

Adobe Premiere 6.5

Основы видеомонтажа

Спецэффекты

Титры

Оцифровка и импорт
файлов

Экспорт фильмов
для Internet, видео
и мультимедиа



Эффективное средство для видеомонтажа

САМОУЧИТЕЛЬ

Дмитрий Кирьянов
Елена Кирьянова

САМОУЧИТЕЛЬ

Adobe

**Premiere
6.5**

Санкт-Петербург

«БХВ-Петербург»

2003

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
К43

Кириянов Д. В., Кириянова Е. Н.

К43 Самоучитель Adobe Premiere 6.5. — СПб.: БХВ-Петербург, 2003. — 480 с.: ил.

ISBN 5-94157-276-X

Книга посвящена возможностям самого популярного средства цифрового видеомонтажа — Adobe Premiere 6.5. Описываются основные приемы работы с программой, приводятся сведения об управлении проектами и клипами, обсуждаются методы монтажа видео и звука, техника создания титров и добавления спецэффектов, а также освещается процесс окончательного монтирования фильма. На примерах рассматриваются все этапы создания и обработки фильмов для телевидения, видео и мультимедиа.

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>Юрий Рожко</i>
Компьютерная верстка	<i>Ольги Сергиенко</i>
Корректор	<i>Зинаида Дмитриева</i>
Дизайн обложки	<i>Игоря Цырульниковца</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 07.02.03.

Формат 70×100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 38,7.

Тираж 7000 экз. Заказ №

"БХВ-Петербург", 198005, 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 Академической типографии "Наука" РАН
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12.

ISBN 5-94157-276-X

© Кириянов Д. В., Кириянова Е. Н., 2003
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2003

Содержание

Предисловие.....	13
Глава 1. Общие сведения и интерфейс Adobe Premiere.....	15
1.1. Начинаем работу	15
1.1.1. Знакомство с Premiere	15
Системные требования	16
Первый запуск.....	16
Интерфейс	18
Элементы управления.....	21
1.1.2. Проекты и клипы	23
1.1.3. Справочная система.....	25
1.2. Быстрый монтаж простого фильма	26
1.2.1. Создание нового проекта	27
1.2.2. Подготовка клипов	28
Импорт клипов в проект.....	28
Просмотр исходных клипов.....	29
1.2.3. Монтаж фильма.....	30
Сценарий	30
Монтаж заставки.....	31
Монтаж звука	33
Монтаж видео.....	35
Создание эффекта перехода.....	36
Экспорт фильма	37
Образец клипа	38
1.3. Средства монтажа Premiere	39
1.3.1. Окно <i>Project</i>	40
1.3.2. Окно <i>Monitor</i>	41
Панель выбора режима окна <i>Monitor</i>	42
Область кадра	43
Панель управления воспроизведением.....	43
Панель инструментов	44
Меню окна <i>Monitor</i>	47

1.3.3. Окно <i>Clip</i>	48
1.3.4. Окно <i>Timeline</i>	48
Зона выбора рабочей области.....	50
Индикатор предварительного просмотра	50
Шкала времени	51
Панель инструментов	51
Треки.....	53
Панель режимов.....	57
1.3.5. Окно <i>Audio Mixer</i>	58
1.3.6. Окно <i>Adobe Title Designer</i>	59
1.3.7. Палитры.....	63
1.4. Настройка рабочей области.....	66
Глава 2. Проекты.....	69
2.1. Установки проекта	69
2.1.1. Предустановки	70
2.1.2. Установки для нового проекта	72
2.1.3. Изменение установок проекта.....	73
2.1.4. Общие установки.....	76
Режим редактирования.....	76
Временная база.....	77
Нумерация кадров.....	79
2.1.5. Установки видео	82
2.1.6. Установки звука.....	84
2.1.7. Ключевой кадр и рендеринг	86
2.1.8. Установки оцифровки.....	88
2.1.9. Сохранение установок пользователя	89
2.1.10. Просмотр установок.....	90
2.2. Окно <i>Project</i>	91
2.2.1. Интерфейс окна <i>Project</i>	91
Область предварительного просмотра	93
Области корзин и клипов	94
Панель инструментов окна <i>Project</i>	96
2.2.2. Настройка окна <i>Project</i>	97
Скрытие и возвращение областей окна <i>Project</i>	97
Изменение пропорций областей окна <i>Project</i>	100
Управление видом области клипов	101
2.2.3. Опции окна <i>Project</i>	102
Вид значков	103
Вид миниатюр	105
Вид списка.....	108
2.3. Управление клипами в окне <i>Project</i>	110
2.3.1. Импорт клипов	110
2.3.2. Сортировка клипов.....	111
2.3.3. Поиск клипов в окне <i>Project</i>	112
2.3.4. Создание специальных клипов.....	116
2.3.5. Удаление клипов и корзин.....	116

2.4. Управление корзинами в окне <i>Project</i>	118
2.4.1. Создание новой корзины	118
2.4.2. Переименование корзины или клипа.....	119
2.4.3. Создание вложенных корзин.....	119
2.4.4. Перемещение клипов между корзинами.....	121
2.4.5. Открытие корзины во внешнем окне.....	122
2.4.6. Экспорт корзины из проекта.....	123
2.5. Управление проектами.....	124
2.5.1. Создание нового проекта	124
2.5.2. Сохранение проекта.....	124
2.5.3. Открытие проекта.....	124
2.5.4. Автосохранение проекта.....	128
2.5.5. Закрытие проекта.....	130

Глава 3. Клипы 131

3.1. Общие сведения о клипах	131
3.1.1. Мастер-клипы и экземпляры клипов.....	131
3.1.2. Типы клипов	133
3.2. Импорт клипов.....	135
3.2.1. Форматы файлов.....	136
3.2.2. Быстрый импорт медиа-файла	136
3.2.3. Импорт последовательности файлов	138
3.2.4. Импорт последовательности графических файлов в видеоклип	140
3.2.5. Просмотр файлов перед импортом.....	141
3.2.6. Импорт внешней корзины	144
3.2.7. Импорт папки.....	144
3.2.8. Импорт проекта.....	145
3.3. Оцифровка клипов	147
3.3.1. Общие сведения о цифровом и аналоговом видео.....	148
3.3.2. Подготовка к оцифровке	151
Начало оцифровки.....	151
Диалоговое окно <i>Movie Capture</i>	152
Установки оцифровки	153
3.3.3. Оцифровка видео и звука.....	158
3.3.4. Оцифровка стоп-кадров.....	160
3.3.5. Оцифровка с аппаратным контролем.....	162
3.3.6. Озвучивание	165
3.4. Специальные клипы.....	166
3.4.1. Отключенные файлы.....	166
Открытие проектов с отключением файлов.....	167
Создание отключенного файла.....	167
Замена отключенного файла клипом.....	169
3.4.2. Черное видео и фоновые клипы	170
3.4.3. Настраиваемая таблица.....	171
3.4.4. Универсальный отсчет времени	171
3.5. Действия с клипами.....	172
3.5.1. Просмотр в окне <i>Clip</i>	173
3.5.2. Просмотр свойств клипа	174

3.5.3. Выделение фрагмента	176
3.5.4. Вставка клипа в фильм	179
3.5.5. Переименование клипа	179
3.5.6. Создание дубликата клипа	182
3.5.7. Маркировка клипа	183
Типы маркеров	183
Управление маркерами	184
Добавление маркера	184
Переходы по маркерам	186
Удаление маркера	186
3.5.8. Изменение скорости клипа	188

Глава 4. Монтаж 191

4.1. Компоновка фильма	191
4.1.1. Предварительная подгонка краев клипов	192
4.1.2. Перенос клипов в окно <i>Timeline</i>	193
Треки в окне <i>Timeline</i>	194
Перетаскивание клипа в окно <i>Timeline</i> из окна <i>Project</i>	195
Вставка сразу нескольких клипов из окна <i>Project</i>	196
Перетаскивание клипа в окно <i>Timeline</i> из окон <i>Clip</i> и <i>Monitor</i>	197
Вставка в линию редактирования	198
Наложение в линию редактирования	201
4.1.3. Типы клипов в окне <i>Timeline</i>	202
4.2. Управление окном <i>Timeline</i>	203
4.2.1. Масштабирование окна <i>Timeline</i>	203
Раскрывающийся список <i>Time Zoom Level</i>	204
Инструмент <i>Zoom</i>	205
4.2.2. Перемещение вдоль шкалы времени	205
4.2.3. Перемещение линии редактирования	206
4.2.4. Палитра <i>Navigator</i>	207
4.2.5. Управление треками	208
Сворачивание и разворачивание трека	209
Включение и выключение трека	210
Временное скрытие трека	210
Возвращение скрытых треков в окно <i>Timeline</i>	210
Запирание трека	211
Добавление трека	211
Удаление трека	212
Переименование трека	213
4.2.6. Настройка интерфейса окна <i>Timeline</i>	213
4.3. Монтаж в окне <i>Timeline</i>	215
4.3.1. Инструменты окна <i>Timeline</i>	216
4.3.2. Выделение клипов	217
Выделение отдельного клипа	217
Выделение промежутка между клипами	217
Выделение группы клипов	218
4.3.3. Перемещение клипов	218

4.3.4. Подгонка краев клипа.....	220
In- и Out-маркеры.....	220
Подгонка клипа в окне <i>Timeline</i>	221
Подгонка клипа в окне <i>Clip</i>	224
4.3.5. Удаление клипа.....	224
Удаление клипа со сдвигом	224
Удаление клипа без сдвига.....	225
Удаление всех экземпляров мастер-клипа	226
4.3.6. Разрезание клипа.....	226
Разрезание отдельного клипа	226
Прецизионное разрезание клипа	227
Разрезание группы клипов.....	228
Удаление внутреннего фрагмента клипа	229
4.3.7. Копирование, вырезание и вставка клипа.....	229
4.3.8. Монтаж стыков клипов	230
Монтаж с совмещением	231
Монтаж со сдвигом.....	233
Монтаж с прокруткой.....	235
4.3.9. Скорость клипа	237
Использование панели инструментов.....	237
Использование меню.....	238
4.3.10. Стоп-кадры.....	239
4.3.11. Связь видео- и аудиоклипов	240
Связывание и развязывание клипов	241
Связь смещенных клипов	242
Режим синхронизации для связанных клипов	243
4.3.12. Маркеры.....	244
Типы маркеров.....	244
Добавление маркера.....	246
Комментарий к маркеру.....	247
Переходы по маркерам.....	248
Перемещение маркера на другой кадр	248
Удаление маркера.....	249
4.3.13. Виртуальные клипы.....	249
4.3.14. Настройка пропорций кадра клипа	251
4.3.15. Отмена нежелательных действий	252
4.4. Монтаж в окне <i>Monitor</i>	252
4.4.1. Окно <i>Monitor</i>	253
4.4.2. Компоновка фильма в окне <i>Monitor</i>	256
Вставка клипа в фильм.....	256
Наложение клипа на фильм	258
4.4.3. Удаление фрагмента фильма.....	259
4.4.4. Замена фрагментов фильма	261
Четырехкадровый монтаж	261
Трехкадровый монтаж	263
4.4.5. Монтаж стыков клипов в режиме тримминга.....	264
Переключение в режим тримминга	265
Монтаж со сдвигом в режиме тримминга.....	266
Монтаж с совмещением в режиме тримминга	266

Воспроизведение клипов в режиме тримминга.....	267
Отмена редактирования в режиме тримминга.....	267
Выход из режима тримминга.....	267
Настройка окна <i>Monitor</i> в режиме тримминга.....	268
4.5. Монтаж звука.....	269
4.5.1. Просмотр амплитудного графика аудиоклипа.....	269
4.5.2. Независимый и связанный монтаж звука.....	270
4.5.3. Коэффициент усиления звука.....	272
4.5.4. Плавное изменение громкости.....	273
Вызов ленточного регулятора громкости.....	273
Настройка громкости в некоторой точке клипа.....	274
Изменение громкости на маркере.....	275
Прецизионная установка громкости на маркере.....	275
Удаление маркера громкости.....	276
Создание резкого изменения громкости.....	276
Изменение громкости участка аудиоклипа.....	276
4.5.5. Настройка стереоэффекта.....	277
Изменение настроек панорамы для клипа целиком.....	277
Плавное изменение стереоэффекта.....	278
4.5.6. Микширование звука.....	279
Микширование в окне <i>Timeline</i>	279
Микширование в окне <i>Audio Mixer</i>	280
Глава 5. Спецэффекты	283
5.1. Переходы.....	283
5.1.1. Палитра <i>Transitions</i>	283
5.1.2. Основы применения переходов.....	286
Создание перехода.....	286
Просмотр перехода в фильме.....	288
Редактирование перехода.....	288
5.1.3. Типы переходов.....	291
<i>3D Motion</i> (Трехмерное движение).....	292
<i>Dissolve</i> (Растворение).....	295
<i>Iris</i> (Диафрагма).....	296
<i>Map</i> (Карта).....	297
<i>Page Peel</i> (Листание страниц).....	297
<i>Slide</i> (Слайд).....	298
<i>Special Effect</i> (Спецэффекты).....	300
<i>Stretch</i> (Вытягивание).....	301
<i>Wipe</i> (Вытеснение).....	301
<i>Zoom</i> (Увеличение).....	302
5.1.4. Создание перехода при одноканальном редактировании.....	303
5.1.5. Создание перехода по умолчанию.....	306
5.2. Наложение видео.....	307
5.2.1. Установки прозрачности видео.....	308
5.2.2. Создание прозрачного участка клипа.....	311
Трафарет прозрачности.....	311
Маски.....	315

5.2.3. Назначение диапазона прозрачных цветов.....	317
Пример совмещения изображения	320
5.2.4. Типы наложений	322
<i>None</i> (Нет)	322
<i>Chroma</i> (Цветность)	322
<i>RGB Difference</i> (Разница RGB-цвета)	323
<i>Luminance</i> (Яркость).....	323
<i>Screen</i> (Экран) и <i>Multiply</i> (Умножение)	324
<i>Alpha Channel</i> (Альфа-канал).....	324
<i>Black Alpha Matte</i> (Черная альфа-маска) и <i>White Alpha Matte</i> (Белая альфа-маска).....	326
<i>Image Matte</i> (Маска)	327
<i>Difference Matte</i> (Разностная маска)	327
<i>Track Matte</i> (Движущаяся маска).....	327
5.2.5. Динамическое изменение прозрачности.....	328
5.3. Масштабирование и анимация клипов	330
5.3.1. Настройка траектории движения	332
5.3.2. Предварительный просмотр анимации	334
5.3.3. Настройка фона движения.....	335
Движение на фоне наложения клипов.....	335
Движение с альфа-наложением.....	337
Движение на цветовом фоне	337
5.3.4. Настройка скорости движения	338
Линейка времени	338
Ускорение и плавность движения.....	339
5.3.5. Масштабирование и задержка клипов.....	339
Масштабирование	340
Задержка клипов	340
5.3.6. Настройка вращения и деформации.....	341
5.3.7. Управление диалоговым окном <i>Motion Settings</i>	343
5.4. Эффекты	344
5.4.1. Создание эффектов	345
5.4.2. Палитры управления эффектами	347
Палитры эффектов.....	347
Палитра <i>Effect Controls</i>	348
5.4.3. Редактирование эффектов.....	352
Назначение эффекта клипу.....	352
Изменение последовательности эффектов.....	352
Временное выключение эффекта	352
Удаление эффекта	353
Настройка эффектов.....	354
Просмотр фильма со спецэффектами	354
5.4.4. Динамические эффекты	355
Лента ключевых кадров	356
Создание динамического эффекта.....	358
Редактирование динамического эффекта.....	358
Удаление динамического эффекта.....	359
5.4.5. Типы видеоэффектов	359
5.4.6. Типы аудиоэффектов	361

Глава 6. Титры.....	363
6.1. Клипы с титрами.....	364
6.1.1. Создание клипа с титрами.....	364
6.1.2. Вставка титров в фильм.....	368
6.2. Основы работы с Adobe Title Designer.....	370
6.2.1. Интерфейс Adobe Title Designer.....	370
Содержимое окна <i>Adobe Title Designer</i>	370
Регуляторы числовых параметров.....	371
Настройка цвета.....	372
Панель инструментов.....	373
6.2.2. Шаблоны.....	374
6.2.3. Стили.....	376
Применение стилей.....	376
Управление стилями.....	376
6.2.4. Просмотр титров на фоне фильма.....	379
6.3. Объекты в титрах.....	380
6.3.1. Текст.....	380
Простой текст.....	380
Текстовый блок.....	381
Фигурный текст.....	382
6.3.2. Фигуры Безье.....	383
6.3.3. Графические примитивы.....	385
Прямоугольник.....	386
Прямоугольник с дополнительным оформлением.....	386
Треугольник.....	387
Дуга.....	387
Эллипс.....	387
Линия.....	388
6.3.4. Логотипы.....	388
6.3.5. Изменение типа объекта.....	389
6.4. Форматирование стиля объектов.....	391
6.4.1. Заливка.....	391
Простая заливка.....	391
Градиентная заливка.....	392
Заливка с бликом (подсветкой).....	393
Текстурная заливка.....	393
6.4.2. Обрамление.....	394
6.4.3. Эффект тени.....	396
6.4.4. Свойства текста.....	397
6.5. Преобразования объектов.....	399
6.5.1. Прозрачность.....	399
6.5.2. Эффект искажения.....	399
6.5.3. Перемещение объекта по полотну.....	400
6.5.4. Масштабирование.....	401
6.5.5. Повороты объекта.....	401
6.5.6. Взаимное расположение объектов.....	402
6.6. Бегущие титры.....	404

Глава 7. Экспорт фильма	407
7.1. Экспорт в файл.....	407
7.1.1. Форматы файлов.....	408
7.1.2. Экспорт видеофильма.....	408
7.1.3. Экспорт аудиофайла.....	410
7.1.4. Экспорт кадра	411
7.1.5. Экспорт последовательности кадров	412
7.1.6. Экспорт клипа.....	414
7.1.7. Установки экспорта.....	415
Общие установки <i>General</i>	417
Установки видео <i>Video</i>	418
Установки звука <i>Audio</i>	419
Установки ключевого кадра и рендеринга <i>Keyframe and Rendering</i>	421
Специальная обработка <i>Special Processing</i>	422
Загрузка установок экспорта.....	425
7.2. Экспорт для Internet и мультимедиа	425
7.2.1. Экспорт Windows Media.....	426
7.2.2. Экспорт для Web	428
7.3. Экспорт на видеопленку.....	430
7.3.1. Подготовка к экспорту.....	430
7.3.2. Параметры взаимодействия с внешним устройством	432
7.3.3. Экспорт видео на внешнее устройство	433
Приложение 1. Команды меню и комбинации "горячих" клавиш.....	435
Приложение 2. Глоссарий	457
Предметный указатель.....	469

Предисловие

Программа Adobe Premiere впервые появилась в 1991 году, и с тех пор быстро стала основным средством в области видеомонтажа на персональных компьютерах. Название программы — *Premiere* — в переводе означает "премьера", т. е. премьерный показ фильма. Новая версия Adobe Premiere 6.5, которой и посвящена эта книга, является продуктом, позволяющим пользователю, имея всего лишь компьютер, с легкостью создавать и монтировать фильмы из видео- и звуковых файлов. В отличие от прежних версий, версии Premiere 6.0 и 6.5 работают намного стабильнее, их интерфейс и возможности стали более интуитивными и приспособленными для удобства пользователя, не являющегося профессионалом в области вычислительной техники. Основные отличия описываемой версии Premiere 6.5 от Premiere 6.0 состоят, во-первых, в новом, более мощном, редакторе титров и, во-вторых, в небольших добавлениях и исправлениях мелких дефектов предыдущих версий программы.

Мы разделили книгу на главы, опираясь на основные принципы создания фильмов в Premiere. Материал книги приводится в том порядке, в котором принято редактировать видеофильмы, причем каждая из глав отражает определенный этап в его создании:

- *основы* — описание интерфейса Adobe Premiere, пример монтажа простого фильма и обширная справочная информация, которая окажется полезной для вас при работе над монтажом фильма;
- *проекты* — сведения об управлении монтажным проектом в Premiere;
- *клипы* — информация о подготовке исходных медиа-файлов, или клипов, включая довольно развернутые сведения об их оцифровке при передаче с внешнего устройства (камеры или магнитофона), а также об импорте клипов в проект;
- *монтаж* — центральная часть книги, подробно рассказывающая о создании фильма из отдельных кирпичиков — клипов, а также о многочисленных возможностях редактирования клипов и фрагментов фильма;
- *спецэффекты* — самая большая глава, посвященная широкой гамме специальных эффектов, заложенных в Premiere разработчиками (таких как переходы между клипами, наложение клипов друг на друга с назначени-

ем прозрачности, анимация самих клипов, разнообразные видео- и звуковые фильтры);

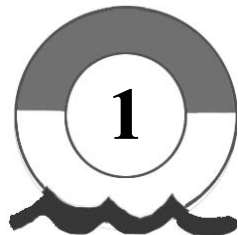
- ❑ *титры* — глава, посвященная вопросам дополнения фильмов текстовой и графической информацией, которая включается в него при помощи нового редактора титров;
- ❑ *экспорт* — рассказ о завершающих действиях для получения окончательной версии смонтированного фильма (как в виде файла, так и путем вывода видеосигнала на специальную аппаратуру, подключенную к вашему компьютеру);
- ❑ *приложения* — справочные сведения о командах меню, "горячих" клавишах и англоязычных и русских терминах, которые существенно облегчат вашу работу как с книгой, так и с программой Premiere.

Мы попытались сделать все возможное, чтобы совместить, с одной стороны, последовательность повествования, а с другой — охватить большинство средств Premiere и сделать вашу работу с книгой максимально эффективной. Нам бы хотелось, чтобы читатель (даже впервые приступивший к изучению принципов цифрового видеомонтажа) смог использовать нашу книгу как *самоучитель*, самостоятельно постигая возможности Premiere. В то же время мы старались написать книгу таким образом, чтобы она оказалась полезной и профессионалам и могла применяться в качестве *справочника*. Для этого мы предусмотрели строгую иерархию изложения материала, а также потратили некоторое время на создание алфавитного индекса терминов и глоссария, чтобы читатель мог быстро найти интересующую его статью.

Хочется сказать и о том, чего вы *не* найдете в нашей книге. Мы старались всячески избегать навязывания и, по возможности, даже упоминаний о художественных принципах видеомонтажа (несмотря на то, что мы имеем на этот счет определенный опыт и концепцию). Данный самоучитель, включая приводимые примеры, рассказывает о возможностях Adobe Premiere и обучает пользователя конкретным приемам компьютерного видеомонтажа. Мы оставляем за читателем свободу действий для воплощения собственных художественных замыслов, которые, мы надеемся, будут совершенно потрясающими, учитывая возможности замечательного приложения Premiere 6.5.

В заключение заметим, что приобрести программу Premiere можно через Internet в онлайн-магазине компании Adobe на сайте **www.adobe.com**, либо в "коробочном" варианте у официальных дистрибьюторов в России, например, компании SoftLine — **www.softline.ru**. Кроме того, Adobe Premiere прилагается к большому количеству разнообразных цифровых видеоприборов для компьютеров. Связаться с авторами книги можно, посетив их персональный сайт **www.kirianov.orc.ru**, а получить информацию об ассортименте и приобретении книг издательства "БХВ-Петербург" — на сайте **www.bhv.ru**. Хотим заметить также, что в издательстве "Мультимедиа Технологии и Дистанционное Обучение" (**www.mmtech.ru**) в 2002 году вышел мультимедийный обучающий курс видеолекций авторов этой книги по Adobe Premiere 6.0.

ГЛАВА 1



Общие сведения и интерфейс Adobe Premiere

Вступительная глава посвящена первому знакомству с Adobe Premiere 6.5, описанию его интерфейса и рассмотрению основных принципов монтажа видеофильмов с помощью этого приложения. Сначала приводятся базовые понятия и приемы монтажа, включая первый запуск приложения на вашем компьютере (см. *разд. 1.1*), и пример быстрого создания простого фильма из медиа-файлов, поставляемых вместе Adobe Premiere (см. *разд. 1.2*). Затем в сжатом стиле перечисляются составляющие интерфейса Premiere и многочисленные элементы управления, находящиеся на окнах и палитрах (см. *разд. 1.3*). Этот раздел содержит большое количество информации, которая может быть пока вам непонятной, но впоследствии очень пригодится в качестве справочного пособия по средствам монтажа. В конце главы описаны приемы настройки рабочей области, т. е. взаимного расположения и размеров окон в Adobe Premiere (см. *разд. 1.4*).

1.1. Начинаем работу

Рассмотрим, как можно начать работу в Adobe Premiere и получить доступ к основным средствам видеомонтажа. Следующие разделы будут особенно полезны пользователям, не работавшим ранее с Premiere, не знакомым с принципами редактирования видеофильмов на компьютере.

1.1.1. Знакомство с Premiere

Начнем знакомство с приложением Adobe Premiere 6.5 с перечисления требований, предъявляемых к конфигурации компьютера и программному обеспечению, вопросов, связанных с первым запуском программы, а также с основами ее интерфейса.

Системные требования

Разработчики приложения Adobe Premiere предусмотрели возможность работы с ней в двух операционных системах — наиболее распространенной во всем мире Microsoft Windows и Mac OS — системе, управляющей компьютерами Macintosh, которые довольно популярны среди специалистов в области цифрового видеомонтажа.

Замечание

Adobe Premiere 6.5 корректно работает с ОС Windows 98 Second Edition, Windows ME, Windows 2000 with Service Pack 2 и Windows XP. На компьютерах Macintosh необходимо иметь операционную систему Mac OS 9.2.2 или Mac OS X v.10.1.3.

Поскольку Premiere — средство, направленное на решение довольно ресурсоемкой задачи цифрового монтажа видео, то и требования к компьютеру пользователя предъявляются довольно высокие. Перечислим минимальные требования к аппаратной части компьютера, управляемого ОС Windows:

- ☐ процессор Intel® Pentium®-III 500 МГц (для сложных задач предпочтительнее Pentium 4 или многопроцессорные компьютеры);
- ☐ 128 Мбайт оперативной памяти (лучше 256 Мбайт);
- ☐ как минимум 600 Мбайт свободного дискового пространства для установки, а также достаточное количество места на диске для сохранения оцифрованных видеофайлов (оно зависит от ваших конкретных задач);
- ☐ видеокарта с поддержкой 256 цветов;
- ☐ устройство для чтения компакт-дисков.

Если вы собираетесь проводить оцифровку видео с внешних источников средствами непосредственно программы Premiere, то желательно пользоваться устройствами оцифровки, сертифицированными компанией Adobe.

Замечание

Полный список сертифицированных устройств можно отыскать на сайте производителя <http://www.adobe.com>. Из недорогих устройств оцифровки, наиболее распространенных в России, можно упомянуть марки AVerMedia, Miro Video и Pinnacle Systems.

Приобрести саму программу Adobe Premiere в России можно в компании "Софтлайн" <http://www.softline.ru>.

Первый запуск

Для того чтобы запустить программу Adobe Premiere из среды Windows, нажмите кнопку **Start** (Пуск), и в главном меню выберите пункт **Programs | Adobe | Premiere 6.5 | Adobe Premiere 6.5** (Программы | Adobe | Premiere 6.5 |

Adobe Premiere 6.5). Запустить программу можно и двойным щелчком по какому-либо файлу проекта Adobe Premiere (с расширением prj) в Проводнике Windows. В последнем случае Premiere загрузится с уже открытым монтажным проектом из файла.

Если вы запускаете приложение Premiere 6.5 впервые после инсталляции, то через некоторое время, необходимое для загрузки (оно может быть довольно большим, если ресурсы вашего компьютера невелики), вы увидите диалоговое окно **Initial Workspace** (Начальная рабочая область) (рис. 1.1). Оно потребует от вас перед первым запуском программы определить наиболее подходящий для вас стиль редактирования. При последующих запусках это диалоговое окно не выводится, а выбранный вами режим редактирования будет загружаться автоматически.

Замечание

Эта возможность появилась в шестой версии программы, предыдущие версии не выводили данного диалогового окна и не позволяют управлять стилем редактирования.

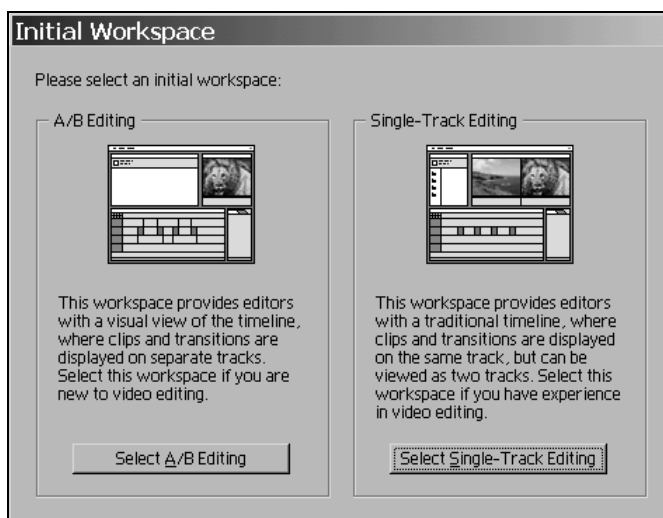


Рис. 1.1. Диалоговое окно Initial Workspace

Начальная рабочая область Premiere 6.5 может быть настроена в соответствии с одним из двух стилей редактирования, касающихся видеотрека **Video 1** (Видео 1), предназначенного для настройки спецэффектов перехода между клипами.

❑ **A/B Editing** (A/B редактирование) — режим монтажа, при котором переходы настраиваются визуально с использованием трех треков. Это треки

Video 1A (Видео 1A) и **Video 1B** (Видео 1B), на которых располагаются клипы, и трек **Transition** (Переход), на котором размещается сам спецэффект перехода.

- ❑ **Single-Track Editing** (Однотрековое редактирование) — режим монтажа, предусматривающий расположение обоих клипов и перехода между ними на одном треке.

Для выбора того или иного режима вам следует нажать одну из одноименных кнопок.

Совет

Если вы не являетесь профессионалом в использовании Premiere, то выберите режим **A/B Editing** (A/B редактирование), впоследствии его всегда можно будет сменить на альтернативный режим.

После выбора одного из режимов загружается еще одно диалоговое окно **Load Project Settings** (Загрузка установок проекта) (см. рис. 2.1). Оно станет и впоследствии появляться каждый раз, когда вы будете создавать новый монтажный проект командой **File | New Project** (Файл | Создать проект). Слева в этом диалоговом окне находится список предустановленных элементов, имеющих в Premiere, т. е. определенных комбинаций параметров фильма, применяемых для решения тех или иных задач (например, создания мультимедийных файлов для компьютерных презентаций, видеопрограмм в стандарте PAL, цифровом формате и т. п.). Выберите из списка *предустановок* (**Available Presets**) какой-либо пункт, например, **Multimedia Video for Windows** (Мультимедиа для Windows).

В результате загрузятся все наиболее важные элементы интерфейса программы Adobe Premiere (рис. 1.2). Они помещаются внутрь основного окна Adobe Premiere, содержимое которого называют *рабочей областью*.

Замечание

Возможно, детали некоторых окон на вашем компьютере несколько отличаются от примера, изображенного на рис. 1.2. Это связано с их многочисленными установками и режимами работы.

Интерфейс

К основным средствам монтажа программы Premiere относят три окна, помещенные внутрь основного окна Adobe Premiere:

- ❑ **Project** (Проект) — служит для управления исходными видео- и звуковыми клипами, из которых вы монтируете фильм;
- ❑ **Timeline** (Монтаж) — для визуального монтажа клипов, символически представленных прямоугольными блоками вдоль временной шкалы фильма;

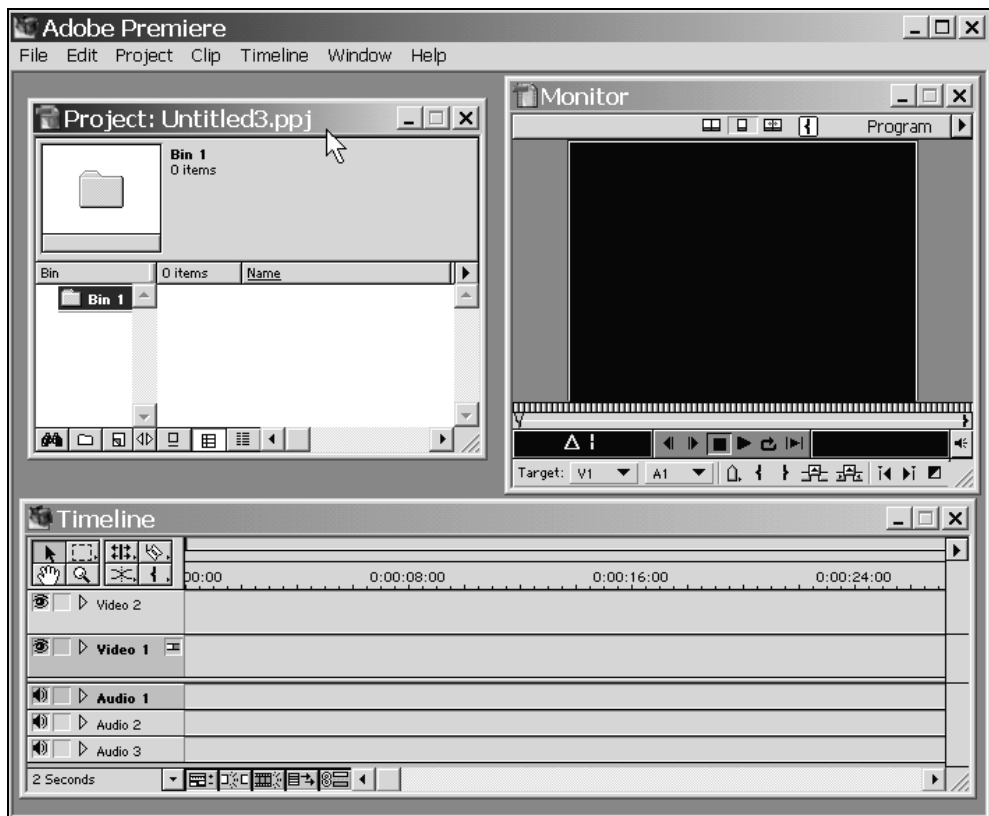


Рис. 1.2. Внешний вид окна Adobe Premiere при начале нового проекта

Monitor (Монитор) — для просмотра кадров исходных клипов и создаваемого фильма, а также непосредственно для видеомонтажа.

Все окна являются пустыми, пока в них не загружены никакие составляющие вашего фильма. Помимо трех перечисленных окон, имеется еще целый арсенал дополнительных окон и палитр, которые либо облегчают действия по монтажу фильма (например, дублируя функции некоторых основных окон), либо позволяют управлять дополнительными возможностями (например, создавать титры или применять спецэффекты). Они будут рассмотрены в *разд. 3.4*.

Замечание

Если вы не видите при повторном запуске Adobe Premiere каких-либо из перечисленных окон, то, вероятно, вы их закрыли при прошлых сеансах работы. Для того чтобы вызвать их вновь на экран, воспользуйтесь одним из пунктов меню **Window** (Окно). Возможно, вам будет интересно посмотреть в этом выпадающем меню (рис. 1.3), какие окна, кроме упомянутых, имеются в Premiere.

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. 1.2 активным является окно **Project** (Проект). Все действия пользователя в Premiere (включая применение "горячих" клавиш) касаются активного окна. Для того чтобы сделать то или иное окно активным, достаточно щелкнуть в его пределах мышью.

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.



Рис. 1.3. Вызов на экран скрытых окон

Любое окно, как и в большинстве приложений Windows, можно закрыть кнопкой управления окном **Close** (Закрыть) (рис. 1.4), располагающейся на заголовке в правом верхнем углу. Для вызова окна на экран снова следует воспользоваться соответствующей командой меню **Window** (Окно) (см. рис. 1.3). Следует помнить, что закрытие окна **Project** (Проект) отличается от закрытия всех остальных окон. В отличие от них, 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 командой **File | Open** (Файл | Открыть). Кнопка управления окном **Hide** (Свернуть) сворачивает окно до минимального размера (части заголовка) и помещает его в таком виде в левый ниж-

ний угол рабочей области. Вновь развернуть свернутое окно можно повторным нажатием той же кнопки.



Рис. 1.4. Кнопки управления окном

Замечание

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

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. 1.2 и 1.3).
- ❑ *Контекстные* (или *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. 1.5).

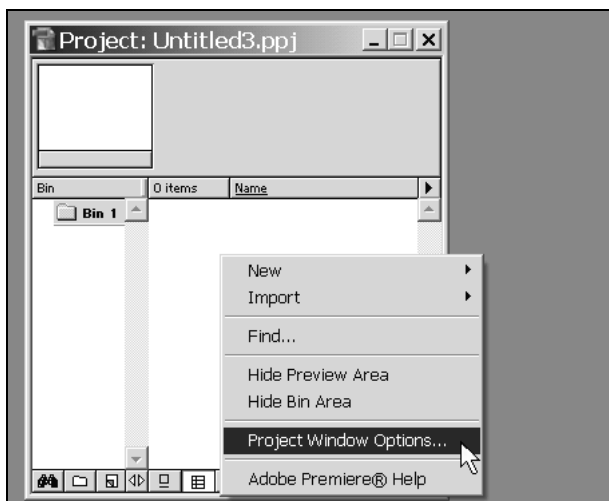


Рис. 1.5. Контекстное меню

- ❑ *Меню окон и палитр* (window menu) — специфические меню, характерные для Adobe Premiere и не привычные для пользователей других программ Windows. Эти меню вызываются нажатием кнопки с треугольной стрелкой, которую легко отыскать в правой верхней части каждого окна и почти каждой палитры (рис. 1.6), и содержат наборы команд, характерные для данного окна или палитры.

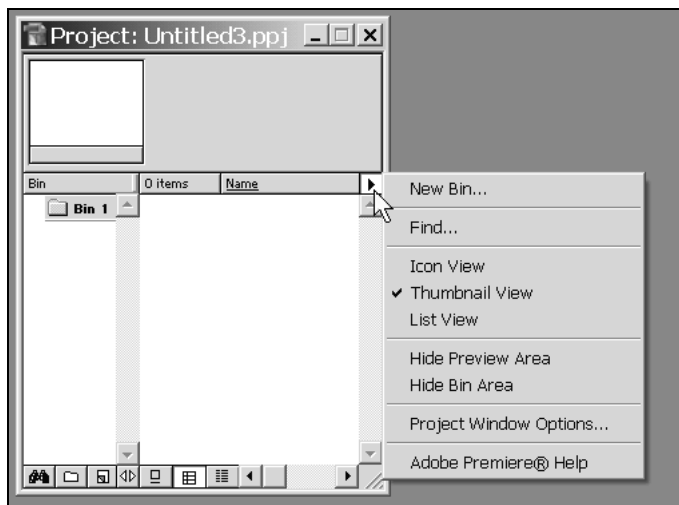


Рис. 1.6. Меню окна Project

- ❑ *Панели инструментов* (toolbars) — многочисленные панели, размещенные в окнах и комбинирующие различные элементы управления.
- ❑ *Палитра Commands* (Команды) — дополнительный (более быстрый) способ выполнения команд верхнего меню.
- ❑ *"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.

Замечание

В этой книге мы ориентируемся на пользователя ОС Windows, но пользователи Macintosh могут найти перечень соответствующих "горячих" клавиш в справочной системе Adobe Premiere.

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

Важным элементом интерфейса Adobe 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 проработаете с Premiere некоторое время, то привыкнете к внешнему виду указателя, что будет помогать вам увереннее ориентироваться в возможностях редактирования в каждый момент времени.

1.1.2. Проекты и клипы

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

Внимание!

В отличие от большинства многооконных текстовых и графических редакторов, в Adobe Premiere нельзя одновременно редактировать несколько фильмов. Вы всегда имеете дело только с одним проектом. Это связано со 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 пользователя.

При загрузке программы Premiere создается новый проект. Вначале он пуст и ваша задача — поместить туда необходимые файлы или в терминах видеомонтажа — клипы. Поэтому, для того чтобы начать монтировать полноценный фильм с помощью Adobe Premiere, вам необходимо иметь видео-, звуковые файлы или графические файлы на своем компьютере, проводя различные манипуляции с которыми, в итоге вы получите фильм. Альтернативой предварительной подготовке 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 видеомагнитофон, видеокамера, TV-антенна и т. п. (см. разд. 3.3). В любом случае, перед тем как начать собственно монтаж фильма, вы должны иметь его исходные составляющие — клипы.

Вообще говоря, основными понятиями при работе с проектами являются:

- ☐ исходные клипы, 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, или *программа* (program) — собственно продукт ваших действий по монтажу исходных клипов; вы имеете возможность просматривать

фильм в области **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор) или *экспортировать* во внешний медиа-файл, что, скорее всего, является конечной целью вашей работы.

После того, как клипы окажутся в специально предназначенном для них окне **Project** (Проект), в совокупности с действиями по их монтажу (программой) они станут проектом фильма. В процессе работы вы будете разрезать видеоклипы, менять их длительность, применять к ним различные эффекты перехода, возможно синхронизировать их со звуком, добавлять титры и т. д. Готовый проект просматривается и экспортируется на жесткий диск в виде файла, называемого нами фильмом. При наличии соответствующей аппаратуры его можно также вывести на видеоленту или какое-либо внешнее цифровое видеоустройство.

Клипы делятся на несколько типов:

- ☐ **Video** (Анимация);
- ☐ **Audio** (Звук);
- ☐ **Image** (Статические изображения);
- ☐ **Title** (Титры);
- ☐ **Transition** (Переход);
- ☐ специальные клипы (такие как черный экран, настроенная таблица и т. п.).

Чтобы использовать клипы при монтаже, их необходимо вначале поместить (импортировать) в окно **Project** (Проект) (см. *разд. 3.2*). 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 каждого кадра фильма. Для вас эта работа остается как бы "за кадром".

Повторим еще раз, из каких этапов состоит работа по монтажу фильма, давая ссылки на соответствующие главы настоящей книги.

1. Создание нового проекта, включая определение его основных установок (см. *главу 2*).
2. Подготовка исходных файлов и импорт их в проект (см. *главу 3*).
3. Монтаж фильма из клипов, импортированных в проект (см. *главу 4*).

4. Возможно, добавление различных спецэффектов (см. главу 5).
5. При необходимости, добавление титров (см. главу 6).
6. Экспорт смонтированного фильма (см. главу 7).

1.1.3. Справочная система

Для получения англоязычной справочной информации в процессе работы с Adobe Premiere имеется очень удобная и исчерпывающая система помощи. Для ее вызова используйте команду **Help | Contents** (Справка | Содержание). Справка построена в гипертекстовом формате, и для ее просмотра загружается окно браузера (рис. 1.7). В нем вы видите три панели — верхнюю (с заголовком), правую (с содержанием) и основную левую (со справочными статьями). Отыскивая в левой панели нужную главу и затем, путешествуя по гиперссылкам правой панели, вы без труда найдете необходимую вам статью.

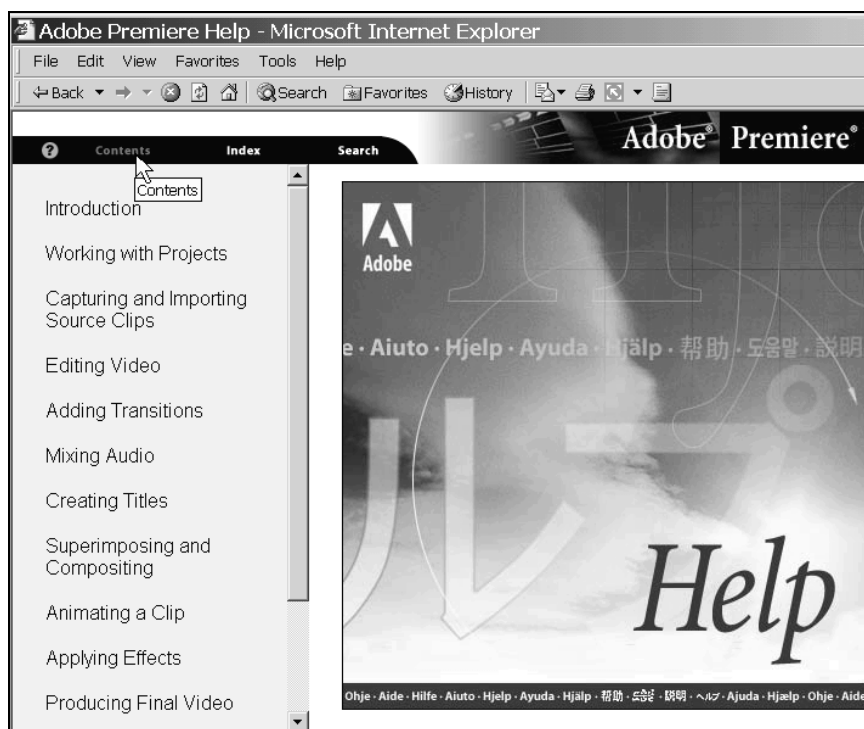


Рис. 1.7. Справка Adobe Premiere

Помимо ручного поиска в содержании интересующих вас сведений удобно использовать и дополнительные средства справочной системы Premiere, вы-

зываемые из верхней панели (на соответствующих гиперссылках остановился указатель мыши на рис. 1.7).

- ❑ **Index** (Индекс) — выбор статьи из алфавитного указателя (рис. 1.8). Выберите первую букву слова из алфавита в левой панели, а затем отыщите в открывшемся списке нужное слово и щелкните на сопровождающей его гиперссылке.

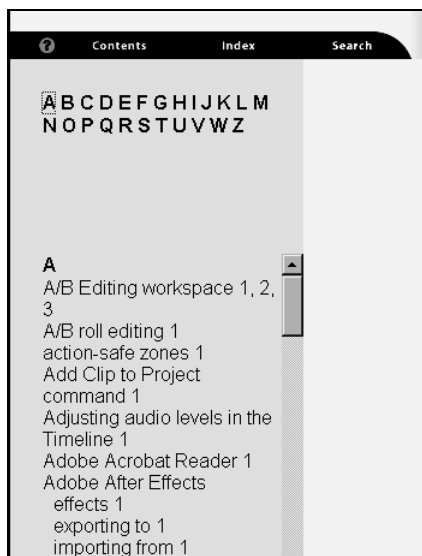


Рис. 1.8. Алфавитный указатель терминов Premiere

- ❑ **Search** (Поиск) — поиск статей по ключевому слову (введите слово в поле ввода в левой панели и нажмите клавишу <Enter>).
- ❑ **?** — 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 мышью вы найдете в ней интересующую вас статью, сопровождающуюся прекрасными иллюстрациями и примерами.

1.2. Быстрый монтаж простого фильма

Проиллюстрируем основные принципы работы в Adobe Premiere примером создания очень простого фильма. Используем для этого файлы, поставляемые вместе с Adobe Premiere в качестве образцов. Они находятся в папке Samples в том месте на жестком диске, куда вы поместили программу Adobe Premiere в процессе инсталляции. Большинство совершаемых операций мы

приведем без чрезмерных пояснений, учитывая, что соответствующим приемам монтажа будет посвящен исчерпывающий рассказ в последующих частях книги.

1.2.1. Создание нового проекта

Начнем монтаж фильма с создания нового пустого проекта. Если новый проект еще не существует, его следует создать, выбирая в верхнем меню команду **File | New Project** (Файл | Создать проект) (рис. 1.9). После этого в открывшемся диалоговом окне **Load Project Settings** (Загрузка установок проекта) (см. рис. 2.1) выберите в списке предустановок пункт **Multimedia Video for Windows** (Мультимедиа для Windows) и нажмите кнопку **ОК**. Проект, представленный несколькими окнами, загрузится в рабочую область Premiere (см. рис. 1.2). Сразу после этого мы рекомендуем сохранить проект под каким-либо именем командой **File | Save As** (Файл | Сохранить как). Вам придется привычным для работы в Windows способом определить в диалоговом окне **Save File** (Сохранить файл) имя файла с проектом и его расположение на диске. Обратите внимание, что проекты сохраняются в файлах с расширением **prj** (что означает **Premiere Project**). Не забывайте затем, по мере работы над проектом, периодически сохранять изменения выбором команды **File | Save** (Файл | Сохранить).

