitor*

Окно **Monitor** (Монитор) (рис. 9.1) предназначено для просмотра кадров клипов и фильмов, а также для осуществления некоторых операций монтажа и управления воспроизведением. Текущий кадр фильма, показываемый в окне **Monitor** (Монитор), соответствует положению линии редактирования в окне **Timeline** (Монтаж).

9.1.1. Режимы отображения окна *Monitor*

Окно **Monitor** (Монитор) может находиться в одном из нескольких режимов (или видов) редактирования, которые меняются при помощи меню окна (см. рис. 9.1).

□ **Dual View** (Двойной вид) — применяется для одновременного просмотра кадров исходного клипа и фильма (см. рис. 9.1). Включает, соответственно, области **Source** (Источник) — слева, и **Program** (Программа) — справа, и позволяет осуществлять монтаж фильма из фрагментов исходных клипов или других фильмов, определяемых в области **Source** (Источник);



Рис. 9.1. Окно **Monitor** в режиме **Dual View**

- **Single View** (Оди́нарный вид) — используют для просмотра кадров фильма в единственной отображаемой области **Program** (Программа) (рис. 9.2);
- **Trim** (Тримминг) — специальный режим, применяемый при монтаже границ клипов визуальным методом (рис. 9.3). В режиме тримминга в обеих частях окна **Monitor** (Монитор) отображаются кадры монтируемого фильма (иными словами, программы), находящиеся по разные стороны от выделенного стыка клипов.

Совет

Если вы не являетесь профессиональным монтажником с опытом работы на монтажных комплексах, возможно, вам будет удобнее всего использовать окно **Monitor** (Монитор) в режиме **Dual View** (Двойной вид).

Помимо трех перечисленных режимов окна **Monitor** (Монитор) (во избежание путаницы мы будем в дальнейшем называть их *видами* этого окна), имеется возможность просматривать в каждой из областей окна **Monitor** (Монитор) не только сам кадр клипа или фильма, но и вспомогательную информацию, относящуюся к текущему кадру. Выбор текущего режима представления кадра (output) осуществляется при помощи того же меню окна (для каждой из областей — отдельно). В частности, режим **Composite** (Изображение), который мы неявно использовали до этого момента во всех примерах книги (см. рис. 9.1, 9.2, 9.3), соответствует обычному показу кадра скомпилированного фильма (или клипа).

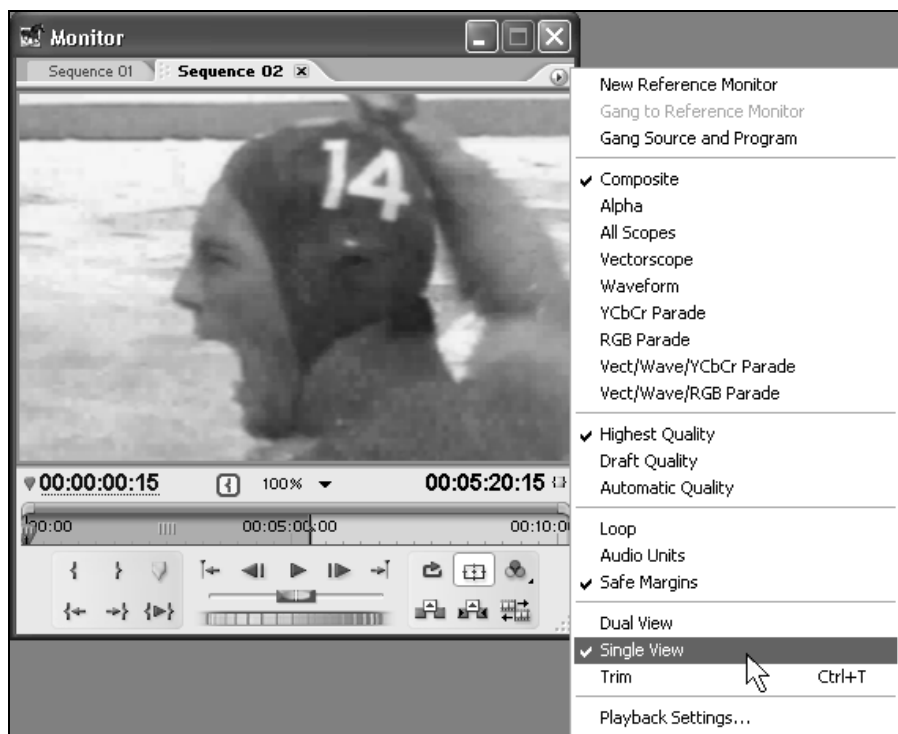


Рис. 9.2. Окно **Monitor** в режиме **Single View**



Рис. 9.3. Окно **Monitor** в режиме **Trim**

Вместо этого в меню окна **Monitor** (Монитор) можно выбрать любой другой доступный режим представления кадра, например, отображение разметки прозрачности (альфа-канала) клипа или фильма — **Alpha** (Альфа-канал) (рис. 9.4).

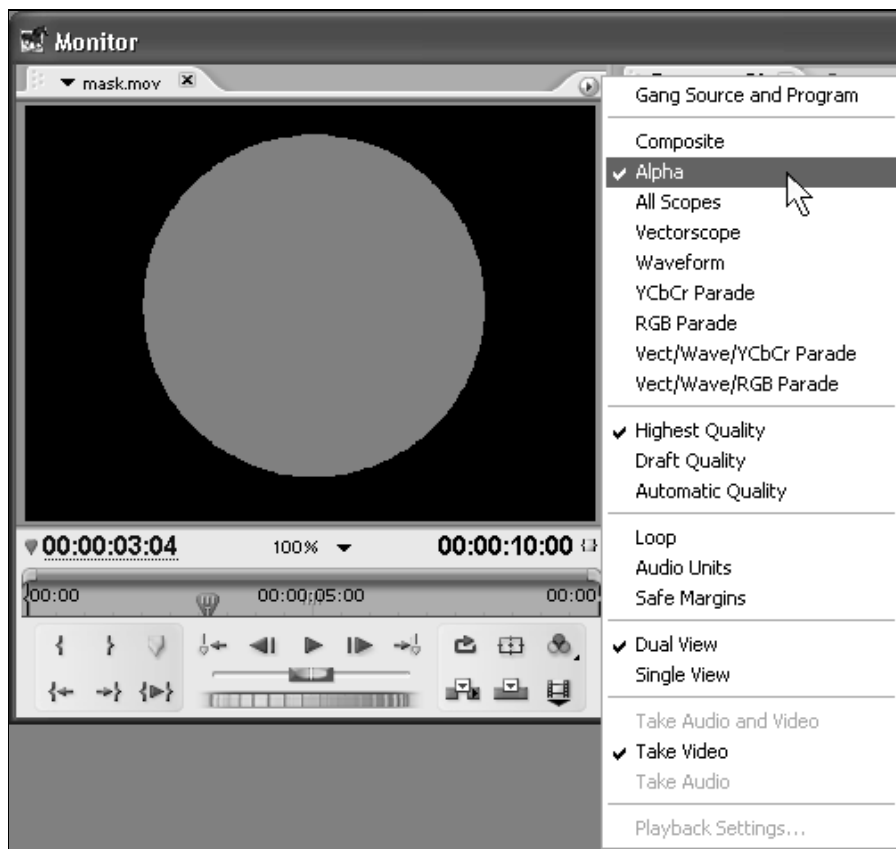


Рис. 9.4. Выбор режима представления кадра производится при помощи меню окна **Monitor**

Предусмотрены следующие режимы:

- Composite** (Изображение) — обычное представление кадра;
- Alpha** (Альфа-канал) — разметка прозрачности кадра;
- All Scopes** (Все осциллограммы) — одновременный вывод всех возможных осциллограмм;

- ❑ **Vectorscope** (Вектороскоп) — осциллограмма, представляющая на круговом графике значения цветового оттенка (hue) и насыщенности (saturation), причем каждая точка соответствует параметрам отдельного пикселя изображения;
- ❑ **Waveform** (Телевизионный осциллограф) — стандартный монитор формы видеосигнала, задающий распределение яркости по кадру (luminance);
- ❑ **YCbCr Parade** (Представление в YCbCr) — осциллограмма формы видеосигнала, представляющая отдельно три его компоненты (Y — яркость, Cb — компонента голубого цвета, и Cr — компонента красного цвета);
- ❑ **RGB Parade** (Представление в RGB) — осциллограмма формы видеосигнала, представляющая отдельно три цветовые компоненты — красную (Red), зеленую (Green) и синюю (Blue);
- ❑ **Vect/Wave/YCbCr Parade** (Представление в Vect/Wave/YCbCr) — совмещение в пределах одного окна нескольких графиков (вектороскопа, обычного и YCbCr-представлений).

9.1.2. Открытие клипов и фильмов в окне *Monitor*

Чтобы открыть клип (как исходный мастер-клип, так и экземпляр клипа из фильма) для просмотра в окне **Monitor** (Монитор), можно пользоваться одним из следующих способов:

- ❑ двойной щелчок на имени клипа в окне **Project** (Проект) или на экземпляре клипа в окне **Timeline** (Монтаж);
- ❑ перетаскивание клипа из окна **Project** (Проект) или **Timeline** (Монтаж) на окно **Monitor** (Монитор). Таким способом можно открыть сразу несколько клипов, если предварительно выделить группу клипов;
- ❑ выбор названия клипа, ранее открытого в окне **Monitor** (Монитор), из раскрывающегося списка закладки в области **Source** (Источник) (рис. 9.5).

Для открытия какого-либо фильма в области **Source** (Источник), следует перетащить его из окна **Project** (Проект) на левую часть окна **Monitor** (Монитор). Это может быть полезным, если вы собираетесь вставить один фильм в другой и планируете использовать для этого окно **Monitor** (Монитор).

Фильмы, в правой области **Program** (Программа) открываются теми же способами: двойным щелчком на их названии либо перетаскиванием в правую часть окна **Monitor** (Монитор).

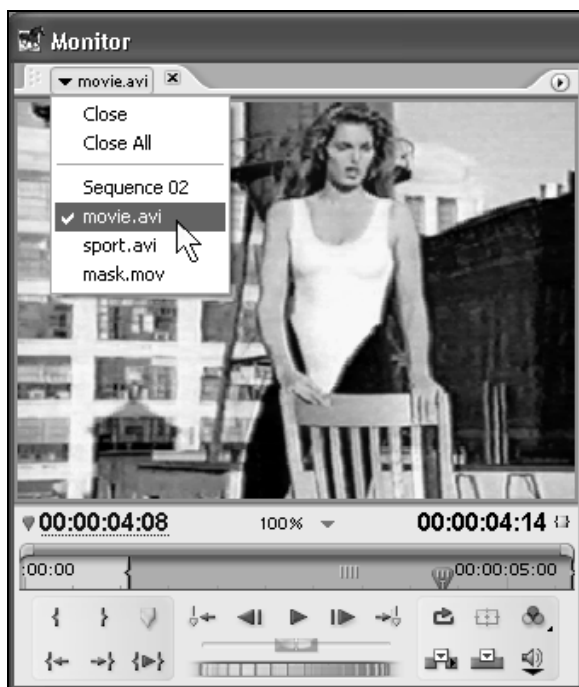


Рис. 9.5. Для переключения между клипами, открытыми в окне **Monitor**, выберите имя желаемого клипа на закладке области **Source**

9.1.3. Строение окна *Monitor*

Обе области — **Program** (Программа) и **Source** (Источник) — окна **Monitor** (Монитор) имеют сходное строение и отличаются лишь небольшими деталями.

Рассмотрим, подробнее, интерфейс окна **Monitor** (Монитор), используя в качестве наглядного изображения рис. 9.1.

- верхняя часть окна — заголовок, в котором указано название окна — **Monitor** (Монитор) и расположены кнопки управления окном;
- в правом верхнем углу каждой из областей размещается кнопка вызова одного из двух меню окна. При помощи меню окна **Monitor** (Монитор) можно выбрать как вид окна, так и режим отображения кадра на каждой области;
- ниже, над изображением кадра, находятся закладки с именами открытых клипов и фильмов;

- основную часть окна **Monitor** (Монитор) занимают кадры клипов. В области **Source** (Источник) слева демонстрируется кадр исходного клипа, а в области **Program** (Программа) — текущий кадр фильма, выделенный в окне **Timeline** (Монтаж) линией редактирования. Если ни один клип не загружен в область **Source** (Источник), то в ней будет отображаться черный кадр, выделенный закладкой **No clips** (Нет клипов). И наоборот, черный кадр в области **Program** (Программа) говорит о том, что клипы фильма не находятся на линии редактирования в окне **Timeline** (Монтаж) (разумеется, если только клипы не содержат черного кадра);

Внимание

Если перенести клип в область **Source** (Источник), то он просто откроется для просмотра в окне **Monitor** (Монитор), и его первый кадр тут же появится в этой области окна **Monitor** (Монитор). Если же перенести клип из окна **Project** (Проект) в область **Program** (Программа), он автоматически будет вставлен в фильм, открытый в правой части окна **Monitor** (Монитор), причем вставлен на рабочий трек в окне **Timeline** (Монтаж) в позицию линии редактирования. Рабочие, или выделенные, треки (target track) показаны в окне **Timeline** (Монтаж) с помощью выделения заголовка трека. Напомним, что сделать трек рабочим можно щелчком на заголовке трека в окне **Timeline** (Монтаж).

- под изображением кадров в каждой области окна **Monitor** (Монитор) находится панель с двумя тайм-кодами:
 - левое поле **Location** (Текущий кадр) отображает тайм-код (т. е. номер) текущего кадра клипа или фильма, изображенного в окне **Monitor** (Монитор). Заметим, что строка **Location** (Текущий кадр) является активной, допуская изменение значения тайм-кода, т. е. передвигает текущий кадр клипа или фильма на новое место;
 - правое поле **Duration** (Длительность) отображает общую длительность рабочего фрагмента клипа или фильма, выделенного входным и выходным маркерами. Если входной и выходной маркеры фильма не выставлены, то поле **Duration** (Длительность) определяет общую длительность всего фильма;
 - в середине, между тайм-кодами, находится раскрывающийся список выбора масштаба отображения кадра **Zoom Level** (Масштаб) (рис. 9.6);
- еще ниже располагается шкала времени, похожая на шкалу окна **Timeline** (Монтаж) (см. разд. 8.2). Ползунковый регулятор на этой шкале, называемый индикатором текущего кадра, выделяет текущий кадр исходного клипа (в левой области) или фильма (в правой области). Разумеется, индикатор текущего кадра фильма в правой области **Program** (Программа) синхронизован со шкалой времени окна **Timeline** (Монтаж), поскольку текущий кадр фильма является одним и тем же для всех окон. Расположение рабочего фрагмента клипа или фильма отмечает полоса, обрам-

ленная маркерами в форме фигурных скобок — **In Marker** (Входной маркер) и **Out Marker** (Выходной маркер). Указатель мыши на рис. 9.7 показывает выходной маркер клипа, а в левой части шкалы ползункового регулятора вы найдете входной маркер. Рабочая область, ограниченная маркерами, выделяется оттенком цвета на шкале. Маркеры рабочей области можно перемещать путем перетаскивания по шкале ползункового регулятора, уменьшая или увеличивая тем самым рабочую область. Всю рабочую область как единое целое можно передвигать по шкале, хватаясь за ее центр, отмеченный прямоугольным маркером.

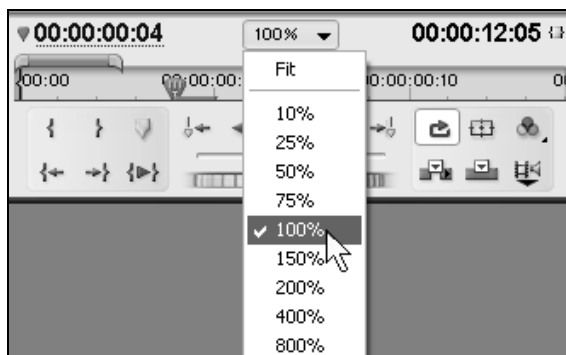


Рис. 9.6. Выбор масштаба изображения кадра осуществляется при помощи списка **Zoom Level**



Рис. 9.7. На шкале времени в окне **Monitor** может отображаться рабочий фрагмент клипа или фильма

В нижней части каждой из областей окна **Monitor** (Монитор) располагаются элементы управления воспроизведением и монтажом. Управление проигрыванием и редактированием производится в областях **Source** (Источник) и **Program** (Программа) соответственно.

9.1.4. Панели управления окна **Monitor**

Перечислим кнопки, находящиеся на трех панелях управления, имеющихся в каждой области окна **Monitor** (Монитор), и кратко расскажем об их значении (рис. 9.8).

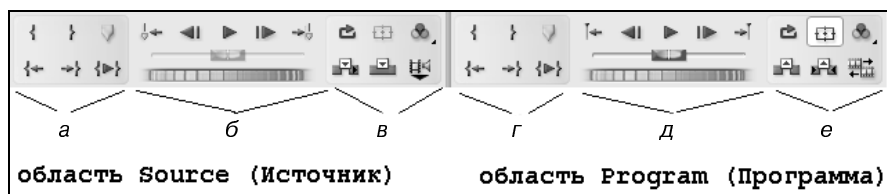


Рис. 9.8. Панель управления

- левая панель (рис. 9.8, а, е), включающая два ряда кнопок, предназначена для маркировки клипов и фильмов, а также для осуществления навигации по маркерам:
 - **Set In Point** (Установить входной маркер) — устанавливает входной маркер (т. е. левую границу рабочей области) на текущий кадр;
 - **Set Out Point** (Установить выходной маркер) — устанавливает выходной маркер (т. е. правую границу рабочей области) на текущий кадр;
 - **Set Unnumbered marker** (Установить нумерованный маркер) — маркирует текущий кадр нумерованным маркером (см. разд. 8.4.2, 9.2);
 - **Go To In Point** (Перейти к входному маркеру) — переносит текущий кадр на начало рабочей области (на входной маркер);
 - **Go To Out Point** (Перейти к выходному маркеру) — переносит текущий кадр на конец рабочей области (на выходной маркер);
 - **Play In to Out** (Проиграть от начала до конца) — проигрывает рабочую область клипа или фильма (от входного до выходного маркера).
- На центральной панели (рис. 9.8, б, д) расположен ряд кнопок управления воспроизведением (для двух областей окна **Monitor** (Монитор) крайние кнопки отличаются):
 - **Go To Previous Marker** (Перейти к предыдущему маркеру) — для области **Source** (Источник), переносит текущий кадр клипа на предыдущий маркер. В области **Program** (Программа) эта кнопка называется **Go To Previous Edit Point** (Перейти к предыдущему стыку) и переносит текущий кадр на предыдущий стык клипов в окне **Timeline** (Монтаж);
 - **Step Back** (Кадр назад) — перемещает текущий кадр на один кадр назад;
 - **Play / Stop** (Проиграть / Остановить) — включает воспроизведение клипа или фильма начиная от текущего кадра;
 - **Step Forward** (Кадр вперед) — перемещает текущий кадр на один кадр вперед;
 - **Go To Next Marker** (Перейти к следующему маркеру) — переносит текущий кадр клипа на следующий маркер в области **Source** (Источник),

а в области **Program** (Программа) данная кнопка называется **Go To Next Edit Point** (Перейти к следующему стыку) и переносит текущий кадр на следующий стык клипов.

- Под кнопками управления воспроизведением находятся два специфических регулятора — **Jog Disk** (Диск протяжки), предназначенный для кадровой перемотки видео, и **Shuttle Slider** (Регулятор скорости) — для просмотра фильма с различной скоростью воспроизведения. Наведите указатель на **Jog Disk** (Диск протяжки) и, удерживая левую кнопку мыши, перетащите его влево или вправо. Кадры в окне **Monitor** (Монитор) будут меняться, т. е. вы будете просматривать их в режиме медленного прокручивания. Если отклонить регулятор скорости влево или вправо, то фильм будет воспроизводиться назад или вперед со скоростью, пропорциональной величине отклонения ползунка регулятора.
- На правой панели (рис. 9.8, в, е) имеется несколько кнопок, набор которых несколько различается для двух областей окна **Monitor** (Монитор), предназначенных, главным образом, для управления монтажом. Три верхние кнопки одинаковы для областей **Source** (Источник) и **Program** (Программа):
 - **Loop** (Цикл) — включение/выключение опции циклического воспроизведения (без остановки);
 - **Safe Margins** (Безопасные зоны) — включение/выключение отображения в окне **Monitor** (Монитор) двух так называемых *безопасных зон*, за пределами которых некоторые телевизионные системы могут исказить или вовсе не показывать поле кадра или титры соответственно;
 - **Output** (Выход) — кнопка выбора режима отображения кадра (см. разд. 9.1.1).

Три кнопки в правом нижнем углу окна **Monitor** (Монитор) различны для двух его областей. В области **Source** (Источник) располагаются кнопки управления вставкой клипа в фильм:

- **Insert** (Вставить) — вставляет фрагмент клипа, выделенный входным и выходным маркерами, в фильм, на место линии редактирования со сдвигом оставшейся части фильма вправо (на промежуток времени длительности фрагмента);
- **Overlay** (Наложить) — вставляет фрагмент клипа, выделенный входным и выходным маркерами, в фильм на место линии редактирования с заменой соответствующей части фильма (без изменения его общей длительности);
- **Toggle Take Video and Audio** (Взять видео или аудио) — переключатель, имеющий три позиции, который задает опцию вставки в фильм из клипа только видео, только звука или видео и звука.

Три соответствующие кнопки в области **Program** (Программа) связаны со специфическими приемами монтажа фильма, которые можно применять в окне **Monitor** (Монитор):

- Lift** (Поднять) — удаляет из фильма фрагмент, выделенный входным и выходным маркерами, без изменения общей длительности фильма;
- Extract** (Сжать) — удаляет из фильма фрагмент, выделенный входным и выходным маркерами, сдвигая оставшуюся часть фильма влево на промежуток времени длительности удаленного фрагмента;
- Trim** (Тримминг) — кнопка переключения окна **Monitor** (Монитор) в режим тримминга.

9.1.5. Меню окна *Monitor*

В меню окна **Monitor** (Монитор) (рис. 9.9) определяются самые основные действия по управлению внешним видом этого окна.

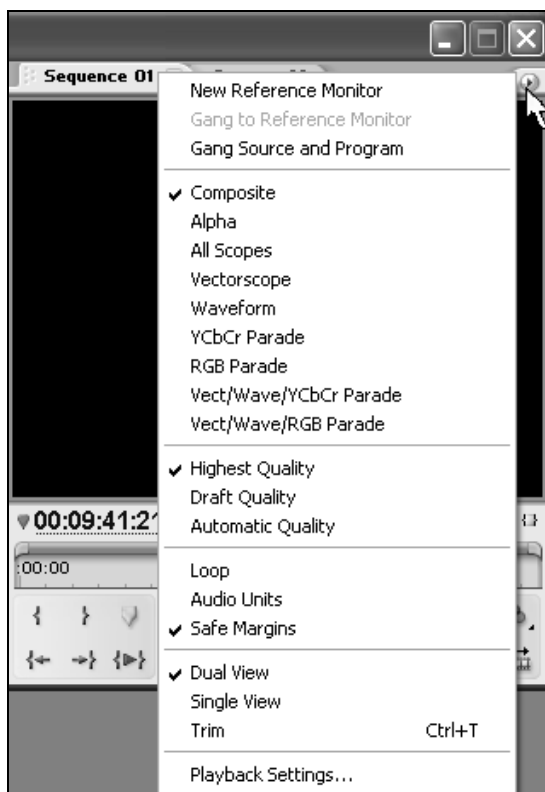


Рис. 9.9. Меню окна **Monitor**

- **Gang Source and Program** (Синхронизовать источник и программу) — включение синхронного режима представления кадров клипа и фильма в окне **Monitor** (Монитор), важное для некоторых приемов монтажа;
- **New Reference Monitor** (Создать дополнительный Монитор) — создание еще одного вспомогательного окна **Monitor** (Монитор), которое может понадобиться для одновременного просмотра на экране нескольких кадров фильма (рис. 9.10). Чтобы синхронизовать показания Мониторов, в меню окна **Reference Monitor** (Дополнительный Монитор) следует установить опцию **Gang to Program Monitor** (Синхронизовать с основным Монитором);



Рис. 9.10. Для создания просмотра разных кадров фильма можно использовать дополнительные окна

- ряд последующих пунктов меню окна связан с выбором вывода или режима отображения кадра (обычного, альфа-канала или одного из режимов имитации показаний осциллографа):
 - **Composite** (Изображение);
 - **Alpha** (Альфа-канал);
 - **All Scopes** (Все осциллограммы);
 - **Vectorscope** (Вектороскоп) (рис. 9.11);
 - **Waveform** (Телевизионный осциллограф);
 - **YCbCr Parade** (YCbCr-представление);
 - **RGB Parade** (RGB-представление);
 - **Vect/Wave/YCbCr Parade** (Vect/Wave/YCbCr-представление);

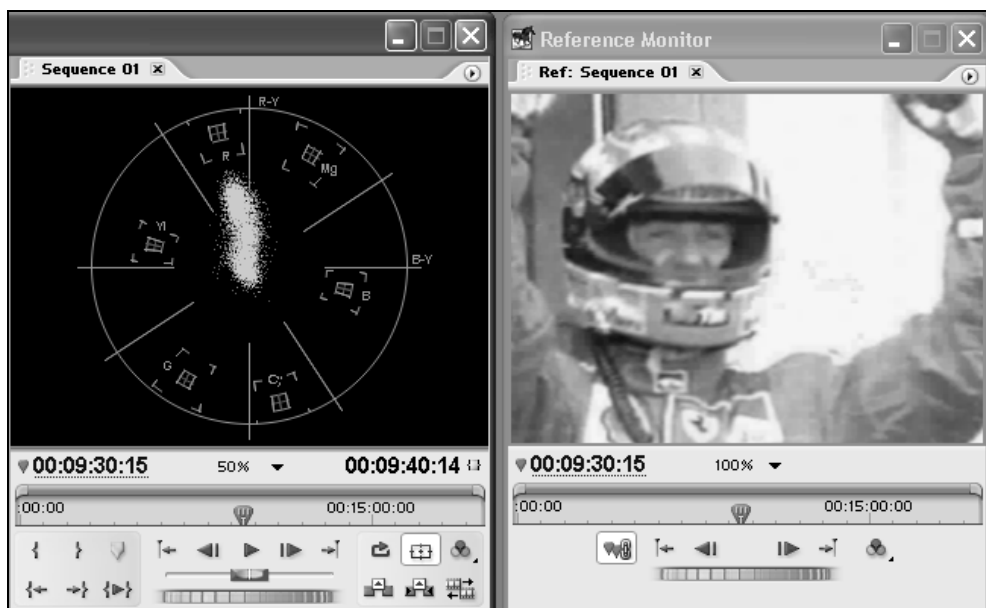


Рис. 9.11. Режим отображения кадра **Vectorscope** в основном окне **Monitor**

□ качество отображения кадра выбирается в следующей группе меню (рис. 9.12):

- **Highest Quality** (Наилучшее качество);
- **Draft Quality** (Черновое качество);
- **Automatic Quality** (Автоматический выбор качества);

Примечание

Черновое качество позволяет существенно экономить ресурсы компьютера при рендеринге фильма для предварительного просмотра.

□ также, с помощью меню окна, можно установить некоторые опции (рис. 9.12):

- **Loop** (Цикл) — включение/выключение циклического воспроизведения;
- **Audio Units** (Метки аудио) — включение формата отображения меток, облегчающих редактирование звука (миллисекунды или сэмплы);
- **Safe Margins** (Безопасные зоны) — включение/выключение отображения безопасных зон;

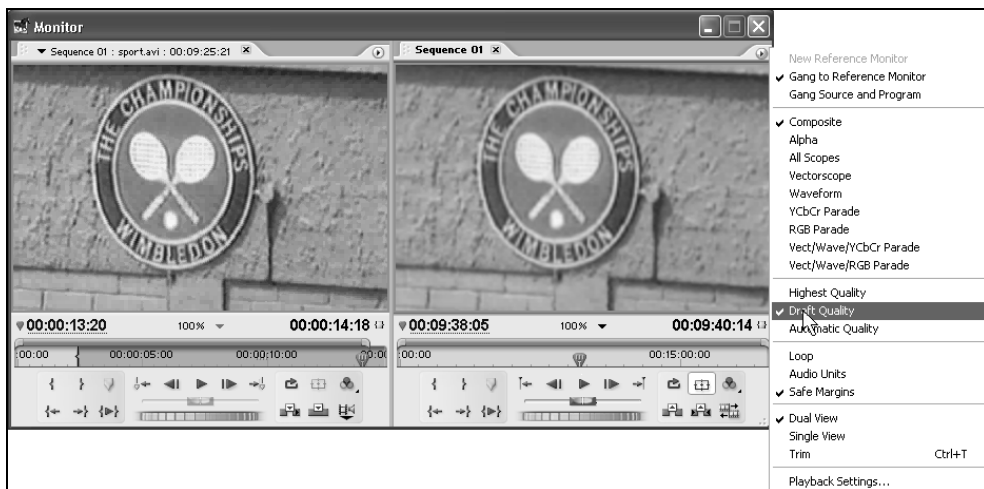


Рис. 9.12. При черновом качестве отображения кадра прорисовывается лишь $\frac{1}{4}$ от всех пикселей изображения

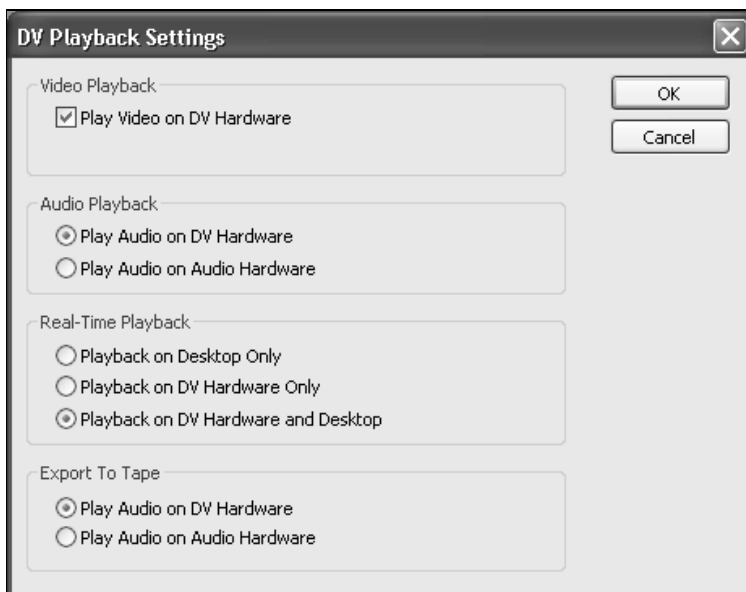


Рис. 9.13. Опции просмотра фильма на внешнем DV-устройстве задаются в диалоговом окне **DV Playback Settings**

- выбор вида окна **Monitor** (Монитор) (см. рис. 9.12):
 - **Dual View** (Двойной вид);

- **Single View** (Одинарный вид);
 - **Trim** (Тримминг);
- **Playback Settings** (Установки воспроизведения) — вызов диалогового окна для выбора опций просмотра фильма на внешнем мониторе в формате Digital Video (рис. 9.13).

9.2. Маркеры

В Premiere существует возможность *маркировки клипов*, т. е. выделения кадров клипов *маркерами* (marker). Маркировка нужна для того, чтобы облегчить пользователю поиск определенных кадров клипа или фильма. Например, вы можете выделить первые кадры каждой сцены продолжительного клипа, участок клипа с дефектом изображения или звука, фрагмент фильма, с которым вы впоследствии хотите совершить некоторые действия, и т. п. Принципы действий с маркерами клипов и фильмов одинаковы, поэтому рассмотрим их в пределах одного раздела, однако, очень важно не путать их между собой. Первыми вы помечаете кадры исходных клипов в области **Source** (Источник), а вторыми — фильм в области **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор) или в окне **Timeline** (Монтаж).

Мы разберем приемы маркировки на примере окна **Monitor** (Монитор), имея в виду, что для фильмов они доступны и через окно **Timeline** (Монтаж) (см. разд. 8.4.2).

9.2.1. Типы маркеров

Существует несколько типов маркеров:

- входной и выходной маркеры, выделяющие рабочий фрагмент клипа (см. разд. 9.1.2, 8.2.4);
- нумерованные, позволяющие быстро отыскать нужный кадр по номеру маркера;
- ненумерованные — безличные маркеры, позволяющие осуществлять навигацию только по соседним маркерам.

Кадры клипов и фильмов, помеченные маркерами, выделяются как в окне **Timeline** (Монтаж) (рис. 9.14), так и в окне **Monitor** (Монитор) (рис. 9.15). В окне **Timeline** (Монтаж) маркеры фильма располагаются на шкале времени, а маркеры клипа — на самом клипе, находящемся на треке. На рис. 9.14 вы видите пять маркеров фильма (два ненумерованных — слева, и три нумерованных — 0, 1 и 2). В окне **Monitor** (Монитор) расположение маркеров выделяется метками на шкале времени или, если маркером выделен текущий кадр,

с помощью специальной пиктограммы. Пиктограмма может быть — пустой (для нумерованных маркеров), с цифрой (для нумерованных) или с символом входного или выходного маркера (как показано на рис. 9.15 для текущего кадра фильма в правой части окна **Monitor** (Монитор)).



Рис. 9.14. Маркеры клипа и фильма в окне **Timeline**



Рис. 9.15. Маркеры клипа и фильма в окне **Monitor**

Управление маркерами

С маркерами можно совершать следующие действия:

- устанавливать маркер на определенный кадр;
- удалять маркер с помеченного ранее кадра;

- быстро переходить к кадру, помеченному определенным маркером;
- переходить от кадра к кадру, помеченному соседними маркерами (т. е. переходить к следующему или предыдущему маркеру).

Примечание

Маркеры, созданные для мастер-клипа в окне **Project** (Проект), сохраняют свое действие и для экземпляров клипа, перенесенных в окно **Timeline** (Монтаж).

Для управления маркерами клипов, т. е. для их установки, навигации и удаления, служат несколько альтернативных элементов интерфейса. Допускается использование любого из них:

- кнопки, имеющие отношение к маркерам, на панели управления в окне **Monitor** (Монитор) и кнопка **Set Unnumbered marker** (Установить нумерованный маркер) в окне **Timeline** (Монтаж);
- контекстное меню, вызываемое из области кадра клипа или шкалы времени в окне **Monitor** (Монитор), либо шкалы времени в окне **Timeline** (Монтаж);
- верхнее меню **Marker** (Маркер) (помните, что для использования верхнего меню клип или фильм должен находиться в активном окне и быть выделен);
- горячие клавиши.

Мы будем пользоваться одним из перечисленных способов, но вы можете выбирать тот, который будет для вас наиболее удобным.

9.2.2. Добавление маркера

Чтобы пометить кадр клипа или фильма маркером в окне **Monitor** (Монитор):

1. Откройте клип в области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор) или фильм в области **Program** (Программа). Если клип или фильм уже открыт, выделите его.
2. Найдите кадр, который вы желаете снабдить маркером, и сделайте его текущим.
3. Вызовите из области кадра контекстное меню (рис. 9.16) и наведите указатель мыши на его пункт **Set Clip Marker** (Установить маркер клипа) или **Set Sequence Marker** (Установить маркер фильма).
4. В появившемся подменю выберите тип маркера:
 - **In** (Входной) или **Out** (Выходной) — для выделения рабочего фрагмента клипа;

- **Video In** (Входной Видео), **Video Out** (Выходной Видео), **Audio In** (Входной Аудио), **Audio Out** (Выходной Аудио) — для выделения рабочего фрагмента одной из частей связанного клипа;
- **Unnumbered** (Ненумерованный) — для пометки кадра ненумерованным маркером;
- **Next Available Numbered** (Следующий Нумерованный) — для пометки кадра следующим по порядку имеющимся в наличии нумерованным маркером;
- **Other Numbered** (Другой Нумерованный) — для пометки кадра нумерованным маркером с заданием номера вручную в дополнительном диалоговом окне.

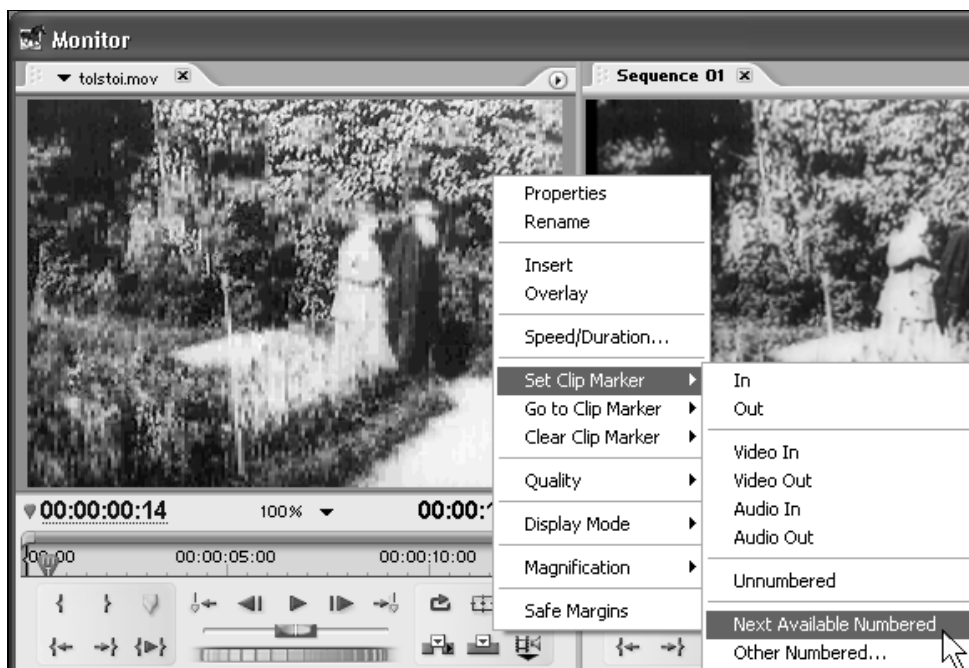


Рис. 9.16. Маркировка кадра клипа нумерованным маркером

В результате кадр окажется помеченным маркером, что будет отображено в окнах **Monitor** (Монитор) и **Timeline** (Монтаж).

Примечание

Для того чтобы пометить кадр нумерованным маркером, можно поступить гораздо проще — установить линию редактирования на этот кадр и нажать кнопку **Set Unnumbered marker (Num*)** (Установить нумерованный маркер) в окне **Timeline** (Монтаж) или окне **Monitor** (Монитор) (рис. 9.17).



Рис. 9.17. Пометка кадра нумерованным маркером

9.2.3. Перемещение маркера на другой кадр

Для перемещения существующего маркера с одного кадра на другой просто перетащите его указателем мыши по шкале времени в окне **Monitor** (Монитор) на желаемую, новую позицию. Для передвижения маркеров фильма можно действовать подобным образом также и на шкале времени в окне **Timeline** (Монтаж).

9.2.4. Переходы по маркерам

Для осуществления навигации по соседним маркерам клипов в области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор) можно воспользоваться кнопками **Go To Previous Marker** (Перейти к предыдущему маркеру) и **Go To Next Marker** (Перейти к следующему маркеру).



Рис. 9.18. Навигация по маркерам клипа

В области **Program** (Программа) этих кнопок нет, поэтому приходится действовать иначе:

1. Вызовите из области кадра контекстное меню.
2. Наведите указатель мыши на пункт меню **Go To Sequence Marker** (Перейти к маркеру фильма).
3. В подменю выберите маркер, к которому вы хотите перейти (рис. 9.19):
 - **Next** (Следующий);
 - **Previous** (Предыдущий);
 - **In** (Входной);

- **Out** (Выходной);
- **Numbered** (Нумерованный).

В результате текущим станет кадр, помеченный тем маркером, который вы выбрали.

Примечание

Описанный способ необходимо использовать и для клипов, если вы собираетесь перейти не к соседнему, а к другому маркеру.



Рис. 9.19. Навигация по маркерам фильма

9.2.5. Удаление маркера

Для удаления одного или нескольких маркеров:

1. Вызовите из области кадра контекстное меню.
2. Наведите указатель мыши на пункт меню **Clear Sequence Marker** (Удалить маркер фильма) — для фильма, или **Clear Clip Marker** (Удалить маркер клипа) — для клипа.

3. В появившемся подменю (рис. 9.20) выберите маркер, который вы собираетесь удалить:
- **Current** (Текущий) — для удаления маркера текущего кадра;
 - **All** (Все) — для удаления всех маркеров;
 - **In and Out** (Входной и выходной) — для удаления входного и выходного маркеров, т. е. снятия выделения рабочего фрагмента;
 - **In** (Входной) — для удаления только входного маркера;
 - **Out** (Выходной) — для удаления только выходного маркера;
 - **Numbered** (Нумерованный).

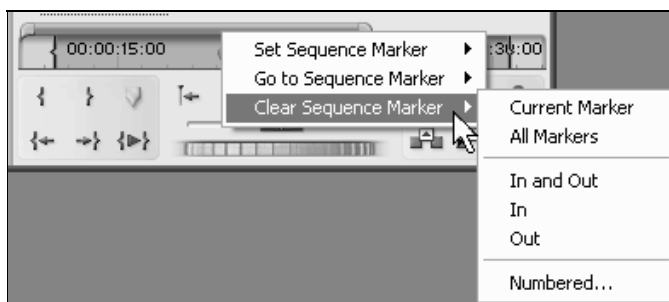


Рис. 9.20. Удаление маркеров

Урок 10



Монтаж

Этот урок содержит самые важные сведения о применении Premiere для монтажа фильма из исходных клипов. Урок получился весьма объемным, однако мы посчитали разумным, для удобства читателя, свести все сведения о приемах линейного монтажа в одну главу. Основной объем урока занимает описание работы в окне **Timeline** (Монтаж), предоставляющем наибольшую свободу действий по проведению линейного монтажа.

□ Чего мы хотим:

- научиться способам монтирования фильма из клипов;
- освоить методы редактирования клипов в фильме.

□ Нам потребуется:

- несколько видеоклипов.

□ Что полезно вспомнить:

- как осуществляется импорт клипов в проекты и последующая вставка клипов в фильм (см. уроки 2, 3, 6);
- строение окон **Timeline** (Монтаж) (см. урок 8) и **Monitor** (Монитор) (см. урок 9).

10.1. Компоновка фильма

Начнем урок с обобщения материала о вставке клипов в фильм. Перед монтажом фильма сделаем несколько несложных подготовительных действий, которые помогут нам лучше разобраться в материале.

1. Создайте новый проект и импортируйте в него несколько видеоклипов.
2. Удалите в окне **Timeline** (Монтаж) все аудио- и видеотреки (кроме остающихся по умолчанию).

Пример проекта, с которым мы будем работать, показан на рис. 10.1.

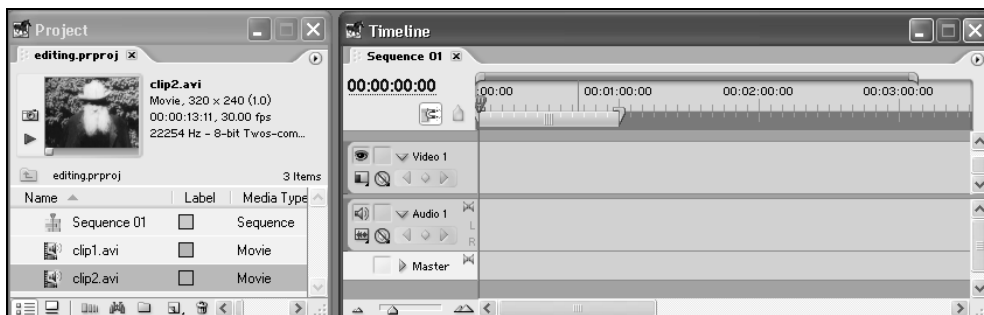


Рис. 10.1. Новый проект содержит два звуковых видеоклипа и один пустой фильм

Как уже не раз говорилось, для того чтобы вставить клип из окна **Project** (Проект) в определенное место фильма, следует перенести его в окно **Timeline** (Монтаж). Для этого можно использовать любой из предусмотренных разработчиками способов. Но прежде, чем перечислить их, напомним о том, что при вставке клипа в окно **Timeline** (Монтаж) используется только его рабочий фрагмент. Поэтому начнем с напоминания о выделении рабочего фрагмента, которое называется *подгонкой* клипа.

Внимание

Принцип монтажа в Premiere чрезвычайно прост. Фильм собирается в окне **Timeline** (Монтаж) из отдельных "кирпичиков", которые являются ни чем иным, как экземплярами клипов. Самой важной информацией для каждого клипа в окне **Timeline** (Монтаж) являются положения начала и конца клипа (относительно мастер-клипа), т. е. положение рабочей области. Исходя из этого, имеются два альтернативных способа подгонки клипов. Во-первых, можно провести ее еще до вставки клипа в окно **Timeline** (Монтаж) в окне **Project** (Проект), а, во-вторых, можно сначала вставить клип в фильм, а затем уже определить его рабочий фрагмент в окне **Timeline** (Монтаж).

10.1.1. Предварительная подгонка мастер-клипа

Выделение рабочего фрагмента клипа из окна **Project** (Проект), т. е. мастер-клипа, можно проводить только в окне **Monitor** (Монитор), точнее, в его левой области **Source** (Источник).

1. Откройте мастер-клип в окне **Monitor** (Монитор) либо перетаскиванием клипа на его левую половину **Source** (Источник) из окна **Project** (Проект), либо двойным щелчком.
2. Установите текущий кадр клипа в позицию, которую вы хотите сделать началом рабочего фрагмента клипа.

3. Нажмите кнопку **Set In Point** (Установить входной маркер) на панели управления окна **Monitor** (Монитор).
4. Установите текущий кадр на желаемое положение конца рабочего фрагмента и нажмите кнопку **Set Out Point** (Установить выходной маркер) (рис. 10.2).



Рис. 10.2. Определение рабочего фрагмента мастер-клипа может производиться при помощи соответствующих кнопок окна **Monitor**

В результате рабочий фрагмент клипа будет выделен. Изменить положение входа и выхода клипа можно простым перетаскиванием соответствующих маркеров по шкале времени окна **Monitor** (Монитор) (рис. 10.3).



Рис. 10.3. Подгонка мастер-клипа в области **Source** окна **Monitor**

10.1.2. Перетаскивание клипа в окно *Timeline*

Это самый простой и надежный способ вставки клипа в фильм, т. к. вы сразу видите в окне **Timeline** (Монтаж), в какое именно место фильма вы вставляете клип. Используйте его в том случае, если вы не планируете предварительно обрабатывать клип либо если вы уже выделили его рабочий фрагмент.

Внимание

Помните о том, что в окно **Timeline** (Монтаж) будет вставлен именно рабочий фрагмент клипа.

Для переноса клипа из окна **Project** (Проект) в окно **Timeline** (Монтаж):

1. Выберите клип в окне **Project** (Проект) щелчком мыши.
2. Схватитесь указателем мыши за пиктограмму клипа в окне **Project** (Проект). Курсор приобретет характерный вид вставки клипа в фильм.
3. Перетащите клип в нужное место в окне **Timeline** (Монтаж), по-прежнему удерживая левую кнопку мыши (рис. 10.4).

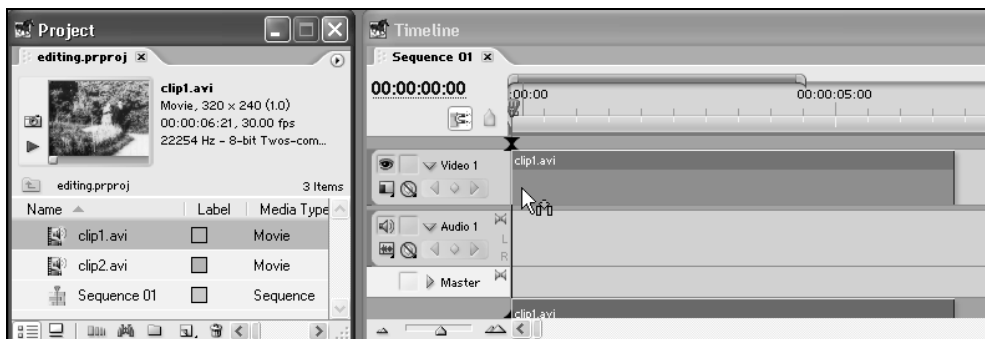


Рис. 10.4. Перетаскивание клипа в окно **Timeline** из окна **Project**

4. Отпустите кнопку мыши. Клип будет вставлен в окно **Timeline** (Монтаж) (рис. 10.5).

Примечание 1

Если вы переносите клип в середину фильма, то при его переносе в окно **Timeline** (Монтаж) он "накладывается" на клипы, находящиеся на треке, заменяя их, на протяжении своей длительности. Если вы хотите, чтобы вставка произошла без влияния на другие клипы, т. е. со сдвигом оставшейся части фильма вправо и, соответственно, с увеличением длительности фильма на величину длительности клипа, то при перетаскивании следует нажать и удерживать на клавиатуре клавишу <Ctrl>.

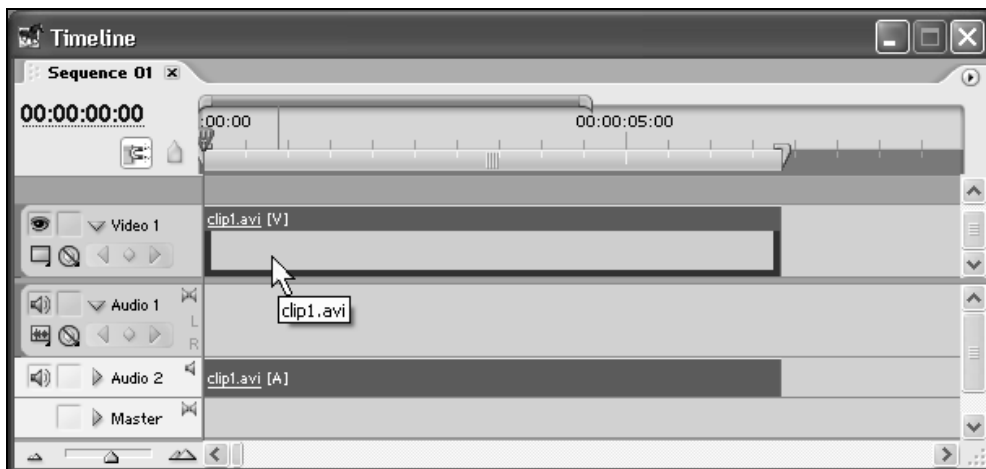


Рис. 10.5. Клип, вставленный в окно **Timeline**

Примечание 2

Перетаскивать клип в окно **Timeline** (Монтаж) можно не только из окна **Project** (Проект), но и из левой области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор), хватаясь указателем мыши за кадр клипа. Часто последний способ бывает более предпочтительным, т. к. вы видите, как выглядит рабочий фрагмент клипа. При перетаскивании клипа в фильм из окна **Monitor** (Монитор) надо следить за текущей опцией вставки **Take Audio** (Взять аудио), **Take Video** (Взять видео) или **Take Video and Audio** (Взять видео и аудио).

Примечание 3

При перетаскивании клипа в окно **Timeline** (Монтаж) иногда, удобнее включить в нем режим **Snap** (Притягивать) (см. разд. 8.4.3), при котором края клипов в процессе перетаскивания автоматически притягиваются к различным границам в окне **Timeline** (Монтаж).

10.1.3. Вставка сразу нескольких клипов из окна *Project*

Перетащить в окно **Timeline** (Монтаж) можно сразу несколько клипов из окна **Project** (Проект). Для этого следует предварительно выделить группу клипов и отсортировать их в окне **Project** (Проект) в соответствии с тем порядком, в котором они должны быть вставлены в фильм (о сортировке клипов в окне **Project** (Проект) — см. урок 5). Напомним, что для выделения нескольких клипов, следующих подряд, их надо выделять, щелкая сначала на пиктограмме первого, а затем последнего клипа при нажатой клавише

<Shift>. А если вам надо выделить несколько клипов, расположенных вразброс, то следует щелкать поочередно на пиктограмме каждого клипа, удерживая клавишу <Ctrl>.

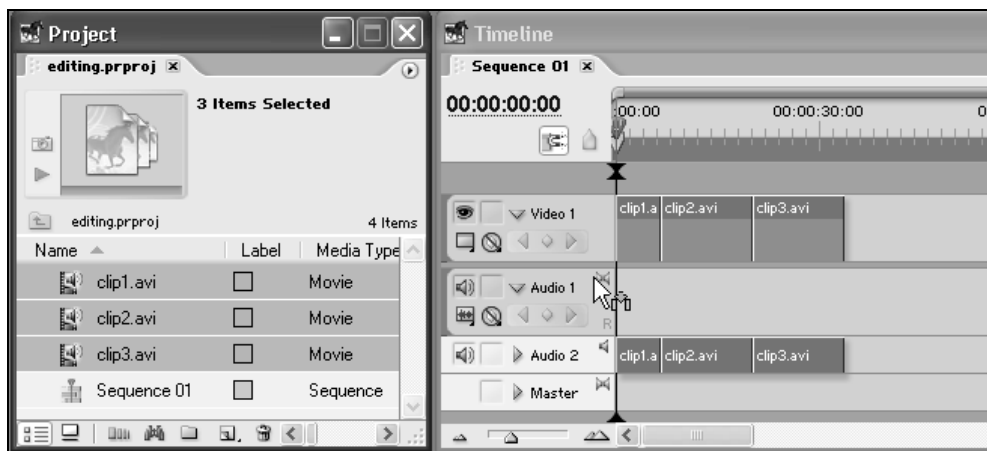


Рис. 10.6. Перенос в окно **Timeline** группы клипов

После того как желаемая группа клипов выделена в окне **Project** (Проект), ее можно перетащить в окно **Timeline** (Монтаж), хватаясь за пиктограмму любого из них (рис. 10.6). Клипы будут вставлены в фильм в том порядке, в котором они следовали друг за другом в окне **Project** (Проект) (рис. 10.7).

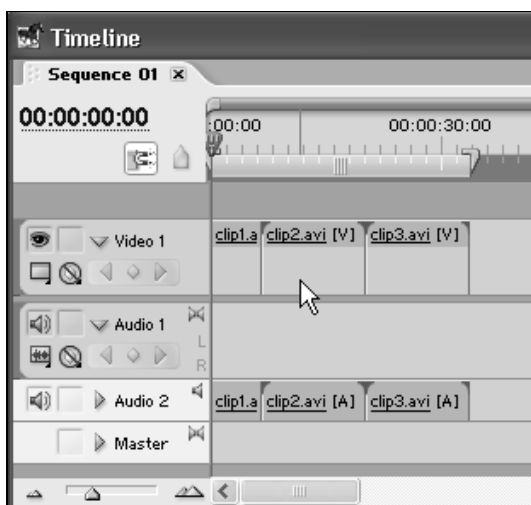


Рис. 10.7. Окно **Timeline** после вставки группы клипов

Совет

Иногда бывает удобнее предварительно выделить рабочие фрагменты клипов еще в окне **Project** (Проект), на стадии предварительного просмотра клипов. В этом случае последующий перенос группы клипов в окно **Timeline** (Монтаж) не потребует их дополнительной подгонки, т. е. вы фактически получите скопированный фильм.

Помимо описанного варианта вставки группы клипов в фильм, можно использовать команду автоматической вставки. Для этого выделите группу клипов в окне **Project** (Проект) и нажмите кнопку **Automate To Sequence** (Автоматическая вставка в фильм). В открывшемся одноименном диалоговом окне можно отредактировать порядок, в котором клипы будут вставлены в фильм, назначить переходы между клипами и задать дополнительные опции вставки (рис. 10.8).

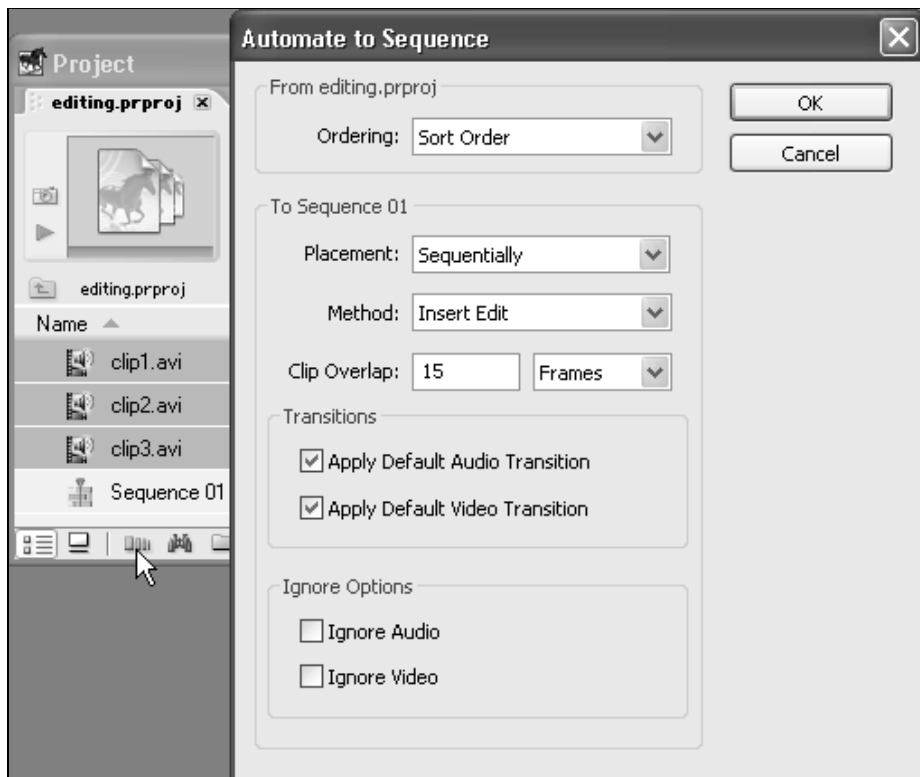


Рис. 10.8. Автоматическая вставка в фильм группы клипов

10.1.4. Вставка клипа в линию редактирования

Иногда бывает удобнее сначала точно определить будущее положение клипа в фильме, а уже затем вставить его в окно **Timeline** (Монтаж).



Рис. 10.9. Подготовка к вставке клипа
в линию редактирования



Рис. 10.10. Результат вставки клипа в линию редактирования

Для этого:

1. Установите линию редактирования на то место в окне **Timeline** (Монтаж), в которое вы хотите вставить начало клипа.
2. Выберите трек (или треки, если клип связанный — видео и аудио), на который вы будете вставлять клип. Для этого щелкните на заголовке трека в окне **Timeline** (Монтаж) (рис. 10.9). Трек станет рабочим (target track), что будет отмечено выделением его заголовка.

3. Если вы хотите, чтобы все содержимое фильма справа от точки вставки было сдвинуто на соответствующее время вдоль шкалы времени, то нажмите и удерживайте клавишу <Shift>.
4. Выделите клип, который вы хотите вставить в линию редактирования. Клип может быть либо открыт в левой области окна **Monitor** (Монитор) (как на рис. 10.9), либо находиться в списке клипов окна **Project** (Проект). Если клип открыт в окне **Monitor** (Монитор), то проверьте, правильно ли выделен его рабочий фрагмент.
5. В зависимости от того, что для вас удобнее — либо перетащите клип в область **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор), либо выберите в верхнем меню **Clip>Insert** (Клип>Вставить), либо нажмите кнопку **Insert** (Вставить) в окне **Monitor** (Монитор).

Примечание

При переносе клипа в фильм можно отменить как вставку видео, так и вставку звука, используя кнопку **Toggle Take Video and Audio** (Взять видео или аудио) в области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор).

В результате рабочий фрагмент клипа, выделенный входным и выходным маркерами, будет вставлен в фильм в позицию на линии редактирования (рис. 10.10). После вставки линия редактирования смещается в позицию кадра, следующего за последним кадром вставленного клипа.

10.1.5. Наложение клипа на фильм

Альтернативным описанному в предыдущем разделе способу вставки в линию редактирования (с увеличением длительности фильма на соответствующую величину) является способ *наложения* (overlay) на фильм. В этом случае вставка осуществляется с сохранением общей длительности фильма (за счет необходимого наложения нового клипа на существующие).

Для наложения клипа:

1. Выделите рабочий фрагмент исходного клипа в области **Source** (Источник) входным и выходным маркерами.
2. Установите текущий кадр фильма на позицию, начиная с которой вы желаете наложить клип.
3. Выделите нужный трек фильма.
4. Нажмите кнопку **Overlay** (Наложить) в окне **Monitor** (Монитор).

В результате фрагмент клипа, выделенный входным и выходным маркерами, будет вставлен в фильм на линии редактирования. При этом будет произведена замена соответствующей части фильма на содержимое вставленного

клипа. Поэтому вставка клипа будет осуществлена без изменения общей длительности фильма (рис. 10.11).

Внимание

Оба описанных выше способа вставки клипа в фильм при помощи кнопок **Insert** (Вставить) и **Overlay** (Наложить) окна **Monitor** (Монитор) подразумевают, что выделен рабочий трек фильма в окне **Timeline** (Монтаж). Если ни один трек не выделен, то описанные операции называются трех- или четырехкадровым монтажом, приводя к иным результатам (см. разд. 10.3.2).