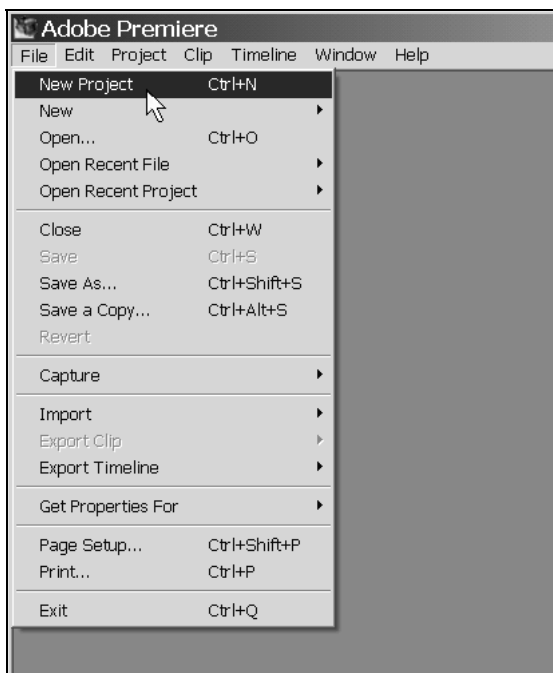


Рис. 1.9. Создание нового проекта

1.2.2. Подготовка клипов

Перед тем как начать монтировать фильм, необходимо подготовить его исходные составляющие — видео- и аудиоклипы. Этот процесс называется в *Premiere* *импортом*.

Импорт клипов в проект

Для помещения клипов в проект следует воспользоваться командой верхнего меню **File | Import | File** (Файл | Импорт | Файл). После этого откроется диалоговое окно **Import** (Импорт), в котором вам предстоит отыскать расположение установочного комплекта программы Adobe *Premiere* на своем жестком диске. Скорее всего, путь к нему выглядит примерно так: Program Files\Adobe\Premiere 6.5. В этой папке вам следует перейти к содержимому папки с примерами, называемой Sample Folder (рис. 1.10).

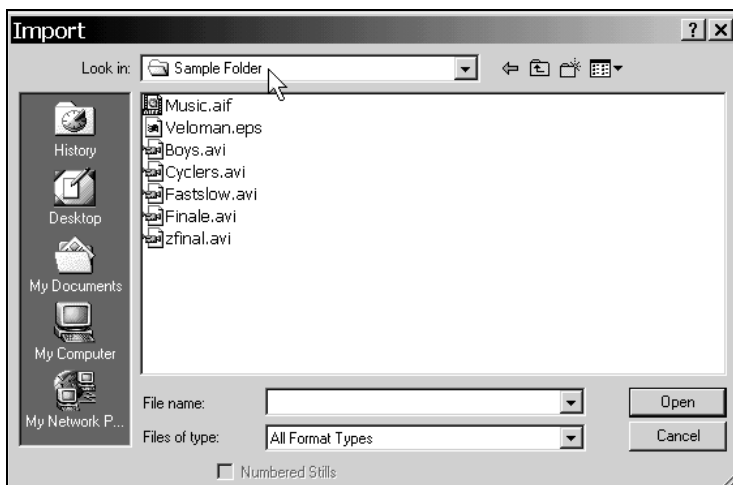


Рис. 1.10. Импорт файлов

В диалоговом окне **Import** (Импорт) выделите щелчками мыши при удерживаемой клавише <Ctrl> группу файлов для импорта. Выберите следующие файлы:

- ☐ анимационные файлы Boys.avi, Cyclers.avi, Fastslow.avi;
- ☐ звуковой файл Music.aif;
- ☐ графический файл (со статической заставкой) Veloman.eps.

После этого нажмите кнопку **Open** (Открыть). Диалоговое окно закроется, а вы увидите, что ссылки на файлы оказались в окне **Project** (Проект) (рис. 1.11). После импорта мы будем называть их уже не файлами, а клипа-

ми (с теми же самыми именами), подчеркивая, что они стали частью нашего проекта.

Просмотр исходных клипов

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 клип, щелкнув на его названии в окне **Project** (Проект).
2. Наблюдайте первый кадр клипа в миниатюре в области предварительного просмотра окна **Project** (Проект).
3. С помощью кнопки **Play** (Проиграть) под миниатюрой в области предварительного просмотра (на рис. 1.11 на нее наведен указатель мыши) просмотрите содержимое клипа.



Рис. 1.11. Импортированные клипы в окне **Project**

4. Чтобы просмотреть клип более детально, откройте его в окне **Clip** (Клип), дважды щелкнув на пиктограмме слева от названия клипа в окне **Project** (Проект).
5. В окне **Clip** (Клип) просмотрите содержимое клипа с помощью кнопки **Play** (Проиграть), находящейся внизу на панели инструментов (рис. 1.12).



Рис. 1.12. Просмотр клипа в окне Clip

6. Закройте окно **Clip** (Клип) нажатием кнопки управления окном.
7. Просмотрите таким же образом и все остальные клипы, включая звуковой и статический.

1.2.3. Монтаж фильма

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

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 сек, 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 определится продолжительностью первых двух участков музыки.

Монтаж заставки

Для того чтобы вставить исходный клип в фильм, необходимо перенести его из окна **Project** (Проект) в окно **Timeline** (Монтаж). После этого в окне **Timeline** (Монтаж) следует отредактировать клип желаемым образом. Начнем создание фильма с монтажа заставки.

1. Наведите указатель мыши на пиктограмму клипа **Veloman.eps** в окне **Project** (Проект). Указатель примет форму руки.
2. Перетащите, нажимая и удерживая левую кнопку мыши на пиктограмме клипа, клип **Veloman.eps** в окно **Timeline** (Монтаж) в начало трека **Video 1A** (Видео 1A) (рис. 1.13).
3. Отпустите кнопку мыши, когда символическое прямоугольное представление клипа в окне **Timeline** (Монтаж) окажется на нулевой отметке шкалы времени (как показано на рис. 1.13).



Рис. 1.13. Перенос клипа в окно Timeline

Теперь клип вставлен в окно **Timeline** (Монтаж), и, следовательно, уже является частью фильма. Клип, вставленный в окно **Timeline** (Монтаж), называют также *экземпляром клипа*, чтобы отличать его от исходного, или, по-другому, *мастер-клипа*, из окна **Project** (Проект). Щелкните на шкале времени чуть справа от нулевой отметки в верхней части окна **Timeline** (Монтаж), чтобы увидеть кадр фильма в окне **Monitor** (Монитор) (рис. 1.14).

Внимание!

В окне **Monitor** (Монитор), в отличие от окон **Clip** (Клип), 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. 1.14. Просмотр кадра фильма в окне **Monitor**

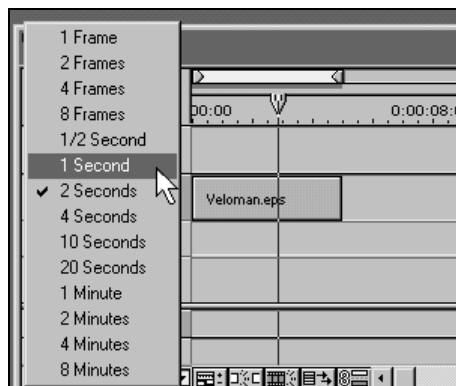


Рис. 1.15. Изменение масштаба времени

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.

1. Щелкните на поле выбора масштаба в левом нижнем углу окна **Timeline** (Монтаж) (рис. 1.15).
2. Из выпадающего списка масштаба времени выберите пункт **1 Second** (1 секунда).

Чтобы отредактировать длительность заставки, воспользуемся соответствующим инструментом в окне **Timeline** (Монтаж).

1. Щелкните на кнопке **Selection** (Выбор) на панели инструментов в левой части окна **Timeline** (Монтаж) (рис. 1.16), если эта кнопка еще не нажата.



Рис. 1.16. Инструмент Selection

2. Наведите указатель мыши на правый край клипа Veloman.eps. Указатель примет вид скобки со стрелками посередине (рис. 1.17).
3. Нажмите левую кнопку мыши и, удерживая ее, перетащите границу клипа на отметку временной шкалы 3 сек (как показано на рис. 1.17).

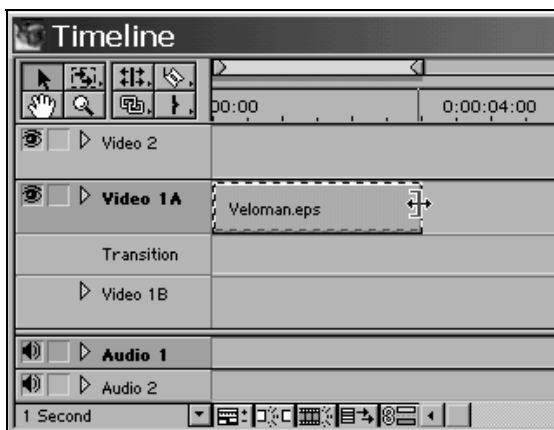


Рис. 1.17. Изменение длительности заставки

4. Отпустите кнопку мыши — длительность статического клипа станет равной 3 сек.

Проделанная процедура называется *изменением длительности клипа*.

Монтаж звука

Выполните следующие шаги:

1. Перенесите аналогичным образом звуковой клип из окна **Project** (Проект) на трек **Audio 1** (Аудио 1) в окне **Timeline** (Монтаж) так, чтобы его левая граница выровнялась с правой границей клипа Veloman.eps на треке **Video 1A** (Видео 1A).
2. Нажмите клавишу <\>, чтобы наиболее подходящий масштаб времени установился автоматически.

- Уменьшите описанным способом длительность звукового клипа Music.aif в окне **Timeline** (Монтаж), перетаскивая его правую границу влево примерно до отметки 12 сек на шкале времени (рис. 1.18).

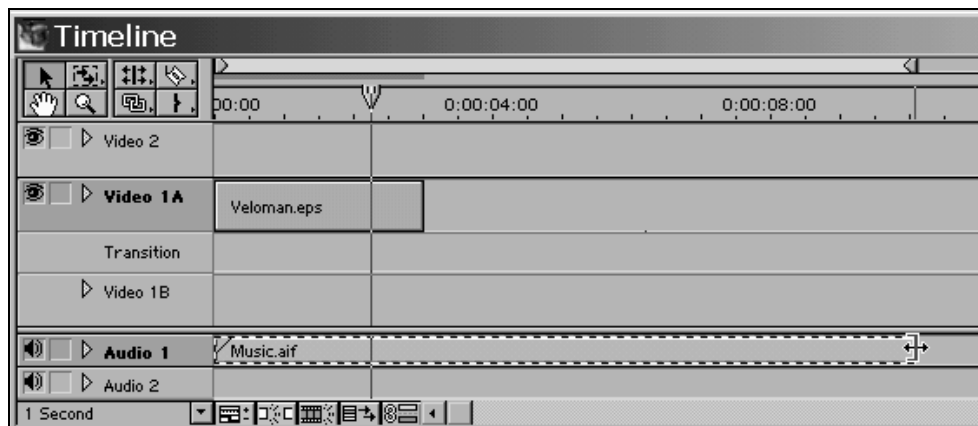


Рис. 1.18. Монтаж звукового клипа

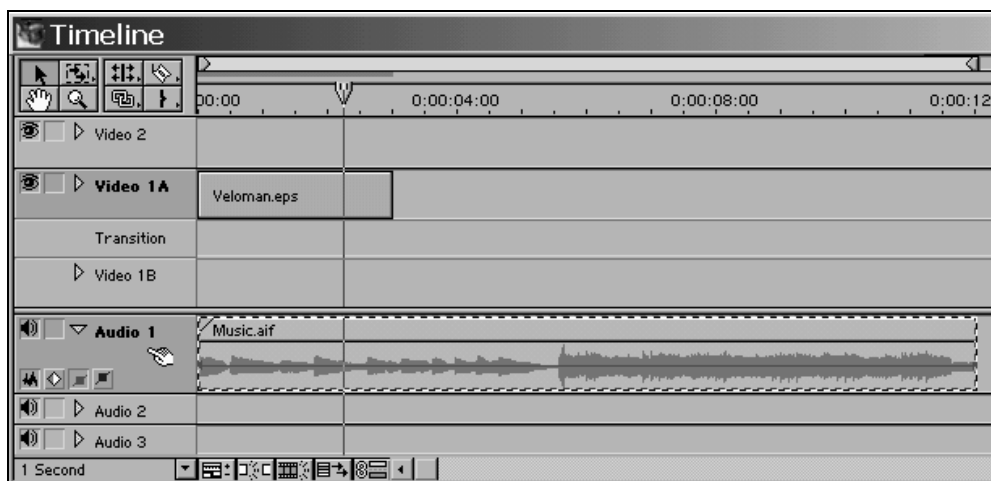


Рис. 1.19. Разворачивание звукового трека

- Снова нажмите клавишу <\> для автоматического выбора масштаба.
- Если вы не видите графика громкости звука на треке **Audio 1** (Аудио 1), то разверните трек нажатием кнопки **Collapse/Expand Track** (Свернуть/Развернуть трек) (на рис. 1.19 на ней остановился указатель мыши, имеющий в области заголовков треков вид руки с указательным пальцем). Нажмите под этой кнопкой слева маленькую кнопку **Show/Hide**

Audio Waveform (Показать/Скрыть график громкости). Теперь вы без труда идентифицируете тихие и громкие участки клипа **Music.aif** по графику громкости на треке **Audio 1** (Аудио 1).

6. Выберите на панели инструментов инструмент **Razor** (Лезвие) (рис. 1.20).



Рис. 1.20. Инструмент **Razor**

7. Щелкните указателем мыши, который примет вид этого инструмента на звуковом клипе в области смены громкого участка музыки вторым тихим участком (рис. 1.21).

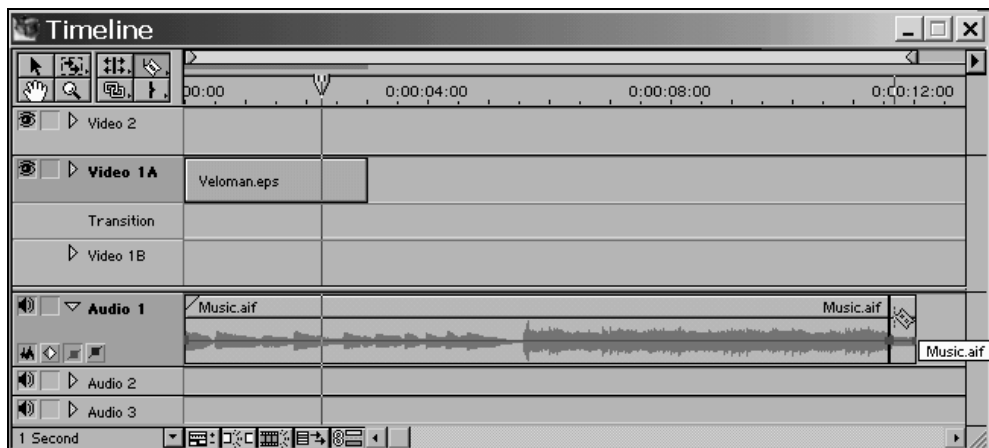


Рис. 1.21. Разрезание клипа

8. Вызовите контекстное меню, щелкнув на клипе **Music.aif** справа от разреза.
9. Выберите в контекстном меню команду **Ripple Delete** (Удалить со сдвигом). Правый экземпляр клипа будет удален.

Монтаж видео

Выполните следующие шаги:

1. Последовательно перенесите клипы **Cyclers.avi** и **Fastslow.avi** на трек **Video 1A** (Видео 1A), расположив их после клипа **Veloman.eps**.
2. Щелкните на кнопке **Selection** (Выбор) в панели инструментов окна **Timeline** (Монтаж).

- Уменьшите длительность клипа **Cyclers.avi** примерно до момента смены тихой музыки клипа **Music.aif** громкой ритмичной музыкой (рис. 1.22).

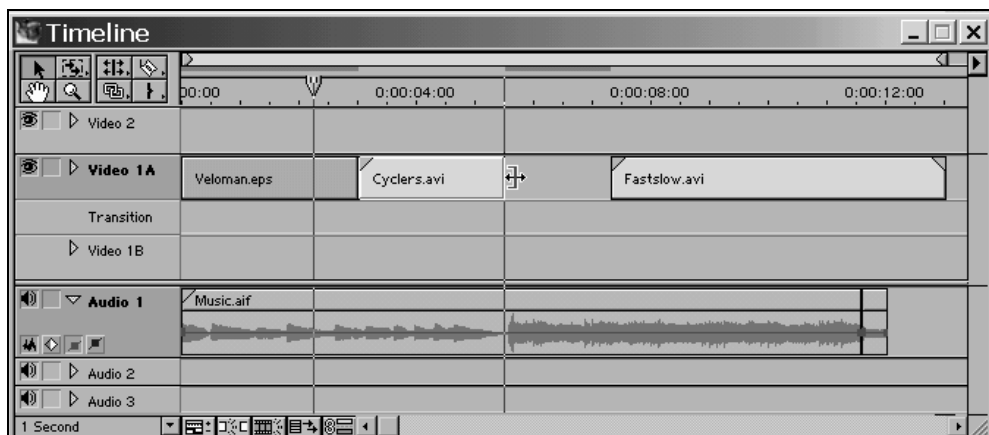


Рис. 1.22. Монтаж видеоклипа

- Перетащите тем же инструментом **Select** (Выбор) клип **Fastslow.avi** влево. Для этого нажмите левую кнопку мыши в середине клипа и, удерживая ее, перемещайте клип влево вдоль трека до момента его стыковки с клипом **Cyclers.avi**.
- Выберите на панели инструментов инструмент **Razor** (Лезвие).
- Разрежьте, в зависимости от того, какой клип длиннее: клип **Fastslow.avi** вровень со звуковым клипом или звуковой клип **Music.aif** вровень с **Fastslow.avi**. Удалите лишнюю правую часть при помощи контекстного меню.

Создание эффекта перехода

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

- Перетащите инструментом **Selection** (Выбор) клип **Fastslow.avi** вниз, на трек **Video 1B** (Видео 1B), не меняя его положения вдоль горизонтали.
- Слегка увеличьте длительность клипа **Cyclers.avi**, смещая его правую границу вправо, чтобы она немного (например, на 1 сек) перекрывалась с клипом **Fastslow.avi**.
- Выберите в верхнем меню команду **Window | Show Transitions** (Окно | Показать переходы).
- В появившейся палитре **Transitions** (Переходы) щелкните на треугольной кнопке, разворачивающей папку **Dissolve** (Растворение) (рис. 1.23).

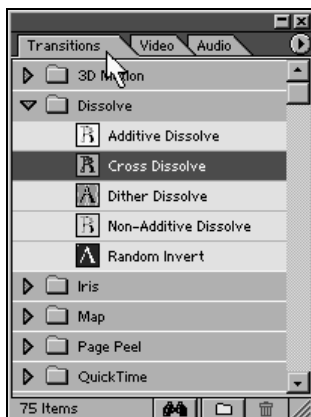


Рис. 1.23. Палитра Transitions

5. Перетащите из этой папки спецэффект **Cross Dissolve** (Перекрестное растворение) на трек **Transitions** (Переходы) в окне **Timeline** (Монтаж), располагая при этом переход в области перекрывающихся видеоклипов (рис. 1.24). Для перетаскивания перехода ухватитесь мышью за его название в палитре **Transitions** (Переходы) и, удерживая кнопку мыши, переместите переход на трек переходов.

Теперь между двумя видеоклипами создан спецэффект растворения.

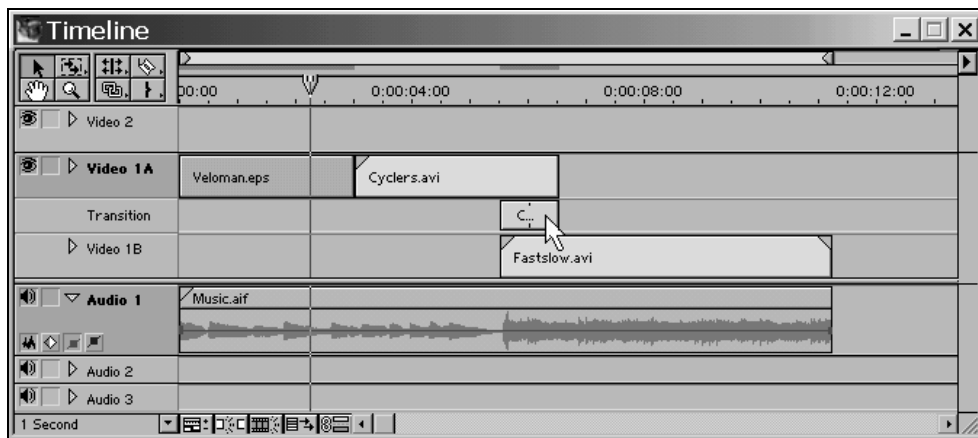


Рис. 1.24. Добавление перехода к фильму

Экспорт фильма

Чтобы просмотреть получившийся фильм, нажмите клавишу <Enter>. После небольшого времени компиляции фильма вы увидите его в окне **Monitor** (Монитор).

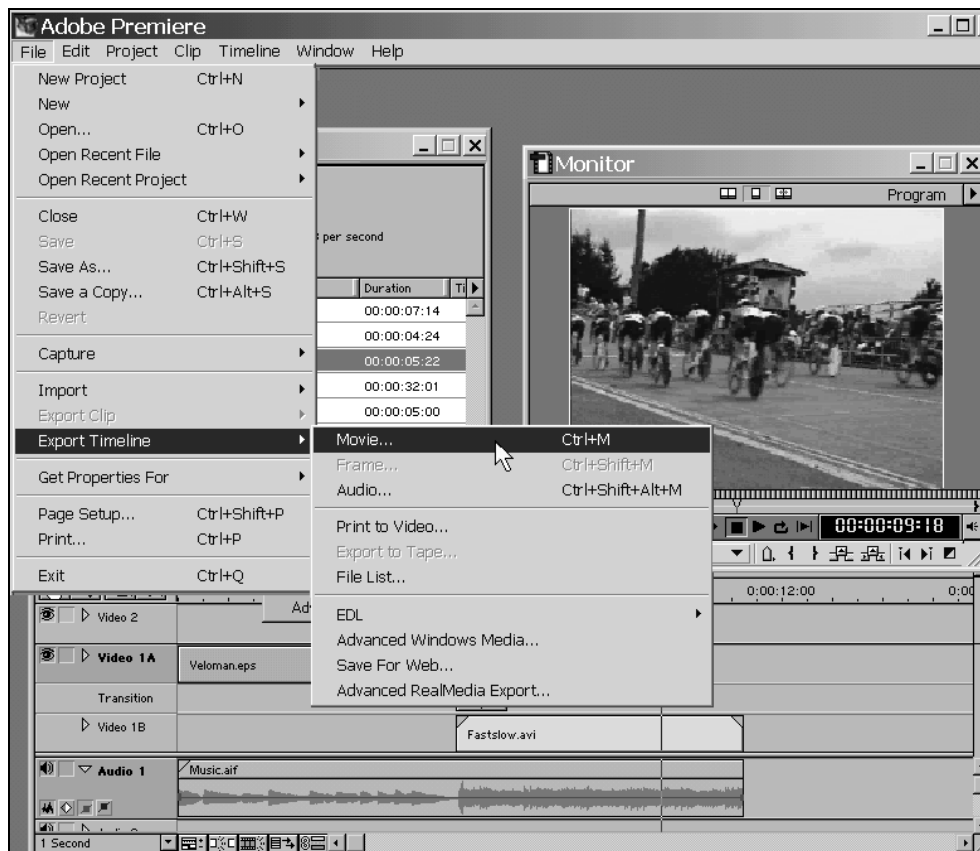


Рис. 1.25. Экспорт фильма

Для сохранения фильма во внешнем файле выберите команду **File | Export Timeline | Movie** (Файл | Экспорт монтажа | Фильм) (рис. 1.25). В открывшемся диалоговом окне **Export Movie** (Экспорт фильма) определите месторасположение файла и его имя, а затем нажмите кнопку **Save** (Сохранить) (см. рис. 6.2).

Замечание

Установки экспорта отличаются от установок, выбранных вами для проекта в начале работы. Для того чтобы переопределить установки экспорта, воспользуйтесь кнопкой **Settings** (Установки) в диалоговом окне **Export Movie** (Экспорт фильма) и затем загрузите нужные вам параметры.

Образец клипа

Закройте проект, но не забудьте предварительно сохранить внесенные в проект изменения командой **File | Save** (Файл | Сохранить). После этого мы

советуем вам открыть при помощи команды **File | Open** (Файл | Открыть) из той же папки Sample Folder проект, поставляемый вместе с Adobe Premiere в качестве примера. Он называется `ztour.prpj` и содержит те же клипы, из которых мы монтировали свой фильм, но является более сложным, включая дополнительные спецэффекты. Имея уже некоторые навыки работы с Premiere, вы, вероятно, разберетесь со многими приемами выполнения этого проекта. Учтите, что финальный экспортированный из данного проекта фильм находится в той же папке и называется `zfinal.avi`. Мы также советуем просмотреть и его, чтобы лучше представлять себе уже сейчас основные возможности Premiere.

1.3. Средства монтажа Premiere

Кратко рассмотрим в данном разделе основные средства, с помощью которых осуществляется монтаж фильмов в Adobe Premiere. Сразу оговоримся, что их многочисленные возможности будут подробно рассмотрены ниже, а пока, при описании опций деталей интерфейса Premiere, мы намеренно будем забежать вперед, давая здесь основную справочную информацию без дополнительных пояснений. Поэтому читателю не следует беспокоиться, если что-то в этом разделе ему покажется непонятным. Мы надеемся, что впоследствии, когда вы изучите остальную часть книги, содержимое этого раздела очень поможет вам в работе в качестве краткого справочного пособия.

К основным средствам монтажа, в которых непосредственно осуществляется компоновка и монтаж фильма, относятся следующие окна:

- ☐ **Project** (Проект) — окно для хранения и управления исходными видео- и звуковыми клипами, из которых вы монтируете фильм;
- ☐ **Monitor** (Монитор) — средство просмотра кадров исходных клипов и фильма, имеющее некоторые традиционные возможности осуществления монтажа фильма;
- ☐ **Timeline** (Монтаж) — окно, в котором собственно и производится монтаж клипов относительно временной шкалы фильма.

Кроме того, имеются еще три типа окон:

- ☐ **Clip** (Клип) — разновидность области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор) для просмотра отдельных клипов;
- ☐ **Audio Mixer** (Аудиомикшер) — вспомогательное окно для визуального управления микшированием звука;
- ☐ **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров) — окно для создания текстовых и графических титров.

К дополнительным средствам относят *панель* — вспомогательные окна меньшего размера, имеющие более простой интерфейс и предназначенные,

в основном, для добавления к фильму различных спецэффектов и для облегчения и ускорения работы в **Premiere**. В **Adobe Premiere 6.5** имеется восемь палитр:

- | | |
|--|--|
| ☐ Commands (Команды); | ☐ Transitions (Переходы); |
| ☐ Navigator (Навигатор); | ☐ Video Effects (Видеоэффекты); |
| ☐ History (Журнал); | ☐ Audio Effects (Аудиоэффекты); |
| ☐ Info (Информация); | ☐ Effect Controls (Управление эффектом). |

Если после запуска **Premiere** какого-либо окна или палитры нет на экране, его можно вызвать в любой момент выбором нужного пункта меню **Window** (Окно). Например, вызвать окно **Monitor** (Монитор) можно командой **Window | Monitor** (Окно | Монитор), а вызвать палитру **Transitions** (Переходы) — командой **Window | Show Transitions** (Окно | Показать переходы).

Замечание

Окно **Project** (Проект) всегда находится на экране, а окна **Clip** (Клип) и **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров) в первый раз вызываются особым образом, т. е. не через меню **Window** (Окно) (см. разд. 1.3.3 и главу 6).

1.3.1. Окно **Project**

Окно **Project** (Проект) (рис. 1.26) служит для управления клипами, из которых вы монтируете фильм. Это, своего рода, библиотека клипов, куда вы сначала помещаете нужный файл с диска компьютера, а затем достаете его для вставки в фильм.

Окно **Project** (Проект) состоит из перечисленных ниже основных областей.

- ☐ **Preview Area** (Область предварительного просмотра) — служит для предварительного просмотра выделенного в окне **Project** (Проект) клипа и его основных параметров. Находится в верхней части окна и включает в себя две подобласти:
 - **Thumbnail** (Миниатюра) — маленькое изображение клипа с возможностью его воспроизведения и покадрового просмотра;
 - **Properties** (Свойства) — список основных свойств клипа.
- ☐ **Bin Area** (Область корзин) — список корзин, или папок, в которые помещаются клипы (слева, в основной части окна).
- ☐ **Clip Area** (Область клипов) — список клипов, находящихся в открытой корзине (справа, в основной части окна).
- ☐ **Toolbar** (Панель инструментов) — кнопки, управляющие командами в окне **Project** (Проект) (примыкают к нижней границе окна **Project** (Проект)):

- **Find** (Найти) — осуществляет поиск клипов и корзины;
- **New Bin** (Создать корзину) — создает новую корзину;
- **Create Item** (Создать элемент) — создает новый специальный клип;
- **Delete Selected Items** (Удалить) — удаляет выделенные элементы (корзины или клипы) из проекта;
- **Icon View** (Значки) — включает представление клипов в окне в виде значков;
- **Thumbnail View** (Миниатюры) — включает представление клипов в окне в виде миниатюр;
- **List View** (Список) — включает представление клипов в окне в виде списка со свойствами клипов.

Рис. 1.26. Окно **Project**

Один из элементов (клип или корзина) является выделенным. Его миниатюра изображается в области предварительного просмотра, а все действия, проводимые с помощью меню, панели инструментов или клавиатуры, относятся к выделенному элементу.

1.3.2. Окно **Monitor**

Окно **Monitor** (Монитор) (рис. 1.27 и 1.28) предназначено для просмотра кадров клипов или итогового фильма и управления этим просмотром и прослушиванием. Текущий кадр фильма, показываемый в окне **Monitor** (Монитор), соответствует положению линии редактирования в окне **Timeline** (Монтаж).



Рис. 1.27. Окно **Monitor** в режиме одинарного вида

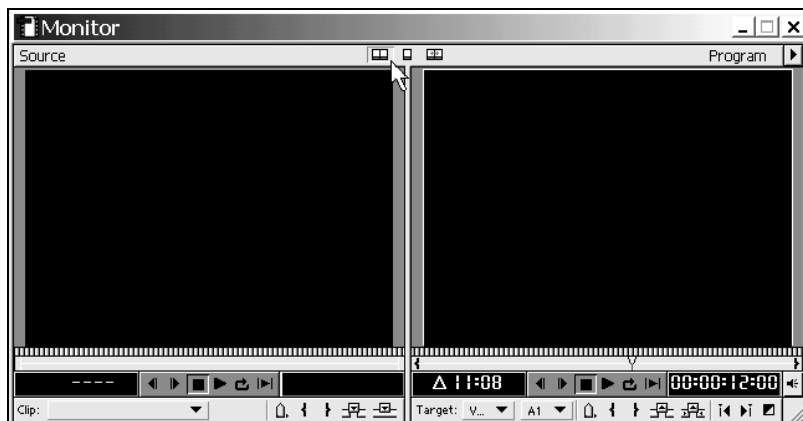


Рис. 1.28. Окно **Monitor** в режиме двойного вида

Панель выбора режима окна *Monitor*

Панель выбора режима находится сверху, непосредственно под заголовком окна (рис. 1.29), и позволяет настроить окно **Monitor** (Монитор) под наиболее удобный для вас стиль редактирования.

- ☐ **Dual View** (Двойной вид) — применяется для одновременного просмотра кадров исходного клипа и фильма. Включает, соответственно, две области — **Source** (Источник) и **Program** (Программа) — и позволяет осуществлять монтаж фильма из фрагментов исходных клипов, определяемых в области **Source** (Источник).
- ☐ **Single View** (Одинарный вид) — применяется для просмотра кадров фильма в единственной отображаемой области **Program** (Программа).

- ❑ **Trim Mode** (Режим тримминга) — применяется при традиционном монтаже границ клипов визуальным методом.

Совет

Если вы не являетесь профессиональным монтажником с опытом работы на монтажных комплексах, возможно, вам будет удобнее использовать окно **Monitor** (Монитор) в режиме одинарного вида для просмотра кадров фильма, а исходные клипы просматривать в окне **Clip** (Клип). Режим двойного вида и тримминга больше напоминает работу на таких комплексах.



Рис. 1.29. Панель выбора режима окна **Monitor**

Область кадра

Область кадра в окне **Monitor** (Монитор) служит для просмотра текущего кадра исходного клипа (в области **Source** (Источник) в режиме двойного вида) или фильма (в области **Program** (Программа)). Она состоит из следующих элементов управления (см. рис. 1.30 ниже, а также рис. 1.27 и 1.28):

- ❑ **Frame Jog** (Полоса протяжки) — нужна для медленного покадрового просмотра клипа или фильма;
- ❑ **Slider** (Ползунковый регулятор) — служит тем же целям, что и полоса протяжки, с тем исключением, что, передвигая его по шкале времени, вы можете перемещаться сразу на много кадров вперед или назад по клипу или фильму;
- ❑ **In Marker** (Входной маркер) — маркер в виде открывающейся фигурной скобки на шкале времени первого (входного) кадра экземпляра клипа в фильме (в области **Source** (Источник)) или начала выделенного фрагмента фильма (в области **Program** (Программа));
- ❑ **Out Marker** (Выходной маркер) — маркер в виде закрывающейся фигурной скобки на шкале времени. Служит для обозначения последнего (выходного) кадра экземпляра клипа в фильме (в области **Source** (Источник)) или конца выделенного фрагмента фильма (в области **Program** (Программа)).

Панель управления воспроизведением

Под шкалой ползункового регулятора с входным и выходным маркерами помещены кнопки проигрывания клипа, а также в одном с ними ряду два табло времени.



Рис. 1.30. Панель управления воспроизведением

Перечислим названия и опишем применение данных кнопок и табло слева направо (рис. 1.30).

- ☐ **Duration** (Табло длительности) — отображает общую длительность фрагмента клипа, выделенного входным и выходным маркерами (в области **Source** (Источник) в режиме двойного вида), или фильма (в области **Program** (Программа)).
- ☐ **Frame Back** (Кадр назад) — перемещает текущий кадр на один кадр назад.
- ☐ **Frame Forward** (Кадр вперед) — перемещает текущий кадр на один кадр вперед.
- ☐ **Stop** (Стоп) — останавливает воспроизведение клипа или фильма.
- ☐ **Play** (Проиграть) — равномерно проигрывает клип от текущего кадра; при повторном нажатии во время воспроизведения увеличивает его скорость вдвое.
- ☐ **Loop** (Цикл) — проигрывает клип или фильм циклически от входного до выходного маркера, без остановки.
- ☐ **Play In to Out** (Проиграть до выходного маркера) — проигрывает клип от входного до выходного маркера.
- ☐ **Location** (Табло текущего кадра) — отображает тайм-код (номер) текущего кадра, изображенного в окне **Monitor** (Монитор).
- ☐ **Set Volume** (Настройка громкости) — настраивает громкость проигрывания звука, а именно: первый щелчок на кнопке увеличивает громкость, второй щелчок — увеличивает громкость еще и третий щелчок убирает звук вовсе. Процесс зациклен.

Панель инструментов

Располагается в самом низу окна **Monitor** (Монитор) и имеет различное наполнение для областей **Program** (Программа), **Source** (Источник) и **Trim Mode** (Режим тримминга). Перечислим названия кнопок и полей со списком (слева направо) и определим вкратце их назначение.

Область **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор), предназначенная для исходных клипов из окна **Project** (Проект), содержит нижеперечисленные элементы (рис. 1.31).

- ☐ **Clip** (Клип) — поле со списком, в котором выбирается для просмотра в окне тот или иной исходный клип, помещенный в область **Source** (Источник) из окна **Project** (Проект).

- ☐ **Marker Menu** (Меню маркеров) — служит для установки, навигации и удаления маркеров клипов.
- ☐ **Mark In** (Пометить входным маркером) — устанавливает входной маркер клипа на текущий кадр.
- ☐ **Mark Out** (Пометить выходным маркером) — устанавливает выходной маркер клипа на текущий кадр.
- ☐ **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 (см. разд. 4.4).
- ☐ **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 (см. разд. 4.4).



Рис. 1.31. Панель инструментов области **Source**

Область **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор) применяется для просмотра редактируемых фильмов (рис. 1.32).

- ☐ **Select Video Target** (Выбор рабочего видеотрека) — раскрывающийся список с треками окна **Timeline** (Монтаж) для выбора рабочего видеотрека.



Рис. 1.32. Панель инструментов области **Program**

- ☐ **Select Audio Target** (Выбор рабочего аудиотрека) — раскрывающийся список с треками окна **Timeline** (Монтаж) для выбора рабочего аудиотрека.
- ☐ **Marker Menu** (Меню маркеров) — служит для установки, навигации и удаления маркеров монтажа.
- ☐ **Mark In** (Пометить входным маркером) — устанавливает входной маркер монтажа на текущий кадр фильма.
- ☐ **Mark Out** (Пометить выходным маркером) — устанавливает выходной маркер монтажа на текущий кадр фильма.
- ☐ **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.

- ❑ **Previous Edit** (Предыдущая правка) — переводит текущий кадр (т. е. линию редактирования в окне **Timeline** (Монтаж)) на ближайшее слева место прошлого редактирования.
- ❑ **Next Edit** (Следующая правка) — переводит текущий кадр (т. е. линию редактирования в окне **Timeline** (Монтаж)) на ближайшее справа место прошлого редактирования.
- ❑ **Add Default Transition** (Применить переход по умолчанию) — вставляет переход по умолчанию на трек переходов в место текущего кадра.

Окно **Monitor** (Монитор) в состоянии **Trim Mode** (Режим тримминга) (рис. 1.33) служит для редактирования стыка двух клипов различными методами. В этом режиме **Monitor** (Монитор) показывает два кадра, образующих стык клипов: слева — последний кадр левого клипа, а справа — первый кадр правого клипа. Помимо разобранных элементов управления для области **Program** (Программа) панель инструментов окна **Monitor** (Монитор) имеет несколько дополнительных специфических кнопок:

- ❑ **Select Video Target** (Выбор рабочего видеотрека);
- ❑ **Select Audio Target** (Выбор рабочего аудиотрека);
- ❑ **Previous Edit** (Предыдущая правка);
- ❑ **Set Focus Left** (Установить фокус слева) — выделяет для редактирования левый от стыка клип, включая режим монтажа со сдвигом (ripple edit);
- ❑ **Set Focus Both** (Установить фокус на обе области) — выделяет кадры обоих клипов, включая режим монтажа с совмещением (rolling edit, см. разд. 4.3.8);
- ❑ **Set Focus Right** (Установить фокус справа) — выделяет для редактирования правый от стыка клип, включая режим монтажа со сдвигом (ripple edit);



Рис. 1.33. Окно **Monitor** в режиме тримминга

- ☐ **Next Edit** (Следующая правка);
- ☐ **Stop** (Стоп) — останавливает воспроизведение фильма;
- ☐ **Play Edit** (Проиграть правку) — воспроизводит участок фильма, состоящий из двух клипов, стык между которыми редактируется в режиме тримминга;
- ☐ **Cancel Edit** (Отменить правку) — отменяет все действия по текущему редактированию стыка клипов, возвращая фильм в состояние до включения режима тримминга.

Меню окна **Monitor**

В меню окна **Monitor** (Монитор) (рис. 1.34) определяются самые основные действия по управлению внешним видом этого окна.

- ☐ **Safe Margins for Source Side** (Безопасные зоны области источника) и **Safe Margins for Program Side** (Безопасные зоны области программы) — включение отображения в окне **Monitor** (Монитор) так называемых безопасных зон, за пределами которых некоторые телевизионные системы могут исказить или вовсе не показывать поле кадра.
- ☐ **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.
- ☐ Режимы окна **Monitor** (Монитор) — переключение режима способом, альтернативным кнопкам панели режимов.
- ☐ **Monitor Window Options** (Опции монитора) — вывод диалогового окна с дополнительными настройками окна **Monitor** (Монитор).

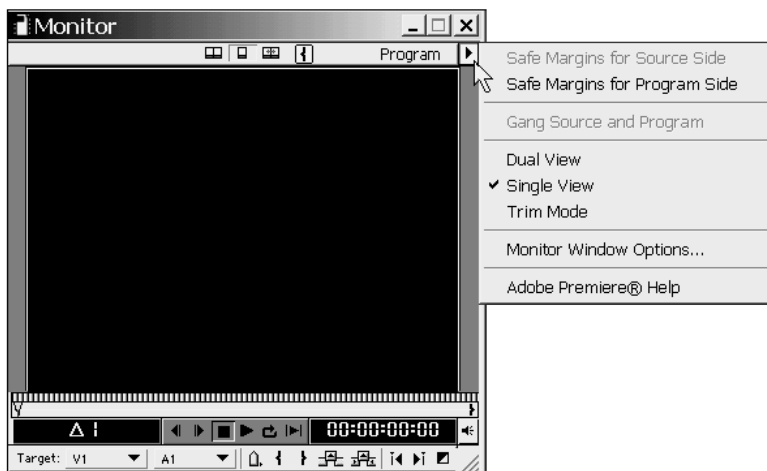


Рис. 1.34. Меню окна **Monitor**

1.3.3. Окно *Clip*

Окно **Clip** (Клип) (рис. 1.35) служит для просмотра отдельных клипов из окон **Project** (Проект) или **Timeline** (Монтаж). Чтобы открыть клип в окне **Clip** (Клип), следует дважды щелкнуть на нем (в окне **Timeline** (Монтаж)) или на сопровождающей его пиктограмме (в окне **Project** (Проект)). Кроме того, разрешается просматривать и содержимое внешних файлов, не импортированных в проект, командой **File | Open** (Файл | Открыть).



Рис. 1.35. Окно *Clip*

Окно **Clip** (Клип) является, по сути, вариантом рассмотренной выше (см. предыдущий раздел) области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор) (сравните рис. 1.35 с рис. 1.27). Однако, в отличие от единственного окна **Monitor** (Монитор), допускается открытие любого количества окон **Clip** (Клип). Поэтому одновременно пользователь имеет возможность просматривать несколько кадров различных клипов, открытых в разных окнах.

Замечание

Возможно, для вас более удобным окажется просмотр исходных клипов не в отдельных окнах **Clip** (Клип), а в окне **Monitor** (Монитор). Для этого вам следует выбрать пиктограмму клипа в окне **Project** (Проект) и перетащить ее на область **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор), которое должно быть предварительно переведено в режим двойного вида. Если по очереди перенести в окно **Monitor** (Монитор) несколько клипов, то их можно будет впоследствии выбирать из раскрывающегося списка клипов, находящегося внизу области **Source** (Источник).

1.3.4. Окно *Timeline*

Окно **Timeline** (Монтаж), или монтажный стол, или монтажная линейка (рис. 1.36) служит для визуального монтажа клипов. Клипы в этом окне

представляются символически разноцветными прямоугольниками вдоль временной шкалы (см., например, рис. 1.22). Определяя местоположение и протяженность клипа относительно шкалы в окне **Timeline** (Монтаж), вы тем самым задаете его место и продолжительность в фильме.

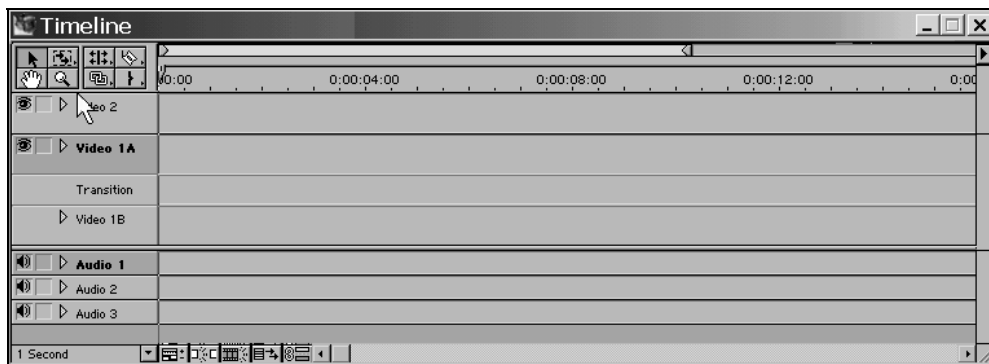


Рис. 1.36. Окно Timeline

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 области **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор).

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

- ☐ Стандартные элементы окна: заголовок, полосы прокрутки, кнопка вызова меню окна.
- ☐ **Toolbar** (Панель инструментов) — панель из восьми кнопок (два ряда по четыре кнопки) находится под заголовком, примыкая к левой границе окна.
- ☐ **Work Area** (Зона выбора рабочей области) — находится непосредственно под заголовком справа от панели инструментов.
- ☐ **Preview Indicator Area** (Область индикатора предварительного просмотра) — вытянутая по горизонтали узкая область между зоной выбора рабочей области и шкалой времени.
- ☐ **Timeline** (Шкала времени) — горизонтальная линейка с метками времени и ползунковым маркером линии редактирования.
- ☐ **Tracks** (Дорожки, или треки) — горизонтальные прямоугольные области, служащие для размещения клипов. Треки начинаются заголовком, расположенным слева (под панелью инструментов) и включающим ряд элементов управления видом трека.
- ☐ **Toggle Bar** (Панель режимов) — панель, примыкающая к нижней границе окна и управляющая различными режимами редактирования.

Зона выбора рабочей области

Зона выбора рабочей области определяет участок фильма, для которого создается предварительный просмотр в окне **Monitor** (Монитор) (например, нажатием клавиши <Enter>) и который экспортируется во внешний файл. На ней находятся следующие элементы:

- ☐ треугольные маркеры, определяющие рабочую область фильма:
 - входной — маркер начала фильма;
 - выходной — маркер конца фильма;
- ☐ полоса выбора рабочей области желтого цвета, выделяющая участок между маркерами.

Изменять положение полосы выбора рабочей области можно ее перетаскиванием инструментом **Selection** (Выбор), а ее размер — перетаскиванием граничных маркеров или применением инструмента соответствующего маркера.

Индикатор предварительного просмотра

Область индикатора предварительного просмотра определяет те участки в фильме, которые не могут отображаться в окне **Monitor** (Монитор) в режиме реального времени. В зависимости от установок проекта, быстродействия компьютера и примененных спецэффектов участки фильма отмечаются в этой области полосами разного цвета:

- ☐ красная — фрагмент видео не может быть воспроизведен в режиме реального времени в окне **Monitor** (Монитор) и требует компиляции проекта (рис. 1.37);
- ☐ зеленая — для данного фрагмента видео создан файл предварительного просмотра, и он может быть показан в окне **Monitor** (Монитор);
- ☐ малиновая — для данного фрагмента фильма звук не может быть воспроизведен в режиме реального времени и требует компиляции проекта;
- ☐ салатная — для данного фрагмента фильма создан файл предварительного прослушивания, который может быть воспроизведен.

Замечание

Если текущий кадр фильма не может быть воспроизведен в режиме реального времени, то в окне **Monitor** (Монитор) он заменяется модельным кадром исходного клипа и сопровождается слева сверху пиктограммой в виде крестика.

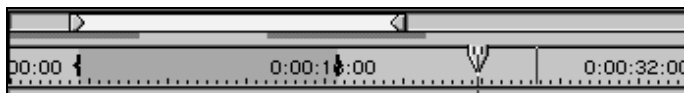


Рис. 1.37. Полоса выбора рабочей области, индикатор предварительного просмотра и шкала времени с выделенным маркерами фрагментом фильма окна **Timeline** (сверху вниз)

Шкала времени

Масштаб шкалы определяется выпадающим списком масштаба в левой нижней части окна **Timeline** (Монтаж). Если в окне **Monitor** (Монитор) выделен некоторый фрагмент фильма, т. е. установлены входной и выходной маркеры монтажа, то на шкале времени отображаются в виде фигурных скобок оба маркера, а фрагмент между ними выделяется темным тоном (см. рис. 1.37).

Кроме того, на шкале времени располагается ползунок линии редактирования. Перемещая его (перетаскиванием, либо простыми щелчками в области шкалы времени), вы смещаете текущий кадр фильма, отображаемый в окне **Monitor** (Монитор).

Панель инструментов

Щелчок на кнопке панели инструментов выбирает тот или иной инструмент в качестве рабочего. При наведении указателя мыши на какую-либо область окна **Timeline** (Монтаж), где можно использовать этот инструмент, он приобретает вид пиктограммы с кнопки выбранного инструмента.