Рис. 10.11. Наложение клипа на фильм в позицию линии редактирования

Примечание

Вместо кнопок в окне **Monitor** (Монитор) можно использовать команды верхнего меню **Clip** (Клип) — **Insert** (Вставить) и **Overlay** (Наложить). В этом случае клип можно брать и из окна **Project** (Проект).

Сравните результаты вставки (см. рис. 10.10) и наложения клипа на линию редактирования (рис. 10.11) с состоянием окна **Timeline** (Монтаж) до вставки (см. рис. 10.9). Обратите внимание на соотношение длительностей фильма до и после переноса в него клипа для вставки и наложения.

10.2. Монтаж в окне *Timeline*

Стиль, который вы выбираете для монтажа фильма в **Premiere**, может быть очень индивидуальным и зависеть от ваших собственных пристрастий. Одни и те же действия, как правило, можно выполнить несколькими альтернативными способами. Наиболее популярен монтаж в окне **Timeline** (Монтаж), когда вы ориентируетесь на расположение клипов на треках вдоль временной шкалы, а окно **Monitor** (Монитор) используете лишь для просмотра текущего кадра или фрагмента фильма. Однако даже при редактировании фильма в окне **Timeline** (Монтаж) одни и те же действия можно выполнить несколькими альтернативными способами. Во-первых, можно использовать один из инструментов и визуально совершать над клипом нужные действия. Во-вторых, можно применять команду верхнего или контекстного меню. В этом случае, как правило, для большинства операций следует предварительно выделить сам клип, а также отметить линией редактирования кадр в окне **Timeline** (Монтаж), на котором вы хотите осуществить то или иное действие (например, разрезать клип). И наконец, в-третьих, можно нажать на клавиатуре комбинацию клавиш, соответствующую той или иной команде.

Примечание

В следующих разделах мы будем в основном рассказывать о первом способе редактирования (с использованием инструментов окна **Timeline** (Монтаж)), коротко упоминая о соответствующих командах меню. А читатель, уже накопивший опыт работы в **Premiere**, найдет справочник по горячим клавишам в *Приложении 3*.

10.2.1. Инструментарий

При редактировании фильма в окне **Timeline** (Монтаж) используются инструменты (tools), которые выбираются с помощью панели инструментов **Tools** (Инструментарий) (рис. 10.12). В любой момент может быть выбран только один из инструментов, которым можно производить определенные действия

с клипами. О выбранном в данный момент инструменте можно судить по включенной кнопке и по виду указателя мыши, который при наведении на какую-либо область окна **Timeline** (Монтаж) приобретает вид соответствующей пиктограммы.

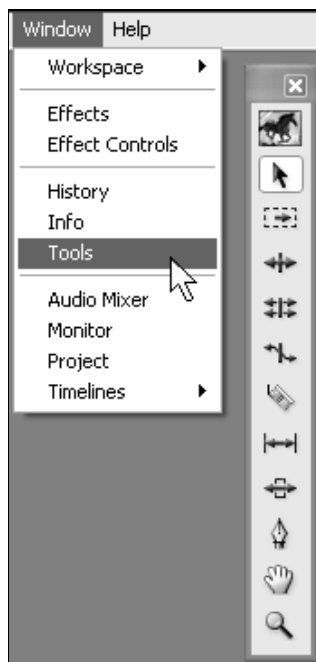


Рис. 10.12. Вызов на экран палитры **Tools** и сама палитра

Пользователям предыдущих версий Premiere

В Premiere Pro разработчики сильно сократили количество инструментов и некоторые отказались от многих из них, которые только запутывали пользователя.

Перечислим (сверху вниз) инструменты, которые находятся на панели инструментов окна **Timeline** (Монтаж):

- Selection** (Выбор) — для выделения клипов;
- Track Select** (Выбор трека) — для выделения треков;
- Ripple Edit** (Сдвиг) — для выполнения монтажа стыков клипов (со сдвигом);
- Rolling Edit** (Совмещение) — для выполнения монтажа стыков клипов (с совмещением);
- Rate Stratch** (Растяжение/Сжатие) — для регулировки скорости клипов;

- **Razor** (Лезвие) — для разрезания клипов;
- **Slip** (Прокрутка) — для выполнения монтажа внутренних клипов (с прокруткой);
- **Slide** (Прокрутка с совмещением) — для выполнения монтажа внутренних клипов (с совмещением);
- **Pen** (Перо) — для создания и редактирования ключевых кадров клипов;
- **Hand** (Рука) — для визуального перемещения вдоль окна **Timeline** (Монтаж);
- **Zoom** (Масштаб) — для увеличения или уменьшения масштаба окна **Timeline** (Монтаж).

Приемы редактирования фильма тем или иным инструментом будут рассмотрены далее, при описании конкретных задач монтажа.

10.2.2. Выделение клипов

Рассмотрим, каким образом выделяются один или несколько клипов. Выделение необходимо для совершения над клипом определенных действий, в частности, для последующего перемещения по окну **Timeline** (Монтаж), удаления и т. п.

Выделение отдельного клипа

Клип выделяется щелчком на его внутренней части (т. е. не слишком близко к левому или правому краю) инструментом **Selection** (Выбор). Если вы хотите выделить только одну из составляющих (видео или аудио) связанного клипа, то при щелчке инструментом **Selection** (Выбор) удерживайте на клавиатуре клавишу <Alt>.

Выделение промежутка между клипами

Инструментом **Selection** (Выбор) можно выделить не только клип, но и промежуток между клипами. Выделение пустого пространства между клипами может понадобиться, к примеру, для его последующего удаления из окна **Timeline** (Монтаж) со сдвигом оставшейся части фильма влево (см. разд. 10.2.5).

Выделение группы клипов

Иногда требуется выделить не один, а несколько клипов для того чтобы провести одинаковые действия сразу со всеми клипами. Для выделения группы клипов используйте один из следующих приемов:

- при удерживаемой клавише <Shift> щелчками на каждом клипе инструментом **Selection** (Выбор) выделите желаемую группу клипов;

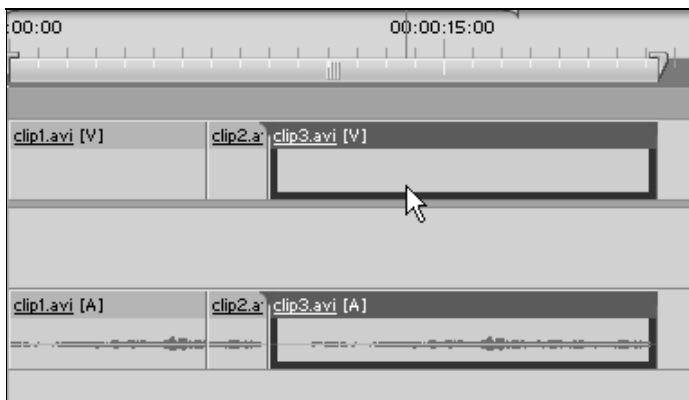


Рис. 10.13. Выделение клипа инструментом **Selection**

- при помощи техники протаскивания выделите инструментом **Selection** (Выбор) группу клипов, расположенных рядом друг с другом (выделение следует начинать вне клипов);
- при помощи инструмента **Track Select** (Выбор трека) выделите все клипы, расположенные правее места щелчка (для выделения только видео- или аудиочастей связанных клипов удерживайте при щелчке клавишу <Alt>);

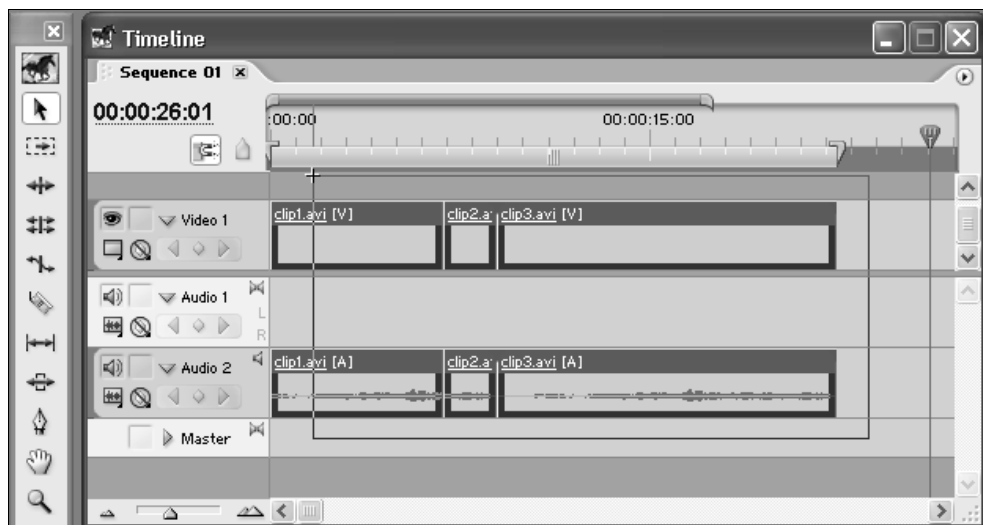


Рис. 10.14. Выделение группы клипов при помощи протаскивания инструмента **Select**

10.2.3. Перемещение клипов

После того как вы вставили клип в окно **Timeline** (Монтаж), его можно перенести с одного места на другое, на том же треке или на другой трек. Для перемещения применяется следующая техника перетаскивания — щелкните на кнопке инструмента **Selection** (Выбор), затем схватитесь, нажав левую кнопку мыши, за внутреннюю часть клипа и, удерживая кнопку мыши, переместите клип в нужное вам место. Для того чтобы переместить целую группу клипов на треке, следует выбрать инструмент **Track Select** (Выбор трека).

Примечание

При перемещении клипов по окну **Timeline** (Монтаж) можно использовать режим **Snap** (Притягивать), при котором края клипов в процессе перетаскивания автоматически притягиваются к линии редактирования, краям клипов и т. п.

10.2.4. Подгонка краев клипа

Самое главное действие с клипами в Premiere — это их подгонка, т. е. вырезание из клипа того фрагмента, который будет вставлен в фильм. Изменяя рабочий фрагмент клипа, вы тем самым определяете и его длительность в фильме. В принципе, подгонку можно провести еще до вставки клипа в окно **Timeline** (Монтаж) (см. разд. 10.1.1). Однако в окне **Timeline** (Монтаж) вам, вероятно, все равно придется проводить подгонку клипов для более точного определения их фрагментов для вставки в фильм.

Внимание

Помните, что клип в окне **Timeline** (Монтаж) может быть как урезан, так и увеличен за счет кадров клипа, находящихся за его пределами.

In- и Out-маркеры

Подгонка краев клипов производится входным (In) и выходным (Out) маркерами. In-маркер отмечает первый кадр клипа, который появится в фильме, а Out-маркер, соответственно, — последний кадр клипа в фильме. На шкале времени в окне **Monitor** (Монитор) входной и выходной маркеры отмечены открывающейся и закрывающейся фигурными скобками, а в окне **Timeline** (Монтаж) им соответствуют левый и правый края клипа.

Поскольку техника расстановки входных и выходных маркеров одинакова для разных компонентов Premiere (для этого, в частности, применяются кнопки с изображением фигурных скобок), кратко перечислим функции, выполняемые ими в разных окнах:

- в области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор) маркеры выделяют начало и конец клипа. Это справедливо как для мастер-клипа, открытого

из окна **Project** (Проект), так и для экземпляра клипа из окна **Timeline** (Монтаж);

- в области **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор) и на шкале времени, в окне **Timeline** (Монтаж) маркеры выделяют рабочую область фильма;
- на полосе выбора рабочей области, в окне **Timeline** (Монтаж) маркеры (они имеют форму угловых скобок) определяют рабочий фрагмент фильма;
- на треках в окне **Timeline** (Монтаж) установка маркера меняет первый и последний кадры экземпляра клипа в фильме.

Остановимся на последнем действии, определяющем фрагмент клипа, вставляемый в фильм.

Подгонка клипа в окне **Timeline**

Подогнать фрагмент можно несколькими альтернативными способами. Выберите наиболее удобный для себя способ, который позволит подогнать клип максимально точно и быстро.

Для подгонки краев клипа в окне **Timeline** (Монтаж) выполните следующие действия:

1. Нажмите кнопку инструмента **Selection** (Выбор) на панели в окне **Timeline** (Монтаж).
2. Выделите щелчком нужный клип в окне **Timeline** (Монтаж).
3. Подведите указатель мыши к левому краю клипа.
4. Как только указатель поменяет свой вид со стрелки на квадратную скобку, нажмите и удерживайте левую кнопку мыши (рис. 10.15).
5. Подведите при нажатой кнопке мыши указатель к новому месту начала клипа (ориентируясь на синхронные изменения тайм-кода в окне **Monitor** (Монитор)) и отпустите кнопку мыши.
6. Повторите пп. 3—5 для определения выходного маркера (конца клипа) (рис. 10.16).

Примечание 1

Описанным выше способом можно как уменьшить, так и увеличить длительность фрагмента клипа. Чтобы увеличить длительность клипа, во-первых, исходный клип должен иметь кадры за пределами маркеров, и, во-вторых, на треке должно быть свободное место сбоку от клипа (чтобы его создать, можно, к примеру, использовать инструмент **Track Select** (Выбор треков)).

Примечание 2

Максимально растягивать длительность анимационных или звуковых клипов можно лишь до оригинальной длительности их мастер-клипов из окна **Project**

(Проект), а длительность статических изображений допускается менять произвольно, выбирая для них сколь угодно большую длительность.

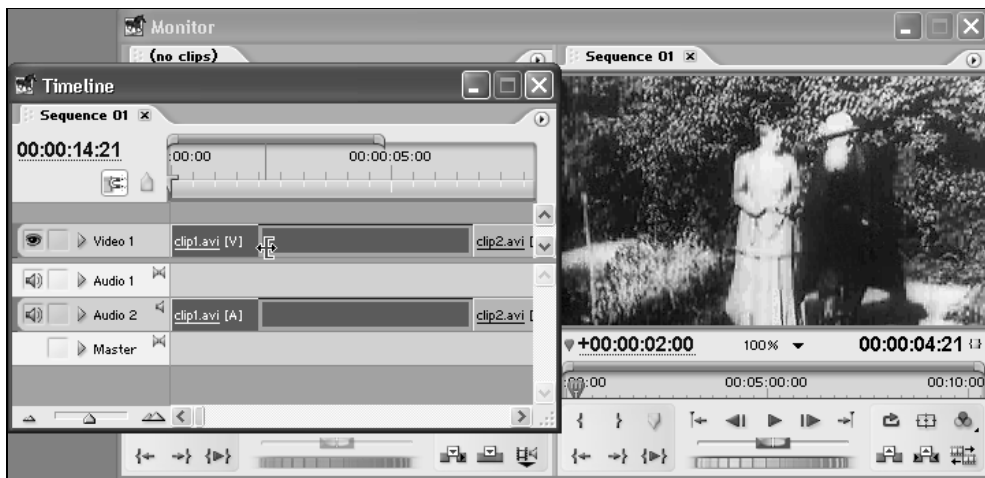


Рис. 10.15. Подгонка левого края клипа

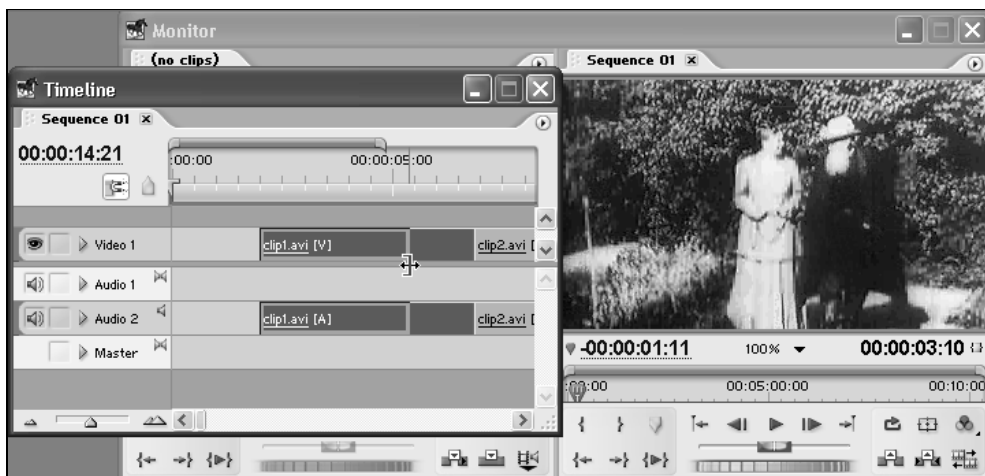


Рис. 10.16. Подгонка правого края клипа

Совет

Если клип очень мал и указатель мыши в его пределах не принимает форму стрелки, то воспользуйтесь изменением масштаба шкалы времени окна **Timeline** (Монтаж).

Для точного перемещения входного маркера на определенный кадр экземпляра клипа выполните следующие действия:

1. Включите режим **Snap** (Притягивать) в окне **Timeline** (Монтаж).
2. Инструментом **Selection** (Выбор) выделите клип в окне **Timeline** (Монтаж).
3. Щелчком в нужном месте шкалы времени переместите линию редактирования на тот кадр клипа в окне **Timeline** (Монтаж), который вы желаете сделать первым.
4. Подведите указатель мыши к левому краю клипа и, как только он помечает свой вид со стрелки на квадратную скобку, нажмите и удерживайте левую кнопку мыши.
5. Подведите указатель к линии редактирования.
6. Отпустите кнопку мыши в тот момент, когда указатель будет установлен на нее.

В результате входной маркер окажется передвинутым в нужное место. Таким же образом вы можете переместить и выходной маркер, определив тем самым желаемый фрагмент клипа, который войдет в фильм.

Подгонка клипа в окне **Monitor**

Для того чтобы подогнать начальный и конечный кадр клипа с большей точностью, можно открыть его для этого в области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор):

1. Щелкните дважды на клипе в окне **Timeline** (Монтаж).
2. В окне **Monitor** (Монитор) сделайте текущим желаемый кадр.
3. Нажатием кнопки **Set In Point** (Установить входной маркер) или **Set Out Point** (Установить выходной маркер) пометьте кадр соответствующим маркером (рис. 10.17).

Результат установки входного маркера клипа показан на рис. 10.18. Обратите внимание, что описанным способом можно уменьшить длительность клипа в фильме, а увеличить ее можно лишь при наличии необходимого свободного места на треке, за пределами подгоняемого клипа.

10.2.5. Удаление клипа

Удалить клип из фильма можно несколькими способами, описанными далее.

Удаление клипа без сдвига

Для удаления клипа без сдвига следует выделить этот клип и нажать клавишу <Delete> или <Backspace>. Кроме того, можно воспользоваться командой **Clear** (Удалить) из верхнего меню **Edit** (Правка) или контекстного меню. В результате простого удаления клипа на его месте остается пустой проме-

жуток (на рис. 10.19 показан пример удаления среднего клипа clip2.avi из фильма с рис 10.18).

Также можно удалить несколько клипов. Для этого следует предварительно выделить группу клипов, например, щелчками на каждом из них инструментом **Selection** (Выбор) при нажатой клавише <Ctrl>, а затем нажать клавишу <Delete>.



Рис. 10.17. Подгонка экземпляра клипа из фильма в окне **Monitor**

Удаление клипа со сдвигом

Часто требуется удалить клип из фильма, чтобы на его месте не осталось пустого пространства. Для этого применяется удаление клипа со сдвигом

всей оставшейся справа от него части фильма влево. Таким образом, пустое место, остающееся от удаленного клипа, сразу заполняется. Для удаления клипа со сдвигом:

1. Выделите клип в окне **Timeline** (Монтаж).
2. Выберите в верхнем меню **Timeline** (Монтаж) или в контекстном меню команду **Ripple Delete** (Удалить со сдвигом) (рис. 10.20).

Результат удаления клипа со сдвигом показан на рис. 10.21. Точно так же удалить со сдвигом можно и пустой промежуток на треке между клипами (тот же рис. 10.21).



Рис. 10.18. Результат подгонки клипа

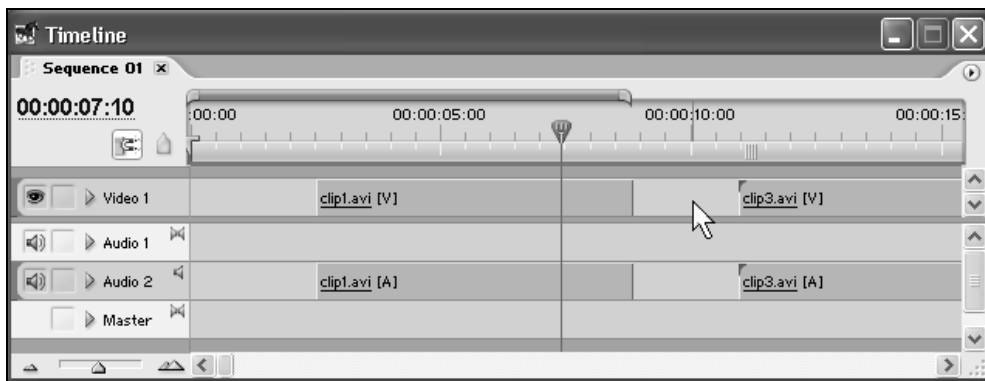


Рис. 10.19. Результат удаления клипа без сдвига

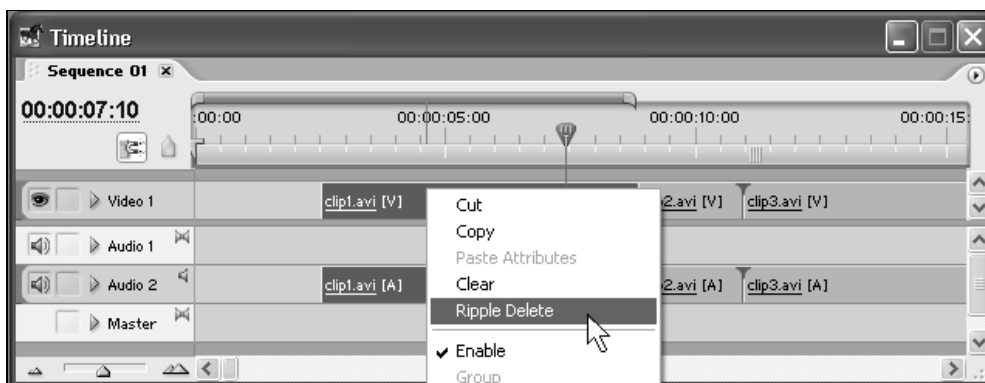


Рис. 10.20. Удаление клипа со сдвигом

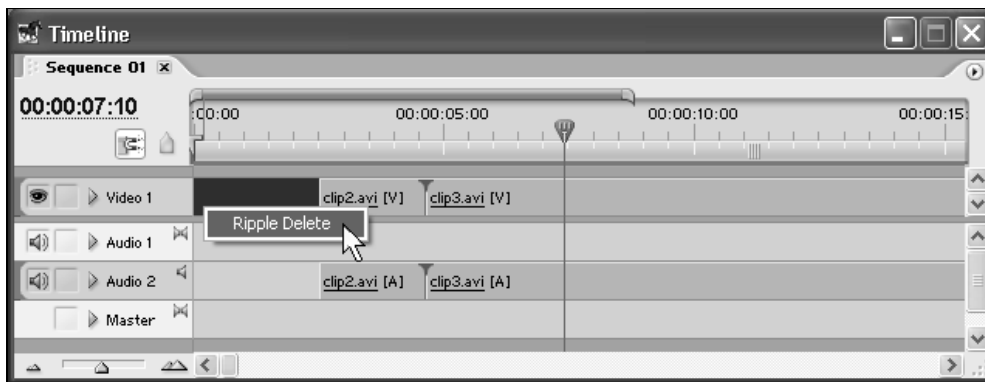


Рис. 10.21. Результат удаления клипа со сдвигом

Удаление всех экземпляров мастер-клипа

Иногда требуется удалить все экземпляры некоторого клипа, присутствующие в окне монтажа. Для этого достаточно просто удалить соответствующий мастер-клип из окна **Project** (Проект). При этом все его экземпляры в окне **Timeline** (Монтаж) будут удалены автоматически. Удаление будет произведено без сдвига, т. е. на месте удаленных клипов в окне **Timeline** (Монтаж) появятся пустоты.

10.2.6. Разрезание клипа

Разрезание клипов часто используется для удаления некоторой внутренней части клипа (например, содержащей дефект изображения или звука).

Чтобы разрезать клип на каком-либо треке:

1. Выберите инструмент **Razor** (Лезвие).
2. Щелкните этим инструментом в том месте клипа, в котором вы желаете произвести разрез (рис. 10.22).

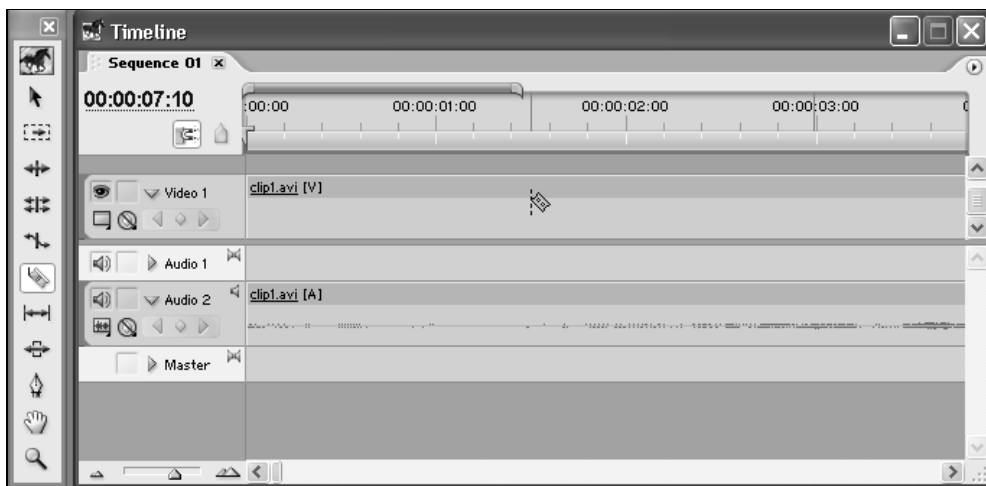


Рис. 10.22. Разрезание клипа

В результате в месте применения инструмента **Razor** (Лезвие) появится разрез, т. е. клип будет разделен на два клипа (рис. 10.23). Началом второго — нового — клипа будет тот кадр, на котором был произведен разрез, а концом первого из клипов станет, соответственно, предыдущий кадр. После того как вы разрезали клип на две части, можно изменить длительность каждого из этих клипов, например, устранив фрагмент, который вы хотели бы исключить из фильма.

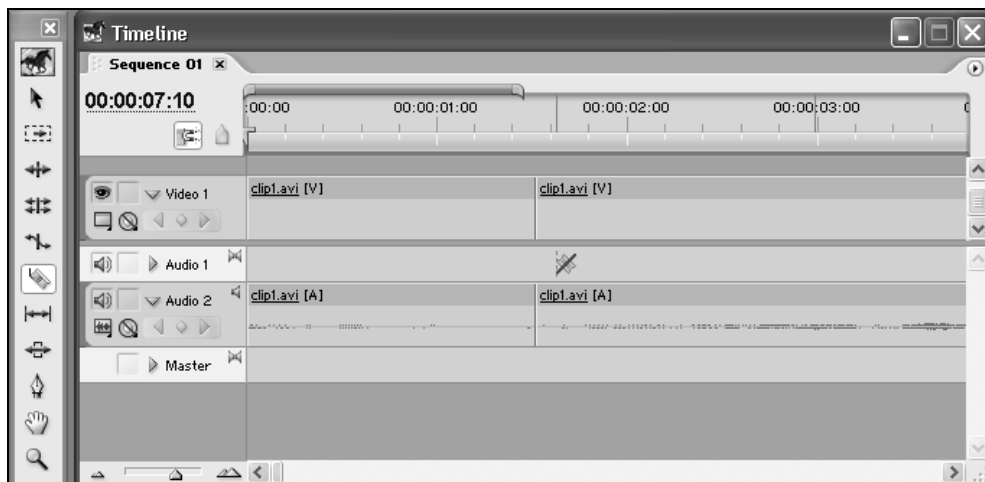


Рис. 10.23. Результат разрезания клипа

Примечание

Помните о том, что каждый разрез клипа делит его на два независимых клипа. Впоследствии вы не сможете их "склеить", если только не отмените свое действие при помощи соответствующей команды верхнего меню **Edit>Undo Razor** (Правка>Отменить разрезание) или сочетанием клавиш <Ctrl>+<Z>. Каждый из клипов после разрезания представляет собой независимый экземпляр одного и того же мастер-клипа из окна **Project** (Проект). Однако допускается изменять рабочие фрагменты, входящие в фильм. В частности, оба клипа можно растянуть до оригинальной длительности мастер-клипа.

Прецизионное разрезание клипа

Иногда очень важно точно произвести разрезание клипа (с точностью до кадра). Для этого можно применить следующую последовательность действий:

1. Выберите инструмент **Razor** (Лезвие).
2. Включите режим **Snap** (Притягивать) окна **Timeline** (Монтаж).
3. Установите линию редактирования на кадр клипа, на котором вы желаете произвести разрезание. Ориентируйтесь на вид кадра фильма в окне **Monitor** (Монитор) и, при необходимости, нажимайте либо клавиши <←> и <→> для покадрового перемещения линии редактирования в окне **Timeline** (Монтаж) назад и вперед, либо кнопки **Step Back** (Кадр назад) и **Step Forward** (Кадр вперед) на панели управления воспроизведением окна **Monitor** (Монитор) (см. рис. 9.8).
4. Щелкните инструментом **Razor** (Лезвие) вблизи линии редактирования.

В результате разрезание будет произведено в точности на текущем кадре, благодаря включенному режиму **Snap** (Притягивать).

Примечание

Можно действовать иначе, используя вместо инструмента **Razor** (Лезвие) соответствующую команду **Razor at Current Time Indicator** (Разрезать на индикаторе текущего кадра) верхнего меню **Sequence** (Фильм).

Разрезание клипов на всех треках

Разрезать можно не только отдельный клип на каком-либо треке, но и все клипы, находящиеся в точке разреза на всех треках. Для этого следует использовать инструмент **Razor** (Лезвие) при удерживаемой клавише <Shift>.

Удаление внутреннего фрагмента клипа

С помощью инструмента **Razor** (Лезвие) легко организовать удаление внутреннего фрагмента клипа, например, с дефектом изображения. Для этого:

1. Произведите два разрезания клипа: одно в начале фрагмента, который хотите удалить, а второе — в его конце. Таким образом, клип будет разрезан на три клипа, средний из которых и будет удаляемым фрагментом (рис. 10.24).

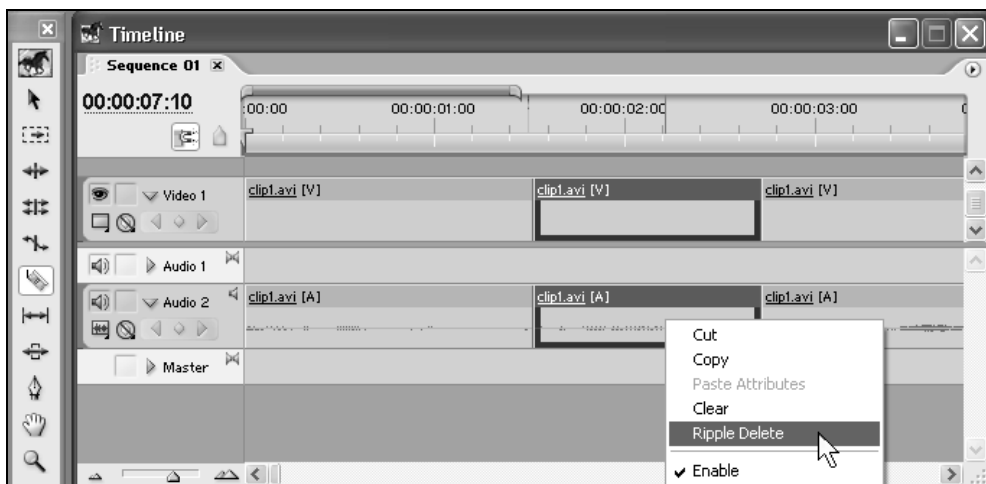


Рис. 10.24. Разрезание клипа на три части

2. Удалите средний клип командой контекстного меню **Ripple Delete** (Удалить со сдвигом).

Примечание

Конечно, можно пойти и по другому пути, произведя только одно разрезание, а затем переопределив выходной маркер первого и/или входной маркер второго из клипов. Пустой промежуток между клипами можно так же убрать командой **Ripple Delete** (Удалить со сдвигом).

10.2.7. Копирование, вырезание и вставка клипа

Для редактирования клипов в окне **Timeline** (Монтаж) можно эффективно использовать возможности буфера обмена. Перечислим команды из верхнего меню **Edit** (Правка), использующие буфер обмена (первые три из них доступны и через контекстное меню).

- Cut** (Вырезать) — удаляет выделенный клип, помещая его при этом в буфер обмена (соответствующая комбинация горячих клавиш <Ctrl>+<X>);
- Copy** (Копировать) — копирует выделенный клип в буфер обмена (комбинация клавиш <Ctrl>+<C>);
- Paste** (Вставить) — вставляет скопированный или вырезанный ранее клип из буфера обмена в пустое место в окне **Timeline** (Монтаж) (комбинация клавиш <Ctrl>+<V>);
- Paste Insert** (Вставить со сдвигом) — вставляет клип из буфера обмена, сдвигая оставшуюся часть фильма вправо (<Ctrl>+<Shift>+<V>);
- Paste Attributes** (Специальная вставка) — вставляет клип из буфера обмена в пустое место на треке, выводя диалоговое окно **Paste Attributes** (Специальная вставка) (комбинация горячих клавиш <Ctrl>+<Alt>+<V>). Подгонка под длительность пустого места может быть произведена различными способами.

Примечание

Вставка клипа из буфера обмена производится в выделенное пустое место на треке в стык к находящемуся слева от него клипу.

10.2.8. Монтаж стыков клипов

Для монтажа внутренних стыков клипов в **Premiere** предусмотрена группа специальных инструментов. В принципе, можно не использовать эти инструменты, а ограничиться управлением взаимным расположением и длительностью клипов при помощи комбинации инструмента **Selection** (Выбор) и команд удаления. Однако когда вы освоитесь с монтажом фильмов в

Premiere, применение инструментов редактирования станет для вас более понятным и эффективным.

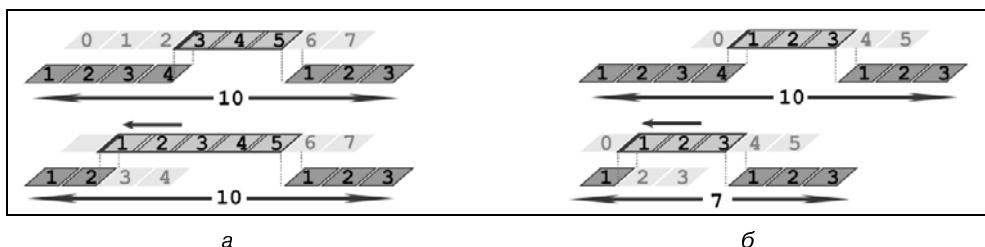


Рис. 10.25. Принципы монтажа

При монтаже стыков клипов применяются две техники — монтаж с совмещением (рис. 10.25, а) и монтаж со сдвигом (рис. 10.25, б). Чтобы лучше разобраться в монтаже внутренних клипов, рассмотрим применение этих методик на примере специального клипа универсального отсчета времени, который, как вы помните (см. разд. 7.1.4), представляет собой видеозображение, отсчитывающее цифры от 8 до 0 в обратном порядке. Перенесем этот клип в окно **Timeline** (Монтаж) и расположим справа от него какой-нибудь видеоклип (рис. 10.26).

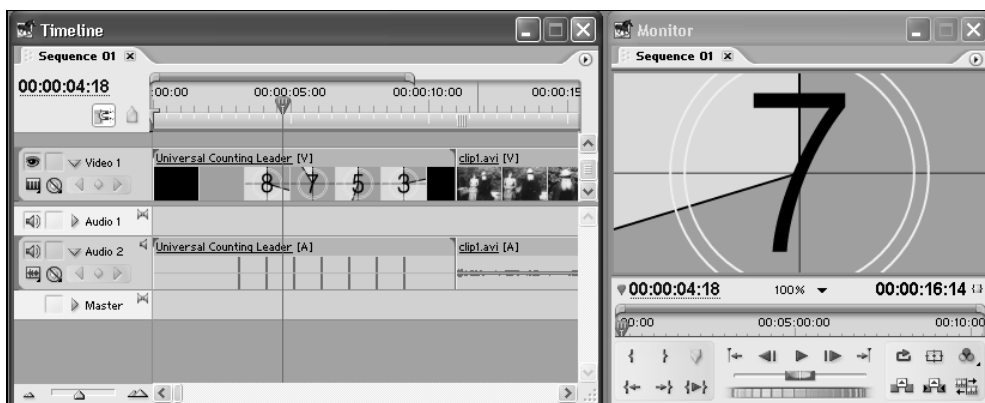


Рис. 10.26. Клип с универсальным отсчетом времени в фильме

Монтаж с совмещением

Монтаж с совмещением используется в том случае, когда вы хотите увеличить длительность одного из клипов за счет другого, состыкованного с

ним клипа. В этом случае один клип накладывается на другой, полностью заслоняя его. Технически же смещение входного или выходного маркера одного из клипов происходит за счет соответствующего смещения выходного или входного маркера другого клипа. Для осуществления монтажа с совмещением:

1. Выберите инструмент **Rolling Edit** (Совмещение).
2. Наведите указатель мыши на стык клипов. В результате он примет вид выбранного инструмента **Rolling Edit** (Совмещение).

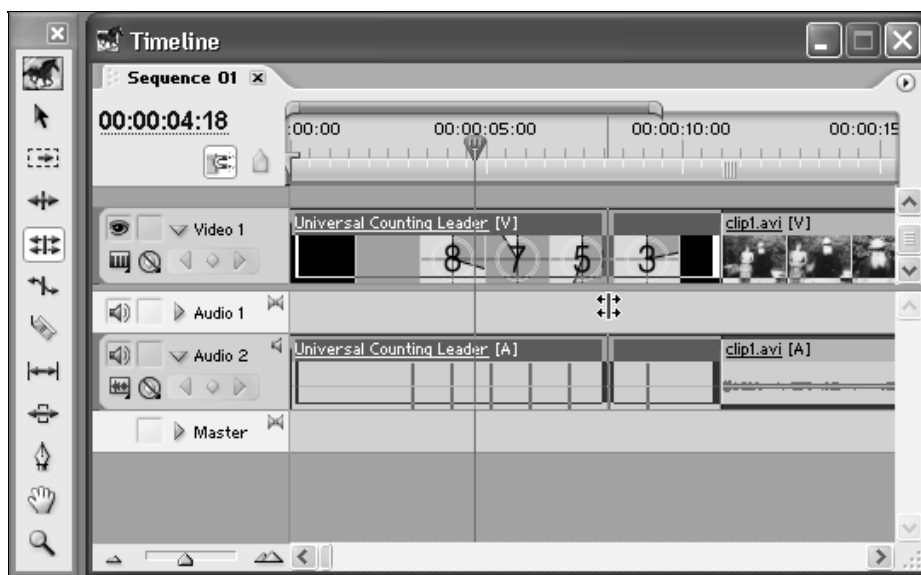


Рис. 10.27. Монтаж стыка клипов с совмещением

3. Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши.
4. Перемещайте указатель влево или вправо, перетаскивая, таким образом, стык клипов, и ориентируйтесь на величину его смещения, которая отображается в окне **Monitor** (Монитор) (рис. 10.27).
5. При достижении желаемого состояния стыка клипов отпустите левую кнопку мыши, зафиксировав, таким образом, новые рабочие фрагменты клипов.

Внимание

Поскольку правки длительности клипов на стыке компенсируют друг друга, изменения общей длительности фильма не происходит (см. рис. 10.28, 10.25).

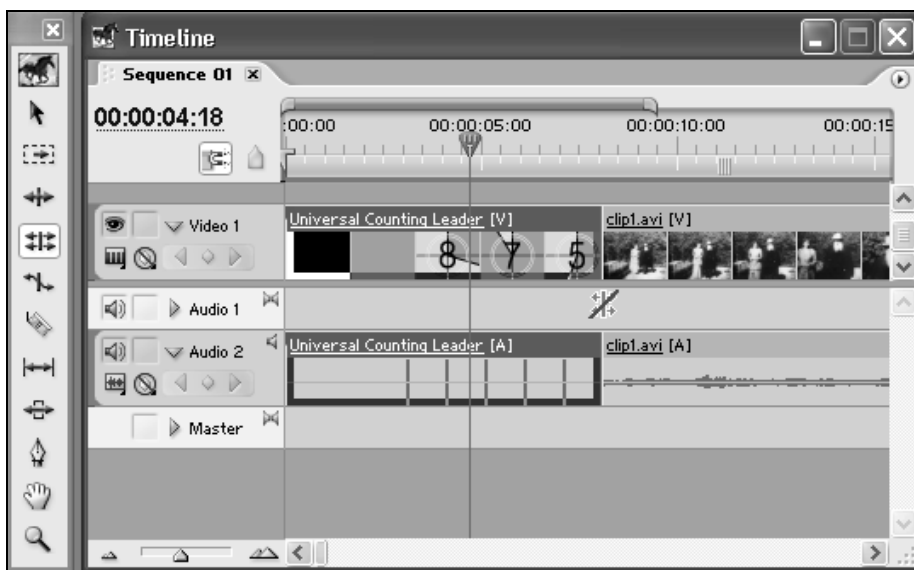


Рис. 10.28. Результат монтажа с совмещением

Монтаж со сдвигом

Альтернатива монтажу с совмещением — это монтаж со сдвигом (см. рис. 10,25, б). Используйте его в том случае, когда хотите увеличить или уменьшить длительность одного из клипов на стыке за счет общей длительности фильма. В этом случае один клип накладывается на другой, полностью заслоняя его. Технически же смещение входного или выходного маркера одного из клипов происходит за счет соответствующего смещения выходного или входного маркера другого клипа. Для осуществления монтажа со сдвигом:

1. Выберите инструмент **Ripple Edit** (Сдвиг).
2. Наведите указатель мыши на стык клипов со стороны того клипа, длительность которого вы собираетесь изменять. В результате он примет вид выбранного инструмента **Ripple Edit** (Сдвиг).
3. Нажмите левую кнопку мыши и, удерживая ее, перетаскивайте стык клипов влево или вправо (рис. 10.29).
4. При достижении желаемого состояния стыка клипов отпустите кнопку мыши.

Внимание

При монтаже со сдвигом модифицируется рабочий фрагмент только одного из клипов. Другой клип при этом никак не изменяется, а длительность фильма

увеличивается или уменьшается за счет соответствующего увеличения или уменьшения редактируемого клипа и сдвига оставшейся части фильма влево или вправо (рис. 10.30).

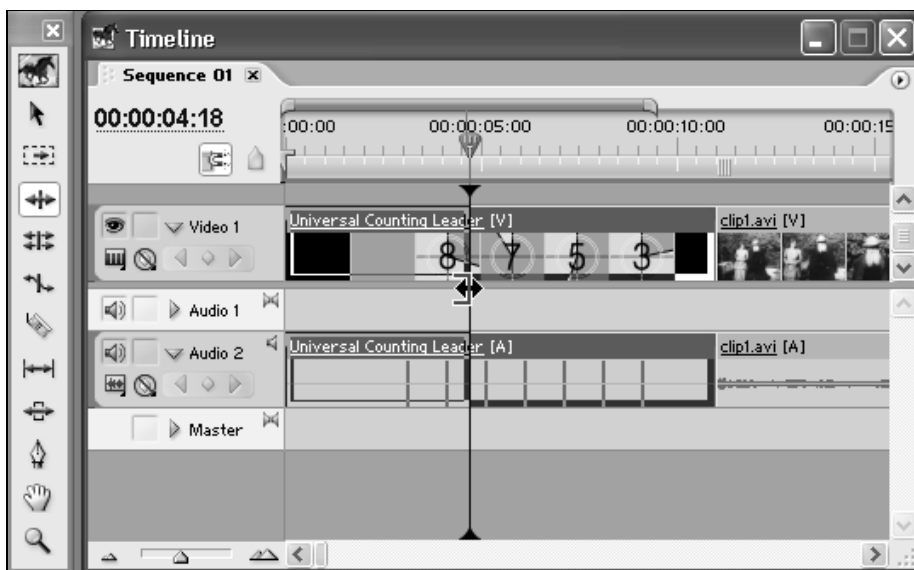


Рис. 10.29. Монтаж стыка клипов со сдвигом

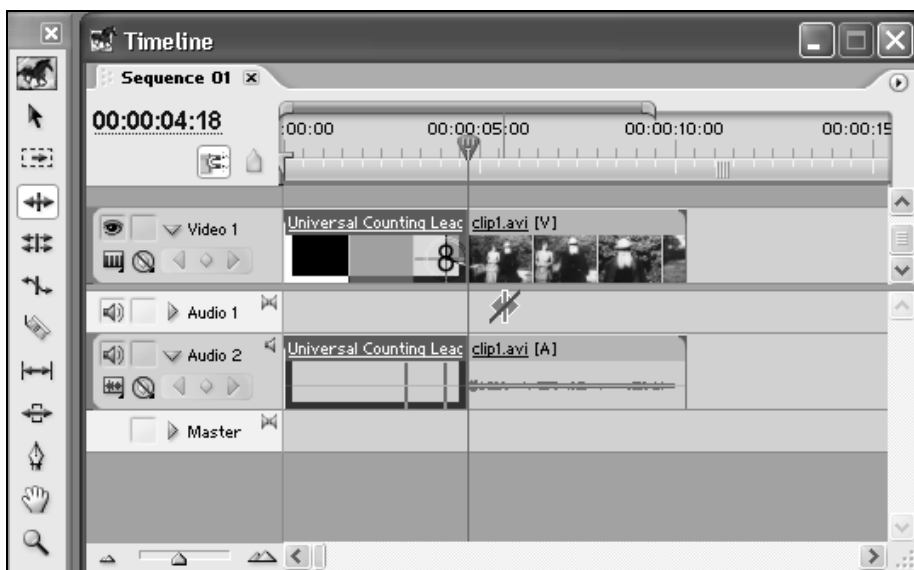


Рис. 10.30. Результат монтажа со сдвигом

Монтаж с прокруткой

Рассмотренные ранее два вида монтажа — с совмещением и сдвигом — изменяли положение стыка клипов. Другие два инструмента окна **Timeline** (Монтаж) позволяют редактировать внутренние клипы без изменения положения стыка, относительно шкалы времени в окне **Timeline** (Монтаж). Их применение заключается в *прокрутке* одного или обоих клипов, т. е. соответствующим изменением одновременно входного и выходного маркеров клипов таким образом, чтобы общая длительность фильма оставалась постоянной.

Монтаж с прокруткой производится не для стыка клипов, а для внутренних клипов, окруженных с обеих сторон другими клипами. Поэтому применять инструменты монтажа с прокруткой следует не на стыке, а на самом внутреннем клипе. Имеются два инструмента монтажа с прокруткой:

- **Slip** (Прокрутка) — инструмент для редактирования с прокруткой внутреннего клипа, при котором длительность редактируемого и соседних клипов или общая длительность фильма не меняются, а монтаж заключается в прокрутке кадров внутри клипа (рис. 10.31);

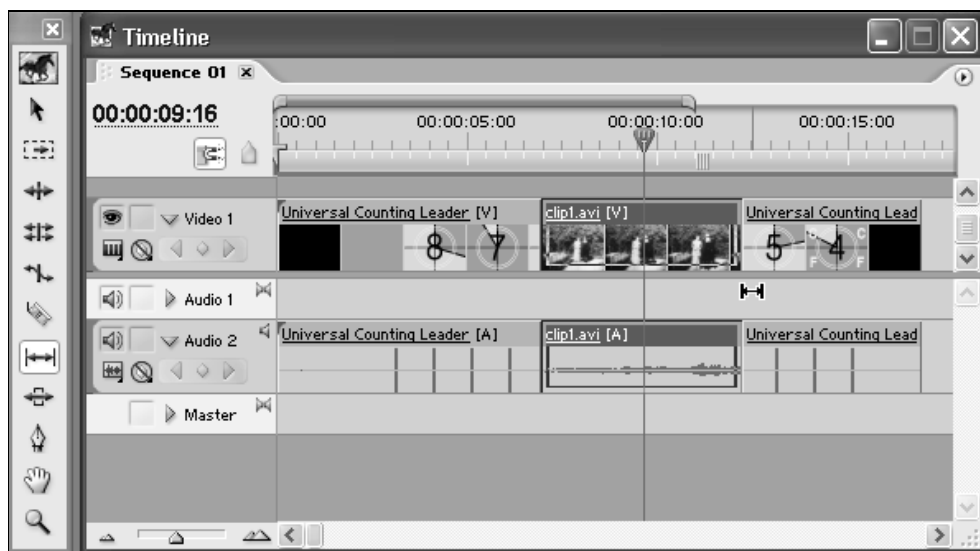


Рис. 10.31. Монтаж с прокруткой инструментом **Slip**

- **Slide** (Прокрутка с совмещением) — инструмент для редактирования без изменения рабочего фрагмента внутреннего клипа за счет взаимного наложения на соседние клипы справа или слева и соответствующей прокрутки этих соседних клипов (рис. 10.32).

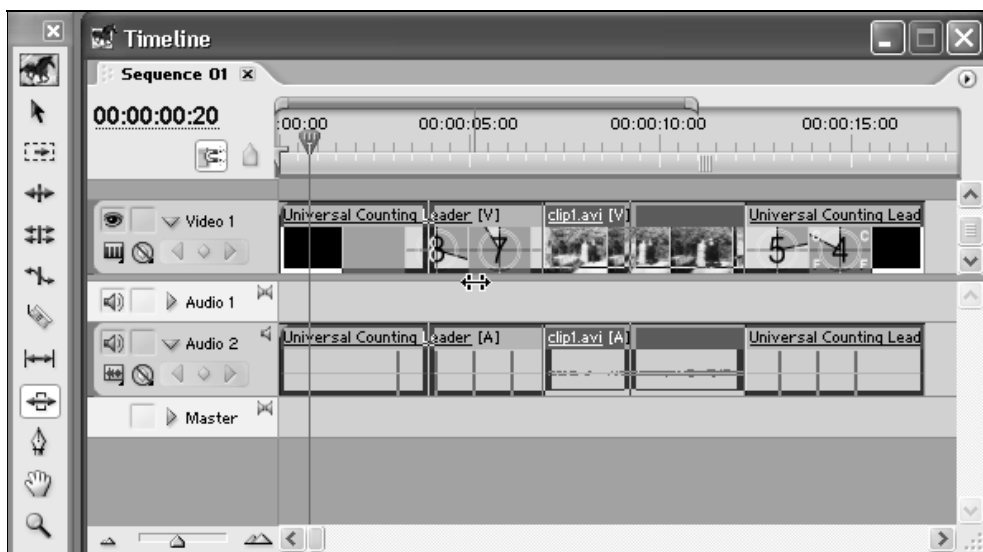


Рис. 10.32. Прокрутка с совмещением при помощи инструмента **Slide**

Примечание

При монтаже со сдвигом, совмещением и прокруткой в окне **Monitor** (Монитор) отображаются численные значения, на которые смещаются начальный и конечный кадры клипов.

10.2.9. Скорость клипа

При переносе клипов в окно **Timeline** (Монтаж) скорость их воспроизведения устанавливается равной скорости исходного мастер-клипа из окна **Project** (Проект). Однако может понадобиться вставить клип в фильм в ускоренном или в замедленном действии. В любом случае новая скорость клипа отсчитывается от скорости исходного мастер-клипа. Скорость в 100% означает оригинальную скорость, 50% — замедление скорости в 2 раза, 200% — увеличение скорости в 2 раза и т. д. Для редактирования скорости предусмотрено две возможности.

Инструмент *Rate Stretch*

При визуальном изменении скорости клипа вы имеете возможность растянуть или сжать клип непосредственно в окне **Timeline** (Монтаж). При этом вам потребуется соответствующий инструмент **Rate Stretch** (Растяжение/Сжатие), служащий для масштабирования клипа. Изменение длительности

клипа производится не за счет передвижения маркеров, а за счет изменения скорости клипа.

1. Выберите инструмент **Rate Stretch** (Растяжение/Сжатие) из всплывающей панели инструментов монтажа.

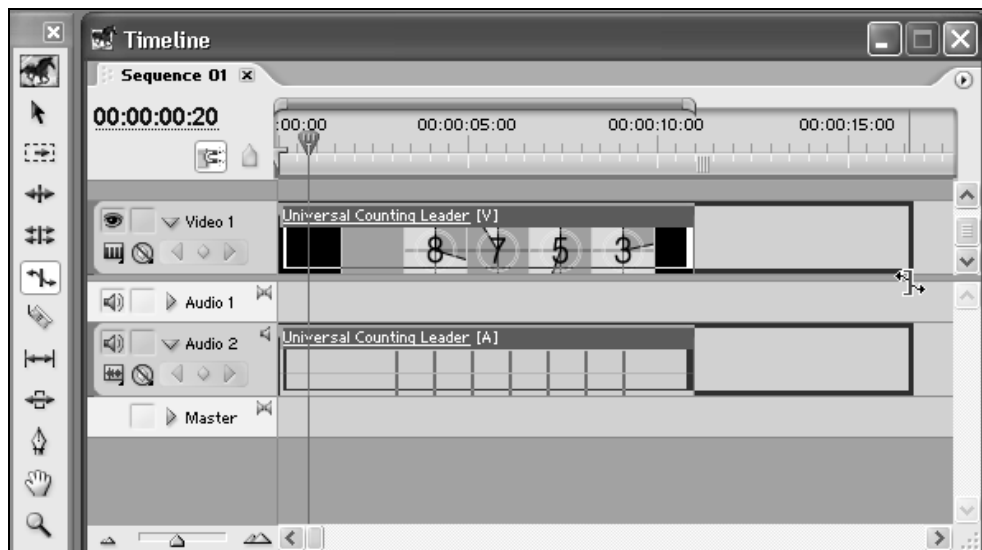


Рис. 10.33. Редактирование скорости клипа

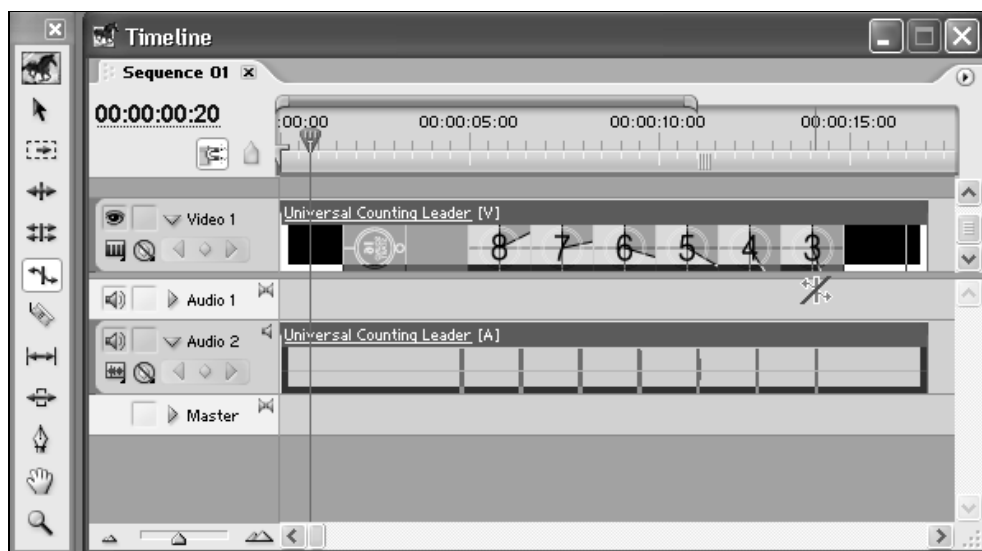


Рис. 10.34. Результат изменения скорости клипа

2. Наведите указатель мыши на один из краев клипа, нажмите и удерживайте левую кнопку мыши.
3. Растяните или сожмите клип с помощью перетаскивания края клипа влево или вправо (рис. 10.33).
4. Отпустите кнопку мыши.

Результат масштабирования клипа показан на рис. 10.34. Если присмотреться к миниатюрам кадров с цифрами отсчета времени на рис. 10.33 и рис. 10.34 в окне **Timeline** (Монтаж), то можно понять, что после масштабирования клип будет входить в фильм в замедленном варианте.

Использование меню

Существует возможность непосредственного задания новой относительной скорости клипа. Для этого:

1. Выделите клип в окне **Timeline** (Монтаж).
2. Выберите в верхнем меню команду **Clip>Speed / Duration** (Клип>Скорость / Длительность).
3. В появившемся диалоговом окне **Clip Speed / Duration** (Скорость / Длительность) введите либо относительное значение новой скорости клипа, либо новую длительность клипа (рис. 10.35). В последнем случае, чтобы скорость клипа была автоматически масштабирована, следует установить признак синхронизации скорости и длительности (пиктограмма в правой части рис. 10.35).
4. Нажмите кнопку **OK**.



Рис. 10.35. Ввод значения новой скорости клипа в диалоговом окне **Clip Speed / Duration**

Примечание

Если вы уменьшаете скорость клипа, то улучшить качество замедленного воспроизведения может опция *плавного сопряжения кадров* (frame blending), кото-

рая доступна путем выбора в контекстном меню команды **Video Options>Field Options** (Опции видео>Опции поля). Ее определяет флажок **Frame Blend Speed Change** (Плавное сопряжение кадров при изменении скорости) в диалоговом окне **Field Options** (Опции поля).

10.2.10. Стоп-кадры

Иногда требуется остановить действие фильма на некотором кадре. Этот кадр называется *стоп-кадром*. Конечно, можно создать стоп-кадр за счет соответствующего статического изображения, которое следует предварительно подготовить, а затем импортировать в проект и перенести в окно **Timeline** (Монтаж). Но зачастую задача более проста — определенный кадр клипа должен показываться на экране в течение некоторого времени. Для реализации этой задачи разработчики **Premiere** предлагают вам создать стоп-кадр, полностью остановив действие для данного клипа, чтобы на всем его протяжении вместо клипа демонстрировался только данный кадр. Иными словами, результатом остановки клипа является замена его в фильме демонстрацией одного из его кадров на всей длительности клипа.

Чтобы создать стоп-кадр, необходимо сделать следующее:

1. Выберите клип, действие которого вы хотите полностью остановить. Если же вам требуется остановить действие клипа лишь на протяжении некоторого его фрагмента, разрежьте клип инструментом **Razor** (Лезвие), создав, таким образом, отдельный клип, действие которого и будет заменено стоп-кадром.
2. Выберите в верхнем меню **Clip** (Клип) или контекстном меню команду **Video Options>Frame Hold** (Опции видео>Остановка кадра).
3. В открывшемся диалоговом окне **Frame Hold Options** (Опции стоп-кадра) установите флажок проверки **Hold On** (Остановить на) (рис. 10.36).
4. Выберите в соседнем раскрывающемся списке желаемый кадр клипа, который вы хотите сделать стоп-кадром:
 - **In Point** (Начало клипа);
 - **Marker 0** (Маркер 0);
 - **Out Point** (Конец клипа).
5. Нажмите кнопку **ОК**.

Примечание

Если вы хотите сделать стоп-кадром не крайний, а внутренний кадр клипа, выберите опцию **Marker 0** (Маркер 0), а затем пометьте маркером под нулевым номером нужный кадр клипа. Обратите внимание на то, что маркировать в окне **Timeline** (Монтаж) следует не фильм, а клип.

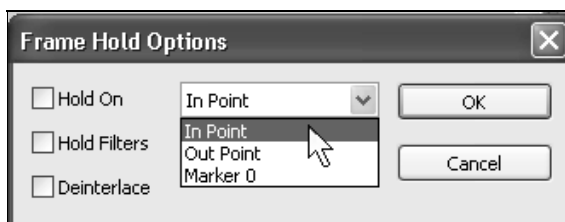


Рис. 10.36. Опции стоп-кадра

10.2.11. Группировка клипов

В некоторых случаях бывает удобно объединить несколько клипов в группу и затем редактировать их как единое целое. Для группировки клипов:

1. Подготовьте область фильма, которую вы собираетесь сгруппировать. Для этого смонтируйте должным образом любое количество клипов и расположите их на определенном промежутке фильма относительно временной шкалы.
2. Выделите все подготовленные клипы.
3. Выберите в верхнем меню **Clip** (Клип) или контекстном меню команду **Group** (Сгруппировать) (рис. 10.37).

В результате клипы будут сгруппированы и впоследствии будут вести себя как единый клип. Вернуться к их разделному сосуществованию можно командой меню **Clip>Ungroup** (Клип>Разгруппировать).

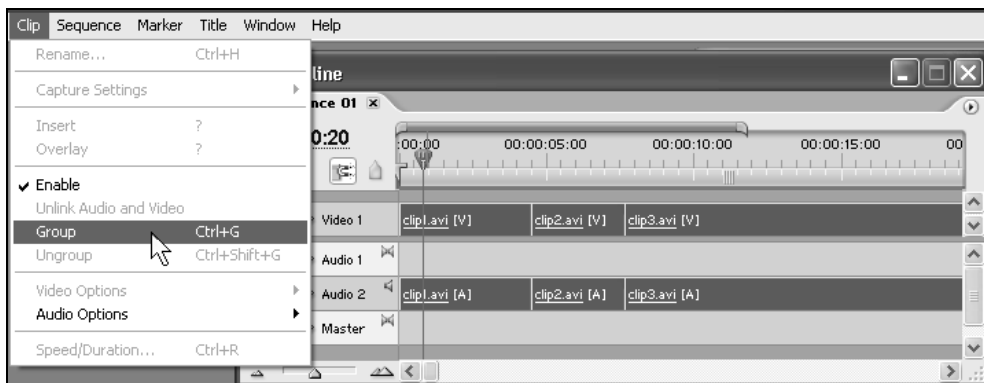


Рис. 10.37. Группировка клипов

10.2.12. Отмена нежелательных действий

Для того чтобы отменить последнее действие по редактированию фильма в окне **Timeline** (Монтаж), выберите в верхнем меню команду **Edit>Undo** (Правка>Отменить) либо нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<Z>. Для повторения ранее отмененного действия служит команда **Edit>Redo** (Правка>Повторить) либо комбинация клавиш <Ctrl>+<Shift>+<Z>.

Примечание

Для повторения и отмены действий можно воспользоваться палитрой **History** (Журнал).

10.3. Монтаж в окне *Monitor*

Несмотря на то, что редактирование в окне **Timeline** (Монтаж) обладает наиболее широкими возможностями, для многих пользователей более удобным представляется монтаж фильма в окне **Monitor** (Монитор). Некоторые приемы, предусмотренные разработчиками Premiere, делают монтаж фильма в окне **Monitor** (Монитор) более наглядным и удобным, особенно для тех, кто имеет опыт работы с традиционными монтажными комплексами.

10.3.1. Удаление фрагмента фильма

Быстро и точно удалить фрагмент фильма (возможно, состоящий из нескольких клипов) можно при помощи окна **Monitor** (Монитор). Для этого:

1. Выделите начало и конец фрагмента фильма в области **Program** (Программа) с помощью входного и выходного маркеров (рис. 10.38).

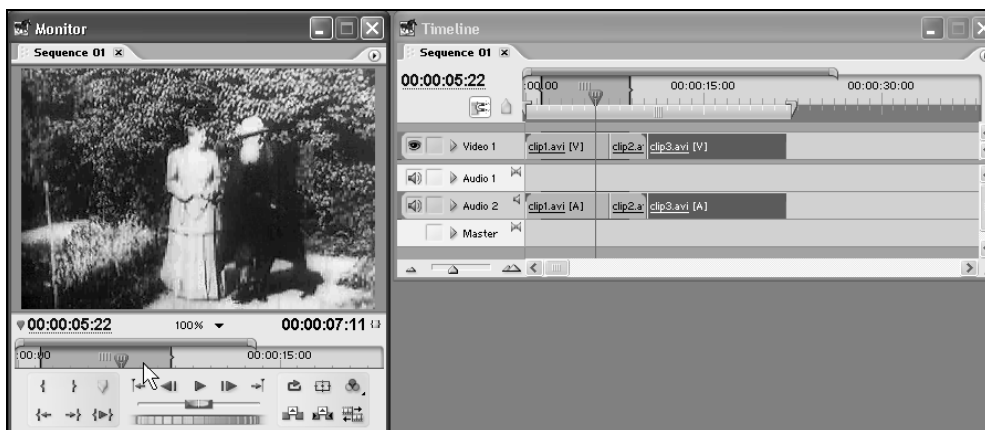


Рис. 10.38. Выделение фрагмента фильма в окне **Monitor**

2. Нажмите одну из кнопок в нижней части области **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор):

- **Lift** (Поднять) — если хотите удалить из фильма фрагмент без сдвига (и без изменения общей длительности фильма), т. е. чтобы вместо удаленного фрагмента осталось пустое место (рис. 10.39).

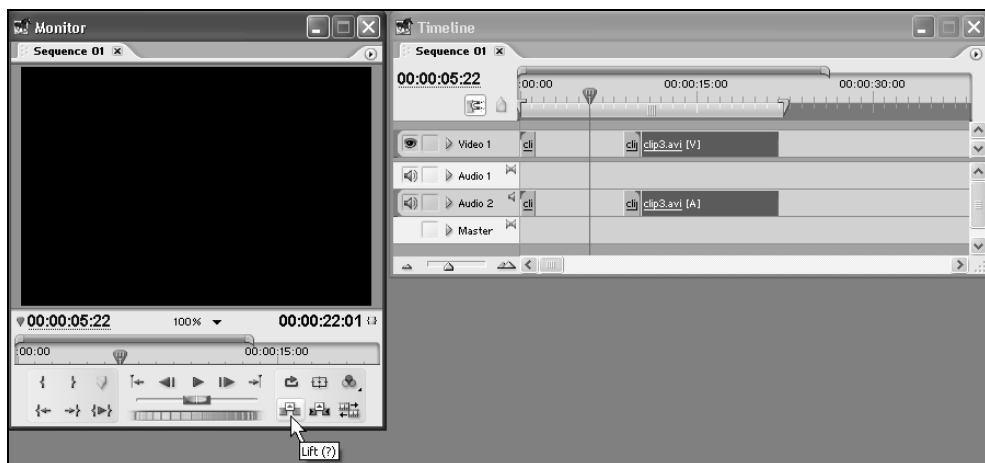


Рис. 10.39. Результат удаления без сдвига кнопкой **Lift**

- **Extract** (Сжать) — если хотите удалить фрагмент со сдвигом оставшейся части фильма влево на длительность удаленного фрагмента (рис. 10.40).

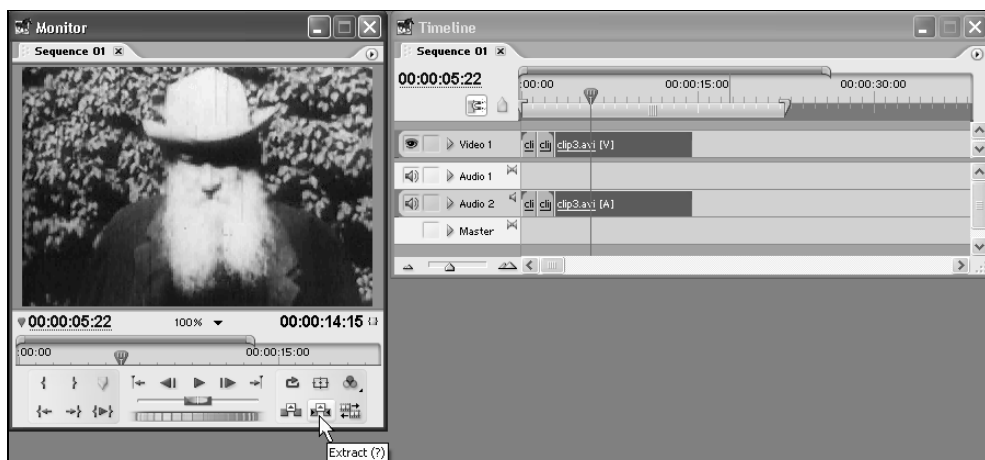


Рис. 10.40. Результат удаления со сдвигом кнопкой **Extract**

10.3.2. Замена фрагментов фильма

Окно **Monitor** (Монитор) — особенно эффективное средство для замены некоторого фрагмента фильма рабочим фрагментом исходного клипа. Рассмотрим два приема таких действий, которые называются *трех-* (three point edit) и *четырёхкадровым монтажом* (four-point edit) и проводятся в режиме двойного вида окна **Monitor** (Монитор).

Четырёхкадровый монтаж

Для замены фрагмента фильма фрагментом исходного клипа:

1. Выделите рабочий фрагмент исходного клипа в области **Source** (Источник) входным и выходным маркерами.
2. Выделите рабочий фрагмент фильма той же длительности в области **Program** (Программа) входным и выходным маркерами (рис. 10.41).
3. Нажмите кнопку **Overlay** (Наложить) или кнопку **Insert** (Вставить) в области **Source** (Источник), в зависимости от того, хотите ли вы наложить клип на фильм или вставить его со сдвигом.

В результате фрагмент клипа будет точно вставлен в позицию фильма, отмеченную входным и выходным маркерами в области **Program** (Программа).



Рис. 10.41. Вставка клипа со сдвигом при четырёхкадровом монтаже

Если фрагменты клипа и фильма, выделенные в областях **Source** (Источник) и **Program** (Программа) соответственно, не совпадают по длительности, то вместо вставки клипа в фильм будет выведено диалоговое окно **Fit Clip** (Фиксация клипа), в котором можно либо задать опцию подгонки скорости клипа, либо обрезания клипа для обеспечения равных длительностей (рис. 10.42).

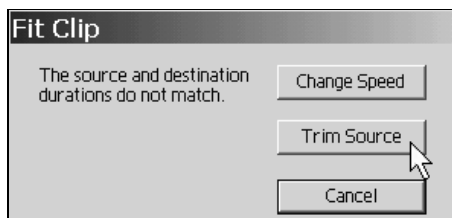


Рис. 10.42. Диалоговое окно **Fit Clip** позволяет подогнать длительность клипа

Трехкадровый монтаж

Трехкадровый монтаж производится аналогичным образом. В отличие от предыдущего случая выделяются не все четыре кадра (начало и конец фрагмента клипа, а также начало и конец фрагмента фильма), а только три из них.



Рис. 10.43. Вставка клипа со сдвигом при трехкадровом монтаже

Положение оставшегося, четвертого кадра фрагмента клипа или фильма Premiere подберет автоматически.

Для замены фрагмента фильма фрагментом исходного клипа при трехкадровом монтаже выполните следующие действия:

1. Выделите любую комбинацию трех краев рабочих фрагментов клипа в области **Source** (Источник) и фильма в области **Program** (Программа) входными и выходными маркерами (рис. 10.43).
2. Нажмите кнопку **Overlay** (Наложить) или кнопку **Insert** (Вставить) в области **Source** (Источник), в зависимости от того, хотите ли вы наложить клип на фильм или вставить его со сдвигом.

10.3.3. Монтаж стыков клипов в режиме тримминга

Режим тримминга окна **Monitor** (Монитор) служит для редактирования границы соседних клипов. Он позволяет осуществлять визуальный контроль над действиями по монтажу сразу двух клипов, состыкованных друг с другом.

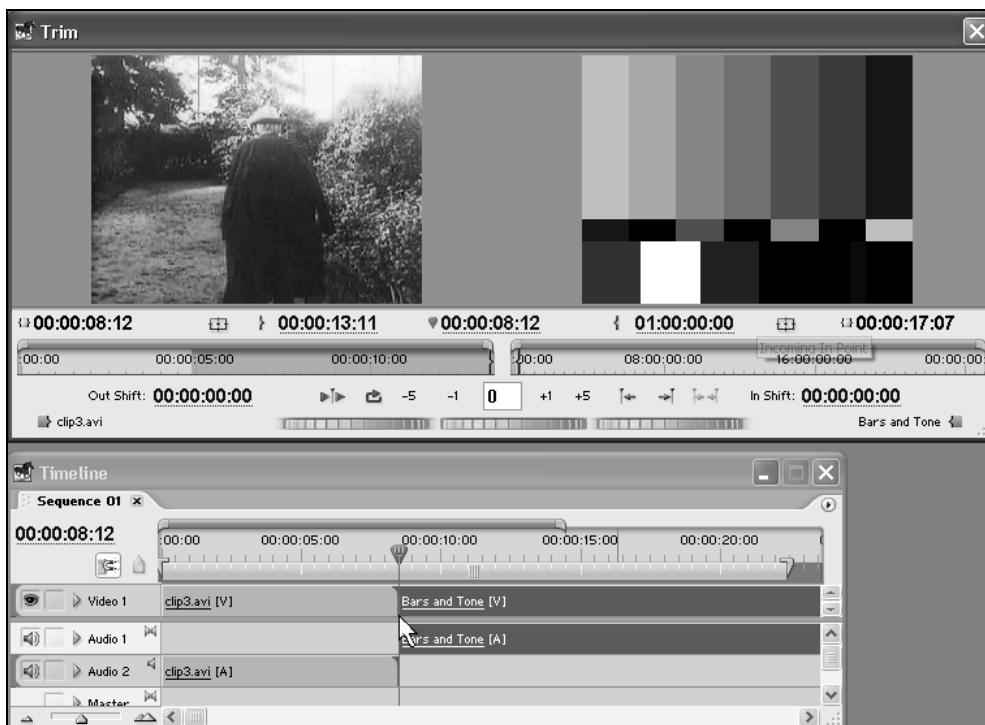


Рис. 10.44. Монитор в режиме тримминга

В режиме тримминга можно изменять длительность обоих клипов за счет смещения их входных и выходных маркеров. При этом пустоты, которые могут возникать между клипами, **Premiere** убирает автоматически, в зависимости от выбранного вами стиля редактирования.

Напомним, что существуют два условных стиля монтажа:

- **Ripple Edit** (Монтаж со сдвигом) — изменение длительности клипов осуществляется за счет соответствующего изменения длительности всего фильма (если вы растягиваете один клип, то весь фильм справа от него сдвигается на такое же число кадров вправо, а если сжимаете клип, то фильм сдвигается влево);
- **Rolling Edit** (Монтаж с совмещением) — монтаж с сохранением общей длительности фильма, когда изменение длительности клипов происходит за счет такого же изменения длительности соседнего клипа.

Для управления процессом тримминга используется режим **Trim** (Режим тримминга), при включении которого открывается новое окно **Monitor** (Монитор) с заголовком **Trim** (Тримминг), обе области которого представляют клипы в процессе редактирования. В левой области вы видите клип, находящийся слева от линии редактирования в окне **Timeline** (Монтаж), а в правой — клип справа от линии редактирования (рис. 10.44).

Монтаж со сдвигом в режиме тримминга

Для того чтобы отредактировать стык клипов, используя монтаж со сдвигом:

1. Перейдите с помощью кнопок **Go To Previous Edit Point** (Перейти к предыдущему стыку) или **Go To Next Edit Point** (Перейти к следующему стыку) к нужной границе клипов.
2. Поместите указатель на один из кадров клипов в окне **Trim** (Тримминг). Он приобретет форму инструмента подгонки (в виде квадратной скобки).
3. Нажмите кнопку мыши и, не отпуская ее, переместите указатель влево или вправо для смещения соответствующего (входного или выходного) маркера клипа влево или вправо.
4. Отпустите кнопку мыши.

В результате стык переместится влево или вправо за счет изменения длительности клипа, на кадре которого вы проводили изменения в режиме тримминга. Соответствующим образом изменится и длительность всего фильма за счет сдвига его части, расположенной справа от стыка.

Сдвинуть стык клипов за счет изменения длительности одного из клипов можно и на точное число кадров. Для этого:

1. Сделайте активным один из двух клипов, образующих стык, щелкнув на нужной части окна **Trim** (Тримминг).

2. Нажмите кнопку **-1** или **+1**, чтобы, соответственно, уменьшить или увеличить длительность выделенного клипа на один кадр. Изменение длительности будет обеспечено передвижением края клипа влево или вправо (в зависимости от того, левый или правый клип выделен). Например, для удаления одного кадра из левого клипа, если активна левая часть окна **Trim** (Тримминг), нажмите кнопку **-1**.

Если вам требуется сместить край на большее число кадров, то нажмите одну из соответствующих кнопок рядом с кнопками **-1** и **+1**. Если вы не меняли установок режима тримминга, то это кнопки **-5** и **+5** (рис. 10.45).



Рис. 10.45. Сдвиг стыка на определенное число кадров

Монтаж с совмещением в режиме тримминга

Монтаж с совмещением (rolling edit) затрагивает края обоих клипов на стыке, но не влияет на остальную часть фильма. Таким образом, перемещается только сам стык клипов влево или вправо, изменяя длительность двух клипов в соответствующей пропорции. Для редактирования стыка клипов в режиме монтажа с совмещением:

1. Поместите указатель между кадрами клипов в окне **Trim** (Тримминг). Он приобретет форму инструмента монтажа с совмещением.
2. Для смещения стыка клипов влево или вправо перемещайте в нужную сторону указатель при удерживаемой левой кнопке мыши. При этом ориентируйтесь на текущие крайние кадры клипов, которые отображаются в окне **Trim** (Тримминг).

В результате стык переместится влево или вправо за счет изменения длительности двух клипов, но без влияния на остальную часть фильма.

Воспроизведение клипов в режиме тримминга

Чтобы просмотреть, как будут выглядеть в фильме два клипа, стык между которыми вы редактируете в режиме тримминга, нажмите кнопку **Play Edit** (Проиграть) на панели инструментов окна **Trim** (Тримминг). Чтобы остановить воспроизведение, не дожидаясь конца второго клипа, нажмите эту же кнопку, которая после нажатия приобретает вид **Stop** (Остановить).

Для выхода из режима тримминга достаточно закрыть соответствующее окно **Trim** (Тримминг) кнопкой управления окна.

Урок 11



Монтаж звука

Микширование (монтаж) звука в *Premiere* может осуществляться в двух окнах — **Timeline** (Монтаж) и **Audio Mixer** (Аудиомикшер).

□ Чего мы хотим:

- освоить средства звукового монтажа в *Premiere*.

□ Нам потребуется:

- видеоклип, включающий также и звуковой ряд, и несколько аудиоклипов.

□ Что полезно вспомнить:

- как осуществляется монтаж видео в окне **Timeline** (Монтаж) (см. урок 10).

11.1. Монтаж звука в окне *Timeline*

Редактирование аудиоклипов в окне **Timeline** (Монтаж) строится по тем же принципам, что и редактирование видеоклипов. Поэтому почти все действия, за исключением специфических для монтажа на видеотреках, применимы и к аудиоклипам. Надо помнить только о том, что, в отличие от видеотреков (взаимодействующих по принципу наложения друг на друга), все аудиоклипы микшируются независимо от очередности их расположения в окне **Timeline** (Монтаж).

11.1.1. Классификация аудиоклипов и треков

Приведем, коротко, основные сведения о звуковых клипах, а затем разберемся в принципах микширования звука в *Premiere* в окне **Timeline** (Монтаж). По различным признакам звуковые клипы и треки в *Premiere* можно разделить на несколько групп.

□ во-первых, с точки зрения синхронизации с видеорядом, клипы могут быть двух типов (рис. 11.1):

- независимые (audio) — не связанные ни с каким видеоклипом (например, клип *song.wav* на рис. 11.1);

- связанные (linked) — связанные с определенным видеоклипом (на рис. 11.1 на аудиочасть связанного клипа movie.avi наведен указатель мыши);

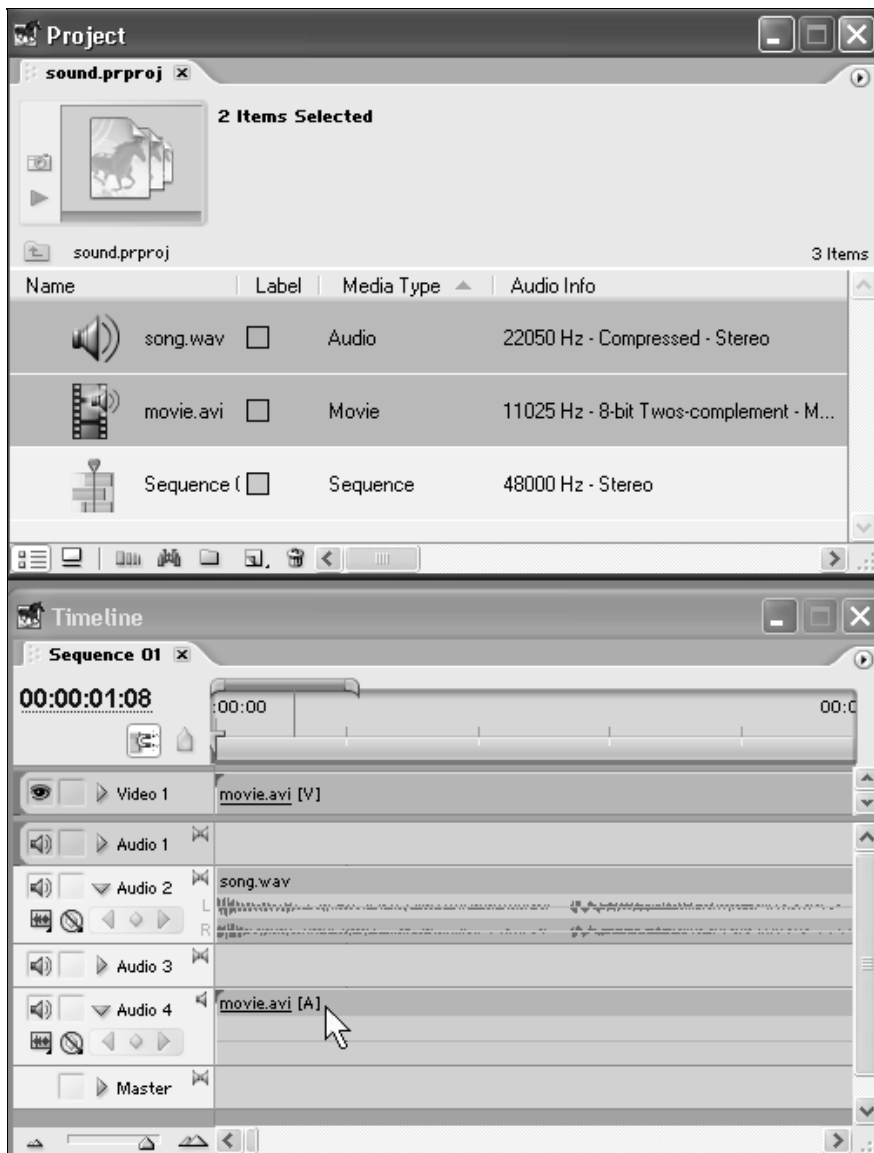


Рис. 11.1. Два аудиоклипа разного типа — независимый и связанный

Примечание

Связанные клипы отображаются в окне **Timeline** (Монтаж) в виде двух блоков одного (по умолчанию голубого) цвета, один из которых находится на видео-, а другой — на аудиотреке. Независимые аудиоклипы размещаются только на аудиотреках, в окнах **Project** (Проект) и **Timeline** (Монтаж), и выделены, по умолчанию, зеленым цветом.

- во-вторых, в зависимости от формата содержимого клипа или трека они делятся на три типа:
- моно (mono) — содержащие один звуковой канал;
 - стерео (stereo) — содержащие два звуковых канала (левый и правый);
 - 5.1 — шестиканальный звук (пять обычных каналов, как правило, соответствующих двум фронтальным, двум тыловым и одному центральному динамикам, а также низкочастотный канал — на сабвуфер);

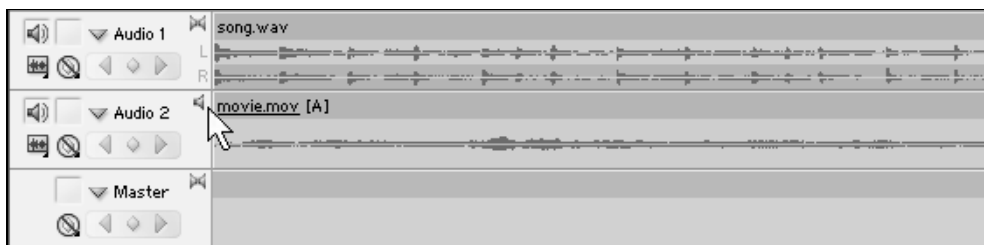


Рис. 11.2. Два аудиотрека, имеющих разный формат, — стерео и моно, и мастер-трек

Внимание

Обратите внимание, что трем форматам соответствуют не только разные типы аудиоклипов, но и разные типы аудиотреков! Каждый трек в окне **Timeline** (Монтаж) имеет определенный тип, присваиваемый ему при создании. Как вы помните (см. урок 8), в любой момент работы над проектом можно удалить лишние треки и создать новые (рис. 11.3). Однако поменять тип трека (например, стерео на моно) нельзя. С этим фактом, в частности, связано автоматическое создание нового аудиотрека Audio 4, в проекте, при попытке добавить в пустой фильм монофонический клип (см. рис. 3.12), несмотря на наличие в окне **Timeline** (Монтаж) трех звуковых треков (являющихся по умолчанию стереотреками). Тип трека обозначается в его заголовке в виде соответствующей пиктограммы (на рис. 11.2 на нее наведен указатель мыши). На рис. 11.3 показано, где именно в диалоговом окне **Add Tracks** (Добавить треки), при создании трека определяется его тип. Рисунок 11.4 иллюстрирует результат создания новых треков.

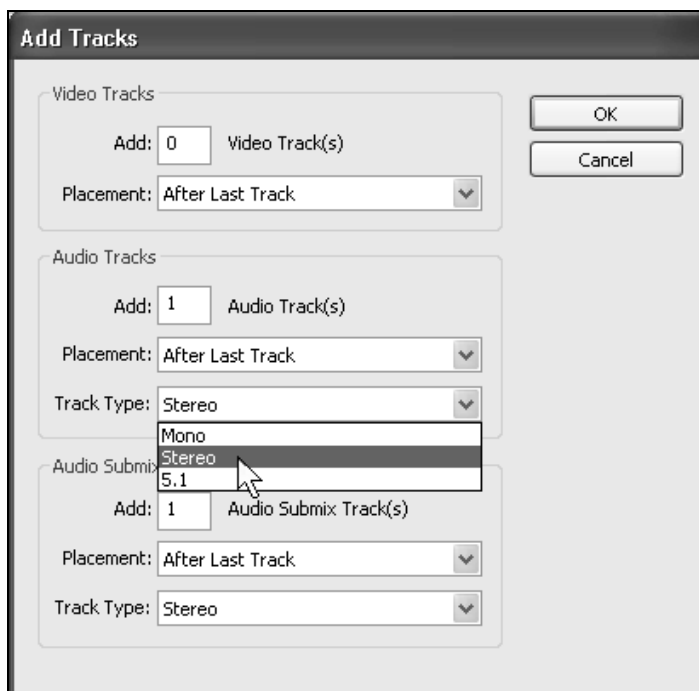


Рис. 11.3. Добавление новых треков осуществляется в окне **Add Tracks**

- в-третьих, в соответствии с назначением аудиотреков, они делятся на три типа (рис. 11.4):
 - обычные (regular) — содержащие аудиоклипы (только такие треки рассматривались в книге до сих пор);

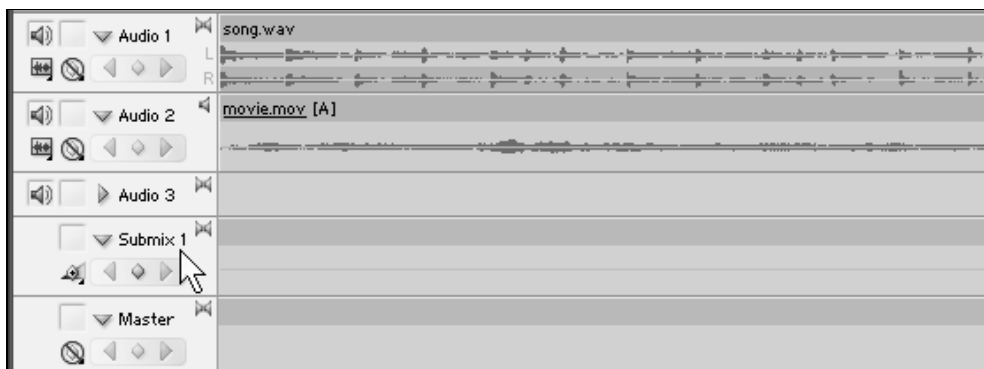


Рис. 11.4. Типы аудиотреков — три обычных, трек субмикширования и мастер-трек

- треки *промежуточного микширования*, или *субмикширования* (submix) — служащие для объединения нескольких обычных аудиотреков в целях назначения им общих эффектов, уровня громкости и т. п.;
- мастер-трек (master) — единственный трек такого типа, который всегда присутствует в окнах **Timeline** (Монтаж) и **Audio Mixer** (Аудиомикшер) и служит для назначения общего редактирования, применяемого ко всем трекам.

После того как мы сделали эти исключительно важные замечания о типах клипов и треков, можно перейти к описанию приемов редактирования звука в окне **Timeline** (Монтаж).

11.1.2. Просмотр амплитудного графика громкости

Звуковые клипы размещаются на аудиотреках вдоль шкалы времени, подобно тому, как анимационные и статические клипы размещаются на видеотреках. Когда аудиотрек свернут, вы не видите амплитудного графика интенсивности звука. Чтобы вызвать его на экран:

1. Разверните аудиотрек нажатием треугольной кнопки **Collapse/Expand Track** (Свернуть/Развернуть трек) в его заголовке.
2. Нажмите кнопку **Set Display Style** (Установить стиль отображения) в заголовке аудиотрека.
3. Выберите в появившемся подменю пункт **Show Waveform** (Показать график громкости) (рис. 11.5).

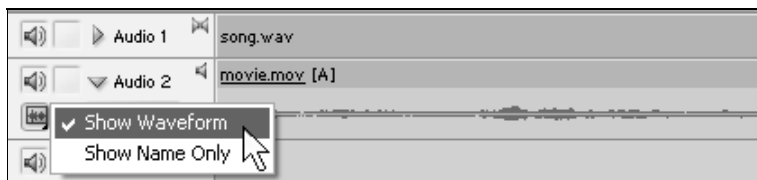


Рис. 11.5. Вызов графика громкости на аудиотреке

Также просмотреть амплитудный график аудиоклипа можно, открыв его в окне **Monitor** (Монитор) (рис. 11.6). Для этого достаточно дважды щелкнуть на экземпляре клипа в окне **Timeline** (Монтаж). Учтите, что если клип связанный, т. е. содержит, помимо звука, еще и видео, щелкать следует на звуковой части клипа.

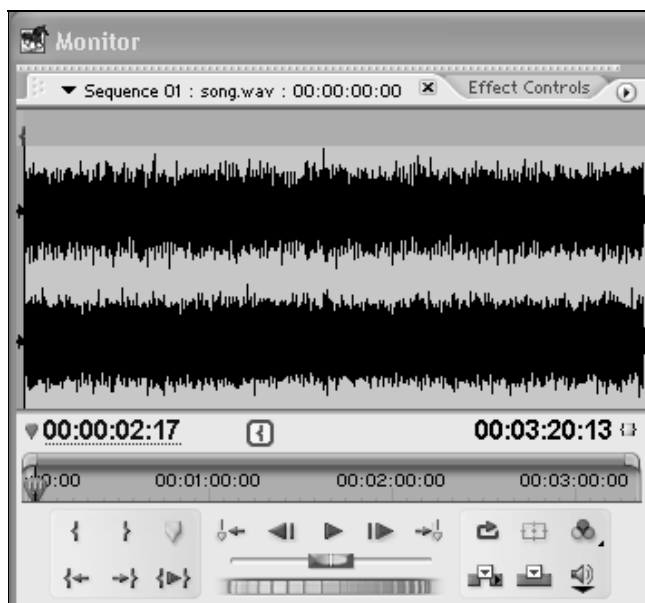


Рис. 11.6. Просмотр звукового клипа в окне **Monitor**

11.1.3. Связь видео- и аудиоклипов

Повторимся, что *связанными* называются клипы, состоящие из двух частей — видео и аудио. Связанные клипы отображаются в окне **Timeline** (Монтаж) в виде голубых (по умолчанию) блоков и редактируются синхронно. То есть, если вы применяете какой-либо инструмент к одной из частей связанного клипа, другая часть претерпит точно такие же изменения. К примеру, если разрезать звуковую часть связанного клипа, его часть с видео будет разрезана в том же самом месте.

Допускается проводить следующие действия по управлению связыванием клипов:

- развязывать связанные на два несвязанных клипа (видеокалип и аудиоклип);
- связывать любой видеоклип с любым аудиоклипом в общий связанный клип;
- редактировать (специальным образом) части связанного клипа по отдельности.

Разберемся, как реализованы эти возможности.

Связывание и развязывание клипов

Для разбиения связанного клипа на независимые видео- и аудиоклипы:

1. Выделите связанный клип в окне **Timeline** (Монтаж).
2. Выберите в верхнем меню **Clip** (Клип) или контекстном меню команду **Unlink Audio and Video** (Развязать аудио и видео) (рис. 11.7).

В результате появятся два несвязанных клипа, которые можно редактировать независимо друг от друга.

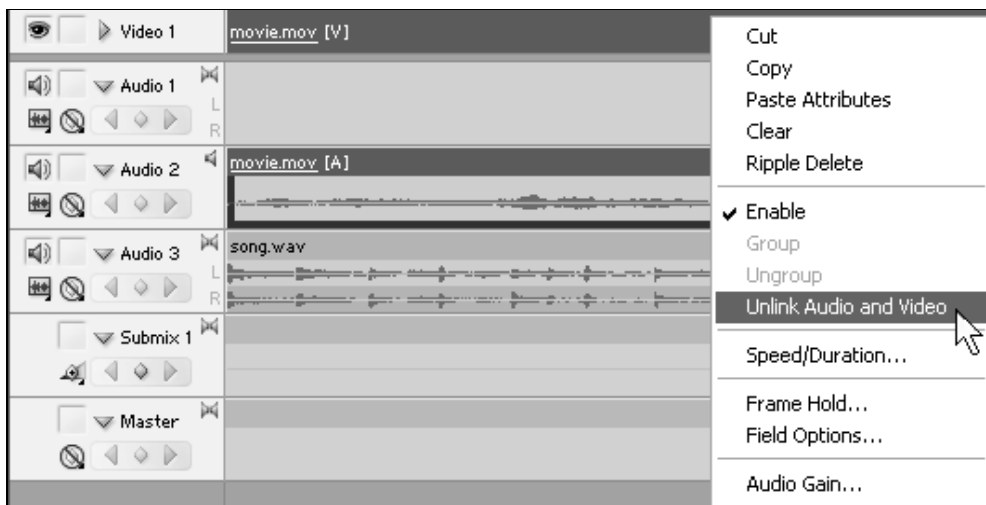


Рис. 11.7. Развязывание связанного клипа

Чтобы связать два несвязанных клипа:

1. Выделите видеоклип в окне **Timeline** (Монтаж), а затем, при нажатой клавише <Shift>, и аудиоклип (рис. 11.8).
2. Выберите в верхнем меню **Clip** (Клип) или контекстном меню команду **Link Audio and Video** (Связать аудио и видео).

В результате два независимых клипа соединятся в один связанный клип.

Примечание

Допускается связывание только видеоклипа с аудиоклипом, но никак не видео- или аудиоклипов между собой.

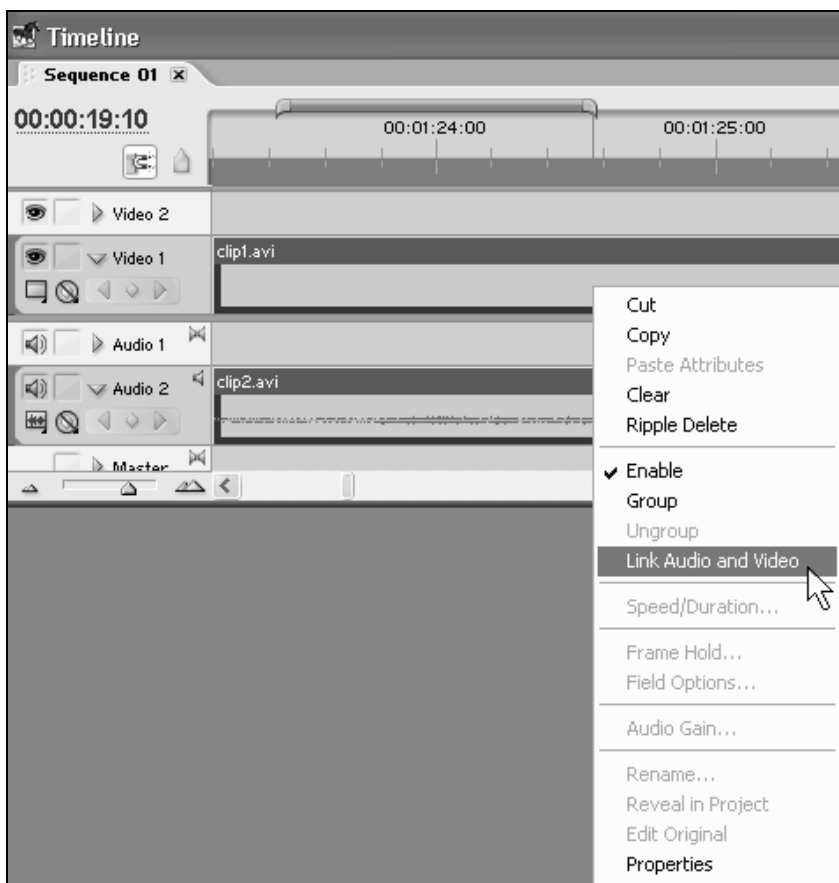


Рис. 11.8. Связывание несвязанных клипов

Связь смещенных клипов

Связанный клип не обязательно содержит видеоклип точно над аудиоклипом. Части связанного клипа могут быть смещены относительно друг друга во времени. Например, допускается связывать смещенные клипы, создавая, таким образом, связанный клип, разнесенный во времени. Смещенные клипы сопровождаются в окне **Timeline** (Монтаж) пиктограммой с указанием значения времени (в формате тайм-кода), на которое сдвинуты видео- и аудиочасти клипа относительно друг друга (рис. 11.9). Если из области такой пиктограммы вызвать контекстное меню и выбрать в нем пункт **Move Into Sync** (Передвинуть для синхронизации), то смещение будет автоматически устранено, и связанные клипы выстроятся друг над другом.

Примечание

Несмотря на смещение, связанные клипы всегда редактируются как единое целое.



Рис. 11.9. Смещенные связанные клипы

11.1.4. Коэффициент усиления (громкость) звука

Громкость звукового клипа можно отрегулировать несколькими способами:

- изменить коэффициент усиления клипа при помощи диалогового окна — в этом случае громкость будет изменена равномерно для всего клипа;
- изменить (также равномерно для всего клипа) громкость звучания визуальным способом в окне **Timeline** (Монтаж);
- настроить плавное изменение громкости вдоль клипа при помощи ключевых кадров (см. разд. 11.1.5).

Кроме регулировки громкости отдельных клипов, можно настроить ее следующим образом и для трека, т. е. для всех клипов на этом треке:

- равномерно для всего трека изменить громкость звука;
- настроить плавное изменение громкости на всем протяжении трека (см. разд. 11.1.5).

Коэффициент усиления звука (audio gain) задает изменение амплитуды звука относительно исходного звукового файла в децибелах (дБ). Он служит для установки уровня громкости всего клипа. Значение 0 дБ означает оригинальную громкость звука, положительные коэффициенты усиления означают увеличение громкости, а отрицательные — уменьшение. Для определения коэффициента усиления звука:

1. Выделите звуковой клип в окне **Timeline** (Монтаж).
2. Выберите в верхнем меню **Clip** (Клип) или контекстном меню команду **Audio Options>Audio Gain** (Опции аудио>Коэффициент усиления).
3. В диалоговом окне **Clip Gain** (Коэффициент усиления клипа) определите новое относительное значение коэффициента усиления (рис. 11.10).
4. Нажмите кнопку **ОК**.

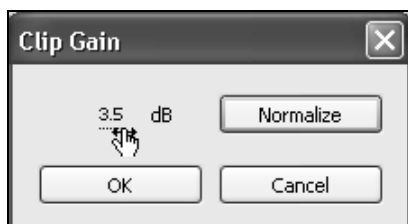


Рис. 11.10. Задание коэффициента усиления звукового клипа

Примечание

Можно выбирать значения коэффициента усиления от -96 до 96 дБ. При этом осторожнее относитесь к значительному увеличению громкости звука, поскольку это может вызвать существенное искажение при воспроизведении. Для того чтобы автоматически подобрать максимальное значение коэффициента усиления, нажмите, в диалоге **Clip Gain** (Коэффициент усиления клипа) кнопку **Normalize** (Нормализовать).

Помимо возможности задания числового значения коэффициента усиления для отдельных клипов, в диалоговом окне **Clip Gain** (Коэффициент усиления клипа) имеется опция визуальной регулировки громкости на клипе в окне **Timeline** (Монтаж). Для этого:

1. Разверните аудиотрек.
2. Выберите в палитре **Tools** (Инструментарий) инструмент **Pen** (Перо).
3. Нажмите кнопку **Show Keyframes** (Показать ключевые кадры) в заголовке аудиотрека.
4. Выберите в появившемся подменю пункт **Show Clip Volume** (Показать громкость клипа).
5. Подведите указатель, который примет вид инструмента **Pen** (Перо), к появившемуся на графике громкости клипа ленточному регулятору громкости (горизонтальная линия желтого цвета).
6. Перетащите ленточный регулятор громкости вверх или вниз, тем самым увеличив или уменьшив громкость клипа (рис. 11.11).

Подобным образом можно настроить изменение громкости для всего трека. Для этого следует выбрать в подменю **Show Keyframes** (Показать ключевые кадры) пункт **Show Track Volume** (Показать громкость трека), т. е. опцию отображения ленточного регулятора громкости, относящегося к треку целиком. Затем воспользуйтесь инструментом **Pen** (Перо).

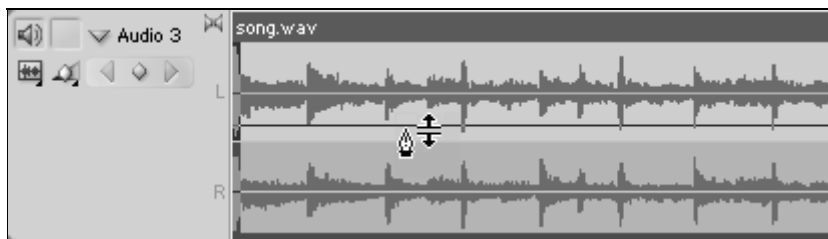


Рис. 11.11. Задание коэффициента усиления звукового клипа в окне **Timeline**

Примечание

Помните о том, что можно отключить аудиотрек, нажав кнопку **Toggle Track Output** (Выключить содержимое трека) на его заголовке.

11.1.5. Плавное изменение громкости

Как мы уже заметили в прошлом разделе, Premiere содержит несколько характерных элементов интерфейса, называемых *ленточными регуляторами*, или *лентами* (rubberband), которые служат для настройки различных параметров, меняющихся на протяжении всего клипа. Редактирование звуковых клипов непосредственно связано с применением двух ленточных регуляторов — громкости (volume rubberband) и ключевых кадров (keyframe rubberband).

Подобно тому, как коэффициент усиления позволяет определить громкость для клипа целиком, ленточный регулятор громкости обеспечивает настройку плавного изменения громкости в пределах аудиоклипа. Таким образом, у вас имеется возможность настройки динамического изменения громкости по мере воспроизведения звуковых клипов.

Дословно английское слово rubberband означает "резиновая лента". В этом и кроется смысл ленточных регуляторов — изгибая его, словно резиновую ленту, вы тем самым определяете некоторый параметр (в нашем случае — громкость) в течение клипа. Точнее, ленточный регулятор позволяет определить громкость звука в некоторых (указанных пользователем) точках клипа и автоматически обеспечить плавное изменение громкости между этими точками, называемыми ключевыми кадрами громкости (volume keyframes). Для того чтобы изменить значение громкости аудиоклипа на некотором ключевом кадре, следует создать на нем *маркер* (или *ручку*) громкости (volume handle). На рис. 11.12 показан тот же аудиоклип, что и на рис. 11.11, но с некоторым количеством добавленных маркеров громкости. Видно, что изгибы ленточного регулятора показывают, как вдоль клипа изменяется его громкость.

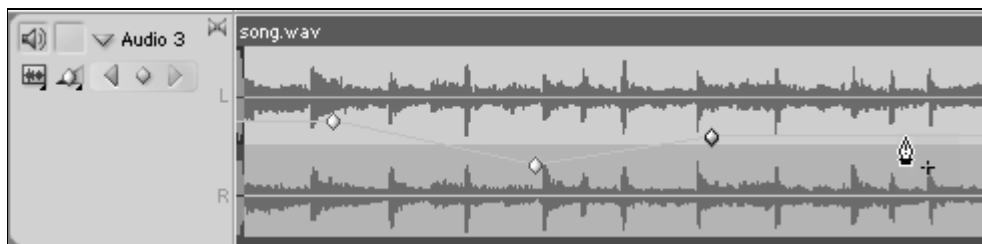


Рис. 11.12. Ленточный регулятор настраивает громкость звука вдоль клипа

Создание ключевых кадров громкости

Для создания ключевого кадра громкости:

1. Разверните аудиотрек и нажмите кнопку **Show Keyframes** (Показать ключевые кадры) в заголовке аудиотрека и выберите в появившемся подменю пункт **Show Clip Volume** (Показать громкость клипа).
2. Щелкните инструментом **Pen** (Перо) на ленточном регуляторе громкости в точке нужного кадра при нажатой клавише <Ctrl> (рис. 11.12).
3. Перетащите появившийся на ленточном регуляторе маркер громкости вверх или вниз, тем самым увеличив или уменьшив громкость клипа (рис. 11.13).

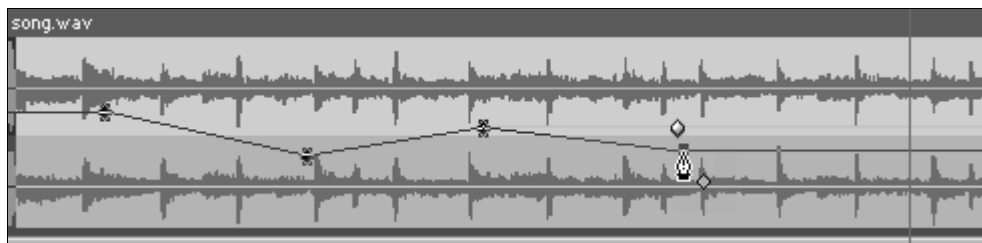


Рис. 11.13. Создание маркера громкости

Редактирование маркеров громкости

Для того чтобы изменить громкость звука на уже созданном маркере ленточного регулятора громкости, просто подведите к нему указатель мыши и перетащите его вверх или вниз. При наведении инструмента **Pen** (Перо) или **Selection** (Выбор) на маркер возникает всплывающая подсказка с информацией о текущем значении громкости на ключевом кадре (рис. 11.14).

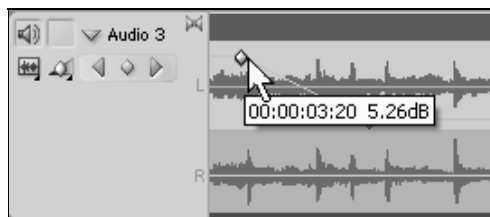


Рис. 11.14. Регулировка громкости на маркере

Примечание

Допускается перетаскивать маркеры громкости влево или вправо, изменяя их положение относительно клипа.

Для того чтобы равномерно изменить громкость звука на некотором фрагменте аудиоклипа, т. е. между двумя маркерами громкости, следует выбрать инструмент **Pen** (Перо) или **Selection** (Выбор), подвести указатель к точке ленточного регулятора между маркерами и перетащить этот фрагмент регулятора вверх или вниз (рис. 11.14).

Удаление маркера громкости

Для удаления маркера следует выделить его щелчком инструментом **Pen** (Перо) и выбрать в верхнем меню **Edit>Clear** (Правка>Удалить) либо просто нажать клавишу на клавиатуре.

Примечание

Можно воспользоваться и более надежным способом удаления маркера при помощи нажатия кнопки навигатора ключевых кадров — маленькой панели, расположенной на заголовке трека. Подробную информацию о работе с ключевыми кадрами вы найдете в разд. 12.3.

11.2. Редактирование звука в окне *Audio Mixer*

Окно **Audio Mixer** (Аудиомикшер) относится к вспомогательным средствам Premiere. Оно предназначено для визуального управления микшированием звука и может использоваться также для записи звука с внешнего источника (микрофона или т. п.). Для вызова окна **Audio Mixer** (Аудиомикшер) выберите в верхнем меню команду **Window>Audio Mixer** (Окно>Аудиомикшер).

11.2.1. Интерфейс окна *Audio Mixer*

Окно **Audio Mixer** (Аудиомикшер) в первый раз появляется в компактном виде, как панель, представляющая собой амплитудный индикатор громкости мастер-трека, т. е. суммарного звука со всех аудиотреков (рис. 11.15). При воспроизведении фильма на этом индикаторе при помощи вертикальных полос отображается текущий уровень громкости для двух звуковых каналов (левого и правого). Над индикаторами громкости расположены еще два инструмента, называемые индикаторами отсечки (clipping indicator). Они представляют собой два маленьких поля, загорающихся красным цветом в случае повышенного уровня громкости звука, способного вызвать искажения.



Рис. 11.15. Окно **Audio Mixer** в компактном виде

Для того чтобы развернуть окно **Audio Mixer** (Аудиомикшер), следует вызвать меню окна и выбрать в нем единственный пункт (рис. 11.15). Окно **Audio Mixer** (Аудиомикшер) включает в себя следующие элементы (рис. 11.16):

- закладка фильма;
- кнопка вызова меню окна;
- панель с тайм-кодом текущего кадра (слева) и общей длительностью рабочего фрагмента фильма (справа);
- панели треков с круглыми регуляторами панорамы и вертикальными ползунковыми регуляторами громкости. Обратите внимание, что общее число панелей треков равно числу треков в окне **Timeline** (Монтаж). Названия треков приводятся в заголовке каждой панели. Правая панель соответствует мастер-треку;
- панель управления воспроизведением фильма, которая примыкает к нижней границе окна;

- кнопка вызова эффектов **Show / Hide Effects and Sends** (Показать / Скрыть эффекты и назначения) возле левой границы окна, нажатие которой вызывает появление списков эффектов, назначенных трекам.



Рис. 11.16. Развернутое окно **Audio Mixer** и окно **Timeline**

Примечание

Вопросы назначения трекам звуковых эффектов при помощи окна **Audio Mixer** (Аудиомикшер) будут рассмотрены в *разд. 12.2.2*.

Аудиомикшер предназначен для регулировки громкости и панорамного эффекта треков визуальным методом в процессе воспроизведения фильма. Треки, представленные панелями в окне **Audio Mixer** (Аудиомикшер), полностью соответствуют аудиотрекам окна **Timeline** (Монтаж). Сравнивая содержимое этих окон на рис. 11.16, несложно понять принцип их связи. В окне **Timeline** (Монтаж) треки развернуты вдоль линейки времени и показывают, в каком порядке и с какими настройками расположены в них клипы. В окне **Audio Mixer** (Аудиомикшер) клипы не показаны, но зато одновременно отображается информация в каждый момент об уровне громкости, панорамного эффекта каждого трека и т. п. При этом все эти сведения показываются динамически, т. е. в процессе воспроизведения фильма, и, более того, допускают регулировку соответствующих параметров в режиме реального времени.

Для регулировки параметров треков используются ручные регуляторы, а также активные надписи с соответствующими числовыми значениями:

- **Balance** (Регулятор панорамы) — ручной регулятор панорамы (стереофонического баланса) круглой формы;

- **Volume** (Регулятор громкости) — ползунковый регулятор, которым можно определять громкость.

Каждый трек в окне **Audio Mixer** (Аудиомикшер) может находиться в нескольких различных режимах, называемых *опциями автоматизации* (Automation option). Каждая опция автоматизации обозначает, какая именно информация представляется аудиомикшером в процессе воспроизведения фильма для данного трека и какое редактирование со стороны пользователя разрешается при этом осуществлять. Опции автоматизации выбираются в раскрывающемся списке, расположенном под заголовком каждого трека, в окне **Audio Mixer** (Аудиомикшер) (рис. 11.17).

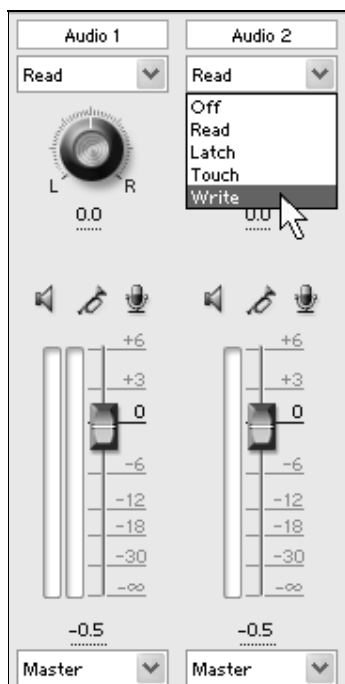


Рис. 11.17. Выбор опции автоматизации треков в окне **Audio Mixer**

Имеются следующие опции автоматизации:

- **Off** (Автоматизация выкл.) — производится воспроизведение аудиотреков в виде исходного звука клипов, а редактирование, если таковое проводилось, игнорируется;
- **Read** (Воспроизведение) — производится только воспроизведение аудиотреков с учетом настроенных динамических звуковых эффектов;

- **Write** (Запись) — производится запись действий пользователя по микшированию звука (путем создания необходимых маркеров на ленточных регуляторах). Если пользователь в процессе воспроизведения фильма меняет значения громкости или панорамы трека с помощью регуляторов, то эта информация распознается и интерпретируется в установку соответствующих маркеров ключевых кадров;
- **Latch** (Задвижка) — режим, идентичный режиму **Write** (Запись), но запись начинается только при первом изменении положения какого-либо регулятора (после окончания регулировки значения остаются в состоянии, заданном пользователем);
- **Touch** (Прикосновение) — режим, идентичный режиму **Write** (Запись), но запись начинается только при первом изменении положения какого-либо регулятора, а по завершении прикосновения пользователя к регуляторам все значения возвращаются в предыдущие состояния.

Таким образом, для прослушивания фильма (без записи) следует выбрать режим **Read** (Воспроизведение), а для проведения микширования в реальном времени — один из трех режимов записи, например, **Write** (Запись). Звук регулируется в вертикальных панелях треков. Последняя из панелей — **Master** (Мастер) — служит для регулировки звуковых параметров мастер-трека, т. е. одновременно влияет на все треки.

11.2.2. Микширование звука в окне *Audio Mixer*

Показания в окне **Audio Mixer** (Аудиомикшер) полностью соответствуют показаниям ленточных регуляторов громкости, при помощи которых настраивается звук каждого клипа. При микшировании звука в окне **Audio Mixer** (Аудиомикшер) следует иметь в виду, что регулировка громкости будет производиться для каждого звукового трека (который может включать множество клипов).

Чтобы начать микширование звука:

1. Выберите желаемые опции автоматизации для каждого трека (рис. 11.17). Например, задайте опцию **Write** (Запись) на всех треках, для которых вы собираетесь производить запись действий по микшированию звука.

Примечание

Напомним, что, если вы хотите, чтобы звук с определенного трека просто воспроизводился без возможности корректировки его громкости и панорамного эффекта, включите режим **Read** (Воспроизведение). Если вам хочется воспроизводить его в виде исходного звука мастер-клипов без учета настроенных ранее динамических звуковых эффектов, выключите опцию автоматизации для трека, выбрав режим **Off** (Выкл.)



Рис. 11.18. Включение / выключение трека

2. Включите (или выключите) из фильма кнопками **Mute Track** (Выключить трек) те аудиотреки, звук с которых вы хотите (или не хотите) воспроизводить в процессе микширования (рис. 11.18). Также можно использовать центральную кнопку — **Solo Track** (Соло), нажатие на которую выключает все остальные треки.
3. Определите, для каждого трека, что будет дополнительно влиять на него — мастер-трек или какой-либо из созданных треков субмикширования (рис. 11.19).

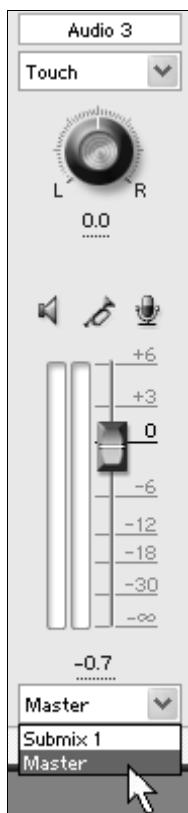


Рис. 11.19. Задание трека субмикширования

4. Перейдите к желаемому кадру фильма, с которого вы хотите начать процесс микширования. Для перехода к началу фильма можно использовать кнопку **Go To In Point** (Перейти к входному маркеру), расположенную на панели управления воспроизведением окна **Audio Mixer** (Аудиомикшер).
5. Начните воспроизведение фильма. Для управления воспроизведением можно использовать как кнопки в окне **Monitor** (Монитор), так и соответствующие им кнопки в нижней части окна **Audio Mixer** (Аудиомикшер), например, кнопку **Play** (Проиграть).
6. Во время воспроизведения звука регулируйте, по необходимости, его громкость на треках ползунковым регулятором громкости (рис. 11.20), а панорамный эффект — ручным регулятором панорамы (рис. 11.21). Ориентируйтесь, при этом, на звук, воспроизводимый динамиками вашего компьютера. Следите также за индикаторами уровня громкости треков, которыми снабжено окно **Audio Mixer** (Аудиомикшер). Обратите внимание на то, что монофонические треки имеют один такой индикатор, стереофонические — два, а треки типа 5.1 — шесть индикаторов (рис. 11.22), т. е. по числу каналов. Также понаблюдайте за индикатором отсечки в верхней части панели мастер-трека. Показания этого индикатора в случае повышенного уровня громкости говорят об опасности возникновения искажений.

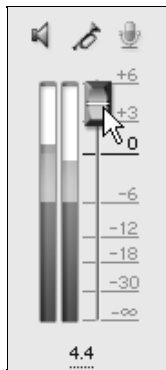


Рис. 11.20. Регулировка громкости трека



Рис. 11.21. Регулировка баланса (панорамного эффекта) трека

Примечание

При регулировке баланса панорамного эффекта следует учитывать, что моноклип можно вставить только на монотрек, а стереоклип — только на стереотрек. Однако в некоторых случаях (точнее, когда вам хочется из монофонического звука сделать стереофонический) это правило можно обойти. Для этого перед вставкой моноклипа в фильм выделите его в окне **Project** (Проект) и выберите в верхнем меню пункт **Clip>Audio Options>Treat As Stereo** (Клип>

Опции аудио>Считать стереофоническим). Затем вставьте клип на стереотрек в окне **Timeline** (Монтаж) и, впоследствии, редактируйте его как стереоклип (добавляя панорамное звучание и т. п.).



Рис. 11.22. Панель трека Audio 4 типа 5.1 имеет шесть индикаторов громкости (для каждого канала)

7. По завершении фрагмента фильма, который вы микшировали, нажмите кнопку **Stop** (Оставить).

В результате ваши действия по регулировке звука будут записаны в виде соответствующей расстановки маркеров громкости и панорамы на ленточных регуляторах в окне **Timeline** (Монтаж) (рис. 11.23). После того как вы произвели запись микширования звука, можно вручную откорректировать положение этих маркеров, настроив, тем самым, динамические эффекты более точно.

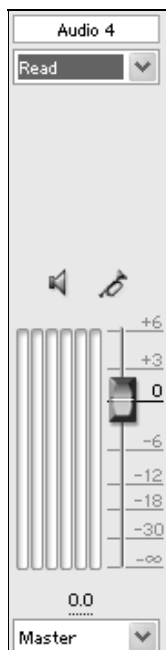


Рис. 11.23. Финальная регулировка маркеров громкости в окне **Timeline**

Урок 12



Эффекты

Этот урок посвящен одному из главных достоинств программы Premiere — широкой гамме спецэффектов, позволяющих вам создать зрелищный и динамичный фильм. Сюда мы включили основные сведения об эффектах и их использовании, а следующий урок посвятим рассказу о конкретном применении основных типов спецэффектов, построив повествование в такой последовательности, которая, на наш взгляд, поможет читателю лучшим образом разобраться в принципах работы с эффектами.

□ Чего мы хотим:

- научиться назначать эффекты клипам.

□ Нам потребуется:

- любой видеофайл.

□ Что полезно вспомнить:

- как осуществляется настройка динамического изменения громкости аудиоклипов в окне **Timeline** (Монтаж) (см. урок 11).

12.1. Об эффектах

В Premiere и Adobe After Effects *эффектами* называются самые разнообразные спецэффекты, которые совершают определенные действия, в соответствии с заложенным в них алгоритмом, с изображением или звуком. Подавляющее большинство этих алгоритмов основано на нелинейном преобразовании видео или звука. Поэтому редактирование с применением спецэффектов часто называют нелинейным монтажом. Эффекты, как и большинство действий в Premiere, применяются по отношению к клипу, причем каждому клипу в фильме может быть назначено сразу несколько эффектов.

Эффекты характерны тем, что для большинства из них позволено регулировать не один, а несколько параметров, которые управляют разными свойствами эффекта. Это создает, вместе с многообразием эффектов, практически

неограниченные возможности для манипулирования изображением фильма в соответствии с замыслами пользователя.