Некоторые кнопки содержат не один, а несколько инструментов. Они помечены маленьким треугольником в правом нижнем углу кнопки. Для выбора скрытого инструмента из такой кнопки:

1. Нажмите ее и удерживайте кнопку мыши.
2. Из палитры, которая всплывает вблизи кнопки через несколько мгновений (рис. 1.38), выберите нужный инструмент, отпустив на нем кнопку мыши.

Окно **Timeline** (Монтаж) содержит следующие инструменты:

- ☐ **Selection** (Выбор) — инструмент в виде стрелки для выделения одного клипа;
- ☐ инструменты *выделения* (рис. 1.38):
 - **Range Select** (Выбор диапазона) — для выделения нескольких клипов с помощью протаскивания указателя мыши;
 - **Block Select** (Выбор блока) — для выделения области окна **Timeline** (Монтаж), определяющей виртуальный клип (см. *разд. 4.3.13*);
 - **Track Select** (Выбор трека) — для выделения всех клипов, расположенных на данном треке правее указателя мыши;



Рис. 1.38. Инструменты выделения

- **Multitrack Select** (Выбор всех треков) — для выделения всех клипов, расположенных на всех треках правее указателя мыши;

□ инструменты *редактирования*, или *монтажа* (рис. 1.39):

- **Rolling Edit** (Совмещение) — для монтажа стыка клипов с наложением одного клипа на другой и сохранением длительности фильма так, что сдвигается лишь граница раздела двух клипов;
- **Ripple Edit** (Сдвиг) — для монтажа стыка клипов с изменением общей длительности фильма в соответствии со сдвигом границы клипа;
- **Rate Stratch** (Растяжение/Сжатие) — для масштабирования клипа (изменения длительности за счет изменения скорости клипа);
- **Slip Edit** (Прокрутка) — 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;
- **Slide Edit** (Прокрутка с совмещением) — монтаж с соответствующим изменением входного и выходного маркера клипа за счет взаимного наложения на соседний клип;



Рис. 1.39. Инструменты монтажа



Рис. 1.40. Инструменты разрезания

□ инструменты *разрезания* (рис. 1.40):

- **Razor** (Лезвие) — для разрезания клипа на два клипа;
- **Multiple Razor** (Кратное лезвие, или Мультилезвие) — для одновременного разрезания всех клипов на всех треках;
- **Fade Scissors** (Ножницы, или Ножницы затухания) — для разрезания ленточных регуляторов клипов с созданием пары соседних маркеров;

□ **Hand** (Рука) — для визуального перемещения по рабочей области окна **Timeline** (Монтаж);

□ **Zoom** (Масштаб) — для увеличения или уменьшения масштаба окна **Timeline** (Монтаж);

□ инструменты управления *звуком* и *лентами эффектов* (рис. 1.41):

- **Fade Adjustment** (Регулятор затухания) — для регулировки уровня участков ленточных регуляторов, например, для регулировки громкости фрагмента звукового клипа;

- **Cross Fade** (Перекрестное затухание) — для создания эффекта перекрестного затухания двух ленточных регуляторов на двух разных треках, например, пересекающихся звуковых клипов на разных аудио-треках;
- **Link/Unlink** (Связывание) — для связывания и разъединения звука и видео;

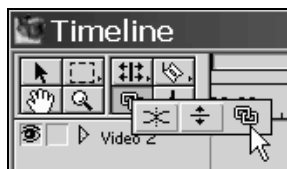


Рис. 1.41. Инструменты управления звуком и лентами эффектов

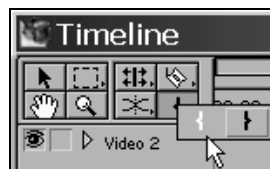


Рис. 1.42. Инструменты маркеров

☐ инструменты *маркеров* (рис. 1.42):

- **In Point** (In-маркер, или Входной маркер) — для определения начала клипа;
- **Out Point** (Out-маркер, или Выходной маркер) — для определения конца клипа.

Треки

Треки состоят из заголовка (слева, под панелью инструментов) и рабочей области трека, на которой размещаются клипы вдоль временной шкалы (рис. 1.43). В окне **Timeline** (Монтаж) может быть до 99 видео- и 99 аудио-треков. В зависимости от назначения, треки бывают анимационными (видео) и звуковыми (аудио). Клипы, размещаемые на видеотреках с высшими номерами, накладываются на клипы из низших треков. Таким образом, видеотреки содержат слои изображения, которые заслоняют друг друга. Для участков клипов может быть задан некоторый режим прозрачности, что дает возможность смешивать изображения клипов из различных треков в кадре фильма.



Рис. 1.43. Треки в свернутом состоянии

Самый нижний в иерархии треков — видеотрек **Video 1** (Видео 1) — отличается от остальных своим назначением. Он применяется для настройки спецэффектов переходов между двумя соседними видеоклипами и называется *треком переходов*. Остальные видеотреки организуют послойное наложение изображения находящихся на них клипов друг на друга. Поэтому они именуются *треками наложений*. Таким образом, окно **Timeline** (Монтаж) включает несколько существенно разных типов треков.

❑ **Video 1** (Видео 1) — дорожка переходов, имеет три трека, которые можно свернуть в один трек в режиме одотрекового редактирования окна **Timeline** (Монтаж) (как это показано на рис. 1.43):

- **Video 1A** (Видео 1A);
- **Transition** (Переход);
- **Video 1B** (Видео 1B).

❑ **Video 2, Video 3, ...** (Видео 2, Видео 3, ...) — анимационные дорожки наложений.

❑ **Audio 1, Audio 2, Audio 3, ...** (Аудио 1, Аудио 2, Аудио 3, ...) — звуковые дорожки.

Аудиотреки отличаются от видеотреков тем, что все они равнозначны. Звук клипов со всех аудиотреков, равномерно смешиваясь, дает результирующий звук фильма. Конечно, можно управлять громкостью отдельных клипов, 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-переключателю.

❑ **Track Output/Shy State** (Вкл./Выкл. трек) — поле на заголовке трека слева, которое может включать символическое обозначение глаза на видеотреке и динамика на аудиотреке. Оно управляет показом или скрытием трека в окне **Timeline** (Монтаж), а также включением или исключением содержимого трека в итоговый фильм. Трек может находиться в трех режимах (рис. 1.44):

- включен (поле с глазом или динамиком внутри) — содержимое трека включено в фильм;
- выключен (поле пустое) — содержимое трека исключено из фильма;
- помечен (глаз или динамик внутри поля показан лишь контуром) — содержимое трека включено в фильм, но отображение самого трека можно временно убрать из окна **Timeline** (Монтаж).

Замечание

Трек помечается щелчком на поле **Track Output/Shy State** (Вкл./Выкл. трек) при нажатой клавише <Ctrl>. Помеченный трек можно скрыть из окна **Timeline**

(Монтаж) командой меню **Hide Shy Tracks** (Скрыть помеченные треки), а вернуть — заменяющей ее командой **Show Shy Tracks** (Показать помеченные треки). Помните о том, что помеченные треки, даже если они скрыты с экрана, входят в фильм и, соответственно, влияют на кадр в окне **Monitor** (Монитор). Скрытие помеченных треков нужно для того, чтобы не загромождать окно **Timeline** (Монтаж) в случае большого количества треков.

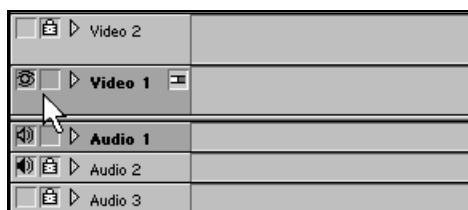


Рис. 1.44. Выключенные (Video 2, Audio 3), помеченные (Video 1, Audio 1) и запертые (Video 2, Audio 2, Audio 3) треки

- ☐ **Lock/Unlock Track** (Запереть/Отпереть трек) — поле, позволяющее временно запретить редактирование трека, например, для того, чтобы случайно не изменить уже начисто смонтированный трек. Имеет два состояния:
 - заперто (поле с замком внутри) — редактирование трека невозможно;
 - незаперто (поле пусто).
- ☐ **Collapse/Expand Track** (Свернуть/Развернуть трек) — треугольная стрелка, направленная вправо, если трек свернут, и вниз, если трек развернут. Для развернутого трека на его заголовке появляются дополнительные элементы управления, а сам трек становится шире. Сворачивание трека позволяет сэкономить место в окне **Timeline** (Монтаж).
- ☐ **Track Mode** (Режим трека) — кнопка, имеющаяся лишь на одном видеотреке переходов **Video 1** (Видео 1) в режиме однотрекового редактирования окна **Timeline** (Монтаж). Она позволяет развернуть трек на три подтрека для большей наглядности настройки перехода, либо свернуть в один трек для экономии места в окне **Timeline** (Монтаж).

Если видеотрек наложений (т. е. **Video 2** (Видео 2), **Video 3** (Видео 3) и т. д.) находится в развернутом состоянии (рис. 1.45), то в нижней части его заголовка показаны две кнопки, позволяющие включить один из режимов показа на треке регуляторов видеоизображения.

- ☐ **Display Keyframes** (Показать ключевые кадры) — кнопка, включающая отображение маркеров ключевых кадров на клипах для настройки динамических видеоспецэффектов.
- ☐ **Display Opacity Rubberbands** (Показать ленту прозрачности) — кнопка, включающая отображение ленточного регулятора прозрачности для визуального контроля эффекта прозрачности видеоклипов.

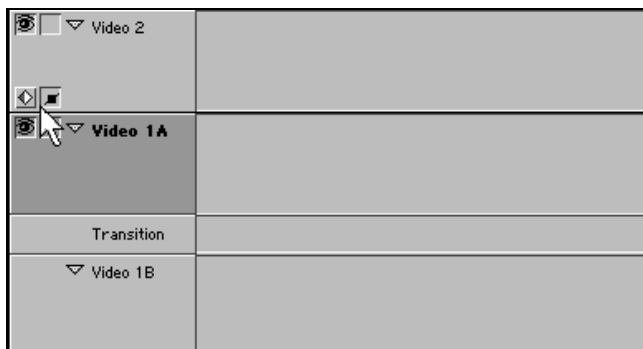


Рис. 1.45. Видеотреки в развернутом состоянии

Аналогичным образом все аудиотреки в развернутом состоянии снабжаются четырьмя кнопками-переключателями дополнительных регуляторов (рис. 1.46).

- ☐ **Show Audio Waveform** (Показать график громкости) — кнопка, включающая или отключающая отображение графика интенсивности звука на аудиоклипах.
- ☐ **Display Keyframes** (Показать ключевые кадры) — кнопка, включающая отображение маркеров ключевых кадров на аудиоклипах для настройки динамических звуковых спецэффектов.
- ☐ **Display Volume Rubberbands** (Показать ленту громкости) — кнопка, включающая отображение ленточного регулятора громкости для настройки динамического изменения громкости по мере воспроизведения звуковых клипов.
- ☐ **Display Pan Rubberbands** (Показать ленту панорамы) — кнопка, включающая отображение ленточного регулятора панорамы для настройки динамического стерео- или панорамного эффекта.

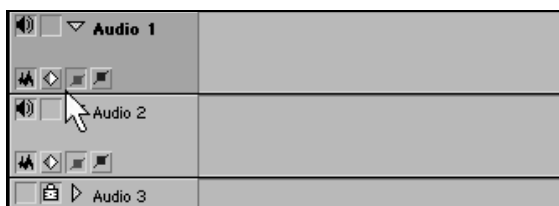


Рис. 1.46. Аудиотреки в развернутом состоянии

Замечание

Три последних кнопки включают отображение одного из трех альтернативных регуляторов, в то время, как первая кнопка (график громкости) может быть включена или выключена независимо от них.

Панель режимов

Еще одна панель инструментов находится внизу окна **Timeline** (Монтаж) (рис. 1.47). Она позволяет управлять несколькими режимами редактирования, в зависимости от которых ваши действия по монтажу клипов в окне **Timeline** (Монтаж) будут выполняться по-разному.



Рис. 1.47. Панель режимов

Панель режимов состоит из следующих элементов управления:

- ❑ **Time Zoom Level** (Масштаб времени) — поле с раскрывающимся списком для выбора текущего масштаба шкалы времени в окне **Timeline** (Монтаж) (рис. 1.48);

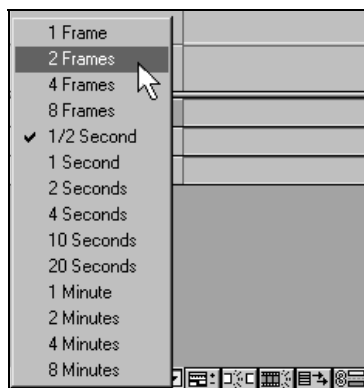


Рис. 1.48. Выбор масштаба шкалы времени

- ❑ кнопки переключения режимов:

- **Track Options Dialog** (Вызов диалога параметров трека) — выводит на экран диалоговое окно, в котором можно добавить, удалить или переименовать трек;
- **Toggle Snap to Edges** (Режим привязки к границам) — режим, который при перетаскивании клипов вдоль треков автоматически притягивает их края к границам других клипов, линии редактирования, маркерам и другим границам;
- **Toggle Edge Viewing** (Режим показа края клипа) — режим, который во время перетаскивания входного или выходного маркера клипа отображает текущий крайний кадр клипа в окне **Monitor** (Монитор) в реальном времени;

- **Toggle Shift Tracks Options** (Режим сдвига треков) — режим, задающий сдвиг всего фильма на всех незапертых треках при вставке клипа в его внутреннюю часть;
- **Toggle Sync Mode** (Режим синхронизации) — режим, задающий совместное редактирование связанных (видео и аудио) клипов.

Совет

Очень часто начинающие пользователи *Premiere* случайно нажимают одну из кнопок на панели режимов и сталкиваются после этого с громадными трудностями, поскольку программа воспринимает их действия по монтажу клипов совершенно непривычным для них способом. Не поленитесь и потратьте некоторое время на знакомство с различными режимами — это позволит вам впоследствии сэкономить гораздо больше времени и сил.

1.3.5. Окно *Audio Mixer*

Окно **Audio Mixer** (Аудиомикшер) относится к вспомогательным средствам *Premiere*. Оно предназначено для визуального управления микшированием звука. Для вызова окна **Audio Mixer** (Аудиомикшер) выберите в верхнем меню команду **Window | Audio Mixer** (Окно | Аудиомикшер).

Окно **Audio Mixer** (Аудиомикшер) состоит из следующих элементов (рис. 1.49):

☐ области треков:

- **Master** (Мастер) — область регулировки звуковых параметров для всех треков одновременно;
- **Track name** (Имя трека) — область регулировки звуковых параметров для отдельного трека;

☐ **Automation** (Автомат) — кнопки, включающие один из режимов работы аудиомикшера:

- **Automation Write** (Автоматическая запись) — производится запись действий пользователя по микшированию звука (путем создания соответствующих маркеров на ленточных регуляторах);
- **Automation Read** (Автоматическое воспроизведение) — производится только воспроизведение аудиотреков с учетом настроенных динамических звуковых эффектов;
- **Automation Off** (Автомат выкл.) — производится воспроизведение аудиотреков в виде исходного звука клипов;

☐ **Mute/Solo** (Вкл./Выкл.) — кнопки включения/выключения трека (снизу/сверху);

☐ регуляторы панорамы:

- **Pan/Balance Control** (Регулятор панорамы) — ручной регулятор панорамы (стереофонического баланса);

- **Pan/Balance Indicator** (Индикатор панорамы) — цифровой индикатор панорамы (который можно использовать и как поле ввода числового значения);

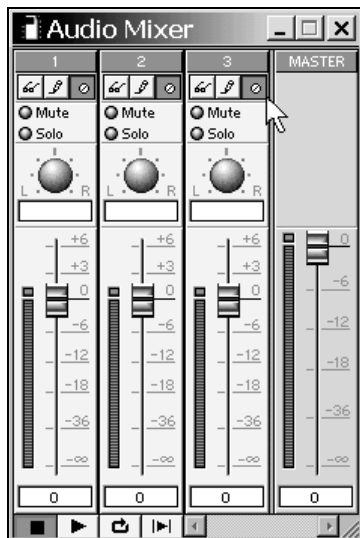


Рис. 1.49. Окно **Audio Mixer**

□ регуляторы громкости:

- **Clipping Indicator** (Индикатор отсечки) — маленький индикатор, загорающийся красным цветом в случае повышенного уровня громкости звука, способного вызвать искажения;
- **Volume Fader Control** (Регулятор громкости) — ползунковый регулятор, которым можно определять громкость;
- **VU Meter** (Индикатор громкости) — традиционный графический индикатор громкости;
- **dB Level Indicator** (Индикатор усиления) — цифровой индикатор громкости, выраженной в децибелах (его можно использовать и для ввода числового значения громкости);

□ **Transport Controls** (Панель управления воспроизведением) — кнопки, запускающие и останавливающие воспроизведение фильма (по действию идентичны кнопкам окна **Monitor** (Монитор)).

1.3.6. Окно **Adobe Title Designer**

Окно **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров) предназначено для создания подписей и графических примитивов в кадре средствами Adobe Premiere.

Чтобы впервые вызвать это окно на экран, вам следует выбрать в верхнем меню команду **File | New | Title** (Файл | Создать | Титры). После этого откроется новое окно **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров) (рис. 1.50), представляющее собой клип с пустыми титрами и готовое для ввода в него текста и графики. Если это окно уже создано и открыто, но его не видно на экране, вызвать его можно, найдя имя титров в списке меню **Window** (Окно).

Замечание

Окно **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров) можно создать, используя кнопку **Create Item** (Создать элемент) на панели инструментов окна **Project** (Проект). В появившемся диалоговом окне **Create** (Создать) следует выбрать пункт **Title** (Титры) и нажать кнопку **OK**.

Окно **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров) состоит из нескольких основных панелей — панели инструментов в левой части окна, центральной рабочей области с кадром (полотном), внутрь которого помещаются текстовые объекты и графические примитивы титров, а также панели управления стилем и преобразованиями объектов справа.

Фактически, окно **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров) — это несложный графический редактор, позволяющий создавать статические изображения с учетом основных потребностей создателя видеомонтажа. В частности, титры позволяют быстро настроить режим прозрачности или с легкостью создать характерный бегущий текст, который часто завершает теле- и видеопрограммы. Таким образом, создавать подписи и графическое оформление кадров очень просто, не выходя из **Premiere**. Титры сохраняются в специфических файлах **Premiere** с расширением **prtl** (согласно аббревиатуре **Premiere Title**), а клипы с титрами так же размещаются в окнах **Project** (Проект) и **Timeline** (Монтаж), как и обычные статические клипы.

Совет

Если возможностей окна **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров) недостаточно, чтобы воплотить ваши художественные замыслы для создания титров и заставок, то воспользуйтесь более мощными графическими редакторами (в частности, **Adobe Photoshop**), сохранив картинку в каком-либо графическом формате (например, **BMP**) и импортировав ее затем в проект **Premiere**, как статическое изображение.

Приведем краткое описание окна **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров) и его основных возможностей.

- Полотно — расположено в центре окна (с небольшим смещением влево и вверх) и представляет собой изображение кадра, на котором пользователь создает рисунки и текст титров. В кадре могут быть отображены безопасные зоны (рис. 1.50), подобно тому, как это сделано в окне **Monitor** (Монитор) (см. разд. 1.3.2).

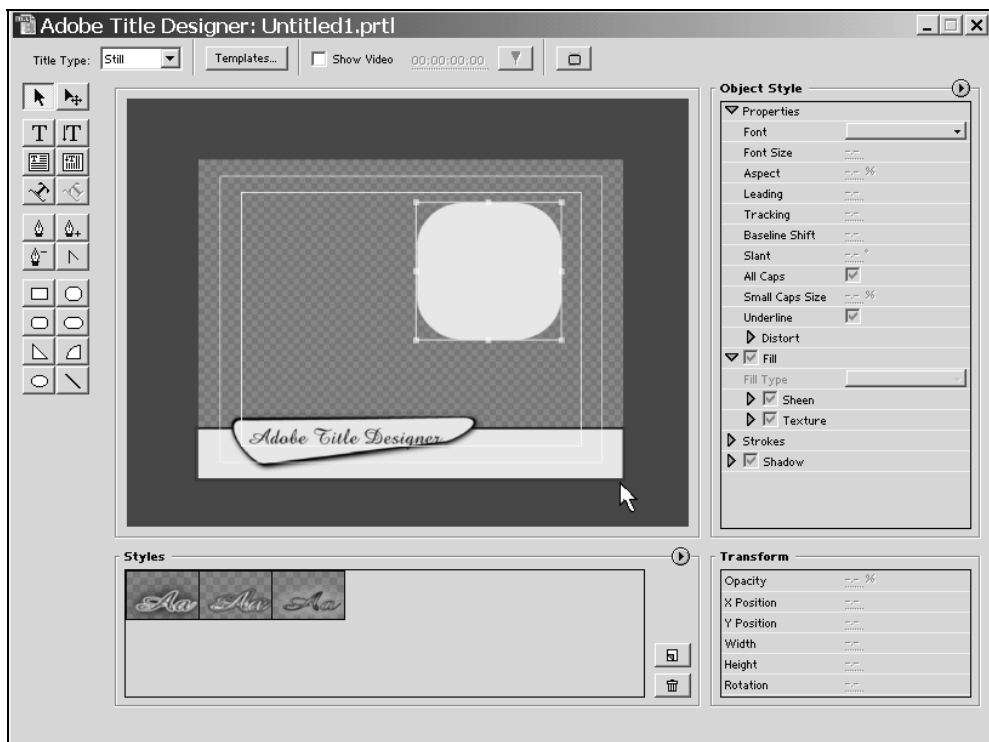


Рис. 1.50. Окно Adobe Title Designer

- ❑ Элементы управления в верхней части окна (непосредственно под его заголовком):
 - **Title Type** (Тип титров) — раскрывающийся список для выбора одного из трех возможных типов титров: **Still** (статические), **Roll** (бегущие вертикально), **Crawl** (бегущие горизонтально);
 - **Templates** (Шаблоны) — кнопка вызова списка шаблонов титров, предлагаемых разработчиками Premiere;
 - **Show Video** (Отображать видео) — флажок проверки, устанавливающий опцию показа редактируемых титров на фоне видеофильма (т. е. содержимого остальных треков в окне монтажа), а также регулятор выбора позиции фонового кадра и кнопка установки фонового кадра в текущую позицию линии редактирования.
- ❑ **Toolbox** (Панель инструментов) — панель с кнопками, расположенная в левой части окна **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров). Кнопки соответствуют различным инструментам, каждый из которых используется для определенных целей при редактировании титров. Одна из кнопок

всегда является выделенной и указывает на активный в данный момент инструмент. В этом смысле окно **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров) похоже на типичный графический редактор, имеющий ряд инструментов для создания и редактирования определенных графических объектов. Перечислим их (сверху вниз и слева направо).

- Выбор (с возможностью масштабирования объектов).
- Выбор (только для перемещения объектов).
- Текст (горизонтальный).
- Текст (вертикальный).
- Текстовый блок (горизонтальный).
- Текстовый блок (вертикальный).
- Фигурный текст (2 кнопки, одна из них неактивна).
- Фигура Безье.
- Добавление маркера фигуры Безье.
- Удаление маркера фигуры Безье.
- Редактирование фигуры Безье.
- Прямоугольник.
- Прямоугольник со срезанными краями.
- Прямоугольник со скругленными краями.
- Скругленный прямоугольник.
- Угол.
- Дуга.
- Эллипс.
- Линия.

□ Панель **Object Style** (Стиль объекта) — содержит пункты, раскрывающие подменю с геометрическими и цветовыми параметрами выделенного объекта:

- **Properties** (Свойства) — сводка основных свойств объекта, таких как его тип и специфические параметры;
- **Fill** (Заливка) — список параметров заливки объекта;
- **Strokes** (Обрамление) — элементы управления для придания объекту внутренних и внешних линий обрамления;
- **Shadow** (Тень) — список параметров, отвечающих за придание объекту эффекта тени.

❑ **Transform** (Преобразование) — панель, объединяющая группу параметров, ответственных за основные геометрические характеристики объекта как единого целого:

- **Opacity** (Непрозрачность) — поле ввода параметра, характеризующего прозрачность объекта;
- **X Position** (Координата X) — горизонтальная координата объекта;
- **Y Position** (Координата Y) — вертикальная координата объекта;
- **Width** (Ширина) — ширина объекта;
- **Height** (Высота) — высота объекта;
- **Rotation** (Вращение) — параметр, характеризующий угол поворота объекта относительно вертикальной оси.

❑ **Stiles** (Стили) — панель выбора предустановленного стиля объекта.

Подробно работа с титрами рассмотрена в *главе 6*.

1.3.7. Палитры

Помимо окон, для управления спецэффектами и некоторых вспомогательных действий в Premiere существуют особые детали интерфейса — палитры. Вызвать в нужный момент палитру можно командой верхнего меню **Window** (Окно), например, **Window | Show Video Effects** (Окно | Показать видеоэффекты) (рис. 1.51). Скрыть палитру, находящуюся на экране, можно командой типа **Window | Hide Video Effects** (Окно | Скрыть видеоэффекты), либо нажатием кнопки **Close** (Заккрыть) в заголовке самой палитры.

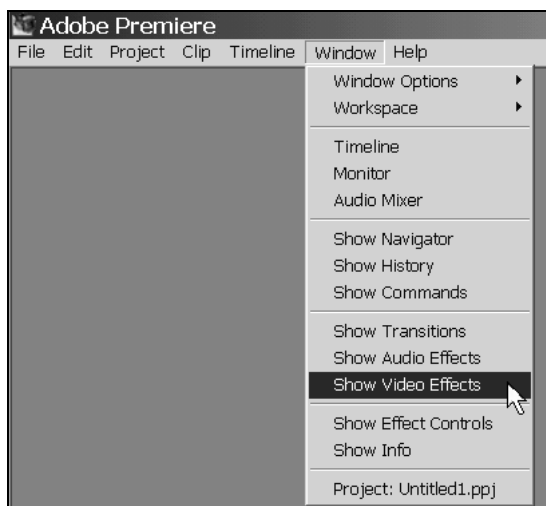


Рис. 1.51. Вызов палитр на экран

В Premiere имеется восемь палитр:

- ❑ **Commands** (Команды) — альтернативный способ осуществления команд верхнего меню, используя соответствующий пункт палитры;
- ❑ **Navigator** (Навигатор) — быстрое перемещение по окну **Timeline** (Монтаж) путем перемещения по его миниатюре, которую из себя представляет данная палитра;
- ❑ **History** (Журнал) — удобный способ просмотра, отмены и повторения одного или сразу нескольких действий пользователя по монтажу фильма;
- ❑ **Info** (Информация) — информационная палитра с дополнительными сведениями о выделенном в окне **Timeline** (Монтаж) объекте;
- ❑ **Transitions** (Переходы) — палитра для выбора и создания в фильме спецэффекта перехода;
- ❑ **Video Effects** (Видеоэффекты) — палитра для выбора и создания видео-спецэффекта для клипа;
- ❑ **Audio Effects** (Аудиоэффекты) — палитра для выбора и создания для клипа звукового спецэффекта;
- ❑ **Effect Controls** (Управление эффектом) — палитра, служащая для упрощения создания видео-, аудио- или анимационного спецэффекта и управления спецэффектами, назначенными выделенному в окне **Timeline** (Монтаж) клипу.

Все палитры имеют сходное строение. Палитры **Video Effects** (Видеоэффекты), **Audio Effects** (Аудиоэффекты), **Transitions** (Переходы) состоят из списка спецэффектов, организованного в виде нескольких папок, группирующих отдельные спецэффекты по принципу схожести. Чтобы развернуть содержимое какой-либо папки с эффектами, следует щелкнуть на треугольной кнопке слева от ее имени (рис. 1.52). Сворачивается развернутая папка также щелчком на треугольной кнопке.

Почти все палитры, подобно окнам, имеют кнопку вызова меню палитры (см. рис. 1.52). В меню палитры сгруппированы команды, которые упрощают работу пользователя с этой палитрой:

- ❑ **Find** (Найти) — осуществляет поиск в папке по ключевому слову или части слова;
- ❑ **New Folder** (Создать папку) — создает новую папку в палитре;
- ❑ **Rename Folder** (Переименовать папку) — переименовывает выделенную папку;
- ❑ **Delete Folder** (Удалить папку) — безвозвратно удаляет папку;
- ❑ **Expand all Folders** (Развернуть все папки) — раскрывает все папки;
- ❑ **Collapse all Folders** (Свернуть все папки) — сворачивает все папки;
- ❑ **Hide Selected** (Скрыть выделенное) — временно скрывает выделенные элементы в палитре;

- ☐ **Show Hidden** (Показать скрытые) — возвращает все временно скрытые элементы в палитру.

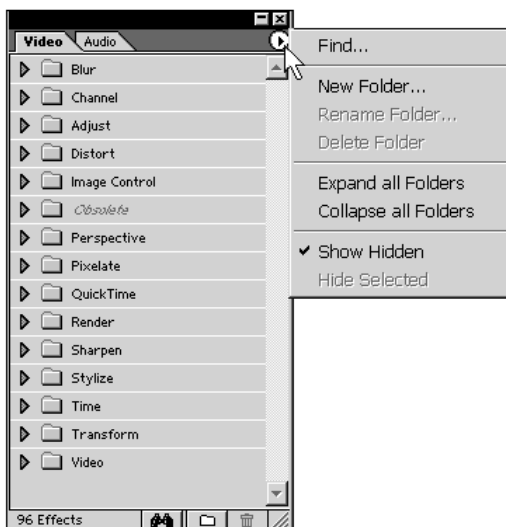


Рис. 1.52. Палитра Video с открытым меню палитры

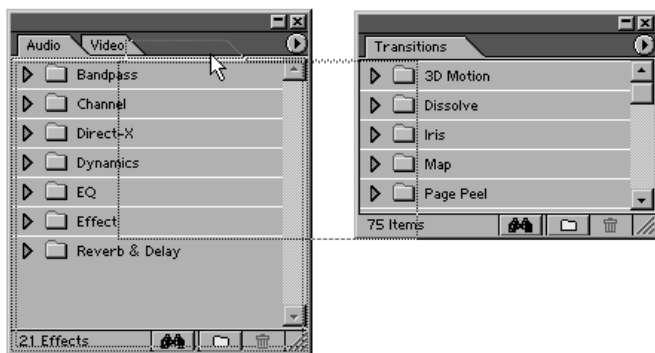


Рис. 1.53. Перегруппировка палитр

Кроме того, некоторые различные палитры имеют специфические для них команды меню.

В нижней части палитр, примыкая к их нижним границам, располагаются панели инструментов палитр. На них имеются несколько кнопок, позволяющих быстро осуществлять те или иные действия с элементами, находящимися в палитре:

- ☐ **Find** (Найти) — осуществляет поиск в папке по ключевому слову или части слова;

- ❑ **New** (Создать) — создает новый элемент в палитре;
- ❑ **Delete** (Удалить) — удаляет выделенные элементы из палитры.

Несколько палитр может быть сгруппировано в виде одной палитры с закладками. При щелчке на той или иной закладке открывается содержимое соответствующей палитры (например, на рис. 1.52 палитры аудио- и видео-эффектов сгруппированы вместе). Чтобы перегруппировать палитры, следует, зацепив указателем мыши закладку одной из них, перетащить ее на другую палитру, либо в место вне всех палитр (рис. 1.53).

1.4. Настройка рабочей области

Разную работу по монтажу бывает удобно проводить при различном взаимном расположении и размере окон, т. е. *рабочей области* (workspace) окна Premiere. Поэтому пользователю Premiere часто приходится изменять параметры различных окон и палитр, приспособливая их для решения той или иной текущей задачи. Разработчиками Premiere предусмотрена удобная функция настройки рабочей области, позволяющая быстро изменить расположение на экране и размер основных окон, доступная через команду **Window | Workspace** (Окно | Рабочая область).

Когда вы сохраняете проект, Premiere автоматически запоминает размер, взаимное расположение и некоторые установки окон (например, вид клипов в окне **Project** (Проект)). В следующий раз при открытии данного проекта окна появятся на тех же самых местах. Настройка рабочей области касается только окон:

- ❑ **Project** (Проект);
- ❑ **Monitor** (Монитор);
- ❑ **Timeline** (Монтаж);
- ❑ **Audio Mixer** (Аудиомикшер).

Некоторые установки, например вид окна **Monitor** (Монитор), загружаются во вновь открываемом проекте теми же, какими они были при редактировании прежнего проекта. Таким образом, понятие **Workspace** (Рабочая область) включает содержимое главного окна Premiere, т. е. сочетание присутствия на экране, взаимного расположения, размера и некоторых настроек внутренних окон и палитр.

Совет

Не меняйте без крайней необходимости для одного и того же проекта режим редактирования **A/B Editing** (A/B редактирование) и одиночного редактирования, поскольку изменения в настройках окон могут вызвать некорректные действия с проектом.

Как мы уже отмечали, быстро изменить вид рабочей области можно, не обязательно меняя вручную размер и расположение окон. Достаточно воспользоваться одной из имеющихся настроек рабочей области. Для этого выберите команду **Window | Workspace** (Окно | Рабочая область) и во вложенном меню укажите желаемую настройку (рис. 1.54). После этого размер и положение окон **Premiere** моментально изменятся в соответствии с выбранной настройкой рабочей области.

К имеющимся в **Premiere** настройкам можно добавлять пользовательские (так, например, на рис. 1.54 вы видите пользовательскую настройку **Listen**). Сохранить понравившуюся настройку рабочей области для использования в других проектах можно выбором команды **Window | Workspace | Save Workspace** (Окно | Рабочая область | Сохранить рабочую область) и определением имени настройки в открывшемся диалоговом окне **Save Workspace** (Сохранение рабочей области). Предварительно, разумеется, следует тщательно расположить окна в удобном для вас порядке.

После этого данная настройка будет доступна во вложенном меню **Window | Workspace** (Окно | Рабочая область). Удалить лишнюю настройку пользователя из этого меню легко в любой момент выбором команды **Window | Workspace | Delete Workspace** (Окно | Рабочая область | Удалить рабочую область).

Когда вы приобретете достаточный опыт в монтаже фильмов в **Adobe Premiere**, то по достоинству оцените возможность быстрой настройки рабочей области для редактирования различных проектов в привычном для вас виде, экономя тем самым свое время и повышая комфортность работы.

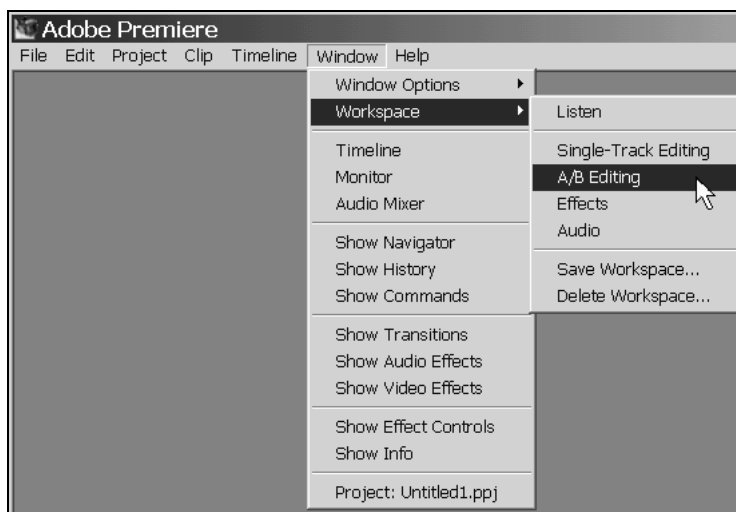
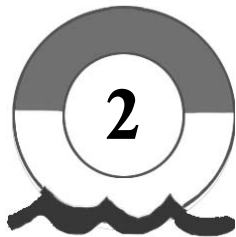


Рис. 1.54. Настройка рабочей области

ГЛАВА 2



Проекты

Настоящая глава посвящена принципам управления монтажными проектами в Adobe Premiere. Организация монтажа в Premiere основана на понятии *проекта*.

Один из самых важных моментов цифрового видеомонтажа — определение установок проекта, т. е. свойств будущего видеофильма, таких как размер кадра, частота кадров, параметры сжатия и т. п., описывается в *разд. 2.1*. Причем подробно разбирается смысл каждой из многочисленных установок видео и звука. Далее детально рассматривается окно **Project** (Проект) (*см. разд. 2.2*) и те действия, которые можно в нем проводить пользователю для управления размещением клипов (*см. разд. 2.3 и 2.4*). Наконец, в последнем разделе главы обсуждаются приемы работы с файлами проектов Adobe Premiere (*см. разд. 2.5*).

2.1. Установки проекта

Прежде чем начать работу с новым проектом, необходимо определить его *установки* (settings). Установки являются комбинациями свойств фильма, который вы будете монтировать в рамках проекта и, соответственно, кадр из которого будете наблюдать в окне **Monitor** (Монитор) в качестве текущего кадра.

Внимание!

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. 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.

Вообще говоря, в Premiere имеется три типа установок, определяющих основные параметры фильма для различных действий пользователя:

- ❑ *установки проекта* (project settings) — влияют на предварительный просмотр фильма в окне **Monitor** (Монитор) во время его редактирования;
- ❑ *установки экспорта* (export settings) — влияют на 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.

Замечание

Общим чертам и различиям между установками проекта, экспорта и оцифровки посвящены данный раздел, а также *разд. 7.1.6* и *3.3.2* соответственно.

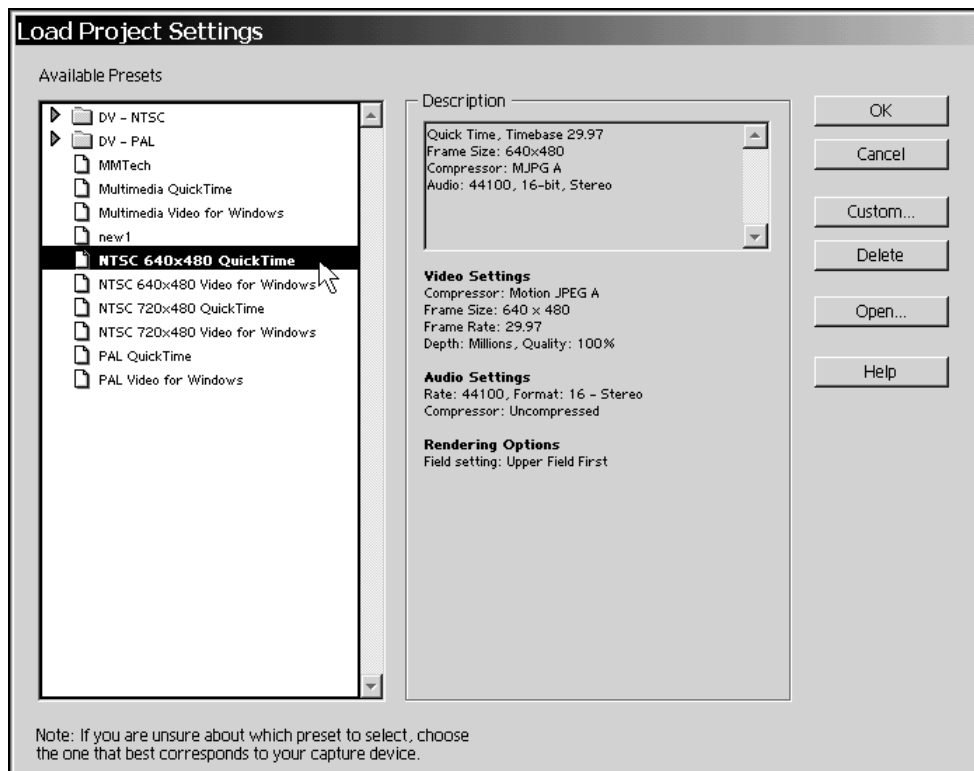
Установки проекта делятся на несколько групп:

- ❑ **General** (Общие) — настраивают среду редактирования Premiere;
- ❑ **Video** (Видео) — ответственны за размер и частоту кадров, качество картинки и эффективность сжатия видеоинформации;
- ❑ **Audio** (Аудио) — касаются характеристик звука, сопровождающего фильм;
- ❑ **Keyframe и Rendering** (Ключевой кадр и рендеринг) — задают некоторые опции отмены спецэффектов и дополнительные опции сжатия информации, работая в комбинации с видеоустановками;
- ❑ **Capture** (Оцифровка) — определяют установки, с которыми Premiere преобразует видеосигнал с внешнего устройства, подключенного к компьютеру (например, камеры или видеомagneтoфона).

Для настройки установок проекта в Adobe Premiere применяются два типа диалоговых окон: **Project Settings** (Установки проекта) и **Load Project Settings** (Загрузка установок проекта). Рассмотрим по отдельности, как производится выбор установок при создании нового проекта и изменение установок проекта, над которым вы уже работаете.

2.1.1. Предустановки

Каждый раз в начале работы над новым проектом (в том числе, и при запуске программы Adobe Premiere) перед вами возникнет диалоговое окно **Load Project Settings** (Загрузка установок проекта) (рис. 2.1). В этом окне предлагается выбрать предустановленные Adobe Premiere комбинации настроек, или *предустановки* (presets), из списка либо определить каждую установку вручную.

Рис. 2.1. Диалоговое окно **Load Project Settings**

Список **Available Presets** (Доступные предустановки) располагается в окне слева. Переходя от одной предустановки к другой в этом списке, в средней части диалогового окна вы увидите ее описание, т. е. набор наиболее важных параметров аудио, видео и рендеринга. Предустановки нужны для быстрого задания комбинаций параметров фильма, скомпонованных разработчиками Premiere и применяемых для тех или иных целей. Скорее всего, вы начинаете монтаж, ориентируясь на воспроизведение итогового фильма на одной из следующих систем:

- ☐ **DV** (цифровое видео) — установки, применяемые при непосредственной передаче видеосигнала с компьютера на подключенное к нему внешнее цифровое устройство;
- ☐ **NTSC** (североамериканский стандарт телевидения) — установки для теле- и видеопрограмм в стандарте NTSC;
- ☐ **PAL** (европейский стандарт телевидения) — установки для теле- и видеопрограмм в стандарте PAL (отличается от стандарта NTSC, в частности, размером кадра);

- ❑ **Multimedia** (мультимедиа) — установки для создания мультимедийных файлов для просмотра на компьютере.

В соответствии с целью работы вам следует выбрать одну из этих предустановок из списка, ориентируясь также на их дополнительные параметры (см. рис. 2.1). Например, стандарты цифрового видео отличаются частотой модуляции сигнала (наиболее популярные стандарты 32 и 48 кГц) и отношением размера экрана: **Standard** (Стандартный) и **Widescreen** (Широкоэкранный). Если вы не применяете вывод цифрового видеосигнала, то можете определить одну из альтернативных сред редактирования (подробнее об этом см. в разд. 2.1.4):

- ❑ **Video for Windows** — среда, более подходящая для пользователей Windows;
- ❑ **QuickTime** — среда для пользователей Macintosh.

Замечание

Предустановка **NTSC 720×480 Video for Windows** означает выбор характерного сочетания установок для подготовки видеофильма для американского стандарта NTSC с размером кадра 720×480 в среде **Video for Windows**.

В список предустановок можно вносить изменения, добавляя в него новые опции пользователя или удаляя ненужные.

2.1.2. Установки для нового проекта

Новый проект создается командой **File | New Project** (Файл | Создать проект). После этого появляется диалоговое окно **Load Project Settings** (Загрузка установок проекта) (см. рис. 2.1). В его правой части находится ряд кнопок, позволяющих реализовать следующие возможности:

- ❑ **OK** — подтверждение выбора выделенной предустановки и создание нового проекта с этими параметрами;
- ❑ **Cancel** (Отмена) — выход из диалогового окна без создания нового проекта;
- ❑ **Custom** (Настройка) — возможность задания всех установок вручную в диалоговом окне **New Project Settings** (Создать новые установки) (см. разд. 2.1.3);
- ❑ **Delete** (Удалить) — удаление выделенной в левой части диалогового окна предустановки;
- ❑ **Open** (Открыть) — открытие файла с проектом, находящегося на вашем компьютере, с установками, сохраненными в этом проекте;
- ❑ **Help** (Справка) — получение справочной информации относительно работы с данным диалоговым окном.

Внимание!

С осторожностью пользуйтесь кнопкой **Delete** (Удалить). При ее нажатии возникнет диалоговое окно, спрашивающее, действительно ли вы хотите удалить выделенную установку (рис. 2.2). Если подтвердить удаление, то эта установка не подлежит восстановлению.

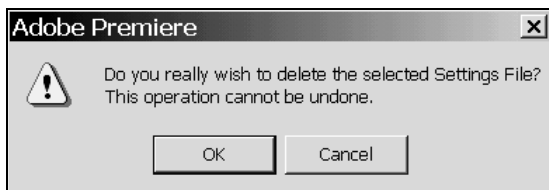


Рис. 2.2. Диалоговое окно — предупреждение Adobe Premiere

2.1.3. Изменение установок проекта

Чтобы задать установки нового проекта, которых нет в списке предустановок Adobe Premiere, следует в диалоговом окне **Load Project Settings** (Загрузка установок проекта) (см. рис. 2.1) нажать кнопку **Custom** (Настройка). После этого загрузится еще одно диалоговое окно **New Project Settings** (Установки нового проекта), в котором можно выбрать набор желаемых установок (рис. 2.3). Это окно имеет пять страниц, каждая из которых позволяет задать определенный тип установок. Переход от страницы к странице осуществляется либо при помощи раскрывающегося списка вверху окна (рис. 2.4), либо кнопками **Prev** (Назад) и **Next** (Вперед).

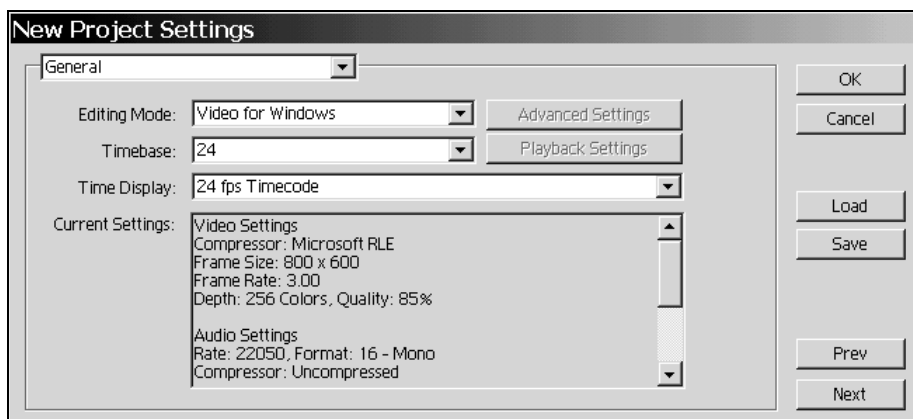


Рис. 2.3. Диалоговое окно **New Project Settings**

Поменять установки можно и после создания нового проекта, уже при работе над ним. Изменение установок производится с помощью диалогового

окна **Project Settings** (Установки проекта) (рис. 2.5), которое является близнецом диалогового окна **New Project Settings** (Установки нового проекта) (см. рис. 2.3). Вызвать его, например на той же странице **General** (Общие), можно, выбрав в верхнем меню команду **Project | Project Settings | General** (Проект | Установки проекта | Общие) (рис. 2.6). Чтобы открыть диалоговое окно **Project Settings** (Установки проекта) на странице с другими установками, следует выбрать соответствующий пункт во вложенном меню **Project Settings** (Установки проекта) (см. рис. 2.6).

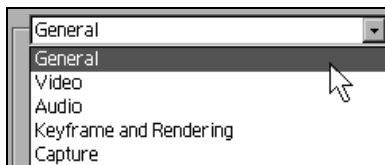


Рис. 2.4. Раскрывающийся список типов установок проекта

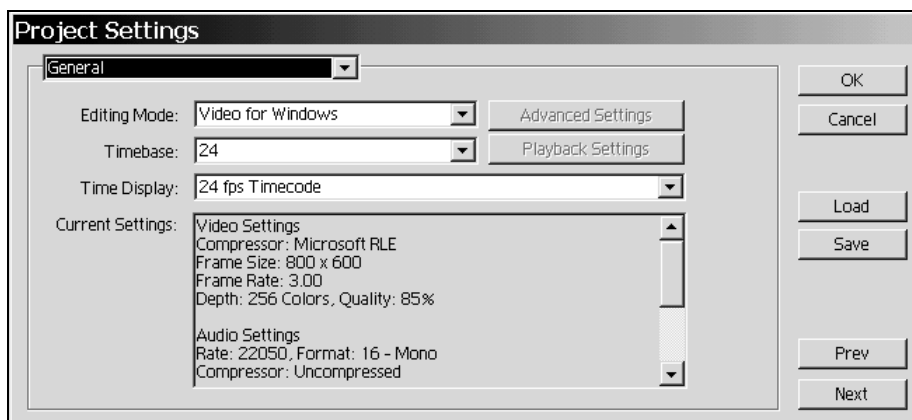


Рис. 2.5. Диалоговое окно **Project Settings**

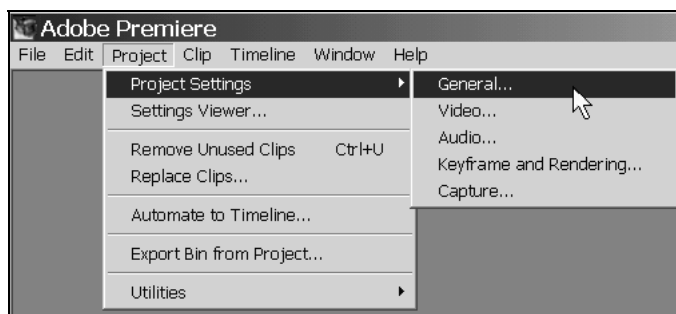


Рис. 2.6. Вызов диалогового окна **Project Settings**

Довольно часто встречается ситуация, которая связана с желанием подкорректировать всего несколько параметров из какой-либо имеющейся предустановки, оставив остальные параметры без изменений. Например, вам может понадобиться использовать все установки **PAL Video for Windows**, но изменить в них только одну из опций (например, частоту кадров). Последовательность действий может быть примерно следующей:

1. Вызовите диалоговое окно **Load Project Settings** (Загрузка установок проекта).
 - Если вы создаете новый проект, воспользуйтесь для этого командой **File | New Project** (Файл | Создать проект).
 - Если вы желаете поменять что-либо в установках проекта, над которым уже работаете, выберите в верхнем меню команду **Project | Project Settings | General** (Проект | Установки проекта | Общие) и в открывшемся диалоговом окне **Project Settings** (Установки проекта) (см. рис. 2.5) нажмите кнопку **Load** (Загрузить).
2. В диалоговом окне **Load Project Settings** (Загрузка установок проекта) (см. рис. 2.1) выберите нужную предустановку в списке **Available Presets** (Доступные предустановки) и нажмите кнопку **OK**.

В диалоговом окне **Project Settings** (Установки проекта) перейдите к нужному типу установок, одну из которых вы хотите поменять. Например, для изменения частоты кадров перейдите к странице установок **Video** (Видео) (выбрав в верхнем меню команду **Project | Project Settings | Video** (Проект | Установки проекта | Видео)) и т. п.
3. Измените желаемую установку и нажмите кнопку **OK**.

Замечание

Часто (в особенности при монтаже фильма со спецэффектами) для предварительного просмотра кадров фильма в окне **Monitor** (Монитор) Adobe Premiere автоматически создает файлы предварительного просмотра на жестком диске. Если вы изменяете установки проекта, то эти файлы придется создавать заново. С этим связано появление информационного окна с предупреждением об удалении файлов предварительного просмотра при попытке изменения установок проекта, над которым вы уже работаете (рис. 2.7). Нажмите в этом окне кнопку **OK**, чтобы подтвердить изменение установок проекта.

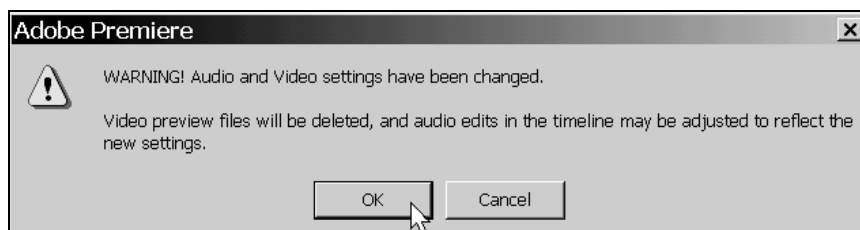


Рис. 2.7. Информационное окно с предупреждением об удалении файлов предварительного просмотра при смене установок проекта

Итак, все установки, которые будут подробно описаны в дальнейшем, касаются в равной степени как создания новых установок в начале работы с проектом, так и возможности их изменения в процессе работы над проектом.

2.1.4. Общие установки

Рассмотрим страницу **General** (Общие) диалогового окна **Project Settings** (Установки проекта). Общие установки влияют на среду редактирования фильма в **Premiere**, настраивая, главным образом, шкалу времени и представление клипов в окне **Timeline** (Монтаж). Помимо нескольких установок, которые допускается изменять на этой странице, в нижней ее части, в поле **Current Settings** (Текущие установки) приводятся основные сведения об остальных настройках (см. рис. 2.3, 2.5 и 2.8). Последовательно разберем действия элементов управления, присутствующих на странице **General** (Общие).

Режим редактирования

Editing Mode (Режим редактирования) — раскрывающийся список, определяющий, какой метод будет использоваться для просмотра как исходных видеоклипов, так и готового фильма. Главным образом, режим редактирования определяет список доступных программ-компрессоров, находящийся в установках видео (см. *разд. 2.1.5*). Имеются следующие возможности:

- ☐ **Video for Windows** — режим редактирования, более подходящий для пользователей **Windows**;
- ☐ **QuickTime** — режим редактирования, более привычный для пользователей **Macintosh**;
- ☐ **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;
- ☐ возможно, в списке присутствуют другие режимы, предусмотренные программным обеспечением устройства оцифровки, если оно есть на вашем компьютере.

Замечание

Пользователям **Macintosh** доступен только режим редактирования **QuickTime**, который устанавливается вместе с **Premiere**. А вот в **Windows** изначально присутствуют либо все три режима, либо только **Video for Windows** и **DV Playback** (если приложение **QuickTime** на компьютере не установлено). Пользователям **Windows** мы советуем использовать исключительно режим редактирования **Video for Windows**, если только вы не создаете мультимедийные фильмы для просмотра их на компьютерах, управляемых другими операционными системами (**Mac OS**).

О режиме **DV Playback** (Воспроизведение на цифровом видео) следует сказать несколько слов дополнительно. Он 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) (рис. 2.8). Она вызывает диалоговое окно **DV Playback Options** (Опции внешнего воспроизведения), в котором задаются возможные способы проигрывания фильма: воспроизведения на записывающей видеокамере, на рабочем столе компьютера и пр. Более подробно об этих возможностях вы узнаете из *разд. 6.3*.

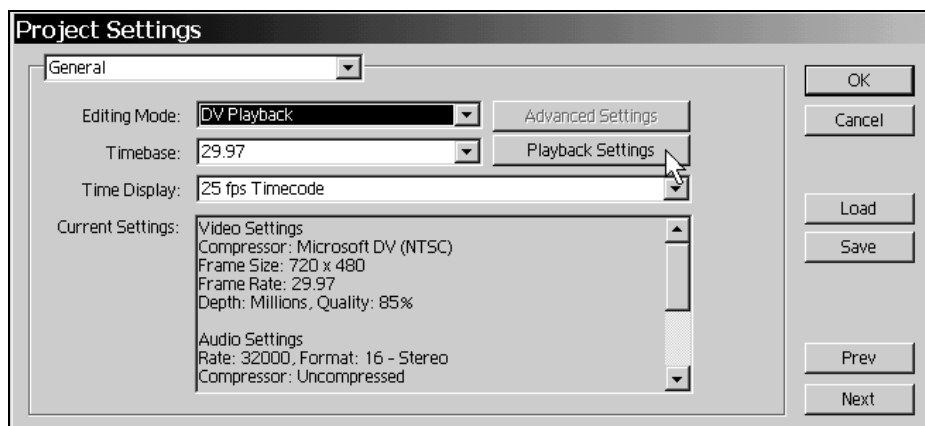


Рис. 2.8. Общие установки с выбранным режимом DV Playback

Если на вашем компьютере таких устройств нет, то еще одна кнопка — **Advanced Settings** (Дополнительные установки) будет недоступной. Она активизируется, если это предусмотрено *подключаемым* (plug-in) программным обеспечением дополнительных внешних устройств (например, платы оцифровки). В этом случае среди элементов списка **Editing Mode** (Режим редактирования) будут отображаться и режимы, которые могут быть предусмотрены производителями этих устройств. За более подробной информацией по настройке данных дополнительных установок обращайтесь к документации этих устройств.

Временная база

Обратимся к остальным параметрам, определяющим настройки отображения времени в окне **Timeline** (Монтаж) и **Monitor** (Монитор).

Timebase (Временная база) — раскрывающийся список, определяющий способ отсчета времени фильма, т. е. временные метки на шкале времени в ок-

не **Timeline** (Монтаж), которыми Premiere разбивает фильм (в том числе для вычисления временного положения в нем линии редактирования).

- ❑ **24** (кадра/сек) — используется для создания кинофильмов на кино-пленках.
- ❑ **25** (кадров/сек) — режим, подходящий для частоты кадров PAL/SECAM, европейский стандарт телевидения.
- ❑ **29.97** (кадров/сек) — режим для частоты кадров NTSC (североамериканского стандарта телевидения).
- ❑ **30** (кадров/сек) — 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/сек. Естественно, что для монтажа такого фильма удобно использовать и временную базу 25 кадров/сек, т. е. разбиение каждой секунды фильма в окне **Timeline** (Монтаж) шкалой времени на 25 кадров (рис. 2.9).

Замечание

Не путайте временную базу с частотой кадров (см. разд. 2.1.5). В принципе, допускается монтировать фильм при установленной временной базе 30 кадров/сек, а частоту кадров задавать иным значением (например, 3 кадра/сек). Экспортировать же его можно и вовсе с другой частотой кадров.

Подчеркнем, что **Timebase** (Временная база) — это установка, настраивающая лишь окно **Timeline** (Монтаж) и не влияющая непосредственно на свойства вашего фильма. Для примера сравните рис. 2.9 и 2.10, 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 (см. следующий раздел). Но на рис. 2.9 секунда фильма включает 25 кадров, а на рис. 2.10, согласно установленной временной базе, — 30 кадров. Это означает, что, к примеру, при временной базе 25 кадров/сек нулевая секунда включает кадры от 0:00:00:00 до 0:00:00:24, а при временной базе 30 кадров/сек — кадры от 0:00:00:00 до 0:00:00:29 соответственно. В сказанном легко убедиться, учитывая, что указатель мыши на обоих рисунках отмечает последний кадр нулевой секунды фильма.

Внимание!

Без крайней необходимости не меняйте режим редактирования и временную базу проекта! Эти параметры влияют на фундаментальные настройки окна **Timeline** (Монтаж). Поэтому их смена может повредить вашему фильму, вызвав возникновение дефектов (черных пустот) на стыке клипов в окне **Timeline** (Мон-

таж). Если изменение установок может иметь такие последствия, для подтверждения вашего намерения будет загружено на экран дополнительное информационное окно с предупреждением (рис. 2.11).

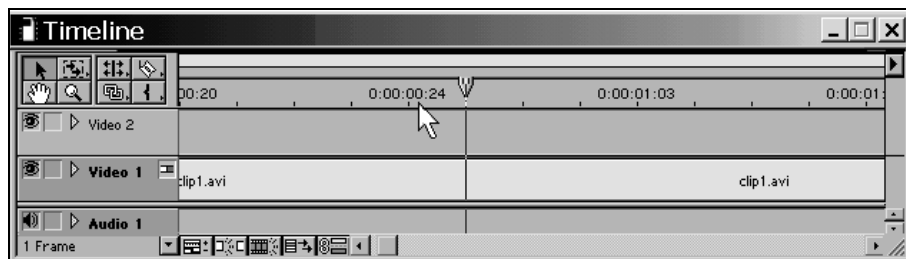


Рис. 2.9. Окно Timeline при выбранной временной базе 25 кадров/сек

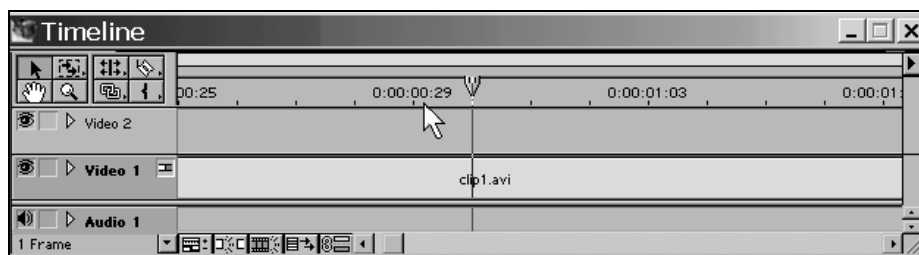


Рис. 2.10. Окно Timeline при выбранной временной базе 30 кадров/сек

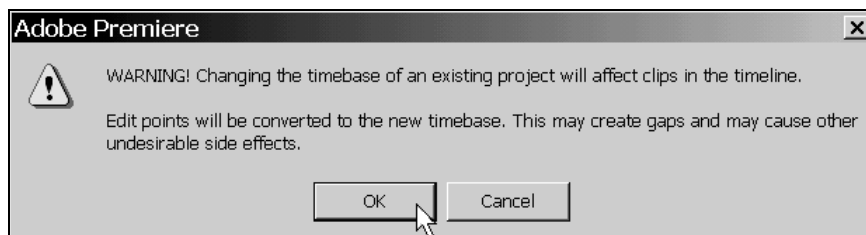


Рис. 2.11. Информационное окно с предупреждением о нежелательности смены установок проекта

Нумерация кадров

Тайм-код непосредственно связан с предыдущим параметром **Timebase** (Временная база) и устанавливает способ и формат расстановки числовых меток времени на шкале, называемых *тайм-кодом* (timecode). Чтобы разобраться в его действии, необходимо сказать несколько слов о нумерации кадров в Premiere.

Опции отображения времени соответствуют стандартам монтажа видео- и кинофильмов. Чаще всего используется отображение тайм-кода в стандарте NTSC, 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 возможны альтернативные варианты нумерации кадров, задаваемые рассматриваемой установкой проекта.

Time Display (Отображение времени) — раскрывающийся список, определяющий формат нумерации кадров на шкале времени в окне **Timeline** (Монтаж) и, соответственно, на табло в окне **Monitor** (Монитор).

- ☐ **24 fps Timecode** — формат тайм-кода для временной базы 24 кадров/сек (для монтажа фильмов на киноплёнках).
- ☐ **25 fps Timecode** — формат тайм-кода для временной базы 25 кадров/сек (для монтажа видеопрограмм в стандартах PAL и SECAM).
- ☐ **30 fps Non Drop-Frame Timecode** (30 кадров/сек, без корректировки нумерации кадров) — формат для временной базы 30 кадров/сек (для подготовки мультимедийных файлов). Примеры такой нумерации в окне **Timeline** (Монтаж) приведены на рис. 2.10 и 2.12.

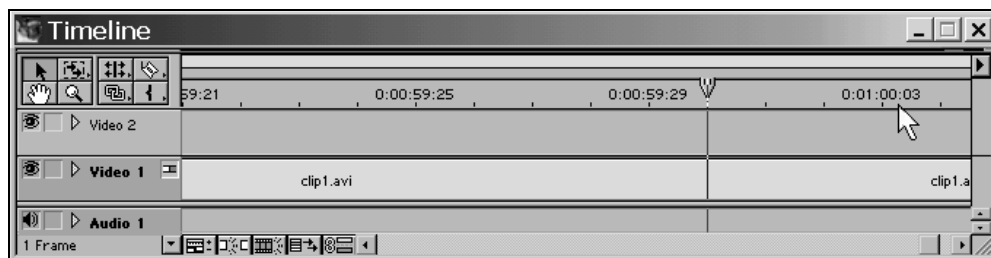


Рис. 2.12. Окно **Timeline** при выбранной установке отображения времени 30 кадров/сек без корректировки кадров

- ☐ **30 fps Drop-Frame Timecode** (30 кадров/сек, с корректировкой нумерации кадров) — формат для временной базы 29,97 кадров/сек (для подготовки видео в стандарте NTSC).

Внимание!

Чтобы подчеркнуть этот формат тайм-кода, двоеточия в нем заменяются символом точки с запятой (рис. 2.13 и 2.14).

- ☐ **Frames/Samples** (Кадры) — самый простой формат тайм-кода: кадры нумеруются по порядку, т. е. 0, 1, 2, ..., 100 000, 100 001, 100 002 и т. д.
- ☐ **Feet + Frames 16mm** (Футы + кадры 16 мм) — формат тайм-кода, полезный для монтажа фильмов на 16-миллиметровых киноплёнках.

- ☐ **Feet + Frames 35mm** (Футы + кадры 35 мм) — формат тайм-кода, полезный для монтажа фильмов на 35-миллиметровых киноплёнках.

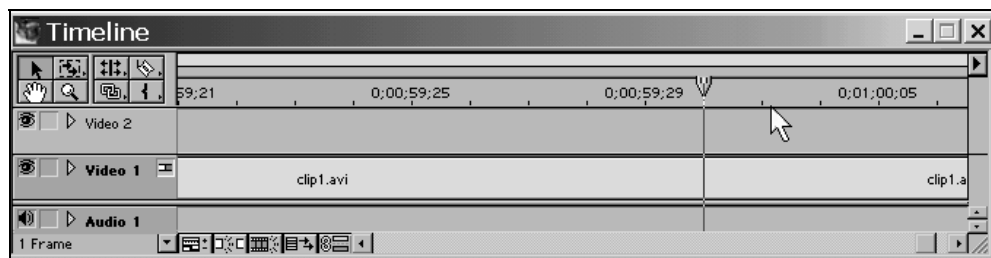


Рис. 2.13. Окно **Timeline** при отображении времени 30 кадров/сек с корректировкой нумерации кадров (для стандарта NTSC)

00;01;00;02

Рис. 2.14. Табло **Monitor** показывает номер кадра, следующего за кадром с тайм-кодом 00;00;00;59 (для стандарта NTSC)

Что касается первых четырех возможных значений параметра **Time Display** (Отображение времени), настоятельно рекомендуется выбирать одинаковое значение обеих установок — временной базы и соответствующего режима отображения времени. Как правило, выбор той или иной установки временной базы приводит к автоматическому выбору соответствующего элемента списка **Time Display** (Отображение времени).

Пример

Тайм-код 10-го кадра фильма в различных форматах будет выглядеть следующим образом: 0:00:00:10 (**24, 25 или 30 fps Non Drop-Frame Timecode**), 0;00;00;10 (**30 fps Non Drop-Frame Timecode**) или 10 (**Frames/Samples**).

Если вы создаете фильмы в американском телевизионном стандарте (NTSC), то вам следует иметь в виду, что формат **30 fps Drop-Frame Timecode** (30 кадров/сек, с корректировкой нумерации кадров) предусматривает специальную поправку нумерации кадров. Нумерация почти совпадает с форматом **30 fps Non Drop-Frame Timecode** (30 кадров/сек, без корректировки нумерации кадров), но некоторые кадры устраняются из фильма, обеспечивая дробную временную базу 29,97 кадров/сек.

На рис. 2.12 и 2.13 приведен фрагмент фильма в окне **Timeline** (Монтаж), иллюстрирующий, каким образом **Premiere** осуществляет корректировку нумерации кадров. Линия редактирования на обоих рисунках выделяет начальный кадр 1-й секунды, а указатель мыши наведен на третий кадр 1-й секунды, т. е. кадр с тайм-кодом 0:00:01:03. Из рис. 2.13 и 2.14 видно, что для стандарта NTSC **30 fps Drop-Frame Timecode** (30 кадров/сек, с кор-

ректировкой нумерации кадров) в фильме отсутствуют 0-й и 1-й кадры первой секунды, а вслед за кадром 00;00;00;59 идет кадр 00;00;01;02.

Замечание

Изменить формат нумерации кадров легко, не заходя в диалоговое окно **Project Settings** (Установки проекта). Достаточно щелкнуть на любом из табло в окне **Monitor** (Монитор) при удерживаемой клавише <Ctrl>. При последующих щелчках формат тайм-кода будет меняться циклически, пробегая все возможные значения.

2.1.5. Установки видео

Следующая страница диалогового окна **Project Settings** (Установки проекта) — **Video** (Установки видео) (рис. 2.15).

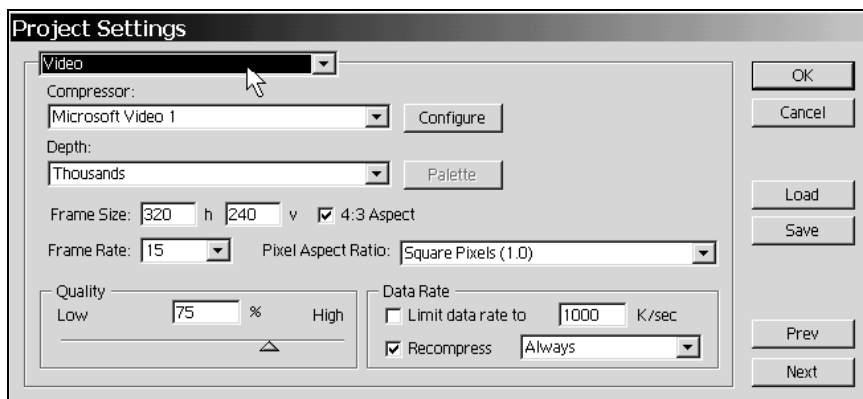


Рис. 2.15. Установки видео

Перечислим установки видео.

- ❑ Раскрывающийся список **Compressor** (Компрессор) — определяет *программу-кодек* (codes, от англ. compressor/decompressor), которая будет использоваться для сжатия изображения. 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).

Замечание

Вы имеете 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 самой платой). В этом случае время, затрачиваемое на создание фильма, может существенно сократиться.

- ❑ Раскрывающийся список **Depth** (Глубина пиксела) — определяет число цветов, которые могут использоваться для представления пиксела изображения (параметр доступен для некоторых кодеков). Чем больше глубина пиксела, тем качественнее картинка, но тем больше ресурсов компьютера требуется (в частности, тем большим получается файл предварительного просмотра). 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**).
- ❑ Кнопка **Configure** (Дополнительные параметры) — позволяет регулировать дополнительные параметры программы-кодека, если это предусмотрено ее разработчиками. Нажатие этой кнопки, если она доступна, открывает новое диалоговое окно, вид которого зависит от конкретного выбранного кодека.
- ❑ Кнопка **Palette** (Палитра) — позволяет загрузить цветовую палитру для некоторых кодеков из внешнего файла.

Совет

Если вы затрудняетесь с выбором кодека, попробуйте экспортировать фрагмент фильма с различными установками, экспериментируя с разными кодеками и их дополнительными установками.

- ❑ Поле **Frame Size** (Размер кадра) — устанавливает размеры кадра в пикселах по горизонтали и вертикали.
- ❑ Если флажок **4:3 Aspect** (Отношение 4:3) выставлен, то при изменении пользователем любого из размеров кадра другой автоматически пересчитывается в соответствии с соотношением размеров по горизонтали и вертикали 4:3.
- ❑ Раскрывающийся список **Frame Rate** (Частота кадров) — устанавливает частоту кадров фильма.

Внимание!

Не путайте этот параметр с временной базой, устанавливаемой на странице **General** (Общие). Раскрывающийся список **Frame Rate** (Частота кадров) определяет скорость воспроизведения кадров фильма, в то время, как временная база лишь настраивает среду редактирования Premiere.

- ❑ Раскрывающийся список **Pixel Aspect Ratio** (Пропорции пиксела) — отношение размеров пиксела. В некоторых стандартах телевидения (например, DV NTSC, DV 1) используются не квадратные, а прямоугольные пикселы. В случае выбора неправильной пропорции пикселей изображение фильма при просмотре его на мониторе соответствующего стандарта будет искаженным (вытянутым по горизонтали или вертикали), в то вре-

мя, как на экране монитора компьютера фильм может смотреться правильно. В большинстве случаев верным будет выбор варианта **Square Pixels** (Квадратные пиксели), если же вы собираетесь демонстрировать фильм на специальной телевизионной аппаратуре, обязательно сверьтесь со стандартом пропорций пиксела, которые она использует.

- ☐ Группа **Quality** (Качество) — определяет величину компрессии (доступно для большинства кодеков). Чем больше этот параметр, тем лучшего качества будет изображение кадра, но тем больше места на диске займет файл предварительного просмотра.
- ☐ Группа **Data Rate** (Поток данных) содержит:
 - флажок и поле **Limit data rate to ... K/sec** (Ограничить скорость потока данных ... Кбайт/с) — числовое значение, устанавливающее для компрессора ограничение потока данных (т. е. число килобайтов в секунду, кодирующих фильм);
 - флажок и раскрывающийся список **Recompress** (Повторное сжатие) — устанавливает, нужно ли производить повторное сжатие видео. Если флажок проверки снят, оно не производится. Если выставлен, как на рис. 2.15, то повторное сжатие осуществляется в зависимости от выбора элемента раскрывающегося списка справа. Если выбран вариант **Always** (Всегда), повторно сжимается каждый кадр фильма. Если выбрано значение **Maintain Data Rate** (Выдерживать скорость потока), то повторное сжатие производится только для тех кадров, для которых скорость потока данных превышает установленную в предыдущем поле.

2.1.6. Установки звука

Группа установок, определяющая качество и параметры кодирования звука, находится на странице **Audio** (Установки звука) окна **Project Settings** (Установки проекта) — рис. 2.16.

- ☐ Раскрывающийся список **Rate** (Частота) — частота, с которой звук представляется в цифровом виде. Например, частота **5000 Hz** означает, что запись звука производится с временным интервалом $1/5000 = 0,0002$ сек. Чем выше частота, тем, как правило, лучше и естественнее звук.

Внимание!

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 **Format** (Формат) — количество битов информации, кодирующих интенсивность звуковой волны в каждый момент времени. Чем больше количество битов, тем с лучшей точностью и раз-

решением по интенсивности прописывается в цифровом виде звук, тем лучше качество. Формат **Bit Mono** (Моно) связан с записью одной звуковой дорожки, а формат **Stereo** (Стерео) — двух (в последнем случае при экспорте размер файла по сравнению с монофоническим удваивается).

- ❑ Раскрывающийся список **Compressor** (Компрессор) — определяет кодек, сжимающий звук.

Совет

Если вы экспортируете только звук, то можете установить популярный формат MP3, обеспечивающий колоссальное сжатие.

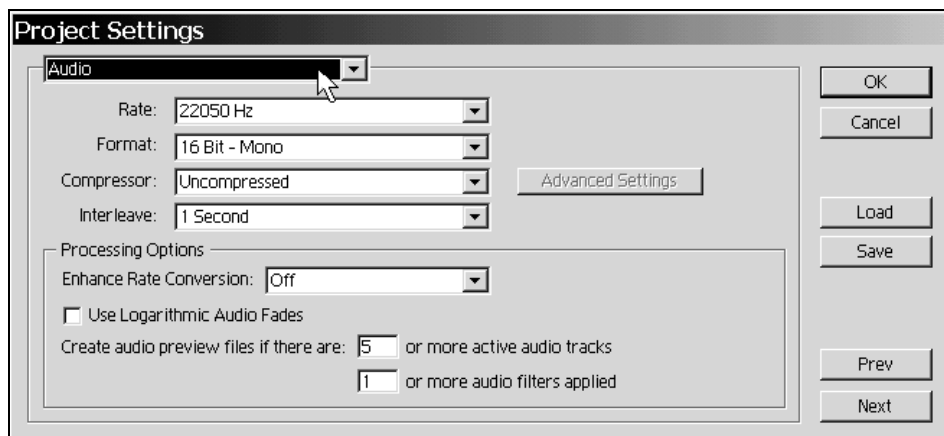


Рис. 2.16. Установки звука

- ❑ Раскрывающийся список **Interleave** (Чередование) — определяет, как часто загружается звук с диска в оперативную память компьютера. Малые значения чередования экономят ресурсы ОЗУ, но могут приводить к замираниям звука из-за частых сеансов обращения к диску. Например, при чередовании в 1 кадр/сек звук загружается вместе с каждым кадром видео.
- ❑ Раскрывающийся список **Enhance Rate Conversion** (Улучшенное частотное преобразование) — включает специальный алгоритм преобразования звукового сигнала исходного клипа в окончательный фильм в случае необходимости преобразования частоты. Если выбрана опция **Off** (Выключено), то этот алгоритм не используется; опции **Better** (Среднее) и **Best** (Лучшее) соответствуют среднему и максимальному качеству итогового звука при среднем или наибольшем времени расчетов. Имеет смысл включать данную возможность во время редактирования и включать при экспорте.

- ❑ Флажок **Use Logarithmic Audio Fades** (Логарифмическое затухание) — определяет, в каких градациях обрабатывается звук (логарифмической, в случае выбора данного параметра, или линейной). Известно, что человек лучше воспринимает звук, если он оцифрован согласно логарифмической шкале интенсивностей.
- ❑ Поля **Create audio preview files if there are** (Создавать предварительные файлы аудиопрослушивания для числа треков) — устанавливают критическое количество треков наложений и звуковых эффектов, при превышении которого Premiere будет создавать файлы предварительного прослушивания вместо микширования звука в режиме реального времени.

Совет

Если звук при монтаже начинает передаваться со щелчками и помехами, попробуйте уменьшить эти параметры, чтобы попробовать перейти от микширования в реальном времени к предварительной обработке звука. Возможно (если проблема заключается в этом), помехи исчезнут, хотя придется тратить дополнительное время на создание файлов предварительного прослушивания.

2.1.7. Ключевой кадр и рендеринг

Ключевым кадром рендеринга (rendering keyframe) называется кадр, который записывается в видеофайл без сжатия и, соответственно, в исходном виде без ухудшения изображения. Последующие файлы сохраняются в видеофайле путем фиксации изменений, произошедших в них относительно ключевого кадра. Имейте в виду, что не все кодеки используют технологию сжатия с использованием ключевых кадров.

Соответственно, *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. Предварительный просмотр инициируется нажатием клавиши <Enter> либо выбором команды **Timeline | Preview** (Монтаж | Предварительный просмотр).

Для оптимизации видеофайла при экспорте фильма и файлов предварительного просмотра можно управлять перечисленными ниже опциями окна **Project Settings** (Установки проекта) (рис. 2.17), вызываемого командой **Project | Project Settings | Keyframe and Rendering** (Проект | Установки проекта | Ключевой кадр и рендеринг).

- ❑ **Ignore Audio Effects** (Отключить аудиоэффекты) — если флажок проверки выставлен, звуковые спецэффекты, вставленные в фильм, будут игнорироваться при расчете кадра фильма.
- ❑ **Ignore Video Effects** (Отключить видеоэффекты) — если флажок проверки выставлен, то видеоспецэффекты будут игнорироваться.

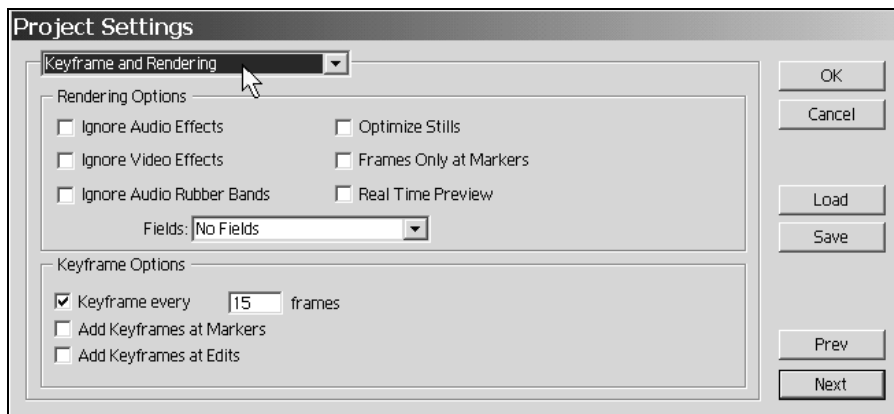


Рис. 2.17. Установки ключевого кадра и рендеринга

- ☐ **Ignore Audio Rubber Bands** (Отключить звуковые ленточные регулировки) — если флажок проверки выставлен, то установки звуковых ленточных регуляторов громкости и панорамы игнорируются (см. разд. 4.5).
- ☐ **Optimize Stills** (Оптимизировать статические кадры) — флажок позволяет существенно сэкономить ресурсы компьютера при рендеринге статических изображений. Если флажок проверки выставлен, то вместо создания последовательности идентичных кадров будет создан единственный кадр определенной длительности.

Внимание!

Некоторые платы оцифровки не поддерживают режим оптимизации статических кадров. Если вы используете при работе с Premiere ресурсы таких плат, сбросьте данный флажок проверки.

- ☐ **Frames Only at Markers** (Только маркированные кадры) — флажок устанавливает опцию рендеринга лишь кадров, снабженных пользователем маркером в окне **Timeline** (Монтаж).

Замечание

Для того чтобы отметить кадр фильма маркером, установите на него линию редактирования в окне **Timeline** (Монтаж), вызовите контекстное меню и выберите в нем номер маркера или пункт **Unnumbered** (Ненумерованный) (см. разд. 4.3.12).

Следующие опции касаются особенностей осуществления рендеринга при предварительном просмотре.

- ☐ **Real Time Preview** (Предварительный просмотр в реальном времени) — флажок проверки, устанавливающий опцию пересчета и отображения кадров фильма в реальном времени (без создания вспомогательных фай-

лов предварительного просмотра на жестком диске и, соответственно, без затрат дополнительного компьютерного времени на расчет этих файлов).

Совет

Если вы обладаете быстродействующим компьютером, установите данный флажок проверки, и не тратьте дополнительное время на создание файлов предварительного просмотра на жестком диске. Если же ресурсов компьютера не хватает, опцию предварительного просмотра в реальном времени следует выключить.

Замечание

В Premiere 6.5 данный флажок проверки заменил встречающийся в предыдущих версиях раскрывающийся список **Preview** (Предварительный просмотр). Снятому флажку проверки **Real Time Preview** (Предварительный просмотр в реальном времени) соответствовал элемент раскрывающегося списка **From Disk** (С диска) в Premiere 6.0.

- ☐ **Fields** (Поля) — раскрывающийся список устанавливает различные режимы воспроизведения видео на внешнем устройстве (DV, NTSC, PAL или SECAM). Если вы монтируете фильм, тут же просматривая его на внешнем мониторе, то сверьтесь с его руководством по эксплуатации, чтобы правильно выставить данную опцию.

Остальные параметры касаются ключевых кадров рендеринга.

- ☐ **Keyframe every ... frames** (Ключевой кадр каждые ... кадров) — флажок включает алгоритм сжатия с использованием ключевых кадров для соответствующих кодеков.
- ☐ **Add Keyframes at Markers** (Ключевые кадры на маркерах) — флажок создает дополнительные ключевые кадры в местах маркеров в окне **Timeline** (Монтаж).
- ☐ **Add Keyframes at Edits** (Ключевые кадры на стыках) — флажок создает дополнительные ключевые кадры на стыках клипов в окне **Timeline** (Монтаж).

Замечание

Не путайте ключевые кадры рендеринга с другими типами ключевых кадров, например, ключевыми кадрами спецэффектов (см. главу 5). Они не имеют между собой ничего общего.

2.1.8. Установки оцифровки

Вид страницы **Capture** (Установки оцифровки) диалогового окна **Project Settings** (Установки проекта) (рис. 2.18) может зависеть от режима редактирования, выбираемого в раскрывающемся списке **Capture Format** (Формат

оцифровки) и от конкретного типа *устройства оцифровки* (capture device), которое имеется на вашем компьютере. Если такого устройства нет вовсе, то страница **Capture** (Установки оцифровки) будет почти пустой. Параметры оцифровки рассмотрены более подробно в *разд. 3.3*.

Совет

Если вы начинающий пользователь программы Adobe Premiere и не уверены, какую установку из списка следует выбрать, то выберите ту, которая соответствует вашему устройству оцифровки.

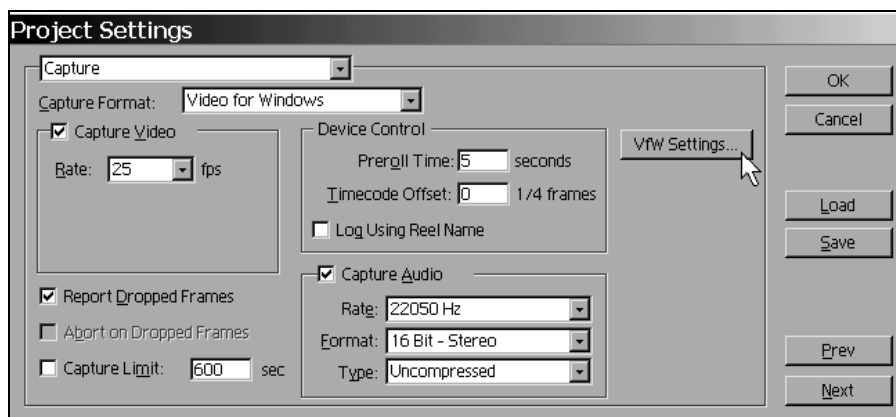


Рис. 2.18. Установки оцифровки

2.1.9. Сохранение установок пользователя

Если вы много работаете с Premiere, то, вероятно, будете создавать не один проект со сходными установками. Набор этих установок может отличаться от предустановок, имеющихся в Premiere. Поэтому очень удобно бывает один раз сохранить характерный для вашей работы набор параметров проекта в качестве новой предустановки, чтобы в следующих проектах не определять все настройки вручную, а сразу загрузить их как предустановку пользователя. Для сохранения предустановки следует выполнить несколько шагов:

1. В режиме редактирования существующего проекта выберите в верхнем меню команду **Project | Project Settings | General** (Проект | Установки проекта | Общие).
2. В диалоговом окне **Project Settings** (Установки проекта) откорректируйте установки, при необходимости просматривая и редактируя все типы установок.
3. Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).

4. В открывшемся диалоговом окне **Save Project Settings** (Сохранить установки проекта) (рис. 2.19) введите имя новой установки в поле **Name** (Имя) и, по желанию, ее краткое описание в поле **Description** (Описание).
5. Нажмите кнопку **ОК**.

После этого, как при создании нового проекта, так и при изменении установок существующего, вам будет доступен сохраненный набор установок в качестве предустановки с определенным вами именем. Всякий раз при попытке загрузить установки проекта (см. разд. 2.1.3) в списке предустановок будет присутствовать и предустановка пользователя.



Рис. 2.19. Определение имени новой предустановки

Замечание

Допускается создание нескольких предустановок под различными именами — в этом случае все они попадут в список предустановок.

2.1.10. Просмотр установок

Очень удобный способ просмотра и сравнения различных установок — это использование диалогового окна **Settings Viewer** (Просмотр установок), в котором наиболее важные настройки сведены в общую таблицу (рис. 2.20). Чтобы вызвать это диалоговое окно, следует выбрать в верхнем меню команду **Project | Settings Viewer** (Проект | Просмотр установок).

В таблице присутствуют не только установки проекта, но также и два других типа установок: оцифровки и экспорта. Для обеспечения максимального быстродействия программы Premiere основные параметры трех типов установок должны, по возможности, совпадать. Различные установки выделяются в таблице шрифтом красного цвета, а совпадающие — черного.

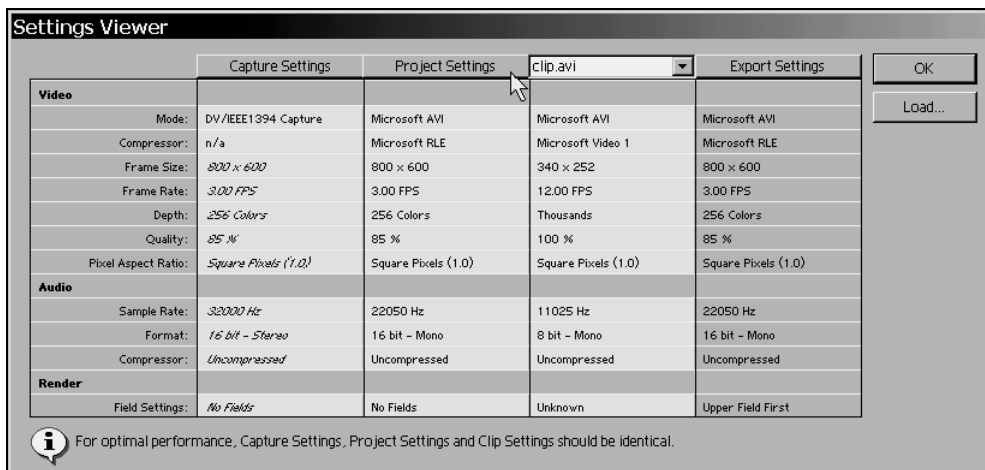


Рис. 2.20. Таблица просмотра установок

Чтобы вызвать дополнительные диалоговые окна для переопределения тех или иных установок, следует щелкнуть на заголовке нужного столбца таблицы. В частности, щелчок на заголовке столбца **Project Settings** (Установки проекта) приведет к появлению рассмотренного нами в предыдущих разделах одноименного диалогового окна, имеющего несколько страниц с разными группами установок. Кроме того, загрузить какую-либо имеющуюся предустановку можно нажатием кнопки **Load** (Загрузить).

Чтобы выйти из диалогового окна **Settings Viewer** (Просмотр установок) и вернуться к редактированию проекта, следует нажать в нем кнопку **OK**.

2.2. Окно *Project*

Окно **Project** (Проект) — одно из основных окон Premiere, и оно загружается всегда активным при открытии нового или ранее сохраненного проекта. Окно **Project** (Проект) является одновременно 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 фильм. Фактически окно **Project** (Проект) представляет собой библиотеку клипов, из которых вы монтируете фильм, и одной из его главных задач является обеспечение быстрого поиска нужного клипа.

2.2.1. Интерфейс окна *Project*

Если вы начинаете новый проект, то Premiere создаст его под именем *UntitledNN.ppj*, где *NN* равняется числу новых создаваемых вами проектов

при работе с программой Adobe Premiere. Даже если впоследствии вы переименуете проект, то очередной создаваемый новый проект будет иметь следующий за этим переименованным проектом номер: 1, 2, 3 и т. д. Название проекта отображается в заголовке окна **Project** (Проект) (рис. 2.21).

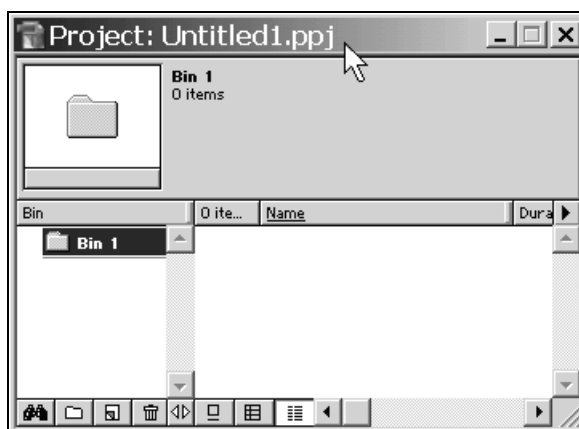


Рис. 2.21. Окно **Project** при загрузке нового проекта

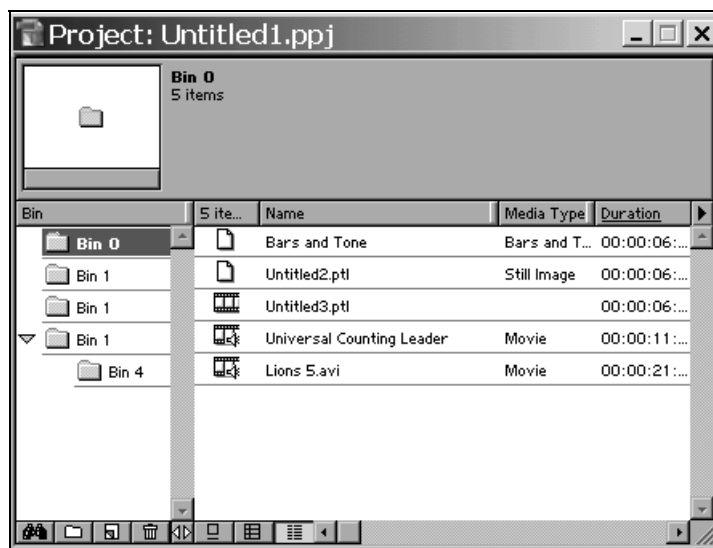


Рис. 2.22. Окно **Project** после загрузки ранее сохраненного проекта

При создании нового проекта он не будет содержать ни одного клипа. Если вы открываете сохраненный проект посредством команды **File | Open** (Файл | Открыть) или недавно редактированный проект при помощи команды **File |**

Open Recent Project (Файл | Открыть недавний проект), то окно **Project** (Проект) будет содержать клипы, ранее помещенные в этот проект, и иметь соответственно название, присвоенное вами проекту (рис. 2.22).

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

Область предварительного просмотра

Под заголовком окна **Project** (Проект), содержащего название проекта и кнопки управления окном, находится область предварительного просмотра (рис. 2.23). Она служит для просмотра в миниатюре и прослушивания клипов, помещенных в окно **Project** (Проект), а также для показа основных свойств клипов. 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).

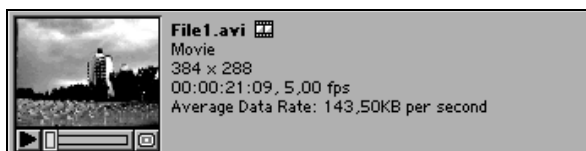


Рис. 2.23. Область предварительного просмотра окна **Project**

Слева в области предварительного просмотра находится миниатюра с кадром клипа. С помощью кнопок воспроизведения, расположенных под ней, можно просматривать клип. Кнопки воспроизведения области предварительного просмотра похожи на кнопки окна **Monitor** (Монитор) и имеют тот же смысл. Перечислим их слева направо.

- ☐ **Play/Stop** (Проиграть/Остановить) — кнопка запуска и останова воспроизведения клипа в миниатюре.
- ☐ Шкала времени с ползунковым регулятором 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).

Замечание

Фоновый кадр является как бы визитной карточкой клипа. В частности, пиктограмма с ним сопровождает клип в списке клипов в окне **Project** (Проект).

Правая часть области предварительного просмотра содержит информацию о свойствах клипа. Поменять их в процессе работы в **Premiere**, в отличие от

установок проекта или экспорта, вы уже не можете. 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 проекта.

Для того чтобы увидеть информацию о том или ином клипе 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 и прослушиваете клип при условии, что он является анимационным звуковым клипом, или просто прослушиваете клип, если он — только звуковой. В последнем случае в области кадра будет символически отображаться отрезок синусоиды, указывающий на то, что клип имеет только звук. Если вы выделили в области клипов статический клип, то кнопки воспроизведения будут недоступны, т. к. такой клип не меняется во времени, и вы сможете просто наблюдать кадр клипа.

Области корзин и клипов

Под областью предварительного просмотра параллельно находятся две области: область *корзин* (bin area) слева и область *клипов* справа (рис. 2.24).

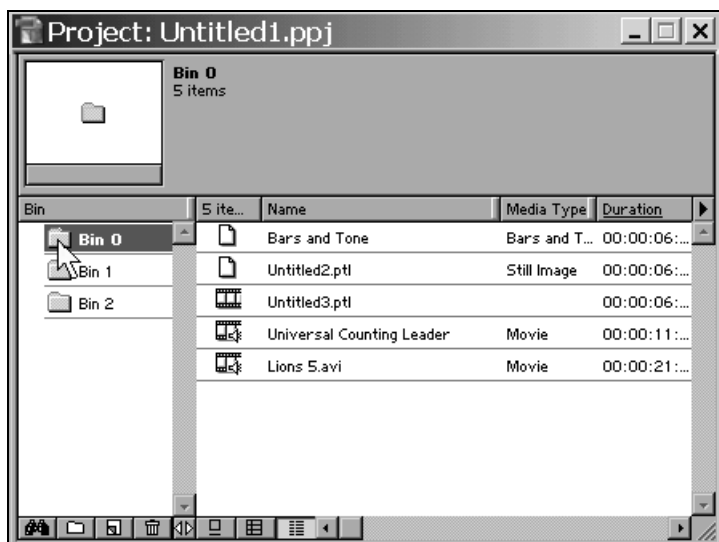


Рис. 2.24. Окно **Project** с указателем мыши на области корзины

Корзина (bin) в Premiere является хранилищем клипов и других корзин. Клипы размещаются в корзинах. Одни корзины могут помещаться внутри других корзин, создавая тем самым иерархическую структуру, удобную, если

вы имеете дело с большим числом клипов, в проекте. При создании нового проекта в окне **Project** (Проект) автоматически появляется единственная корзина **Bin 1**. Если вы не создадите новых корзин, то импортируемые в окно **Project** (Проект) клипы попадут именно в нее. Говоря о корзинах, можно провести аналогию с файловой системой Windows. Корзины в проекте — это то же, что и папки в системе Windows, а клипы в корзине — то же самое, что файлы в папке. Управлять корзинами и клипами можно при помощи следующих основных действий:

- ☐ создание новой корзины;
- ☐ помещение клипов из одной корзины в другую;
- ☐ помещение корзин в корзины, т. е. создание вложенных корзин;
- ☐ импорт клипов в корзину;
- ☐ переименование корзины;
- ☐ удаление клипов и корзин;
- ☐ сохранение корзины во внешнем файле (экспорт корзины).