12.1.1. Типы эффектов

По различным признакам эффекты в Premiere можно условно разделить на несколько классов. Во-первых, по характеру действия можно выделить следующие типы эффектов:

- переходы между клипами;
- эффекты прозрачности и наложения изображения видеоклипов друг на друга;
- анимация и масштабирование клипов;
- реализации самых разнообразных алгоритмов обработки видеоизображений, объединенных понятием "эффект".

Примечание

Примеры использования трех первых типов эффектов будут разобраны на уроке 13.

Во-вторых, по способу назначения эффектов клипам они делятся на следующие типы:

- встроенные — по умолчанию назначенные любому клипу (к ним относятся эффекты наложения и анимации, а также звуковой эффект громкости);
- стандартные — добавляемые клипам вручную, которые, в свою очередь, включают два класса:
 - **Video Effects** (Видеоэффекты);
 - **Audio Effects** (Аудиоэффекты).

В-третьих, в зависимости от поведения с течением времени, эффекты бывают:

- статическими* — одинаково действующими на все кадры клипа;
- динамическими* — меняющимися от кадра к кадру.

Для настройки статических эффектов в Premiere предусмотрены две специальные палитры — **Effects** (Эффекты) (рис. 12.1) и **Effect Controls** (Управление эффектом), а для добавления эффектам временной динамики используется технология ключевых кадров. Для вызова этих палитр на экран воспользуйтесь одноименными командами меню **Window** (Окно). Эффекты назначаются клипам при помощи палитры **Effects** (Эффекты), а палитра **Effect Controls** (Управление эффектом) служит для настройки эффектов и

может быть совмещена с окном **Monitor** (Монитор) при помощи закладки в его левой части (рис. 12.2). Пока не выделен ни один клип в окне **Timeline** (Монтаж), палитра **Effect Controls** (Управление эффектом) пуста, а в противном случае она содержит исчерпывающую информацию о настройках эффектов, примененных к выделенному клипу.

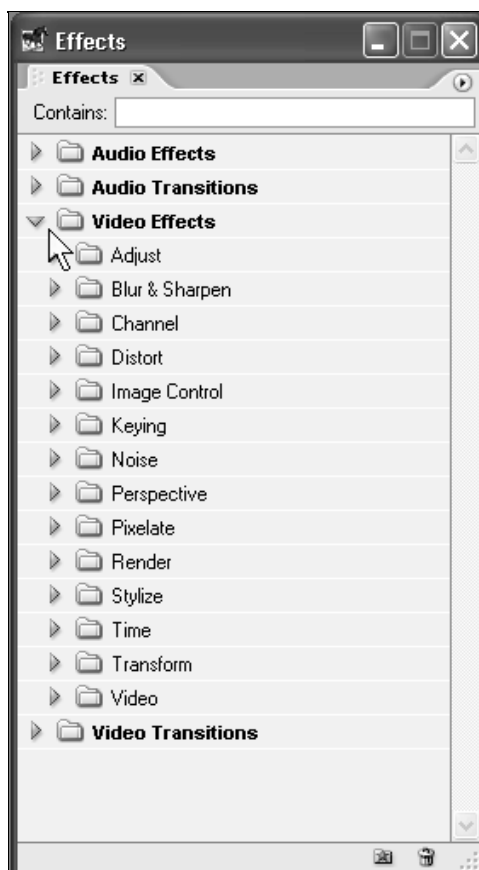


Рис. 12.1. Для назначения эффектов клипам используется палитра **Effects**

Необходимо отметить, что видеоэффекты применяются исключительно к клипам, а аудиоэффекты могут применяться как к клипам, так и к трекам (т. е. ко всем клипам на треке одновременно). Если требуется применить какой-либо эффект к определенной группе клипов, которые расположены на одном или нескольких треках, то следует применить технику вложенного редактирования (nested editing) — сначала определить группу клипов в каче-

стве отдельного фильма, а затем вставить его в основной фильм и назначить для него эффект, как для обычного клипа.

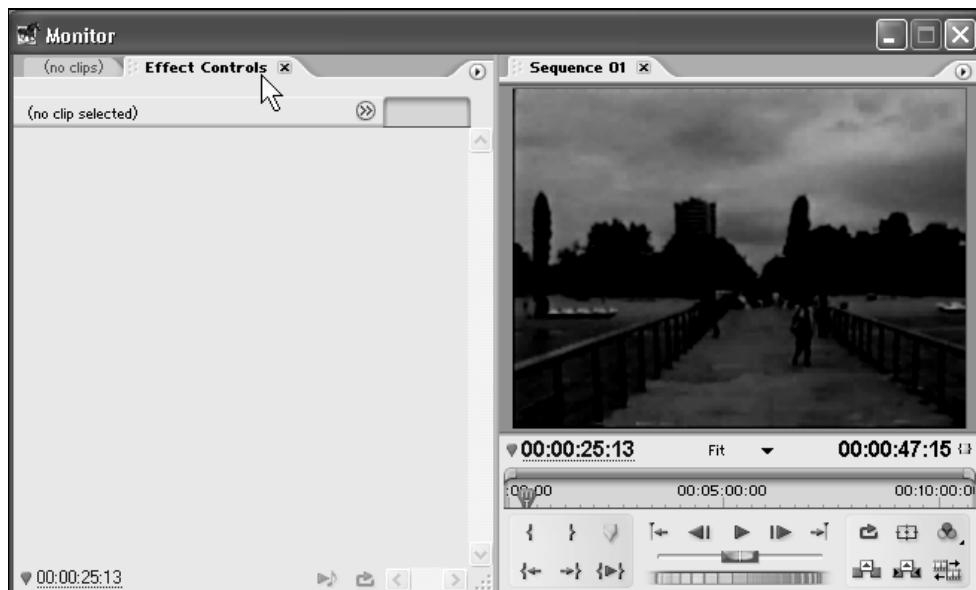


Рис. 12.2. Для настройки спецэффектов применяется палитра **Effect Controls**, которая может быть совмещена с окном **Monitor**

12.1.2. Вставка эффекта

Начнем рассказ о применении эффектов в Premiere с простого примера. Попробуем при помощи соответствующего эффекта исправить яркость какого-либо (изначально излишне темного) клипа, сделав его более светлым. Это одна из типичных задач редактирования видео, решаемая при помощи применения соответствующего эффекта.

Чтобы назначить определенный эффект клипу:

1. Отыщите нужный эффект в списке эффектов в палитре **Effects** (Эффекты). В нашем случае следует развернуть папку с эффектами **Adjust** (Регулировка) и отыскать в ней элемент **Brightness & Contrast** (Яркость и контраст), предназначенный для изменения яркости или контраста клипа.
2. Перетащите эффект из палитры на клип в окно **Timeline** (Монтаж) (рис. 12.3). В результате он будет назначен клипу, о чем будет свидетельствовать панель эффекта в появившейся палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) (рис. 12.4).

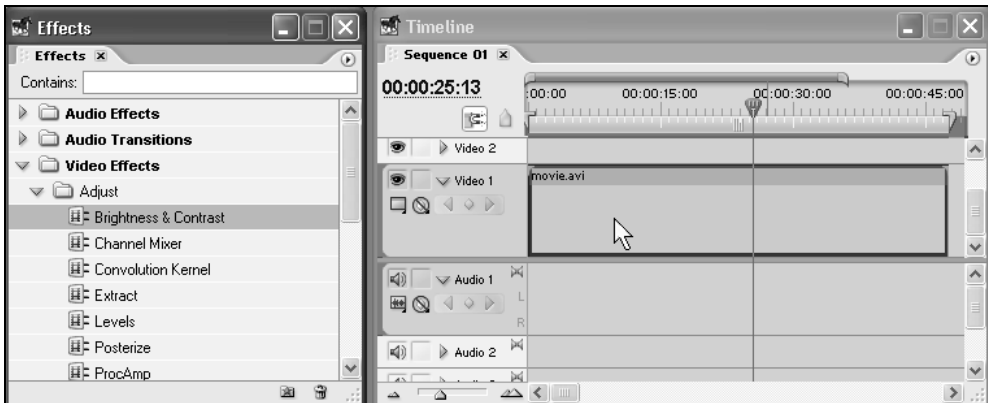


Рис. 12.3. Перетащите на клип желаемый эффект из палитры **Effects**

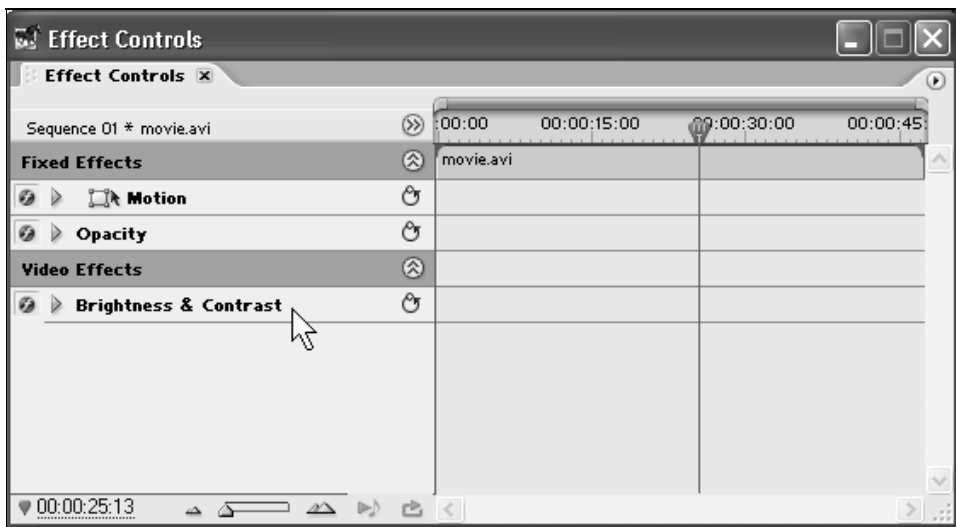


Рис. 12.4. После назначения клипу эффекта соответствующая панель появляется в палитре **Effect Controls**

Примечание

Если вы назначаете аудиоэффект, то следует позаботиться о совпадении формата клипа (моно, стерео или 5.1) и формата эффекта.

- Отрегулируйте параметры эффекта при помощи панели эффекта в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) (рис. 12.4) или непосредственно в окне **Timeline** (Монтаж) (см. разд. 12.2.6).

4. Если вы намерены назначить клипу какой-либо дополнительный эффект, повторите для этого эффекта действия пп. 1—3.

Примечание

Если клипу назначено несколько эффектов, то их применение к изображению производится в том порядке, в котором эффекты располагаются в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом). В некоторых случаях порядок применения эффектов играет существенную роль в формировании изображения фильма. Изменить порядок следования эффектов в палитре можно простым перетаскиванием.

После назначения клипу эффекта можно изменить его настройки (т. е. отредактировать) при помощи палитры **Effect Controls** (Управление эффектом) (см. разд. 12.2), а также удалить эффект или назначить клипу дополнительные эффекты (рис. 12.5).

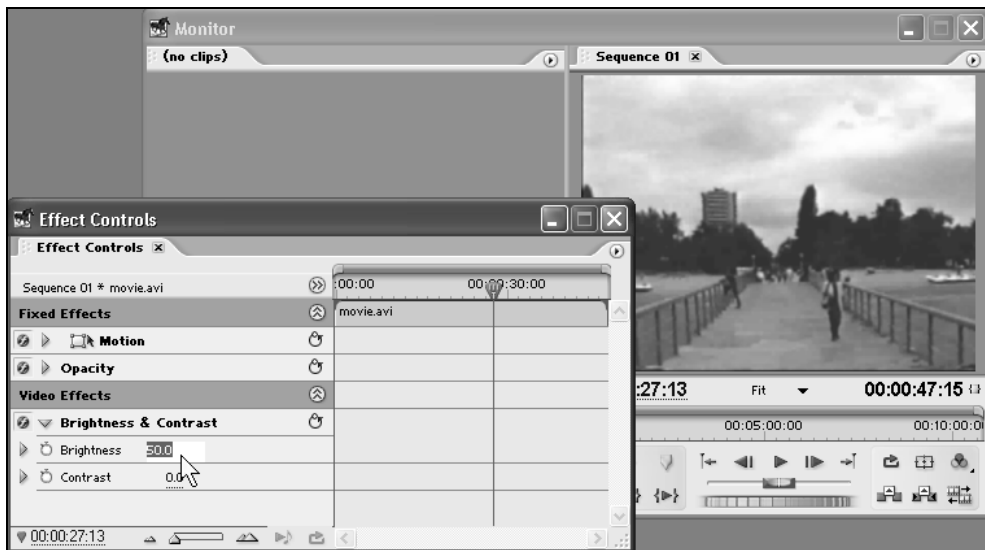


Рис. 12.5. В палитре **Effect Controls** определите параметры эффекта, ориентируясь на просмотр кадра фильма в окне **Monitor**

Таким образом, при редактировании спецэффектов применяются две специальные палитры. Палитра **Effects** (Эффекты) представляет собой библиотеку видео- и аудиоэффектов и служит для вставки того или иного спецэффекта в фильм. Другая палитра — **Effect Controls** (Управление эффектом) — применяется для просмотра эффектов, назначенных выделенному в окне **Timeline** (Монтаж) клипу, и регулировки их параметров.

12.1.3. Палитра *Effects*

Палитра **Effects** (Эффекты) (см. рис. 12.2) является типичным представителем специального элемента интерфейса — палитр — программы **Premiere**. Приведем наиболее общие рекомендации по ее применению:

- эффекты в палитре разложены по папкам, для раскрытия содержимого которых следует щелкнуть на треугольной кнопке слева от имени папки;
- сворачивание развернутой папки также производится щелчком на треугольной кнопке;
- найти эффект по названию можно, начав ввод ключевого слова в поле **Contains** (Найти), в верхней части палитры. По мере ввода слова в режиме реального времени, будет осуществляться вывод найденных эффектов, названия которых содержат введенный фрагмент;
- для задания дополнительных опций служит меню палитры;
- создать новую папку можно нажатием кнопки **New Custom Bin** (Создать папку пользователя), а удалить — при помощи кнопки **Delete** (Удалить папку пользователя) на панели инструментов, примыкающей к нижней границе палитры.

12.1.4. Палитра *Effect Controls*

Палитра **Effect Controls** (Управление эффектом) (см. рис. 12.4, 12.5) очень удобна для назначения и последующего редактирования эффектов для каждого клипа. При назначении первого эффекта палитра **Effect Controls** (Управление эффектом) появляется автоматически, а если она отсутствует на экране, то может быть вызвана при помощи меню **Window** (Окно).

В любой момент палитра **Effect Controls** (Управление эффектом) отображает информацию обо всех эффектах, назначенных выделенному в фильме клипу. Название клипа указывается в верхней части палитры под ее заголовком, а также в графической области, в правой части палитры. Для переключения между клипами в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) достаточно выделить данный клип в окне **Timeline** (Монтаж).

Пока клипу не назначено ни одного стандартного эффекта, он будет содержать только встроенные эффекты, добавляемые по умолчанию при создании. Для рисунков и видеоклипов встроенными являются эффекты движения, или анимации, и наложения, или прозрачности (рис. 12.6, 12.7), а для аудиоклипов — эффект громкости (см. рис. 12.7).

Как мы уже выяснили, основную часть палитры занимает область со списком спецэффектов, назначенных клипу. Эффекты расположены в порядке их применения к клипу, что имеет значение при осуществлении расчетов для

компиляции фильма или создания предварительного просмотра в окне **Monitor** (Монитор). В ситуации, изображенной на рис. 12.8, текущему клипу `movie.avi` назначены три различных эффекта (помимо встроенных), причем два последних эффекта развернуты. Вложенные списки среднего эффекта свернуты, а последнего — максимально развернуты, с тем, чтобы можно было менять параметр эффекта посредством регулятора. Как вы видите, в зависимости от текущей задачи редактирования, примененные эффекты, подобно стандартным вложенным спискам, удобно сворачивать и разворачивать.

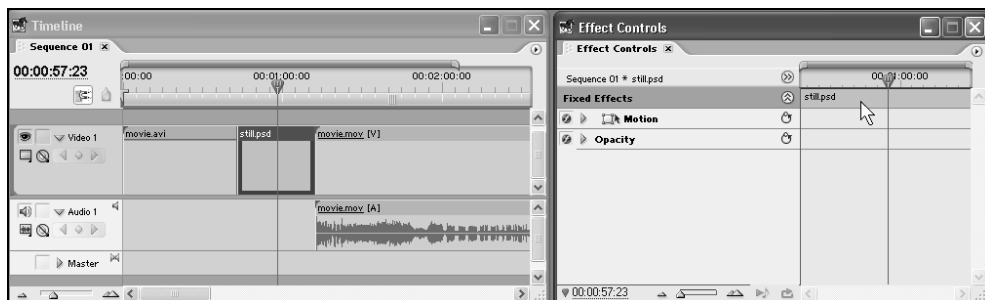


Рис. 12.6. Любому видеоклипу или графическому изображению (статическому клипу) по умолчанию назначены встроенные эффекты (движения и прозрачности)

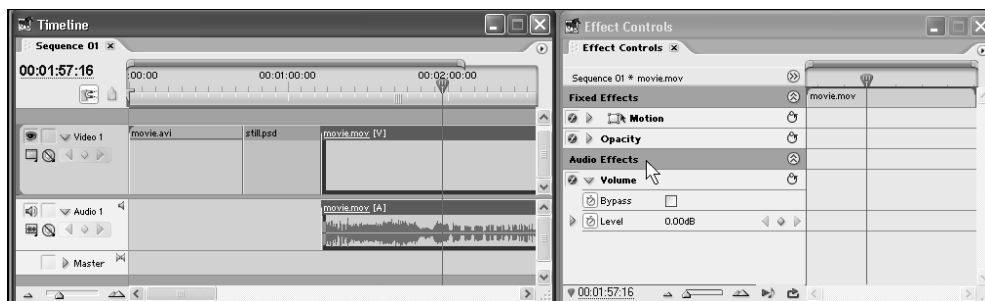


Рис. 12.7. Встроенные эффекты для видеоклипа со звуком

Слева от названия каждого эффекта находится кнопка **Enable Effect** (Включить эффект). Если она нажата (что символизируется буквой *f* внутри кнопки), то это значит, что эффект включен и применен к клипу. Если кнопка не нажата, то эффект временно выключен, однако в любой момент его можно применить к клипу.

Треугольная кнопка, расположенная слева от имени эффекта, разворачивает или сворачивает эффект. Развернутый эффект позволяет регулировать его параметры непосредственно в палитре **Effect Controls** (Управление эффек-

том). Свернутый эффект занимает в палитре меньше места и дает возможность окинуть взглядом установки большего числа эффектов одновременно. На рис. 12.8 вы видите несколько эффектов в разном состоянии.

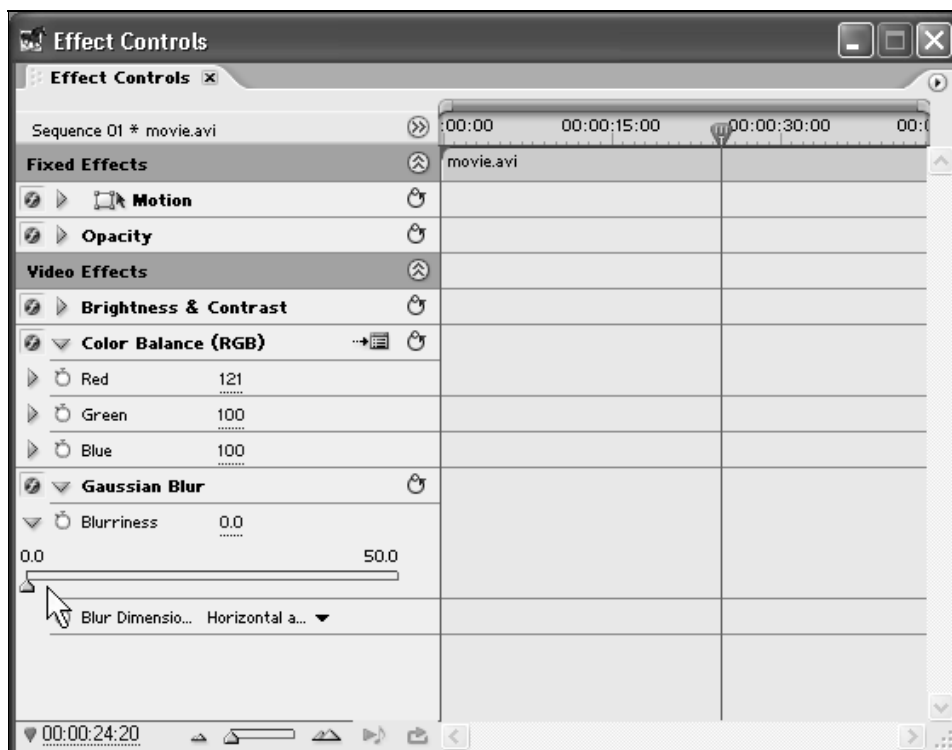


Рис. 12.8. Назначение клипу нескольких эффектов

В пределах панели каждого эффекта в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) помещаются один или несколько вложенных списков, которые группируют текущие параметры данного эффекта. Их также можно сворачивать и разворачивать, руководствуясь соображениями удобства, в зависимости от того, какую работу вы проводите в данный момент. Техника настройки эффектов описана в *разд. 12.2*.

Все типы эффектов имеют на своей панели, справа от названия эффекта кнопку **Reset** (Сброс), позволяющую восстановить значения параметров эффекта по умолчанию.

В правой части палитры **Effect Controls** (Управление эффектом) располагается графическая область, имеющая то же назначение, что и графическая область окна **Timeline** (Монтаж). В ее верхней части под шкалой времени вы

видите символическое представление клипа, а под ним, в строках, соответствующих эффектам, производится настройка их динамики при помощи маркеров ключевых кадров.

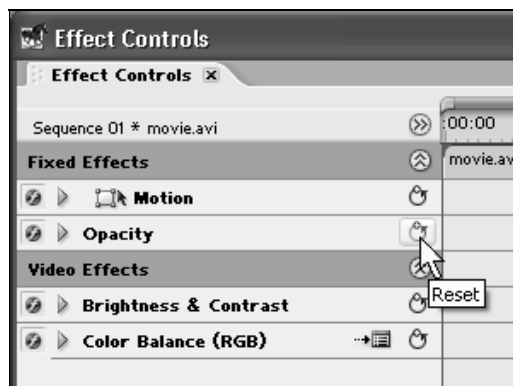


Рис. 12.9. Кнопка сброса параметров эффекта в значения по умолчанию

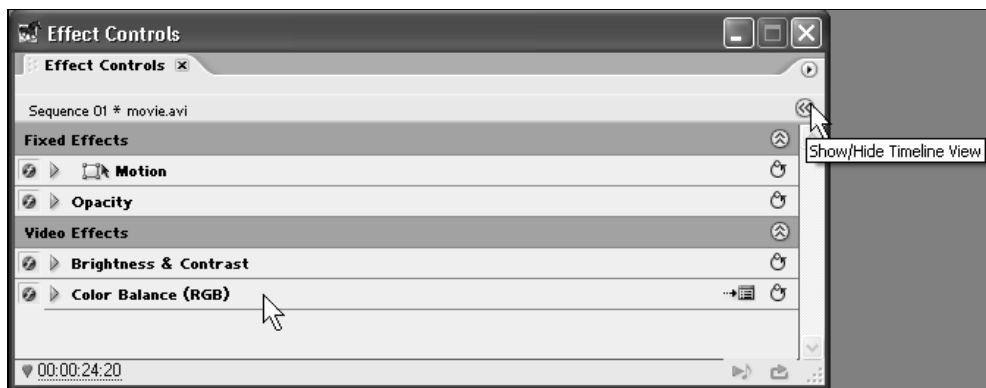


Рис. 12.10. Палитра **Effect Controls** в сокращенном виде

Положение текущего кадра фильма в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) выделено линией редактирования, а также строкой с тайм-кодом текущего кадра, которые синхронизованы с окнами **Monitor** (Монитор) и **Timeline** (Монтаж). Управление временной шкалой производится по тому же принципу, что и в окне **Timeline** (Монтаж), т. е. при помощи элементов интерфейса, реализующих операции со шкалой времени и элементами изменения масштаба, находящихся в левом нижнем углу палитры. Графическая область может быть скрыта, что бывает более предпочтительным при настройке статических эффектов. Для этого следует нажать кнопку **Show/Hide**

Timeline View (Показать/Скрыть линейку времени) (рис. 12.10). Повторное нажатие данной кнопки вновь вызывает графическую область на экран.

12.2. Статические эффекты

Коротко рассмотрим основные приемы редактирования статических эффектов при помощи палитры **Effect Controls** (Управление эффектом).

12.2.1. Назначение эффекта клипу

Повторимся, что для добавления нового эффекта некоторому клипу:

1. Перетащите желаемый эффект из палитры **Effects** (Эффекты) на нужный клип в окно **Timeline** (Монтаж).
2. Отрегулируйте параметры эффекта в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом).

Примечание 1

Для назначения эффекта действовать можно было бы и иначе — сначала выделить клип в фильме, а затем перетащить эффект прямо в палитру **Effect Controls** (Управление эффектом).

Примечание 2

Вновь назначенный эффект добавляется в конец списка имеющихся эффектов.

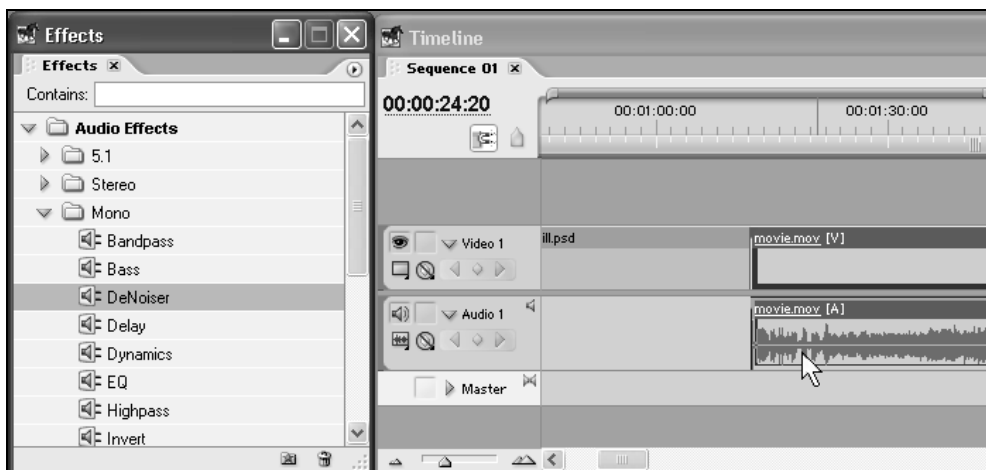


Рис. 12.11. Форматы звукового клипа и эффекта должны быть одинаковыми

Особенность звуковых эффектов заключается в том, что они разложены в папки в палитре **Effects** (Эффекты), согласно форматам звука, т. е. — **Mono** (Моно), **Stereo** (Стерео) или **5.1**. При назначении клипу звукового эффекта необходимо выбирать эффект из папки, отвечающей формату трека (рис. 12.11). Применение к звуковому клипу эффекта **DeNoiser** (Уменьшение шума) показано на рис. 12.12.

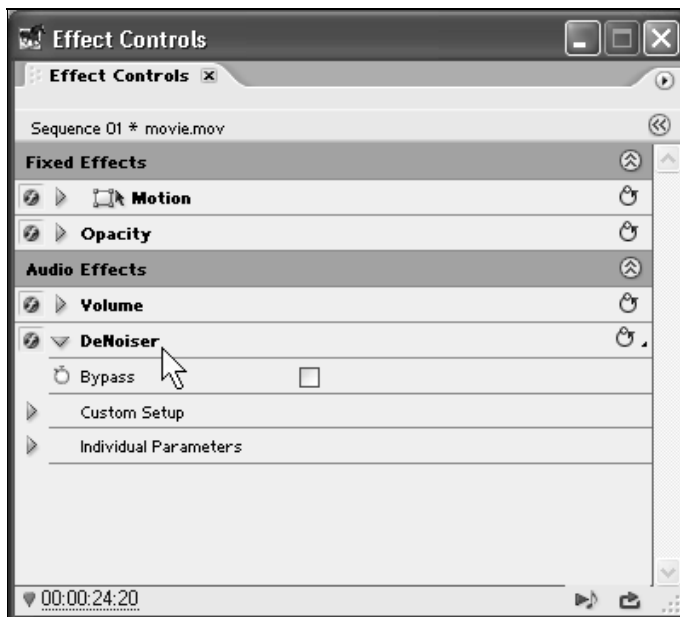


Рис. 12.12. Аудиоэффект **DeNoiser** назначен звуковому клипу

12.2.2. Назначение аудиоэффекта звуковому треку

Аудиоэффекты допускается назначать не только отдельным клипам (см. разд. 12.2.1), но и целым трекам. Для настройки аудиоэффекта на треке следуйте следующему:

1. Откройте окно **Audio Mixer** (Аудиомикшер).
2. Если зоны эффектов на панелях треков скрыты, то вызовите их нажатием кнопки **Show/Hide Effects and Sends** (Показать/Скрыть эффекты и назначения).

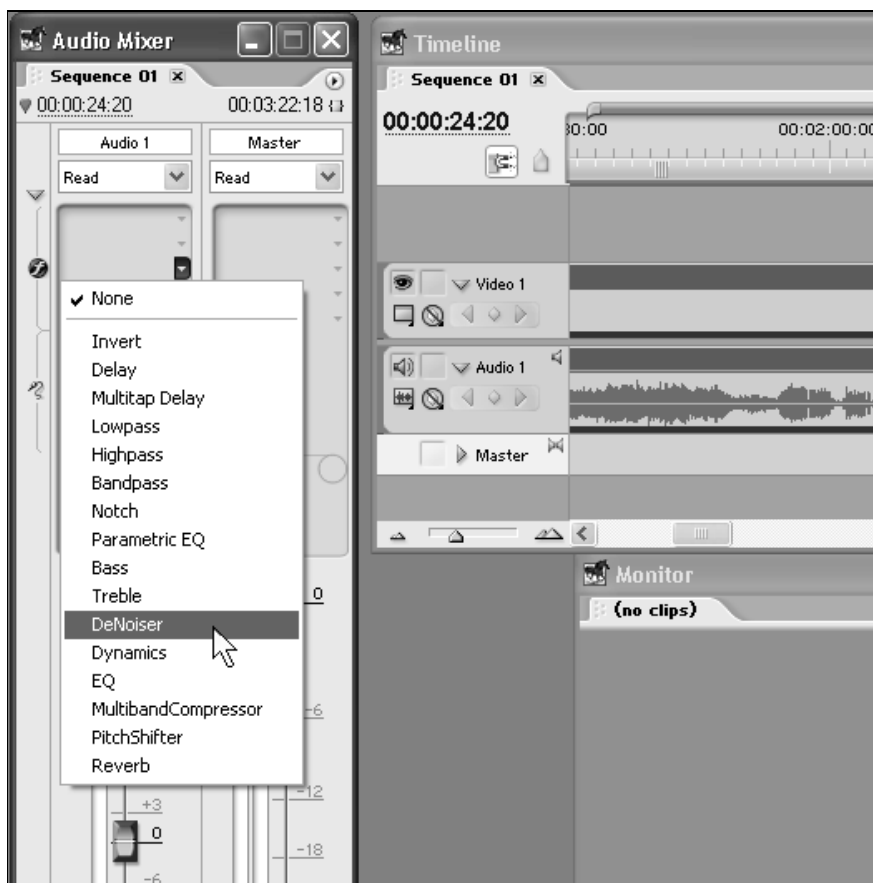


Рис. 12.13. Для назначения аудиоэффекта треку вызовите раскрывающийся список эффектов в окне **Audio Mixer**

- Щелкните на кнопке вызова раскрывающегося списка одного из эффектов (рис. 12.13).
- Выберите в появившемся всплывающем меню желаемый эффект.
- Настройте эффект, при помощи появившихся в окне **Audio Mixer** (Аудиомикшер) элементов управления параметров эффекта (рис. 12.14).

12.2.3. Изменение последовательности эффектов

В ряде случаев последовательность применения спецэффектов имеет ключевое значение. Чтобы изменить порядок следования эффектов в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом), следует просто перетащить нужный эффект на новое место, зацепив указателем мыши панель эффекта в палитре.

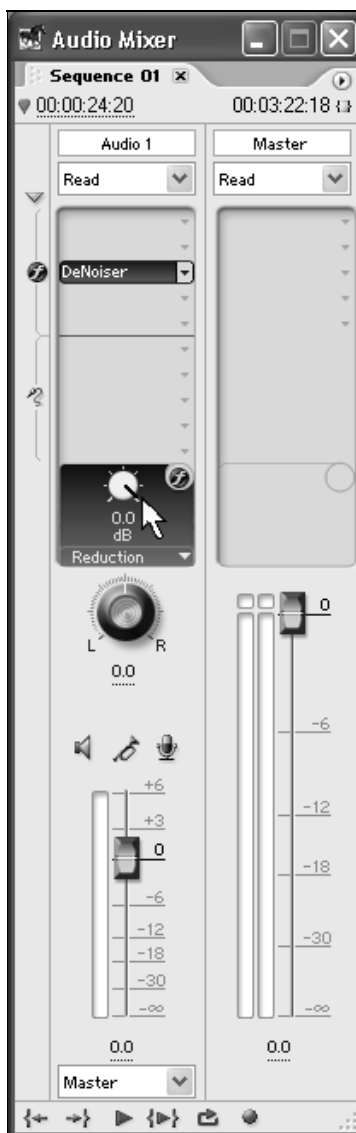


Рис. 12.14. Регулировка параметров аудиоэффекта, назначенного треку, в окне **Audio Mixer**

12.2.4. Временное выключение эффекта

Чтобы временно выключить эффект, не удаляя его, достаточно нажать кнопку **Enable Effect** (Включить эффект) слева от его названия. При наведе-

нии указателя на эту кнопку всплывает подсказка **Toggle the effect on or off** (Включить или выключить эффект) (рис. 12.15). После нажатия кнопки **Enable Effect** (Включить эффект) пиктограмма в виде буквы *f* внутри нее пропадет, и эффект не будет приниматься во внимание при расчете кадра фильма. При этом все настройки эффекта сохраняются, и повторное нажатие кнопки **Enable Effect** (Включить эффект) включает эффект. На рис. 12.15 включен лишь один из трех эффектов — **Gaussian Blur** (Гауссово размытие).

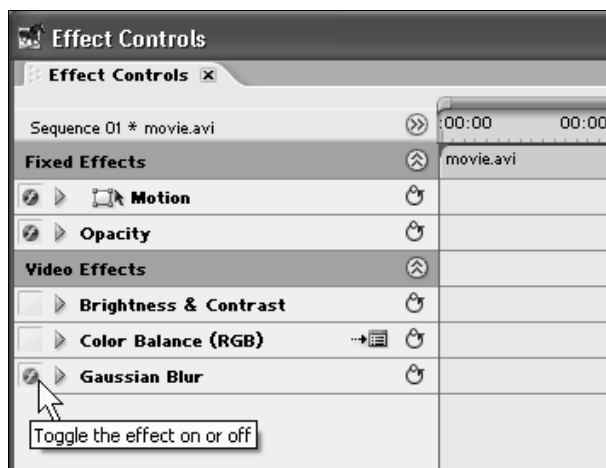


Рис. 12.15. Из видеоэффектов включен только эффект **Gaussian Blur**

12.2.5. Удаление эффекта

Чтобы безвозвратно удалить эффект для выделенного в окне **Timeline** (Монтаж) клипа:

1. Выделите эффект в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) или в окне **Timeline** (Монтаж).
2. Либо нажмите клавишу или <BackSpace> на клавиатуре, либо выберите в верхнем меню **Edit>Clear** (Правка>Удалить) (рис. 12.16).

Примечание

Для того чтобы безвозвратно удалить сразу все эффекты, назначенные клипу, вызовите меню палитры **Effect Controls** (Управление эффектом) и выберите в нем команду **Delete All Effects from Clip** (Удалить все эффекты клипа).

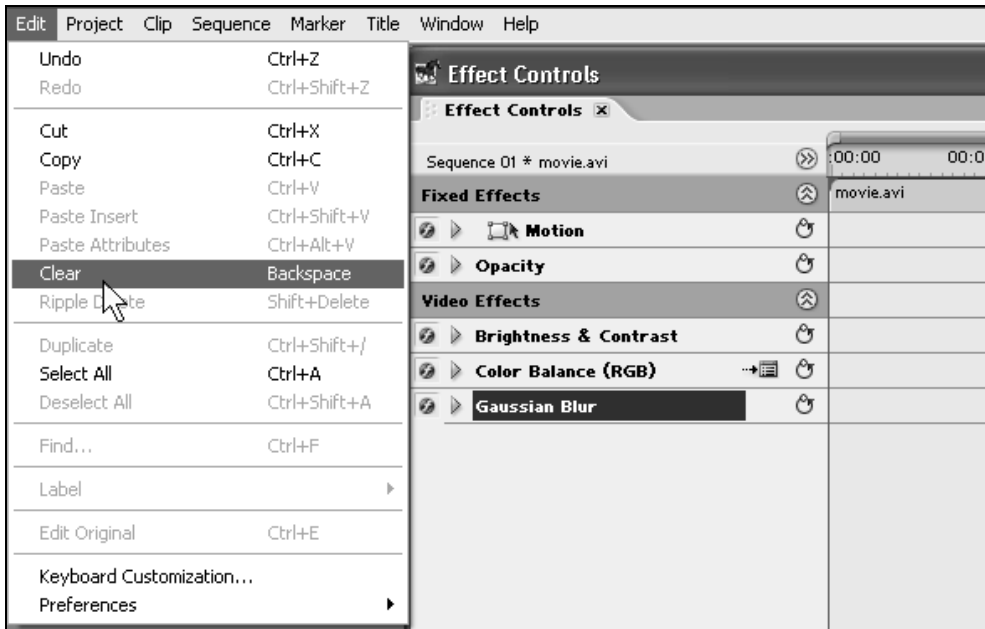


Рис. 12.16. Удаление эффекта

12.2.6. Настройка эффектов

Настройка эффектов, т. е. регулировка их параметров, производится в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом). Помните, что различные эффекты позволяют регулировать различные параметры, а некоторые из них не имеют вообще никаких параметров для регулировки.

Рассмотрим основные приемы регулировки параметров. Как правило, для различных эффектов имеется несколько возможностей регулировки, что обусловлено стремлением разработчиков удовлетворить самых разных пользователей:

- настройка посредством числового регулятора параметра в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом);
- настройка при помощи аналогового регулятора (например — ползунковый регулятор) в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом);
- настройка инструментом **Pen** (Перо) в окне **Timeline** (Монтаж);
- настройка визуальным способом в окне **Monitor** (Монитор), т. е. непосредственно на кадре фильма при помощи соответствующих маркеров.

Некоторые параметры определенных эффектов имеют дополнительные уровни регулировки (например — установки цвета, допускающие использование пипетки или диалоговых окон определения цвета).

Приведем несколько характерных примеров настройки параметров эффектов. Наиболее типичным средством для определения значения параметра является ползунковый регулятор (рис. 12.17). Перемещение ползунка влево или вправо, позволяет, соответственно, уменьшить или увеличить текущее значение параметра.



Рис. 12.17. Настройка параметра эффектов при помощи ползункового регулятора

Некоторые параметры, по своей сути, являются векторными, задавая определенное направление на плоскости кадра. Например, эффект **Mirror** (Зеркало) создает в заданной части кадра отражение существующего изображения клипа. Соответственно, одним из его параметров является свойство **Reflection Angle** (Угол отражения), задающее угол, под которым должно происходить отражение от воображаемого зеркала (в градусах). Для определения таких параметров в **Premiere** существуют специальные круговые регуляторы, позволяющие пользователю визуально определить угол, не путаясь излишне в возможных числовых значениях (в данном случае, от 0 до 360°), которые может принимать параметр (рис. 12.18).

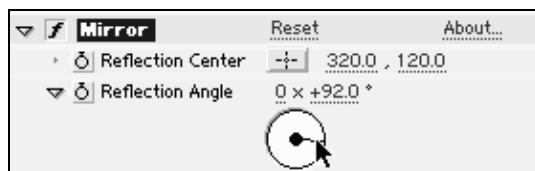


Рис. 12.18. Настройка параметра, задающего направление, при помощи кругового регулятора

Как правило, практически все параметры допускают быстрое редактирование при помощи активных надписей, которые можно использовать как путем перетаскивания влево или вправо (рис. 12.19), так и вводя числовое значение с клавиатуры после щелчка на параметре (рис. 12.20).

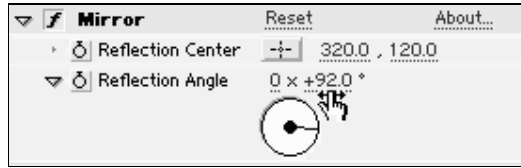


Рис. 12.19. Относительное изменение параметра эффекта осуществляется при помощи техники перетаскивания активной надписи

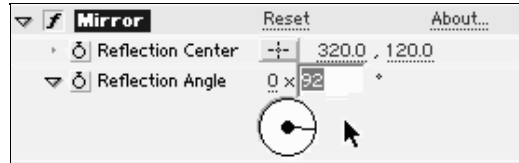


Рис. 12.20. Ввод абсолютного значения параметра эффекта с клавиатуры

Эффекты, связанные с необходимостью выбора определенного рабочего цвета, имеют параметр **Color** (Цвет), устанавливаемый при помощи диалогового окна **Color Picker** (Выбор цвета) (рис. 12.21).

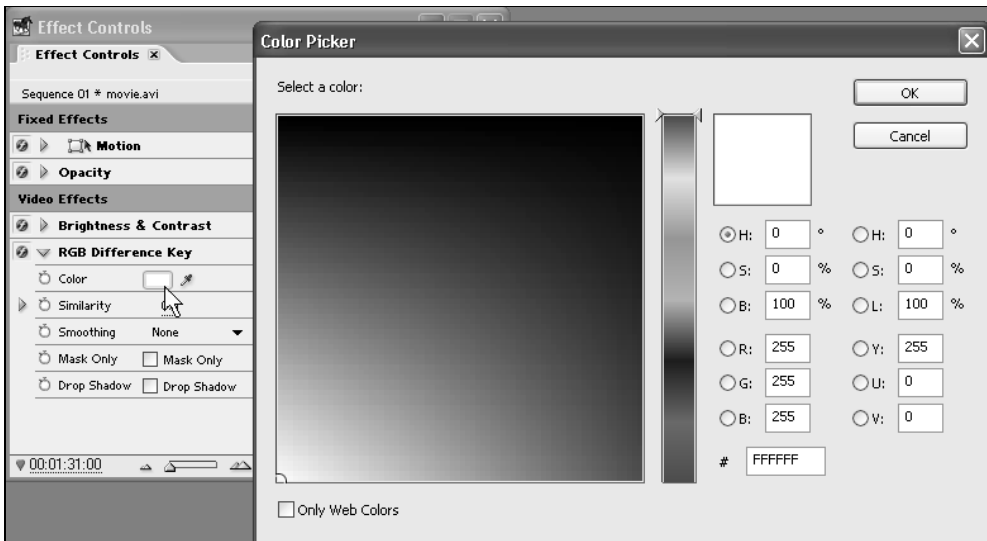


Рис. 12.21. Выбор цветового параметра эффекта

Вызвать диалоговое окно с палитрой цветов можно щелчком на поле с текущим цветом (на рис. 12.21 на него наведен указатель мыши). Для выбора

цвета удобно использовать специальный инструмент **Eyedropper** (Пипетка), позволяющий "зачерпнуть" цвет из любого места кадра фильма в окне **Monitor** (Монитор). Для того чтобы использовать пипетку, достаточно нажать кнопку с ее изображением в зоне установки параметра **Color** (Цвет), а затем щелкнуть в том месте кадра (точнее, на том его пикселе), цвет которого вы хотите сделать текущим. После нажатия кнопки с изображением пипетки временно, до первого щелчка, включается инструмент **Eyedropper** (Пипетка).

Некоторые эффекты, отмеченные в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) специальной пиктограммой (рис. 12.22), позволяют задать параметры в специальном диалоговом окне эффекта.



Рис. 12.22. Настройка эффекта в дополнительном окне

Наконец, скажем несколько слов об еще одной довольно обширной группе параметров, допускающих наглядную визуализацию на кадре фильма. Эти параметры, как правило, касаются настройки геометрии соответствующих эффектов. Такие параметры можно настраивать не только при помощи числовых или аналоговых регуляторов, но и непосредственно в окне **Monitor** (Монитор).

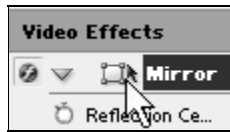


Рис. 12.23. Вызов маркеров пространственной регулировки эффекта

Например, свойство **Reflection Center** (Центр отражения) эффекта **Mirror** (Зеркало) требует задания на кадре одной определенной точки — центра отражения. Для того чтобы получить возможность редактировать положение этой точки, нажмите кнопку вызова параметра в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) (рис. 12.23). После этого упомянутая точка возникает на изображении кадра в окне **Monitor** (Монитор), и ее можно перемещать по кадру путем перетаскивания (рис. 12.24).

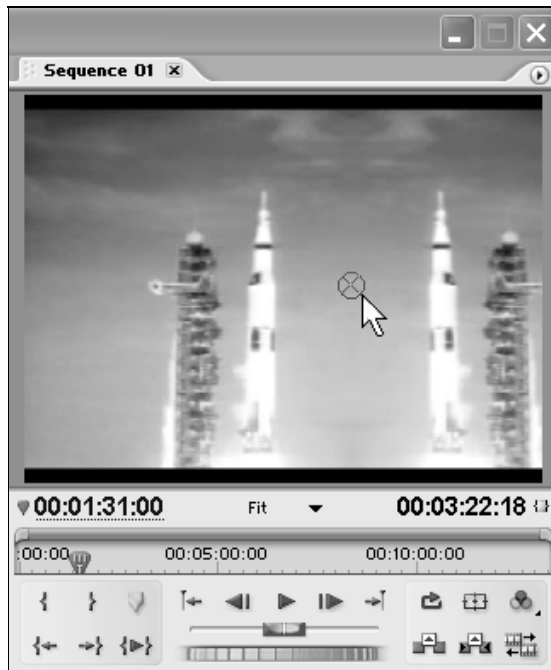


Рис. 12.24. Визуальное задание пространственного параметра в окне **Monitor**

Другие параметры предусматривают определение не одной точки, а целой области на кадре, которая имеет ту или иную геометрию. В этом случае в окне **Monitor** (Монитор) возникает соответствующая фигура, снабженная

маркерами обрамления. Перетаскивая маркеры, можно наглядно подобрать желаемый размер фигуры, т. е. определять нужное значение соответствующего параметра или сочетания параметров. Изменения в кадре происходят в режиме реального времени по мере регулировки.

Описанные приемы работы с настройкой эффектов будут разобраны впоследствии при рассказе о регулировке конкретных эффектов.

12.3. Динамические эффекты

До сих пор мы говорили о способах создания эффектов, действие которых на клип постоянно, т. е. не зависит от времени. Между тем многие эффекты можно сделать динамическими, т. е. изменяющими свои параметры во времени. Например, можно создать эффект, который в начале клипа практически не действует, а к концу действия клипа достигает максимальной интенсивности. Разумеется, можно задавать и более сложные зависимости параметров эффектов от времени. На рис. 12.25 приведен пример динамического применения эффекта к клипу. Интенсивность эффекта вначале нулевая, затем возрастает до максимального значения, а затем вновь уменьшается.



Рис. 12.25. Пример динамического эффекта (коллаж)

Настройка динамических эффектов аналогична динамической настройке громкости аудиоклипов в окне **Timeline** (Монтаж) (см. урок 11) и осуществляется при помощи техники ключевых кадров. Для отдельных выбираемых пользователем кадров фильма определяются индивидуальные настройки эффекта, а все остальное Premiere делает сам, создавая на участках фильма между ключевыми кадрами плавное изменение изображения (или звука — в случае аудиоэффектов). В качестве инструмента добавления динамики эффектам служит *лента ключевых кадров* (keyframe line) в графической области палитры **Effect Controls** (Управление эффектом).

Внимание

Не путайте ключевые кадры эффектов с термином "ключевой кадр рендеринга", который используется кодеками для сжатия (см. урок 15).

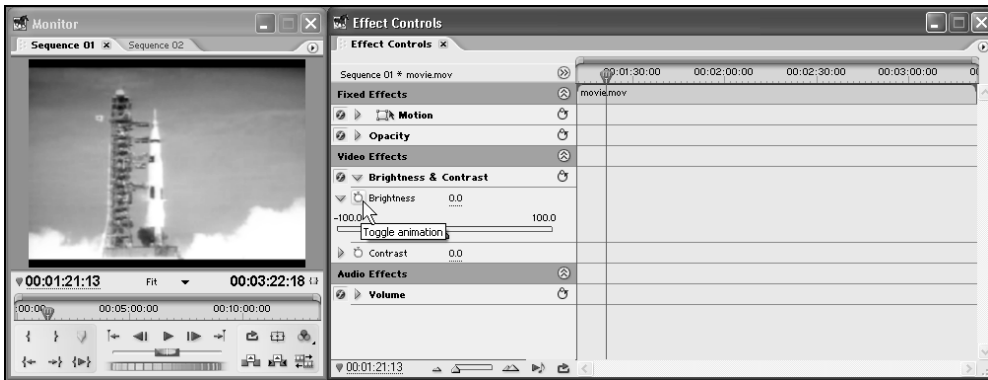


Рис. 12.26. Начните настройку с применения обычного эффекта при помощи палитры **Effect Controls**

Настроим динамический эффект **Brightness & Contrast** (Яркость и контраст), который будет изменять яркость некоторого клипа, делая его первые кадры более темными, а последующие более светлыми.

1. Примените к клипу эффект способом, описанным выше. Выберите эффект в палитре **Effects** (Эффекты) и перетащите эффект на клип (рис. 12.26).
2. Установите линию редактирования на тот кадр, который вы собираетесь сделать ключевым.
3. Щелкните на кнопке **Toggle Animation** (Включить анимацию) с изображением секундомера слева от названия параметра **Brightness** (Яркость) (рис. 12.26). После щелчка слева от названия эффекта появится навигатор ключевых кадров с выделенной кнопкой (в центре навигатора), говорящей о том, что текущий кадр стал ключевым. Кроме того, положение кадра будет отмечено маркером ключевого кадра в виде ромба на пересечении линии редактирования и строки эффекта.
4. Отрегулируйте значение параметра эффекта при помощи средств палитры **Effect Controls** (Управление эффектом), например — ползункового регулятора.
5. Переместите линию редактирования на следующий кадр клипа, который вы собираетесь сделать ключевым, и отрегулируйте параметры эффекта на этом кадре в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) (рис. 12.27). Как только вы измените значения параметра, текущий кадр автоматически будет помечен как ключевой.
6. Поочередно установите линию редактирования на те кадры клипа, которые вы желаете сделать ключевыми, и отрегулируйте настройки эффекта в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) для каждого из кадров.

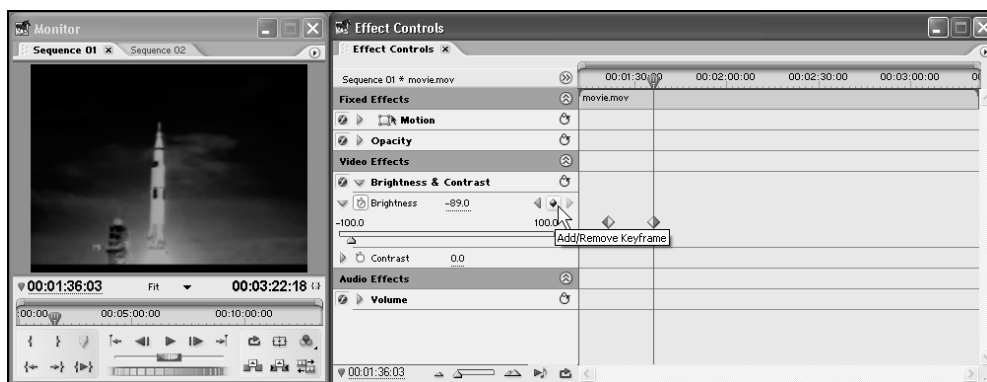


Рис. 12.27. Создайте ключевые кадры для параметра эффекта и отрегулируйте его значения на каждом ключевом кадре

7. При желании настройте динамические эффекты для других параметров.
8. По завершении расстановки ключевых кадров просмотрите их и, в случае надобности, измените (рис. 12.28).

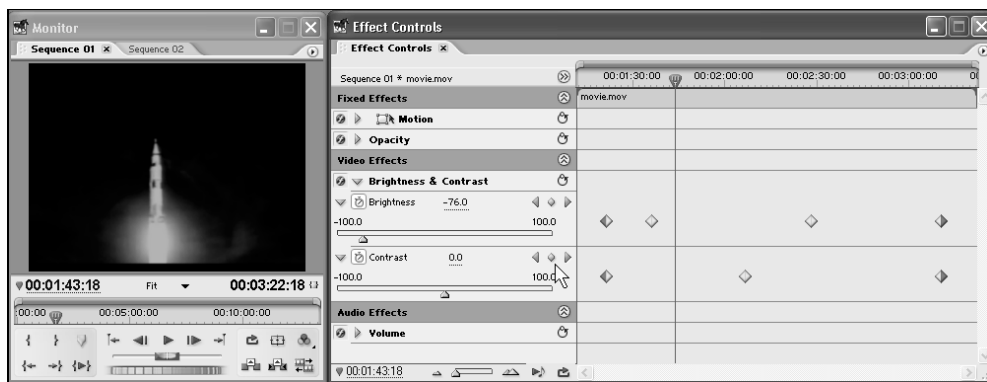


Рис. 12.28. Настройте динамический эффект, определив желаемое значение параметров на каждом из ключевых кадров

Таким образом, при создании динамического эффекта в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) на клипах, помещенных на трек, начинают отображаться *маркеры ключевых кадров* эффекта (keyframe icon) в виде ромбов на этой линии (рис. 12.27, 12.28). Значения параметров эффекта, которые вы регулируете в режиме анимации, т. е. при включенной кнопке **Toggle Animation** (Включить анимацию), будут относиться только к текущему ключевому кадру. Настройки эффекта для других ключевых кадров сохраняются.

Изменить настройки динамического эффекта можно путем добавления новых ключевых кадров, изменением настроек эффекта на существующих или удалением имеющихся ключевых кадров. Для того чтобы отредактировать или удалить имеющийся ключевой кадр эффекта клипа, следует поместить точно на него линию редактирования в окне **Timeline** (Монтаж). Чтобы не делать этого вручную, в *Premiere* предусмотрен инструмент, называемый *навигатором ключевых кадров* (keyframe navigator). Он располагается в заголовке трека, содержащего клип, в его нижней части (рис. 12.27). С помощью кнопок слева и справа можно переходить, соответственно, к предыдущему или следующему ключевому кадру клипа, а в кнопке посередине отображается информация о том, является ли текущий кадр фильма ключевым кадром выделенного клипа (см. рис. 12.27, 12.28).

Примечание

При необходимости отредактируйте как значения параметров на ключевых кадрах, так и тип интерполяции, вызывая из области маркера ключевого кадра контекстное меню и выбирая в нем соответствующую опцию.

Для удаления текущего ключевого кадра достаточно щелкнуть на средней кнопке навигатора. После этого анимация эффекта перестроится с учетом оставшихся ключевых кадров. Временное отключение динамического эффекта в фильме осуществляется так же, как и в случае статического эффекта — нажатием кнопки **Enable Effect** (Включить эффект), нажатое состояние которой символизируется буквой *f* внутри кнопки. Для удаления динамики эффекта просто выключите кнопку с секундомером слева от его названия — все ключевые кадры будут удалены, а эффект останется статическим.

Динамику эффекта можно осуществлять не только в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом), но и непосредственно в окне **Timeline** (Монтаж). В этом случае маркеры ключевых кадров параметров отображаются на самом клипе. Для настройки эффекта в окне **Timeline** (Монтаж):

1. Примените к клипу желаемый эффект, пользуясь палитрой **Effects** (Эффекты).
2. Разверните трек, на котором находится клип, нажмите кнопку **Show Keyframes** (Показать ключевые кадры) и в появившемся подменю выберите пункт **Show Keyframes** (Показать ключевые кадры). В результате на клипе в окне **Timeline** (Монтаж) появится ленточный регулятор ключевых кадров, имеющий то же строение, что и ленточный регулятор громкости для аудиоклипов (см. урок 11).
3. В верхнем левом углу клипа раскройте появившийся список назначенных эффектов и в подменю выберите тот эффект, который вы собираетесь редактировать (рис. 12.29).



Рис. 12.29. Выберите в окне **Timeline** эффект для настройки динамики

4. Выберите инструмент **Pen** (Перо) в палитре **Tools** (Инструментарий).
5. Установите линию редактирования на тот кадр, который вы собираетесь сделать ключевым.
6. Нажмите центральную кнопку навигатора ключевых кадров (рис. 12.30), тем самым сделав текущий кадр ключевым (о чем будет говорить пиктограмма в виде ромба, которая появится на ленточном регуляторе в позиции линии редактирования).
7. Отрегулируйте значения параметров эффекта на линии редактирования путем перетаскивания ленты ключевых кадров инструментом **Pen** (Перо).



Рис. 12.30. Настройка динамического эффекта при помощи окна **Timeline**

8. Переместите линию редактирования на следующий кадр клипа, который вы собираетесь сделать ключевым, нажмите кнопку навигатора ключевых кадров и отрегулируйте параметры эффекта на этом кадре инструментом **Pen** (Перо).
9. Поочередно настройте остальные ключевые кадры клипа.

10. При желании настройте динамические эффекты для других параметров, пользуясь раскрывающимся списком назначенных эффектов (см. рис. 12.29).
11. При желании отредактируйте созданные ключевые кадры инструментом **Pen** (Перо).

Примечание

Подчеркнем то, что маркеры ключевых кадров эффектов в окне **Timeline** (Монтаж) допускают те же действия над собой, что и маркеры громкости для аудиоклипов (см. урок 11), например — установку маркера, перемещение маркера путем перетаскивания его вверх или вниз, вправо или влево, удаление маркера и т. п.

Вероятно, проводя описанные манипуляции в окне **Timeline** (Монтаж), вы обратили внимание, что соответствующие изменения синхронно происходят и в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом). Таким образом, для настройки динамики эффектов можно использовать эти два элемента интерфейса.

Урок 13



Применение эффектов

Этот урок является продолжением *урока 12*, на котором был начат рассказ о спецэффектах в Premiere, и содержит сведения о типовых задачах нелинейного монтажа и, соответственно, конкретных способах применения эффектов для их решения. Не будем отвлекаться на объяснение приемов работы с эффектами, т. к. соответствующие особенности интерфейса были детально рассмотрены на прошлом уроке.

□ Чего мы хотим:

- научиться применять конкретные виды эффектов: во-первых, настроить переход между двумя клипами; во-вторых, определить эффект движения одних клипов по кадру фильма; в-третьих, осуществить наложение одного клипа на другой с соответствующими установками прозрачности.

□ Нам потребуется:

- несколько статических и/или видеофайлов.

□ Что полезно вспомнить:

- как осуществляется назначение и настройка эффектов (*см. урок 12*).

13.1. Типы эффектов

На *уроке 12* мы уже касались того, что при помощи палитры **Effects** (Эффекты) могут назначаться различные видео-, аудиоэффекты и переходы между клипами, которые в версии Premiere Pro являются, фактически, разновидностью эффектов. По типу совершаемых действий спецэффекты можно разделить на следующие группы:

□ переходы между клипами (*см. разд. 13.2*);

□ движение (анимация) клипов (*см. разд. 13.3*);

- эффекты наложения и прозрачности (см. разд. 13.4);
- прочие эффекты (см. урок 12).

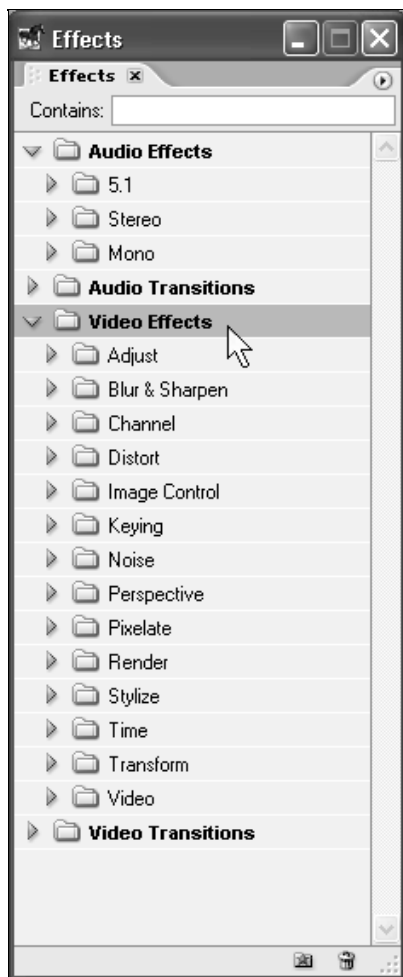


Рис. 13.1. Видеоэффекты в палитре **Effects**

Коротко перечислим названия папок со стандартными эффектами, находящимися в палитре **Effects** (Эффекты) (рис. 13.1), и скажем несколько слов об их специфике.