Чтобы просмотреть содержимое корзины, достаточно щелкнуть на ее имени в области корзин. После этого в правой области (области клипов) раскроется список клипов, содержащихся в данной корзине.

Область клипов может иметь один из трех различных видов, выбираемых пользователем.

- ☐ **Icon View** (Значок) — клипы представлены в виде миниатюр — фоновых кадров клипов с именем и длительностью (рис. 2.25).

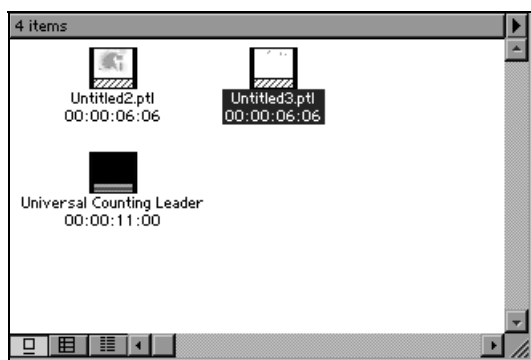


Рис. 2.25. Область клипов в виде значков

- ☐ **Thumbnail View** (Миниатюра) — клипы представлены в таблице, чей первый столбец — это миниатюры фонового кадра, затем идет столбец с именами клипов, и столбцы с замечаниями. Количество столбцов с замечаниями может быть настроено пользователем (рис. 2.26).

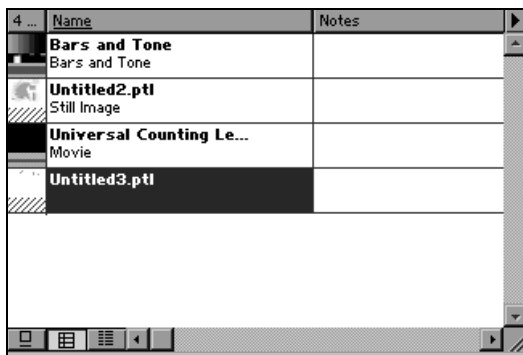


Рис. 2.26. Область клипов в виде миниатюр

- ❑ **List View (Список)** — клипы представлены в виде таблицы. Первый столбец содержит пиктограммы, говорящие о типе клипа (видео, аудио или статическое изображение). Второй столбец с именами клипов, далее идут столбцы с длительностью, типом клипа, свойствами видео- и аудиосоставляющих клипов, комментариями и т. п. Количество и порядок следования столбцов также могут быть настроены (рис. 2.27).

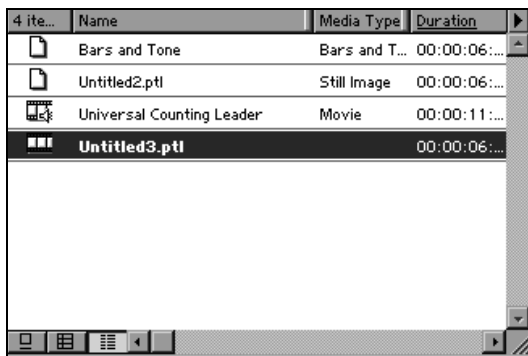


Рис. 2.27. Область клипов в виде списка

Панель инструментов окна *Project*

Панель инструментов окна **Project** (Проект) примыкает к его нижней границе (рис. 2.28).

Рис. 2.28. Панель инструментов окна **Project**

Перечислим пока названия кнопок (слева направо), а подробно расскажем об их действиях в следующих разделах.

- ❑ **Find** (Поиск) — осуществляет поиск клипов или корзин в окне **Project** (Проект) по слову или его части.
- ❑ **New Bin** (Создать корзину) — создает новую корзину в области корзин.
- ❑ **Create Item** (Создать элемент) — создает 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).
- ❑ **Delete Selected Items** (Удалить выделенные элементы) — удаляет выделенные в окне **Project** (Проект) клипы или корзины.
- ❑ **Resize Bin Area** (Изменить размер области корзины) — способ управления этой кнопкой несколько отличается от привычных щелчков на других кнопках панели инструментов. Для изменения размера области корзины надо ухватиться указателем мыши за кнопку и перемещать мышь влево при удерживаемой кнопке мыши, уменьшая размер области корзины, или вправо, увеличивая эту область.
- ❑ **Icon View** (Значок) — переводит область клипов в вид значков.
- ❑ **Thumbnail View** (Миниатюра) — переводит область клипов в вид миниатюр.
- ❑ **List View** (Список) — переводит область клипов в вид списка.

2.2.2. Настройка окна *Project*

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

Во-первых, допускается менять размер и количество областей окна **Project** (Проект), добиваясь оптимального зрительного восприятия списка исходных клипов и корзин и убирая ненужные вам области, загромождающие окно **Project** (Проект). Во-вторых, можно управлять представлением области клипов в каждом из трех его видов.

Скрытие и возвращение областей окна *Project*

Если вы не хотите осуществлять предварительного просмотра клипов, а для получения информации об их свойствах используете область клипов, то вы можете убрать область предварительного просмотра из окна **Project** (Проект). Для этого:

1. Раскройте контекстное меню в свободной от списка области клипов или области предварительного просмотра.
2. Выберите в контекстном меню команду **Hide Preview Area** (Скрыть область предварительного просмотра) (рис. 2.29).

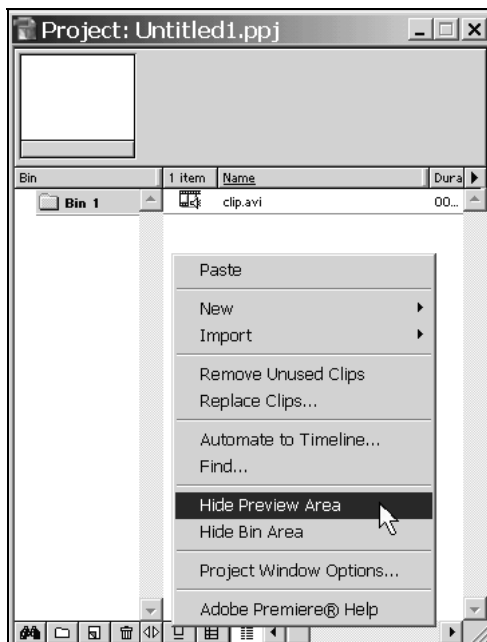


Рис. 2.29. Скрытие области предварительного просмотра в окне **Project**

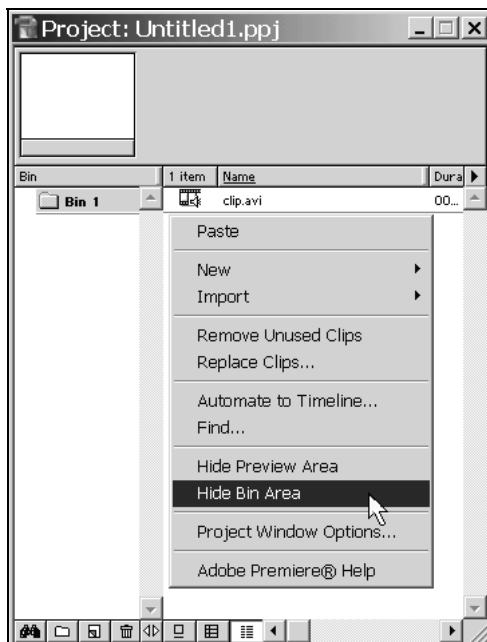


Рис. 2.30. Скрытие области корзины (область предварительного просмотра уже скрыта)

Область предварительного просмотра исчезнет, и окно **Project** (Проект) будет состоять из двух областей: клипов и корзины (рис. 2.30).

Если, вдобавок к этому, вам мешает и область корзины (например, когда все клипы помещены в одну корзину, и управление корзинами не требуется), то ее также можно скрыть из окна **Project** (Проект):

1. Вызовите контекстное меню из свободной от списка клипов области клипов или области корзины.
2. Выберите в контекстном меню команду **Hide Bin Area** (Скрыть область корзины) (рис. 2.30).

Окно **Project** (Проект) приобретет вид, показанный на рис. 2.31.

Таким образом, вы подбираете удобный для себя вид окна **Project** (Проект), скрывая или область корзины, или область предварительного просмотра, или обе области вместе. Единственная область, которую вам не удастся скрыть, — это область с перечнем клипов. Вернуть скрытые области также просто. Для возвращения:

1. Вызовите контекстное меню из свободной от списка клипов области клипов.

2. Для возвращения области предварительного просмотра выберите в контекстном меню команду **Show Preview Area** (Показать область предварительного просмотра) (рис. 2.32), а для возвращения области корзины — пункт **Show Bin Area** (Показать область корзины).

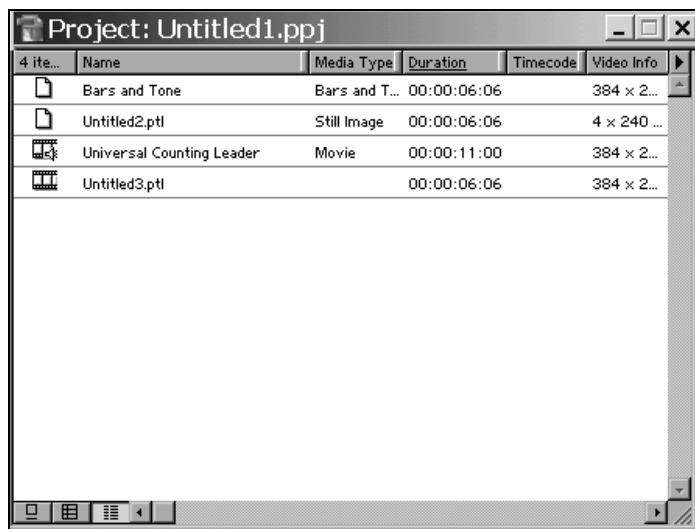


Рис. 2.31. Окно **Project** состоит только из области клипов

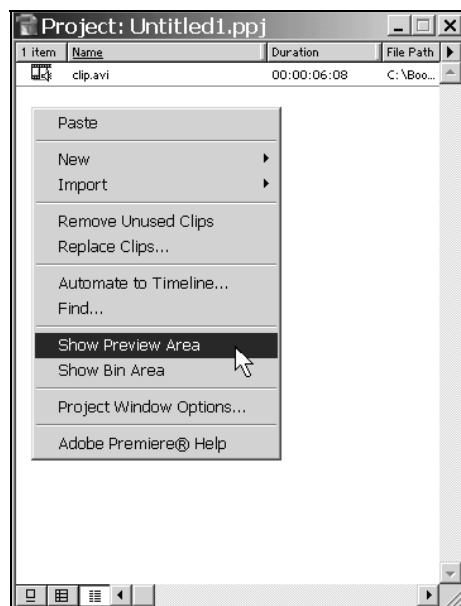
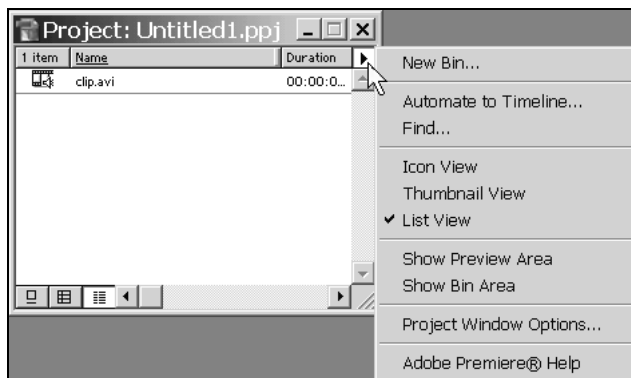


Рис. 2.32. Возвращение скрытой области в окно **Project**

Рис. 2.33. Вызов меню окна **Project**

Замечание

Те же операции можно осуществлять и с помощью меню окна **Project** (Проект), которое вызывается кнопкой вызова меню окна (рис. 2.33).

Изменение пропорций областей окна **Project**

Для изменения соотношения размеров областей корзины и клипов следует воспользоваться кнопкой **Resize Bin Area** (Изменить размер области корзины) панели инструментов окна **Project** (Проект) (рис. 2.34):

1. Нажмите и удерживайте кнопку **Resize Bin Area** (Изменить размер области корзины).

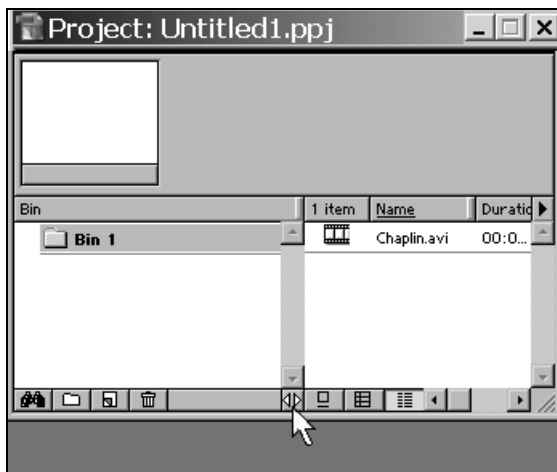


Рис. 2.34. Изменение размера области корзины

2. Перемещайте мышь влево, уменьшая область корзины, или вправо, увеличивая ее.
3. Достигнув желаемого размера области, отпустите кнопку (см. рис. 2.34).

Управление видом области клипов

Как уже отмечалось, область клипов может находиться в одном из трех возможных видов (см. рис. 2.25—2.27). 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) (рис. 2.35), либо посредством меню окна **Project** (Проект)

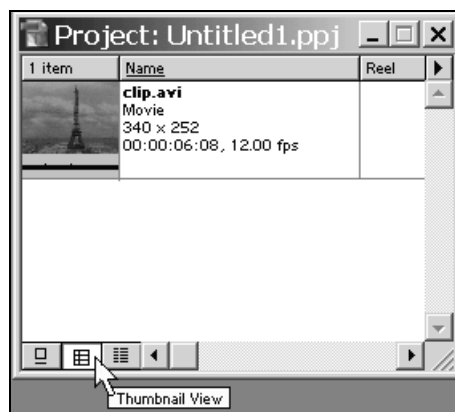


Рис. 2.35. Изменение вида области клипов на вид миниатюр с помощью панели инструментов

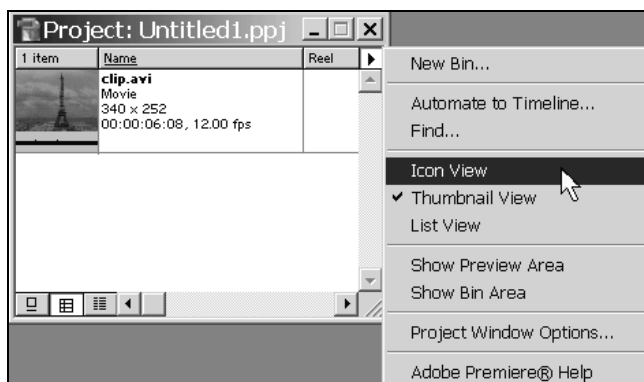


Рис. 2.36. Изменение вида области клипов на вид значков при помощи меню окна

(рис. 2.36), либо с помощью диалогового окна **Project Window Options** (Опции окна проекта) (см. разд. 2.2.3).

Совет

Для ускорения работы программы используйте вид списка, если наличие фонового кадра клипа существенно для вашей работы — вид значков, а для отображения максимальной информации о свойствах клипа — вид списка или вид миниатюр.

2.2.3. Опции окна *Project*

Для детальной настройки вида окна **Project** (Проект), а точнее области клипов, используется также диалоговое окно **Project Window Options** (Опции окна проекта). Вызывается оно одним из следующих способов:

- ❑ через верхнее меню командой **Window | Window Options | Project Window Options** (Окно | Опции окна | Опции окна проекта);
- ❑ через контекстное меню окна **Project** (Проект), выбором в нем пункта **Project Window Options** (Опции окна проекта) (рис. 2.37);

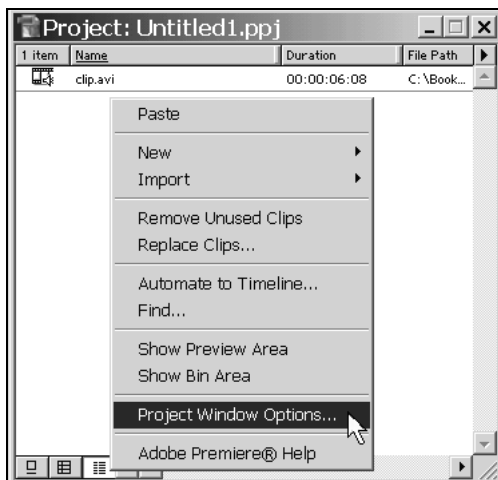


Рис. 2.37. Вызов диалогового окна **Project Window Options** при помощи контекстного меню

- ❑ кнопкой вызова меню окна **Project** (Проект) и выбором в нем пункта **Project Window Options** (Опции окна проекта).

Диалоговое окно **Project Window Options** (Опции окна проекта) (рис. 2.38) состоит из трех страниц, на каждой из которых настраивается один из трех видов этого окна. Переход между страницами осуществляется с помощью раскрывающегося списка в его верхней части (рис. 2.38 и 2.39). Нажатие

кнопки **ОК** на любой из страниц переводит окно **Project** (Проект) в соответствующий вид с учетом установленных опций.

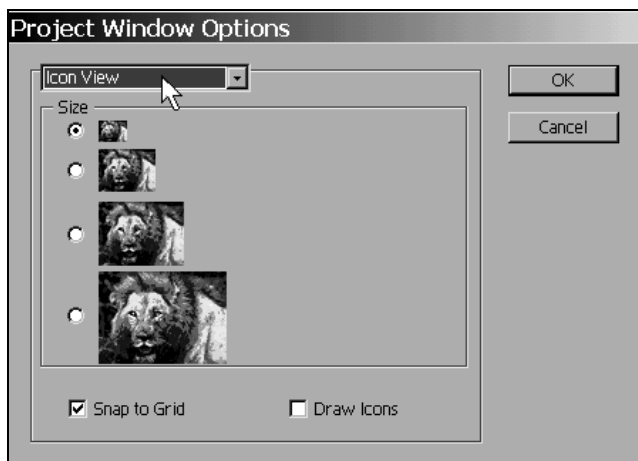


Рис. 2.38. Диалоговое окно **Project Window Options** для вида значков

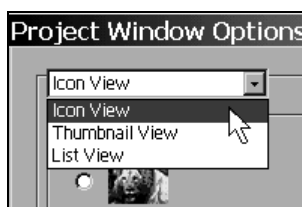


Рис. 2.39. Раскрывающийся список видов окна **Project Window Options**

Вид значков

Начнем изучение настройки области клипов со страницы для вида **Icon View** (Вид значков) (см. рис. 2.38). В верхней части сразу под заголовком находится раскрывающийся список, с помощью которого выбирается вид области клипов (см. рис. 2.39).

Основную часть диалогового окна занимает панель **Size** (Размер). В ней находятся опции с четырьмя размерами миниатюр в порядке возрастания. В данный момент на рис. 2.38 выбран самый маленький размер миниатюры. Устанавливая тот или иной переключатель, вы определяете тем самым размер миниатюры в окне **Project** (Проект) для вида значков.

В нижней части диалогового окна находятся еще две опции: **Snap to Grid** (Привязать к сетке) и **Draw Icons** (Изображать значки). Если флажок **Snap to Grid** (Привязать к сетке) выставлен, то миниатюры в области клипов бу-

дут располагаться строго вертикальными и строго горизонтальными рядами. Независимо от того, как вы их пытаетесь разместить, клипы будут как бы притягиваться к горизонтальной или вертикальной линии и выстраиваться ровными рядами. При сброшенном флажке вы можете размещать клипы в виде миниатюр в хаотическом беспорядке.

Совет

Часто бывает нужно выделить некоторую группу клипов в корзине без какого-либо критерия их сортировки. Для этого самым удобным будет вид значков со сброшенным флажком **Snap to Grid** (Привязать к сетке), поскольку вы сможете размещать клипы в окне **Project** (Проект) так, как считаете нужным, без всякой автоматической сортировки или выстраивания.

Опция **Draw Icons** (Изображать значки) задает изображение на миниатюре фонового кадра клипа.

Замечание

Фоновый кадр — это, как правило, первый кадр клипа, если, конечно, вы не сделали фоновым кадром другой кадр при помощи кнопки **Set Poster Frame** (Сделать фоновым кадром) или нулевого маркера клипа.

При выставленной опции **Draw Icons** (Изображать значки) вид области клипов будет как на рис. 2.25. Если вы считаете, что изображение кадров на миниатюрах только загромождает область клипов и замедляет работу **Premiere**, то следует снять флажок проверки с этой опции. В этом случае миниатюры будут представлены (рис. 2.40):

- ☐ видео- и статические клипы — серыми квадратами установленного размера со штриховой полосой в нижней части;

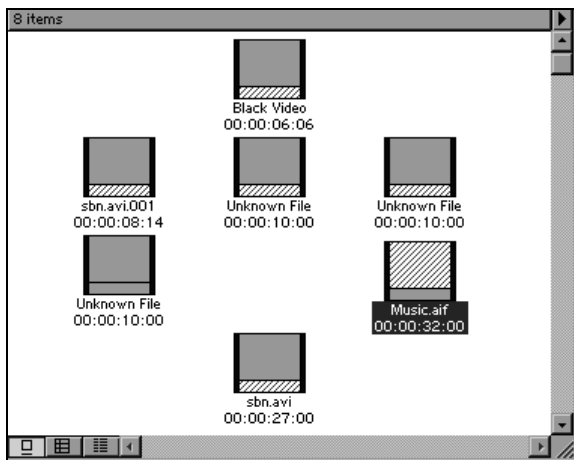


Рис. 2.40. Окно **Project** в виде значков при сброшенном флажке **Draw Icons**

- ☐ звуковые клипы — заштрихованными квадратами с серой полосой в нижней части.

Вид миниатюр

Напоминаем, что область клипов в виде миниатюр представлена таблицей (см. рис. 2.26), которая также настраивается с помощью диалогового окна **Project Window Options** (Опции окна проекта). При помощи уже известного нам поля со списком в верхней части данного диалогового окна (см. рис. 2.39) открывается страница настройки вида миниатюр (рис. 2.41).

В виде миниатюр диалоговое окно **Project Window Options** (Опции окна проекта) разделено на две группы: **Icons** (Значки) и **Fields** (Поля). Панель **Icons** (Значки) очень похожа на рассмотренную нами настройку вида значков и имеет тот же смысл выбора одного из четырех размеров пиктограммы клипа. Кроме того, снятие флажка проверки **Draw Icons** (Изображать значки) дает возможность отображения пиктограмм клипов не в виде миниатюры фонового кадра, а в виде серых квадратов со штриховыми полосами различной комбинации в зависимости от типа медиа-клипа.

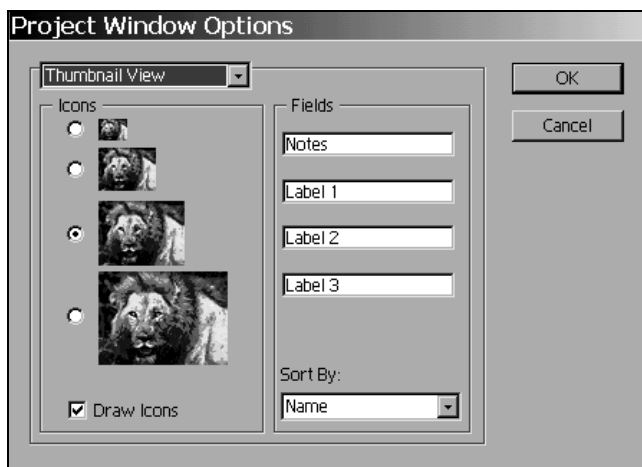


Рис. 2.41. Диалоговое окно **Project Window Options** для вида миниатюр

В правой группе **Fields** (Поля) находятся четыре поля с названиями столбцов таблицы:

- ☐ **Notes** (Замечания);
- ☐ **Label 1** (Метка 1);
- ☐ **Label 2** (Метка 2);
- ☐ **Label 3** (Метка 3).

В нижней части панели помещается раскрывающийся список **Sort By** (Сортировать по), задающий критерий сортировки клипов в таблице.

Вспомним, что представляет собой вид области клипов в виде миниатюр (см. рис. 2.26). Первый столбец содержит миниатюры с фоновым кадром (если выставлена опция **Draw Icons** (Изображать значки) в диалоговом окне **Project Window Options** (Опции окна проекта)). Второй столбец **Name** (Имя) включает в себя имена клипов с краткой информацией об их установках. А вот следующие четыре столбца: **Notes** (Замечания), **Label 1** (Метка 1), **Label 2** (Метка 2), **Label 3** (Метка 3) содержат замечания и пометки пользователя, которые допускается добавлять клипам. Чтобы снабдить тот или иной клип некоторым замечанием или пометкой, следует выполнить в окне **Project** (Проект) следующие действия (рис. 2.42):

1. Дважды щелкните в нужном столбце.
2. Введите текст замечания.

Совет

Очень удобно применение замечаний для сортировки клипов. В частности, это может понадобиться, если вы желаете вставить группу клипов из окна **Project** (Проект) в фильм (т. е. в окно **Timeline** (Монтаж)). Введите какие-либо метки (например, цифры 1, 2, 3, ...) в один из названных столбцов в том порядке, в каком вам нужно вставить клипы в фильм. После этого отсортируйте клипы в окне **Project** (Проект) по столбцу щелчком на его заголовке, выделите группу клипов и перетащите ее в окно **Timeline** (Монтаж).

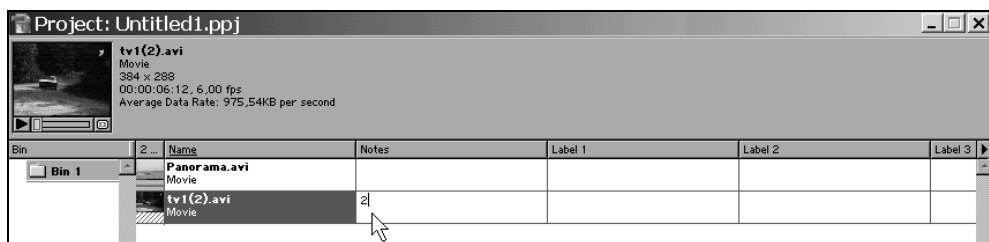


Рис. 2.42. Ввод текста в столбец **Notes**

Если вы считаете, что названия столбцов замечаний недостаточно отражают смысл вводимого в них текста, то несложно поменять заголовки столбцов на любые другие. Для этого:

1. Вызовите диалоговое окно **Project Window Options** (Опции окна проекта), например, при помощи меню окна.
2. Перейдите к виду миниатюр в этом диалоговом окне.
3. Перейдите к полю для ввода имени столбца, который предполагается заменить, в группе **Fields** (Поля) (рис. 2.43).

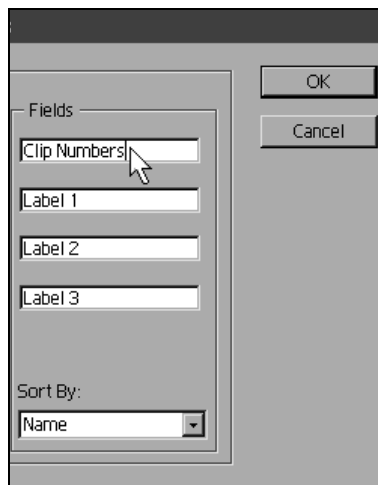


Рис. 2.43. Замена имени столбца **Notes** на имя пользователя **Clip Numbers**

4. Введите новое имя столбца.
5. Закройте диалоговое окно, подтверждая изменение нажатием командной кнопки **OK** или клавиши <Enter>.

Имя, замененное в диалоговом окне **Project Window Options** (Опции окна проекта), появится в заголовке столбца в области клипов окна **Project** (Проект) (рис. 2.44).

2 ...	Name	Clip Numbers	Label 1	Lab
	Panorama.avi Movie			
	tv1(2).avi Movie	2		

Рис. 2.44. Столбец **Notes** изменил имя на **Clip Numbers**

Еще одна возможность настройки области клипов в виде миниатюр — это упорядочивание и сортировка клипов. Клипы могут быть упорядочены по любому из столбцов таблицы, начиная со столбца **Name** (Имя). Для этого и служит раскрывающийся список **Sort By** (Сортировать по) в группе **Fields** (Поля) диалогового окна **Project Window Options** (Опции окна проекта) (рис. 2.45).

Для того чтобы выбрать тип упорядочивания клипов в окне **Project** (Проект) для вида миниатюр:

1. Вызовите диалоговое окно **Project Window Options** (Опции окна проекта).
2. Перейдите к странице настройки вида миниатюр в этом диалоговом окне.

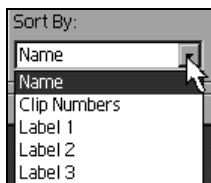


Рис. 2.45. Сортировка клипов при помощи раскрывающегося списка **Sort By**

3. Разверните раскрывающийся список **Sort By** (Сортировать по).
4. Выберите в нем имя столбца, по которому предполагается производить упорядочивание клипов в таблице.
5. Нажмите кнопку **ОК**.

В таблице вида миниатюр окна **Project** (Проект) имя столбца, по которому происходит сортировка клипа в алфавитном порядке, выделено подчеркиванием.

Замечание

Произвести упорядочивание клипов для вида миниатюр легко и в самом окне **Project** (Проект). Для этого достаточно щелкнуть на заголовке того столбца, по которому вы желаете отсортировать клипы.

Вид списка

Перейдем к обсуждению настройки последнего, третьего вида области клипов окна **Project** (Проект) — вида списка (см. рис. 2.27). Этот вид, так же, как и вид миниатюр, представлен таблицей с большим количеством столбцов.

Совет

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

В виде списка в столбцах отображается следующая информация:

- ☐ **Name** (Имя) — имя исходного клипа, причем имеется возможность менять это имя прямо в окне **Project** (Проект), дважды щелкая на нем и вводя другое имя клипа;
- ☐ **Date** (Дата) — дата последней модификации исходного файла с клипом;
- ☐ **File Path** (Путь к файлу) — путь к файлу с клипом на жестком диске;
- ☐ **Log Comment** (Комментарий к формуляру) — комментарий, добавленный к клипу, если его оцифровка производилась средствами Premiere;
- ☐ **Media Type** (Медиа-тип) — тип клипа, например **Movie** (Видео), **Audio** (Аудио) или **Still Image** (Статическое изображение);

- ❑ **Video Info** (Информация о видео) — видеохарактеристики клипа, такие как размер кадра;
- ❑ **Audio Info** (Информация об аудио) — аудиохарактеристики клипа, такие как формат стерео или аудио, частота звука;
- ❑ **Video Usage** (Использование видео) — время использования видеосоставляющей клипа в окне **Timeline** (Монтаж);
- ❑ **Audio Usage** (Использование аудио) — время использования аудиосоставляющей клипа в окне **Timeline** (Монтаж);
- ❑ **Duration** (Длительность) — длительность клипа, представленная в формате временной базы (см. *разд. 2.1.4*);
- ❑ **Timecode** (Тайм-код) — тайм-код первого кадра исходного видео, оцифрованного с видеопленки;
- ❑ **Reel Name** (Имя кассеты) — название видеокассеты, с которой был оцифрован клип;
- ❑ **Notes** (Замечания) — отображает комментарии к клипу, имеется возможность замены имени этого столбца;
- ❑ **Label 1** (Метка 1) — дополнительный столбец для добавления замечаний к клипу; имеется возможность замены имени этого столбца;
- ❑ **Label 2** (Метка 2) — дополнительный столбец для добавления замечаний к клипу; имеется возможность замены имени этого столбца;
- ❑ **Label 3** (Метка 3) — дополнительный столбец для добавления замечаний к клипу; имеется возможность замены имени этого столбца.

Вы видите, что данный вид области клипов содержит наиболее исчерпывающую информацию о клипе. Но он и самый обширный, и необязательно, что все столбцы вам понадобятся в работе. Чтобы настроить таблицу вида списка, которая вам необходима, сделайте следующее (рис. 2.46):

1. Вызовите диалоговое окно **Project Window Options** (Опции окна проекта).
2. Перейдите в нем к виду списка.
3. Выберите в окне нужные столбцы, устанавливая возле них флажки проверки.
4. Возможно, измените названия в полях **Notes** (Замечания), **Label 1** (Метка 1) — **Label 3** (Метка 3).
5. Если требуется, измените тип упорядочивания клипов в раскрывающемся списке **Sort By** (Сортировать по).
6. Закройте диалоговое окно нажатием кнопки **ОК**.

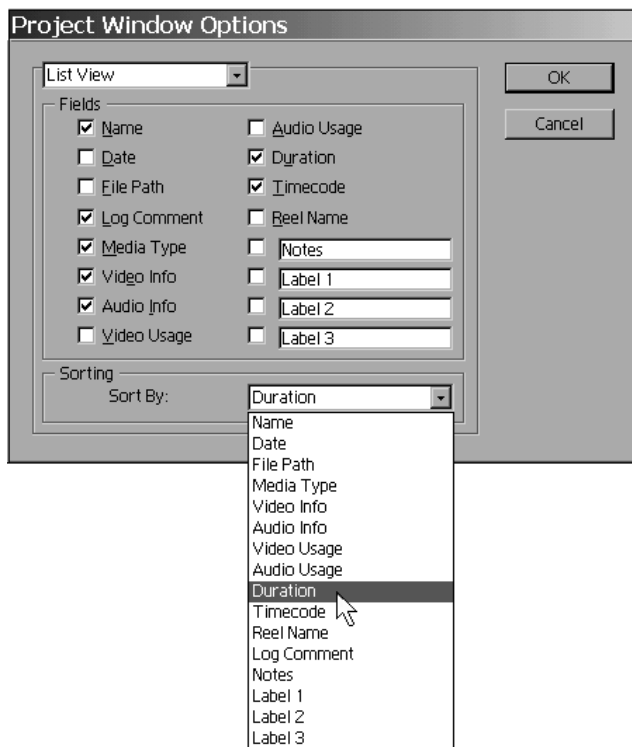


Рис. 2.46. Диалоговое окно **Project Window Options** для настройки вида списка

2.3. Управление клипами в окне *Project*

Рассмотрим возможности окна **Project** (Проект) по управлению клипами. Они касаются, во-первых, импорта клипов из файлов, внешнего устройства или создания клипов специального вида; во-вторых, сортировки клипов по тому или иному критерию; в-третьих, поиска клипов по ключевому слову и, наконец, удаления клипов.

Замечание

В то время, как импорт и сортировка клипов производятся для клипов из открытой корзины, поиск клипов организуется для всех корзин проекта, в том числе и закрытых.

2.3.1. Импорт клипов

Для того чтобы можно было использовать клип в фильме, его необходимо сначала поместить (или импортировать) в окно **Project** (Проект) из файла

с диска вашего компьютера. Для импорта клипа в проект следует воспользоваться командой верхнего меню **File | Import | File** (Файл | Импорт | Файл). После этого откроется диалоговое окно **Import** (Импорт), в котором нужно определить местонахождение файла на жестком диске, компакт-диске, дискете, в локальной сети и т. п. Детальному описанию импорта и оцифровки клипов посвящена *глава 3*.

2.3.2. Сортировка клипов

Напомним, что в видах списка и миниатюр окна **Project** (Проект) легко расположить клипы в корзине в алфавитном порядке, причем не обязательно по имени клипа, а по содержимому любого из столбцов списка. Для этого достаточно щелкнуть заголовке того столбца, по которому вы желаете отсортировать клипы.

Замечание

Заголовок столбца, по ячейкам которого отсортированы клипы в окне **Project** (Проект), выделяется подчеркиванием (рис. 2.47).



Рис. 2.47. Сортировка клипов по имени

2.3.3. Поиск клипов в окне *Project*

В том случае, когда вы монтируете большой фильм и загружаете в окно **Project** (Проект) много исходных клипов, у вас могут возникнуть трудности с отысканием нужного клипа в длинном списке, не уместающемся в видимой области окна **Project** (Проект). Пользоваться вертикальной полосой прокрутки не эффективно и долго, и к тому же у вас не одна корзина, а перебрать их все может быть вообще нереально. Поэтому в окне **Project** (Проект) для поиска клипа существует опция поиска, расположенная на панели инструментов (см. рис. 2.28). Чтобы осуществить поиск клипов в окне **Project** (Проект), надо проделать следующее:

1. Нажмите кнопку **Find** (Поиск) на панели инструментов окна **Project** (Проект). Появится диалоговое окно **Find** (Найти) (рис. 2.48).

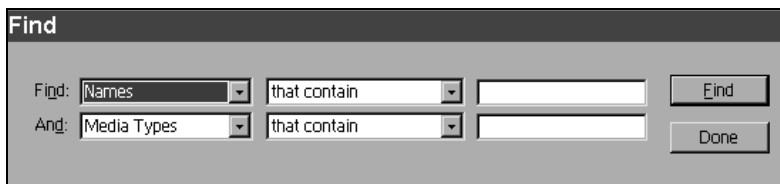


Рис. 2.48. Диалоговое окно **Find**

2. В левом верхнем раскрывающемся списке **Find** (Найти) определите, по какому признаку будет осуществляться поиск. Это может быть, например, столбец **Names** (Имена файлов), **Reel Name** (Имя кассеты), **Media Type** (Медиа-тип) и т. д.
3. В соседнем раскрывающемся списке определите один из двух критериев — искать клипы, которые либо содержат, либо не содержат введенное слово. Например, можно искать клипы по параметру **Name** (Имя) и критерию **that contain** (которое содержит) или критерию **that do not contain** (не содержит). В первом случае будут найдены клипы, имена которых содержат указанное слово, а во втором — клипы, в имени которых указанное слово отсутствует.
4. В правом поле введите признак, по которому надо искать. Это может быть сочетание букв для имени или цифры для длительности.

Замечание

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), добавив еще признак для поиска, вы уточните и сузите критерий, ограничив тем самым количество клипов, которые найдет Premiere.

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

(Проект). При этом кнопка **Find** (Найти) изменится на кнопку **Find Next** (Найти далее).

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

Приведем простой пример поиска клипа. Допустим, мы хотим найти клип, который содержит в своем имени сочетание букв **File** и имеет размер кадра по горизонтали 384:

1. Нажимаем кнопку **Find** (Поиск) на панели инструментов окна **Project** (Проект). Появится диалоговое окно **Find** (Найти) (рис. 2.49).

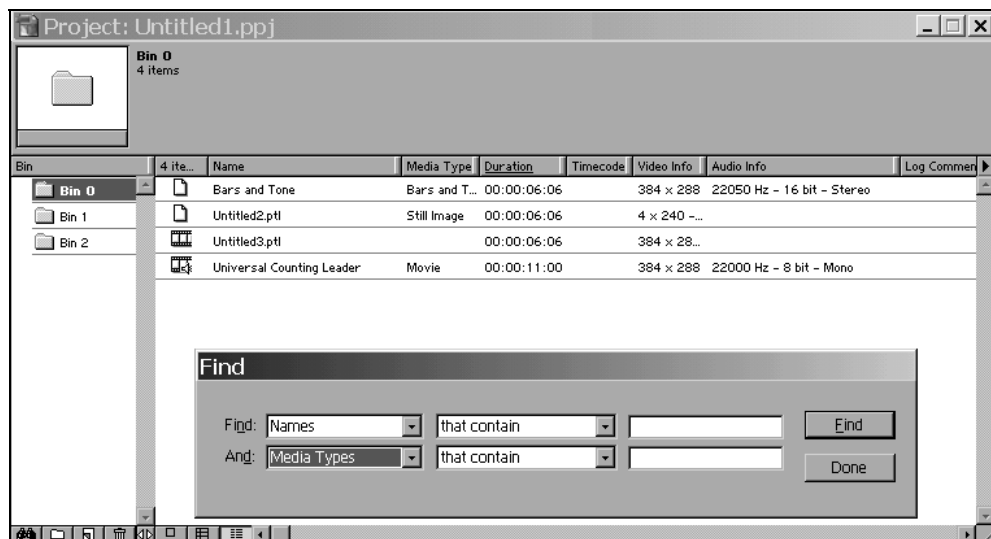


Рис. 2.49. Поиск клипа в окне **Project**

2. В верхнем ряду диалогового окна **Find** (Найти) в правом поле вводим слово **File**. Таким образом, первая строка задает критерий поиска "Найти имена, которые содержат **File**".
3. В нижнем ряду нам следует определить размер кадра. Этот параметр принадлежит столбцу **Video Info** (Информация о видео). Разворачиваем первый раскрывающийся список в нижнем ряду и отыскиваем пункт **Video Info** (рис. 2.50).
4. Нам осталось ввести значение 384 в правое поле нижнего ряда диалогового окна **Find** (Найти). Таким образом, вторая строка задает критерий поиска "и информацию о видео, которая содержит 384" (рис. 2.51).

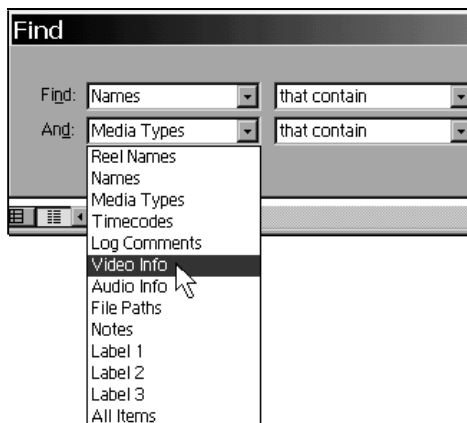


Рис. 2.50. Ввод первого признака и типа поиска в диалоговом окне **Find**

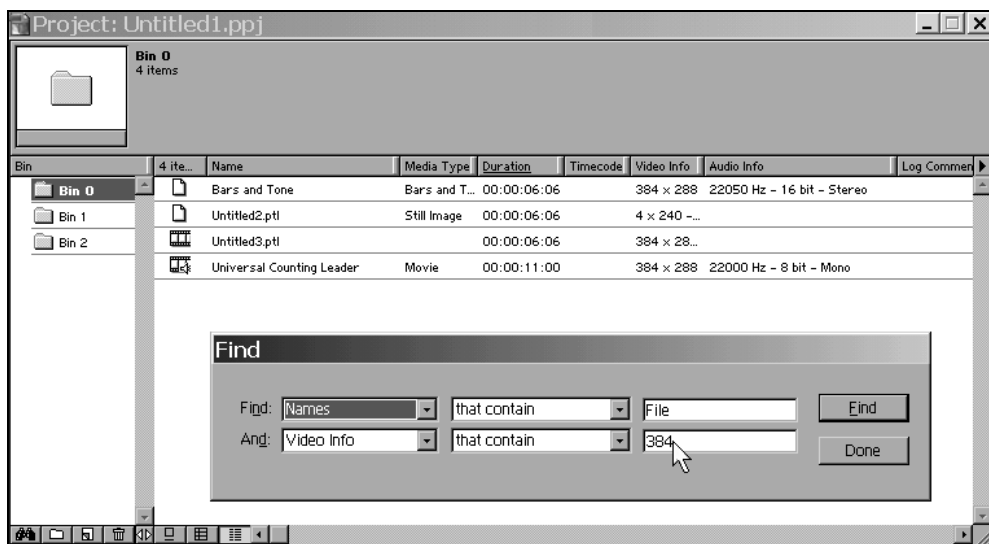


Рис. 2.51. Ввод второго признака в диалоговое окно **Find**

5. Нажимаем кнопку **Find** (Найти). **Premiere** находит первый файл с такими признаками в папке **Bin 2** (рис. 2.52).

6. Продолжаем поиск нажатием кнопки **Find Next** (Найти далее).

Premiere опять находит файл по таким признакам в папке **Bin 1**. Мы удовлетворены поиском и выходим из диалогового окна **Find** (Найти) нажатием кнопки **Done** (Выполнено) (рис. 2.53).

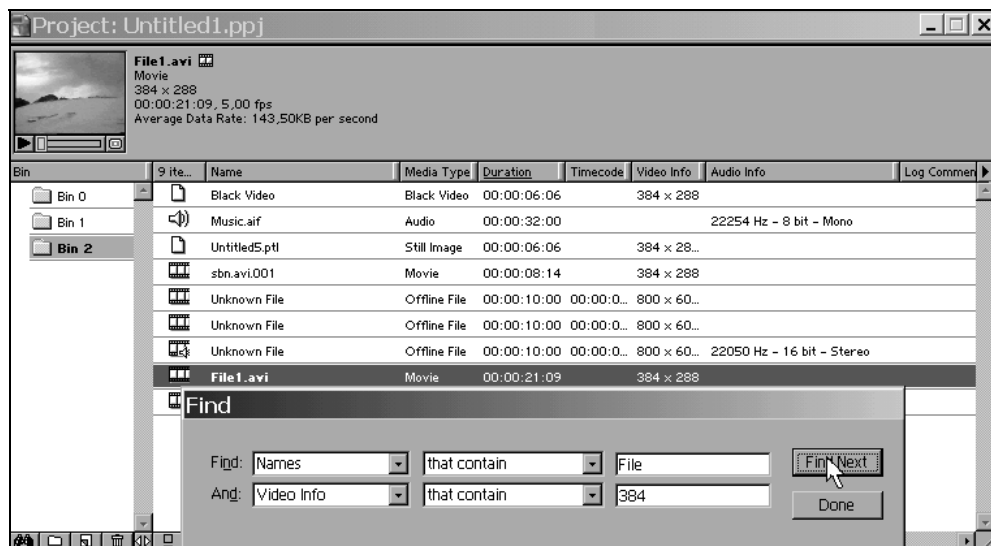


Рис. 2.52. Первый результат поиска в окне Project

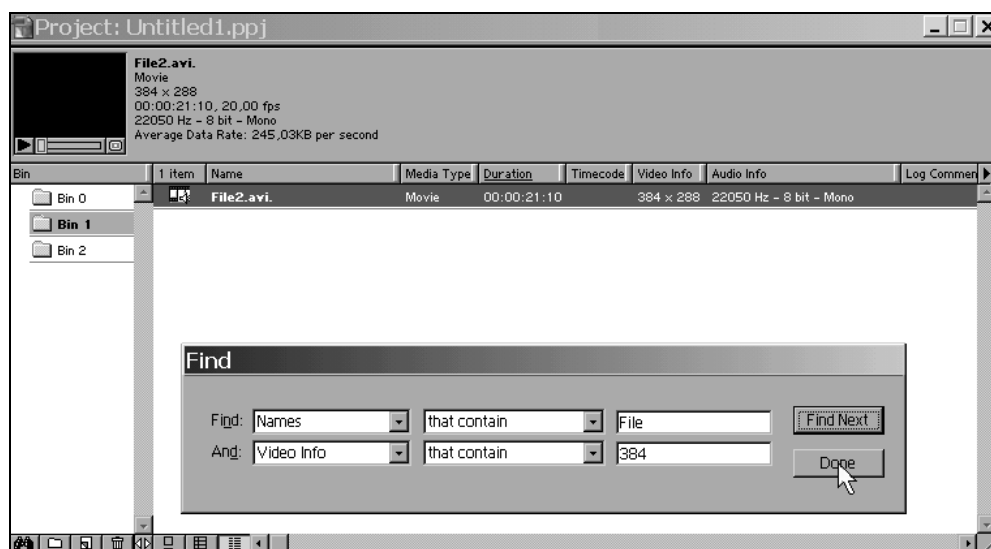


Рис. 2.53. Второй результат поиска в окне Project

2.3.4. Создание специальных клипов

С помощью кнопки **Create Item** (Создать элемент) на панели инструментов окна **Project** (Проект) легко создавать *специальные клипы*. Специальные клипы — это клипы программы Adobe Premiere, предназначенные для обеспечения удобства пользователей при работе по монтажу фильма. Каждый из специальных клипов будет подробно разобран в *разд. 3.4*, а титрам посвящена *глава 6*. Кнопка **Create Item** (Создать элемент) расположена третьей слева на панели инструментов (см. рис. 2.28). Для создания специального клипа в окне **Project** (Проект):

1. Нажмите кнопку **Create Item** (Создать элемент). Появится диалоговое окно **Create** (Создать) — рис. 2.54.
2. Щелкая мышью по кнопке-стрелке раскрывающегося списка **Object Type** (Тип объекта), выберите тип требуемого объекта, т. е. тип специального клипа.
3. Подтвердите выбор нажатием кнопки **OK**.

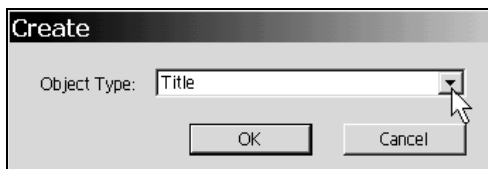


Рис. 2.54. Диалоговое окно **Create**

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

Замечание

Действию кнопки **Create Item** (Создать элемент) аналогичен выбор пункта меню **File | New** (Файл | Создать). Отличие заключается в том, что тип создаваемого специального клипа выбирается не в диалоговом окне **Create** (Создать), а в вложенном меню команды **New** (Создать).

2.3.5. Удаление клипов и корзины

Для того чтобы удалить клип или корзину из окна **Project** (Проект):

1. Выделите клип (или корзину) в окне **Project** (Проект), щелкая на нем мышью.
2. Нажмите кнопку **Delete Selected Items** (Удалить выделенные элементы) на панели инструментов окна **Project** (Проект) (рис. 2.55), либо клавишу или <Backspace>.



Рис. 2.55. Удаление клипа

Если вы хотите удалить подряд несколько клипов или корзин, то их надо выделять, щелкая вначале на первой пиктограмме, а затем на пиктограмме последнего клипа (или, соответственно, корзине) при нажатой клавише <Shift>. А если вам нужно удалить несколько клипов, расположенных вразброс в списке, то следует щелкать на пиктограмме каждого клипа, выделяя его при удерживаемой клавише <Ctrl>.

Внимание!

Удаление клипа из окна **Project** (Проект) автоматически влечет за собой удаление всех его экземпляров из окна **Timeline** (Монтаж), т. е. из фильма.

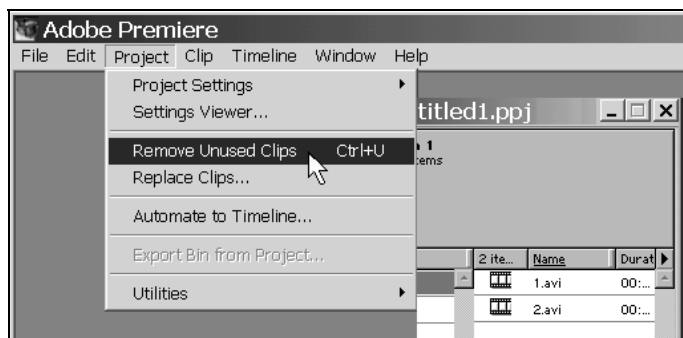


Рис. 2.56. Удаление неиспользуемых клипов

Чтобы удалить клипы, которые не используются в фильме (т. е. которых нет в окне **Timeline** (Монтаж)) из всех корзин окна **Project** (Проект), достаточно

выбрать в верхнем меню команду **Project | Remove Unused Clips** (Проект | Удалить неиспользованные клипы) (рис. 2.56).

2.4. Управление корзинами в окне *Project*

Помимо рассмотренных действий, с корзинами и клипами в окне **Project** (Проект) можно осуществлять следующие действия:

- ☐ создавать новые корзины;
- ☐ удалять корзины или клипы;
- ☐ помещать корзины одну в другую, создавая вложенные корзины;
- ☐ перемещать клипы и вложенные корзины между внешними корзинами;
- ☐ открывать корзины во внешнем окне;
- ☐ сохранять корзины в качестве внешних файлов на жестком диске.

2.4.1. Создание новой корзины

При загрузке нового проекта в области корзин автоматически создается одна корзина **Bin 1**. Все помещаемые в окно **Project** (Проект) клипы будут автоматически располагаться в этой корзине. Однако, особенно при разработке масштабных проектов, разумно размещать клипы по тематике в разные корзины, давая при этом корзинам имена, по которым вам будет просто ориентироваться в окне **Project** (Проект). Для этого при работе с проектом вам необходимо будет создавать дополнительные корзины и следить за иерархическим строением проекта, подобно тому, как вы создаете файловую систему Windows из папок. Чтобы создать новую корзину в области корзины окна **Project** (Проект):

1. Нажмите вторую слева в ряду кнопок на панели инструментов окна **Project** (Проект) кнопку **New Bin** (Создать корзину) (рис. 2.57). В результате появится диалоговое окно **Create Bin** (Создать корзину) (рис. 2.58).
2. В поле уже находится предлагаемое Premiere по умолчанию имя корзины с характерным выделением. Можно согласиться с этим именем, нажав кнопку **ОК**, или указать свое имя, щелкая в поле **Bin Name** (Имя корзины) мышью и вводя текст с клавиатуры
3. После ввода имени корзины нажмите кнопку **ОК**.

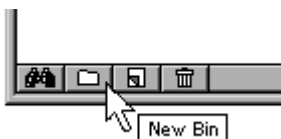


Рис. 2.57. Кнопка **New Bin**

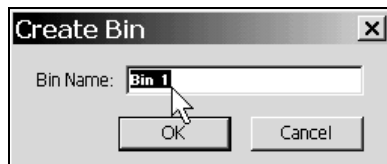


Рис. 2.58. Диалоговое окно **Create Bin**

Новая корзина появится в области корзины, выстраиваясь по алфавиту с уже имеющимися корзинами.

Замечание

Создать новую корзину можно при помощи меню окна **Project** (Проект) или контекстного меню, вызывая его в любом месте области корзины или в свободном от клипов месте области клипов. В меню, в зависимости от его типа, следует выбрать пункт **New Bin** (Создать корзину) или **New | Bin** (Создать | Корзина).

2.4.2. Переименование корзины или клипа

Вы имеете возможность переименовывать корзину или клип. Для этого:

1. Выделите корзину или клип, которые вы желаете переименовать.
2. Щелкните второй раз на имени корзины или клипа. Имя приобретет характерное выделение, и внутри него появится курсор (рис. 2.59).
3. Отредактируйте имя корзины или клипа.
4. По окончании ввода щелкните мышью где-либо за пределами имени корзины или клипа.

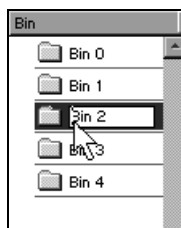


Рис. 2.59. Переименование корзины

Замечание

Переименование клипа никак не сказывается на файле, в котором этот клип хранится. Просто тому же самому файлу ставится в соответствие клип с другим именем. Более подробно об этом читайте в *главе 3*.

2.4.3. Создание вложенных корзины

С созданием и удалением корзины мы уже разобрались. Поговорим о том, как можно перемещать корзины, формируя иерархическую структуру. Корзины располагаются в области корзины окна **Project** (Проект) в алфавитном порядке. Поменять порядок их следования вы не можете. Но у вас имеется возможность поместить одну корзину в другую, понизив тем самым первую корзину на одну ступень в иерархической лестнице.

Для этого следует:

1. Ухватиться за значок корзины указателем мыши.
2. При нажатой кнопке мыши перетащить значок корзины на значок той корзины, в которую хотите ее поместить. В процессе перетаскивания появится черная рамка вокруг корзины, обозначающая, в какую корзину будет помещена перемещаемая корзина, а курсор примет форму руки (рис. 2.60).
3. Отпустить кнопку мыши.

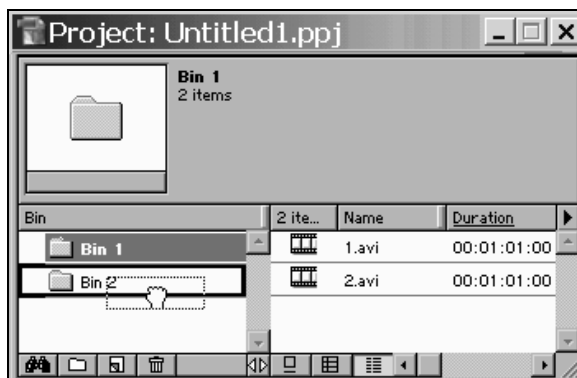


Рис. 2.60. Перетаскивание корзины внутрь другой корзины

Вложенную корзину можно наблюдать в списке клипов той корзины, в которую ее поместили. При этом корзина, имеющая вложенные в себя корзины, будет помечена треугольной кнопкой (рис. 2.61). Эта кнопка является активной. При ее нажатии она меняет направление. Наряду с этим корзина разворачивается, чтобы в области корзин окна **Project** (Проект) вы увидели, какие именно корзины в нее вложены. На рис. 2.61 в корзину **Bin 2** вложена корзина **Bin 3**, в которую, в свою очередь, вложена корзина **Bin 4**. Корзина **Bin 2** развернута, поэтому в области корзин мы видим список вложенных в нее корзин. Активная корзина **Bin 3**, напротив, свернута, из-за чего вложенную в нее корзину **Bin 4** мы видим только в области клипов.

Вытащить вложенную корзину из другой корзины также просто:

1. Ухватитесь за пиктограмму корзины, которую хотите вынуть (в области клипов или в области корзин).
2. Перетаскивайте корзину, перемещая указатель мыши при нажатой кнопке на свободное место области корзин.
3. О достижении такого места будет свидетельствовать появившаяся черная рамка по периметру области корзин окна **Project** (Проект). В это время надо отпустить кнопку мыши.

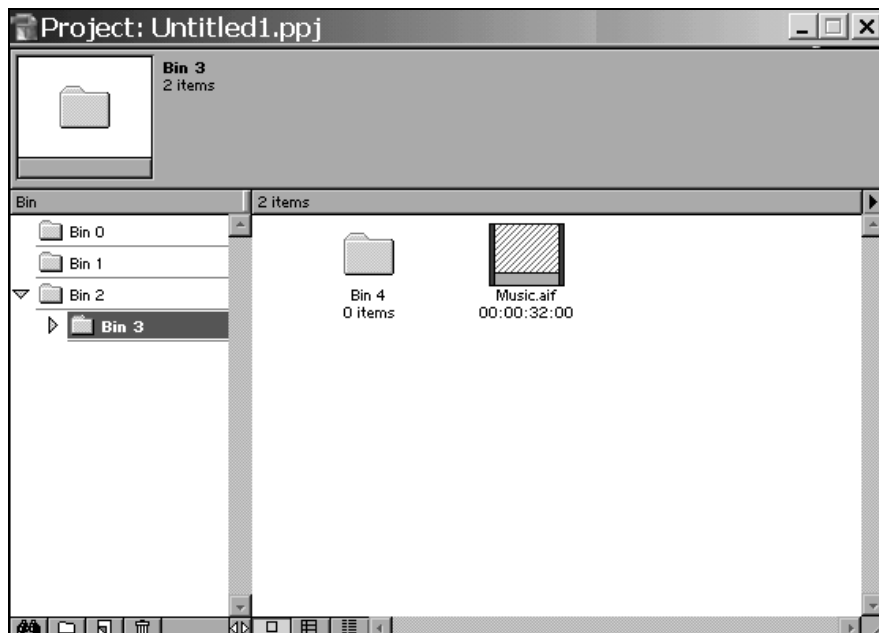


Рис. 2.61. Окно Project с вложенными корзинами

2.4.4. Перемещение клипов между корзинами

Клипы перемещаются между корзинами подобным способом:

1. Ухватитесь за пиктограмму клипа, который хотите переместить.
2. Перетащите (указателем при нажатой кнопке мыши) клип на ту корзину, в которую желаете его поместить.

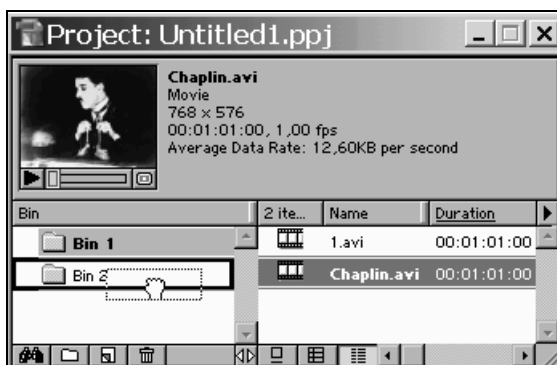


Рис. 2.62. Перемещение клипа в другую корзину

3. Корзина, готовая принять клип, приобретает выделение в виде черной рамки, и в этот момент надо отпустить кнопку мыши (рис. 2.62).

2.4.5. Открытие корзины во внешнем окне

Иногда бывает нужно подробно просмотреть содержимое отдельной корзины, или сравнить содержимое нескольких корзины и переместить клип из одной корзины в другую, имея перед глазами наполнение сразу нескольких корзины одновременно. И не всегда это бывает удобно сделать непосредственно в самом окне **Project** (Проект), разворачивающем содержимое всего одной (выделенной) корзины. В этом случае существует возможность открыть корзину во внешнем окне. Для этого надо воспользоваться контекстным меню.

1. Отобразите контекстное меню, щелкнув правой кнопкой мыши на имени или пиктограмме корзины.
2. Выберите в контекстном меню команду **Open Bin in New Window** (Открыть корзину в новом окне).

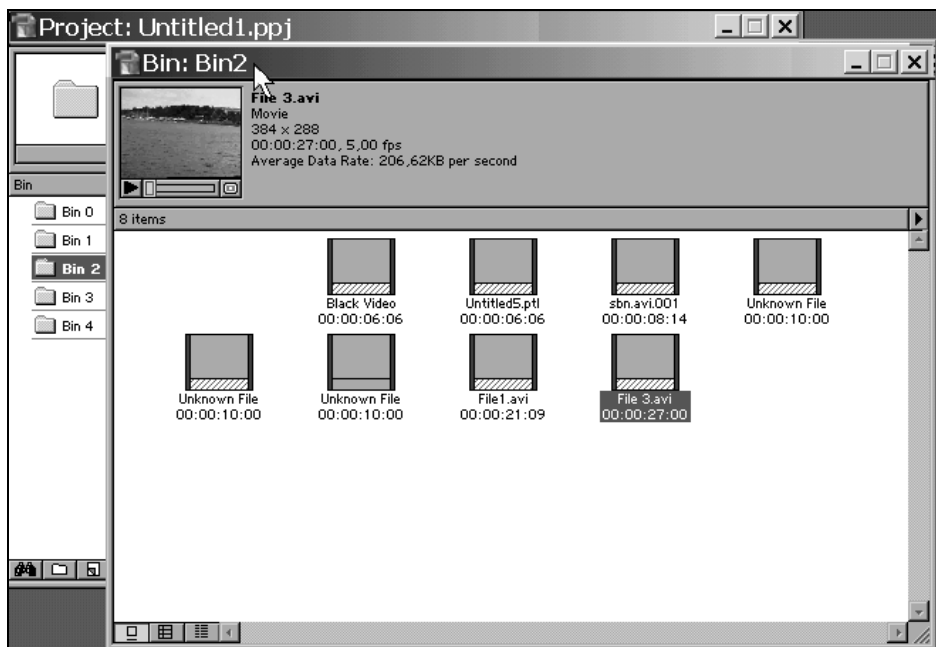


Рис. 2.63. Корзина Bin 2, открытая во внешнем окне

Корзина откроется в новом окне (рис. 2.63). Вид его похож на вид окна **Project** (Проект). В этом окне вы можете просматривать клипы в области

предварительного просмотра, выделяя тот или иной клип, или менять вид области клипов, выбирая на панели инструментов внизу окна вид значков, миниатюр или списка. Так же, открыв другую корзину во внешнем окне или подвинув окно корзины для обозрения окна **Project** (Проект), легко перетаскивать клипы в другие корзины, ухватившись за миниатюры клипов.

2.4.6. Экспорт корзины из проекта

При определении понятия корзины мы говорили, что корзина — это аналог папки в системе Windows. Естественно, использовать одну и ту же папку, т. е. корзину, можно не в одном проекте. Для этого ее надо поместить на жесткий диск компьютера в качестве отдельного файла, а затем импортировать этот файл в другой проект. Для экспорта корзины:

1. Отобразите контекстное меню щелчком правой кнопки мыши на имени или значке корзины или раскройте верхнее меню **Project** (Проект).
2. Выберите в любом из вызванных меню команду **Export Bin from Project** (Экспортировать корзину из проекта).
3. Появится диалоговое окно **Save File** (Сохранить файл), где вам следует выбрать адрес, по которому будет сохранена корзина на жестком диске и имя корзины в файловой системе. По умолчанию будет предложено то же имя, которое имела корзина в проекте.
4. Нажмите кнопку **ОК**.

Корзина будет сохранена в качестве файла программы Adobe Premiere с соответствующей пиктограммой в виде пленки в формате PLB (рис. 2.64). Впоследствии корзину, сохраненную во внешнем файле, можно импортировать в проект, причем необязательно в тот, в котором она была создана. Для открытия корзины из другого проекта используется команда **File | Open** (Файл | Открыть), та же, что и для открытия проектов и медиа-файлов. Таким образом, сохранение корзин во внешних файлах позволяет создать связь между разными проектами, перекачивая информацию из одного проекта в другой.

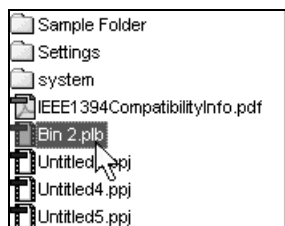


Рис. 2.64. Файл с экспортированной корзиной (выделен в списке файлов)

Совет

Экспорт корзины очень удобен при совместной работе в Premiere нескольких человек. Предположим, А оцифровывает клипы и отмечает в них рабочие фрагменты, а Б занимается собственно монтажом фильма. Для этого А по мере подготовки клипов формирует корзины и экспортирует их во внешние файлы, нисколько не заботясь о работе Б. Б открывает корзины с диска и создает из находящихся в них клипов фильм.

2.5. Управление проектами

Управление проектами в Premiere организовано очень сходным образом со стандартными приложениями Windows. Проекты создаются, сохраняются в файлах и могут быть открыты и закрыты, подобно, например, документам Microsoft Word. Основное отличие касается невозможности одновременной работы над несколькими проектами (в то время, как, например, в Microsoft Word можно редактировать несколько документов в многооконном режиме).

2.5.1. 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 (см. *разд. 2.1*) и можно будет приступить к его редактированию.

2.5.2. Сохранение проекта

Несколько команд меню **File** (Файл) позволяют осуществить опции сохранения проекта (рис. 2.65):

- ☐ **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 проект под другим именем, но открытым оставляет проект под старым именем.

При сохранении проекта в первый раз вам будет предложено определить в диалоговом окне **Save File** (Сохранение файла) его имя и местоположение на диске (рис. 2.66).

2.5.3. Открытие проекта

Сохраненный ранее проект можно открыть двумя способами:

- ☐ **File | Open** (Файл | Открыть) — открывает проект через стандартное диалоговое окно Windows **Open File** (Открытие файла), в котором следует

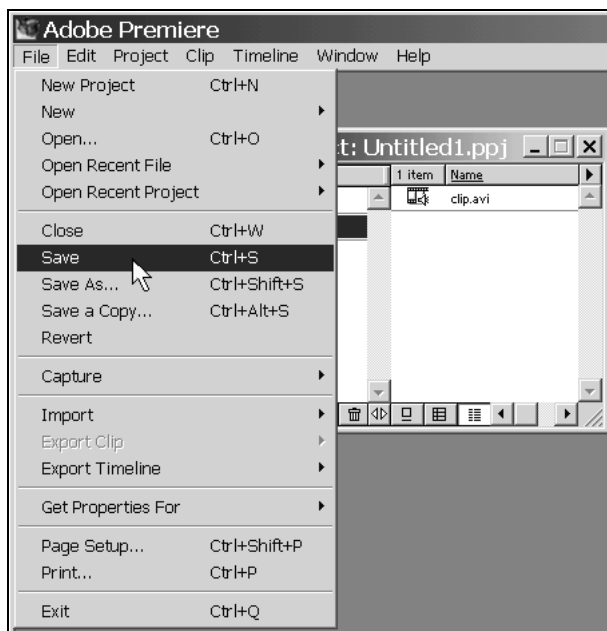


Рис. 2.65. Сохранение проекта

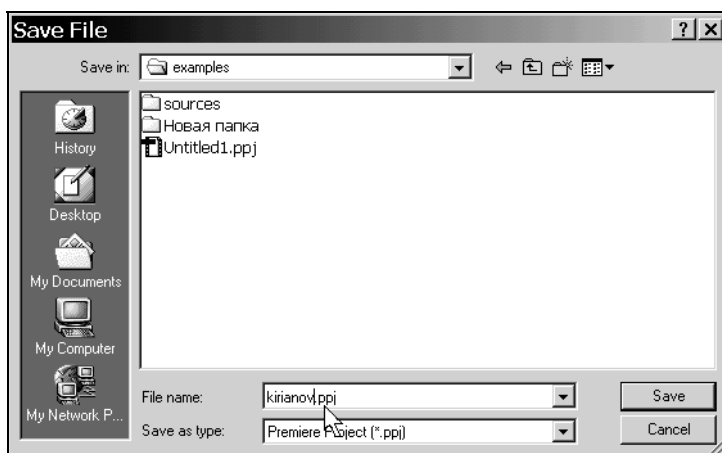


Рис. 2.66. Ввод имени файла при сохранении проекта

найти и выделить в списке файл на диске компьютера, а затем нажать кнопку **OK** (рис. 2.67).

- ❑ **File | Open Recent Project** (Файл | Открыть недавний проект) — открывает один из нескольких проектов, которые редактировались в последнее время. Имя нужного проекта следует выбрать из вложенного меню.

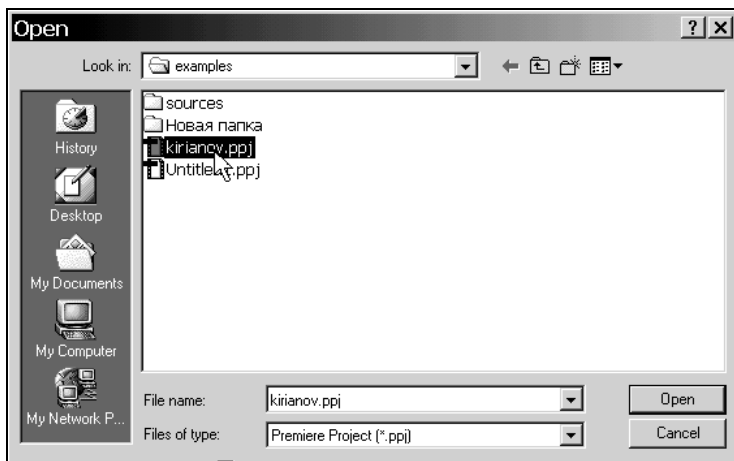


Рис. 2.67. Открытие файла с проектом

Совет

Вторым способом пользоваться намного удобнее, если только вы не хотите открыть какой-либо старый проект.

Помимо открытия собственно проектов, допускается открытие обычных медиа-файлов (видео, аудио или графики) для просмотра их средствами Premiere в окне **Clip** (Клип).

При открытии проектов Premiere следует иметь в виду, что клипы, которые содержатся в проекте, — это, фактически, ссылки на медиа-файлы вашего компьютера. Если ссылка в открываемом проекте на какой-либо медиа-файл указывает на неправильное место на диске (например, в случае, если файл был перемещен или удален), то вместо нормального открытия проекта появляется диалоговое окно **Locate File** (Найти файл) (рис. 2.68).

Внимание!

Помните о том, что проекты Premiere — это не самостоятельные 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 окне **Timeline** (Монтаж), 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".

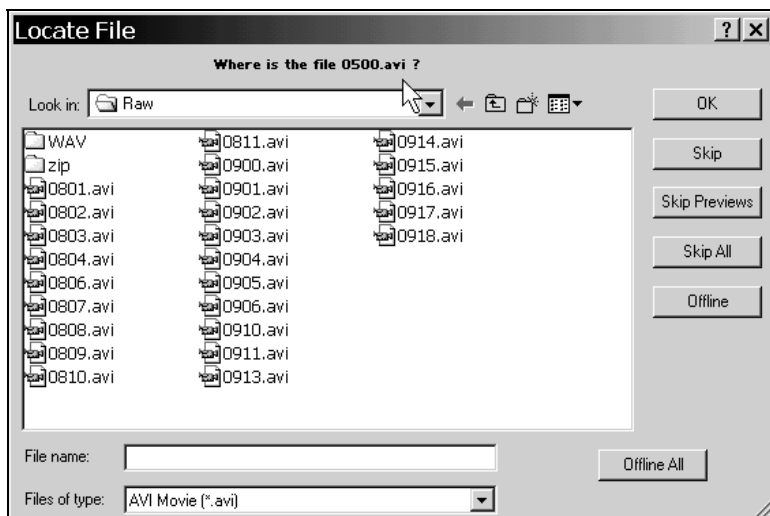


Рис. 2.68. Диалоговое окно **Locate File**

Для подтверждения выбранного решения вам следует нажать в диалоговом окне **Locate File** (Найти файл) одну из кнопок.

- ☐ **OK** — заменяет отсутствующий файл файлом, местонахождение которого вы определите, выделив его предварительно в списке файлов диалогового окна **Locate File** (Найти файл).
- ☐ **Offline** (Отключить) — заменяет отсутствующий файл *отключенным файлом* (offline file), при этом все упоминания о клипах в окне **Timeline** (Монтаж) заменяются пустыми местозаполнителями до момента, пока вы не определите нахождение отключенного файла.
- ☐ **Offline All** (Отключить все) — заменяет все отсутствующие файлы отключенными без дополнительных запросов.
- ☐ **Skip** (Пропустить) — удаляет в проекте все ссылки на этот файл, в том числе и из окна **Timeline** (Монтаж).
- ☐ **Skip All** (Пропустить все) — удаляет без дополнительных запросов все ссылки на все файлы в проекте, которые Premiere не сможет найти на прежних местах.
- ☐ **Skip Previews** (Пропустить файлы предварительного просмотра) — позволяет пропустить поиск файлов предварительного просмотра, которые являются не исходными файлами для клипов, а лишь результатом компиляции проекта.

Внимание!

Если нажать кнопку **Skip** (Пропустить) или кнопку **Skip All** (Пропустить все), больше работать с отсутствующими клипами будет невозможно.

Отключенные файлы в окне **Timeline** (Монтаж) символически показываются клипами красного цвета (рис. 2.69), а их изображение заменяется черным экраном. Впоследствии можно заменить отключенный файл прежним и, таким образом, вернуть всю программу действий, назначенную ему в окне **Timeline** (Монтаж) (см. разд. 3.4.1).

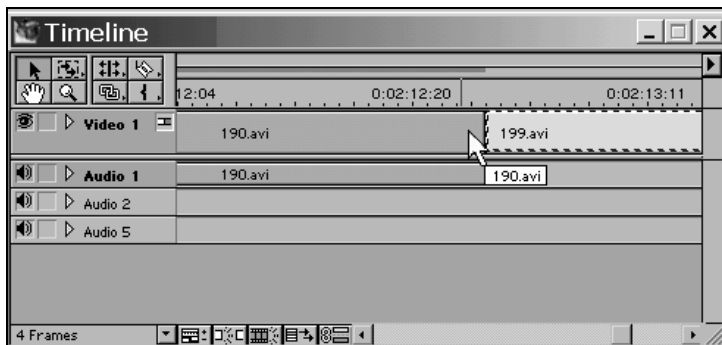


Рис. 2.69. Отключенный файл 190.avi в окне Timeline

2.5.4. Автосохранение проекта

Разработчики Adobe Premiere предусмотрели очень удобную возможность автоматического сохранения файлов через определенные промежутки времени работы. Проекты сохраняются во временные файлы, которые помещаются в папку Project-Archive, находящуюся в каталоге установки программы Premiere (т. е. там, где вы ее поместили при инсталляции). 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. 2.70).

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. 2.70 — пять) вариантов проекта: от наиболее старого до самого свежего. Если вы вдруг захотели вернуться к состоянию редактирования проекта, которое было час назад, хорошим решением будет обратиться к автосохраненным файлам с проектом.

Для того чтобы опция автосохранения стала работать, вам может потребоваться ее настроить. Для этого выберите в верхнем меню команду **Edit** |

Preferences | AutoSave and Undo (Правка | Настройки | Автосохранение и отмена). В появившемся диалоговом окне **Preferences** (Настройки) задаются следующие основные опции автосохранения (рис. 2.71):

- ☐ **Automatically save every ... minutes** (Автоматически сохранять каждые ... минут);
- ☐ **Maximum Files in Archive** (Максимальное число файлов в архиве);
- ☐ **Maximum Project Versions** (Максимальное число версий каждого проекта).

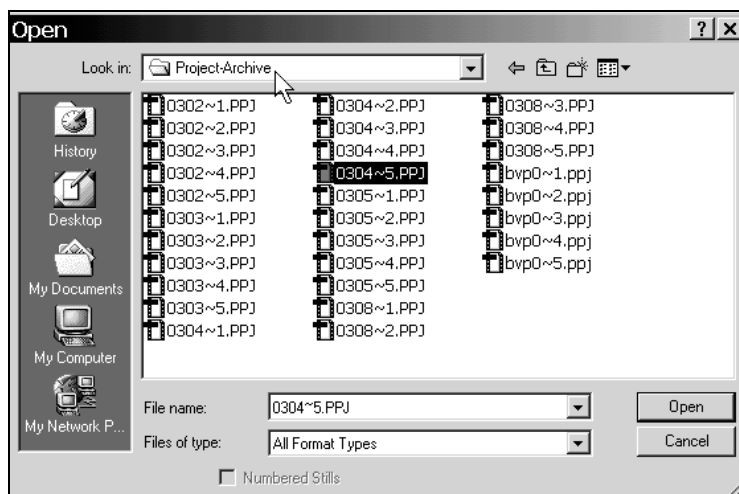


Рис. 2.70. Открытие проекта из папки с автосохраненными проектами

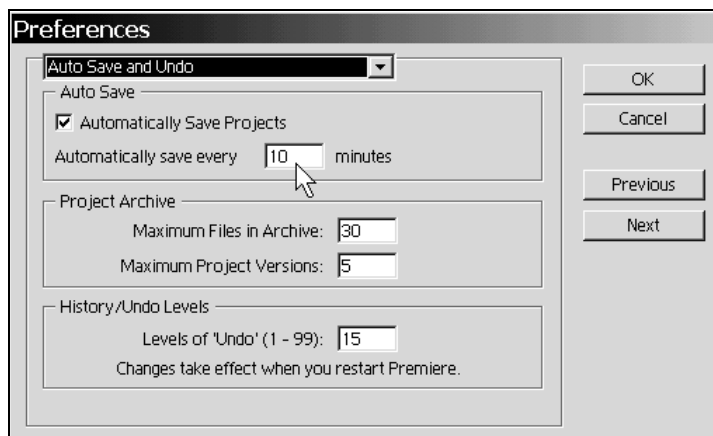


Рис. 2.71. Диалоговое окно настройки автосохранения

2.5.5. Заккрытие проекта

Для того чтобы завершить работу над текущим проектом, достаточно закрыть окно **Project** (Проект) с помощью кнопки управления окном (рис. 2.72). Так же закрывает проект команда **File | Close** (Файл | Заккрыть). После закрытия проекта можно либо создать новый проект, либо открыть из файла уже существующий.

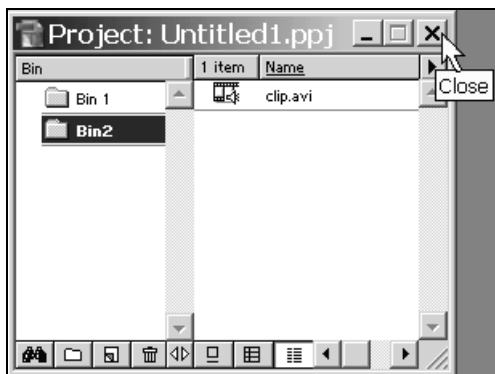


Рис. 2.72. Заккрытие проекта

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

ГЛАВА 3



Клипы

Данная глава посвящена подготовке исходного видео- и аудиоматериала. Монтаж в Adobe Premiere производится из отдельных звуковых, видео- и статических фрагментов, называемых *клипами*. Основные сведения о клипах приведены в начале главы (см. *разд. 3.1*). Чтобы можно было фильм составлять из клипов, они должны быть предварительно определенным образом подготовлены. Если исходные видео- и звуковые части фильма уже хранятся на диске компьютера в виде файлов, то их нужно импортировать в проект (см. *разд. 3.2*), а если вы только собираетесь перенести в файлы видеосигнал с внешнего устройства, подключенного к компьютеру средствами Adobe Premiere, вам следует заняться оцифровкой клипов (см. *разд. 3.3*). Помимо обычных медиа-клипов, в Premiere предусмотрена возможность непосредственного создания некоторых специальных клипов типа цветового фона или настроечной таблицы (см. *разд. 3.4*). Последняя часть главы посвящена основным возможностям домонтажной подготовки клипов, которая, с одной стороны, может облегчить построение фильма в будущем, а с другой — знакомит читателя с некоторыми принципами обработки клипов, которые можно проводить с ними уже после вставки в фильм (см. *разд. 3.5*).

3.1. Общие сведения о клипах

Как вы уже знаете, фильм в Premiere составляется из фрагментов — клипов. Первоначально клипы помещаются в окно **Project** (Проект) и уже затем их можно переносить в окно **Timeline** (Монтаж), т. е. непосредственно в фильм (рис. 3.1). Разберемся в различиях между клипами из окна **Project** (Проект) и клипами из окна **Timeline** (Монтаж).

3.1.1. Мастер-клипы и экземпляры клипов

Клипы импортируются в окно **Project** (Проект) из файлов на дисках вашего компьютера, либо оцифровываются непосредственно средствами Premiere

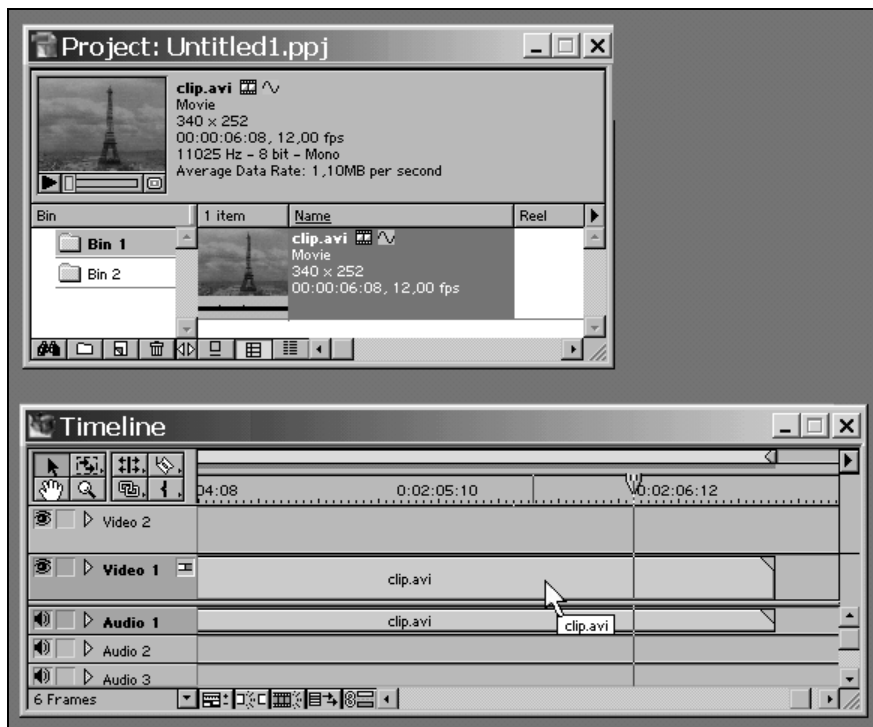


Рис. 3.1. Клип в окнах Project и Timeline

(что также влечет создание соответствующих файлов на диске). Таким образом, клипы в окне **Project** (Проект) — это, фактически, ссылки на определенные файлы. Однако, помимо такого простого отношения связи "файл — клип", видеоизображение или звукозапись, хранящаяся в клипе, может существенно отличаться от файловой. Это связано с предварительной подготовкой клипов, которую разрешается проводить пользователю еще в окне **Project** (Проект). В частности, допускается изменение следующих параметров:

- ☐ выделение фрагмента видео- или звуковой записи (т. е. части файла);
- ☐ изменение скорости воспроизведения и длительности клипа;
- ☐ пропорции пиксела изображения (для видеоклипов);
- ☐ разнообразные звуковые установки, такие как громкость, изменения панорамного и стереоэффекта и т. п. (для аудиоклипов).

Замечание

Те же самые, а также еще целый ряд возможностей редактирования клипов имеются и для клипов, уже вставленных в окно **Timeline** (Монтаж). Разработчики Premiere дали пользователю большую свободу действий — либо редактиро-

вать перечисленные параметры клипа еще в окне **Project** (Проект), либо изменять их уже после вставки клипа в фильм. Чуть позже мы разберем преимущества каждого из стилей работы.

Такие отличия делают понятие клипа в **Premiere** более самостоятельным, нежели понятие обычного компьютерного медиа-файла. Кроме того, вам позволено создавать любое количество клипов, указывающих на один и тот же файл, называемых *дубликатами* клипов.

Совет

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 большого файла. Таким образом, можно сначала оцифровать видеосигнал с внешнего устройства в один анимационный файл, а уже затем, для удобства монтажа, разбить его в окне **Project** (Проект) на несколько отдельных клипов.

Клипы, находящиеся в окне **Project** (Проект) и поэтому связанные с определенным файлом, называются *исходными клипами*, или *мастер-клипами* (master clip). Напротив, клипы, уже вставленные в окно **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 на диске, экземпляр клипа — это ссылка на мастер-клип.

Как исходные клипы, так экземпляры клипов могут быть переименованы, а для мастер-клипов в окне **Project** (Проект) могут быть созданы их дубликаты. Дубликат после его создания, фактически, сам становится мастер-клипом. Удаление экземпляра клипа, так же как и любые действия с ним 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 только в разных окнах), мы будем рассматривать их совместно (*см. разд. 3.5*).

3.1.2. Типы клипов

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

- ❑ **Video** (анимация, или видео) — в окне **Timeline** (Монтаж) изображаются прямоугольниками желтого цвета (или зеленого, если это видеоклип, и к тому же звуковой);

- ❑ **Audio** (звук, или аудио) — прямоугольники синего цвета;
- ❑ **Image** (статические изображения) — прямоугольники сиреневого цвета.

Замечание

Premiere допускает импорт звуковых файлов в популярном формате MP3.

В окне **Project** (Проект), переведенном в вид списка, тип каждого клипа отображается символически пиктограммой в первом столбце (рис. 3.2).

Замечание

Обратите внимание, что в информационных строках области предварительного просмотра окна **Project** (Проект) используются другие пиктограммы (кадр кинопленьки и синусоида, на которые наведен указатель мыши на рис. 3.2). Их наличие для того или иного клипа говорит о том, что, соответственно, видео и/или звук этого клипа используются в окне **Timeline** (Монтаж).

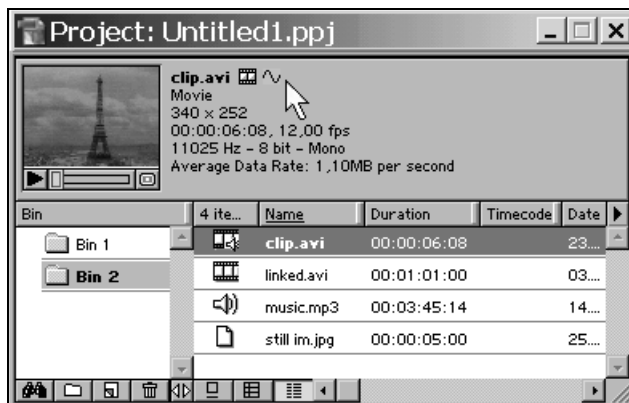


Рис. 3.2. Клипы различных типов в окне **Project**

В зависимости от типа клипа, его можно располагать на видео- (видеокадры 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 во времени и редактируются как единое целое. Пример расположения клипов разного типа на треках показан на рис. 3.3.

Кроме перечисленных, существуют дополнительные виды клипов:

- ❑ **Title** (Титры), которые сначала редактируются в окне **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров), а затем вставляются на видеотреки (см. главу 6);
- ❑ специальные клипы (такие как черный экран, настроечная таблица и т. п.) (см. разд. 3.4);

- ☐ виртуальные клипы (объединения клипов, производимые пользователем и рассматриваемые впоследствии как единый клип) (см. разд. 4.3.13).

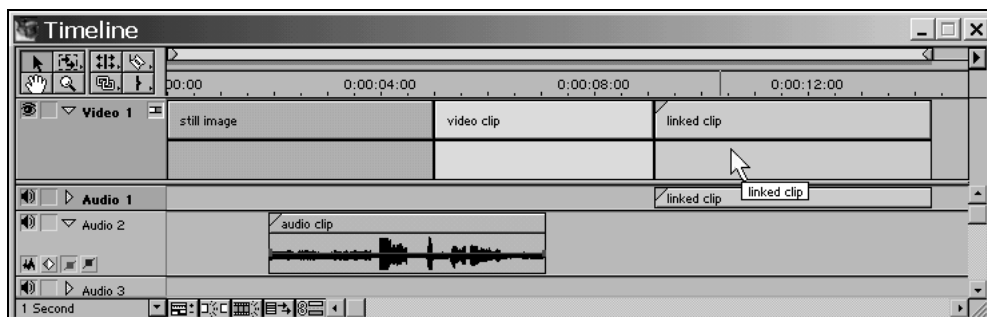


Рис. 3.3. Клипы различных типов в окне **Timeline**

Спецэффекты перехода выглядят в окне **Timeline** (Монтаж) так же, как и остальные клипы (в виде прямоугольников), но располагать их можно лишь на специально отведенном для них треке **Transition** (Переход). Кроме того, переходы вставляются в окно **Timeline** (Монтаж) не из окна **Project** (Проект), как другие клипы, а из палитры **Transitions** (Переходы) (см. разд. 5.1).

3.2. 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 сервере локальной сети).

Замечание

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

Процедура импорта может быть различной:

- ☐ быстрый импорт — если вы точно знаете, что определенный файл следует импортировать в проект, можно воспользоваться соответствующим диалоговым окном **Import** (Импорт), чтобы просто определить местонахождение файла на диске;
- ☐ импорт с предварительным просмотром файла — если вы сначала желаете просмотреть содержимое файла, а уже затем решить, стоит ли его импортировать в проект.

Разрешается импортировать либо один, либо сразу несколько (даже большое количество) файлов. Чтобы импортировать один файл в проект, выберите команду **File | Import | File** (Файл | Импорт | Файл), затем выберите файл в диалоговом окне **Import** (Импорт) и нажмите в нем кнопку **ОК**. Файл будет помещен в открытую корзину. Чтобы импортировать сразу несколько файлов из одной папки, выберите команду **File | Import | File** (Файл | Импорт | Файл) и в диалоговом окне **Import** (Импорт) определите группу последовательно идущих друг за другом файлов, выделяя их мышью при нажатой клавише <Shift> (либо выделите по отдельности при нажатой клавише <Ctrl>).

Вообще говоря, предусмотрены следующие опции импорта:

- ☐ импорт медиа-файла;
- ☐ импорт внешней корзины;
- ☐ импорт папки;
- ☐ импорт проекта.

Рассмотрим основные возможности Premiere по импорту файлов в проекты более подробно.

3.2.1. Форматы файлов

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

- ☐ форматы видео: AVI, MOV, animated GIF и формат Open DML (только в ОС Windows);
- ☐ звуковые форматы: AVI, MOV, AIFF, MP3, WAV (только Windows);
- ☐ форматы статической графики: AI, PSD, GIF, animated GIF, Filmstrip, JPEG, PICT, TGA, TIFF, PCX, FLC/FLI, BMP (последние три формата можно импортировать только в Windows);
- ☐ последовательности статической графики, импортируемые в виде анимации: AI, PSD, PICT, TGA, BMP (только Windows), TIFF.

Замечание

Для пользователей Macintosh предусмотрено несколько дополнительных форматов: Macintosh Sound Format, Sound Designer I & II, PICS animations.

3.2.2. Быстрый импорт медиа-файла

Для того чтобы импортировать какой-либо анимационный, звуковой или графический файл, воспользуйтесь командой верхнего меню **File | Import | File** (Файл | Импорт | Файл) (рис. 3.4). После этого откроется диалоговое окно **Import** (Импорт), в котором вам предстоит определить месторасполо-

жение файла, выделить его в списке файлов и нажать кнопку **Open** (Открыть) (рис. 3.5). После этого файл появится в виде клипа в корзине, которая была открыта в окне **Project** (Проект) перед тем, как вы воспользовались меню (рис. 3.6).

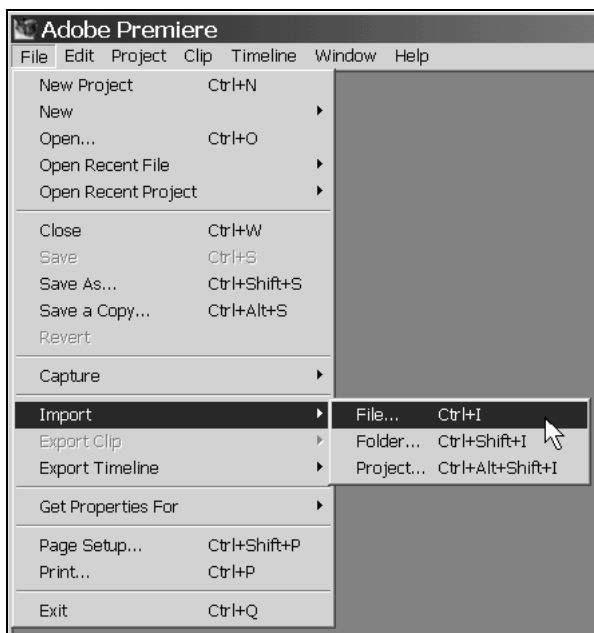


Рис. 3.4. Импорт файла

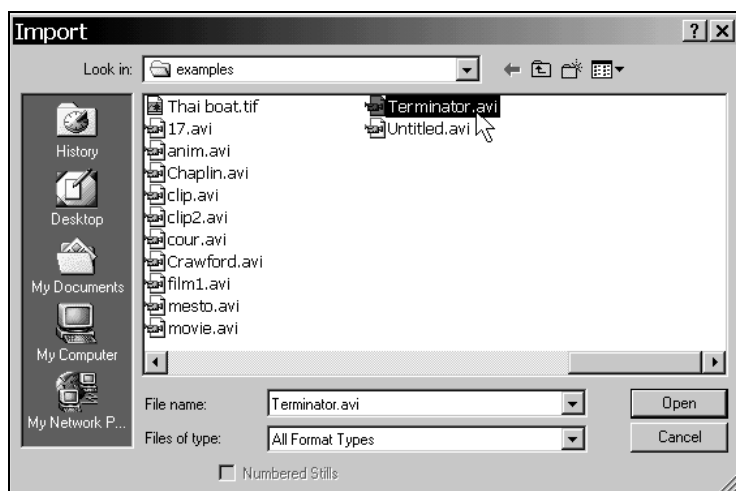


Рис. 3.5. Диалоговое окно Import

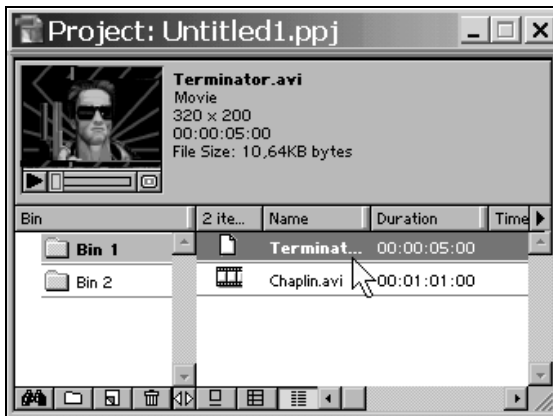


Рис. 3.6. Импортированный клип в окне **Project**

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 фрагмент.

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 компьютерные 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 работы на другой компьютер, вам придется захватить с собой не только файл с проектом, но и все медиа-файлы, в него импортированные (дополнительную информацию об этом можно найти в *разд. 2.5.3*).