□ **Video Effects** (Видеоэффекты):

- **Adjust** (Регулировка) — очень важная с практической точки зрения, группа спецэффектов, позволяющих регулировать типовые параметры

изображения. В частности, эффект **Brightness & Contrast** (Яркость и контраст) позволяет изменить яркость (brightness) и контрастность (contrast) изображения;

- **Blur & Sharpen** (Размытие и резкость) — эффекты размытия изображения или повышения его резкости. Некоторые из эффектов имитируют различные устройства или направление размытия, а другие, наоборот, повышают резкость, отыскивая места в кадре клипа, где происходят изменения цвета изображения, и усиливают степень перехода цвета;
- **Channel** (Канал) — эффекты, позволяющие проводить действия с RGB-каналами изображения. Эффект **Invert** (Обращение) заменяет один или несколько (по выбору пользователя) цветов клипа, во всех пикселах, дополнительным цветом, т. е. *инвертирует* изображение;
- **Distort** (Искажение) — разнообразные эффекты, деформирующие изображение клипа вдоль различных направлений с самыми разными параметрами. Как правило, эти эффекты имитируют действия или устройства, например, отражение и т. п.;
- **Image Control** (Управление изображением) — различные эффекты для трансформации изображения клипов, в основном, их цветового баланса, т. е. относительного содержания основных цветов. Эффекты типа **Color Balance** (Цветовой баланс) регулируют соотношение красного (red), зеленого (green) и синего (blue) цветов согласно модели red-green-blue (RGB), либо, согласно модели hue-lightness-saturation (оттенок-яркость-насыщенность);
- **Keying** (Прозрачные наложения) — группа важных эффектов, при помощи которых можно настроить прозрачность слоя и его наложение на нижние слои (*см. разд. 13.4*);
- **Noise** (Шум) — добавление шумовой компоненты в изображение;
- **Perspective** (Перспектива) — группа эффектов, добавляющая некоторые трехмерные эффекты клипам, такие как поворот плоскости кадра клипа, добавление тени, а также растяжения, сжатия или перевороты в различных направлениях;
- **Pixelate** (Пикселизация) — группа эффектов, выполняющих укрупнение отдельных участков изображения (пикселей) и позволяющих создать характерное мозаичное искажение изображения, при котором его разрешение ухудшается за счет образования, из близлежащих пикселей, "зерен" регулируемой формы и размера. К этой группе относятся такие спецэффекты, как **Crystallize** (Кристаллизация), **Facet** (Грань), **Pointillize** (Укрупнение точек) и т. п.;

- **Render** (Растр) — эффекты, имитирующие различные оптические устройства. Например, эффект **Lense Flare** (Блик линзы) позволяет создать характерный световой блик, подобно отсвету в объективе камеры;
 - **Stylize** (Стилизация) — еще одна группа эффектов для разнообразной имитации. Изображение изменяется по довольно сложным алгоритмам, которые создают следующие эффекты: "снег" — **Noise** (Шум), мозаика — **Mosaic** (Мозаика), ветер — **Wind** (Ветер), рельефность — **Emboss** (Рельеф) и т. п.;
 - **Time** (Динамика) — группа эффектов, с помощью которых достигается своеобразное размытие изображения клипа во времени. Отдельные последовательные кадры клипа смешиваются друг с другом в определенной пропорции, подчеркивая динамику движущихся объектов на сцене и создавая, тем самым, эффект размытия, иногда даже делая его гротескным;
 - **Transform** (Преобразование) — группа эффектов, реализующих типовые преобразования изображения: повороты, вырезание, отражение и т. п. Например, эффект **Camera View** (Вид через камеру) — искажает кадр, имитируя просмотр сквозь объектив кинокамеры, эффект **Resize** (Изменение размера) — позволяет вырезать из кадра прямоугольную область, а остальное, находящееся за ее пределами, исключить из фильма, эффект **Horizontal Flip** (Горизонтальное отражение) — отражает изображение от горизонтальной оси, и т. д.;
 - **Video** (Видео) — группа эффектов, предназначенных для обработки видео;
- Audio Effects** (Аудиоэффекты):
- **Mono** (Моно);
 - **Stereo** (Стерео);
 - **5.1** (Шестиканальный звук).
- Video Transitions** (Видеопереходы);
- Audio Transitions** (Аудиопереходы).

Примечание

Типы переходов перечислены в разд. 13.2.4.

13.2. Переходы

Переходами (transitions) называют спецэффекты, заключающиеся в смене специальным образом либо изображения одного видеоклипа другим (рис. 13.2), либо звука одного аудиоклипа звуком другого. Создать переход можно несколькими различными способами.

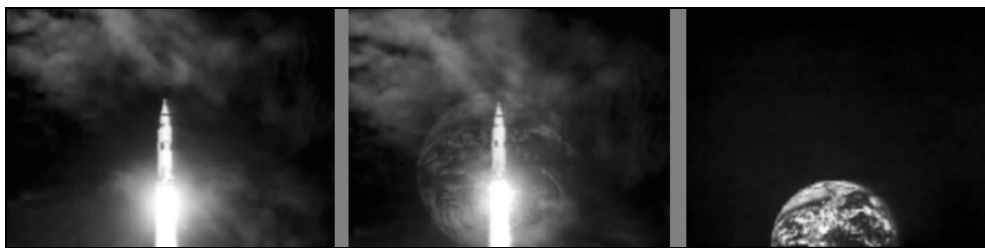


Рис. 13.2. Переход между клипами (коллаж кадров фильма):
средний кадр содержит изображения обоих клипов, наложенные на друга

13.2.1. Создание перехода перетаскиванием

Чтобы создать переход между двумя клипами:

1. Расположите два клипа, между которыми вы собираетесь добавить переход, на одном треке. Позаботьтесь о том, чтобы за пределами выходной точки первого клипа и/или входной точки второго находились кадры, которые могут быть использованы для перекрытия клипов при создании перехода.

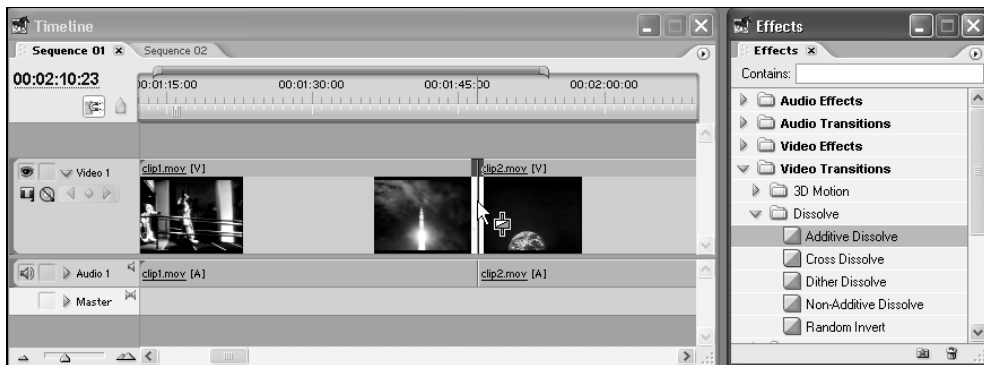


Рис. 13.3. Вставка перехода в фильм

2. Выберите переход в палитре **Effects** (Эффекты) и перетащите его на трек, на котором расположены клипы, не отпуская кнопки мыши (рис. 13.3).
3. Как только переход окажется на месте стыка клипов, Premiere просигнализирует вам о возможности его вставки характерной пиктограммой, отмечающей место предполагаемой вставки перехода (см. рис. 13.3). В зависимости от текущего положения указателя относительно стыка клипов возможны три варианта выравнивания перехода — на месте кадров ле-

вого клипа (рис. 13.4, а), по центру стыка (рис. 13.4, б) или на месте кадров правого клипа (рис. 13.4, в).

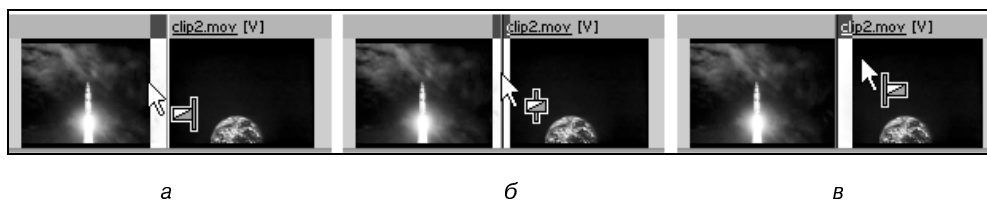


Рис. 13.4. Возможные типы выравнивания перехода относительно стыка клипов (коллаж)

- Отпустите кнопку мыши в нужном положении перехода, и он будет вставлен в фильм и показан синим прямоугольником в окне **Timeline** (Монтаж) (рис. 13.5).



Рис. 13.5. Фрагмент фильма с переходом между клипами

- При желании отредактируйте длительность перехода путем перетаскивания его конца или начала на новое место в окне **Timeline** (Монтаж) при помощи инструмента **Selection** (Выбор), а также отрегулируйте точное положение перехода путем перетаскивания его центральной области (рис. 13.6).
- Выполните настройку перехода в открывшейся палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) (см. разд. 13.2.3).

Примечание

Аудиопереходы назначаются аналогично, требуется только использовать звуковые клипы и переходы из папки **Audio Transitions** (Аудиопереходы) палитры **Effects** (Эффекты).



Рис. 13.6. Редактирование длительности перехода

13.2.2. Создание перехода по умолчанию

Когда вы приобретете некоторый опыт работы с переходами то, возможно, большое значение для вас будет иметь скорость работы. Применить часто используемый переход к некоторому участку фильма можно и без использования палитры **Effects** (Эффекты). Для этого:

1. Проведите подготовительные действия, определив сначала переход по умолчанию. Для этого отыщите желаемый переход в палитре **Effects** (Эффекты), вызовите меню палитры и выберите в нем пункт **Set Default Transition** (Сделать переходом по умолчанию). При желании при помощи команды **Default Transition Duration** (Длительность перехода по умолчанию) меню окна **Effects** (Эффекты) настройте в открывшемся диалоговом окне **Preferences** (Настройки) его основные характеристики (длительность и число использующихся кадров за пределами границы клипа).
2. Установите линию редактирования на стык клипов в окне **Timeline** (Монтаж) и расположите клипы на одном треке так, чтобы за их пределами было достаточное количество кадров.
3. Выберите в верхнем меню **Sequence** (Фильм), пункт **Apply Video Transition** (Применить видеопереход) или **Apply Audio Transition** (Применить аудиопереход).

После этого переход по умолчанию будет вставлен между клипами и, впоследствии, вы сможете его отредактировать вручную.

13.2.3. Редактирование перехода

Переход, вставленный в фильм, можно редактировать, т. е. изменять его настройки. Переходы разных типов позволяют регулировать различные настройки, причем основная часть параметров перехода настраивается в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) (рис. 13.7), которая вызывается двойным щелчком на переходе.

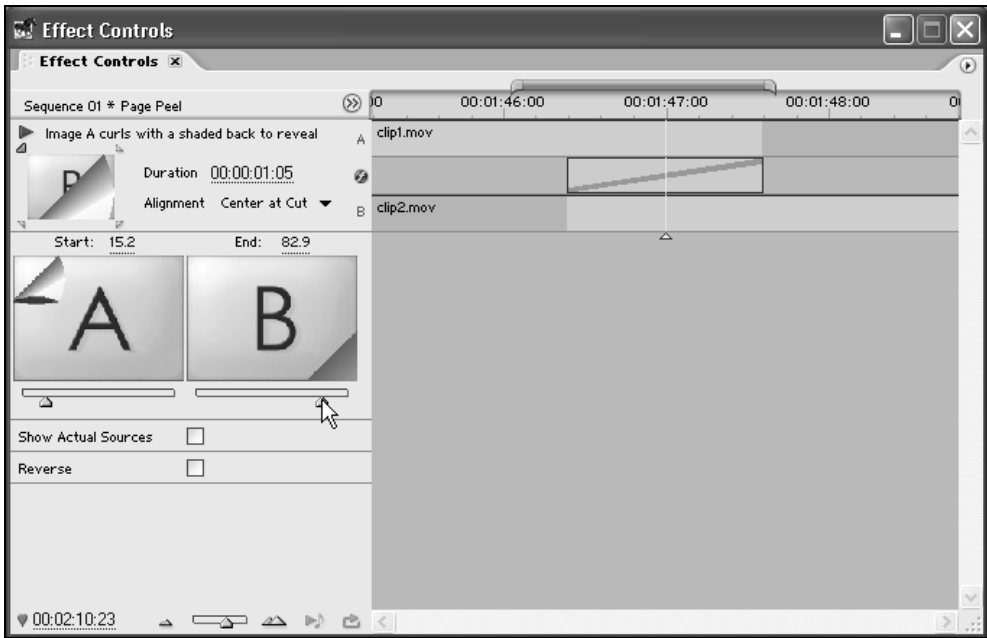


Рис. 13.7. Диалоговое окно с настройками перехода

Палитра **Effect Controls** (Управление эффектом) применительно к переходам используется точно так же, как и для эффектов (см. урок 12), отличаясь лишь небольшими особенностями. Во-первых, в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) можно установить основные характеристики перехода, в полях **Duration** (Длительность) и **Alignment** (Выравнивание) соответственно. Во-вторых, переход можно просмотреть в миниатюре прямо в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) при нажатии кнопки **Play the Transition** (Проиграть переход). В-третьих, для переходов различного типа можно настраивать специфические опции, например, опцию обращения перехода во времени, при помощи флажка **Reverse** (Обратить), или опции настройки геометрии перехода (см. рис. 13.11).

Кроме того, палитра **Effect Controls** (Управление эффектом) имеет области выбора начала и конца перехода — **Start** (Начало) и **End** (Конец), снабженные ползунковыми регуляторами и изображениями модельного кадра начала и конца перехода соответственно. С их помощью можно изменять степень завершенности перехода, которая соответствует началу и концу перехода. По умолчанию принято, что переход начинается при 0% завершенности, а заканчивается при 100%. Однако можно задать, к примеру, начало и конец перехода при отличной от нуля завершенности. В этом случае при старте перехода, на экране уже будет видна часть второго клипа, как это показано на рис. 13.7.

Примечание

Флажок **Show Actual Sources** (Показывать сами клипы) задает опцию показа реальных кадров фильма на панелях выбора начала и конца перехода вместо модельных кадров, обозначенных как А и В.

Редактирование переходов в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) производится в реальном времени, поэтому вносимые изменения тут же действуют на фильм в окне **Timeline** (Монтаж).

13.2.4. Типы переходов

Приведем группы переходов, сопроводив описанием некоторые эффекты.

□ **3D Motion** (Трехмерное движение) — группа переходов, имитирующих пространственные спецэффекты для смены одного изображения другим. Применение трехмерной графики оживляет плоское изображение кадра, добавляя фильму определенный пространственный эффект:

- **Cube Spin** (Вращение куба) — кадры клипов А и В располагаются на смежных сторонах куба, переход осуществляется поворотом разделяющей их грани куба;
- **Curtain** (Занавес) — кадр клипа А как бы нарисован на занавесе, клип В — под ним, переход осуществляется распашиванием занавеса с трехмерным эффектом;
- **Doors** (Двери) — кадр клипа В появляется из-за распашиваемых дверей, на которых нарисован клип А (рис. 13.8);



Рис. 13.8. Переход **Doors** от черного экрана к видеоклипу в фильме

- **Flip Over** (Переворот) — кадры клипов А и В нарисованы на противоположных сторонах пластины, которая поворачивается вокруг своей оси;
 - **Fold Up** (Складывание) — кадр клипа А складывается, подобно листку бумаги, открывая клип В;
 - **Motion** (Движение) — кадр клипа В влетает в экран, переворачиваясь и увеличиваясь в размерах, пока полностью не закроет клип А.
- Несколько следующих спецэффектов группы **3D Motion** (Трехмерное движение) задают переход вращением кадра клипа В вокруг кадра клипа А. Клип В, поворачиваясь (в вертикальном или горизонтальном направлении) из перпендикулярной плоскости, постепенно заслоняет клип А. Переходы отличаются положением оси вращения (по центру или по краю) и перспективой плана:
- **Spin** (Вращение);
 - **Spin Away** (Вращение с перспективой);
 - **Swing In** (Открытие);
 - **Swing Out** (Закрытие);
 - **Tumble Away** (Кувыркание) — кадр клипа А, беспорядочно кувыркаясь, уменьшается в размере и улетает вдаль, открывая клип В.
- **Dissolve** (Растворение) — группа очень популярных переходов, реализующих спецэффект постепенного растворения кадра клипа А в кадре клипа В. Клип А постепенно исчезает с экрана, а клип В медленно проявляется на его фоне. Конкретные типы спецэффекта растворения слегка отличаются друг от друга характером смены клипов:
- **Additive Dissolve** (Аддитивное растворение);
 - **Cross Dissolve** (Перекрестное растворение) (рис. 13.9);
 - **Dither Dissolve** (Размытие);



Рис. 13.9. Переход **Cross Dissolve** в фильме (коллаж трех кадров)

- **Non-additive Dissolve** (Неаддитивное растворение);
 - **Random Invert** (Случайное инвертирование).
- **Iris** (Диафрагма) — переходы, осуществляющие появление и постепенное увеличение кадра клипа В во врезке кадра клипа А. Форма врезки задается типом перехода (рис. 13.10), а ее расположение может регулироваться маркером в диалоговом окне установок перехода. Имеются следующие типы диафрагм:
- **Iris Points** (Диафрагма крестом) (рис.13.10, а);
 - **Iris Cross** (Диафрагма крест);
 - **Iris Round** (Круговая диафрагма) (рис.13.10, б);
 - **Iris Shapes** (Фигурная диафрагма);
 - **Iris Square** (Прямоугольная диафрагма);
 - **Iris Diamond** (Диафрагма в виде ромба);
 - **Iris Star** (Диафрагма в виде звезды).



Рис. 13.10. Переходы **Iris Points** (а) и **Iris Round** (б)

- **Map** (Карта) — два спецэффекта, использующие распределение цвета, прозрачности или яркости изображений в кадрах клипов А и В для создания кадра фильма, смешивающего эти эффекты. В результате смешивания в пропорции, установленной пользователем, получается кадр фильма:
- **Channel Map** (Карта канала);
 - **Luminance Map** (Карта яркости).
- **Page Peel** (Листание страниц) — несколько популярных спецэффектов, осуществляющих переход между клипами с имитацией перелистывания страниц книги. В Premiere реализовано несколько переходов, имитирующих листание различных стилей и в различных направлениях:
- **Center Peel** (Листание из центра) — кадр клипа А разрывается в центре и затем, сворачиваясь в четыре части по правильным линиям разрыва, открывает клип В;

- **Page Peel** (Листание страницы) — клип А, перелистываясь подобно книжной странице, открывает клип В;
 - **Page Turn** (Переворачивание страницы) — клип А перелистывается как и в предыдущем эффекте, но без затенения оборотной стороны листа;
 - **Peel Back** (Разворачивание) — клип А "разрезается" крест-накрест и каждая из его четвертей, сворачиваясь к углам, открывает клип В;
 - **Roll Away** (Сворачивание) — клип А сворачивается в рулон в горизонтальном или вертикальном направлении, открывая клип В.
- **Slide** (Слайд) — разнообразные плоские эффекты перехода, напоминающие показ слайдов. Многие из спецэффектов допускают задание основного направления, а также различных специфических параметров. Клип А динамически сменяется клипом В, реализуя какое-либо несложное, но зрелищное, двумерное скользящее движение:
- **Band Slide** (Полосы);
 - **Center Merge** (Слияние в центр);
 - **Center Split** (Разбиение из центра);
 - **Multi-Spin** (Мультивращение);
 - **Push** (Выталкивание);
 - **Slash Slide** (Косое скольжение);
 - **Slide** (Слайд);
 - **Sliding Band** (Скользят полосы);
 - **Sliding Boxes** (Скользят прямоугольники);
 - **Split** (Разбиение пополам);
 - **Swap** (Рокировка);
 - **Swirl** (Мозаика).
- **Special Effect** (Спецэффект) — специальные эффекты, подобные переходам из папки **Map** (Карта). Чаще всего применяются не для смены планов в фильме, а для наложения одного клипа на другой с тем или иным спецэффектом:
- **Direct** (Прохождение) — кадр клипа В, без всякого спецэффекта, проходит сквозь клип А так, что в фильм попадает только клип В;
 - **Displace** (Замена) — синие, зеленые и красные каналы пикселей клипа А последовательно заменяются пикселями клипа В;
 - **Image Mask** (Маска изображения) — маска, определенная пользователем в специальном диалоговом окне настройки перехода, задает об-

ласти кадра, которые будут формироваться клипом А (черные участки маски) и клипом В (белые участки маски);

- **Take** (Подъем) — кадр клипа В проходит сквозь кадр клипа А без всякого спецэффекта, подобно эффекту **Direct** (Прохождение);
 - **Texturize** (Текстуризация) — кадры клипов А и В смешиваются в равной пропорции, создавая суммарное изображение;
 - **Three-D** (3-D) — красные и синие каналы кадров клипов А и В смешиваются в равной пропорции, фильтруя зеленую составляющую.
- **Stretch** (Вытягивание) — группа спецэффектов, задающих смену кадров клипов А и В, сопровождающуюся характерным растяжением изображения, деформирующем его в определенном направлении:
- **Cross Stretch** (Встречное вытягивание);
 - **Funnel** (Воронка);
 - **Stretch** (Вытягивание);
 - **Stretch In** (Вытягивание сбоку);
 - **Stretch Over** (Вытягивание вокруг).
- **Wipe** (Вытеснение) — спецэффекты вытеснения создают различные двумерные переходы с тем или иным видом уменьшения площади кадра клипа А и соответствующего увеличения площади кадра клипа В. Вытеснение, как правило, не сопровождается ни масштабированием, ни деформацией изображения. В целом, эта, довольно многочисленная группа спецэффектов, родственна переходам из папки **Slide** (Слайд):
- **Band Wipe** (Вытеснение полосой);
 - **Barn Doors** (Раздвигающиеся двери);
 - **Checker Wipe** (Шашки полосами);
 - **Checkerboard** (Шашки) (рис. 13.11).
 - **Clock Wipe** (Циферблат);
 - **Gradient Wipe** (Градиентное вытеснение);
 - **Inset** (Выдвижение из угла);
 - **Paint Splatter** (Рисование кистью);
 - **Pinwheel** (Колесо);
 - **Radial Wipe** (Радиальные полосы);
 - **Random Blocks** (Случайные прямоугольники);
 - **Random Wipes** (Случайные полосы);
 - **Spiral Boxes** (Спираль);

- **Venetian Blinds** (Жалюзи);
- **Wedge Wipe** (Клиновидное вытеснение);
- **Wipe** (Вытеснение);
- **Zig-Zag Blocks** (Зигзаг).



Рис. 13.11. Палитра **Effect Controls** в режиме настройки перехода **Checkerboard**

- **Zoom** (Увеличение) — группа эффектов, применяющих масштабирование изображения клипа А и/или клипа В. Увеличение или уменьшение площади кадра сопровождается соответствующим изменением масштаба изображения, поэтому данную группу эффектов можно с успехом применять для добавления в действие вашего фильма некоторой перспективы.
 - **Cross Zoom Stretch** (Встречное увеличение);
 - **Zoom** (Увеличение);
 - **Zoom Boxes** (Увеличивающиеся прямоугольники);
 - **Zoom Trails** (Исчезающий след).

13.3. Масштабирование и анимация клипов

Спецэффектом *движения* (motion) или *анимации* клипов называется эффект перемещения в пределах кадра фильма одних клипов на фоне других. Это перемещение может сопровождаться изменением размеров (*масштабированием* клипа), вращением вокруг своей оси, искажением и т. п. Пример движения клипа с воздушными шарами по клипу с изображением неба приведен в виде коллажа трех кадров на рис. 13.12.



Рис. 13.12. Пример анимации клипа (коллаж)

Масштабирование и анимация клипов настраиваются в Premiere при помощи встроенного эффекта **Motion** (Движение). Статический вариант этого эффекта позволяет осуществить простое масштабирование клипа и его смещение относительно кадра фильма, а динамический вариант — настроить полноценную анимацию посредством техники ключевых кадров. Для применения эффекта движения к тому или иному клипу его следует предварительно выделить в окне **Timeline** (Монтаж). Назначить анимацию можно для клипа, расположенного на любом треке (в том числе и на треке Video 1 — в этом случае движение будет проходить на черном фоне, поскольку под словом трека Video 1 ничего нет). Мы будем рассматривать эффект движения на примере двух клипов, расположенных на треках друг над другом (рис. 13.13).

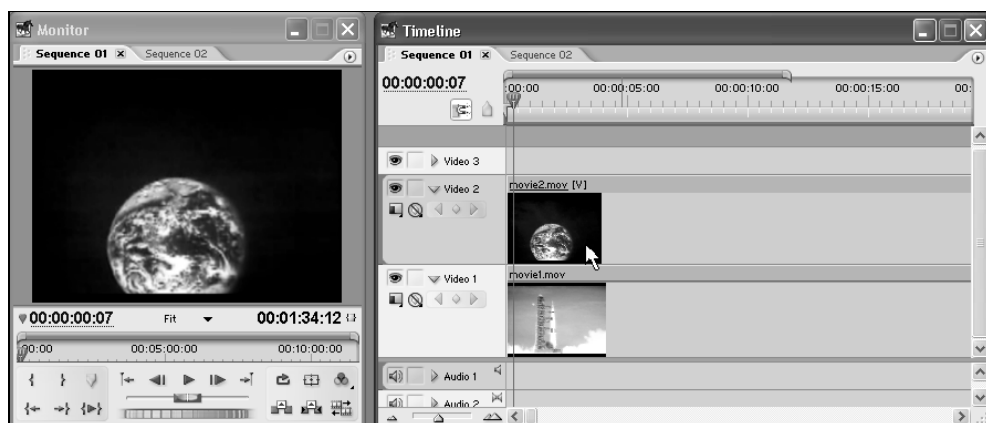


Рис. 13.13. Клип с верхнего трека пока полностью заслоняет клип с нижнего трека

13.3.1. Масштабирование

Для изменения размера кадра клипа и его положения относительно кадра фильма:

1. Выделите клип в окне **Timeline** (Монтаж).
2. Вызовите палитру **Effect Controls** (Управление эффектом).
3. В палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) нажмите кнопку включения эффекта **Motion** (Движение).
4. Щелкните на пиктограмме слева от названия эффекта **Motion** (Движение) (рис. 13.14), что позволит проводить его визуальную настройку в окне **Monitor** (Монитор).

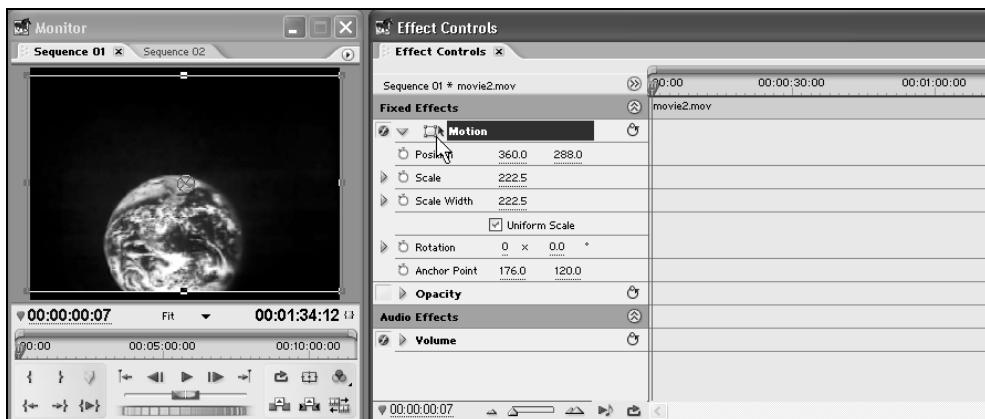


Рис. 13.14. Включение визуальной настройки (в кадре) эффекта **Motion**

5. Пользуясь инструментом **Selection** (Выбор), масштабируйте изображение выделенного клипа в окне **Monitor** (Монитор), хватаясь и перетаскивая маркеры обрамления, выделяющие кадр (см. рис. 13.14). Перетаскиванием клипа за центр изображения можно добиться его перемещения в любую часть фильма.

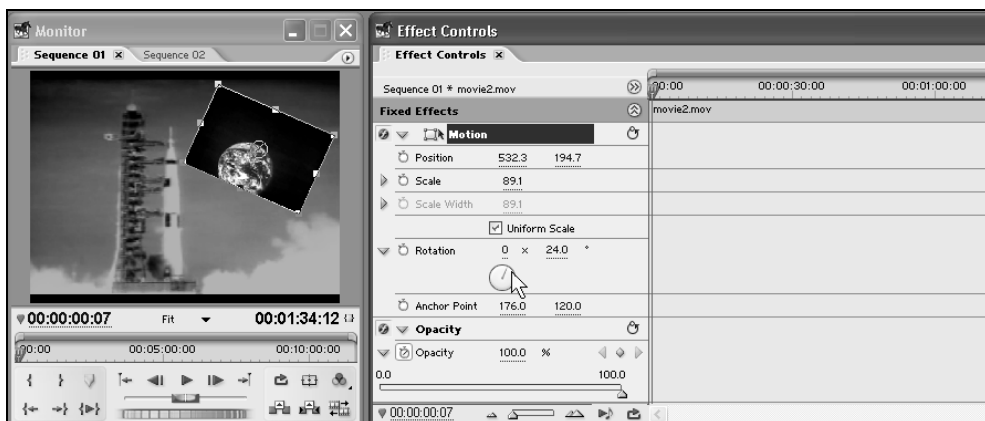


Рис. 13.15. Вращение кадра клипа организовано при помощи настройки параметра **Rotation** эффекта **Motion**

Примечание

Если добавить эффекту **Motion** (Движение) в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) ключевые кадры стандартным способом, то эффект масшта-

бирования можно сделать динамическим, т. е. определить изменение размера клипа со временем. Подробнее об этом написано в *разд. 13.2.2*.

6. При желании отредактируйте параметры **Position** (Расположение) и **Scale** (Масштаб) в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом). Кроме того, вы имеете возможность повернуть кадр путем определения угла поворота в поле **Rotation** (Вращение) (рис. 13.15).

13.3.2. Анимация

В Premiere, как и в большинстве других видеоредакторов, настройка анимации организована посредством технологии ключевых кадров (*см. урок 12*). Она подразумевает выделение из всего фильма определенных кадров, называемых ключевыми, для которых пользователь явно определяет значения некоторых параметров эффекта **Motion** (Движение), изменение которых со временем и создает анимацию. Следует оговориться, что кадры являются ключевыми по отношению к тем параметрам клипа, для которых назначены изменения. Для других параметров те же кадры являются обычными.

Комбинируя динамику всего нескольких параметров встроенного эффекта **Motion** (Движение), можно создавать весьма зрелищные эффекты анимации. Перечислим эти параметры, которые доступны для редактирования в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом).

- **Anchor point** (Точка привязки) — задает выделенную невидимую точку на клипе, которая имеет ключевое значение при некоторых операциях (например, при повороте клипа точка привязки является центром вращения). Таким образом, передвижение точки привязки не влияет на внешний вид самого клипа, но играет определяющую роль при некоторых действиях. Как и многие другие параметры, точка привязки характеризуется двумя числами — координатами по горизонтали и по вертикали. По умолчанию точка привязки помещается в центр изображения клипа (рис. 13.16);
- **Position** (Расположение) — параметр, определяющий положение клипа относительно кадра фильма и содержащий две координаты (горизонтальную и вертикальную). С помощью задания ключевых кадров для этого параметра можно осуществить перемещение кадров слоя по кадру фильма. Линия, по которой клип будет перемещаться в кадре фильма, называется *траекторией*, или *путем* его движения (*motion path*) и показывается пунктиром в окне **Monitor** (Монитор);
- **Scale** (Масштаб) — определяет изменение размера кадра клипа со временем;
- **Rotation** (Вращение) — определяет вращение клипа вокруг точки привязки клипа (*см. рис. 13.15*). Параметр задается комбинацией двух чисел — числа переворотов на траектории и текущего угла поворота.



Рис. 13.16. Настройка анимации клипа

В промежутках между ключевыми кадрами программа осуществляет автоматическую интерполяцию изменяющегося параметра (по специально заложенному в нее алгоритму), что обеспечивает плавность его изменения в промежутке от одного ключевого кадра к другому.

Порядок настройки анимации тот же самый, что и динамических эффектов (см. урок 12).

1. Установите линию редактирования на кадр, который вы собираетесь сделать ключевым.
2. В палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) раскройте вложенный список эффекта **Motion** (Движение) и, если этот эффект еще не включен, включите его нажатием кнопки с пиктограммой в виде буквы *f*.
3. Выберите параметр эффекта **Motion** (Движение) и щелкните на кнопке **Toggle Animation** (Включить анимацию), изображающей секундомер, расположенной слева от названия этого параметра. В результате пересечение линии редактирования и строки параметра будет отмечено характерным ромбом, говорящим о том, что данный кадр стал ключевым.
4. Определите величину параметра для данного ключевого кадра при помощи соответствующего поля с числовым значением или визуальным способом в окне **Monitor** (Монитор).
5. Подобным образом (пп. 1—4) определите остальные ключевые кадры, задав для них желаемые значения параметра.
6. Просмотрите кадры композиции, оценив качество анимации, и, при необходимости, отредактируйте ключевые кадры и/или настройте анимацию для других параметров.

7. При желании измените алгоритм интерполяции в окрестностях ключевых кадров. Для этого следует вызвать из области нужного маркера ключевого кадра, контекстное меню и выбрать в нем желаемый тип поведения интерполяционной кривой на входе и на выходе из кадра (рис. 13.17). В частности, для "замораживания" значения параметра в промежутке между ключевыми кадрами следует выбрать опцию **Hold** (Остановить).

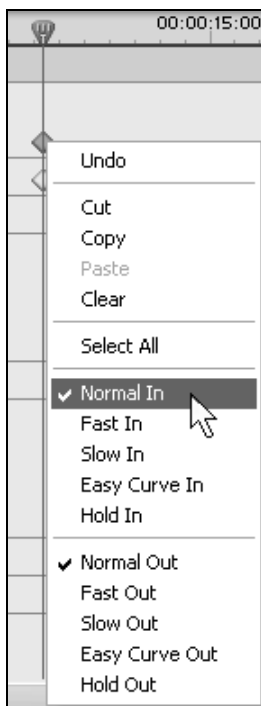


Рис. 13.17. Выбор типа интерполяции в промежутках между ключевыми кадрами для эффекта **Motion**

Как вы видите, масштабирование и анимация клипов в Premiere осуществляются путем стандартной настройки встроенного эффекта **Motion** (Движение) и могут проводиться визуальным способом непосредственно на кадре фильма в окне **Monitor** (Монитор).

Примечание

Настройка движения может осуществляться и в окне **Timeline** (Монтаж) при помощи отображения маркеров ключевых кадров параметров непосредственно на клипе, аналогично регулировке динамических эффектов (см. разд. 12.3).

13.4. Наложение видео

Как мы уже раньше отмечали, каждый видеотрек фильма фактически представляет собой отдельный слой изображения. Самым нижним слоем является трек Video 1, следующий — Video 2 и т. д. Под треком Video 1 нет других треков, под ним расположен черный фон.

Если на треке нет клипов, то это означает, что трек является совершенно прозрачным, и в формировании изображения кадра фильма не участвует. Если клипов нет ни на одном из треков, то кадром фильма будет черный экран. Если же на треке располагается клип, то прохождение сквозь него изображения с нижних треков зависит от степени прозрачности этого клипа. До сих пор мы имели дело с непрозрачными (сплошными) клипами, которые, будучи расположенными на треке, полностью заслоняют клипы с треков, находящихся ниже. Однако клипам на треках можно назначать различные режимы прозрачности.

Настройка наложения видео напоминает наслаивание друг на друга разноцветных стеклянных пластин. Под пластинами находится черный фон, а сами пластины могут быть частично прозрачными, а также иметь определенные непрозрачные участки. Наложение пластин определяет окончательную картину. Точно так же накладываются друг на друга и клипы. Понятно, что при этом основную роль должны играть способы назначения режима прозрачности видеоклипам. Хорошее знание этих способов дает пользователю Premiere широчайшие возможности для монтажа кадров фильма из изображений разных видеоклипов.

В зависимости от потребностей пользователя разрешается настраивать несколько режимов прозрачности, возможно, комбинируя их:

- регулировка степени прозрачности клипа как единого целого, независимо от содержимого нижних треков;
- настройка одного из эффектов прозрачного наложения, осуществляющего смешивание изображения клипа на треке с нижними треками по определенному алгоритму;
- разметка областей прозрачности изображения клипа при помощи масок.

Рассмотрим основные типы определения прозрачности клипов, используя тот же пример наложения треков, показанный на рис. 13.13 (см. разд. 13.2.1).

13.4.1. Установки прозрачности видеоклипа

Самый простой вариант настройки наложений клипов — это определение прозрачности его изображения как единого целого (без разметки, в кадре, областей с разной прозрачностью). Для назначения такого типа наложения служит встроенный эффект Premiere, называемый **Opacity** (Непрозрачность).

Его регулировка осуществляется точно так же, как и настройка любого другого эффекта в окне **Timeline** (Монтаж) или палитре **Effect Controls** (Управление эффектом).

Для задания постоянной прозрачности клипа:

1. Разверните трек, на котором находится клип, нажмите кнопку **Show Keyframes** (Показать ключевые кадры) и в появившемся подменю выберите пункт **Show Opacity Handles** (Показать маркеры непрозрачности). В результате на клипе в окне **Timeline** (Монтаж) появится ленточный регулятор прозрачности.
2. Выберите инструмент **Pen** (Перо) в палитре **Tools** (Инструментарий).
3. Отрегулируйте значение непрозрачности либо путем перетаскивания ленточного регулятора прозрачности инструментом **Pen** (Перо) в окне **Timeline** (Монтаж), либо при помощи стандартных регуляторов параметра **Opacity** (Непрозрачность) одноименного встроенного эффекта в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) (рис. 13.18).

Внимание

Не забывайте о том, что параметр **Opacity** (Непрозрачность) измеряется в процентах непрозрачности клипа, т. е. описывает, насколько сплошным должен быть этот клип.



Рис. 13.18. Настройка постоянной прозрачности выделенного клипа

Спецэффект прозрачности можно сделать *динамическим*, т. е. изменяющимся во времени. Динамическое изменение прозрачности достигается за счет *ключевых кадров прозрачности*. В этом случае для каждого из ключевых кадров клипа явно определяется интенсивность эффекта прозрачности, иными словами, величина непрозрачности клипа на данном кадре фильма.

Таким образом, для определения динамического изменения степени прозрачности:

1. Установите линию редактирования на тот кадр, который вы собираетесь сделать ключевым.
2. Нажмите кнопку **Toggle Animation** (Включить анимацию) для эффекта **Opacity** (Непрозрачность) в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом).
3. Расставьте ключевые кадры для параметра непрозрачности в окне **Timeline** (Монтаж) или в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) (рис. 13.19).

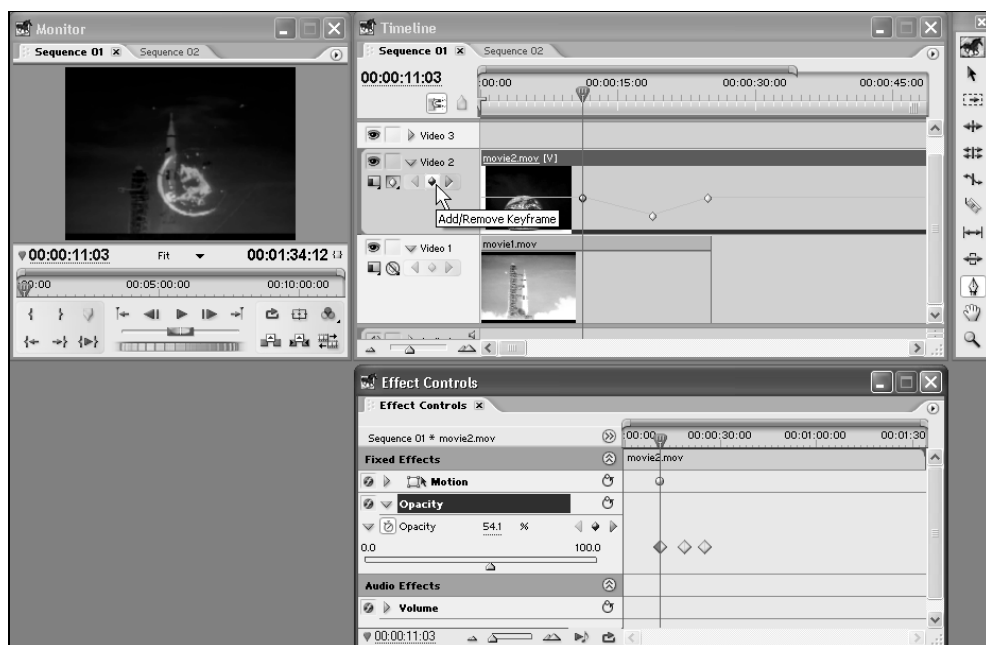


Рис. 13.19. Настройка динамического эффекта при помощи окна **Timeline**

13.4.2. Прозрачные наложения

Еще один тип регулировки прозрачности — это так называемые *прозрачные наложения* (key), реализованные в виде стандартных эффектов. Поэтому бу-

дем иметь в виду, что управление ими аналогично управлению другими эффектами (см. урок 12).

Данный тип прозрачности позволяет, в зависимости от определенных свойств изображения клипа, назначить пикселам определенный процент прозрачности. В частности, можно сделать более прозрачными пиксели определенного цвета или цветового диапазона, яркости или диапазона яркости или т. п.

1. Выделите желаемый клип в окне **Timeline** (Монтаж).
2. Вызовите на экран палитру **Effects** (Эффекты) при помощи верхнего меню **Window** (Окно).
3. В палитре **Effects** (Эффекты) раскройте папку **Keying** (Прозрачные наложения).
4. Назначьте нужный вам эффект наложения, например, эффект **Chroma Key** (Цветность) (рис. 13.20), который делает прозрачным некоторый диапазон цветов слоя.



Рис. 13.20. Для настройки прозрачного наложения воспользуйтесь эффектами типа **Keying** из палитры **Effects**

5. Отрегулируйте параметры эффекта при помощи появившейся палитры **Effect Controls** (Управление эффектом), в частности, определив желаемый прозрачный цвет (в нашем примере — черный цвет).
6. При желании сделайте эффект динамическим, нажав кнопку **Toggle Animation** (Включить анимацию) в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) и настроив соответствующие ключевые кадры анимации эффекта (см. разд. 12.3).

Приведем краткий перечень имеющихся в Premiere типов прозрачных наложений, повторившись, что все они являются эффектами типа **Keying** (Прозрачные наложения):

- **Chroma** (Цветность) — наложение, позволяющее выбрать определенный цвет прозрачности. Его можно с успехом применять для сложных случаев монтажа, когда желательно добиться очень качественного наложения. Параметры данного типа наложения следующие:
 - **Color** (Цвет) — цвет прозрачности, выбираемый с помощью пипетки или палитры цветов. Благодаря большому набору параметров этот тип наложения позволяет отрегулировать требуемый диапазон цветов и очень точно подогнать прозрачные области под желаемый эффект наложения;
 - **Similarity** (Подобие) — расширяет или сужает диапазон прозрачных цветов (чем больше этот параметр, тем шире диапазон прозрачных цветов);
 - **Blend** (Смешивание) — изменяет прозрачность клипа в зависимости от цвета фоновых клипов (чем больше параметр, тем сильнее смешивание цветов клипа и фона);
 - **Threshold** (Порог) — изменяет порог темных оттенков (теней) диапазонов цветов, для которых назначается режим прозрачности (чем больше порог, тем больше теней остается непрозрачными);
 - **Cutoff** (Отсечка) — изменяет, вдобавок к действию предыдущего параметра, насыщенность теней. Перетаскивание регулятора влево — осветляет тени, вправо — затемняет их, а перетаскивание регулятора вправо, за регулятор порога, — инвертирует серые и прозрачные пикселы;
 - **Smoothing** (Сглаживание) — управляет степенью сглаживания границ прозрачности клипа.
- **RGB Difference** (Разница RGB-цвета) — упрощенный вариант наложения **Chroma** (Цветность) с возможностью регулировки только двух из пяти параметров: **Similarity** (Подобие) и **Smoothing** (Сглаживание). Применяйте его, когда кадр не содержит теней и не требуется очень точной регулировки дополнительных свойств наложения, а достаточно лишь определения диапазона прозрачных цветов;

- **Luma** (Яркость) — тип наложения, использует для определения прозрачных участков клипа не цветовой диапазон, а диапазон яркости изображения. Затемненные участки клипа после применения эффекта становятся более прозрачными. Следующие два параметра позволяют управлять положением и шириной диапазона яркости:
- **Threshold** (Порог) — изменяет размер диапазона яркости, для которого назначается режим прозрачности (чем больше порог, тем больше участков изображения становятся прозрачными);
 - **Cutoff** (Отсечка) — изменяет степень прозрачности участков, попадающих, судя по их яркости, в диапазон прозрачности (чем больше этот параметр, тем прозрачнее становятся участки изображения).

Совет

Наложение **Luma** (Яркость) полезно использовать для выделения клипов с титрами, наложенных на изображение, а также для наложения изображения с преимуществом темных тонов, которые желательно сделать прозрачными.

- **Screen** (Экран) и **Multiply** (Умножение) — два простых типа наложений, выбирающих диапазон прозрачных цветов клипа в зависимости от яркости фонового изображения. Наложение **Screen** (Экран) делает прозрачными те пиксели клипа, которые лежат над темными участками нижнего изображения, а наложение **Multiply** (Умножение), напротив, — пиксели, расположенные над светлыми участками. Для регулировки степени прозрачности предусмотрен единственный параметр — **Cutoff** (Отсечка), который изменяет среднюю прозрачность клипа (чем больше параметр, тем меньше прозрачность).

Совет

Применяйте эти наложения в том случае, если вы хотите, чтобы степень прозрачности клипа находилась в прямой зависимости от цвета фона (например, контрастировала бы с фоном).

13.4.3. Маски

До сих пор мы рассматривали прозрачные наложения, которые одинаково действовали на весь кадр клипа целиком. Но, иногда требуется сделать прозрачной (или частично прозрачной) только некоторую часть изображения клипа. В этом случае требуется определить разметку его прозрачных областей, называемую маской. Самый простой вариант маски выделяет из изображения некоторую абсолютно прозрачную область, а все остальное пространство клипа делает сплошным.

Для того чтобы задать маску такого типа "от руки":

1. Выделите клип в окне **Timeline** (Монтаж).
2. Примените эффект **Garbage Matte** (Выделяющая маска), перетащив его из палитры **Effects** (Эффекты) на клип в окно **Timeline** (Монтаж).
3. В палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) разверните эффект **Garbage Matte** (Выделяющая маска).
4. Щелкните указателем мыши на пиктограмме слева от названия эффекта **Garbage Matte** (Выделяющая маска) в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом), что вызовет появление маркеров маски в окне **Monitor** (Монитор).
5. Перетаскивая маркеры обрамления маски в окне **Monitor** (Монитор), определите ее размер и форму (рис. 13.21).
6. При желании задайте динамику изменения маски со временем при помощи расстановки ключевых кадров в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом).



Рис. 13.21. Для рисования маски "вручную" воспользуйтесь эффектом **Garbage Matte**

Примечание

Если последовательно применить к клипу еще один эффект типа прозрачного наложения, то можно комбинировать его с нарисованной маской.

Перечислим прозрачные наложения — маски, имеющиеся в папке **Keying** (Прозрачные наложения) палитры **Effects** (Эффекты);

- **Garbage Matte** (Выделяющая маска) — разобранное выше наложение, позволяющее "вручную" выделить из клипа определенный прозрачный участок;
- **Image Matte** (Маска изображения) — наложение, которое использует изображение из дополнительного графического файла, содержащего области прозрачности для клипа. Черные области маски установят для клипа совершенно прозрачные области, белые области маски — совершенно непрозрачные, а серые (в зависимости от оттенка) — полупрозрачные. Изображение-маска может быть не только черно-белой, но и цветным. Наложение цветной маски на клип делает более прозрачными те участки изображения клипа, которые имеют цвет, дополнительный к цвету соответствующих участков маски;
- **Difference Matte** (Разностная маска) — наложение, сравнивающее изображение маски с каждым кадром клипа и делающее прозрачными те пиксели клипа, которые полностью совпадают с пикселями маски. Для этого типа наложения в качестве маски часто используется стоп-кадр клипа, предварительно экспортированный в графический файл. Параметр **Similarity** (Подобие) уменьшает или увеличивает степень подобия кадра клипа и маски, которая делает соответствующие участки клипа прозрачными (чем больше этот параметр, тем более непохожие на маску участки клипа станут прозрачными);

Совет

Если у вас есть клип с движущимся на фоне статического изображения объектом, снятый, к тому же, неподвижной камерой, то поменять фон, даже очень сложный, можно с помощью эффекта **Difference Matte** (Разностная маска). Экспорт подходящего стоп-кадра клипа и применение этого типа наложения с маской в виде сохраненного стоп-кадра позволят сделать статические части клипа (т. е. фон) прозрачными.

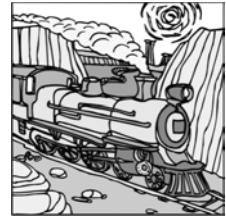
- **Track Matte** (Движущаяся маска) — это наложение позволяет назначить для клипа маску, изменяющуюся во времени (например, движущуюся по экрану). Для того чтобы применить этот тип наложения, необходимо предварительно заготовить маску в виде анимационного файла;
- **Alpha Adjust** (Альфа-канал) — очень удобный способ организации наложения в **Premiere**, поскольку еще до использования клипа вы определяете, какие части его изображения и в какой степени следует сделать про-

зрачными. Цветные изображения, с которыми мы имели дело, формировались на экране монитора благодаря, записанной определенным образом информации о красной, зеленой и синей составляющих для каждого пиксела изображения. Поэтому такие изображения называют *RGB-изображениями* (по начальным буквам английских названий цветов — Red, Green, Blue). Помимо такой кодировки изображения, во многих графических редакторах применяются другие форматы графических и видеофайлов, содержащие дополнительную информацию о прозрачности каждого пиксела изображения. Эту информацию называют *альфа-каналом* (alpha-channel), а сами изображения — *альфа-изображениями*. Как правило, альфа-канал хранит информацию об *альфа-маске* — своеобразной маске, "надеваемой" на изображение. Альфа-маска показывает, насколько прозрачным является каждый пиксел изображения. Черные участки альфа-маски соответствуют совершенно прозрачным участкам изображения, белые — совершенно непрозрачным, а серые — частично прозрачным (степень прозрачности определяется оттенком серого цвета). С помощью альфа-канала, например, удобно менять фон статического изображения, предварительно определив, какие из его участков следует сделать прозрачными. Таким образом, вся информация о степени прозрачности каждого пиксела изображения хранится непосредственно в клипе (точнее, в альфа-канале).

Примечание

Разные программы (такие как Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и т. д.) используют различные форматы кодировки альфа-канала. Например, сведения о прозрачности могут иметься отдельно как для каждого из трех основных цветов, так и только для серой маски.

Урок 14



Титры

Этот урок посвящен титрам — текстовым подписям и рисункам, которые пользователю позволяет добавлять к фильму. Вообще говоря, в Premiere *титрами* (title) называются клипы особого типа, которые могут содержать как текст, так и графические примитивы (например, прямоугольники, эллипсы, линии и т. п.).

Урок получился довольно объемным, поскольку мы решили дать исчерпывающее описание редактора титров Premiere. Однако, возможно, для вашей работы с титрами достаточно будет познакомиться только с первыми разделами этого урока (см. разд. 14.1, 14.2, 14.3).

- Чего мы хотим:
 - научиться создавать и редактировать титры (на простых модельных примерах).
- Нам потребуется:
 - один видеофайл.
- Что полезно вспомнить:
 - как создаются новые специальные клипы и фильмы (см. урок 7).

14.1. Клипы с титрами

Клипы с титрами создаются и редактируются непосредственно в Premiere при помощи специального встроенного графического редактора, называемого, начиная с версии Premiere 6.5, Adobe Title Designer (Дизайнер титров). Adobe Title Designer (Дизайнер титров) существенно уступает в возможностях традиционным графическим пакетам (таким как Adobe Photoshop). Однако следует помнить, что он нацелен именно на создание характерного оформления кадров видеофильма. Примерами могут служить средства для создания бегущего текста или развитой системы управления прозрачностью фона и графики.

Примечание

Если возможностей редактора титров, встроенного в Premiere, вам недостаточно, то вы всегда можете воспользоваться более мощными графическими редакторами (например, Adobe Photoshop). Вам потребуется лишь сохранить файл в каком-либо графическом формате (например, BMP), а затем импортировать его как статический клип. Конечно, при этом вы затратите больше времени.

Титры могут включать разнообразные текстовые структуры, традиционные графические примитивы, а также сложные фигуры. Для создания и редактирования титров предназначен специальный одноименный, элемент интерфейса Premiere — окно **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров). Вводный раздел данного урока посвящен технике создания клипов с титрами и основным приемам работы с ними как в окне дизайнера титров, так и в окне **Timeline** (Монтаж).

14.1.1. Создание клипа с титрами

Титры в Premiere хранятся в клипах специального вида (называемых *клипами титров*), каждый из которых, в свою очередь, хранится на диске компьютера в особом файле с расширением `prtl`.

Для создания нового клипа с титрами выполните следующие действия.

1. Сделайте активной ту корзину окна **Project** (Проект), в которой вы хотите разместить клип с титрами.
2. Выберите в верхнем меню команду **File>New>Title** (Файл>Создать>Титры).
3. В открывшемся окне **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров) создайте нужные вам титры, т. е. добавьте необходимые текст, графику и т. п., пользуясь панелью инструментов этого окна.
4. Выберите, при активном окне **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров), в верхнем меню команду **File>Save** (Файл>Сохранить).
5. Определите местонахождение и имя файла в соответствующем диалоговом окне **Save File** (Сохранить файл) (рис. 14.2). Титры сохраняются в специфических файлах Premiere с расширением `prtl` (сокращение от `Premiere Title`).

Примечание

Создать новый клип с титрами, как вы помните, можно и при помощи кнопки **Create Item** (Создать) на панели инструментов окна **Project** (Проект). В открывшемся диалоговом окне следует выбрать из раскрывающегося списка типа создаваемого объекта вариант **Title** (Титры).

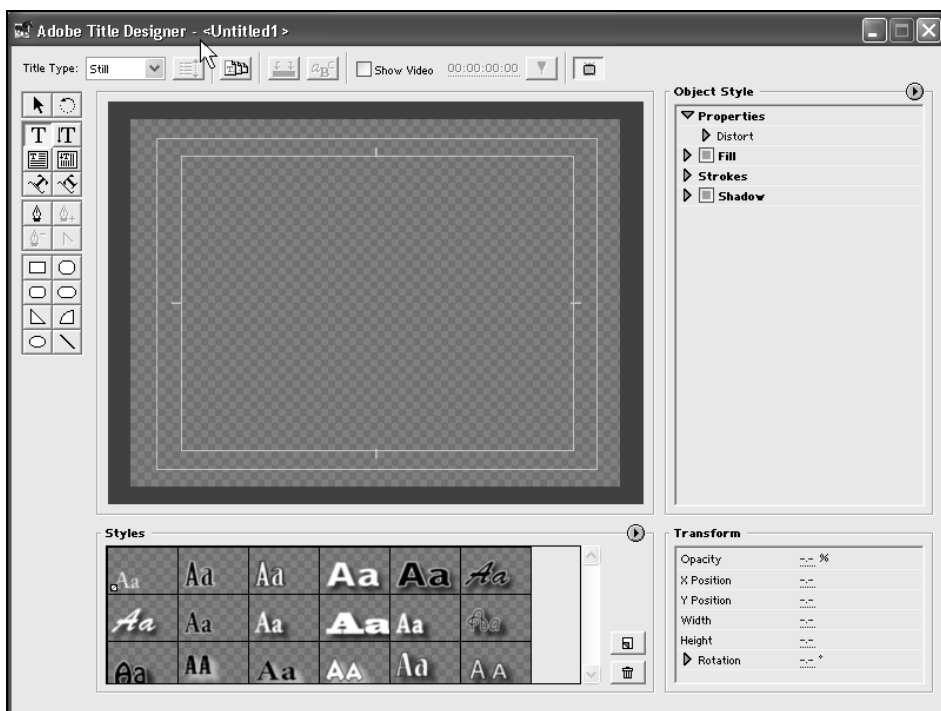


Рис. 14.1. Вид окна **Adobe Title Designer** сразу после создания нового клипа титров

Клипы с титрами отличаются от других клипов в **Premiere** тем, что каждый из них сохраняется в отдельном файле. Перед тем как вставить вновь созданный клип с титрами в окно **Project** (Проект), пользователю необходимо сохранить его в файле описанным выше способом. Только после этого клип с титрами появится в окне **Project** (Проект) (рис. 14.3).

Примечание

Если вы создаете новый клип с титрами или вносите изменения в существующий клип, инициировать сохранение файла можно, просто попытавшись закрыть окно **Title** (Титры). **Premiere** напомнит вам, что клип надо предварительно сохранить в файле, выводя соответствующее информационное окно.

Работать с фильмом в окне **Timeline** (Монтаж) можно, не закрывая окна **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров) (или его нескольких окон, если одновременно редактируется несколько клипов с титрами). Сделать окно активным можно, щелкнув в его пределах мышью или при помощи выпадающего меню **Window** (Окно), в нижней части которого приведен список всех открытых окон. Последний способ особенно удобен, если на экране одновременно находится большое число окон, и многие из них полностью скрыты соседними окнами.

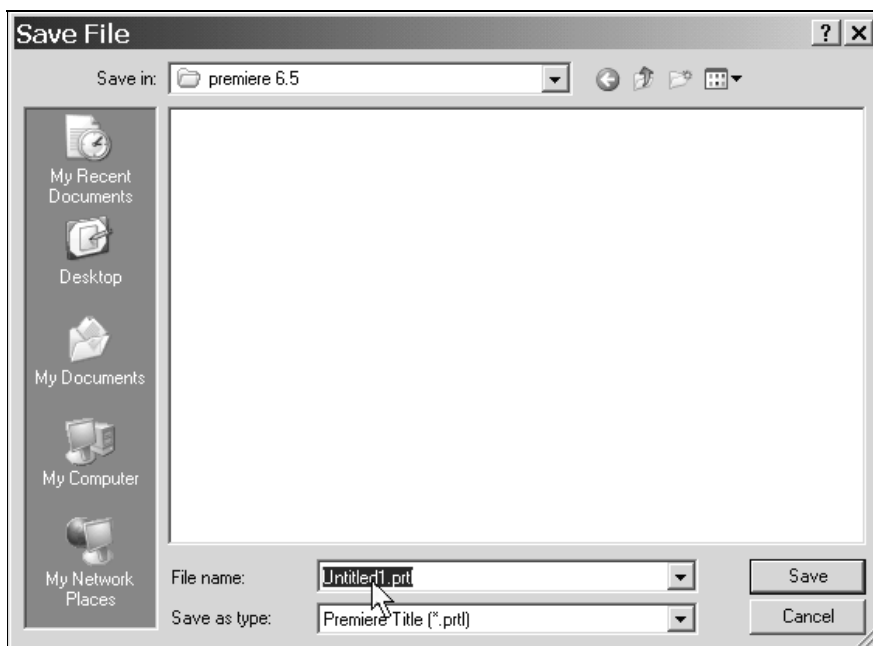


Рис. 14.2. Сохранение файла титров

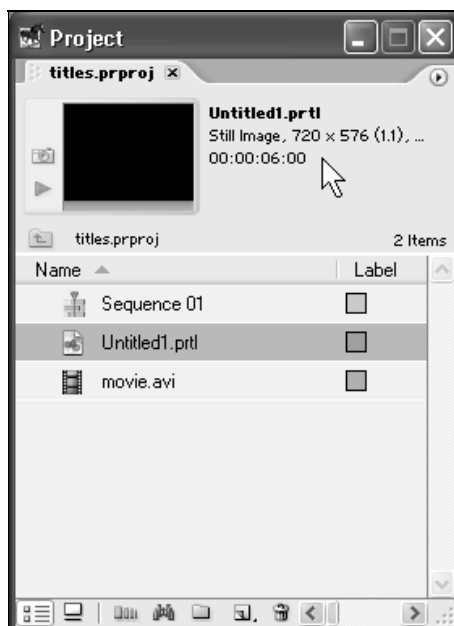


Рис. 14.3. Клип с титрами в окне Project

14.1.2. Вставка титров в фильм

После того как вы сохранили титры в файле, соответствующий клип появляется в окне **Project** (Проект). Для того чтобы вставить клип с титрами в фильм, достаточно просто перетащить его из окна **Project** (Проект) в желаемое место нужного трека в окне **Timeline** (Монтаж), как обычный клип со статическим изображением (рис. 14.4). По умолчанию клипам с титрами присваивается тип прозрачности **Alpha Channel** (Альфа-канал) (см. урок 13). Невидимый для пользователя альфа-канал клипа с титрами формируется Дизайнером титров автоматически, исходя из их содержимого.

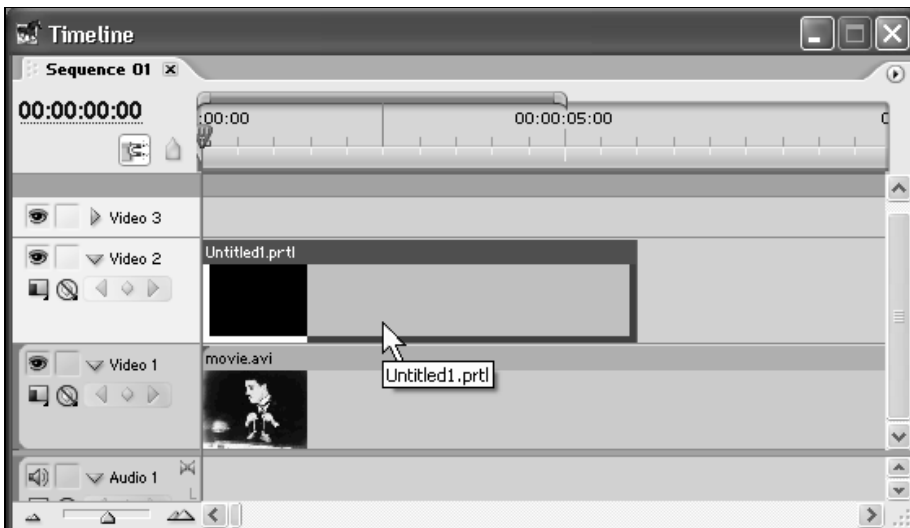


Рис. 14.4. Клип с титрами в фильме в окне **Timeline**

Практически во всем клипы с титрами ведут себя так же, как и статические клипы. Даже их тип в окне **Project** (Проект) помечен как **Still Image** (Статическое изображение). Поэтому, для клипов с титрами, вставленных в окно **Timeline** (Монтаж), можно определить весь спектр спецэффектов — движения, прозрачности и т. п.

Для последующего редактирования титров, вставленных в фильм, просто дважды щелкните мышью на клипе с титрами в окне **Timeline** (Монтаж), и титры загрузятся в окно **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров).

Внимание

Клипы с титрами существенно отличаются от всех остальных клипов. При переносе в окно **Timeline** (Монтаж) не создается независимого экземпляра клипа

с титрами. Этот клип всегда соответствует той информации, которая хранится в файле с расширением prt1. Чтобы изменения, производимые над титрами, возымели действие в фильме, файл с титрами требует сохранения после каждого редактирования титров.

14.2. Основы работы с Adobe Title Designer

Начнем разговор о приемах редактирования титров с основных сведений, которые позволят буквально в два щелчка мыши создавать профессиональные титры. В этом разделе вы найдете как раз такие сведения о Дизайнере титров.

14.2.1. Интерфейс Adobe Title Designer

Интерфейс Дизайнера титров довольно прост и интуитивен. Если у вас есть опыт работы с традиционными графическими редакторами, то вы без дополнительных затрат сил и времени сумеете пользоваться всем спектром возможностей, которые предоставляются Дизайнером титров. С другой стороны, Дизайнер титров нацелен на решение задачи создания титров для фильмов, поэтому некоторые его опции являются специфическими.

Основными составляющими интерфейса **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров) являются следующие элементы (см. рис. 14.1):

- собственный *инструментарий* (или *панель инструментов*) — представляет собой панель с кнопками и предназначен для выбора какого-либо инструмента, ответственного за определенные действия;
- выпадающий список **Title type** (Тип титров) — предназначен для выбора одного из трех возможных типов титров:
 - **Still** (статические);
 - **Roll** (бегущие вертикально);
 - **Crawl** (бегущие горизонтально);
- контекстное меню — меню, которое вызывается щелчком правой кнопки мыши на объекте или пустой части полотна;
- меню панелей окна **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров), вызываемые нажатием на характерные кнопки в правом верхнем углу панелей;
- верхнее меню **Title** (Титры);
- полотно* — область, представляющая собой кадр клипа титров, на которую пользователь может наносить самые разные объекты;

- панели **Object Style** (Стиль объекта), **Transform** (Преобразование) и **Styles** (Стили) — для форматирования и редактирования объектов. Эти панели содержат элементы управления, при помощи которых можно изменять такие свойства объектов, как координаты размещения на полотне, размеры, обрамление, заливка и т. п.;
- панель **Object Style** (Стиль объекта) устроена в виде иерархической последовательности списков, объединяющих группы сходных по смыслу параметров объекта:
 - **Properties** (Свойства);
 - **Fill** (Заливка);
 - **Strokes** (Обрамление);
 - **Shadow** (Тень).

В свою очередь, параметры на панелях **Object Style** (Стиль объекта) и **Transform** (Преобразование) содержат списки второго уровня, например, список **Fill** (Заливка) — внутренние списки **Sheen** (Блик), **Texture** (Текстура) и т. д. Содержимое каждого списка можно раскрыть или скрыть щелчком на треугольной кнопке возле заголовка списка (рис. 14.5). Когда список раскрыт, такая кнопка направлена вниз, а когда его содержимое скрыто — вправо.

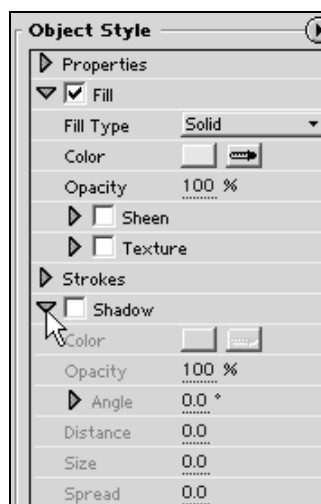


Рис. 14.5. Навигация по спискам панели **Object Style** в окне **Adobe Title Designer**

Панели **Object Style** (Стиль объекта) и **Transform** (Преобразование) содержат много специфических регуляторов числовых значений параметров, харак-

терных для Premiere. Среди параметров настройки цвета (например, цвета заливки, тени, линий обрамления и др.) различных списков панели **Object Style** (Стиль объекта) довольно часто встречаются поля выбора текущего цвета, сопровождаемые кнопкой выбора инструмента **Eyedropper** (Пипетка). Более подробную информацию о способах использования различных регуляторов вы найдете в *разд. 12.2.6*.

14.2.2. Инструментарий

Как уже отмечалось, панель **Tools** (Инструментарий) содержит ряд кнопок, одна из которых является активной (рис. 14.6). Кнопки соответствуют различным инструментам, используемым для определенных целей при редактировании клипов титров.

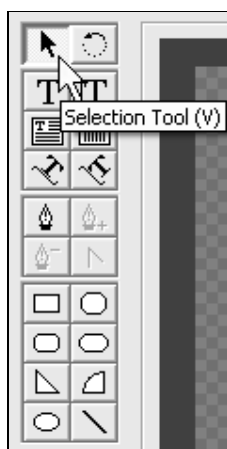


Рис. 14.6. Инструментарий

Инструменты делятся на несколько групп согласно их назначению:

- Selection** (Выбор) — предназначен для выделения объекта или группы объектов, а также для их масштабирования;
- Rotation** (Вращение) — предназначен для поворота объектов;
- Type** (Текст) — несколько инструментов, каждый из которых предназначен для создания и редактирования текстовых объектов определенного типа:
 - горизонтальный текст;
 - вертикальный текст;

- горизонтальный текстовый блок;
 - вертикальный текстовый блок;
 - фигурный текст;
- **Bezier** (Фигуры Безье) — несколько инструментов, позволяющих осуществлять рисование "от руки" как ломаных, так и сглаженных линий и фигур:
- **Create Bezier** (Создать фигуру Безье);
 - **Bezier+** (Добавить маркер фигуры Безье);
 - **Bezier-** (Удалить маркер фигуры Безье);
 - **Edit Bezier** (Редактировать фигуру Безье);
- **Graphics** (Графические примитивы) — набор инструментов, создающих определенные графические примитивы:
- **Rectangle** (Прямоугольник);
 - **Clipped Corner Rectangle** (Прямоугольник со срезанными углами);
 - **Rounded Corner Rectangle** (Прямоугольник с закругленными углами);
 - **Round Rectangle** (Закругленный прямоугольник);
 - **Wedge** (Треугольник, или Угол);
 - **Arc** (Дуга);
 - **Ellipse** (Эллипс);
 - **Line** (Линия).

14.2.3. Шаблоны

Шаблонами (template) называются файлы с титрами, включенные в комплект Premiere, которые были специально разработаны профессиональными художниками. Таким образом, вам предлагается использовать большое количество предварительных заготовок готовых титров (представляющих собой комбинацию текста и графики), заменив в них некоторый символический текст на свой собственный.



Рис. 14.7. Кнопка **Templates**

Чтобы воспользоваться одним из шаблонов, необходимо проделать следующее:

1. Нажмите кнопку **Templates** (Шаблоны) в верхней части окна Дизайнера титров (рис. 14.7).
2. В раскрывшемся диалоге **Templates** (Шаблоны) выберите желаемый файл с шаблоном, оценивая предлагаемые шаблоны титров в области предварительного просмотра (рис. 14.8).

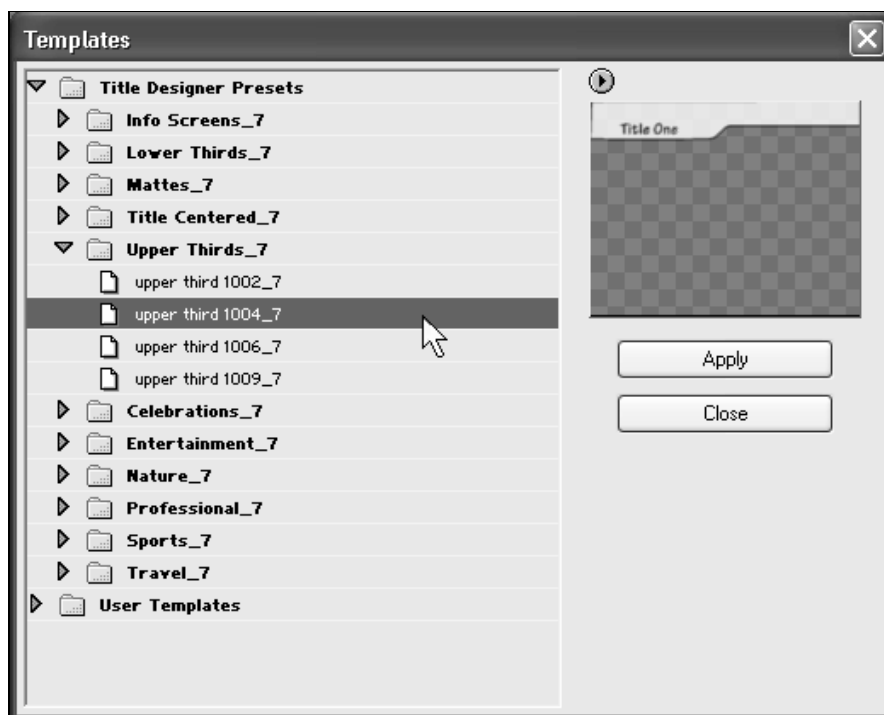


Рис. 14.8. Применение шаблона к титрам

3. После выбора подходящего вам шаблона титров нажмите в диалоге кнопку **Apply** (Применить), и соответствующие титры будут открыты в Дизайнере титров.
4. Замените символический текст, который имеется в шаблоне титров, на свой собственный. Для этого выделите символический текст инструментом **Type** (Текст) и введите вместо него с клавиатуры другой текст (рис. 14.9).
5. Сохраните файл с титрами.

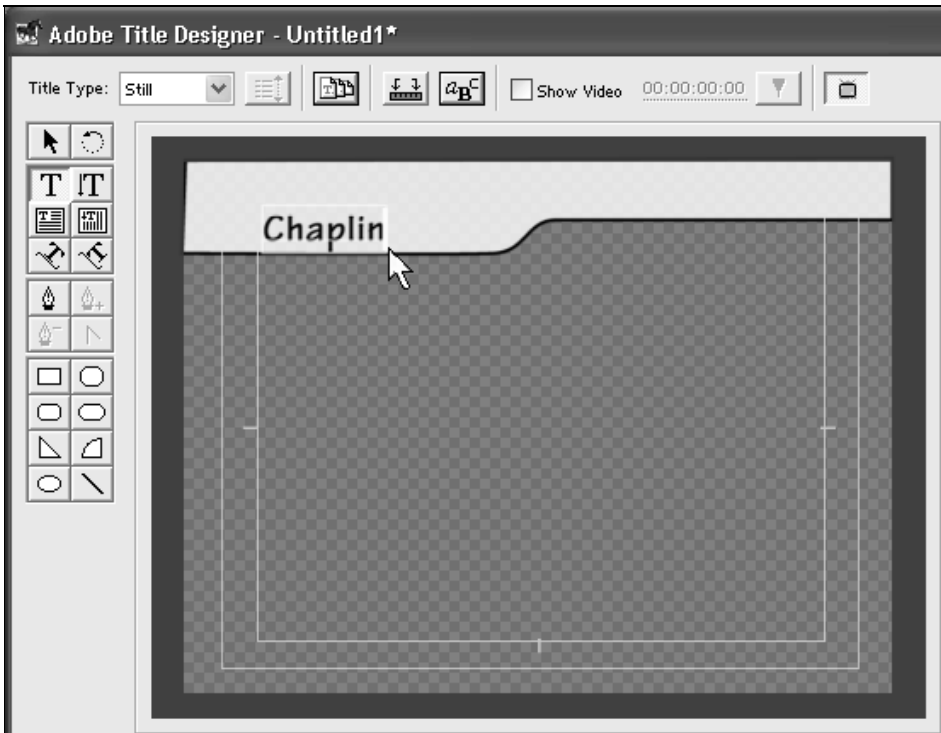


Рис. 14.9. Результат создания текста титров на основе шаблона

14.2.4. Стили

Стилями (styles) называются сохраненные особым образом настройки форматирования (они универсальны как для текстовых, так и для графических объектов), которые можно использовать для быстрого форматирования объектов в титрах. Рассмотрим основные аспекты применения стилей.

Применение стилей

Объекты, которые имеются в титрах (возможно, вставленные в них из шаблонов), легко отформатировать в один щелчок мыши, применив один из предустановленных стилей. Для этого выделите объект на полотне инструментом **Selection** (Выбор) и щелкните на пиктограмме желаемого стиля на панели **Styles** (Стили) в нижней части окна **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров). В результате объект приобретет форматирование, представленное пиктограммой стиля (рис. 14.10).



Рис. 14.10. Применение стиля объекта

Управление стилями

Содержимым палитры **Styles** (Стили) можно управлять, создавая новые стили и удаляя существующие. Подобно тому, как вы применяете имеющиеся стили для форматирования объектов титров, можно определить новый стиль на основе форматирования какого-нибудь объекта.

Для того чтобы создать новый стиль:

1. Отформатируйте какой-либо объект на полотне титров желаемым образом и выделите этот объект инструментом **Selection** (Выбор).
2. Вызовите меню панели **Styles** (Стили).
3. Выберите из меню команду **New Style** (Создать стиль).

4. В открывшемся диалоговом окне определите название нового стиля в поле ввода **Name** (Название) и нажмите в нем кнопку **ОК**.

В результате стиль будет добавлен к списку стилей в виде кнопки с соответствующим оформлением букв "Аа", как пример.

Примечание

Помимо приведенного на рис. 14.10 вида **Large Thumbnails** (Крупные миниатюры) панели **Styles** (Стили), из меню этой панели можно выбрать один из двух других предусмотренных видов — **Small Thumbnails** (Мелкие миниатюры) или **Text Only** (Только текст).

Чтобы удалить один из существующих стилей, достаточно вызвать контекстное меню, щелкая правой кнопкой мыши на кнопке этого стиля и выбирая из меню пункт **Delete Style** (Удалить стиль), либо нажать кнопку **Delete Style** (Удалить стиль) на панели инструментов в правой части панели **Styles** (Стили). После этого в открывшемся диалоге предупреждения, вам следует подтвердить свое намерение удалить стиль нажатием кнопки **ОК**.

Отредактировать существующий стиль можно следующим образом:

1. Выделите какой-либо из объектов на полотне (в этих целях, к примеру, можно временно создать тестовый объект).
2. Примените к нему тот стиль, который вы хотите отредактировать.
3. Отформатируйте объект в соответствии с создаваемым стилем.
4. Создайте на основе форматирования объекта новый стиль описанным выше способом.
5. По желанию удалите прежний стиль из панели **Styles** (Стили).

Примечание

Стили, имеющиеся в каких-либо титрах, можно сохранить в файле специфического формата (*библиотеки стилей*), чтобы затем иметь возможность использовать их в других титрах. В этих целях следует пользоваться командами **Save Style Library** (Сохранить библиотеку стилей) и **Load Style Library** (Загрузить библиотеку стилей) меню панели **Styles** (Стили) соответственно.

Помимо описанных возможностей применения стилей, можно выбрать один из них в качестве текущего. Для этого достаточно в контекстном меню для данного стиля выбрать пункт **Set Style As Default** (Сделать стилем по умолчанию). После этого все объекты, которые вы создадите в Дизайнере титров, будут автоматически иметь форматирование согласно установкам данного стиля.

14.2.5. Просмотр титров на фоне фильма

Дизайнер титров дает пользователю возможность редактировать титры не только на сером фоне, но и на фоне реальных кадров фильма. Для того чтобы отображать титры на фоне фильма:

1. Установите флажок **Show Video** (Показывать Видео) (рис. 14.11).
2. При желании установите подходящий кадр фильма при помощи поля выбора тайм-кода кадра или установите фоновый кадр в позицию линии редактирования окна **Timeline** (Монтаж) нажатием соответствующей кнопки **Sync to Timeline Timecode** (Синхронизовать с тайм-кодом текущего кадра).



Рис. 14.11. Просмотр титров на фоне кадра фильма

14.3. Объекты в титрах

Объекты различных типов создаются при помощи соответствующих инструментов инструментария, а для удаления объекта достаточно выделить его инструментом **Selection** (Выбор) и нажать затем клавишу на клавиатуре.

14.3.1. Текст

Для того чтобы добавить в клип с титрами текстовый объект, следует воспользоваться одним из четырех инструментов, относящихся к классу текстовых. Этим инструментам соответствуют кнопки с литерой **T** на панели **Tools** (Инструментарий). Нужно выбрать тот тип инструмента **Type** (Текст), который отвечает вашей задаче.

Перечислим (слева направо и сверху вниз, рис. 14.12) назначение инструментов группы **Type** (Текст): **Type** (Горизонтальный текст), **Vertical Type** (Вертикальный текст), **Area Type** (Горизонтальный текстовый блок), **Vertical Area Type** (Вертикальный текстовый блок), а также фигурного текста **Path Type** (Горизонтальный фигурный текст), **Vertical Path Type** (Вертикальный фигурный текст).



Рис. 14.12. Создание текстового объекта

Простой текст

Чтобы создать текстовый блок без ограничения его размеров (геометрия текста будет подобрана автоматически), следует выполнить следующие действия:

1. Выберите один из двух инструментов **Type** (Текст), предназначенных для создания горизонтального или вертикального текста, в зависимости от того, в каком направлении вы собираетесь расположить текст в титрах (рис. 14.12, 14.13 соответственно).
2. Щелкните в том месте полотна, куда вы собираетесь вставить первый символ текста.
3. Введите текст с клавиатуры.
4. При желании отформатируйте введенный текст (см. разд. 14.4).

По мере ввода текста создаваемый текстовый объект будет автоматически увеличиваться в размерах, причем его размер будет в точности соответствовать содержанию и формату текста. Если вы впоследствии будете масштабировать такой текстовый объект при помощи инструмента **Selection** (Выбор),

то размер символов текста будет изменяться, подстраиваясь под новый размер текстового объекта.

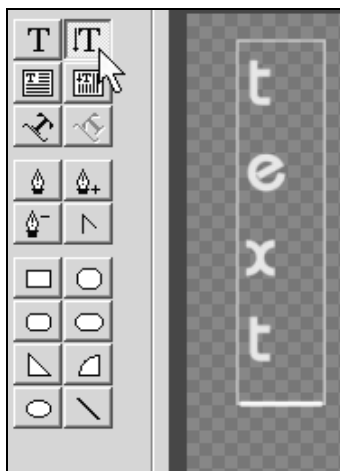


Рис. 14.13. Создание вертикального текста

Текстовый блок

Для того чтобы вручную определить размеры текста при его создании, следует пользоваться инструментами **Area Type** (Горизонтальный текстовый блок) и **Vertical Area Type** (Вертикальный текстовый блок), предназначенными для создания текстовых областей с фиксированными границами. Для этого (рис. 14.14):

1. Выберите нужный инструмент (горизонтальный или вертикальный, в зависимости от желаемого направления текста в титрах).
2. При помощи протаскивания указателя при нажатой кнопке мыши определите на полотне прямоугольный контур будущего текстового блока.
3. Отпустите кнопку мыши — в результате будет создан текстовый блок, границы которого будут показаны обрамлением.
4. Введите текст с клавиатуры.
5. При желании, отформатируйте введенный текст.

Текстовый блок, введенный таким способом, всегда будет иметь те границы, которые вы определили. Текст, который не поместится в пределы блока, в титрах показан не будет. Размер текстового блока можно впоследствии изменять, не опасаясь за изменение атрибутов его текста.

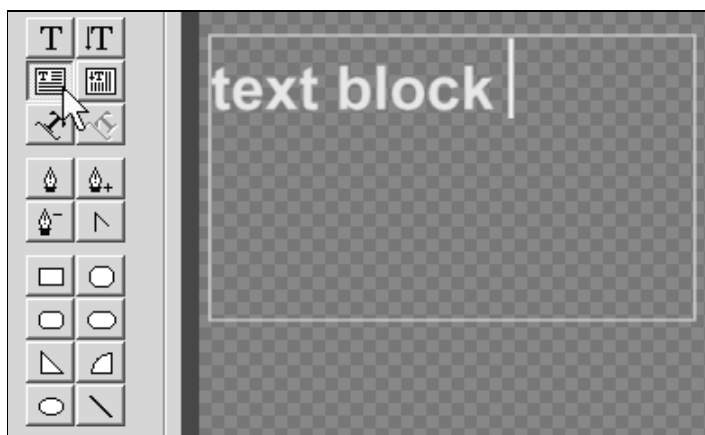


Рис. 14.14. Создание текстового блока

Фигурный текст

Еще один вид текстовых объектов — это фигурный текст. Данный объект представляет собой комбинацию текстового блока с фигурой Безье (см. разд. 14.3.2).

Чтобы добавить фигурный текст к клипу с титрами (рис. 14.15), выполните следующие действия:

1. Выберите один из инструментов **Path Type** (Фигурный текст), служащий для создания фигурного текста в желаемом направлении.
2. Щелчками мыши определите (возможно, в черновом варианте) контуры будущего фигурного текста.
3. Введите текст с клавиатуры.
4. Отредактируйте форму введенного текста, пользуясь инструментами, предназначенными для работы с фигурами Безье (см. разд. 14.3.2).

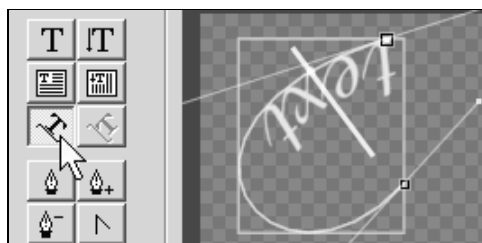


Рис. 14.15. Фигурный текст в титрах

14.3.2. Фигуры Безье

В Adobe Title Designer (Дизайнер титров) опция рисования линий "от руки" реализована при помощи создания кривых, называемых *фигурами Безье*. Фигуры Безье — это кривые, состоящие из отдельных участков, отделенных друг от друга маркерами, которые можно, в свою очередь, редактировать при помощи управляющих линий. Фигуры Безье, подобно другим объектам, могут иметь не только линию обрамления, но и заливку.

Фигуры Безье рассчитываются, исходя из перемещения пользователем маркеров и управляющих линий по полотну, по весьма сложным математическим алгоритмам, предложенным в свое время, Безье — сотрудником одного из французских автомобильных концернов. При работе с фигурами Безье гораздо важнее представлять хотя бы на интуитивном уровне, как действия пользователя будут влиять на форму этих фигур, нежели разбираться в сложных аспектах их расчетов. Поэтому мы настоятельно советуем читателю поэкспериментировать с созданием нескольких фигур Безье в качестве тестов, чтобы обучиться их свойствам.

Для редактирования фигур Безье в Дизайнере титров предусмотрены четыре различных инструмента:

- Create Bezier** (Создать фигуру Безье) — предназначен для создания новой фигуры Безье;
- Bezier+** (Добавить маркер фигуры Безье) — добавляет новый управляющий маркер на существующую фигуру Безье;
- Bezier-** (Удалить маркер фигуры Безье) — удаляет один из управляющих маркеров с фигуры Безье;
- Edit Bezier** (Редактировать фигуру Безье) — предназначен для редактирования формы и размера существующей фигуры Безье.

В Дизайнере титров предусмотрено три типа фигур Безье:

- Open Bezier** (Незамкнутая фигура Безье);
- Closed Bezier** (Замкнутая фигура Безье);
- Filled Bezier** (Фигура Безье с заливкой).

Для того чтобы создать фигуру Безье в титрах, сделайте следующее:

1. Выберите инструмент **Create Bezier** (Создать фигуру Безье).
2. Щелкните в месте расположения первого маркера фигуры Безье.

- Щелчками определите остальные маркеры фигуры Безье, создав, тем самым, ее контур (рис. 14.16).

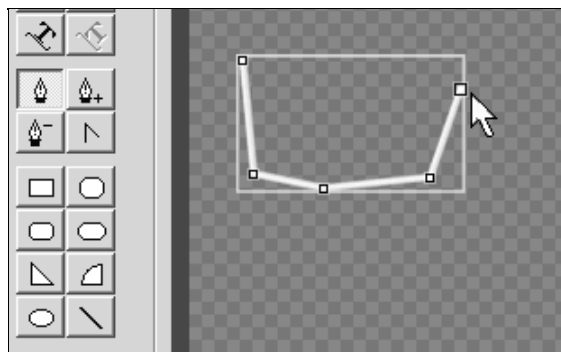


Рис. 14.16. Создание фигуры Безье

- Если вы желаете создать замкнутую фигуру Безье, последний из маркеров совместите с самым первым (рис. 14.17).

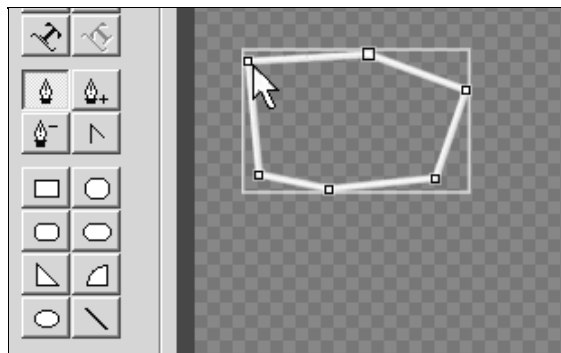


Рис. 14.17. Создание замкнутой фигуры Безье

- Отредактируйте форму фигуры Безье, перетаскивая ее линию обрамления, маркеры и управляющие линии маркеров инструментом **Edit Bezier** (Редактировать фигуру Безье) (рис. 14.18).
- При желании добавьте новые маркеры при помощи инструмента **Bezier+** (Добавить маркер фигуры Безье) или удалите существующие инструментом **Bezier-** (Удалить маркер фигуры Безье).

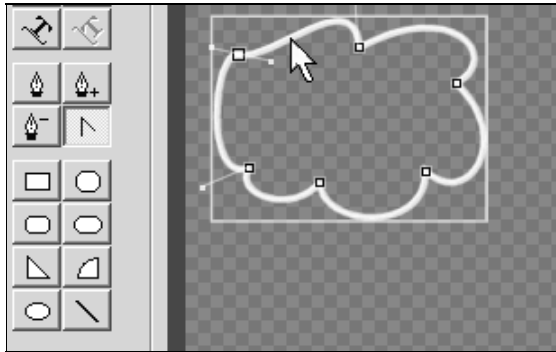


Рис. 14.18. Изменение формы фигуры Бэзье

7. Отформатируйте фигуру Бэзье, отредактировав такие параметры, как заливка (рис. 14.19), тень и т. п. (см. разд. 14.4).

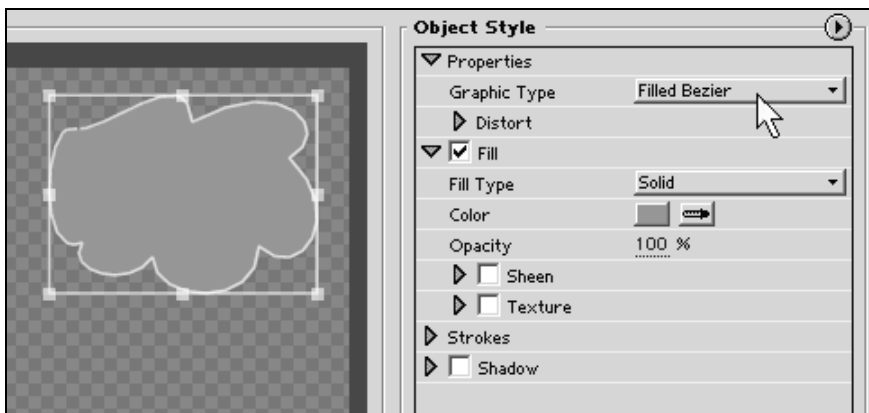


Рис. 14.19. Создание фигуры Бэзье с заливкой

14.3.3. Графические примитивы

Adobe Title Designer (Дизайнер титров) позволяет добавлять на полотно типовые графические примитивы, такие как прямоугольники, эллипсы, линии и т. п. В этом он мало чем отличается от традиционных графических редакторов, позволяющих создавать картинки из таких примитивов, подобно рисованию на листе бумаги.

Для того чтобы добавить к титрам один из графических примитивов, следует сначала выбрать соответствующий инструмент, а затем нарисовать контуры

этого примитива на полотне, используя протаскивание указателя при нажатой левой кнопке мыши. После того как кнопка мыши будет отпущена, объект будет вставлен в титры.

В том случае, если вы хотите создать объект симметричной формы (например, квадрат вместо прямоугольника, окружность вместо эллипса и т. п.), то в момент протаскивания указателя мыши через полотно вам следует удерживать на клавиатуре в нажатом состоянии, клавишу <Shift>. В результате масштаб объекта по вертикали и горизонтали будет принудительно выдерживаться одинаковым, даже если в процессе рисования вы создаете контур фигуры неправильной формы, и объект будет симметричным.

Впоследствии можно будет переместить созданный объект в любое другое место полотна, а также изменить его размеры или повернуть. Кроме того, можно будет поменять стиль объекта, применив один из имеющихся в наличии стилей на панели **Styles** (Стили), либо отформатировать объект вручную при помощи элементов управления на панели в правой части окна **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров).

Перечислим способы создания всех типов графических примитивов, реализованных в Adobe Title Designer (Дизайнер титров), отмечая те их специфические параметры, которые доступны на правой панели **Object Style** (Стиль объекта).

Прямоугольник

Для создания простого прямоугольника:

1. Выберите инструмент **Rectangle** (Прямоугольник).
2. При помощи протаскивания указателя при нажатой кнопке мыши определите на полотне желаемый контур прямоугольника и отпустите кнопку мыши.

В результате на полотне появится прямоугольник (рис. 14.20).



Рис. 14.20. Создание прямоугольника

Прямоугольник с дополнительным оформлением

Также, помимо простого прямоугольника, реализованы еще три специальных типа прямоугольников (рис. 14.21):

- **Clipped Corner Rectangle** (Прямоугольник со срезанными краями);
- **Rounded Corner Rectangle** (Прямоугольник с закругленными углами);
- **Round Rectangle** (Закругленный прямоугольник).

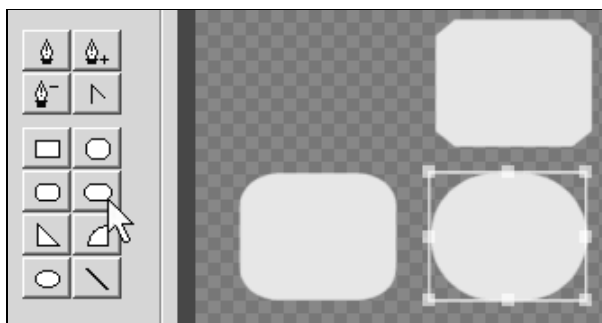


Рис. 14.21. Специальные виды прямоугольников

Такое большое количество разных прямоугольных объектов продиктовано их широким применением в титрах теле- и видеофильмов. Различные прямоугольники часто используются в качестве дополнительного фона для текстовых подписей. Для каждого из типов прямоугольников предусмотрен соответствующий инструмент, которым легко можно нарисовать нужный вам объект.

Треугольник

Для создания треугольника (т. е. изображения угла с заливкой) выберите инструмент **Wedge** (Треугольник, или Угол) и нарисуйте контуры треугольника при помощи протаскивания указателя мыши (рис. 14.22).



Рис. 14.22. Треугольник

Дуга

Чтобы нарисовать дугу, воспользуйтесь инструментом **Arc** (Дуга) (рис. 14.23).



Рис. 14.23. Дуга

Эллипс

Чтобы создать эллипс, выберите инструмент **Ellipse** (Эллипс) и нарисуйте контуры эллипса при помощи протаскивания указателя мыши (рис. 14.24). Если вы желаете нарисовать круг (т. е. правильный эллипс), в момент рисования нажмите и удерживайте клавишу <Shift> на клавиатуре. В этом случае вертикальный и горизонтальный размеры фигуры будут принудительно выдерживаться равными, и эллипс будет иметь форму окружности.



Рис. 14.24. Эллипс

Линия

Отрезок прямой линии создается инструментом **Line** (Линия) путем определения его начальной и конечной точек (рис. 14.25).

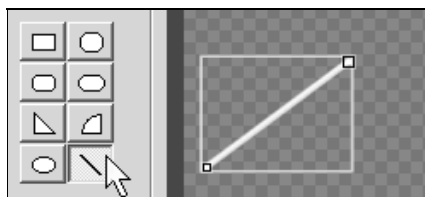


Рис. 14.25. Линия

14.3.4. Логотипы

Характерным видом объекта, примененным в Adobe Title Designer (Дизайнер титров), является **Logo** (Логотип). *Логотипом* называется прямоугольный объект, который представляет собой рисунок из внешнего файла.

Чтобы создать логотип:

1. Предварительно подготовьте графический файл с рисунком логотипа в каком-нибудь графическом редакторе (например, Adobe Photoshop или Microsoft Paint) и сохраните его в файле (рис. 14.26).

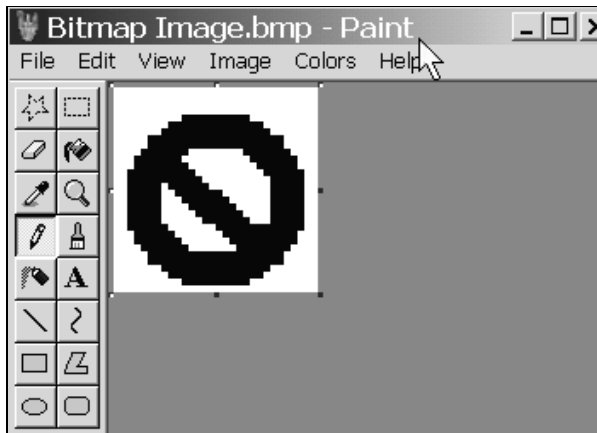


Рис. 14.26. Подготовка рисунка для логотипа в графическом редакторе Microsoft Paint

2. Создайте любой графический объект (например, прямоугольник или эллипс).
3. Нажмите на панели **Object Style** (Стиль объекта) в списке **Properties** (Свойства) кнопку **Graphic Type** (Тип объекта).
4. В раскрывшемся меню выберите пункт **Logo** (Логотип).
5. Щелкните на появившемся в списке **Properties** (Свойства) поле с выпадающим списком **Logo Bitmap** (Рисунок логотипа).
6. В открывшемся диалоге **Open** (Открыть) отметьте в выпадающем списке **Files of Type** (Типы файлов) пункт **All Files** (Все файлы) и определите расположение файла с рисунком логотипа.
7. Нажмите в диалоге кнопку **Open** (Открыть) — рисунок будет вставлен в логотип в титрах (рис. 14.27).

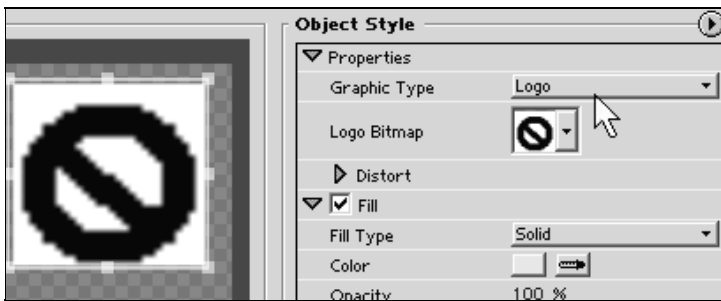


Рис. 14.27. Логотип в титрах

14.3.5. Изменение типа объекта

Adobe Title Designer (Дизайнер титров) позволяет менять тип созданных ранее объектов, сохраняя стиль их форматирования. К примеру, из прямоугольника с легкостью можно сделать круг, из дуги — треугольник или фигуру Безье и т. д.

Для изменения типа объекта:

1. Выделите этот объект любым из инструментов **Selection** (Выбор).
2. Раскройте на панели в списке **Properties** (Свойства) меню **Graphic Type** (Тип объекта) нажатием одноименной кнопки.
3. Из раскрывшегося меню выберите желаемый новый тип объекта.

В результате, выделенный объект изменится, в соответствии с выбранным типом.

14.4. Форматирование стиля объектов

Форматирование объектов можно осуществлять двумя способами:

- редактированием всех параметров объекта (таких как цвет обрамления, заливки, искажение и т. п.) вручную при помощи панели **Object Style** (Стиль объекта);
- заданием для объекта определенного предустановленного стиля при помощи панели **Styles** (Стили).

Если вы хотите применить сложное, зрелищное оформление объекта, то в первом случае вам потребуется немало потрудиться, разрабатывая его оригинальный стиль от начала до конца, а во втором — настройка стиля производится в один щелчок мыши.

14.4.1. Заливка

Объекты в титрах могут быть как контурными, так и сплошными (иметь заливку). Заливка может быть как простой (одноцветной), так и сложной (полупрозрачной, градиентной, текстурной и т. д.).

Простая заливка

Чтобы создать заливку объекта:

1. На панели **Properties** (Свойства) установите флажок **Fill** (Заливка) и раскройте список параметров заливки нажатием треугольной кнопки слева от этого флажка.
2. Определите тип заливки, нажимая кнопку **Fill Type** (Тип заливки) и выбирая тип из раскрывшегося меню. В частности, тип **Solid** (Сплошная) соответствует простой одноцветной заливке (рис. 14.28).
3. Выберите цвет заливки. Для этого можно либо щелкнуть на поле **Color** (Цвет), расположенном в корневом списке **Fill** (Заливка) и выбрать желаемый цвет из палитры, либо воспользоваться пипеткой и выбрать цвет заливки из любого места полотна.
4. При желании задайте полупрозрачную заливку, выбирая подходящее значение параметра **Opacity** (Непрозрачность) меньше 100%.

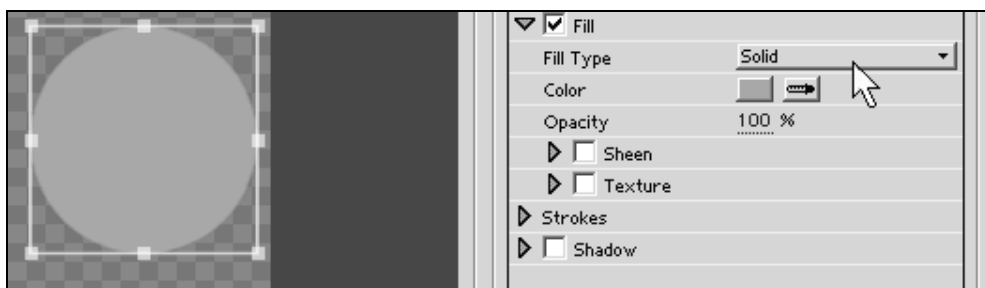


Рис. 14.28. Создание простой заливки объекта

Для того чтобы выключить заливку, достаточно просто снять флажок **Fill** (Заливка). После этого заливка объекта пропадет, но установки заливки будут сохранены, так что, если вы повторно включите упомянутый флажок, то объекту будет добавлена именно та заливка, которую вы редактировали ранее.

Градиентная заливка

В титрах фильмов очень часто используются не простые однотонные заливки объектов, а заливки, представляющие собой градиентный переход от од-

ного цвета к другому. Направление градиентной смены цветов (а также количество этих цветов) может быть различным.

Чтобы создать градиентную заливку:

1. Установите флажок **Fill** (Заливка) и выберите в меню **Fill Type** (Тип заливки) один из типов градиентной заливки.
2. Последовательно, выделяя граничные цвета градиента на шаблоне (рис. 14.29), выберите эти цвета в поле **Color** (Цвет) и их прозрачность в поле **Opacity** (Непрозрачность). Число полей выделения цвета на шаблоне соответствует выбранному типу градиентной заливки.

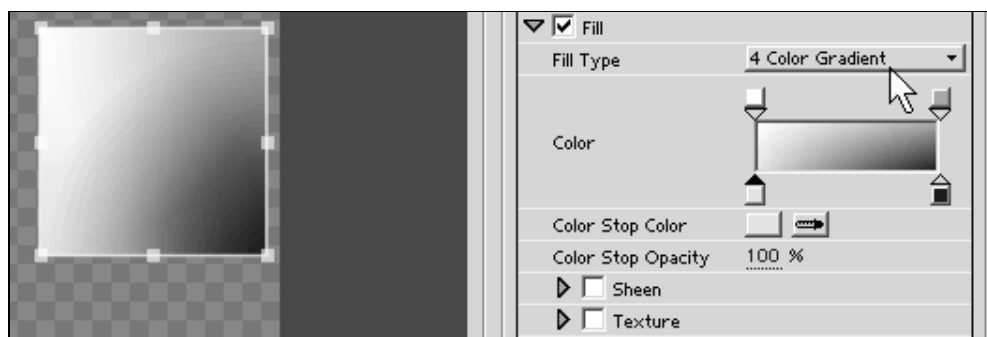


Рис. 14.29. Создание одного из типов градиентной заливки объекта

Заливка с бликом (подсветкой)

Этот эффект заливки объектов имеет возможность добавления характерного блика. Чтобы включить и отредактировать эффект блика (рис. 14.30):

1. Установите флажок **Sheen** (Блик) и раскройте соответствующий список нажатием треугольной кнопки слева от этого флажка.
2. Выберите цвет блика при помощи поля **Color** (Цвет) или пипетки из списка **Sheen** (Блик).
3. При желании задайте полупрозрачную подсветку блика, выбирая подходящее значение параметра **Opacity** (Непрозрачность).
4. Задайте поперечный размер блика в поле **Size** (Размер).
5. Задайте направление блика в поле **Angle** (Угол) — либо в виде числа, либо воспользовавшись визуальным регулятором угла.

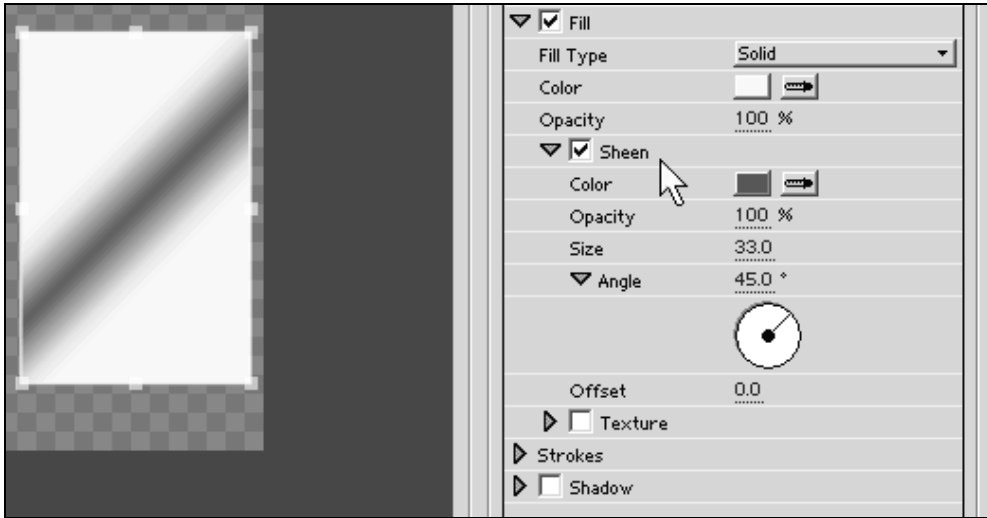


Рис. 14.30. Заливка с бликом

Текстурная заливка

Заливка объекта может представлять собой некоторый рисунок. В этом случае говорят о текстурном типе заливки. Рисунок должен быть предварительно заготовлен в каком-либо из графических редакторов и сохранен в файле.

Для того чтобы сделать заливку текстурной (рис. 14.31):

1. Установите флажок **Texture** (Текстура) и раскройте соответствующий список нажатием треугольной кнопки.
2. Задайте тип текстурной заливки, щелкнув на поле с выпадающим списком **Texture** (Текстура) и определив в открывшемся диалоге месторасположение файла с рисунком на диске.
3. Если вы планируете, чтобы рисунок текстурной заливки отражался и поворачивался вместе с самим объектом, установите флажки **Flip with Object** (Отражать вместе с объектом) и **Rotate with Object** (Поворачивать вместе с объектом) соответственно. В противном случае, если данные флажки сняты, текстурная заливка будет иметь фиксированное направление — относительно кадра, а не относительно объекта.
4. Задайте масштаб рисунка текстурной заливки при помощи полей списка **Scaling** (Масштаб).
5. Задайте направление рисунка заливки при помощи полей списка **Alignment** (Выравнивание).

6. Задайте параметры наложения цветов заливки при помощи полей списка **Blending** (Смешение).

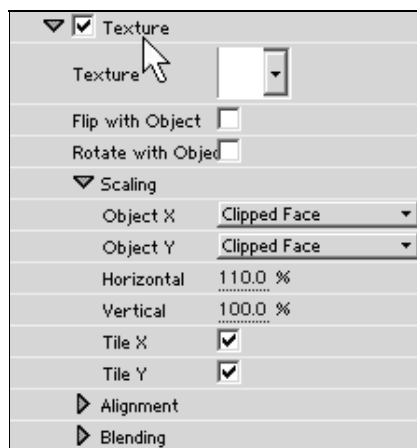


Рис. 14.31. Параметры текстурной заливки объекта

14.4.2. Обрамление

Подобно тому как заливка определяет содержимое внутренней части объекта, его внешние (и, возможно, внутренние) контуры определяются линиями обрамления. Обрамление, как и заливка, может задаваться и для текстовых объектов, и для графических примитивов, причем объект может иметь не одну, а несколько линий обрамления.

Чтобы добавить к объекту линию обрамления (рис. 14.32):

1. Раскройте список **Stroke** (Обрамление) нажатием соответствующей треугольной кнопки на панели **Object Style** (Стиль объекта).
2. Если вы хотите добавить линию обрамления с внешней части объекта, то щелкните на ссылке **Add** (Добавить) справа от подзаголовка **Outer Stroke** (Внешнее обрамление). Если же вам нужно добавить линию обрамления с внутренней части объекта — щелкните на ссылке **Add** (Добавить) справа от подзаголовка **Inner Stroke** (Внутреннее обрамление).
3. При желании добавьте дополнительные линии обрамления, повторяя действия, описанные в п. 2.
4. Отформатируйте добавленные линии обрамления, раскрывая соответствующий список **Outer Stroke** (Внешнее обрамление) или **Inner Stroke** (Внутреннее обрамление) нажатием треугольной кнопки и выставляя желаемые значения для параметров линий обрамления. При добавлении не-

скольких линий обрамления параметры для каждой из них придется устанавливать независимо от других (рис. 14.33).

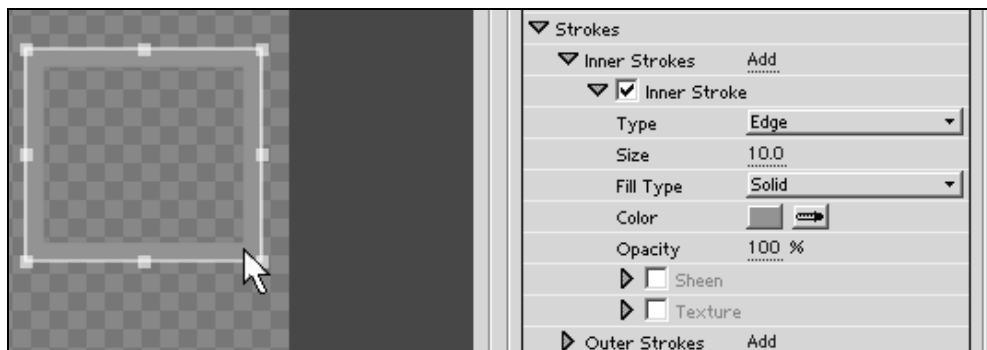


Рис. 14.32. Редактирование линии обрамления объекта

Примечание

Линии обрамления являются, по сути, полноценными объектами титров. Поэтому для них предусмотрены те же параметры заливки, текстуры и бликов, что были рассмотрены ранее (см. разд. 14.4.1).



Рис. 14.33. Объект, имеющий несколько линий обрамления

В любой момент редактирования титров можно добавить дополнительные внутренние или внешние линии обрамления. Чтобы отключить созданную ранее линию обрамления объекта, достаточно снять соответствующий флажок, который сопровождает список параметров данной линии обрамления (рис. 14.33).

14.4.3. Эффект тени

Один из типичных эффектов, повышающих зрелищность как графических, так и текстовых объектов, — это эффект характерной тени. Тень придает объектам иллюзию рельефности и трехмерности.

Чтобы добавить выделенному объекту тень и настроить ее параметры (рис. 14.34):

1. Установите на панели **Object Style** (Стиль объекта) флажок **Shadow** (Тень).
2. Раскройте список параметров тени щелчком на треугольной кнопке слева от упомянутого флажка.
3. Выберите цвет тени в поле **Color** (Цвет), вызывая палитру цветов или используя пипетку.
4. Установите степень прозрачности тени, выставив желаемое значение **Opacity** (Непрозрачность). Как вы помните, сплошной тени соответствует значение этого параметра, равное 100%.
5. Задайте угловое расположение тени относительно создающего ее объекта при помощи параметра **Angle** (Угол). Можно задать числовое значение угла в градусах в поле ввода или сделать то же самое визуально, раскрывая предусмотренный для этого элемент управления нажатием треугольной кнопки слева от надписи **Angle** (Угол).
6. Определите расстояние, на котором должна находиться тень (от объекта), устанавливая желаемое значение параметра **Distance** (Расстояние).
7. Установите размер самой тени, используя параметр **Size** (Размер).
8. При желании сделайте тень размытой, выбирая подходящее значение параметра **Spread** (Рассеивание).

Чтобы впоследствии выключить созданную тень, достаточно снять флажок **Shadow** (Тень). Параметры тени при этом не будут потеряны, и при последующем включении тени она возникнет в том же виде, в котором была создана.

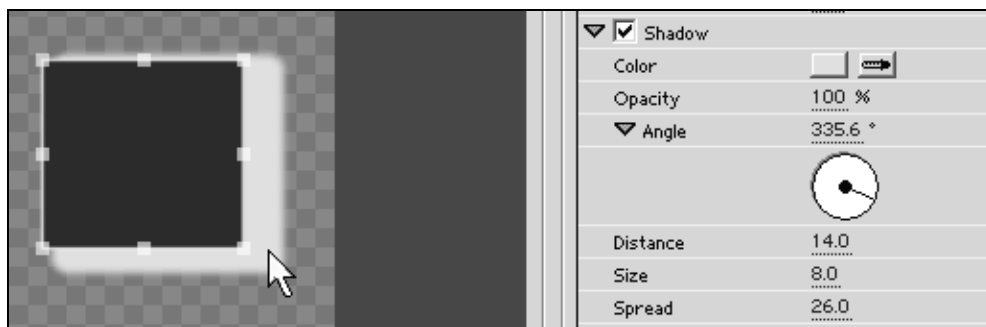


Рис. 14.34. Регулировка эффекта тени

14.4.4. Свойства текста

Текстовые объекты отличаются от графических тем, что для них можно устанавливать форматирование шрифта, принятое в большинстве типичных текстовых редакторов. Форматирование текста осуществляется на панели **Object Style** (Стиль объекта) в списке **Properties** (Свойства).

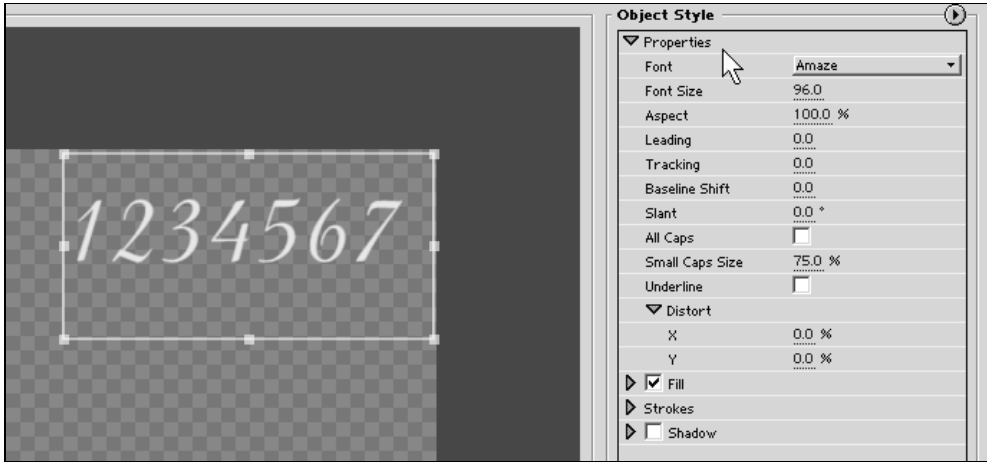


Рис. 14.35. Свойства текстовых объектов

Перечислим параметры шрифта текстовых объектов и приведем основные рекомендации по их настройке (рис. 14.35):

- **Font** (Шрифт) — кнопка вызова меню, которое задает шрифт (или *гарнитуру*). Чтобы изменить шрифт, достаточно выбрать соответствующий пункт меню. Как правило, помимо выбора самого шрифта, здесь же можно выбрать и его начертание — **Normal** (Обычное), **Bold** (Полужирное), **Italic** (Курсив) и т. д. Для этого достаточно навести указатель на пункт меню с желаемым шрифтом и выбрать тип его начертания в раскрывшемся подменю. Помните, что доступны только те типы начертания, которые имеются для данного шрифта;
- **Font Size** (Размер шрифта) — параметр, задающий числовое значение размера символов (или кегля). Кегль определяет (в определенной пропорции, принятой для данной гарнитуры) как вертикальный, так и горизонтальный размеры символа;
- **Aspect** (Масштаб) — параметр, задающий соотношение вертикального и горизонтального размеров шрифта. С его помощью можно сделать (для одного и того же кегля) символы более узкими или, наоборот, более широкими;

- **Leading** (Межстрочное расстояние) — параметр, задающий интерлиньяж (межстрочное расстояние). Он имеет значение для многострочных титров;
- **Kerning** (Кернинг) — параметр, задающий межбуквенные интервалы в тексте (в частности, между определенными парами символов);
- **Tracking** (Трекинг) — параметр, который определяет плотность текста;
- **Baseline Shift** (Базовая линия) — параметр, задающий вертикальный сдвиг базовой линии (т. е. воображаемой линии ограничения снизу подавляющего большинства символов). С его помощью можно сместить текст по вертикали вверх или вниз. Опирируя данным параметром, можно установить фрагмент текста в позицию верхнего или нижнего индекса;
- **Slant** (Наклон) — параметр, задающий угол наклона символов влево или вправо относительно вертикали;
- **All Caps** (Все прописные) — флажок, включающий написание всех символов выделенного текста в верхнем регистре;
- **Small Caps** (Малые прописные) — параметр, задающий относительный размер прописных букв (по сравнению с принятым кеглем). С его помощью, комбинируя его с установленным флажком **All Caps** (Все прописные), можно задать написание текста прописными буквами уменьшенного размера;
- **Underline** (Подчеркивание) — флажок, устанавливающий подчеркивание текста.

При помощи описанных параметров можно отредактировать как текстовый объект целиком, выделяя его инструментом **Selection** (Выбор), так и изменить настройки некоторой части текста. Для этого следует выделить соответствующий фрагмент, при помощи инструмента **Type** (Текст) и отрегулировать желаемые параметры. В последнем случае изменение параметров шрифта будет относиться только к выделенному фрагменту.

14.5. Преобразования объектов

Этот раздел продолжает разговор о приемах редактирования объектов в Adobe Title Designer (Дизайнер титров). В нем пойдет речь о преобразованиях объекта титров как единого целого (перемещении объекта по полотну, масштабировании, поворотах и установке прозрачности объекта), а также о взаимном расположении нескольких объектов.

14.5.1. Прозрачность

Как вы помните, установить прозрачность можно и для заливки объекта (см. разд. 14.4.1), и для его тени (см. разд. 14.4.3). Кроме этого, в **Adobe Title**

Designer (Дизайнер титров) предусмотрена опция настройки прозрачности для объекта целиком (т. е. одновременно для линий обрамления, заливки и тени).

Чтобы изменить прозрачность объекта как единого целого, следует определить желаемое значение параметра **Opacity** (Непрозрачность) на панели **Transform** (Преобразование). Напоминаем, что совершенно непрозрачному (сплошному) объекту соответствует параметр непрозрачности, равный 100%.

14.5.2. Эффект искажения

Как для текстовых, так и для графических объектов можно использовать специальный эффект, определяющий их искажение вдоль горизонтали и/или вдоль вертикали. Чтобы настроить искажение объекта (рис. 14.36):

1. Раскройте на панели **Object Style** (Стиль объекта) сначала список **Properties** (Свойства), а затем его внутренний список **Distort** (Искажение). Используйте для этого щелчки на соответствующих треугольных стрелках.
2. В раскрывшемся списке параметров искажений установите желаемое значение для искажения вдоль горизонтальной оси (параметр **X**) и вертикальной оси (параметр **Y**). Помните, что эти параметры могут принимать как положительные, так и отрицательные значения (что задает искажение по направлению оси или против него соответственно).



Рис. 14.36. Настройка искажения

14.5.3. Перемещение объекта по полотну

Изменять место расположения объекта в титрах можно двумя способами — визуально, при помощи инструментов **Selectionion** (Выбор), и численно, задавая соответствующие значения координат объекта. Инструментом **Selectionion** (Выбор) следует схватиться за объект и переместить его на новое место.

Изменить расположение объекта можно и при помощи панели **Transform** (Преобразование). Для этого следует задать на ней значение параметров **X Position** (Координата X) и **Y Position** (Координата Y). Помните, что по мере изменения координат объекта (посредством перетаскивания линии под

числовым значением этих параметров влево или вправо) объект будет синхронно смещаться по полотну (рис. 14.37).

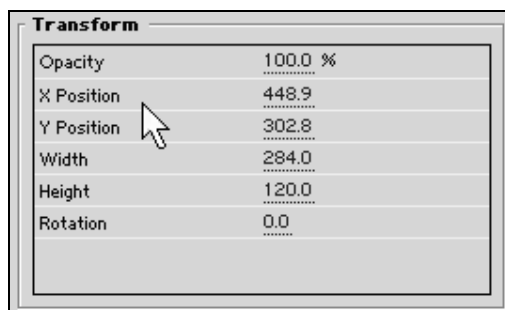


Рис. 14.37. Настройка места расположения и размера объекта при помощи панели **Transform**

14.5.4. Масштабирование

Изменение размеров объекта производится подобно его перемещению двумя способами. Для визуального изменения размера объекта:

1. Выберите инструмент **Selection** (Выбор).
2. Выделите объект.
3. Наведите инструмент **Selection** (Выбор) на один из маркеров (эти маркеры также называют *ручками*) на его контурах. При наведении указателя на один из маркеров указатель меняет свой вид, что говорит о возможности масштабирования объекта.
4. Перетащите маркер в новое место, определив тем самым новую границу объекта. После того как вы отпустите кнопку мыши, размеры объекта будут изменены соответствующим образом.