Если вам удобнее применять не верхнее, а контекстное меню, то следует вызвать его из окна **Project** (Проект) (из области вне списков клипов и корзин) и выбрать ту же команду **Import | File** (Импорт | Файл).

3.2.3. Импорт последовательности файлов

Описанным способом (см. *разд. 3.2.2*) 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 Windows способом:

- ☐ щелчки на файлах в списке при удерживаемой клавише <Ctrl> устанавливают выделение на каждый файл, обеспечивая выбор, таким образом, 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.

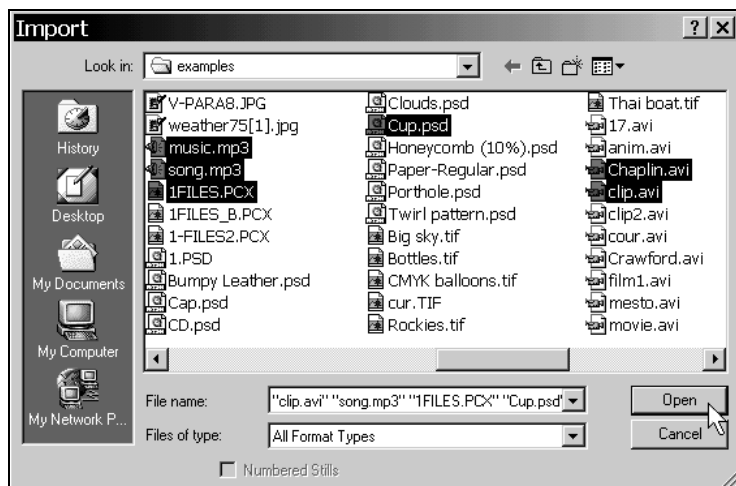


Рис. 3.7. Импорт последовательности файлов

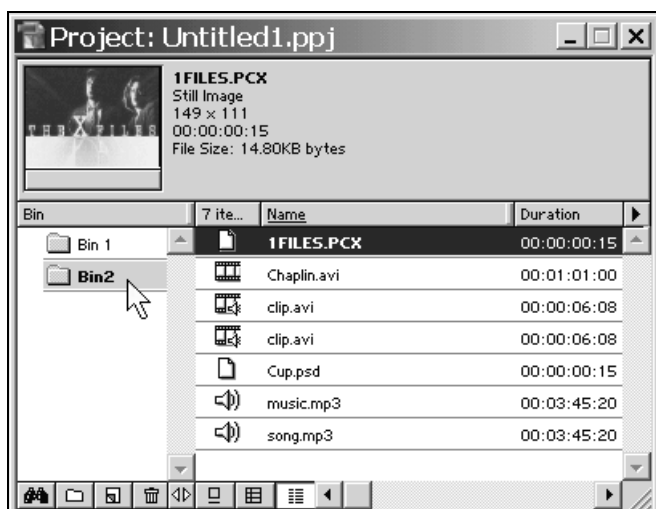


Рис. 3.8. Группа импортированных клипов в окне Project

Пример выделения нескольких файлов показан на рис. 3.7. Для завершения импорта следует, как и в случае единственного файла, нажать кнопку **Open** (Открыть). Результат импорта в пустую корзину **Bin 2** показан на рис. 3.8.

Замечание

Одновременно можно импортировать файлы различного медиа-типа, как это показано на рис. 3.7 и 3.8.

3.2.4. Импорт последовательности графических файлов в видеоклип

Пока мы рассматривали импорт медиа-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.

Замечание

Как вы помните (см. разд. 3.2.1), импортировать в качестве последовательности можно файлы форматов AI, PSD, PICT, TGA, BMP, TIFF.

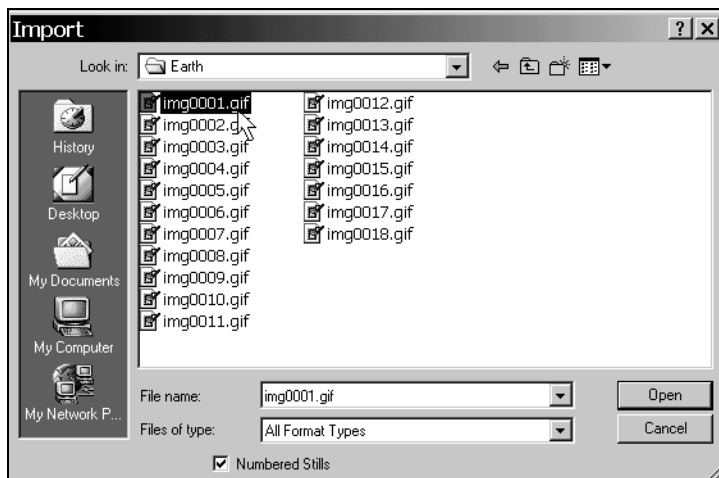


Рис. 3.9. Импорт видеоклипа из последовательности графических файлов

Для импорта группы графических файлов как одного видеоклипа:

1. Вызовите диалоговое окно **Import** (Импорт), например командой **File | Import | File** (Файл | Импорт | Файл), и перейдите в нем к нужной папке.
2. Установите флажок проверки **Numbered Stills** (Нумерованные изображения) в нижней части диалогового окна **Import** (Импорт) (рис. 3.9).
3. Выделите первый файл из последовательности.
4. Нажмите кнопку **Open** (Открыть).

Пример импорта последовательности статических изображений приведен на рис. 3.9, а его результат — на рис. 3.10.

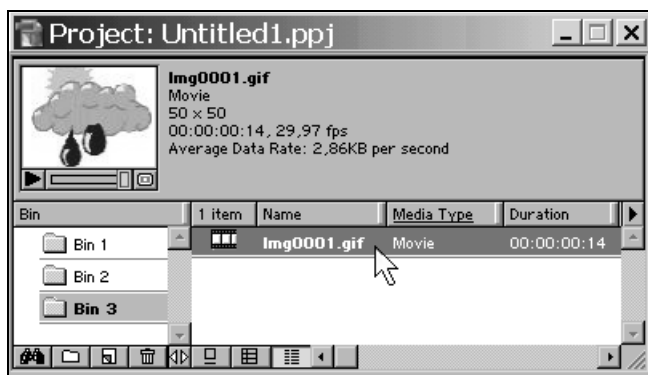


Рис. 3.10. Импортированный из последовательности файлов клип в окне **Project**

3.2.5. Просмотр файлов перед импортом

Если вы еще не решили, стоит ли импортировать клип в проект, или просто хотите просмотреть содержимое того или иного файла, его можно открыть в окне **Clip** (Клип), не помещая в окно **Project** (Проект). Например, зачастую желательно просмотреть клип перед импортом для того, чтобы отыскать нужный клип. Для предварительного просмотра клипов перед импортом следует изменить последовательность действий.

1. Выберите в верхнем меню команду **File | Open** (Файл | Открыть).
2. В диалоговом окне **Open** (Открыть) при необходимости задайте в списке типов файлов необходимый формат, либо выберите значение **All Format Types** (Все форматы). Найдите нужный файл в диалоговом окне, подобно тому, как вы открываете проекты Premiere, и нажмите кнопку **Open** (Открыть).
3. После нажатия кнопки **Open** (Открыть) файл будет открыт в окне **Clip** (Клип) (рис. 3.11). В зависимости от медиа-типа окно **Clip** (Клип) будет

снабжено различным набором элементов управления (для видео- и звуковых клипов появляются кнопки управления воспроизведением, а для статических клипов можно изменять их длительность). Просмотрите клип и решите, стоит ли добавлять его к проекту.

4. Если вы решили добавить клип в проект, перетащите его на окно **Project** (Проект).

Замечание

Можно сразу вставить клип и в место линии редактирования в окне **Timeline** (Монтаж), перетащив его сразу на нужное место в окне **Timeline** (Монтаж), либо выбрав команду **Clip | Insert at Edit Line** (Клип | Вставить в линию редактирования) или **Clip | Overlay at Edit Line** (Клип | Наложить в линию редактирования).



Рис. 3.11. Внешний файл, открытый в окне **Clip**

Замечание

Возможно, более удобным для вас покажется найти сначала медиа-файл в Проводнике Windows, а затем просто перетащить его на любое место в окне Adobe Premiere. Содержимое файла будет автоматически открыто в окне **Clip** (Клип).

Вообще говоря, клип, открытый в окне **Clip** (Клип), можно затем импортировать в проект несколькими альтернативными способами:

- при активном окне **Clip** (Клип) выбрать в верхнем меню команду **Clip | Add to the Project** (Клип | Добавить в проект);
- ухватив указателем мыши кадр клипа, перетащить его в окно **Project** (Проект) и отпустить на имени той корзины, в которую вы желаете поместить клип, например, можно перетащить клип в открытую корзину, отпуская кнопку мыши над областью клипов (рис. 3.12);

- ❑ сразу вставить клип в фильм, перетащив его за кадр из окна **Clip** (Клип) в окно **Timeline** (Монтаж) или в область **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор) (рис. 3.13 и 3.14), — после вставки в фильм клип будет добавлен к проекту автоматически (рис. 3.15).

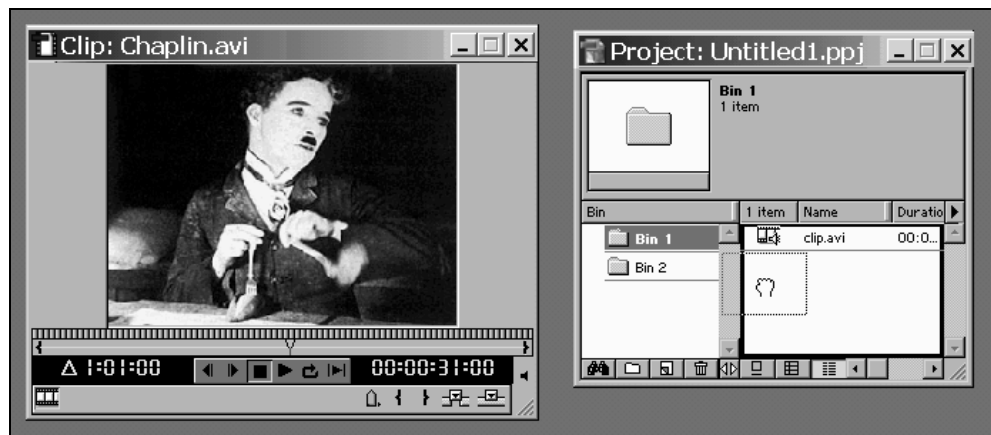


Рис. 3.12. Перетаскивание клипа из окна **Clip** в окно **Project**

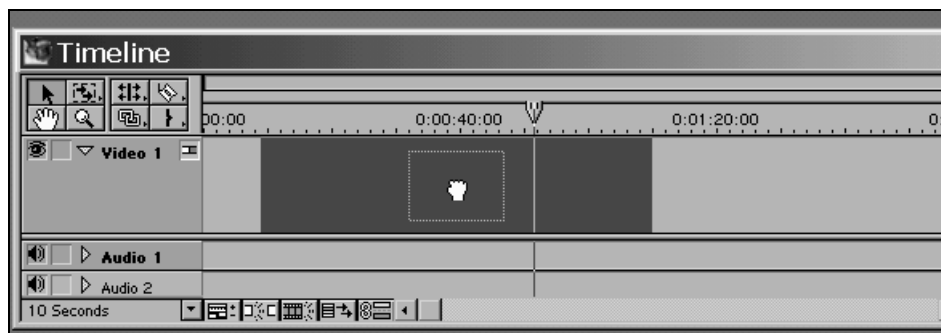


Рис. 3.13. Перетаскивание клипа в окно **Timeline**

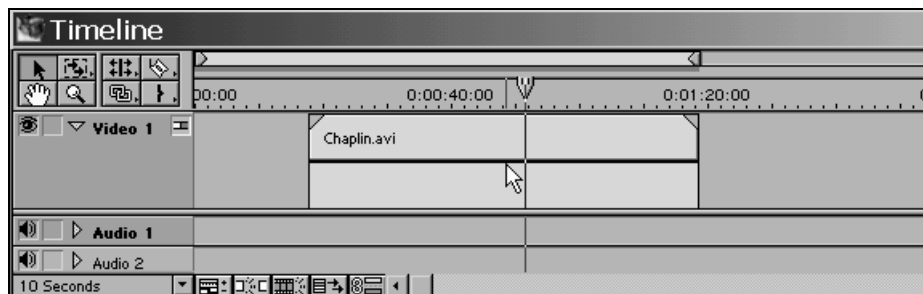


Рис. 3.14. Клип, вставленный в окно **Timeline**

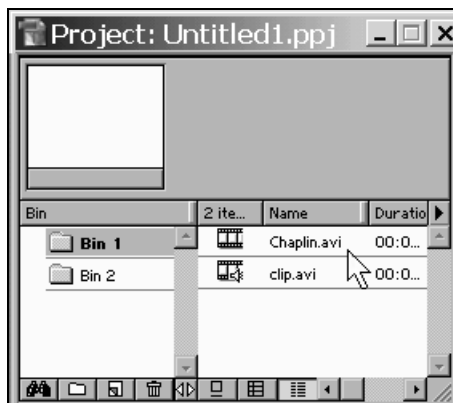


Рис. 3.15. Клип, вставленный в фильм, появляется в окне **Project**

Замечание

При вставке в окно **Timeline** (Монтаж) **Premiere** символизирует вам, что клип может быть расположен на том или ином треке черным прямоугольником, символизирующим клип (см. рис. 3.13). Перемещая указатель (при перетаскивании он имеет форму руки) при нажатой кнопке мыши вдоль трека, можно вставить клип в нужное место фильма.

3.2.6. Импорт внешней корзины

Внешняя корзина, предварительно сохраненная в файле с расширением **plb** (см. *разд. 2.4.6*), может быть импортирована в проект как обычный файл, т. е. командой **File | Import | File** (Файл | Импорт | Файл). После импорта корзина появляется в корзине проекта, которая была открыта на момент импорта. При этом, если импортируемая корзина имела вложенные корзины, они также помещаются в нее, сохраняя всю иерархию.

3.2.7. Импорт папки

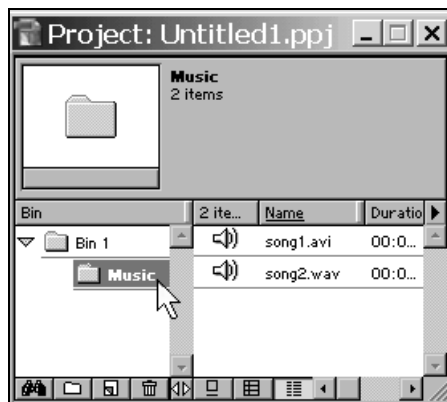
Если вам нужно импортировать в проект все файлы, расположенные в какой-либо из папок на диске, то можно импортировать сразу папку целиком.

При этом папка появляется в проекте в виде одноименной корзины, содержащей все клипы, соответствующие файлам папки.

Для импорта папки выберите в верхнем меню команду **File | Import | Folder** (Файл | Импорт | Папка). Затем в открывшемся диалоговом окне **Browse For Folder** (Обзор папок) определите местоположение папки на диске (рис. 3.16) и нажмите кнопку **ОК**. После этого папка появится в проекте в виде корзины (рис. 3.17).



Рис. 3.16. Импорт папки

Рис. 3.17. Импортированная папка **Music** появляется в проекте в виде корзины с клипами

Замечание

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

3.2.8. Импорт проекта

Помимо импорта отдельных файлов и папок допускается импорт целого проекта, который был создан ранее. Проект импортируется в виде вложенной корзины в открытую корзину окна **Project** (Проект) и одновременно вставляется в окно **Timeline** (Монтаж), т. е. автоматически становится частью фильма.

Совет

Применять импорт проекта удобно, когда вы работаете с коллегами над монтажом масштабного фильма. Тогда каждый из вас может создавать свой фрагмент фильма в виде собственного отдельного проекта, а затем понадобится лишь импортировать проекты друг за другом в нужном порядке в еще один, общий проект.

Для импорта проекта:

1. Выберите в верхнем меню **File** (Файл) или контекстном меню команду **Import | Project** (Импорт | Проект).
2. В диалоговом окне **Import Project** (Импорт проекта) определите местонахождение файла с проектом на диске (рис. 3.18) и нажмите кнопку **Open** (Открыть).

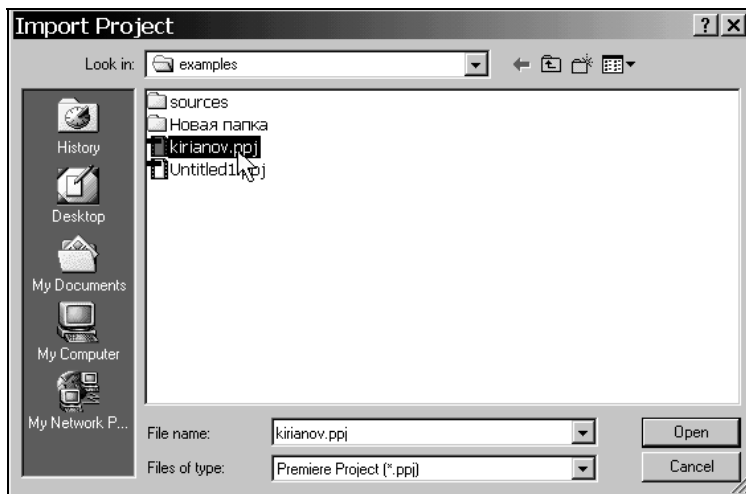


Рис. 3.18. Импорт проекта

3. В появившемся новом диалоговом окне **Import Project** (Импорт проекта) выберите место вставки проекта в фильм, устанавливая один из трех переключателей (рис. 3.19):

- **Beginning** (В начало);
- **Edit Line** (В линию редактирования);
- **End** (В конец).

4. Нажмите кнопку **OK**.

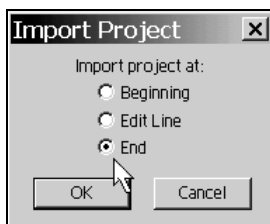


Рис. 3.19. Определение места вставки проекта в фильм при импорте проекта

После этого проект появится в окне **Project** (Проект) в виде корзины (рис. 3.20), а смонтированный в нем фильм будет вставлен в определенное вами место в окне **Timeline** (Монтаж).

Внимание!

Из-за несовместимости некоторых операций нельзя непосредственно импортировать в проект Premiere 6.5 проекты версий Premiere 5.0 и более ранних. Что-

бы обойти это ограничение, откройте сначала проект в старом формате в Premiere 6.5 и сохраните его в новом файле, после чего данный файл допускается импортировать в другой проект.

Совет

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

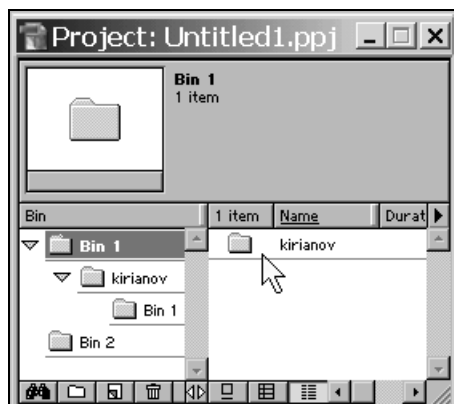


Рис. 3.20. Импортированный проект в окне **Project** в виде корзины

3.3. Оцифровка клипов

Не всегда видео и звук, который вы желаете монтировать в Premiere, уже подготовлен в виде медиа-файла и хранится на вашем жестком или компакт-диске. Зачастую записи имеются в неоцифрованном виде, т. е. обычно на видеокассетах. *Оцифровкой* (capture) называют процесс преобразования видеосигнала с внешнего устройства, подключенного к компьютеру, в медиа-файл. Внешними устройствами могут быть как видеокамеры, видеомагнитофоны, так и различные монтажные комплексы. Причем оцифровывать допускается и аналоговые, и цифровые видеосигналы. В зависимости от стандарта видеосигнала, типа внешней аппаратуры и характера предполагаемой работы вам следует подобрать соответствующую разновидность устройства оцифровки.

Оцифровку можно проводить двумя способами:

- ❑ с помощью сервисного программного обеспечения, поставляемого вместе с платой оцифровки (пример такой работы приведен на рис. 3.21); в этом случае при работе с Premiere вам потребуется импортировать в проекты подготовленные заранее файлы;



Рис. 3.21. Оцифровка видеосигнала с внешнего устройства с помощью его программного обеспечения

- с помощью самого приложения Adobe Premiere; вам потребуется лишь иметь внешний источник видеосигнала, подключенный к компьютеру через устройство оцифровки, корректно воспринимаемое Premiere.

3.3.1. Общие сведения о цифровом и аналоговом видео

Вообще говоря, современные способы хранения информации подразделяются на два типа.

- **Аналоговое (analog) видео.** Это наиболее старый и традиционный способ, примером которого являются обычные видеозаписи на VHR-кассетах. В разных странах существуют различные стандарты аналоговых данных, например, PAL, NTSC, SECAM. Для того чтобы перенести запись в компьютер, требуются специальные *устройства оцифровки* (capture device). Чаще всего, они имеют вид плат (рис. 3.22), устанавливаемых внутрь компьютера и снабженных входными разъемами для подключения видеокамер, магнитофонов, TV-антенн и т. п. (рис. 3.23). Эти устройства поставляются вместе с программным обеспечением, которое позволяет перенести аналоговую информацию в медиа-файлы и запасти их на вашем компьютере.
- **Цифровое видео (digital, DV).** Сравнительно молодой стандарт, хранящий записи в форме числовых данных (например, на CD- или DVD-дисках,

цифровых магнитных лентах или на специальных носителях информации типа Memory Stick и т. п.). Некоторые современные цифровые устройства показаны в качестве примера на рис. 3.24 и 3.25. Постепенно данный формат вытесняет аналоговое видео. Цифровое видео проще перенести в файловую форму, поскольку сигнал уже оцифрован и требуется лишь переправить последовательность данных в компьютер. Современные компьютеры снабжены входным портом, называемым IEEE 1394, подобно портам, к которым подключается принтер или модем. Для переноса данных в компьютер, таким образом, достаточно подключить цифровое устройство (цифровой фотоаппарат, камеру или магнитофон) кабелем, который к нему прилагается, к порту IEEE 1394 (рис. 3.26). Кроме того, современные платы оцифровки часто имеют цифровой вход в стандарте IEEE 1394.

Premiere 6.5 дает пользователю возможность оцифровки аналогового видео и переноса цифрового видео через порт IEEE 1394 непосредственно в Premiere.



Рис. 3.22. Платы оцифровки

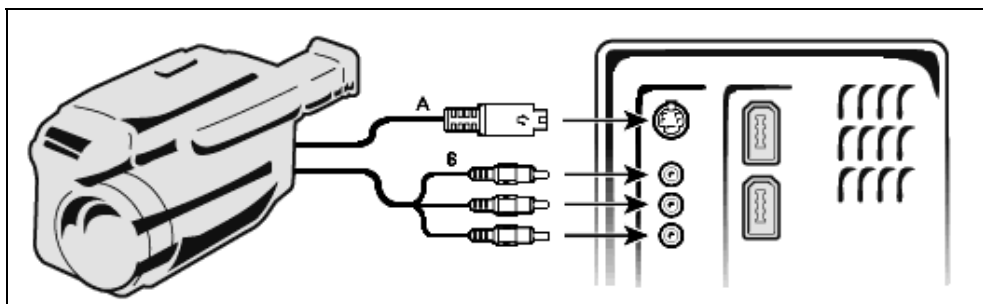


Рис. 3.23. Схема подключения внешнего аналогового устройства к компьютеру



Рис. 3.24. Некоторые современные видеокамеры



Рис. 3.25. Некоторые современные цифровые устройства

Замечание

Для того чтобы воспользоваться этим методом, устройство оцифровки аналогового сигнала, которое установлено на вашем компьютере, должно быть совместимо с Premiere. Соответствующую информацию можно найти в инструкции по эксплуатации платы, либо на сервере компании Adobe.

Замечание

Premiere работает со всеми цифровыми устройствами, подключаемыми к порту IEEE 1394 и совместимыми со стандартом OHCI. Последнее (т. е. совместимость со стандартом) необходимо для корректной работы устройств в Windows и выполнено практически для всех цифровых устройств.

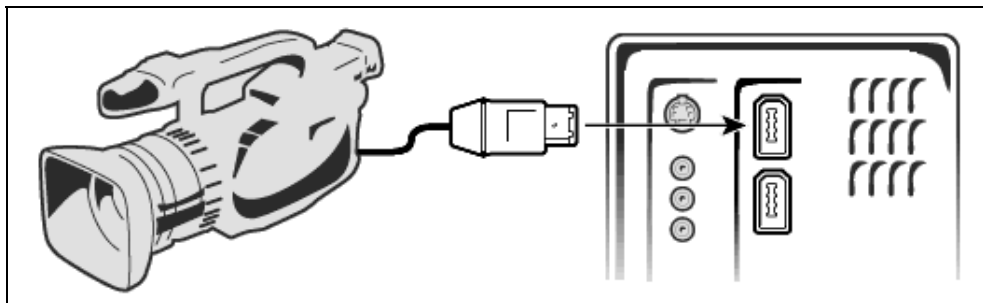


Рис. 3.26. Схема подключения цифрового устройства к компьютеру через порт IEEE 1394

3.3.2. Подготовка к оцифровке

Рассмотрим, как в Adobe 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 более удобно проводить оцифровку при открытом проекте. Тогда оцифрованные файлы по мере работы будут автоматически добавляться в проект в виде клипов.

Начало оцифровки

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

1. Подключите надлежащим образом внешний источник видеосигнала к компьютеру через устройство оцифровки. При необходимости воспользуйтесь инструкциями по эксплуатации этих устройств.
2. Включите воспроизведение видео на внешнем устройстве. Это вам поможет сразу определить, надежно ли поступает видеосигнал на компьютер.

Замечание

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

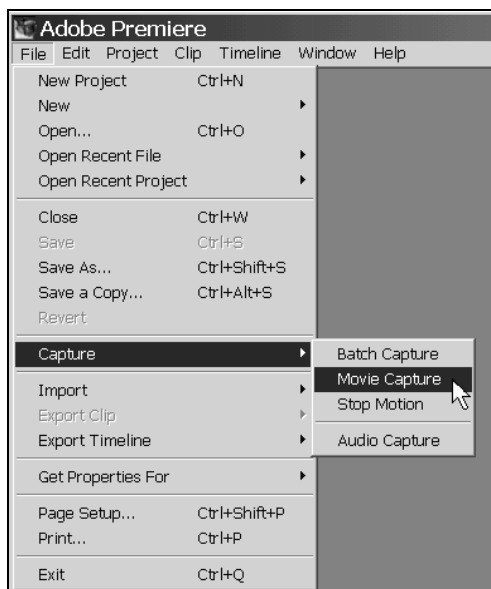


Рис. 3.27. Выбор команды оцифровки

3. Выберите в верхнем меню команду **File | Capture | Movie Capture** (Файл | Оцифровка | Видео) (рис. 3.27).
4. После некоторого времени инициализации внешнего устройства на экране появится диалоговое окно **Movie Capture** (Оцифровка видео) (рис. 3.28). Если на внешнем устройстве идет воспроизведение видеопрограммы, наблюдайте за ее качеством в области предварительного просмотра в левой части этого диалогового окна.

Диалоговое окно **Movie Capture**

Диалоговое окно **Movie Capture** (Оцифровка видео) (рис. 3.28) предназначено для управления процессом оцифровки. Оно состоит из двух больших областей. В левой части окна выводится кадр видеоизображения, передаваемый с внешнего устройства, а под кадром — панель с кнопками управления процессом оцифровки.

- ☐ **Enable Device Control** (Разрешить аппаратный контроль) — кнопка выводит на панель дополнительных кнопок управления внешним устройством, если ваша аппаратура это позволяет.
- ☐ **Record** (Запись) — кнопка включения записи оцифрованного видеосигнала в медиа-файл.

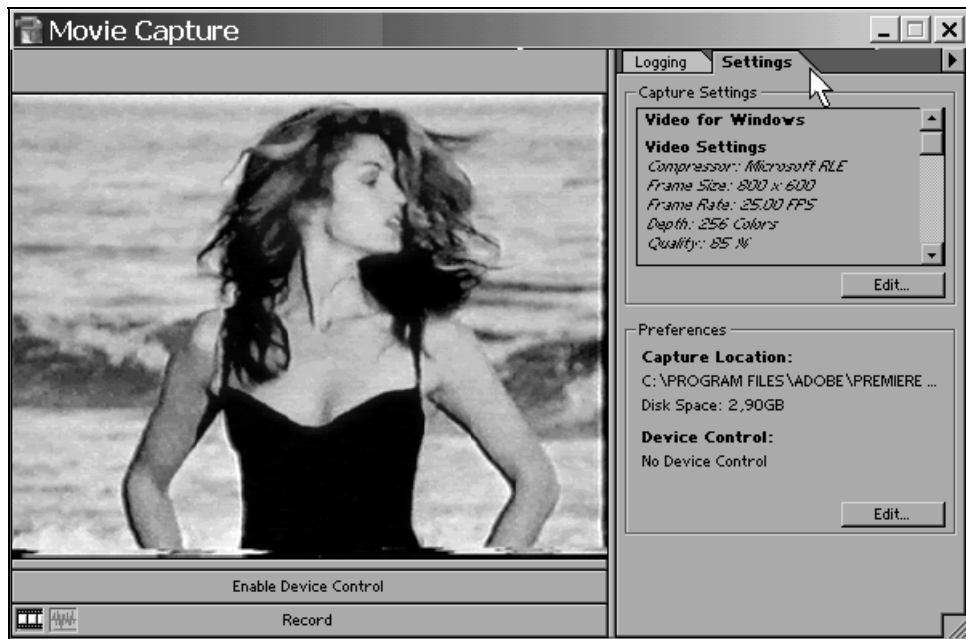


Рис. 3.28. Диалоговое окно **Movie Capture**

- ☐ **Take Video** (Взять видео) — кнопка, похожая на кнопку внизу окна **Clip** (Клип) и задающая опцию записи в файл видеозображения. Нажатие этой кнопки ведет к ее перечеркиванию, что означает, что видео с внешнего устройства браться не будет.
 - ☐ **Take Audio** (Взять аудио) — аналогичная кнопка, задающая режим оцифровки или отключения звука с внешнего устройства.
- В правой части диалогового окна **Movie Capture** (Оцифровка видео) может отображаться, в зависимости от выбранной закладки, информация двух типов.
- ☐ **Logging** (Формуляр) — страница с основными атрибутами, идентифицирующими файл, в который будет проведена оцифровка (см. ниже рис. 3.32).
 - ☐ **Settings** (Установки) — страница с возможностью просмотра и изменения основных установок процесса оцифровки (см. рис. 3.28).

Установки оцифровки

Рассмотрим установки оцифровки более подробно. В верхней группе **Capture Settings** (Установки оцифровки) вкладки **Settings** (Установки) диалогового окна **Movie Capture** (Оцифровка видео) размещается основная информация о параметрах оцифровки, такая как размер кадра, глубина цвета пиксела, частота кадров и т. п. (см. рис. 3.28). Таким образом, перед тем как начать запись файла, вы имеете возможность наблюдать его будущие свойства. Если требуется поменять эти установки, то следует нажать кнопку **Edit** (Изменить) в данной группе. В результате появится диалоговое окно **Project Settings** (Установки проекта), открытое на странице с установками оцифровки (рис. 3.29).

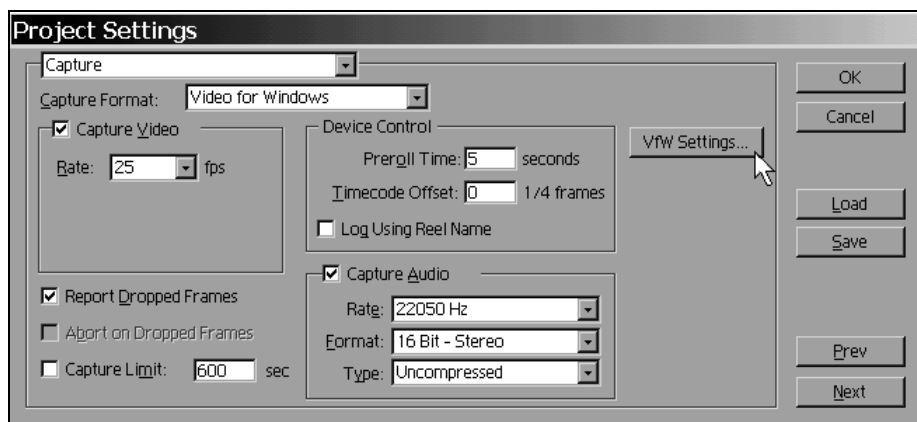


Рис. 3.29. Страница установок оцифровки в диалоговом окне **Project Settings**

Замечание

Это же самое диалоговое окно, как вы помните, можно вызвать командой **Project | Project Settings | Capture Settings** (Проект | Установки проекта | Оцифровка).

В диалоговом окне **Project Settings** (Установки проекта) задаются основные параметры оцифрованного файла. Перечислим их, имея в виду, что эти параметры имеют тот же смысл, что и рассмотренные нами в *главе 2* установки проекта, но относятся не к проекту, а к создаваемому файлу.

❑ **Capture Format** (Формат оцифровки) — раскрывающийся список, похожий на одну из общих установок проекта **Editing Mode** (Режим редактирования) (см. *разд. 2.1.4*). Определяет, какой метод будет применяться при оцифровке файла, определяя доступные кодеки и прочие настройки. Выбор одного из форматов влечет за собой изменение набора параметров данного диалога:

- **Video for Windows** — формат для Windows;
- **QuickTime** — формат для Macintosh;
- **DV IEEE 1394 Capture** — формат для оцифровки в стандарте цифрового видео при передаче сигнала через порт IEEE 1394.

Замечание

Если на вашем компьютере устройства оцифровки нет, то кроме данного раскрывающегося списка вы ничего в диалоговом окне не увидите, поскольку устройство не сможет быть инициализировано Premiere.

❑ **Capture Video** (Оцифровка видео) — флажок проверки, включающий взятие видеоизображения с внешнего устройства, и панель, группирующая параметры оцифровки видео, например, частоту кадров.

❑ **Capture Audio** (Оцифровка аудио) — флажок проверки, включающий взятие звука, и панель с параметрами оцифровки звука, такими, например, как **Rate** (Частота), **Format** (Формат) и **Type** (Тип сжатия).

Внимание!

Старайтесь выбирать параметры оцифровки такими же (по крайней мере, не хуже), что и предполагаемые установки фильма, который хотите создавать. Иначе качество фильма неминуемо ухудшится.

❑ **Device Control** (Аппаратный контроль) — параметры, задающие опции управления устройством с компьютера. Существенно зависят от типа конкретного устройства оцифровки, которое вы используете.

❑ **Report Dropped Frames** (Сообщать о выпавших кадрах) — флажок проверки, задающий опцию информирования пользователя в специальном диалоговом окне о количестве кадров, которые выпадали при оцифровке.

Выпадение кадров происходит из-за того, что сигнал с внешнего устройства иногда не успевает обработаться компьютером в режиме реального времени, и такие кадры в оцифрованном файле будут отсутствовать.

- ☐ **Abort on Dropped Frames** (Прерывать при выпавших кадрах) — флажок проверки, задающий опцию прекращения оцифровки при выпадении кадра.
- ☐ **Capture Limit** (Предел оцифровки) — флажок проверки и поле для числового ввода, задающее максимальную длительность файла при оцифровке.

Кроме перечисленных установок, некоторые параметры могут быть вынесены в дополнительное диалоговое окно (его пример показан на рис. 3.30). Оно может вызываться нажатием кнопки **VfW Settings** (Установки видео) в рассмотренном нами диалоговом окне (см. рис. 3.29). Вообще говоря, при наличии на вашем компьютере устройства оцифровки внешний вид диалоговых окон с установками оцифровки может быть различным и зависеть от конкретного типа устройства.

Замечание

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

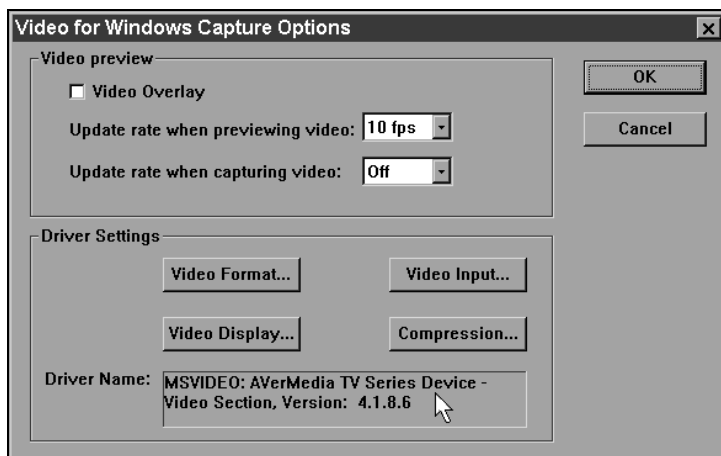


Рис. 3.30. Дополнительное диалоговое окно с установками оцифровки

Помимо установок оцифровки можно определять, в каком месте на вашем диске будут сохранены файлы и какой тип аппаратного контроля (если он предусмотрен вашим устройством) будет применяться. Для просмотра и

корректировки этих параметров следует воспользоваться нижней группой **Preferences** (Настройки) и находящейся в ней кнопкой **Edit** (Изменить) (см. рис. 3.28). Корректировка производится в диалоговом окне **Preferences** (Настройка) (рис. 3.31), которое также можно вызвать выбором в верхнем меню команды **Edit | Preferences | Scratch Disks and Device Control** (Правка | Настройка | Временные диски и аппаратный контроль).

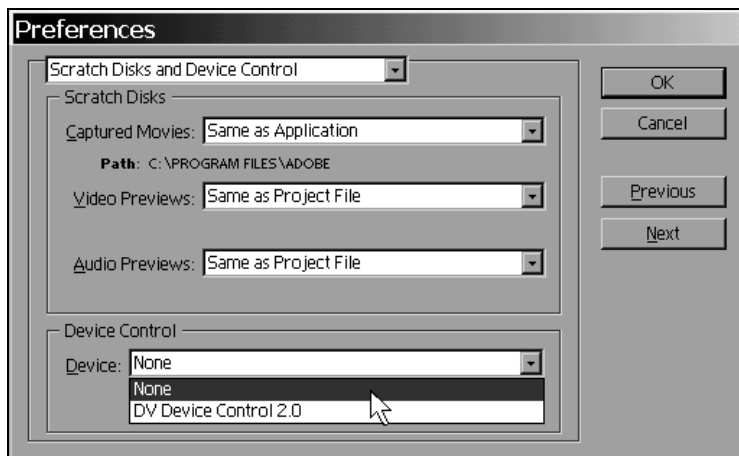


Рис. 3.31. Изменение настроек оцифровки

На другой вкладке диалогового окна **Movie Capture** (Оцифровка видео) — **Logging** (Формуляр) — записываются основные атрибуты файла, в который производится оцифровка (рис. 3.32), в частности, **Reel Name** (Имя видеокассеты), **File Name** (Имя файла), **Comment** (Комментарий) и т. д.

Замечание

Некоторые из полей для ввода информации о файле доступны только, если ваше устройство оцифровки допускает аппаратный контроль со стороны компьютера.

Диалоговое окно **Movie Capture** (Оцифровка видео), подобно другим окнам **Premiere**, имеет кнопку вызова меню окна в правой верхней части. В меню окна можно устанавливать основные опции оцифровки, о которых мы с вами уже говорили (рис. 3.33). В частности, выделенная указателем мыши команда **Fit Image in Window** (Развернуть кадр во все окно) позволяет увеличить размер изображения в левой части диалогового окна (как это показано на всех рисунках настоящего раздела). Если снять флажок проверки возле данного пункта, то кадр станет меньше по размеру (см. для примера рис. 3.40 ниже), но ресурсы компьютера (весьма ценные при оцифровке внешнего сигнала) будут несколько сэкономлены.

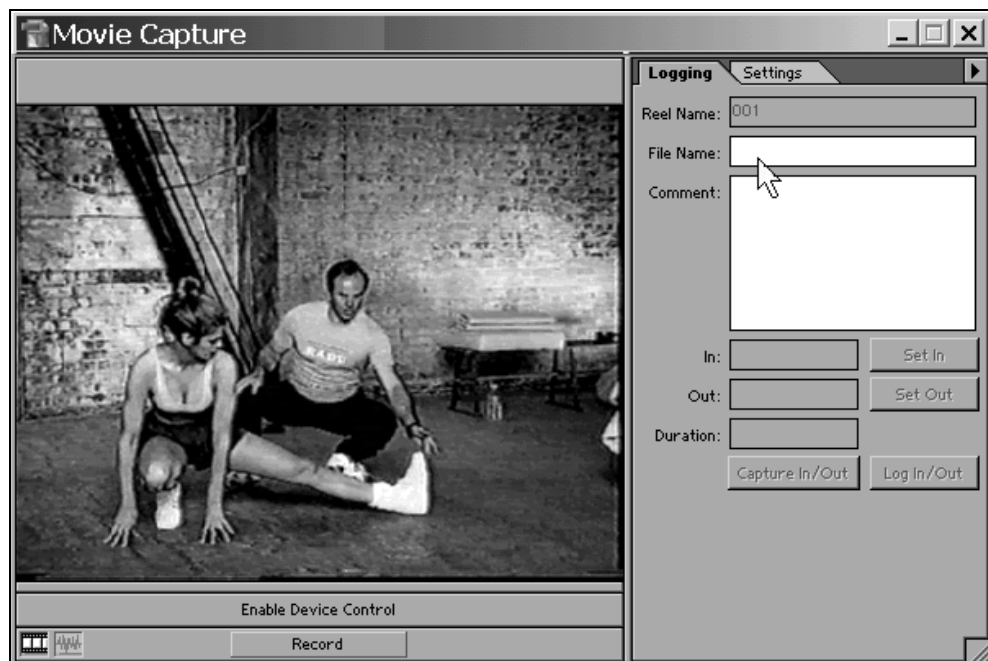


Рис. 3.32. Вкладка Logging



Рис. 3.33. Меню окна Movie Capture

3.3.3. Оцифровка видео и звука

После того как вы увидели изображение кадра с внешнего устройства в диалоговом окне **Movie Capture** (Оцифровка видео), можно приступить собственно к оцифровке. Оцифровка средствами *Premiere* может выполняться двумя различными способами.

- ❑ *Без аппаратного контроля* — управление воспроизведением видео на внешнем устройстве производится непосредственно на этом устройстве (например, с помощью кнопок на панели видеомagneтофона). 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* — управление внешним устройством возможно осуществлять из *Adobe Premiere*. Иными словами, имеется обратная связь, позволяющая командами компьютера включать и останавливать воспроизведение, перематывать видеопленку и т. п.

Рассмотрим в этом разделе первый способ оцифровки. Чтобы записать видеосигнал с внешнего устройства в файл:

1. Включите воспроизведение на внешнем устройстве и добейтесь приемлемого качества получения сигнала на компьютере в диалоговом окне **Movie Capture** (Оцифровка видео).
2. За несколько секунд (как правило, 5—10) до начала фрагмента, который вы желаете записать в файл, нажмите кнопку **Record** (Запись) в нижней левой части диалогового окна **Movie Capture** (Оцифровка видео).
3. Наблюдайте за кадрами, которые оцифровываются устройством.
4. По истечении 5—10 секунд после конечного кадра записываемого фрагмента нажмите клавишу <Esc>.
5. В появившемся диалоговом окне **File Name** (Имя файла) (рис. 3.34) введите имя файла и комментарий к клипу.
6. Нажмите кнопку **OK**.

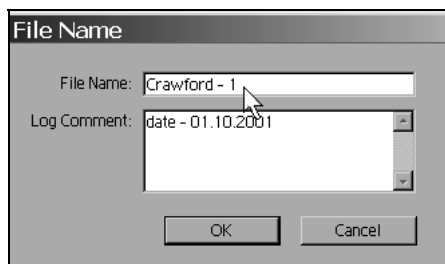


Рис. 3.34. Ввод имени файла и комментария после оцифровки

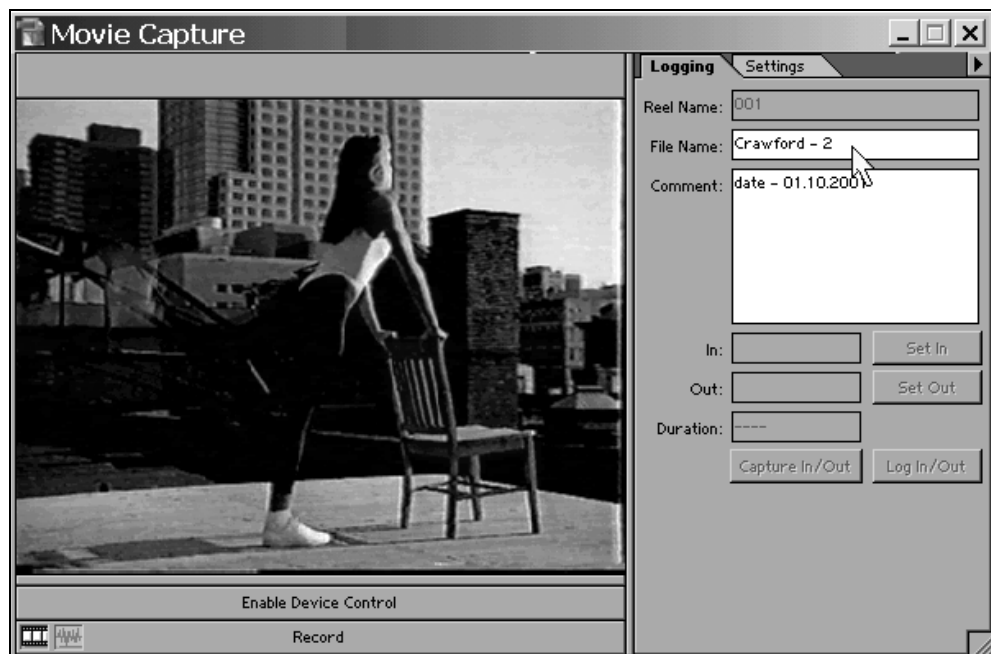


Рис. 3.35. Программа готова к оцифровке следующего файла

После этого на вашем диске в месте, определенном настройками, появится оцифрованный файл (см. подразд. "Установки оцифровки" разд. 3.3.2), а окно **Movie Capture** (Оцифровка видео) будет готово к оцифровке следующего файла (рис. 3.35). В частности, модифицированное имя прошлого файла будет использовано по умолчанию в качестве предложения имени очередного файла.

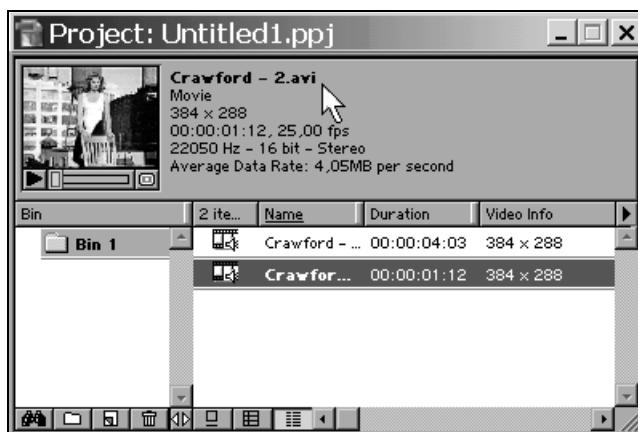


Рис. 3.36. Окно Project с оцифрованными клипами

Если вы производите оцифровку при открытом проекте, то оцифрованный клип будет автоматически добавлен в текущую корзину проекта (рис. 3.36).

3.3.4. Оцифровка стоп-кадров

Мы рассмотрели процесс оцифровки видеоизображения с внешнего устройства в анимационный файл. Иногда может потребоваться более простой вариант оцифровки — создание статического изображения из стоп-кадра поступающего на компьютер видеосигнала. Соответственно, статическое изображение сохраняется в файлах графических форматов (BMP, PCX и т. п.).

Для оцифровки стоп-кадра:

1. Включите воспроизведение на внешнем устройстве, подключенном к компьютеру.
2. Выберите в верхнем меню команду **File | Capture | Stop Motion** (Файл | Оцифровка | Стоп-кадр).
3. В диалоговом окне **Stop Motion** (Стоп-кадр) наблюдайте за кадрами, поступающими с внешнего устройства (рис. 3.37).
4. В нужный момент нажмите кнопку **Capture** (Оцифровка).