Помимо визуального масштабирования объекта можно задать его геометрические размеры численно на панели **Transform** (Преобразование) при помощи параметров **Width** (Ширина) и **Height** (Высота) (см. рис. 14.37).

14.5.5. Повороты объекта

Дизайнер титров позволяет с легкостью осуществить вращение любого объекта. Чтобы повернуть объект:

1. Сделайте объект активным.
2. Наведите инструмент **Rotation** (Вращение) на объект (указатель при этом примет вид круговой стрелки) и поверните его, сместив указатель, при нажатой кнопке мыши, в нужном направлении.

3. Продолжайте поворачивать объект, добиваясь желаемого угла поворота. Когда вы достигнете желаемого угла, отпустите кнопку мыши.

Кроме описанного визуального вращения объекта можно задать на панели **Transform** (Преобразование) соответствующий параметр **Rotation** (Вращение).

14.5.6. Взаимное расположение объектов

При рисовании сложных структур в титрах некоторые объекты могут частично или полностью перекрываться, наслаиваясь друг на друга. В частности, в титрах широко используется расположение текстовых подписей на полупрозрачных графических примитивах (например, различные прямоугольники и т. п.). Пользователь имеет возможность управлять порядком взаимного расположения объектов при помощи контекстного или верхнего меню **Title** (Титры). При этом порядок расположения наслаивающихся объектов изменяется путем переноса одного из них вверх или вниз относительно других объектов.

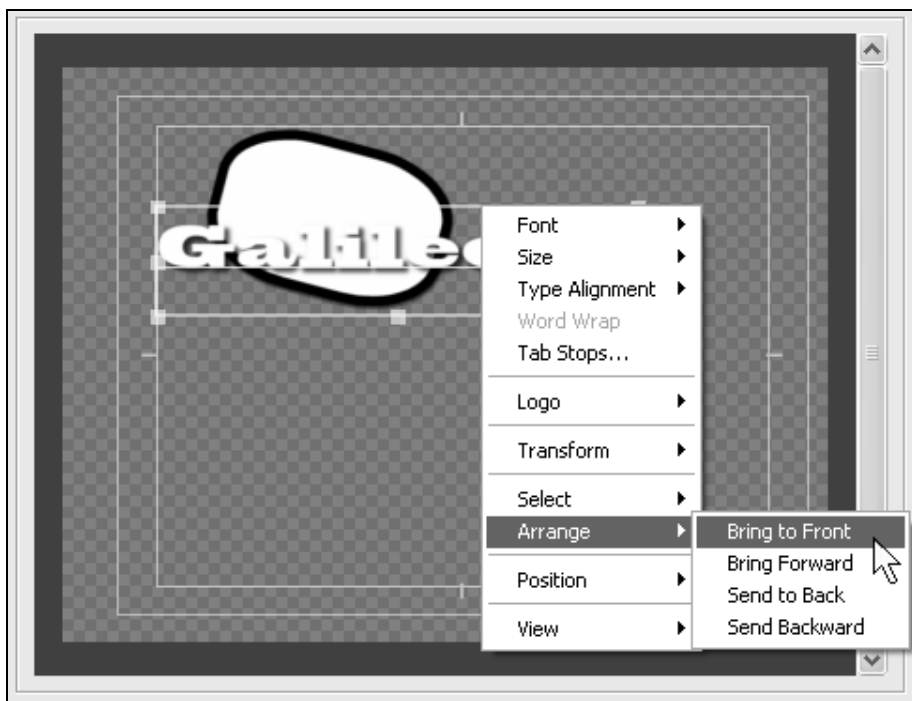


Рис. 14.38. Выбор порядка взаимного расположения объектов

Таким образом, чтобы изменить место объекта в цепочке наслаивающихся объектов:

1. Выделите этот объект.
2. В верхнем меню **Title** (Титры) или контекстном меню наведите указатель на пункт **Arrange** (Расположить).
3. В раскрывшемся подменю выберите, согласно вашей задаче, одну из команд переноса объекта (рис. 14.38):
 - **Bring to Front** (На передний план) — перемещает выделенный объект на передний план, впереди всех остальных объектов;
 - **Bring Forward** (Перенести вперед) — перемещает выделенный объект на один шаг вперед;
 - **Send to Back** (На задний план) — отодвигает выделенный объект на задний план, позади остальных объектов;
 - **Send Backward** (Перенести назад) — отодвигает выделенный объект на один шаг назад.

Для управления относительным расположением объектов на полотне имеется несколько команд в пункте **Position** (Позиция) верхнего **Title** (Титры) или контекстного меню:

- Horizontal Center** (Центрировать по горизонтали) — располагает несколько выделенных объектов равномерно вдоль горизонтали;
- Vertical Center** (Центрировать по вертикали) — располагает несколько выделенных объектов равномерно вдоль вертикали;
- Lower Third** (Расположить в нижней трети) — помещает объект в нижнюю треть экрана, что характерно для титров, демонстрирующихся на фоне кадра фильма.

14.6. Бегущие титры

Одна из замечательных особенностей Adobe Title Designer (Дизайнер титров) — это возможность создания *бегущих титров*. Бегущими титрами называют текст, который автоматически перемещается в заданном пользователем направлении по мере воспроизведения клипа. Последние кадры практически всех фильмов с перечислением их создателей — это и есть бегущие титры.

Бегущие титры могут двигаться вертикально и горизонтально. Для создания бегущих титров выберите вместо элемента **Still** (Статические) нужный вам тип бегущих титров в выпадающем списке **Title Type** (Тип титров):

- Rolling** (Бегущие снизу вверх);
- Crawl** (Бегущие справа налево).



Рис. 14.39. Создание бегущих титров

Опция бегущих титров сказывается на тексте, который в этом случае может располагаться и за пределами кадра (рис. 14.39). Если выбран один из типов бегущих титров, то текст в них может размещаться далеко за пределами кадра. При этом по мере ввода текста полотно будет сопровождаться полосой прокрутки (вертикальной — если выбраны титры, бегущие снизу вверх, и горизонтальной — если выбраны титры, бегущие справа налево). При вводе текста бегущих титров ориентируйтесь на полосы прокрутки. Для того чтобы бегущие титры перемещались по мере воспроизведения клипа, их текст должен находиться за пределами видимой области полотна.

Примечание

Настроить дополнительные параметры бегущих титров, такие как ускорение и замедление их движения, можно при помощи команды верхнего меню **Title>Roll / Crawl Options** (Титры>Настройка бегущих титров) и одноименного диалогового окна.

Урок 15



Экспорт

Последний урок посвящен завершающему этапу работы с проектом в Premiere — созданию финальной версии фильма. Фильм может экспортироваться в соответствующий медиа-файл, записываться на диск DVD или Video CD или, с помощью специальной аппаратуры, переноситься на внешнее устройство, например, видеомаягнитофон.

Чего мы хотим:

- научиться экспортировать фильм в файл или на внешнее устройство, подключенное к компьютеру.

Нам потребуется:

- любой смонтированный фильм.

Что полезно вспомнить:

- информацию об установках проекта (*см. урок 4*).

15.1. Экспорт в файл

Фильм, который вы редактируете в Premiere, не существует на компьютере в форме видеофайла до тех пор, пока не будет осуществлен его экспорт. В зависимости от типа файла различается экспорт, приводящий к различным результатам:

- Movie** (Фильм) — экспорт в анимационный файл видео и/или звука;
- Audio** (Аудио) — экспорт звука в аудиофайл;
- Frame** (Кадр) — экспорт статического изображения (одного кадра) в графический файл;
- Images Sequence** (Последовательность рисунков) — экспорт видео, как последовательности статических изображений.

Экспортировать в файл можно:

- фильм, т. е. содержимое определенной закладки окна **Timeline** (Монтаж);
- исходный клип.

Примечание

Последний вариант экспорта нужен, если вы желаете, например, создать файл из фрагмента клипа, экспортировать клип с другими установками (в частности, для создания черновика), получить аудиофайл из звукового анимационного клипа, экспортировать в виде графического файла стоп-кадр клипа и т. п.

15.1.1. Форматы файлов

Premiere позволяет экспортировать результаты вашей работы в файлы следующих типов:

- форматы видеофильма — AVI и DV AVI, Animated GIF, MPEG, RealMedia, QuickTime (MOV), Windows Media;
- фильм в виде последовательности графических файлов — GIF, Targa, TIFF или Windows Bitmap (BMP);
- звуковые форматы — AVI и DV AVI, MPEG, RealMedia, QuickTime (MOV), Windows Audio Waveform (WAV);
- форматы статической графики — Filmstrip, FLC/FLI, Targa, TIFF, Windows Bitmap (BMP).

15.1.2. Экспорт видеофильма

Для того чтобы экспортировать весь фильм, смонтированный в окне **Timeline** (Монтаж), или его часть, выделенную полосой выбора рабочей области в окне **Timeline** (Монтаж):

1. Выделите желаемый фильм в окне **Project** (Проект) или **Timeline** (Монтаж).
2. Выберите в верхнем меню команду **File>Export>Movie** (Файл>Экспорт>Фильм) (рис. 15.1).
3. В открывшемся диалоговом окне **Export Movie** (Экспорт фильма) определите местонахождение файла и его имя (рис. 15.2).
4. Обратите внимание на основные установки файла, приведенные на панели **Summary** (Сводка) в нижней части диалогового окна, и, при необходимости, откорректируйте их, нажав для этого кнопку **Settings** (Установки) и

внеся соответствующие изменения в открывшемся диалоговом окне **Export Movie Settings** (Установки экспорта фильма) (см. разд. 15.1.7).

Примечание

Premiere запоминает те установки, с которыми вы экспортировали предыдущий фильм, и предлагает их по умолчанию в качестве установок для экспорта нового файла. Если вы экспортируете файл впервые или забыли о прошлых установках экспорта, обязательно просмотрите их все, нажав кнопку **Settings** (Установки) и внимательно разбирая все страницы в диалоговом окне **Export Movie Settings** (Установки экспорта фильма). В частности, обратите особое внимание на поля **File Type** (Тип файла) и **Range** (Диапазон) на странице **General** (Общие) (рис. 15.3). Диапазон **Entire Project** (Весь проект) задает опцию экспорта целого фильма, а **Work Area Bar** (Рабочая область) — его части, отмеченной полосой выбора рабочей области в окне **Timeline** (Монтаж).

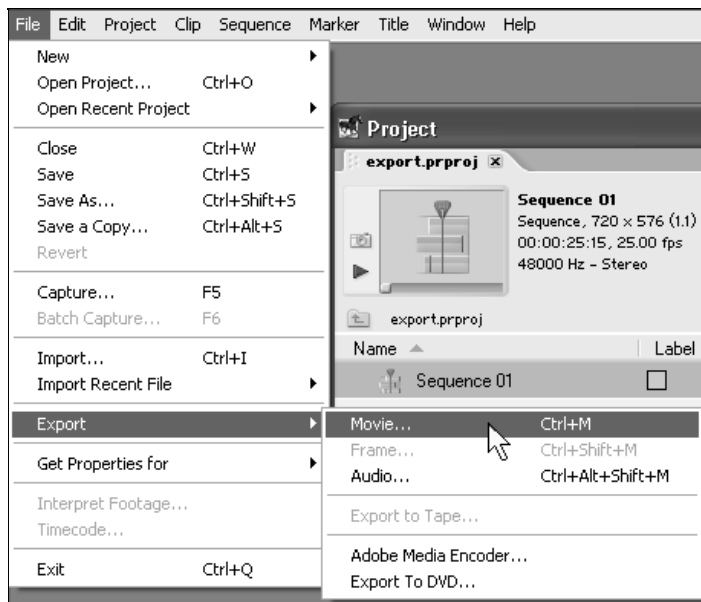


Рис. 15.1. Начало экспорта фильма

5. Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).
6. Наблюдая за индикатором выполнения, дождитесь, пока экспорт закончится и экспортированный файл откроется в окне **Project** (Проект) (рис. 15.4). При желании вы можете его просмотреть в окне **Monitor** (Монитор) или использовать при монтаже других фильмов.

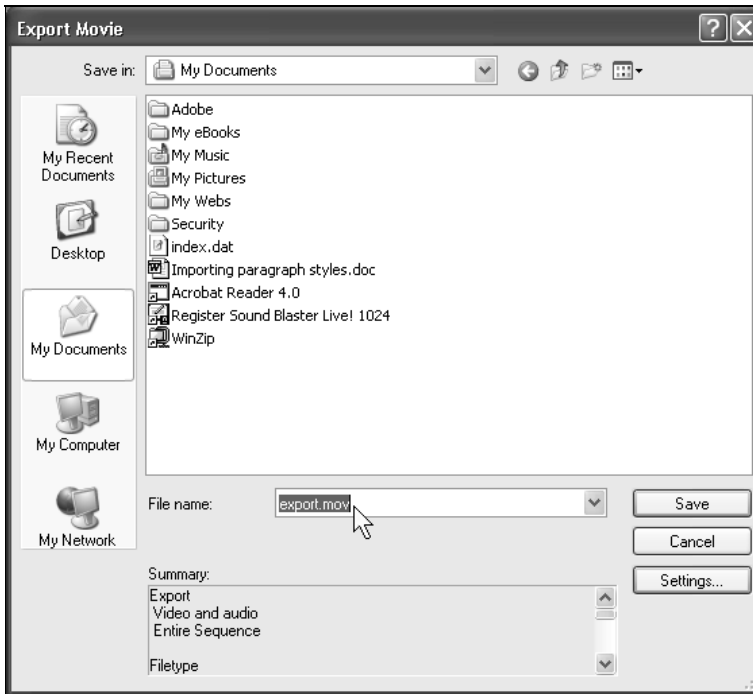


Рис. 15.2. Определение имени экспортируемого файла

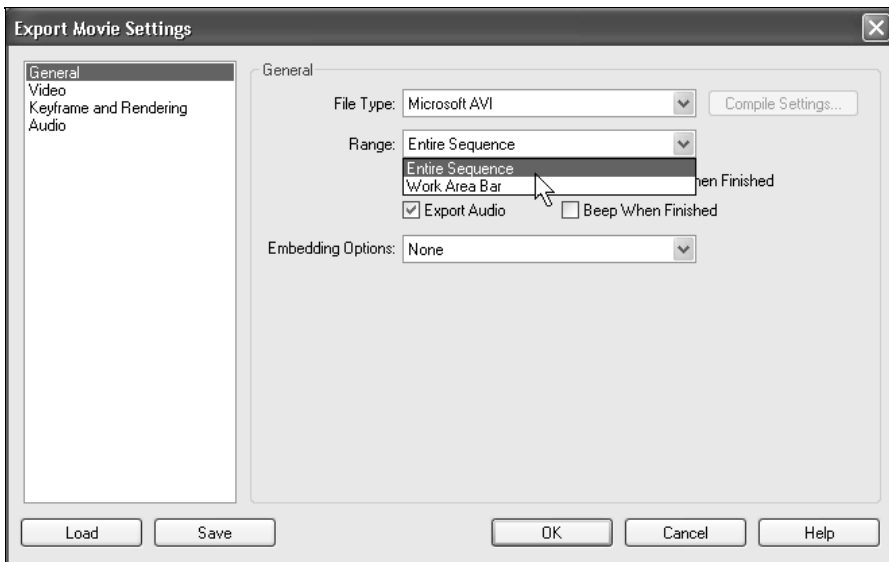


Рис. 15.3. Установки экспортируемого фильма определяются в диалоговом окне **Export Movie Settings**

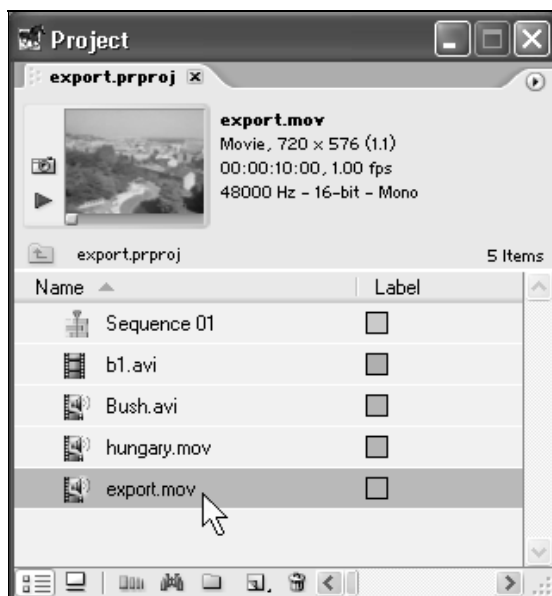


Рис. 15.4. По завершении экспорта файл открывается в окне **Project**

15.1.3. Экспорт аудиофайла

Для того чтобы экспортировать в аудиофайл только звук фильма из окна **Timeline** (Монтаж), выполните следующее:

1. Выделите фильм и выберите в верхнем меню команду **File>Export>Audio** (Файл>Экспорт>Аудио).
2. В открывшемся диалоговом окне **Export Audio** (Экспорт аудио) определите местонахождение файла и его имя (рис. 15.5).
3. Обратите внимание на основные установки и, при необходимости, например, для изменения формата файла, откорректируйте их после нажатия кнопки **Settings** (Установки) (см. разд. 15.1.7).
4. Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).

После некоторого времени выполнения расчетов файл будет экспортирован.

Примечание

При экспорте звука доступны только аудиоустановки экспорта.

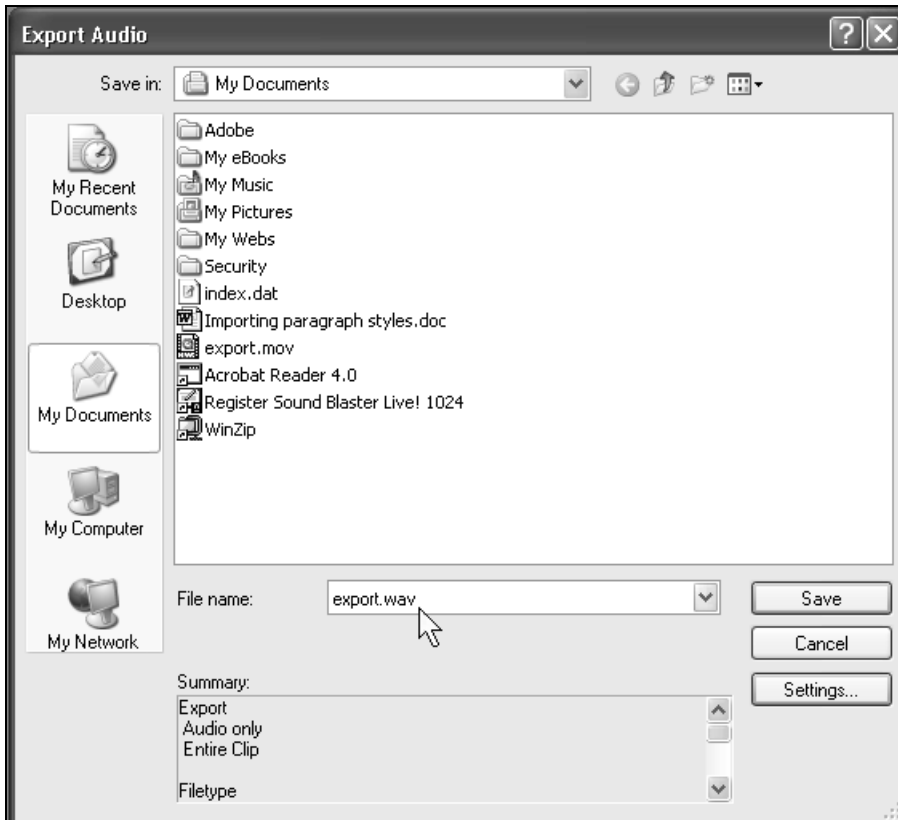


Рис. 15.5. Экспорт звука

15.1.4. Экспорт кадра

Для того чтобы экспортировать статическое изображение отдельного кадра фильма в графический файл:

1. Выделите нужный кадр линией редактирования в окне **Timeline** (Монтаж).
2. Выберите в верхнем меню команду **File>Export>Frame** (Файл>Экспорт>Кадр).
3. В открывшемся диалоговом окне **Export Still Frame** (Экспорт кадра) определите местонахождение файла и его имя.
4. Обратите внимание на основные установки и, при необходимости, откорректируйте их после нажатия кнопки **Settings** (Установки) (см. разд. 15.1.7).
5. Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).

После некоторого времени выполнения расчетов файл будет экспортирован и добавлен в проект (рис. 15.6).



Рис. 15.6. Статический клип с экспортированным кадром фильма

15.1.5. Экспорт последовательности кадров

Анимацию можно экспортировать в виде последовательности статических кадров. В этом случае каждый кадр фильма становится независимым графическим файлом с именем, содержащим порядковый номер кадра. Для экспорта последовательности кадров:

1. Выделите нужный фильм и введите команду **File>Export>Movie** (Файл>Экспорт>Фильм).
2. В открывшемся диалоговом окне **Export Movie** (Экспорт фильма) нажмите кнопку **Settings** (Установки) (см. рис. 15.2).
3. В диалоговом окне **Export Movie Settings** (Установки экспорта фильма) выберите, в раскрывающемся списке **File Type** (Тип файла) формат графических файлов (рис. 15.7), например — **Compuserve GIF**.

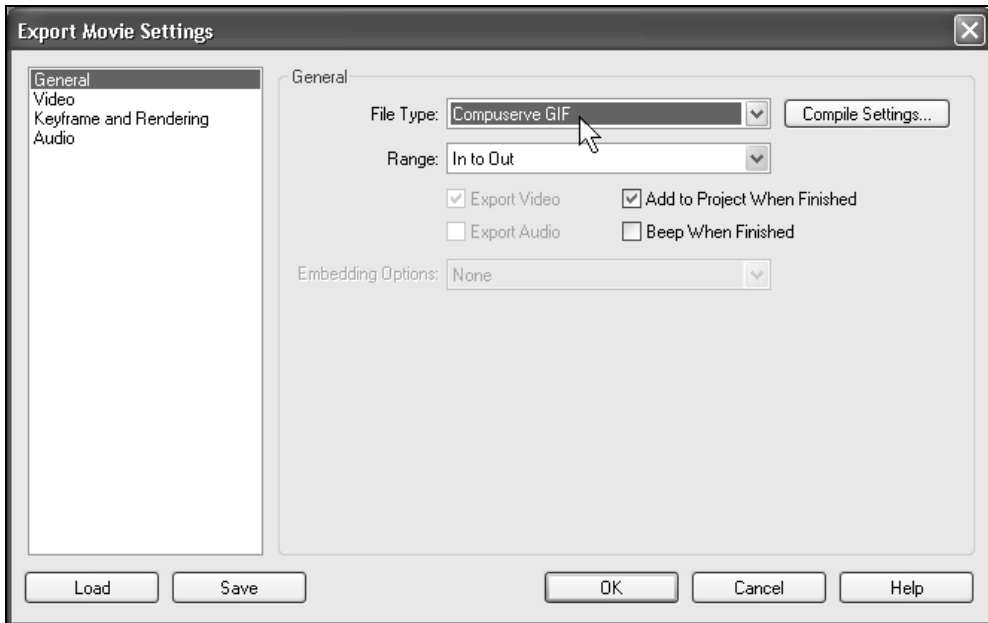


Рис. 15.7. Окно **Export Movie Settings**

4. При необходимости откорректируйте прочие установки экспорта.
5. В диалоговом окне **Export Movie Settings** (Установки экспорта фильма) нажмите кнопку **OK**.
6. В диалоговом окне **Export Movie** (Экспорт фильма) определите имя и местонахождение экспортируемого файла.
7. Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).

Через некоторое время, необходимое для экспорта, последовательность графических файлов будет создана в выбранном вами месте на диске компьютера (рис. 15.8).

15.1.6. Экспорт клипа

Помимо возможности экспорта фильма из окна **Timeline** (Монтаж), допускается экспортировать и отдельный клип, выделенный в окне **Project** (Проект) или области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор). Возможны те же самые опции экспорта, т. е. экспорт видео, звука или статического кадра, причем установки экспорта выбираются аналогичным образом. Последовательность действий при экспорте клипа примерно та же самая, что и при экспорте фильма.

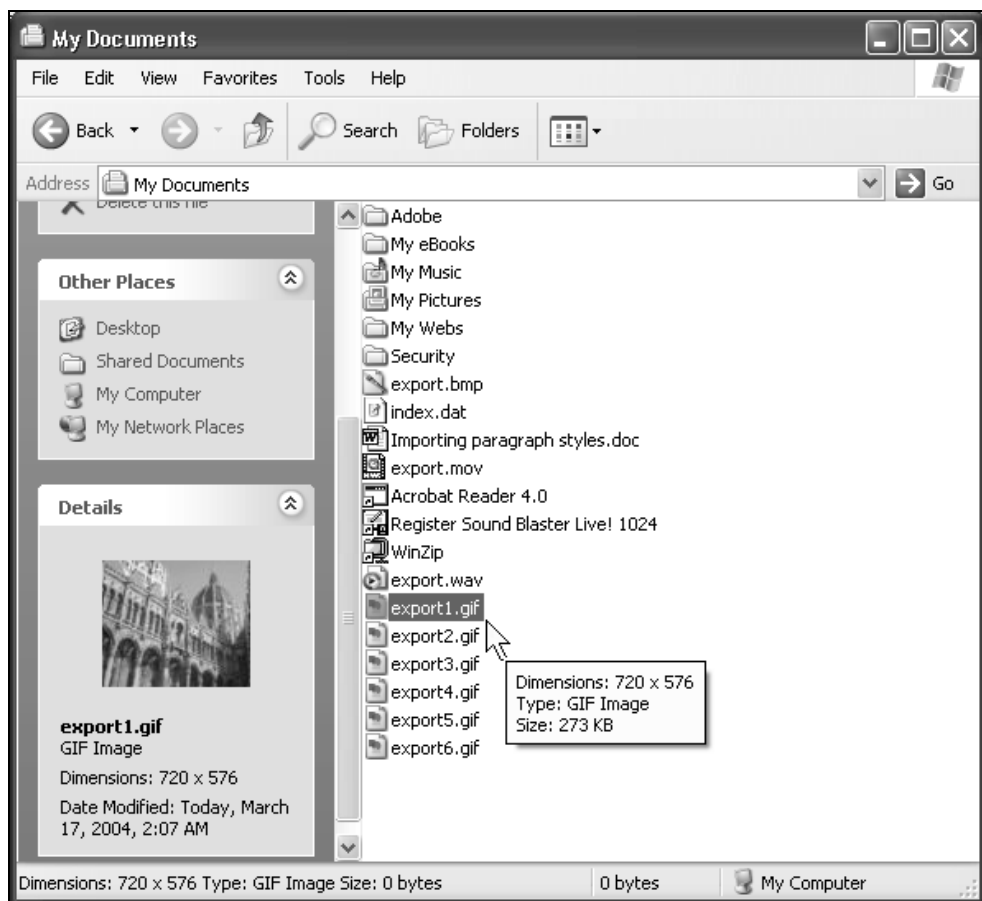


Рис. 15.8. Файлы последовательности кадров в окне Проводника ОС Windows

Для экспорта клипа:

1. Выделите клип в окне **Project** (Проект).
2. При необходимости выделите рабочий фрагмент клипа входным и выходным маркерами.
3. Выберите в верхнем меню команду **File>Export** (Файл>Экспорт).
4. В появившемся подменю выберите тип экспорта:
 - **Movie** (Фильм) — экспорт в анимационный файл или в последовательность графических файлов;
 - **Audio** (Аудио) — экспорт звука в аудиофайл;
 - **Frame** (Кадр) — экспорт текущего кадра клипа в графический файл.

5. В соответствующем диалоговом окне экспорта определите имя и местонахождение экспортируемого файла.
6. При необходимости поменяйте установки экспорта с помощью кнопки **Settings** (Установки) (см. разд. 15.1.7).
7. Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).

После некоторого времени, необходимого для компиляции, файл с экспортированным клипом будет создан.

15.1.7. Установки экспорта

Самая важная составляющая подготовки файла с финальным фильмом — это определение *установок экспорта* (export settings).

Внимание

Помните, что установки экспорта не связаны с установками проекта. Установки проекта определяют предварительный просмотр фильма в окне **Monitor** (Монитор) при редактировании, а установки экспорта влияют на формат файла, в который экспортируется фильм по завершении монтажа.

Для изменения установок экспорта следует начать процесс экспорта с выбора в верхнем меню команды **File>Export** (Файл>Экспорт). Затем в соответствующем диалоговом окне экспорта нужно нажать кнопку **Settings** (Установки). В результате открывается диалоговое окно **Export Movie Settings** (Установки экспорта фильма), имеющее несколько страниц с различными параметрами.

Примечание

Набор установок экспорта несколько отличается от установок проекта, доступ к которым, как вы помните, можно получить командой меню **Project>Project Settings** (Проект>Установки проекта).

Установки экспорта, подобно установкам проекта, делятся на несколько классов, сгруппированных на страницах диалогового окна **Export Movie Settings** (Установки экспорта фильма):

- General** (Общие) — задают общие опции экспорта, такие как диапазон и формат файла;
- Video** (Видео) — ответственны за размер и частоту кадров, качество картинки и размер файла;
- Keyframe and Rendering** (Ключевой кадр и рендеринг) — задают некоторые опции ключевых кадров и рендеринга;
- Audio** (Аудио) — задают характеристики звука.

Переключение между страницами с установками разных классов производится при помощи списка в левой части окна **Export Movie Settings** (Установки экспорта фильма). Разберем последовательно все типы установок, не задерживаясь на тех, которые имеют тот же смысл, что и соответствующие установки проекта (см. урок 4).

Общие установки *General*

Общие установки экспорта (рис. 15.9) отличаются от общих установок проекта, задавая, в основном, главные опции создания файла. Перечислим общие установки:

- **File Type** (Тип файла) — раскрывающийся список, определяющий, в файл какого формата будет проводиться экспорт. Набор элементов этого раскрывающегося списка зависит от типа экспорта. Если вы экспортируете видео, то будут представлены форматы анимационных файлов, и т. д. (перечень форматов файлов приведен в *разд. 15.1.1*);

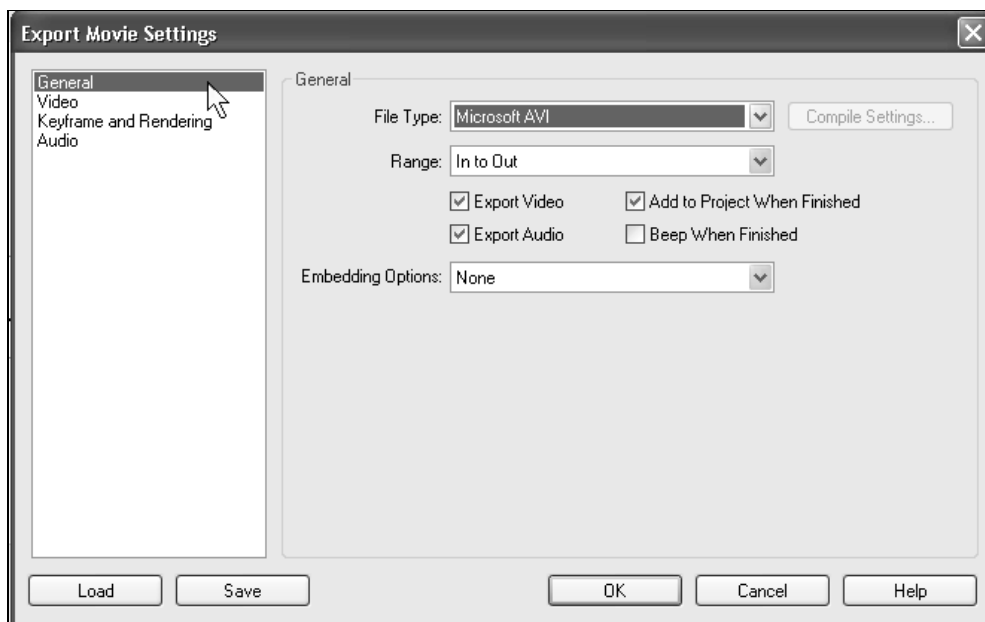


Рис. 15.9. Общие установки экспорта

Примечание

В зависимости от выбранного, в списке **File Type** (Тип файла) формата некоторые из параметров экспорта могут быть недоступны. Убедитесь в этом, сравнив

рис. 15.9, изображающий окно **Export Movie Settings** (Установки экспорта фильма) для выбранного формата AVI, с рис. 15.7, соответствующим тому же окну в случае выбора формата анимированного GIF.

- **Compile Settings** (Установки компиляции) — кнопка, доступная при выборе некоторых форматов видео- и графических файлов и вызывающая диалог с дополнительными установками для этих форматов. Например, тип файла GIF допускает задание прозрачности и т. п.;
- **Range** (Диапазон) — раскрывающийся список, задающий диапазон фильма, который будет экспортироваться в файл:
 - **Entire Clip** (Весь клип) — для экспорта клипа (или фильма) целиком;
 - **In to Out** (Рабочий фрагмент) — для экспорта рабочей области, выделенной входным и выходным маркерами;
- **Export Video** (Экспорт видео) — флажок, задающий или запрещающий экспорт видео;
- **Export Audio** (Экспорт аудио) — флажок, задающий или запрещающий экспорт аудио;
- **Add to Project When Finished** (Добавить в проект по завершении) — флажок, задающий опцию открытия экспортированного файла в окне **Project** (Проект) по завершении экспорта;
- **Beep When Finished** (Сигнал по завершении) — флажок, задающий опцию подачи звукового сигнала по завершении экспорта;
- **Embedding Options** (Опции вложения) — раскрывающийся список, имеющий следующие элементы:
 - **None** (Нет) — отсутствие опций вложения;
 - **Project** (Проект) — добавляет к экспортируемому файлу дополнительную информацию о смонтированном проекте, используемую в команде меню **Edit Original** (Специальная правка). Эта информация впоследствии может распознаваться некоторыми видеоредакторами, открывая возможность восстановления проекта из экспортированного медиа-файла.

Установки Video

Смысл установок видео для экспорта (рис. 15.10) почти полностью идентичен установкам видео для проекта (см. разд. 4.2.3).

- **Compressor** (Компрессор) — раскрывающийся список, определяющий кодек для сжатия изображения;

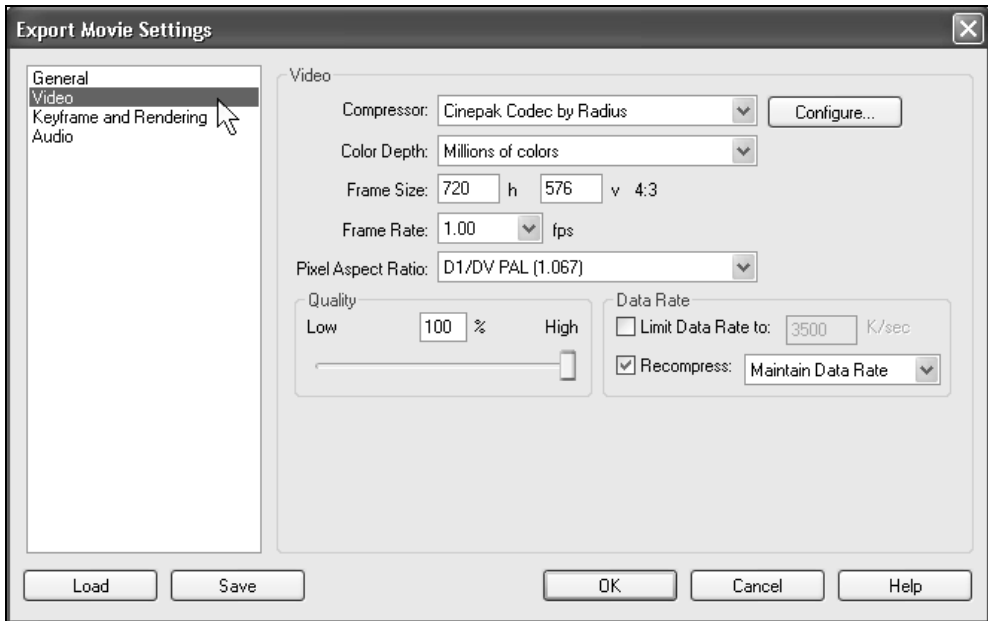


Рис. 15.10. Установки экспорта видео

- **Color Depth** (Глубина цвета) — раскрывающийся список, определяющий число цветов, которые могут использоваться для представления пиксела изображения (параметр доступен для некоторых кодеков);
- **Configure** (Дополнительные параметры) — эта кнопка позволяет регулировать дополнительные параметры кодека, если это предусмотрено ее разработчиками. При нажатии этой кнопки открывается новое диалоговое окно, вид которого зависит от выбранного кодека;
- **Palette** (Палитра) — эта кнопка позволяет загрузить цветовую палитру для некоторых кодеков из внешнего файла;
- **Frame Size** (Размер кадра) — это поле устанавливает размеры кадра в пикселах, по горизонтали и вертикали;
- **Frame Rate** (Частота кадров) — раскрывающийся список, устанавливающий частоту кадров фильма;
- **Pixel Aspect Ratio** (Пропорции пиксела) — этот раскрывающийся список определяет отношение размеров пиксела;
- **Quality** (Качество) — группа, определяющая качество компрессии (доступна для большинства кодеков);
- **Data Rate** (Поток данных) — эта группа содержит:

- **Limit data rate to ... К/sec** (Ограничить скорость потока данных до ... Кбайт/с) — флажок и поле с числовым значением, устанавливающие для компрессора ограничение потока данных;
- **Recompress** (Повторное сжатие) — флажок устанавливает, нужно ли производить повторное сжатие видео.

Установки ключевого кадра и рендеринга — *Keyframe and Rendering*

Страница установок ключевого кадра и рендеринга (рис. 15.11) имеет две группы соответственно.

- в группе **Rendering Options** (Опции рендеринга) находятся следующие элементы управления:
 - **Fields** (Установки поля) — устанавливает различные режимы рендеринга чересстрочной развертки, важные для некоторых стандартов телевидения (в первую очередь обработку верхних или нижних полей кадра);
 - **Optimize Stills** (Оптимизировать статические кадры) — позволяет оптимизировать рендеринг статических изображений;

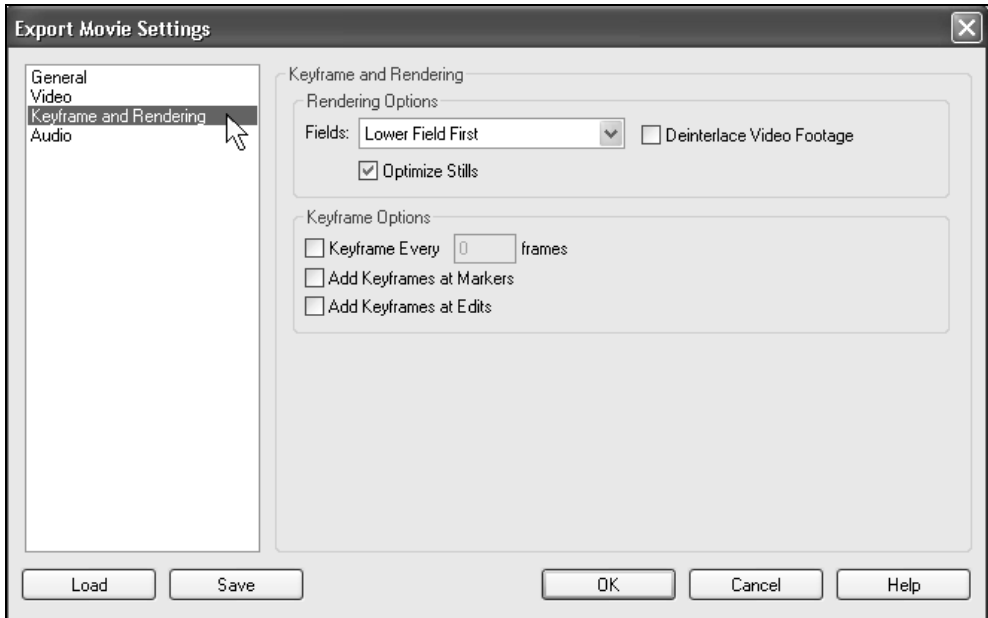


Рис. 15.11. Установки рендеринга и ключевых кадров для экспорта

- **Deinterlace Video Footage** (Убрать чересстрочную развертку) — флажок, с помощью которого можно включить опцию устранения режима чересстрочного кодирования файла с видеофильмом;
- в группе **Keyframe Options** (Опции ключевых кадров) размещены параметры, определяющие использование ключевых кадров рендеринга:
- **Keyframe every ... frames** (Ключевой кадр каждые ... кадров) — задает опцию создания ключевых кадров рендеринга через определенное число простых кадров (этот параметр доступен для соответствующих кодеков);
 - **Add Keyframes at Markers** (Ключевые кадры на маркерах) — создает дополнительные ключевые кадры в местах маркеров в окне **Timeline** (Монтаж);
 - **Add Keyframes at Edits** (Ключевые кадры на стыках) — создает дополнительные ключевые кадры на каждом стыке клипов в окне **Timeline** (Монтаж).

Установки Audio

На странице аудиоустановок экспорта (рис. 15.12) сгруппированы такие же установки, что и на странице установок аудио для предварительного просмотра проекта (см. разд. 4.2.4).

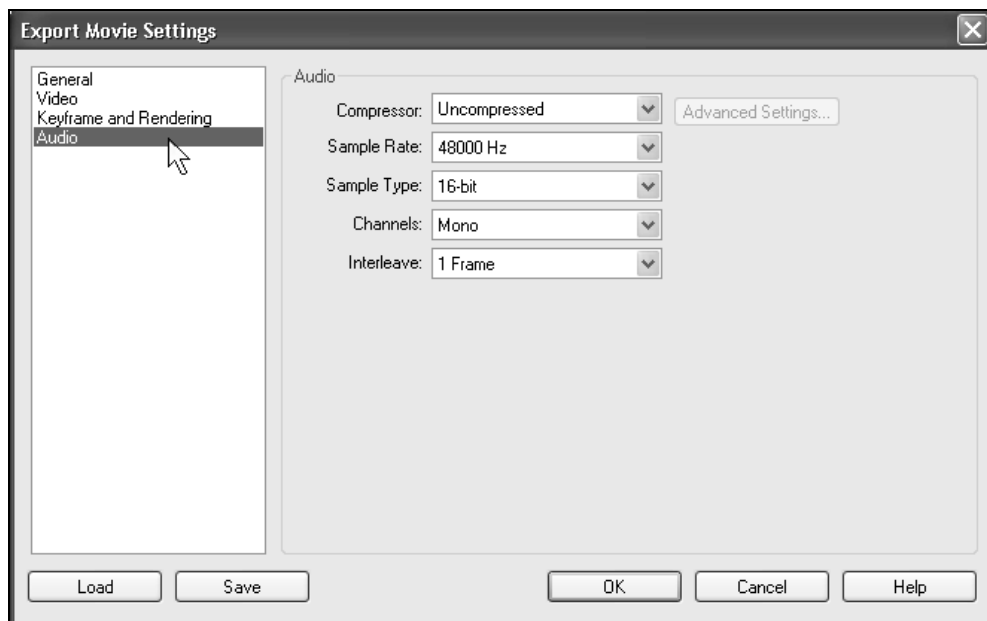


Рис. 15.12. Установки экспорта звука

Примечание

Если на странице общих установок флажок **Export Audio** (Экспорт аудио) снят, то установки аудио будут недоступны, поскольку звуковая часть фильма вообще не будет экспортироваться в файл.

Коротко перечислим их:

- Compressor** (Компрессор) — определяет кодек, сжимающий звук;
- Sample Rate** (Частота) — частота представления звука в цифровом виде;
- Sample Type** (Тип) — количество битов информации, кодирующих интенсивность звуковой волны в каждый момент времени;
- Channel** (Канал) — формат аудио, задающий количество звуковых каналов (**Mono** (Моно), **Stereo** (Стерео) или **5.1**);
- Interleave** (Чередование) — определяет, как часто загружается звук с диска в оперативную память компьютера.

Загрузка установок экспорта

Для упрощения задания установок экспорта в Premiere можно использовать предустановки, подобно тому, как применяются предустановки для проекта (см. урок 4), поэтому не будем задерживаться на них. Заметим лишь, что для управления предустановками служат кнопки **Load** (Загрузить) и **Save** (Сохранить) в диалоговом окне **Export Movie Settings** (Установки экспорта фильма) (см. рис. 15.9, 15.10, 15.11, 15.12).

15.1.8. Экспорт для Интернета и мультимедиа

Если вы готовите медиа-файлы для использования в Интернете или мультимедийных презентациях, то можно воспользоваться описанной выше, в *разд. 15.1*, последовательностью действий. Следует лишь иметь в виду, что для этих целей желательно выбирать определенные форматы файлов и следить за их физическим размером, поскольку некоторые пользователи Интернета до сих пор используют медленную модемную связь. Те же замечания касаются и мультимедийных файлов, размещаемых на компакт-дисках, поскольку устаревшие устройства для их чтения не всегда могут обеспечить необходимую скорость чтения данных.

Чтобы оптимизировать подготовку файлов, в Premiere имеется специальный программный модуль, называемый Adobe Media Encoder (Кодировщик Медиа). Коротко расскажем, как им пользоваться:

1. Выделите фильм, который собираетесь экспортировать.
2. Выберите в верхнем меню команду меню **File>Export>Adobe Media Encoder** (Файл>Экспорт>Кодировщик Медиа) (рис. 15.13).

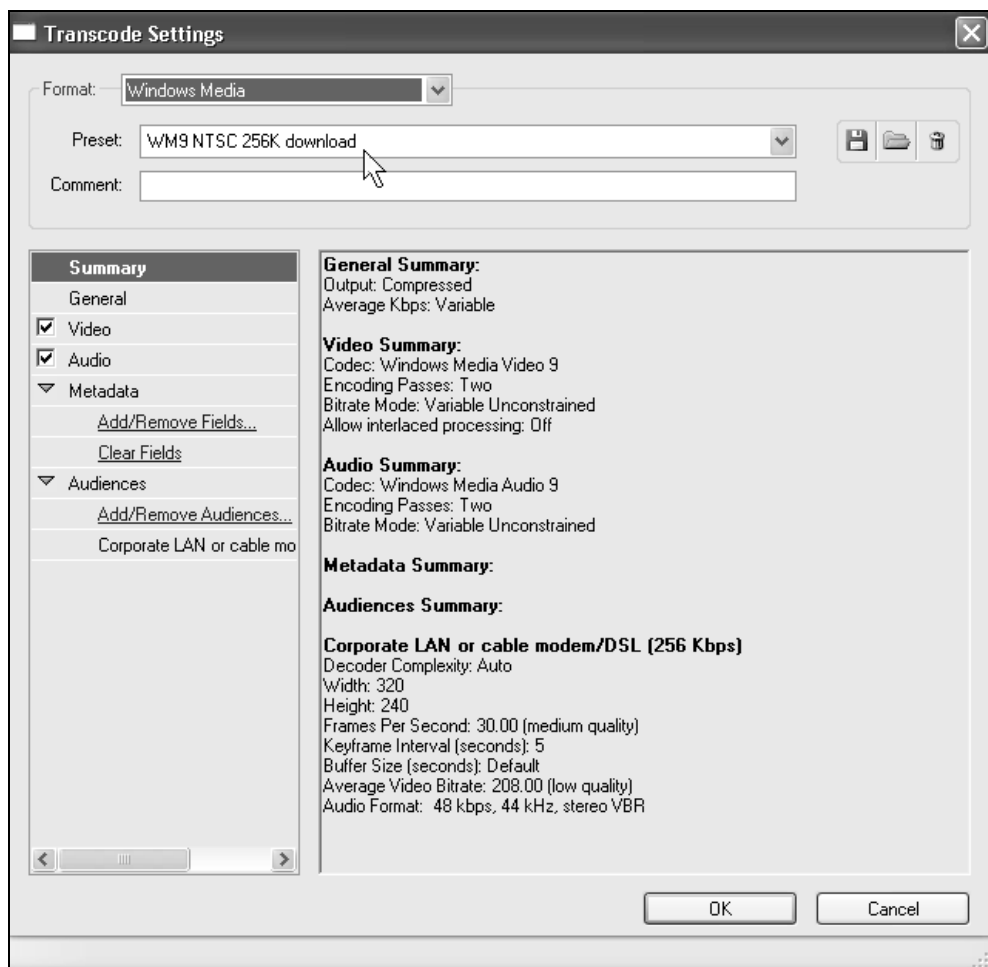


Рис. 15.13. Специальный экспорт файла

3. В появившемся диалоговом окне определите параметры экспорта. Во-первых, задайте формат файла в раскрывающемся списке **Format** (Формат), например — Windows Media. Во-вторых, выберите в выпадающем списке **Preset** (Предустановка), желаемую предустановку параметров, ориентируясь на цель вашей работы (например, экспорт для Интернета с определенной скоростью доступа). В-третьих, шелкая на заголовках установок в списке в левой нижней части окна, просмотрите и, при желании, откорректируйте конкретные установки, присутствующие в данном диалоге.

Примечание

Экспорт в файлы некоторых форматов (например, Windows Media Audio и Windows Media Video) возможен только при помощи модуля Adobe Media Encoder (Кодировщик Медиа).

4. Нажмите кнопку **ОК**.
5. В открывшемся диалоговом окне **Save File** (Сохранить файл) определите имя и местонахождение файла и нажмите кнопку **Save** (Сохранить).

В результате модуль **Adobe Media Encoder** сам подберет наиболее оптимальные установки экспорта и создаст файл с фильмом. Просмотреть этот файл можно, открывая его в **Premiere** в универсальном проигрывателе ОС **Windows** или любом другом проигрывателе, поддерживающем данный формат.

15.2. Экспорт на DVD

Начиная с версии **Premiere Pro**, смонтированный фильм может быть с легкостью записан на диск **DVD** при помощи встроенных средств. Для того чтобы иметь такую возможность экспорта, ваш компьютер должен быть оснащен соответствующим устройством записи **DVD** (приводом **DVD+/-RW**).

Примечание

Помимо **DVD**, в настоящее время все еще популярна технология **Video CD**, подразумевающая использование обычных компакт-дисков (вместо более дорогих дисков **DVD**). Для создания диска в формате **Video CD** следует воспользоваться обычным экспортом в файл (выбрав в качестве формата **MPEG-1**), а затем просто переписать полученный файл на компакт-диск.

Экспорт на **DVD** осуществляется следующим образом:

1. Откройте фильм, который вы собираетесь экспортировать на **DVD**, в окне **Timeline** (Монтаж). Выберите в верхнем меню команду **File>Export>Export to DVD** (Файл>Экспорт>Экспорт на DVD).
2. В открывшемся диалоговом окне **Export to DVD** (Экспорт на DVD) с установками экспорта обратитесь к странице **General** (Общие). Определите общие установки (рис. 15.14):
 - **Disk Name** (Название диска) — поле ввода желаемого названия диска;
 - **Chapter Points At** (Закладки оглавления) — флажок, задающий опцию автоматической генерации глав **DVD** в местах, отмеченных маркерами фильма;
 - **Loop Playback** (Циклическое воспроизведение) — флажок, задающий циклическое воспроизведение диска при просмотре.

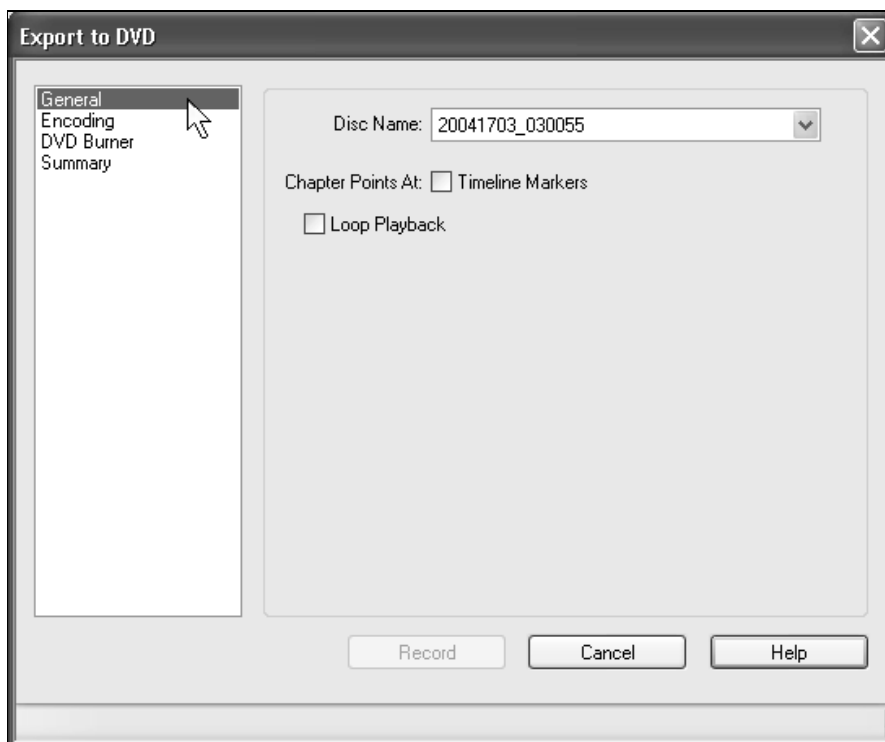


Рис. 15.14. Основные установки экспорта в диалоговом окне **Export to DVD**

3. При помощи списка установок, находящегося слева, обратитесь к странице **Encoding** (Кодировка) и отредактируйте соответствующие установки DVD-экспорта (рис. 15.15). Страница **Encoding** (Кодировка) содержит следующие элементы управления:
 - **Preset** (Предустановки) — раскрывающийся список предустановок;
 - **Comment** (Комментарий) — описание предустановок;
 - **Edit** (Правка) — кнопка вызова диалогового окна, в котором можно отредактировать предустановки DVD-экспорта;
 - **Export Range** (Диапазон экспорта) — раскрывающийся список выбора одного из двух вариантов экспорта — фильма целиком или его рабочей области;
 - **Fields** (Поля) — раскрывающийся список выбора режима чересстрочной развертки;
 - **Maximize Bitrate** (Увеличить поток данных) — флажок, позволяющий максимально увеличить поток видеоданных пропорционально отношению свободной емкости диска и длительности фильма;

- **Force Variable Bitrate** (Выдерживать переменный поток данных) — флажок, включающий опцию принудительного пересчета значения потока данных в зависимости от содержимого кадров фильма;
- **Calculated Bitrate** (Вычисленный поток данных) — текст с информацией о предполагаемом значении скорости потока видео.

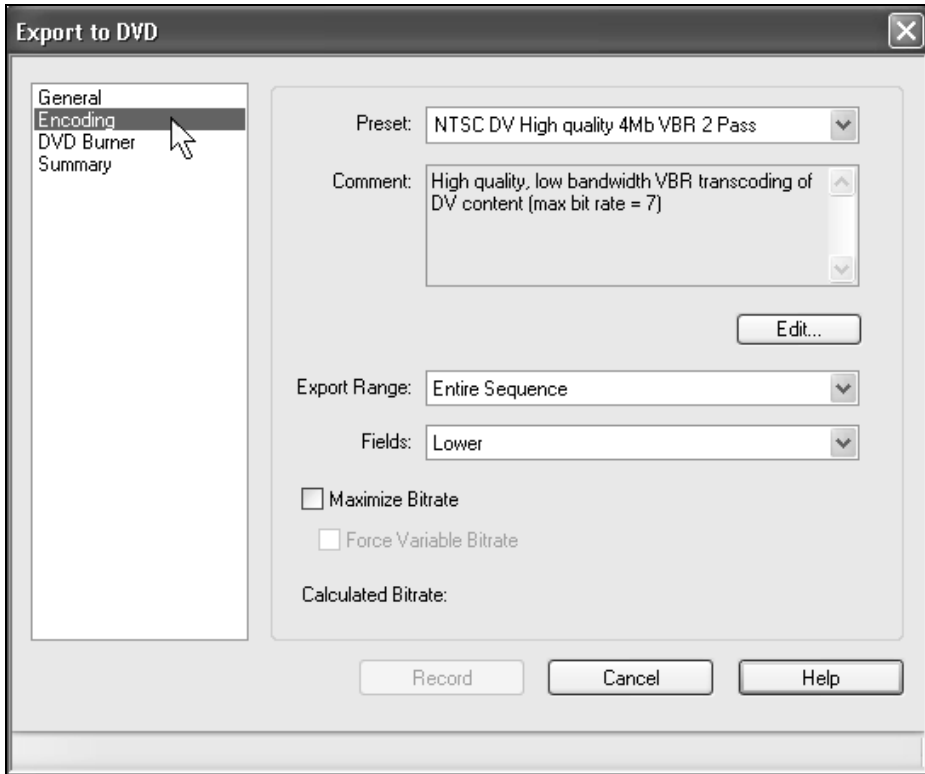


Рис. 15.15. Установки кодировки в окне **Export to DVD**

4. Перейдите к странице установок **DVD Burner** (Запись DVD или Прожиг DVD) и отредактируйте их (рис. 15.16):
 - **DVD Burner** (DVD-привод) — раскрывающийся список доступных устройств записи DVD для выбора рабочего устройства;
 - **Rescan** (Сканировать заново) — кнопка, включающая операцию проверки всех устройств записи DVD;
 - **Speed** (Скорость) — информационная строка о выбранной скорости записи DVD;

- **Number of Copies** (Число копий) — количество экземпляров DVD, которые вы намерены создать за текущую сессию записи;
- **Burner Status** (Статус записи) — строка, отображающая текущее состояние готовности устройства к записи очередного DVD;
- **Record Options** (Опции записи) — выбор одной из опций: полноценной записи на диск и/или теста фильма на наличие возможных ошибок.

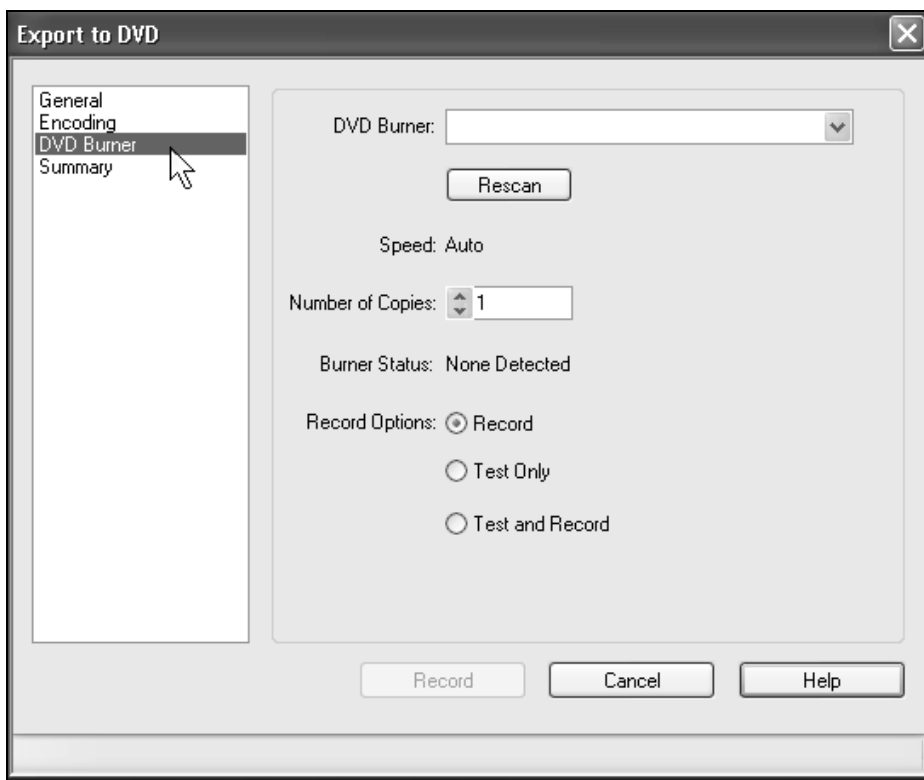


Рис. 15.16. Установки записи DVD-диска

5. Просмотрите список всех установок на странице **Summary** (Сводка) (рис.15.17) и, при необходимости, вернитесь к соответствующей странице диалога, чтобы поправить какую-либо из установок DVD-экспорта.
6. Убедитесь в том, что записываемый диск вставлен в устройство для записи DVD.
7. Нажмите кнопку **Record** (Запись).

Примечание

Если устройство записи DVD отсутствует, то кнопка **Record** (Запись) будет недоступной.

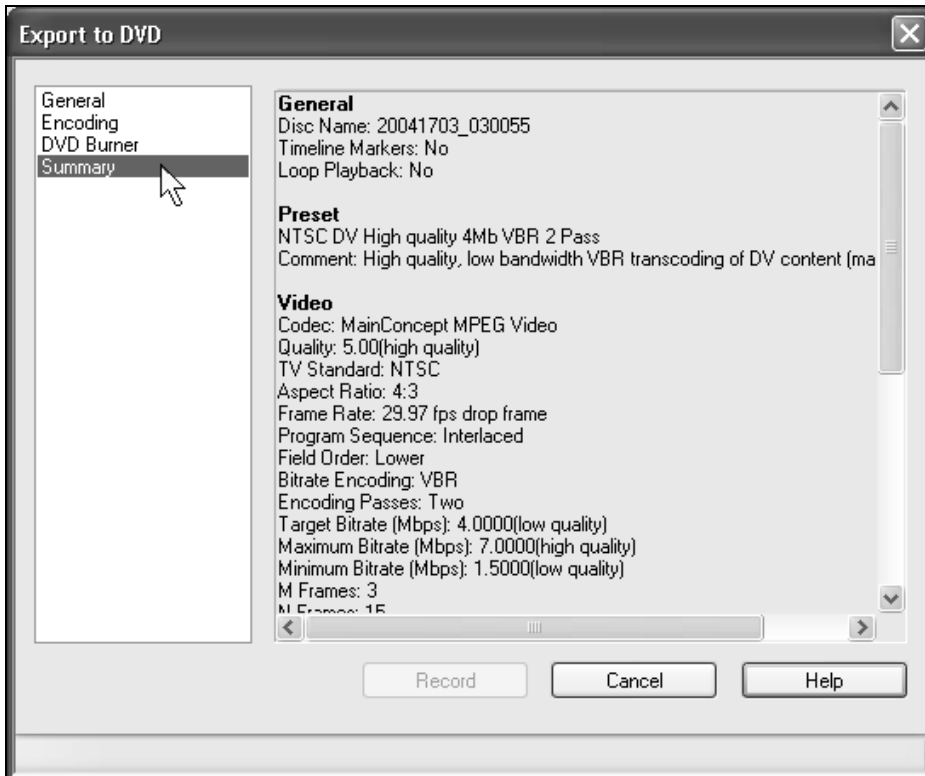


Рис. 15.17. Сводка установок экспорта на DVD

15.3. Экспорт на внешнее устройство

Помимо экспорта в файл и на DVD, довольно широко применяется еще один вид финального представления фильма, связанный с передачей видеосигнала на внешнее устройство. Им может быть видеомаягнитофон, внешний телевизионный монитор, видеокамера, монтажный комплекс и т. п. Почти всегда экспорт на внешнее устройство — это либо просмотр фильма на телевизионном мониторе, либо запись его на видеопленку. Разумеется, для осуществления такого типа экспорта вам следует иметь специальное оборудование, надлежащим образом установленное на вашем компьютере, с соответствующим инсталлированным программным обеспечением.

Внешнее устройство может быть либо цифровым, либо аналоговым. Как правило, современные профессиональные устройства, подключаемые к компьютеру, имеют (возможно, вдобавок к другим интерфейсам) цифровой вход стандарта IEEE 1394. Поэтому рассмотрим в первую очередь экспорт видеосигнала с компьютера на внешнее цифровое устройство с использованием этого порта.

15.3.1. Экспорт на цифровое устройство

Для подготовки к экспорту видеосигнала на внешнее цифровое устройство следует выполнить следующую последовательность действий:

1. Подключите цифровое видеоустройство (магнитофон, монитор или камеру) к компьютеру через порт IEEE 1394. На устройстве нужно соединить, скорее всего, помечено маркировкой DV IN/OUT или IEEE 1394.
2. Включите цифровое видеоустройство.
3. Запустите Premiere.
4. Выберите в верхнем меню команду **Project>Project Settings>General** (Проект>Установки проекта>Общие).
5. В открывшемся диалоговом окне **Project Settings** (Установки проекта), на странице с общими установками, убедитесь в том, что в раскрывающемся списке **Editing Mode** (Режим редактирования) выбран элемент **DV Playback** (Воспроизведение на цифровом видео). Если текущим является другой режим, то вам придется закрыть текущий проект, а затем создать новый с установками типа **DV** и импортировать в него первоначальный проект (рис. 15.18).

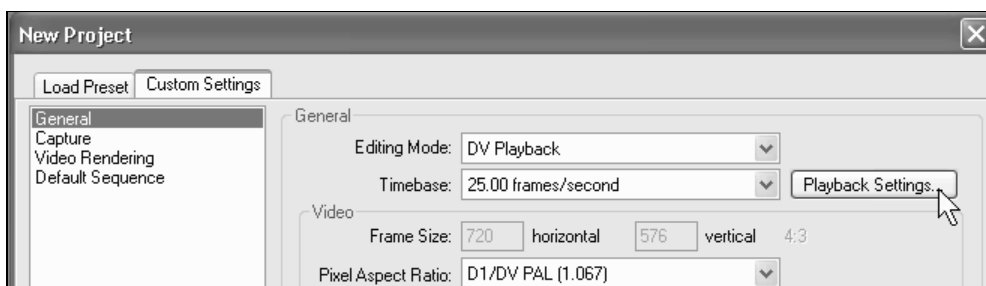


Рис. 15.18. Определение установок проекта для передачи сигнала на внешнее устройство

6. В диалоговом окне **Project Settings** (Установки проекта) нажмите кнопку **Playback Settings** (Установки воспроизведения).

7. В открывшемся диалоговом окне **DV Playback Settings** (Опции внешнего воспроизведения) (см. рис. 15.19) установите желаемые параметры воспроизведения видеосигнала на внешнем устройстве (см. разд. 15.3.2).
8. Закройте, последовательно, диалоговые окна **DV Playback Settings** (Опции внешнего воспроизведения) и **Project Settings** (Установки проекта) нажатием кнопок **ОК**.
9. Наблюдайте, как на внешнем устройстве демонстрируется изображение кадра фильма, поступающее с компьютера.

После того как вы убедитесь в нормальной передаче видеосигнала на внешнее устройство, можно начать на нем процесс записи.



Рис. 15.19. Диалоговое окно **DV Playback Settings**

15.3.2. Параметры взаимодействия с внешним устройством

Для оптимизации работы в Premiere и одновременного экспорта видеосигнала на внешнее устройство (как цифровое, так и аналоговое) имеется ряд параметров, настраиваемых в общих установках проекта.

Для редактирования установок взаимодействия компьютера с внешним устройством:

1. Выберите команду **Project>Project Settings>General** (Проект>Установки проекта>Общие) и нажмите в появившемся диалоговом окне, кнопку **Playback Settings** (Установки воспроизведения).
2. В открывшемся диалоговом окне **DV Playback Settings** (Опции внешнего воспроизведения) отрегулируйте параметры взаимодействия компьютера с внешним цифровым устройством при воспроизведении фильма (рис. 15.19):
 - установите флажок **Playback Video on DV Hardware** (Воспроизводить видео на цифровом устройстве), если вы желаете осуществлять передачу видеосигнала с компьютера на устройство, подключенное к порту IEEE 1394. Соответственно, можно будет просматривать видео на его мониторе (например, мониторе видеокамеры).

Внимание

Помните о том, что при использовании различных воспроизводящих устройств для видео- и аудиосигнала может произойти рассинхронизация изображения и звука.

3. В группе **Audio Playback** (Воспроизведение аудио) задайте опции воспроизведения звука:
 - установите флажок **Play Audio on DV Hardware** (Воспроизводить аудио на цифровом устройстве) в том случае, если вы хотите, чтобы звук воспроизводился только на внешнем устройстве;
 - установите флажок **Play Audio on Audio Hardware** (Воспроизводить аудио на звуковом устройстве) для того, чтобы звук воспроизводился и на внешнем устройстве, и через динамики компьютера.
4. Опции, имеющие те же названия и тот же смысл, но касающиеся не воспроизведения фильма, а непосредственно процесса экспорта на видеопленку, задайте в группе **Export to Tape** (Экспорта на пленку).
5. В группе **Real-Time Playback** (Воспроизведение в режиме реального времени) задайте опции воспроизведения спецэффектов:
 - установите флажок **Playback on Desktop Only** (Воспроизводить только на компьютере), если вы хотите, чтобы эффекты применялись только к видео на экране монитора компьютера;
 - установите флажок **Playback on DV Hardware Only** (Воспроизводить только на цифровом устройстве) для отображения эффектов только на внешнем телевизионном мониторе;

- установите флажок проверки **Playback on DV Hardware and Desktop** (Воспроизводить на компьютере и на цифровом устройстве), если вам необходимо наблюдать за воспроизведением фильма одновременно и на мониторе компьютера, и на внешнем устройстве.

Примечание

Учтите, что отказ от дополнительных опций воспроизведения на внешнем устройстве позволит сэкономить ресурсы процессора и, соответственно, избавиться от возможных дефектов передачи изображения на внешнее устройство особенно в том случае, если ваш компьютер не самый мощный.

15.3.3. Экспорт видео на видеопленку

Перед тем как начать экспорт видео на внешнее аналоговое устройство (например, запись смонтированного фильма на видеомэгнитофон), необходимо проверить и откорректировать соответствующие установки проекта (см. разд. 15.3.2). После этого экспорт фильма на внешнее устройство может осуществляться в двух разных вариантах (в зависимости от типа устройства):

- активном, т. е. с применением аппаратного контроля;
- пассивном, т. е. без аппаратного контроля.

Совет

Для того чтобы повысить качество экспорта на внешнее устройство, в ряде случаев бывает полезным вставить в начало фильма служебный клип **Bars and Tone** (Настроечная таблица) длительностью порядка 30 секунд, который поможет осуществить предварительную калибровку устройства.

Для начала экспорта с применением аппаратного контроля выберите в верхнем меню команду **File>Export>Export to Tape** (Файл>Экспорт>Экспорт на пленку) и затем, в появившемся диалоговом окне, нажмите кнопку **Activate Recording Device** (Активировать записывающее устройство). Далее, осуществляя управление внешним устройством из **Premiere**, произведите экспорт фильма.

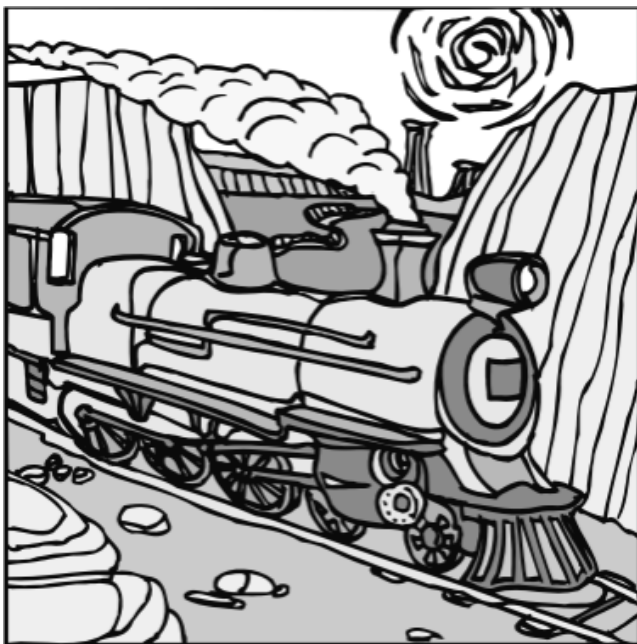
Если внешнее устройство не поддерживает функции аппаратного контроля, то просто запустите обычный предварительный просмотр фильма в **Premiere** (например, клавишей <Enter>) и наблюдайте на мониторе внешнего устройства, как кадр фильма одновременно демонстрируется и на нем. Затем следует включить режим записи на внешнем устройстве, пользуясь его элементами управления. Разумеется, если ваш фильм содержит спецэффекты и

сложный монтаж, то, скорее всего, потребуется создание файла предварительного просмотра.

Внимание

Как видите, экспорт на внешнее устройство отличается от экспорта в файл тем, что параметры передачи сигнала регулируются в установках проекта, а не в установках экспорта.

Помимо экспорта финального видео на внешнее устройство, вы можете использовать его и в процессе монтажа, ориентируясь не только на изображение кадра в окне **Monitor** (Монитор), но и на изображение кадра фильма на внешнем устройстве, сразу оценивая, таким образом, как будет выглядеть ваш фильм в окончательном варианте.



ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1



Системные требования

- процессор не хуже Intel® Pentium® III (рекомендуется Pentium 4 с тактовой частотой 3.06 ГГц);
- оперативная память — не менее 256 Мбайт (рекомендуется 1 Гбайт и более);
- свободное место на жестком диске — 800 Мбайт;
- устройство чтения CD-ROM;
- звуковая карта, поддерживающая Microsoft DirectX (рекомендуется многоканальная карта, совместимая с технологией ASIO, и акустическая система 5.1);
- 32-битный видеоадаптер (рекомендуется использовать адаптер и монитор, поддерживающие разрешение не менее 1280x1024);
- операционная система Microsoft® Windows® XP Professional или Home Edition (с установленным Service Pack 1);
- для DVD-экспорта: пишущий DVD-привод (DVD+/-RW);
- для работы с DV — порт IEEE 1394;
- для работы с аналоговым видео — сертифицированная для Premiere® Pro плата видеозахвата (certified capture card).

Приложение 2



Список терминов

- ❑ **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров) — окно для создания текстовых и графических примитивов (клипов титров).
- ❑ **Anchor point** (Точка привязки) — выделенная точка кадра фильма, жестко привязанная к клипу, которая не влияет на его внешний вид, но играет определяющую роль при некоторых операциях с клипом (например, при вращении и отражении она является его центром).
- ❑ **Alpha Channel** (Альфа-канал) — дополнительная информация о прозрачности каждого пиксела изображения, хранящаяся в файлах соответствующих форматов, наряду с информацией о цвете.
- ❑ **Alpha Mask** (Альфа-маска) — дополнительное изображение-маска, надеваемое на изображение клипа и показывающее, насколько прозрачным является его каждый пиксел;
- ❑ **Animation** (Анимация) — встроенный эффект, заключающийся в перемещении в пределах кадра фильма одних клипов на фоне других.
- ❑ **Aspect Ratio** (Соотношение размеров) — соотношение размеров кадра по горизонтали и вертикали.
- ❑ **Audio** (Аудио) — звуковой клип.
- ❑ **Audio Mixer** (Аудиомикшер) — вспомогательное окно для визуального управления микшированием звука в реальном времени в процессе воспроизведения фильма.
- ❑ **Batch Capture** (Пакетная оцифровка) — процесс автоматизированной оцифровки фрагментов видео с внешнего устройства, предварительно запрограммированный пользователем.
- ❑ **Bin** (Корзина) — организационная структура для хранения клипов и других корзин, подобная папкам файловой системы ОС Windows.
- ❑ **Capture** (Оцифровка) — процесс преобразования видеосигнала с внешнего устройства, подключенного к компьютеру (например, камеры или видеомagneтофона) в медиа-файл.

- **Codec** (Кодек) — программа для сжатия видеоизображения или звукозаписи (*codec*, по аббревиатуре *compressor/decompressor*).
- **Color Picker** (Выбор цвета) — диалоговое окно с палитрой цветов для определения текущего цвета в каких-либо установках.
- **Compressor** (Компрессор) — компрессор или кодек, программа для сжатия видеоизображения или звукозаписи;
- **context, pop-up menu** (Контекстные или Всплывающие меню) — меню, появляющиеся при нажатии правой кнопки мыши.
- **Current-time indicator** (Индикатор текущего кадра) — ползунковый регулятор на шкале времени, отмечающий на ней текущий кадр.
- **Cross Fade** (Перекрестное затухание) — эффект перехода (взаимного затухания) двух перекрывающихся звуковых клипов на разных аудиотреках.
- **Data Rate** (Поток данных) — число килобайт информации в секунду, кодирующих видеофильм.
- **Default Transition** (Переход по умолчанию) — один выбранный переход, который можно быстро назначить фильму при помощи меню.
- **Depth** (Глубина пиксела) — число цветов, которыми кодируется каждый пиксел видеоизображения.
- **Digital Video** (Цифровое видео) — видеосигнал, кодируемый с помощью цифровых технологий (в отличие от традиционных аналоговых средств). В частности, можно с легкостью организовать передачу такого сигнала с компьютера на внешнее цифровое устройство (камеру или магнитофон).
- **Disk Jog** (Диск протяжки или Полоса протяжки) — средство покадрового просмотра клипа или фильма в окне **Monitor** (Монитор).
- **Dropped Frames** (Выпавшие кадры) — кадры, которые выпадают из фильма, например, при оцифровке с внешнего устройства из-за того, что они не успевают обработаться компьютером в режиме реального времени.
- **Duration** (Длительность) — общая продолжительность клипа или фильма.
- **Effect Controls** (Управление эффектом) — палитра для управления всеми спецэффектами, назначенными выделенному клипу.
- **Extract** (Сжать) — команда, удаляющая из фильма фрагмент, выделенный входным и выходным маркерами, и сдвигающая оставшуюся часть фильма вправо на промежуток времени длительности удаленного фрагмента.
- **Frame Back** (Кадр назад) — кнопка в палитре **Time Controls**, перемещает текущий кадр на один кадр назад.
- **Frame Blending** (Спецэффект плавного перехода кадров) — алгоритм, улучшающий качество анимации при помощи сглаживания динамики изменений от кадра к кадру.

- **Frame Forward** (Кадр вперед) — кнопка в палитре **Time Controls**, перемещает текущий кадр на один кадр вперед.
- **Frame Rate** (Частота кадров) — число кадров видео, демонстрирующихся в течение одной секунды.
- **Hand** (Рука) — инструмент для визуального перемещения видимой области вдоль кадра фильма.
- **Help** (Справка) — справочная система **Premiere**.
- **History** (Журнал) — палитра для просмотра и возможной отмены последних действий по редактированию.
- **Icon View** (Значки) — режим представления клипов в окне в виде значков.
- **IEEE 1394** — стандарт цифрового видео, в котором видеосигнал передается компьютеру через одноименный порт видеоплаты или устройства оцифровки.
- **Image** (Статическое изображение) — графический клип со статическим изображением.
- **Import** (Импорт) — процедура помещения медиа-файлов в проект в виде клипов.
- **In Point** (In-маркер или Входной маркер) — начало клипа или фильма.
- **Index** (Индекс) — система выбора статьи в справке **Premiere** из алфавитного указателя.
- **Info** (Информация) — информационная палитра, в которой отображаются некоторые сведения о выделенном объекте.
- **Instance** (Экземпляр клипа) — клип в окне **Timeline** (Монтаж).
- **Key** (Прозрачное наложение или Ключ прозрачности) — разновидность назначения спецэффекта прозрачности клипу. Может быть назначена полная прозрачность какого-либо участка клипа, диапазон прозрачных цветов и т. п. Прозрачные наложения реализованы в виде эффектов.
- **Keyframe** (Ключевой кадр) — кадр, который определяет в фильме некоторое положение, в котором происходят те или иные качественные изменения (добавляется спецэффект и т. п.).
- **Lift** (Поднять) — команда, которая удаляет из фильма фрагмент, выделенный входным и выходным маркерами без изменения общей длительности фильма.
- **Link / Unlink** (Связывание) — команда связывания и разъединения звука и видео.
- **Linked Clip** (Связанный клип) — клип, содержащий видео и аудио. Редактируется в окне **Timeline** (Монтаж) как единое целое, но может быть развязан для редактирования аудио и видео по отдельности.

- **List View** (Список) — режим окна **Project** (Проект) с представлением клипов в окне в виде списка со свойствами клипов.
- **Loop** (Цикл) — проигрывание клипа или фильма, циклически от входного до выходного маркера, без остановки.
- **Marker** (маркер) — отметка пользователя, выделяющая кадр фильма или клипа, и служащая для упрощения поиска отдельных кадров.
- **Mask** (Маска или Альфа-маска) — вспомогательное изображение альфа-канала клипа, показывающее, какие его пиксели должны быть сплошными, прозрачными или частично прозрачными. Используется в спецэффектах прозрачности.
- **Matte** (Маска) — вспомогательное изображение, размечающее участки кадра клипа, которые следует сделать сплошными, прозрачными или частично прозрачными. Используется в спецэффектах прозрачности.
- **Menu bar** (Верхнее меню) — строка меню, находящаяся под заголовком окна **Premiere**.
- **Motion Blur** (Эффект размытия при движении) — спецэффект, размывающий контуры объектов, которым назначена анимация, что делает ее восприятие более реалистичным и похожим на просмотр стандартного кинофильма (снятого объективом со шторкой затвора).
- **Motion** (Движение или Анимация) — спецэффект, заключающийся в перемещении в пределах кадра фильма одних клипов на фоне других.
- **Multimedia** (Мультимедиа) — технология просмотра мультимедийных (видео- и аудиофайлов) на компьютере.
- **Next Edit** (Следующая правка) — кнопка панели инструментов, переводящая текущий кадр на ближайший справа стык клипов;
- **NTSC** — североамериканский стандарт телевидения.
- **Offline file** (Отключенный файл) — клип, заменяющий отсутствующий по каким-либо причинам на прежнем месте файл.
- **Opacity** (Непрозрачность) — параметр, задающий (в процентах, %) степень непрозрачности клипа.
- **Out Marker** (Выходной маркер) — маркер, выделяющий последний кадр фильма или клипа.
- **Overlay** (Наложить) — команда, которая вставляет фрагмент клипа, выделенный входным и выходным маркерами, в фильм на место линии редактирования с заменой соответствующей части фильма без изменения его общей длительности.
- **PAL** — европейский стандарт телевидения.
- **Palette** (Палитра) — набор цветов, используемый для кодирования видеоизображения.

- **Pen** (Перо) — инструмент для редактирования ключевых кадров эффектов.
- **Pixel Aspect Ratio** (Пропорции пиксела) — отношение размеров пиксела изображения по горизонтали и вертикали.
- **Play** (Проиграть) — команда, которая равномерно проигрывает фильм от текущего кадра; при повторном нажатии останавливает фильм.
- **Presets** (Предустановки) — комбинации установок фильма, имеющиеся в Premiere, предопределенные для создания фильмов различных типов (для TV, мультимедиа и т. п.).
- **Previous Edit** (Предыдущая правка) — кнопка, переводящая текущий кадр на ближайший слева стык клипов.
- **Project** (Проект) — окно, управляющее исходными клипами.
- **project** (проект) — перечень клипов, применяемых для монтажа отдельного фильма, вместе с записью программы действий по его редактированию.
- **Properties** (Свойства) — параметры клипа или фильма.
- **QuickTime** — программный продукт компании Apple, ряд мультимедийных возможностей которого доступен для использования в Premiere.
- **Rate Stretch** (Растяжение/Сжатие) — инструмент монтажа для масштабирования клипа (изменения длительности за счет изменения скорости клипа).
- **Razor** (Лезвие) — инструмент для разрезания клипа на фрагменты.
- **Rendering** (Рендеринг) — процесс построения изображения каждого кадра по его описанию в программе. Рендеринг производится для осуществления предварительного просмотра или экспорта фильма.
- **Resolution** (Разрешение) — параметр установок, который позволяет выбрать разрешение кадра, демонстрирующегося в окне **Monitor** (Монитор) при редактировании и рендеринге фильма.
- **Rotation** (Вращение) — инструмент, служащий для поворотов объектов в титрах.
- **Ripple Edit** (Сдвиг) — монтаж с изменением общей длительности фильма в соответствии со сдвигом границы клипа.
- **Ripple Delete** (Удалить со сдвигом) — команда удаления клипа с одновременным сдвигом оставшейся за ним части фильма влево.
- **Rolling Edit** (Совмещение) — монтаж с наложением одного клипа на другой так, что сдвигается лишь граница раздела двух клипов.
- **Rolling Title** (Бегущие титры) — текст, который автоматически перемещается по мере воспроизведения клипа с титрами.
- **Safe Margins** (Безопасные зоны) — зоны в кадре фильма, за пределами которых некоторые телевизионные системы могут исказить или вовсе не показывать поле кадра.

- **Search** (Поиск) — система поиска статей в справке Premiere по ключевому слову.
- **SECAM** — стандарт телевидения в ряде стран (в том числе, в России).
- **Selection** (Выбор) — инструмент, служащий для выделения и перемещения клипов.
- **Settings** (Установки) — комбинация свойств фильма, включая размер кадра, частоту кадров, качество звука и т. д. Различают два типа установок: одни влияют на фильм, который монтируется в рамках проекта и просматривается в окне **Monitor** (установки проекта), а другие определяют параметры итогового фильма (установки экспорта).
- **Sequence** (Фильм) — последовательность клипов, которая редактируется в окне **Timeline** (Монтаж) и является основным продуктом работы в Premiere;
- **Shortcuts** (горячие клавиши) — очень эффективный способ для опытных пользователей. Если вы часто применяете определенные команды, намного быстрее будет выполнять их нажатием сочетания клавиш на клавиатуре, чем вызовом меню или инструментов.
- **Single View** (Одинарный вид) — режим представления кадра фильма.
- **Slide Edit** (Прокрутка с совмещением) — инструмент для монтажа с соответствующим изменением входного и выходного маркера клипа за счет взаимного наложения на соседний клип.
- **Slider** (Ползунковый регулятор) — средство просмотра клипа или фильма.
- **Slip Edit** (Прокрутка) — инструмент для монтажа с прокруткой исходного клипа, т. е. с соответствующим изменением его входного и выходного маркеров. Ни длительность редактируемого клипа, ни общая длительность фильма не меняются.
- **SMPTE** — формат тайм-кода (счетчика кадров).
- **Source Name** (Название источника) — столбец с названиями исходных клипов, размещенных в клипах в окне **Timeline** (Монтаж).
- **Speed** (Скорость) — скорость воспроизведения клипа (в процентах, %) по отношению к исходному действию медиа-файла.
- **Stop** (Остановить) — команда, которая останавливает проигрывание клипа.
- **Take Video** (Взять Видео) — режим окна **Monitor** (Монитор), служащий для вставки или отключения видеобразия при переносе клипа в фильм.
- **Take Audio** (Взять Аудио) — режим окна **Monitor** (Монитор), служащий для вставки или отключения звука при переносе клипа в фильм.
- **Text** (Текст) — инструмент для создания текстовых титров.

- **Thumbnail** (Миниатюра) — маленькое изображение кадра клипа или фильма; имеется в ряде окон.
- **Timecode** (Тайм-код) — номер кадра в фильме или клипе. Формат нумерации зависит от установки;
- **Timeline** (Монтаж) — окно, в котором производится монтаж фильма из клипов относительно временной шкалы.
- **Time Display** (Отображение времени) — одна из общих установок проекта, определяющая формат нумерации кадров (тайм-кода кадров).
- **Timebase** (Временная база) — выпадающий список, определяющий способ отсчета времени фильма, т. е. временные метки на шкале времени.
- **Time ruler** (Шкала времени) — шкала в верхней правой части окна **Timeline** (Монтаж), определяющая положение кадра для клипа фильма.
- **Title** (Титры) — клип с титрами в формате Premiere.
- **Tools** (Инструментарий) — палитра, при помощи которой выбирается текущий рабочий инструмент.
- **Track Select** (Выбор трека) — инструмент окна **Timeline** (Монтаж) для выделения всех клипов, расположенных правее маркера на данном треке.
- **Transition** (Переход) — тип эффектов для создания переходов между планами фильма.
- **Trim** (Режим тримминга) — режим, применяемый для визуального монтажа.
- **Trimming** (Подгонка клипа) — выделение рабочего фрагмента клипа входным и выходным маркерами.
- **Video** (Видео) — клип с анимацией.
- **Volume** (Громкость) — громкость звука.
- **Waveform** (График громкости) — график амплитудных изменений звука, отображаемый на аудиоклипах в окне **Timeline** (Монтаж).
- **Window menu** (Меню окон и палитр) — меню, специфические для Premiere, которые вызываются нажатием кнопки с треугольной стрелкой в правой верхней части окна или палитры.
- **Work area** (Рабочая область) — фрагмент фильма, выделенный на шкале времени окна **Timeline** (Монтаж), который обрабатывается в ходе рендеринга и экспорта фильма.
- **Workspace** (Рабочая область) — содержимое главного окна Premiere, т. е. сочетание присутствия на экране, взаимного расположения, размера и некоторых настроек внутренних окон и палитр.
- **Zoom** (Масштаб) — инструмент, служащий для увеличения или уменьшения масштаба кадра.

Приложение 3



Меню

Меню	Пункты меню	Пункты подменю	Горячие клавиши	Описание
File (Файл)	New (Создать)	Project	<Ctrl>+<N>	Создает новый проект
		Sequence		Создает новый фильм в проекте
		Bin (Корзина)	<Ctrl>+<. >	Создает новую папку в открытом проекте
		Offline File (Отключенный файл)		Создает клип, указывающий на отключенный файл
		Title (Титры)	<F9>	Создает новый клип титров
		Bars and Tone (Настроечная таблица)		Создает специальный клип в виде цветных полос настроечной таблицы и тонального звукового сигнала 1 kHz
		Black Video (Черное видео)		Создает специальный клип в виде статического, черного фонового кадра
		Color Matte (Цветовой фон)		Создает специальный клип в виде цветного, статического, фонового кадра
		Universal Counting Leader (Отсчет времени)		Создает специальный клип в виде отсчета времени
	Open Project (Открыть Проект)		<Ctrl>+<O>	Открывает файл с диска
	Open Recent Project (Открыть недавний проект)			Выводит в подменю выпадающий список с недавно редактированными проектами и позволяет открыть их

(продолжение)

Меню	Пункты меню	Пункты подменю	Горячие клавиши	Описание
	Close (Заккрыть)		<Ctrl>+<W>	Закрывает текущий проект
	Save (Сохранить)		<Ctrl>+<S>	Сохраняет проект на диске под текущим именем
	Save As (Сохранить как)		<Ctrl>+ <Shift>+<S>	Сохраняет проект на диске под другим именем
	Save a Copy (Сохранить копию)		<Ctrl>+<Alt>+ <S>	Сохраняет копию проекта на диске под другим именем, оставаясь в режиме редактирования текущего проекта
	Revert (Возвратиться)			Отменяет все нежелательные действия, возвращаясь к последней сохраненной версии проекта
	Capture (Оцифровка)			Оцифровывает видеоизображение, поступающее с внешнего устройства
	Batch Capture (Пакетная оцифровка)			Вызывает диалог для автоматизации процесса оцифровки
	Import (Импорт)		<Ctrl>+<I>	Импортирует клип в проект из файла
	Import Recent File (Недавний импорт)			Выводит в подменю выпадающий список с недавно импортированными файлами и позволяет открыть их
	Export (Экспорт)	Movie (Фильм)		Экспортирует видео и звук фильма во внешний анимационный файл
		Frame (Кадр)		Экспортирует текущий кадр фильма во внешний графический файл
		Audio (Аудио)		Экспортирует звук фильма во внешний аудиофайл
		Export to Tape (Экспорт на видеоленту)		Экспортирует фильм в виде видеосигнала на внешнее устройство
		Adobe Media Encoder (Кодировщик медиа)		Вызов специального диалогового окна экспорта для Интернета и мультимедиа

(продолжение)

Меню	Пункты меню	Пункты подменю	Горячие клавиши	Описание
		Export to DVD (Экспорт на DVD)		Экспортирует фильм на DVD-диск
	Get Properties for (Вывести свойства)			Загружает окно свойств, для выделенного в проекте клипа
	Interpret Footage (Интерпретация исходного материала)			Выводит диалог с изменением частоты кадров, отношения размеров пиксела и альфа-канала клипа при импорте
	Timecode (Тайм-код)			Выводит диалог, в котором можно задать новый отсчет тайм-кода клипа
	Exit (Выход)		<Ctrl>+<Q>	Завершает работу Premiere
Edit (Правка)	Undo (Отменить)		<Ctrl>+<Z>	Отменяет последнее действие. При отсутствии такового сообщает о невозможности отмены
	Redo (Повторить)		<Ctrl>+<Shift>+<Z>	Возвращает последнее отмененное действие либо сообщает о невозможности вернуть последнее отмененное действие
	Cut (Вырезать)		<Ctrl>+<X>	Удаляет выделенный фрагмент, помещая его при этом в буфер обмена
	Copy (Копировать)		<Ctrl>+<C>	Копирует выделенный фрагмент в буфер обмена
	Paste (Вставить)		<Ctrl>+<V>	Вставляет скопированный или вырезанный ранее фрагмент из буфера обмена
	Paste Insert (Вставить точно)		<Ctrl>+<Shift>+<V>	Вставляет клип из буфера обмена в пустое место на треке, точно подгоняя его длительность путем масштабирования скорости клипа
	Paste Attributes (Специальная вставка)		<Ctrl>+<Alt>+<V>	Вставляет клип из буфера обмена в пустое место на треке, выводя диалоговое окно для выбора типа подгонки под длительность пустого места (за счет изменения скорости клипа, его краев и т. п.)

(продолжение)

Меню	Пункты меню	Пункты подменю	Горячие клавиши	Описание
	Clear (Удалить)			Удаляет выделенный фрагмент
	Ripple Delete (Удалить со сдвигом)			Удаляет выделенный фрагмент со сдвигом
	Duplicate (Дублировать)		<Ctrl>+<Shift>+I	Создает дубликат выделенного клипа в открытой корзине
	Select All (Выделить все)		<Ctrl>+<A>	Выделяет все клипы
	Deselect All (Отменить выделение всего)		<Ctrl>+<Shift>+<A>	Отменяет выделение всех выделенных элементов
	Find (Найти)		<Ctrl>+<F>	Осуществляет поиск клипов по названиям
	Label			Выбор цвета метки клипа
	Edit Original (Специальная правка)		<Ctrl>+<E>	Открывает клип в предназначенном для этого приложении для его редактирования
	Keyboard Customization (Настройка клавиатуры)			Вызывает диалог для назначения комбинаций горячих клавиш различным операциям
	Preferences (Настройки)			Вызывает диалог для редактирования настроек Premiere
Project (Проект)	Project Settings (Установки проекта)	General (Общие)		Вызывает диалог с установками проекта на общей закладке
		Capture (Оцифровка)		Вызывает диалог с установками проекта на странице параметров оцифровки
		Video Rendering (Видео)		Вызывает диалог с установками проекта на странице параметров видео
		Default Sequence (Фильм по умолчанию)		Вызывает диалог с установками проекта на странице настройки фильма по умолчанию
	Link Media (Присоединить медиа)			Заменяет отключенный файл содержимым файла с диска

(продолжение)

Меню	Пункты меню	Пункты подменю	Горячие клавиши	Описание
	Unlink Media (Отсоединить медиа)			Превращает выделенный клип в отключенный файл
	Automate to Sequence (Автоматическая вставка в фильм)			Вызывает диалог, позволяющий автоматизировать вставку группы клипов из разных корзин в порядке, определенном пользователем
	Import Batch List (Импорт списка пакетной оцифровки)			Импортирует в проект список файлов пакетной оцифровки
	Export Batch List (Экспорт списка пакетной оцифровки)			Экспортирует список файлов пакетной оцифровки
	Export Project As AAF (Экспорт проекта в формате AAF)			Экспортирует проект в формате AAF (общеупотребительном для видеоредакторов) с максимально возможным сохранением информации о проведенном монтаже
Clip (Клип)	Rename (Переименовать)		<Ctrl>+<H>	Создает псевдоним для клипа или для экземпляра клипа
	Capture Settings (Установки оцифровки)			Вызывает просмотр и редактирование назначенных установок оцифровки для пакетной оцифровки клипа (в частности, отключенного)
	Insert (Вставить)		<Ctrl>+<Shift>+<,>	Вставляет выделенный клип на рабочий трек в место, отмеченное линией редактирования, сдвигая весь фильм вправо
	Overlay (Наложить)		<Ctrl>+<Shift>+<,>	Вставляет выделенный клип на рабочий трек в место, отмеченное линией редактирования, заменяя соответствующий участок фильма
	Enable (Включить)			Выставленный флажок проверки разрешает включение клипа в фильм; в противном случае клип выключается из фильма
	Link Audio and Video (Развязать аудио и видео)			Развязывает/связывает видео и звук клипа, позволяя/запрещая раздельное редактирование

(продолжение)

Меню	Пункты меню	Пункты подменю	Горячие клавиши	Описание
	Group (Сгруппировать)		<Ctrl>+<G>	Группирует несколько выделенных клипов для их последующего редактирования как единого целого
	Ungroup (Разгруппировать)		<Ctrl>+<Shift>+<G>	Разгруппировывает предварительно сгруппированные клипы
	Video Options (Опции видео)	Frame Hold (Остановка кадра)		Задаёт режим стоп-кадра для всего видеоклипа, заменяя его статическим кадром
		Field Options (Опции поля)		Позволяет управлять опциями чересстрочного кодирования видеосигнала для клипа
	Audio Options (Опции аудио)	Audio Gain (Коэффициент усиления)		Равномерно изменяет громкость звука клипа от 0% до 200%
		Breakout to Mono Clips (Разбить на моно-клипы)		Разбивает один стереофонический клип на монофонические
		Treat as Stereo (Преобразовать в стерео)		Преобразовывает монофонический клип в стереофонический
		Render and Replace (Компилировать и заменить)		Пересчитывает выделенный клип в соответствии с применённым к нему редактированием и заменяет этот клип новым клипом
	Speed / Duration (Скорость/Длительность)		<Ctrl>+<R>	Выводит численные значения скорости воспроизведения и длительности клипа и позволяет их явно изменить
Sequence (Фильм)	Render Work Area (Рендеринг рабочей области)		<Enter>	Воспроизводит фильм, начиная с текущего кадра, создавая (при необходимости) файлы предварительного просмотра
	Delete Render Files (Удалить файлы предварительного просмотра)			Удаляет с диска предварительно созданные файлы предварительного просмотра
	Razor at Current Time Indicator (Разрезать на текущем кадре)		<Ctrl>+<K>	Разрезает выделенный клип в месте линии редактирования

(продолжение)

Меню	Пункты меню	Пункты подменю	Горячие клавиши	Описание
	Lift (Поднять)			Удаляет из фильма рабочий фрагмент без изменения общей длительности фильма, оставляя вместо удаленного фрагмента пустое место
	Extract (Сжать)			Удаляет из фильма рабочий фрагмент со сдвигом оставшейся части фильма влево на длительность удаленного фрагмента
	Apply Video Transition (Применить видеопереход по умолчанию)		<Ctrl>+<D>	Вставляет переход по умолчанию в место, отмеченное линией редактирования
	Apply Audio Transition (Применить аудиопереход по умолчанию)		<Ctrl>+<Shift>+<D>	Вставляет переход по умолчанию в место, отмеченное линией редактирования
	Zoom In (Увеличить масштаб)		<+>	Увеличивает масштаб времени
	Zoom Out (Уменьшить масштаб)		<->	Уменьшает масштаб времени
	Snap (Притягивать)		<S>	Включение/отключение режима привязки к границам
	Add Tracks (Добавить трек)			Вызывает диалоговое окно создания новых треков
	Delete Tracks (Удалить треки)			Вызывает диалоговое окно удаления треков
Marker (Маркер)	Set Clip Marker (Установить маркер клипа)	In (Входной)		Устанавливает входной маркер на текущем кадре клипа
		Out (Выходной)		Устанавливает выходной маркер на текущем кадре клипа
		Video In (Входной видео)		Устанавливает входной маркер видеоизображения на текущем кадре клипа
		Video Out (Выходной видео)		Устанавливает выходной маркер видеоизображения на текущем кадре

(продолжение)

Меню	Пункты меню	Пункты подменю	Горячие клавиши	Описание
		Audio In (Входной аудио)		Устанавливает входной маркер звукозаписи на текущем кадре
		Audio Out (Выходной аудио)		Устанавливает выходной маркер звукозаписи на текущем кадре клипа
		Unnumbered (Ненумерованный)	<Ctrl>+ <Alt>+<=>	Устанавливает ненумерованный маркер на текущем кадре клипа
		Next Available Numbered (Следующий нумерованный)		Устанавливает следующий по номеру нумерованный маркер на текущем кадре клипа
		Other Numbered (Нумерованный)	<Ctrl>+ <Alt>+<0>... <Ctrl>+ <Alt>+<9>	Устанавливает нумерованный маркер на текущем кадре клипа
	Go to Clip Marker (Перейти к маркеру клипа)	Next (Следующий)	<Ctrl>+ <Shift>+ <->>	Перемещает текущий кадр к следующему маркеру клипа
		Previous (Предыдущий)	<Ctrl>+ <Shift>+ <<->	Перемещает текущий кадр к предыдущему маркеру клипа
		In (Входной)		Перемещает текущий кадр к входному маркеру клипа
		Out (Выходной)		Перемещает текущий кадр к выходному маркеру клипа
		Video In (Входной видео)		Перемещает текущий кадр видео ко входному маркеру клипа
		Video Out (Выходной видео)		Перемещает текущий кадр видео к выходному маркеру клипа
		Audio In (Входной аудио)		Перемещает текущий кадр аудио ко входному маркеру клипа
		Audio Out (Выходной аудио)		Перемещает текущий кадр аудио к выходному маркеру клипа
		Numbered (Нумерованный)	<Ctrl>+ <Shift>+<3>	Перемещает текущий кадр к маркерам под номером
	Clear Clip Marker (Удалить маркер клипа)	Current Marker (Текущий маркер)	<Ctrl>+ <Shift>+<0>	Удаляет текущий маркер клипа

(продолжение)

Меню	Пункты меню	Пункты подменю	Горячие клавиши	Описание
		All Markers (Все маркеры)	<Alt>+ <Shift>+<0>	Удаляет все маркеры клипа
		In and Out (Входной и выходной)		Удаляет входной и выходной маркеры клипа
		In (Входной)		Удаляет входной маркер клипа
		Out (Выходной)		Удаляет выходной маркер клипа
		Numbered (Нумерованный)		Удаляет маркеры клипа под номером
	Set Timeline Marker (Установить маркер фильма)	<i>(см. аналогичные команды для маркеров клипа)</i>		Устанавливает соответствующий маркер фильма
	Go to Timeline Marker (Перейти к маркеру монтажа)		<Shift>+<W>	Переносит линию редактирования на соответствующий маркер фильма
	Clear Sequence Marker (Удалить маркер монтажа)			Удаляет соответствующий маркер фильма
	Edit Sequence Marker (Правка маркера фильма)			Открывает диалог для редактирования комментария к текущему маркеру фильма
Title (Титры)	Font (Шрифт)			Позволяет выбрать из подменю тип шрифта
	Size (Размер)			Позволяет выбрать из подменю размер шрифта
	Type Alignment (Выравнивание текста)			Позволяет выбрать из подменю выравнивание текста
	Orientation (Ориентация)			Позволяет выбрать из подменю ориентацию текста (вертикальную или горизонтальную)
	Word Wrap (Обтекание текста)			Включает опцию обтекания графики текстом

(продолжение)

Меню	Пункты меню	Пункты подменю	Горячие клавиши	Описание
	Tab Stops (Табуляции)			Устанавливает знак табуляции в текст
	Templates (Шаблоны)			Вызывает диалог для выбора шаблона титров
	Roll / Crawl Options (Опции бегущих титров)			Задаёт опции бегущих титров
	Logo (Логотип)			Вставляет логотип в титры
	Transform (Преобразование)			Позволяет выбрать из подменю одну из команд ориентации объекта
	Select (Выбрать)			Позволяет выбрать один из перекрывающихся объектов
	Arrange (Расположить)			Позволяет расположить перекрывающиеся объекты
	Position (Расположение)			Позволяет расположить объект в определенной части экрана
	Align Objects (Выровнять объекты)			Позволяет выровнять в одном из направлений несколько выделенных объектов
	Distribute Objects (Расположить объекты)			Позволяет симметрично расположить несколько выделенных объектов
	View (Вид)			Позволяет выбрать из подменю различные опции окна Title (Титры) (безопасные зоны и т. п.)
Window (Окно)	Workspace (Рабочая область)	Editing (Монтаж)		Настраивает расположение и вид окон и палитр для линейного монтажа
		Effects (Эффекты)		Настраивает расположение и вид окон и палитр для редактирования с применением спецэффектов
		Audio (Аудио)		Настраивает расположение и вид окон и палитр для микширования звука
		Color Correction (Корректировка цвета)		Настраивает расположение и вид окон и палитр для цветокорректировки
		Save workspace (Сохранить рабочую область)		Сохраняет расположение и вид окон как новую рабочую область

(окончание)

Меню	Пункты меню	Пункты подменю	Горячие клавиши	Описание
		Delete Workspace (Удалить рабочую область)		Удаляет рабочую область, сохраненную пользователем
	Effects (Эффекты)			Вызывает палитру со спецэффектами
	Effect Controls (Управление эффектом)			Вызывает палитру управления спецэффектами
	History (Журнал)			Вызывает палитру History (Журнал)
	Info (Информация)			Вызывает палитру Info (Информация)
	Tools (Инструментарий)			Вызывает палитру инструментов
	Audio Mixer (Аудиомикшер)			Вызывает соответствующее окно
	Monitor (Монитор)			При отсутствии окна Monitor (Монитор) на экране вызывает его
	Project (Проект)			Активирует окно Project (Проект)
	Timelines (Окна монтажа)			При отсутствии соответствующего окна на экране вызывает его для фильма, который будет выбран пользователем в подменю
Help (Справка)	Contents (Содержание)		<F1>	Открытие справочной системы в окне браузера на странице содержания
	Search (Поиск)			Открытие справочной системы в окне браузера на странице поиска
	Keyboard (Клавиатура)			Открытие справочной системы в окне браузера на странице перечня горячих клавиш
	How to Use Help (О справке)			Открытие справочной системы в окне браузера на странице описания пользования справкой
	Go to Adobe.com (Сервер Adobe)			Подключение к серверу компании Adobe
	About Premiere (О программе)			Вывод основной информации о программе и разработчиках

Приложение 4



Палитра инструментов *Tools*

- Selection** (Выбор) — для выделения, перемещения и подгонки клипов;
- Track Select** (Выбор трека) — для выделения треков и перемещения групп клипов;
- Ripple Edit** (Сдвиг) — для осуществления монтажа стыков клипов (со сдвигом);
- Rolling Edit** (Совмещение) — для осуществления монтажа стыков клипов (с совмещением);
- Rate Stratch** (Растяжение/Сжатие) — для регулировки скорости клипов;
- Razor** (Лезвие) — для разрезания клипов;
- Slip** (Прокрутка) — для осуществления монтажа внутренних клипов (с прокруткой);
- Slide** (Прокрутка с совмещением) — для осуществления монтажа внутренних клипов (с совмещением);
- Pen** (Перо) — для создания и редактирования ключевых кадров клипов;
- Hand** (Рука) — для визуального перемещения вдоль окна **Timeline** (Монтаж);
- Zoom** (Масштаб) — для увеличения или уменьшения масштаба в окне **Timeline** (Монтаж).

Предметный указатель

A

Adobe Title Designer 412
Alpha 204
Alpha Channel 341
Alpha Channel 412
Alpha Mask 412
Anchor point 330
Animation 412
Arc 351, 365
aspect ratio 5, 412
Audio 3, 35, 126, 381
Audio Gain 275, 276
Audio Mixer 279, 412
Automate To Sequence 229
Automation 282, 283

B

Balance 281
batch capture 142
batch capture 412
Bezier 360
Bin 105, 412
Black Video 159
Brightness 290, 308, 315
Burner 401

C

Capture 70, 79, 139
capture device 139
clip 123
Clipped Corner Rectangle 351, 364
clipping indicator 280
СМΥК-модель 9
Codec 8, 17, 413
Collapse/Expand Track 186, 271
Color Balance 315

Color Matte 159
color palette 9
Color Picker 413
Composite 204
Compressor 80, 392, 396, 413
Contrast 290, 308, 315
Cross Fade 413
current-time indicator 38, 413

D

Data Rate 393, 413
Default Transition 319
Default Transition 413
Deinterlace 395
Depth 83, 393, 413
Difference Matte 340
Digital Video 73, 403
Digital Video 140
Digital Video 413
Display Keyframes 191, 192, 310, 334
Dolby Surround 17
Drag-and-drop 129
Dropped Frames 413
Dual View 201, 202, 214
Duration 103, 207
DV 73, 74, 75, 140, 404, 405
DVD 398

E

Effect 288
Effect Controls 288, 293
Effect Controls 413
Ellipse 351, 365
Embedding Options 392
Enable Effect 294, 310
End 320
Extract 211, 260, 413

F

Fields 78, 394, 399
Find 110
Frame 10, 381
Frame Back 209, 246
Frame Blending 257, 413
Frame Forward 209, 246
Frame Hold 257
Frame Jog 210
Frame Rate 393, 414
frame size 6, 78, 393
Frame Jog 413

G

Gang Source and Program 212
Garbage Matte 340
grayscale 6
Group 258

H

Hand 180, 236, 414, 430
Help 31, 414
History 24, 38, 39, 259, 414

I

IEEE 1394 140, 403, 405, 414
Image 3, 35, 126
Image Matte 340
Import 128, 414
Info 24, 38, 39, 414
Insert 210, 232, 233, 234, 261, 263
instance 125, 414
Interleave 396
Interpret Footage 174

K

key 335
Key type 414
Keyframe 81, 191, 192, 310, 334, 395, 414
Keyframe line 307
keyframe navigator 310

L

Latch 283
Lift 211, 260, 414
Line 351, 365
line art 7
linked clip 126, 185
Linked Clip 414
Location 207
Lock/Unlock Track 191, 192, 193, 194
Loop 210, 213, 415
luminance 205

M

Mark Out 209, 225, 241
marker 215, 415
Mask 415
master 271
master clip 125
Matte 340, 415
Menu 27
Monitor 22, 163, 201, 205
mono 269
motion 327, 415
Motion Blur 415
Movie 381
MPEG 398
Mute 284

N

nested edit 39
Next Edit 182
Normalize 276
NTSC 11, 12, 73, 76, 415

O

Offline file 120, 154
Opacity 333, 334, 335, 415
Opacity Rubberbands 191
Overlay 210, 232, 233, 261, 263

P

PAL 11, 22, 73, 76, 415
Palette 393, 415
Paste Attributes 248
Pen 279
Pixel Aspect Ratio 78
pixel depth 6
Play 209, 285, 416
Play Edit 266
Play In to Out 209
Playback 405
Poster frame 96
Premiere:
 запуск программы 19
presets 70
preview area 94
Previous Edit 182
Program 34, 205, 209, 210, 211, 215,
 217, 220
Project 22
Properties 166

Q

QuickTime 416

R

Range 392
Rate 79, 396
Rate Stratch 235, 254, 255, 430
Razor 60, 61, 245, 246, 247, 257
Recompress 394
Record 150, 401
Rectangle 351, 363
Red-green-blue 315
rendering 79, 416
resolution 6, 416
Reverse 320
RGB- модель 9
RGB-изображение 341
Ripple Delete 243
Ripple Edit 235, 251, 264, 416, 430
Ripple Delete 416
Rolling Edit 235, 250, 264, 416, 430
Rolling Title 416

Rotation 416
Round Rectangle 351, 364
Rounded Corner Rectangle 351, 364
Rubberband 277

S

Safe Area 78
Safe Margins 210, 213, 416
scene 149
Scopes 204
SECAM 11, 76, 417
Selection 57, 60, 235, 236, 237, 238,
 239, 241, 242, 248, 430
sequence 24, 34, 123
Settings 417
Setup 295
Shortcuts 28
Single View 202, 215
Slider 417
Slip Edit 253
SMPTE 417
Solo 284
Source 34, 208
Speed 173, 256, 417
Start 320
Stereo 16, 269
Stop 266, 286, 417
style 353

T

Take Audio 417
Take Video 417
target track 207
template 351
Thumbnail 101
Time Display 78
time ruler 36
Timebase 75
Timecode 11, 418
Timeline 22
Title 35, 126, 343, 418
title designer 343
Toolbar 28
Touch 283
Track 176
Track Select 237

transition 316, 418
Trim 215
trimming 167, 418

U

Undo 259
Ungroup 258
Unlock Track 191, 192, 193, 194

V

Vectorscope 205
Video 3, 35, 126
Video Options 257

Video CD 398
Volume 191, 192, 276, 278, 282, 418
volume handle 277

W

Waveform 205
Wedge 351, 364
Work area 176
workspace 48, 418
Write 283

Z

Zoom 178, 179, 180, 236, 418, 430

A

Автоматизация 282
Автоматическая вставка клипа 229
Автоматическая запись звука 283
Автосохранение 116
Активная надпись 28
Акустическая волна 13
Альфа-канал 204, 341, 412
Альфа-маска 341, 412
Амплитуда 12
Аналоговое видео 11
Анимация:
 клипов 327, 415
 слов 412
Аппаратный контроль 149
Аппаратный контроль оцифровки 150
Аудиомикшер 280, 285, 412
Аудиосжатие 17

Б

Байт 7
Баланс стерео 281
Бегущие титры 379, 416

Безопасная зона 210, 213
Безопасные зоны 78, 416
Библиотека стилей 355
Блик 369
Буфер обмена 248

В

Вектороскоп 205
Взять Аудио 417
Взять Видео 417
Видеоэффекты:
 типы 314
Вложенное редактирование 39
Вложенный список 29
Вращение 416
Временная база 75
Временная шкала 36
Вставка:
 в окне Monitor (Монитор) 210
Выбор 57, 235, 236, 237, 238, 239, 241,
 248, 430
Выбор трека 237
Выделяющая маска 340
Выравнивание перехода 317

Г

Гарнитура 374
Герц 14
Глубина:
 кодировки 15
 пиксела 6, 83, 393, 413
Горячие клавиши 28
Градиентная заливка 368
График громкости 271
Громкость звука 277, 418
 ленточный регулятор 192
Группировка клипов 258

Д

Движение 327
Децибел 14, 275
Диапазон 392
Дизайнер титров 343, 412
Динамические эффекты 288, 307
Длительность 103
 клипа 173
Дорожка 176
Дубликат клипа 125
Дуга 351, 365

Ж

Журнал 24, 38, 39, 259, 414

З

Заголовок трека 185
Заливка 368
Замена клипов 157
Запирание:
 клипа 191
 трека 191
Запись 150
Заставка 54
Звук 12

И

Импорт 49, 128, 414
 папок и корзин 135

 последовательности графических
 файлов 133
 проекта 137
Индикатор:
 отсечки 280
 текущего кадра 38, 177, 413
Инструментарий 350
Инструменты 234
Инфразвук 14
Искажение 315
Источник 34, 208

К

Кадр 10
 фоновый 96
Кассета 103, 156
Кернинг 375
Клип 34, 123
 блокировка 191
 вставка в линию редактирования 230
 выделение 236
 выделение группы 236
 копирование 248
 окно 163
 перемещение по окну Timeline
 (Монтаж) 238
 перенос в окно Timeline
 (Монтаж) 226
 разрезание 245
 титров 344
 удаление со сдвигом 242, 416
 экспорт 388
Ключевой кадр 81, 191, 192, 310, 334,
 395, 414
 прозрачности 335
 эффекта 307
Кодек 8, 17, 80, 131, 392, 396, 413
Компрессия 7, 17
Компрессор 80, 392, 396, 413
Контраст 290, 308, 315
Корзина 105, 109, 412
Коэффициент усиления 275, 276

Л

Лезвие 60, 61, 245, 246, 247, 257
Лента ключевых кадров 307

Линейка времени 36

Линия 351

 обрамления 371

 редактирования 175, 182

Логотип 366

М

Маркер:

 клипа 215, 415

 громкости 279

Маркеры ключевых кадров 309

Маркировки клипов 215

Маска 340, 415

 движущаяся 340

Мастер-клип 54, 125

Мастер-трек 271

Масштаб 179, 180, 236, 418, 430

 временной 178

Масштабирование клипа 327, 328

Медиа-файлы 3

Меню 27

 контекстное 27

 окна 28

Микширование звука 283

Миниатюра клипа 100

Модель RGB 9

Монитор 22, 163, 205, 259

 меню окна 211

 окно 201

Моно 16, 269

Монтаж:

 звуча 267

 нелинейный 287

 окно 175

 с прокруткой 253

 с совмещением 249, 264

 со сдвигом 251, 264

 стыка клипов 248

Монтажный стол 22

Мультимедиа 3

Н

Навигатор ключевых кадров 310

Название проекта 22, 48

Наложение 414

 в окне Monitor (Монитор) 210

Настроечная таблица 159

Настройка:

 рабочей области 48

 эффекта 295, 302

Начало и конец перехода 320

Начертание шрифта 374

Недавний проект 94

Непрозрачность 415

О

Обрамление 371

Общие установки 73

Объекты в титрах 356

Обычные аудиотреки 270

Окно:

 Clip (Клип) 112

 Composition (Композиция) 417

 Монтажа 22

 Проекта 22

Опции вложения 392

Осциллограммы 204

Отключенный файл 120, 154

Отмена нежелательных действий 259

Отношение размеров 412

Оцифровка 33, 70, 139

 видео 147

 пакетная 412

 установки 79

П

Пакетная оцифровка 412

Палитра 24, 393, 415

 Effect Controls (Управление

 эффектом) 289, 293, 337

 Effects (Эффекты) 290, 293

 Информация 24, 38, 39

Панель инструментов 28

Панорама 281

Переименование:

 клипа 108

 корзины 108

Перекрестное затухание 413

Перемещение клипов 238
Перетаскивание 129
Переход 64, 316, 418
 по умолчанию 319, 413
Переходы:
 редактирование 318, 319
Перо 279
Плавное сопряжение кадров 256
Плавный переход кадров 413
Повторное сжатие 394
Подгонка клипа 167, 238, 418
Поиск:
 в палитре 293
 клипов 110
Полоса:
 прокрутки 180
 протяжки 210, 413
Полотно 348
Поля 78
Последовательность 24
Поток данных 393, 413
Предварительный просмотр
 клипов в окне Project (Проект) 94
Предустановки 21, 70, 87
Программа 34, 205
Проект:
 закрытие 121
 название 22, 48
 окно 93
 открытие 118
 сохранение 114
 установки 22, 48
Прозрачность:
 ленточный регулятор 191
 титров 375
Прозрачные наложения 335
Прокрутка 236, 253, 430
 с совмещением 236, 253, 430
Пропорции пиксела 5, 78
Прямоугольник 351, 363

Р

Рабочая область 167, 418
Рабочий трек 207
Разворачивание трека 186
Разделение окна Timeline (Монтаж) 43

Размер:
 кадра 6, 78, 393
 шрифта 374
Размытие при движении 415
Разрешение 5, 6, 416
Растяжение/Сжатие 235, 254, 255, 430
Регулятор 28
 громкости 282
 панорамы 281
 числовых значений 349
Редактор титров 343
Режим редактирования 73, 403
Рендеринг 79
Рука 180, 236, 276, 278, 414, 430

С

Свойства клипа 166
Сворачивание трека 186, 271
Связанные клипы 126, 269, 414
Связывание 414
 клипов 273
Сдвиг 235, 251, 430
Сжатие изображения 8
Синхронизация в окне Monitor
 (Монитор) 212
Скорость 417
 клипа 173, 254
Скругленный прямоугольник 351, 364
Смещение связанных клипов 275
Совмещение 235, 250, 430
Создание композиции 39
Сортировка клипов 105
Спектр звука 14
Специальная вставка 248
Специальные клипы 35, 112, 153
Список 102
Справка 31, 414
Статические эффекты 297
Статическое изображение 3, 35, 126
Сtereo 16, 269
Сtereo 5.1 269
Стиль титров 353
Стоп 417
Стоп-кадр 257
Сцена 149
Сценарий 53

Т

- Табло:
 - длительности 207
 - текущего кадра 207
 - Тайм-код 11, 417, 418
 - Текст 357
 - Текст в титрах 350, 352
 - Текстовый блок 358
 - Текстурная заливка 370
 - Текущий кадр 38, 175
 - Телевизионный осциллограф 205
 - титры 35, 126, 343, 418
 - Точка привязки 330
 - Трек 176, 184, 270
 - выключение 189
 - запирание 190
 - переименование 196
 - разворачивание 186
 - сворачивание 186
 - субмикширования 271, 284
 - удаление 192
 - Трек 5.1 285
 - Треки наложений 185
 - Трекинг 375
 - Треугольник 351, 364
 - Трехкадровый монтаж 262
 - Тримминг 202, 215
 - режим Монитора 264
- У**
- Угол 351, 364
 - Удаление:
 - клипа 241
 - клипа в окне Project (Проект) 113
 - трека 192
 - фрагмента в Мониторе 260
 - фрагмента окне Monitor 211
 - фрагмента фильма 259
 - эффекта 301, 310
 - Ультразвук 14
 - Универсальный отсчет 162
 - Управление эффектом 293, 413
 - Установки 417
 - экспорта 390
 - устройство оцифровки 139

Ф

- Фигурный текст 359
- Фигуры Безье 351, 360
- Фильм 23, 34, 39, 123
 - вставка в другой фильм 39
 - создание 39
 - по умолчанию 83
- Формат файлов 130

Ц

- Цвет 9
- Цветовая палитра 9
- Цветовой:
 - баланс 315
 - фон 159
- Цифровое видео 11, 73, 140, 403, 413
 - установки 74

Ч

- Частота 12
 - дискретизации 14
 - звука 79, 396
 - кадров 10, 393, 414
- Чередование звука 396
- Чересстрочное видео 395
- Черно-белые изображения 7
- Черное видео 159
- Четырехкадровый монтаж 261

Ш

- Шаблон титров 351
- Шестиканальный звук 269
- Шкала времени 36, 180

Э

- Экземпляр клипа 54, 126, 414
- Экспорт 35, 67, 88
 - DVD 398
 - в файл 381, 382

для Интернета и мультимедиа 396
клипа 388
на видеопленку 402
на внешнее устройство 403
последовательности кадров 387
статического кадра 386
установки 390
форматы файла 382
Эллипс 351

Эффекты 287
назначение аудиотреку 299
настройка 302
создание 297
удаление 301

Я

Яркость 290, 308, 315