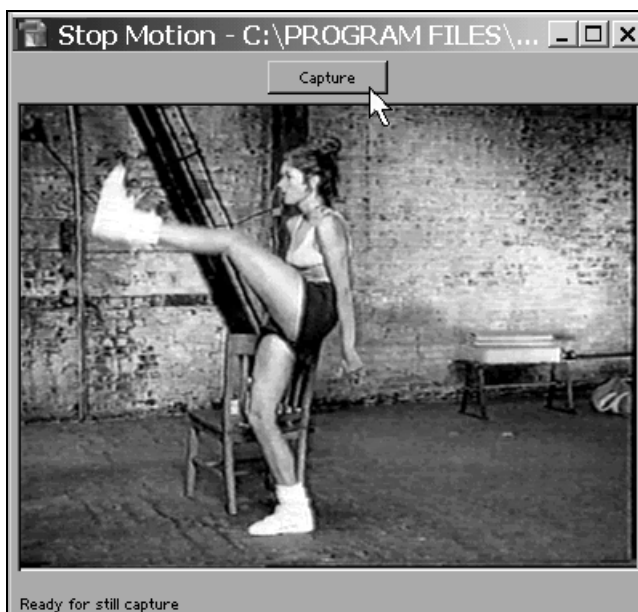


Рис. 3.37. Оцифровка стоп-кадра

В результате оцифрованный стоп-кадр откроется в окне **Clip** (Клип), подобно обычному статическому клипу (рис. 3.38).

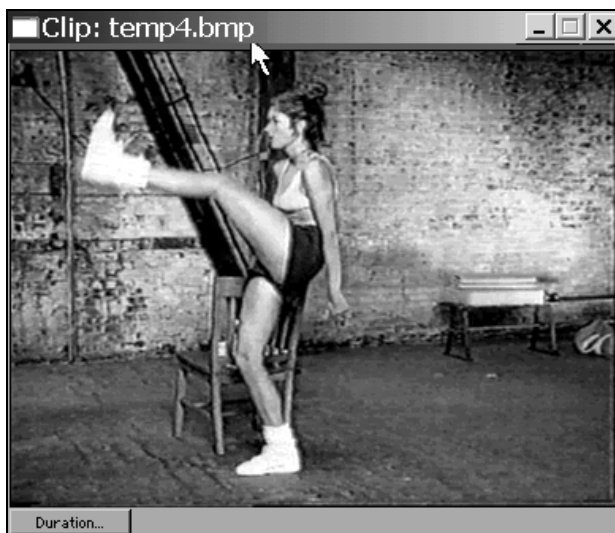


Рис. 3.38. Оцифрованный стоп-кадр в окне Clip

Чтобы оцифрованный стоп-кадр можно было использовать в проектах, его следует сохранить в файле. Для этого в верхнем меню необходимо выбрать команду **File | Save** (Файл | Сохранить) и определить в появившемся диалоговом окне **Save File** (Сохранить файл) имя и местонахождение графического файла с оцифрованным изображением (рис. 3.39).

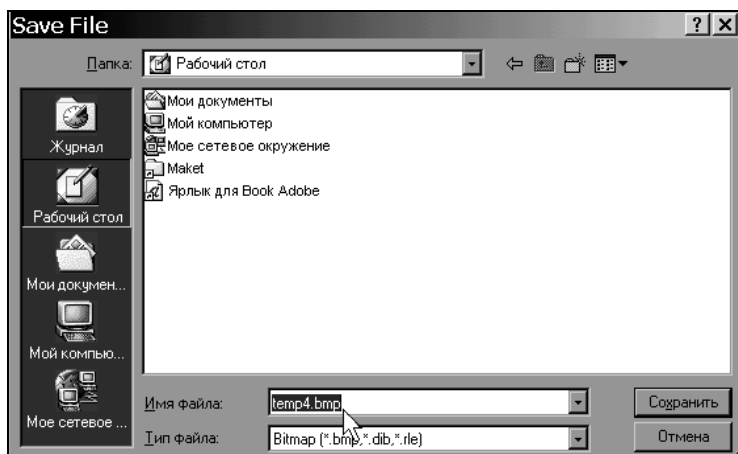


Рис. 3.39. Сохранение файла со статическим клипом

Внимание!

В отличие от оцифровки видео, стоп-кадры не записываются автоматически в файлы. Делать это приходится вручную после того, как стоп-кадр откроется

в окне **Clip** (Клип). Если качество оцифровки стоп-кадра вас не удовлетворяет, то можете просто закрыть окно **Clip** (Клип), не сохраняя стоп-кадр.

3.3.5. Оцифровка с аппаратным контролем

Некоторые устройства оцифровки могут управляться не только с собственной панели (пульт) управления, но и с компьютера, к которому они подключены. Такие устройства позволяют автоматизировать процесс оцифровки в **Premiere**. В частности, таковы устройства цифрового видео стандарта **IEEE 1394**. Для того чтобы вывести на экран дополнительные кнопки управления внешним устройством (рис. 3.40), нажмите в диалоговом окне **Movie Capture** (Оцифровка видео) кнопку **Enable Device Control** (Разрешить аппаратный контроль).

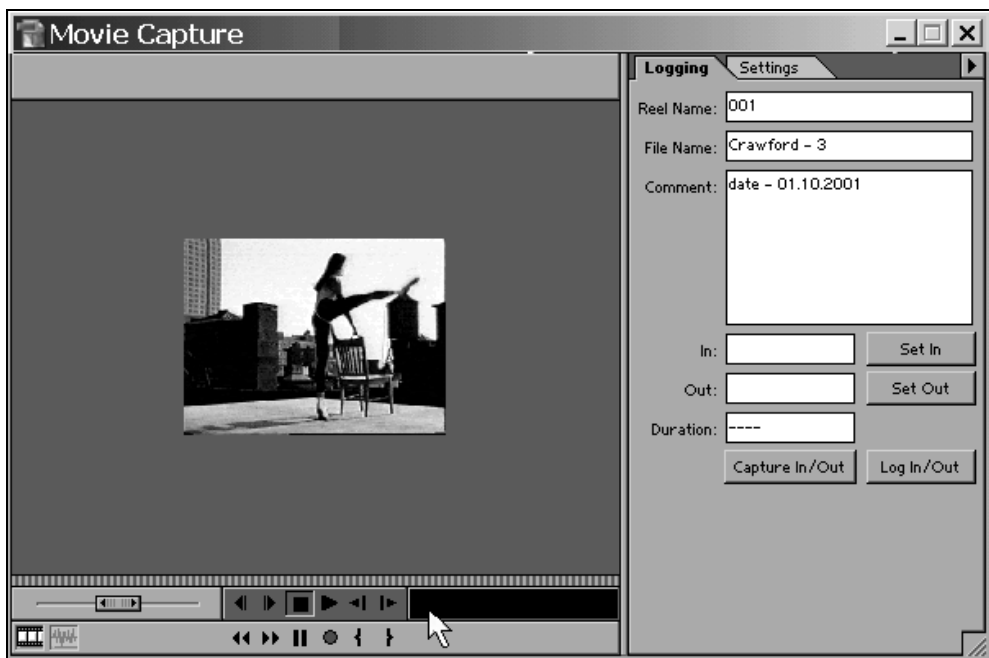


Рис. 3.40. Окно **Movie Capture** с включенным аппаратным контролем

Возможно, для настройки опций аппаратного контроля вам потребуется определить в соответствующем диалоговом окне **DV Device Control Options** (Опции аппаратного контроля) (рис. 3.41) параметры, подходящие к вашему устройству оцифровки. Для вызова диалогового окна с опциями аппаратного контроля следует воспользоваться раскрывающимся списком **Device** (Устройство) в диалоговом окне **Preferences** (Настройка) (см. рис. 3.31).

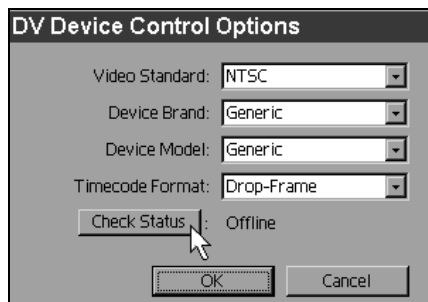


Рис. 3.41. Определение опций аппаратного контроля

Внимание!

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

Если аппаратный контроль разрешен, то в диалоговом окне **Movie Capture** (Оцифровка видео) можно будет использовать панель управления внешним устройством, служащую для подачи на устройство некоторых команд. Панель состоит из нескольких частей, расположенных друг под другом в нижней части диалогового окна (см. рис. 3.40).

Непосредственно под областью кадра находится полоса протяжки (**Jog Control**). Она похожа на полосу протяжки в окнах **Clip** (Клип) и **Monitor** (Монитор), и ее функция сводится к покaдровой перемотке видео на внешнем устройстве назад или вперед при перетаскивании ее пользователем влево или вправо соответственно.

Под полосой протяжки находится панель со следующими элементами управления (слева направо):

- ❑ **Shuttle Control** (Регулятор скорости) — ползунковый регулятор, увеличивающий или уменьшающий скорость воспроизведения на внешнем устройстве;
- ❑ **Previous Frame** (Кадр назад) — кнопка, перематывающая на внешнем устройстве пленку на один кадр назад;
- ❑ **Next Frame** (Кадр вперед) — кнопка, перематывающая пленку на один кадр вперед;
- ❑ **Stop** (Стоп) — кнопка останова воспроизведения;
- ❑ **Play** (Проиграть) — кнопка запуска воспроизведения на внешнем устройстве;
- ❑ **Play Slowly in Reverse** (Медленно проиграть назад) — кнопка медленной перемотки назад;
- ❑ **Play Slowly** (Медленно проиграть) — кнопка медленной перемотки вперед.

Самая нижняя панель содержит следующие кнопки:

- ☐ **Take Video** (Взять видео) — включение или отключение опции записи видеоизображения с внешнего устройства при оцифровке;
- ☐ **Take Audio** (Взять аудио) — включение или отключение опции записи звука с внешнего устройства при оцифровке;
- ☐ **Rewind** (Назад) — быстрая перемотка назад;
- ☐ **Fast Forward** (Вперед) — быстрая перемотка вперед;
- ☐ **Pause** (Пауза) — пауза при воспроизведении;
- ☐ **Record** (Запись) — запуск процесса оцифровки;
- ☐ **Set In** (Входной маркер) — пометка текущего кадра входным маркером для удобства последующей оцифровки;
- ☐ **Set Out** (Выходной маркер) — пометка текущего кадра выходным маркером.

Замечание

Еще раз обращаем внимание на то, что описанные кнопки, кроме кнопок записи, относятся к управлению внешним устройством.

Описанными кнопками можно пользоваться подобно панели управления видеомagneтофоном, что существенно упрощает процесс оцифровки. Если вы применяете аппаратный контроль, то вам не придется каждый раз отвлекаться от компьютера для управления внешним устройством.

Итак, для управления автоматизации оцифровки следует вызвать окно **Movie Capture** (Оцифровка видео) и воспользоваться двумя панелями с кнопками в его нижней левой части. Если этих панелей нет на экране, нужно вызвать их нажатием заменяющей их кнопки **Enable Device Control** (Разрешить аппаратный контроль). Пользуйтесь кнопками на панелях окна **Movie Capture** (Оцифровка видео), как на пульте обычного видеомagneтофона, чтобы запускать и останавливать воспроизведение на устройстве, подключенном к компьютеру, видеоленты. Текущий кадр вы будете наблюдать в левой части окна **Movie Capture** (Оцифровка видео).

1. Выберите фрагмент видеозаписи для оцифровки.
2. За несколько секунд до того, как появится определенный вами для оцифровки фрагмент видеозаписи, нажмите кнопку **Record** (Запись) в нижней группе.
3. Остановите оцифровку через несколько секунд по окончании выбранного вами фрагмента видеозаписи нажатием клавиши <Esc>.
4. В диалоговом окне **File Name** (Имя файла) укажите имя файла с оцифрованной записью (в верхнем текстовом поле) и, при желании, снабдите его комментарием (в нижнем поле).
5. После этого файл будет записан на диск вашего компьютера.

Замечание

Если устройство оцифровки предусматривает аппаратный контроль, то можно организовать автоматизированный процесс оцифровки, называемый *пакетной оцифровкой* (batch capture). Пакетная оцифровка — это процесс оцифровки сразу ряда фрагментов видео с внешнего устройства, предварительно запрограммированный пользователем. Для вызова окна пакетной оцифровки (рис. 3.42) следует воспользоваться командой **File | Capture | Batch Capture** (Файл | Оцифровка | Пакетная оцифровка).

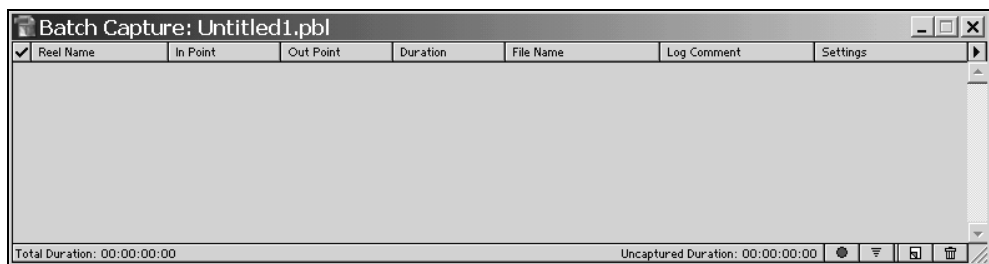


Рис. 3.42. Окно пакетной оцифровки

3.3.6. Озвучивание

Иногда в процессе работы над проектом возникает необходимость озвучить некоторые части фильма. Для того чтобы создать нужный звуковой файл (например, записать звуковые фрагменты с микрофона, музыкального компакт-диска, внешнего устройства и т. п.), разработчики Premiere предлагают использовать какую-либо звукозаписывающую программу, обязательно присутствующую на вашем компьютере. Для того чтобы облегчить доступ к этой программе, можно воспользоваться командой верхнего меню Premiere **File | Capture | Audio Capture** (Файл | Оцифровка | Оцифровка звука). В результате звукозаписывающая программа будет загружена на экран вашего компьютера (рис. 3.43).



Рис. 3.43. Сервисная программа звукозаписи

Внимание!

Если вы выбираете команду **Audio Capture** (Оцифровка звука) первый раз за все время работы в Premiere, то должны будете определить местонахождение исполняемого (с расширением exe) файла с программой звукозаписи на вашем жестком диске. Впоследствии Premiere будет загружать ее автоматически.

Для того чтобы озвучить какой-либо фрагмент фильма, просто создайте с помощью программы звукозаписи соответствующий звуковой файл, а затем откройте его в Premiere в окне **Clip** (Клип) и вставьте в проект (рис. 3.44).

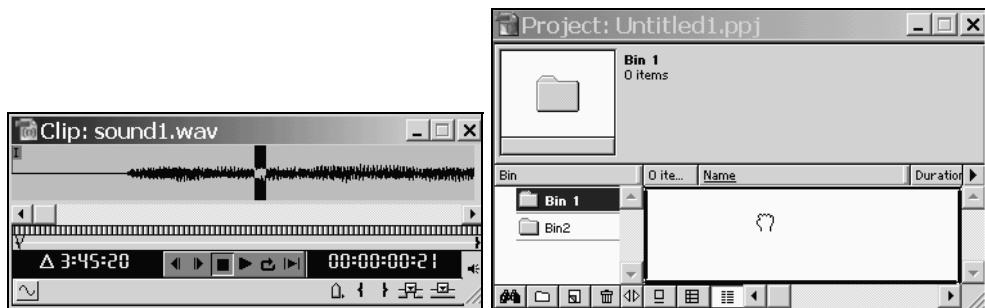


Рис. 3.44. Вставка файла со звукозаписью в проект

Совет

Для синхронизации видео и звука в процессе записи звука удобно запустить в окне **Monitor** (Монитор) воспроизведение нужной части фильма и проводить озвучивание на его фоне.

3.4. Специальные клипы

Некоторые простые клипы не требуют импорта из файлов, а могут быть созданы автоматически средствами Premiere. Между тем, такие клипы бывают очень полезны как для повышения удобства монтажа, так и для воплощения художественных замыслов пользователя. Разберем основные типы специальных клипов, напомним (см. разд. 2.3.4), что такие клипы создаются нажатием кнопки **Create Item** (Создать элемент) на панели инструментов окна **Project** (Проект) и последующим выбором типа клипа из списка **Object Type** (Тип объекта) (рис. 3.45).

3.4.1. Отключенные файлы

Некоторые медиа-файлы, с которыми вы работаете в проекте, могут отсутствовать в месте своего расположения на диске.

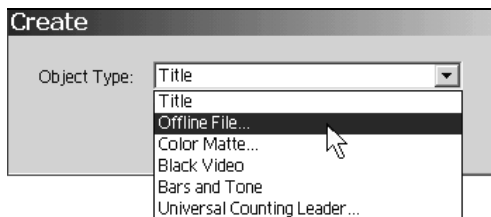


Рис. 3.45. Создание специального клипа

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.

Если вы все же желаете использовать такой клип в проекте, то его допускается сделать *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 как бы "с завязанными глазами".

Открытие проектов с отключением файлов

Если Premiere при открытии проекта не может найти файл в его исходном местоположении, то он запрашивает вас о его новом месте на диске, и такой файл можно сделать отключенным. Вопрос об отключении файлов при открытии проекта был подробно нами рассмотрен в *разд. 2.5.3*.

Создание отключенного файла

Создать отключенный файл можно выбором в верхнем меню команды **File | New | Offline File** (Файл | Создать | Отключенный файл).

Замечание

То же самое действие доступно через команду **New | Offline File** (Создать | Отключенный файл) контекстного меню. Также создаст отключенный файл нажатие кнопки **Create Item** (Создать элемент) в окне **Project** (Проект) и последующий выбор элемента **Offline File** (Отключенный файл) в списке **Object Type** (Тип объекта) появившегося диалогового окна **Create** (Создать).

После этого появляется диалоговое окно **New Offline File** (Создать отключенный файл), в котором следует задать основные параметры отключенного файла (рис. 3.46):

- ☐ **Filename** (Имя файла) — имя создаваемого клипа;
- ☐ **Duration** (Длительность) — длительность клипа;

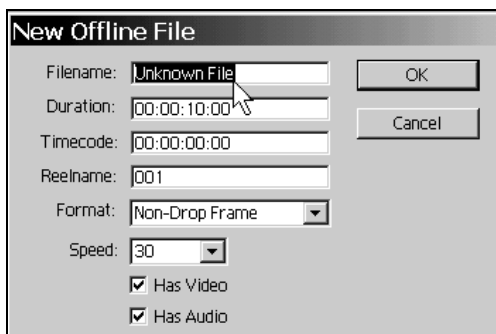


Рис. 3.46. Определение свойств создаваемого отключенного файла

- ❑ **Timecode** (Тайм-код) — тайм-код первого кадра исходного видео на видеокассете;
- ❑ **Reelname** (Имя кассеты) — название видеокассеты, на которой, возможно, находится еще неоцифрованный клип;
- ❑ **Format** (Формат) — формат клипа либо с корректировкой кадров, либо без корректировки, согласно предполагаемому аналоговому формату исходного видео;
- ❑ **Speed** (Скорость) — частота кадров исходного видео;
- ❑ **Has Video** (Есть видео) — флажок проверки, устанавливающий наличие видео у клипа;
- ❑ **Has Audio** (Есть звук) — флажок проверки, устанавливающий наличие у клипа звука.

После подтверждения создания отключенного файла нажатием кнопки **OK** он появится в окне **Project** (Проект) (рис. 3.47), и его можно будет использовать в окне **Timeline** (Монтаж).

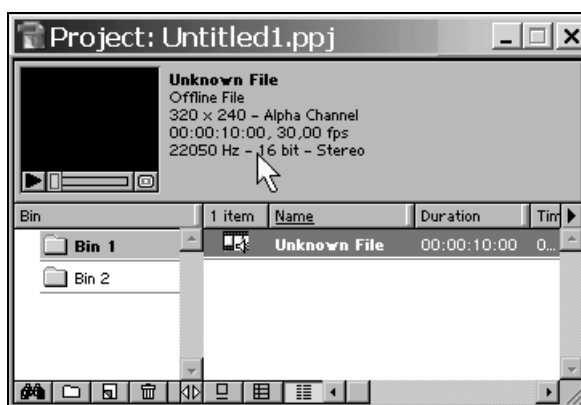


Рис. 3.47. Клип отключенного файла в окне **Project**

Замена отключенного файла клипом

Когда вы научитесь заменять отключенный файл реальным файлом с диска, воспользуйтесь командой **Projects | Replace Clips** (Проект | Заменить клип). В результате появится диалоговое окно **Locate File** (Найти файл), в котором следует переопределить положение каждого из клипов открытой корзины (в т. ч. неотключенных). В ответ на вопрос в диалоговом окне о местоположении каждого клипа (рис. 3.48), отыщите его на диске компьютера и нажмите кнопку **ОК**, чтобы перейти к обработке следующего клипа. Если вы не хотите менять связанный с тем или иным клипом файл, нажмите кнопку **Skip** (Пропустить), а если решили закончить замену клипов, нажмите кнопку **Skip All** (Пропустить все). Если эта кнопка в диалоговом окне отсутствует, то пропустить замену сразу всех клипов можно нажатием кнопки **Skip** (Пропустить) при удерживаемой клавише <Ctrl>.

После замены отключенного файла все экземпляры клипа в окне **Timeline** (Монтаж) будут заменены содержимым указанного файла. Кроме того, разумеется, будет сохранено и редактирование, относящееся к каждому экземпляру фильма.

Внимание!

Атрибуты медиа-файла должны быть теми же, что были назначены отключенному файлу. Это необходимо, чтобы смонтированный отключенный файл в окне **Timeline** (Монтаж) мог быть корректно заменен новым клипом.

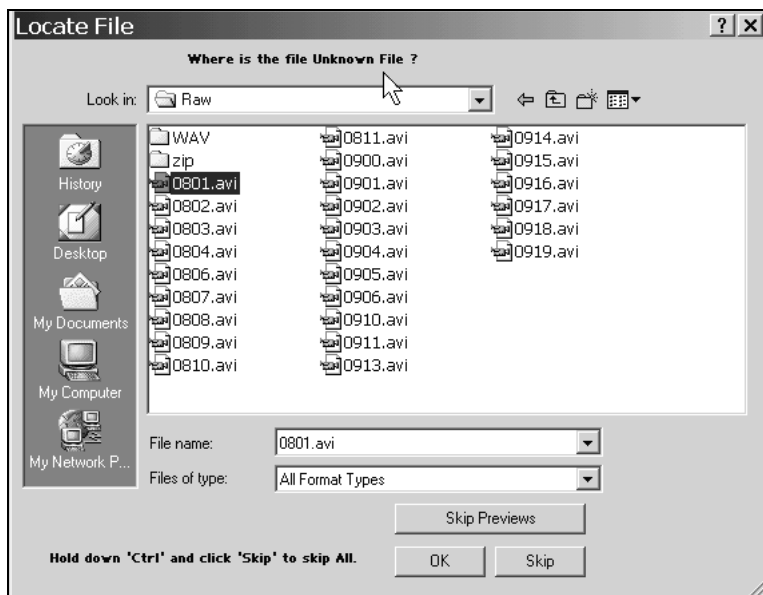


Рис. 3.48. Замена отключенного файла

3.4.2. Черное видео и фоновые клипы

Для создания клипа с черным фоном выберите в верхнем меню команду **File | New | Black Video** (Файл | Создать | Черное видео), а для создания цветного фона — команду **File | New | Color Matte** (Файл | Создать | Цветовой фон). Черное видео сразу создается в виде соответствующего клипа в окне **Project** (Проект) (рис. 3.49), а для формирования цветного фона необходимо предварительно определить его цвет в диалоговом окне с палитрой цветов **Color Picker** (Цветовая палитра) (рис. 3.50), а затем определить имя клипа в диалоговом окне **Choose Name** (Выбрать имя).

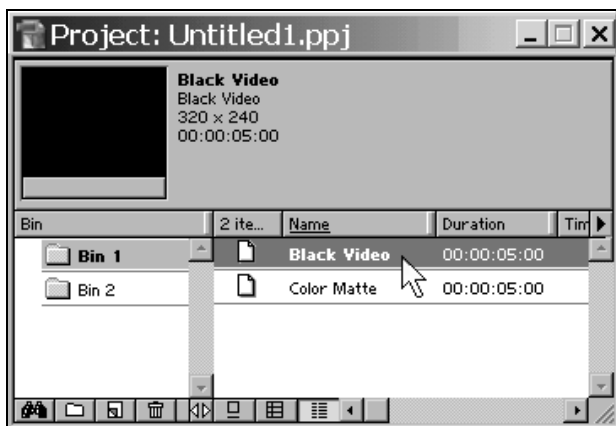


Рис. 3.49. Клипы Black Video и Color Matte в окне Project

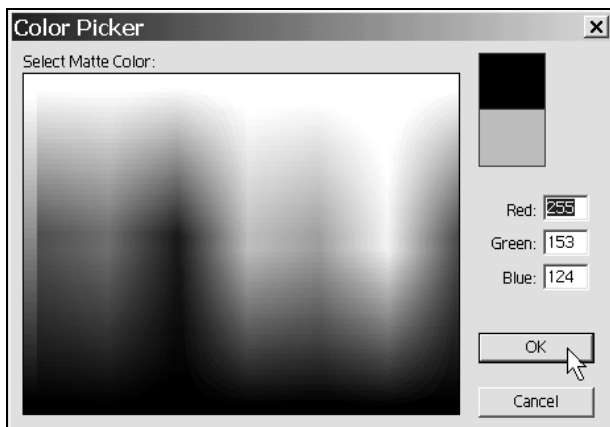


Рис. 3.50. Выбор цвета фона в палитре

3.4.3. Настроечная таблица

Настроечная таблица создается командой **File | New | Bars and Tone** (Файл | Создать | Настроечная таблица). Этот клип (рис. 3.51) обычно располагается в начале фильма и служит для настройки аппаратуры. Помимо таблицы в виде разноцветных полос клип содержит килогерцевый звуковой сигнал, так, что он является связанным клипом.

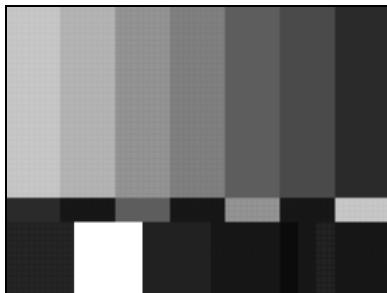


Рис. 3.51. Настроечная таблица

3.4.4. Универсальный отсчет времени

Иногда перед началом фильма требуется вставить клип с отсчетом времени (от какой-либо секунды до нуля). Разработчики Adobe Premiere предусмотрели такую возможность и встроили для этого в программу специальный клип с отсчетом времени. Он создается командой **File | New | Universal Counting Leader** (Файл | Создать | Универсальный отсчет), а его дизайн вы можете оценить по рис. 3.52.



Рис. 3.52. Кадр клипа Universal Counting Leader

Замечание

После выбора в меню **New | Universal Counting Leader** (Создать | Универсальный отсчет) появляется диалоговое окно (рис. 3.53), в котором можно переоп-

ределить основные цвета данного клипа и некоторые опции, например подачу звукового сигнала на каждой секунде и т. п.

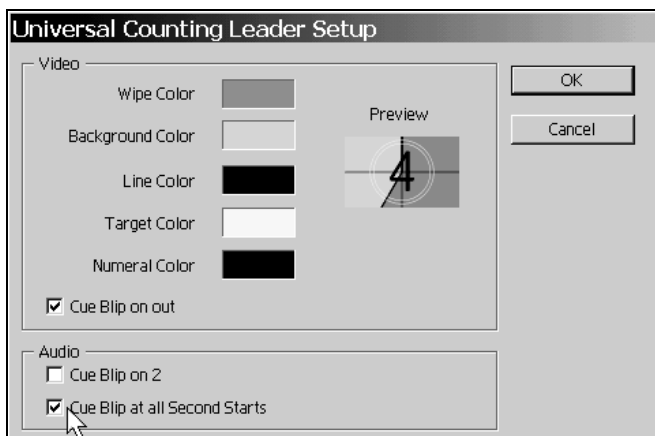


Рис. 3.53. Настройка клипа Universal Counting Leader

3.5. Действия с клипами

Над клипами в окне **Project** (Проект) (т. е. мастер-клипами) и над клипами в окне **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 Adobe 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 две следующие главы 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 и к действиям над клипами из окна **Project** (Проект) и из окна **Timeline** (Монтаж). Когда удобно бывает уже на начальной стадии, еще до монтажа фильма, редактировать клипы в окне **Project** (Проект)?

Во-первых, вы можете не вполне ясно представлять, каким конкретно образом тот или иной клип будет вставлен в фильм, однако, уже заранее зная, что, например, использован будет его определенный фрагмент. В этом случае еще на стадии, предшествующей переносу клипов в окно **Timeline** (Монтаж), вам 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).

Рассмотрим, какие общие возможности управления клипами предусмотрены в Premiere.

3.5.1. Просмотр в окне *Clip*

Клип из окна **Project** (Проект) или окна **Timeline** (Монтаж) можно открыть для просмотра в окне **Clip** (Клип) (рис. 3.54 и 3.55). Для этого достаточно дважды щелкнуть на клипе в окне **Timeline** (Монтаж) или на пиктограмме клипа в окне **Project** (Проект). Видеоклип в окне **Clip** (Клип) можно просматривать с помощью элементов управления воспроизведением, в частности, кнопками **Play** (Проиграть) (рис. 3.54) и **Stop** (Стоп).

Замечание

Открыть клип в окне **Clip** (Клип) можно и с помощью верхнего меню **Clip** (Клип) или контекстного меню, выбирая в них команды **Open Clip** (Открыть клип) или **Open in Clip Window** (Открыть в окне клипа).



Рис. 3.54. Просмотр видеоклипа

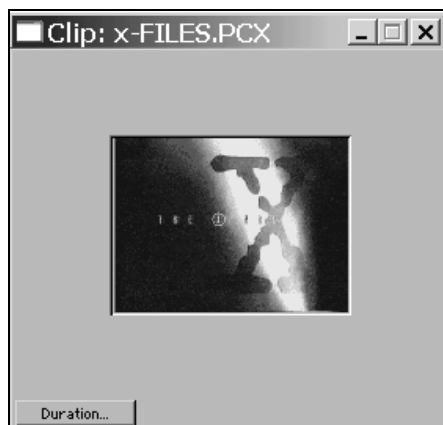


Рис. 3.55. Просмотр статического клипа

Также просматривать клипы из окна **Project** (Проект) можно в предназначенной для этого области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор) (рис. 3.56). Для этого их следует перетащить на эту область окна **Monitor** (Монитор) или выбрать команду **Open in Source Monitor** (Открыть в источнике монитора) в контекстном меню.

Внимание!

Если окно **Monitor** (Монитор) находится в режиме двойного вида (рис. 3.56), то двойной щелчок на названии клипа в окне **Project** (Проект) может открывать клип для просмотра не в окне **Clip** (Клип), а в области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор).



Рис. 3.56. Просмотр клипа в области **Source** окна **Monitor**

3.5.2. Просмотр свойств клипа

Познакомиться с основными свойствами клипа можно, вызывая контекстное меню щелчком правой кнопки мыши на этом клипе в любом из окон: **Project** (Проект), **Timeline** (Монтаж), **Clip** (Клип) или области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор), и выбирая в нем команду **Properties** (Свойства). После этого появится одноименное диалоговое окно, в котором сведены все основные установки данного клипа (рис. 3.57 и 3.58).

Замечание

Такая же команда есть и в верхних меню **Clip** (Клип) и **File** (Файл). Не забывайте только при ее использовании сделать активным нужное окно и, если необходимо, выделить интересующий вас клип.

Помимо основных установок, для видеоклипов имеется возможность просматривать график скорости передачи данных, т. е. график числа килобайтов информации в секунду, кодирующих видеоизображение (рис. 3.59). Для этого в окне **Properties** (Свойства) следует нажать кнопку **Data Rate** (Поток данных).

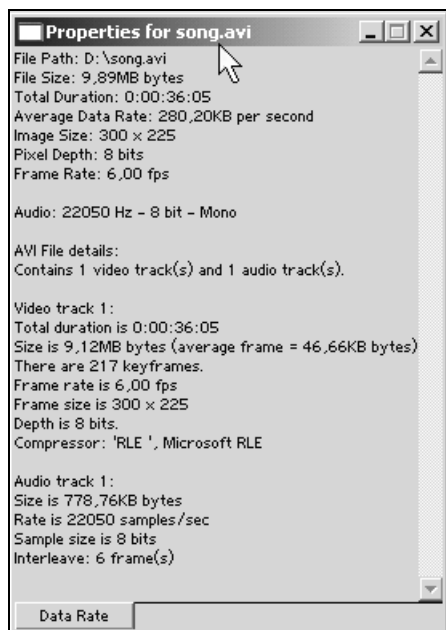


Рис. 3.57. Просмотр свойств видеоклипа

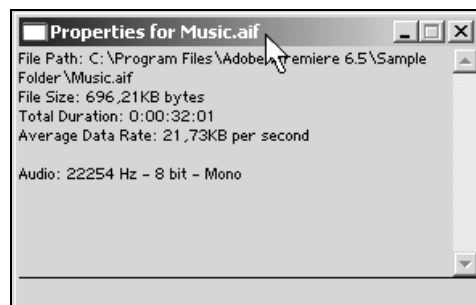


Рис. 3.58. Просмотр свойств звукового клипа

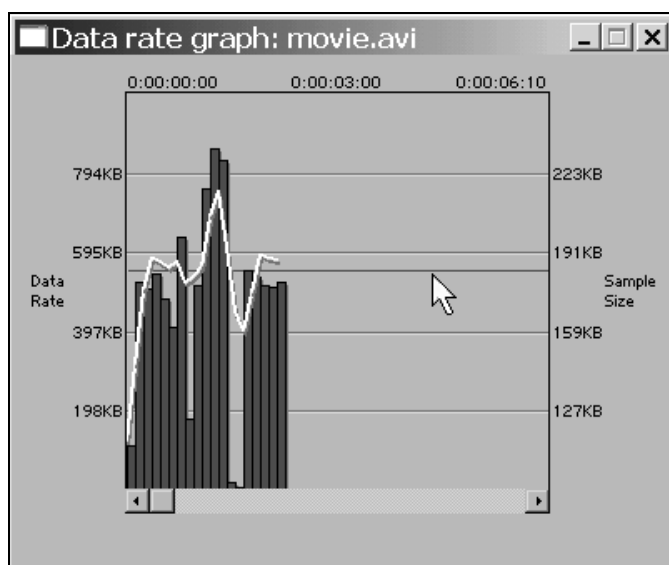


Рис. 3.59. График потока данных

На графике скорости передачи данных отображается в виде вертикальных столбцов диаграмма потока данных в килобайтах в секунду в зависимости от текущего времени клипа. Время фильма отложено по горизонтальной оси графика. Кроме того, красной горизонтальной линией показана средняя за весь клип скорость передачи данных. Если клип был оцифрован программой-кодеком с применением ключевых кадров рендеринга (см. разд. 2.1.7), то поток данных этих ключевых кадров прорисовывается красными столбцами, в отличие от синих столбцов потока промежуточных кадров (рис. 3.60).

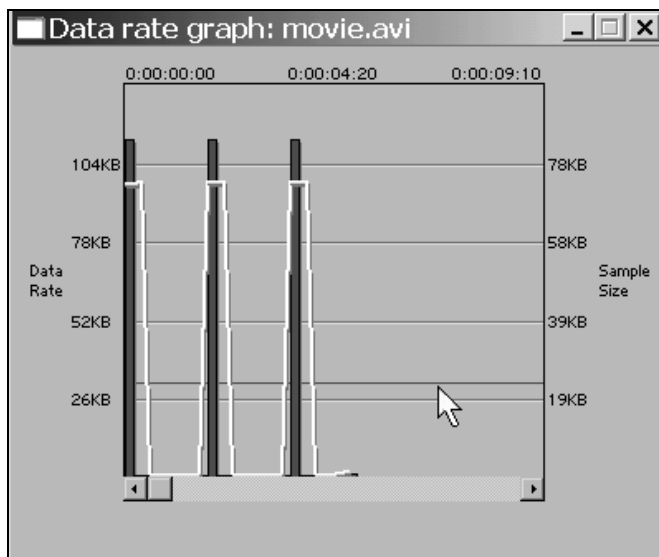


Рис. 3.60. График потока данных клипа с ключевыми кадрами рендеринга

Совет

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

3.5.3. Выделение фрагмента

Самая важная особенность домонтажной обработки клипов — выделение рабочего фрагмента клипа. Эту операцию по-другому называют *подгонкой клипа* (trimming), подчеркивая тем самым, что выделение 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 **Clip** (Клип).

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:

1. Откройте клип, например, двойным щелчком мыши, в окне **Clip** (Клип) или в области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор) (в зависимости от того варианта, к которому вы более привыкли).
2. Просмотрите кадры клипа с помощью ползункового регулятора, либо полосы протяжки, либо 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 **Clip** (Клип)).
3. Нажмите кнопку **Mark In** (Входной маркер) на панели инструментов окна **Clip** (Клип) (или области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор)) (рис. 3.61).



Рис. 3.61. Выделение начала фрагмента клипа

4. Таким же образом отыщите конечный кадр фрагмента и пометьте его выходным маркером нажатием кнопки **Mark Out** (Выходной маркер) (рис. 3.62).

На рис. 3.63 показан видеоклип с выделенным рабочим фрагментом. Выделение рабочего фрагмента показано другим цветом на шкале времени, а также входным и выходным маркерами, которые имеют вид, соответственно, открывающей и закрывающей фигурных скобок.



Рис. 3.62. Выделение конца фрагмента клипа

Обратите внимание (см. рис. 3.61—3.63), что по мере установки входного и выходного маркеров длительность фрагмента клипа, отображаемая на левом табло, изменяется. На рис. 3.63 его длительность составляет всего 14 кадров.

Замечание

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, а также с помощью пункта **Mark** (Маркировать) верхнего меню **Clip** (Клип).

О том, как снять выделение со всего рабочего фрагмента или только с его начала или конца, читайте в *подразд. "Удаление маркера" разд. 3.5.7*.

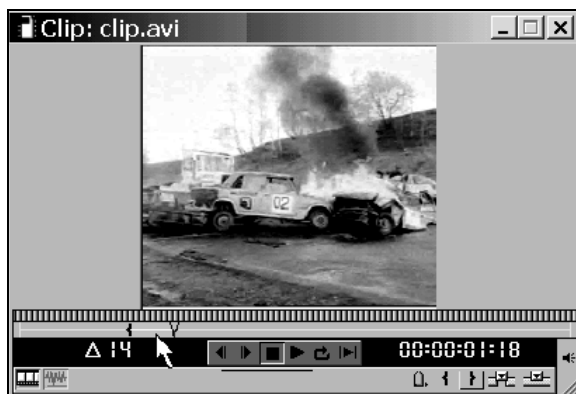


Рис. 3.63. Клип с выделенным рабочим фрагментом

3.5.4. Вставка клипа в фильм

Чтобы вставить клип в фильм, необходимо поместить его в окно **Timeline** (Монтаж) в нужное 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 в *главе 4*.

Самый простой способ — это перетащить клип либо за его пиктограмму из окна **Project** (Проект), либо за изображение кадра из окна **Clip** (Клип) в нужное место окна **Timeline** (Монтаж) (см. рис. 3.13).

3.5.5. Переименование клипа

Любой клип может быть переименован. В окне **Project** (Проект) для переименования мастер-клипа достаточно просто выделить его и затем повторно щелкнуть на имени выделенного клипа. В результате, подобно тому, как вы переименовываете файлы в Windows, в пределах имени клипа появится курсор (рис. 3.64), с помощью которого можно отредактировать имя клипа, вводя соответствующие символы с клавиатуры. По завершении корректировки имени клипа достаточно щелкнуть где-либо за его пределами.

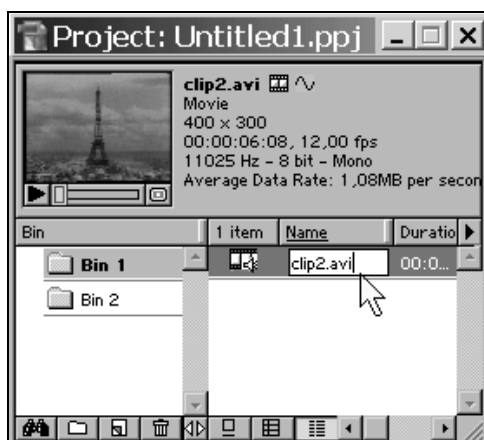


Рис. 3.64. Переименование клипа в окне **Project**

Внимание!

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

Чтобы переименовать клип в окне **Timeline** (Монтаж) или окне **Project** (Проект), можно воспользоваться верхним меню **Clip** (Клип).

1. Выберите в верхнем меню команду **Clip | Set Clip Name Alias** (Клип | Присвоить псевдоним).
2. В появившемся диалоговом окне **Set Clip Name Alias** (Присвоение псевдонима) введите новое имя клипа (рис. 3.65).
3. Нажмите кнопку **ОК**.

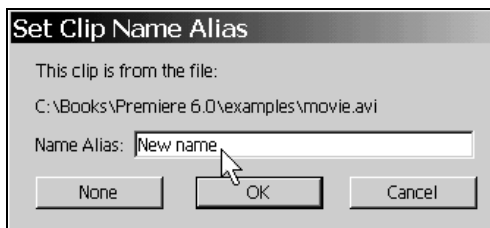


Рис. 3.65. Переименование клипа в диалоговом окне **Set Clip Name Alias**

Для переименования клипа в окне **Timeline** (Монтаж) удобнее пользоваться контекстным меню (рис. 3.66).

Название диалогового окна **Set Clip Name Alias** (Присвоение псевдонима) как нельзя лучше описывает смысл процедуры переименования клипа в Premiere. При переименовании клип не полностью утрачивает свое старое имя, а лишь приобретает псевдоним, под которым, правда, выступает во всех окнах: и **Project** (Проект), и **Timeline** (Монтаж) (рис. 3.67). Однако вернуть клипу первоначальное имя легко, нажимая в диалоговом окне **Set Clip Name Alias** (Присвоение псевдонима) кнопку **None** (Нет). В этом случае псевдоним утрачивается, а клипу возвращается имя файла, из которого он был первоначально импортирован.

Возможность переименования 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 без труда узнать. Для этого:

1. Вызовите для экземпляра клипа из окна **Timeline** (Монтаж) контекстное меню, щелкая на нем правой кнопкой мыши.
2. Выберите в контекстном меню или верхнем меню **Edit** (Правка) команду **Locate Clip** (Найти клип).

Выделение в окне **Project** (Проект) автоматически перейдет на нужный мастер-клип, причем при необходимости будет открыта корзина, в которой он находится.

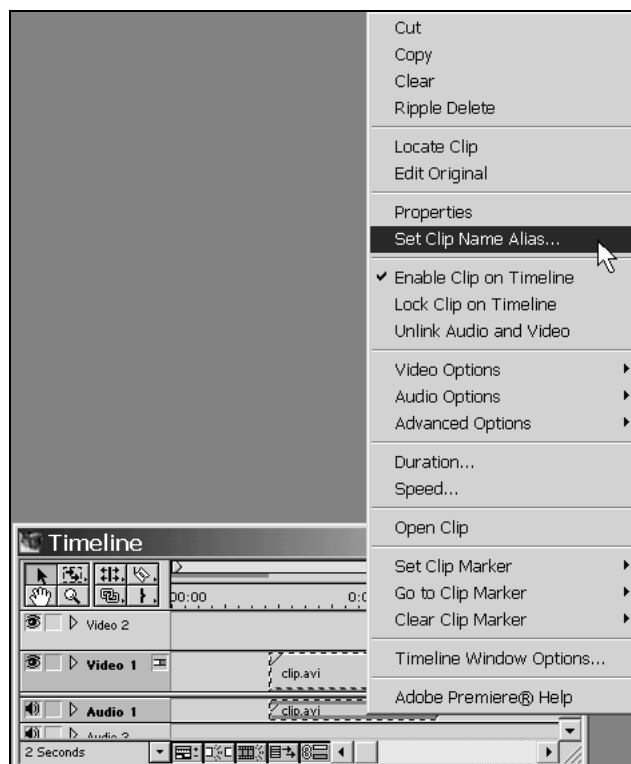


Рис. 3.66. Переименование экземпляра клипа в окне Timeline

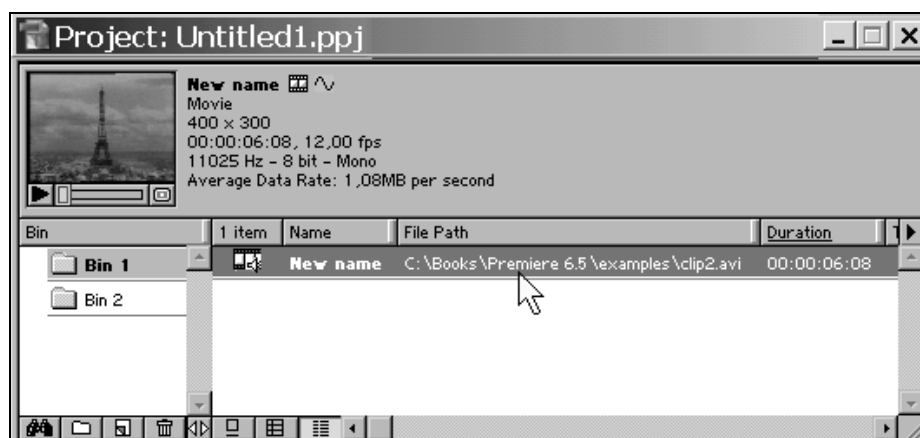


Рис. 3.67. Клип под псевдонимом в окне Project

3.5.6. Создание дубликата клипа

В окне **Project** (Проект) доступна операция по созданию дубликата клипа¹. Для этого воспользуйтесь командой **Edit | Duplicate Clip** (Правка | Создать дубликат клипа). В диалоговом окне **Duplicate Clip** (Дублирование клипа) введите его имя и нажмите кнопку **ОК** (рис. 3.68). Клип появится в окне **Project** (Проект) (рис. 3.69) и будет связан с тем же самым файлом, что и исходный клип.

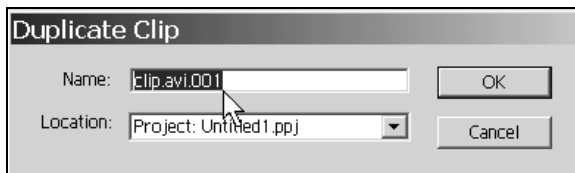


Рис. 3.68. Создание дубликата клипа

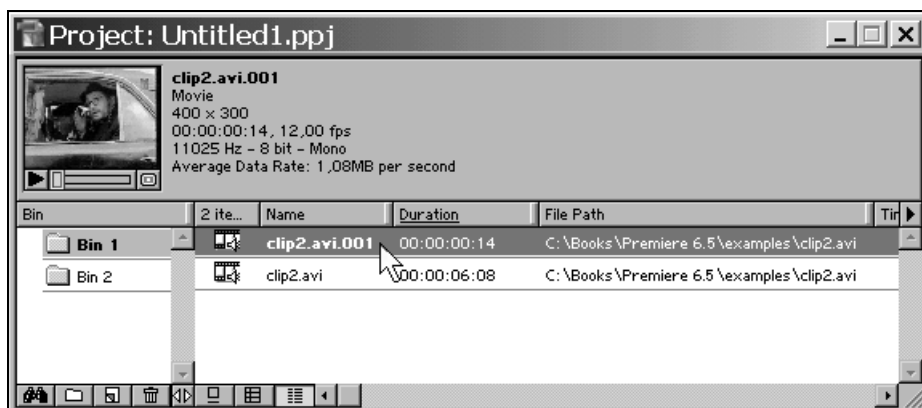


Рис. 3.69. Клип и его дубликат в окне **Project**

Обратите внимание, что дубликат клипа захватывает только рабочий фрагмент исходного клипа. Содержимое медиа-файла за пределами рабочего фрагмента для дубликата будет недоступно, в отличие от исходного клипа (рис. 3.70, сравните с рис. 3.53).

Совет

Создание дубликатов полезно, когда вы разбиваете один длинный клип (например, полученный при оцифровке продолжительного видеоматериала) на серию более мелких клипов, представляющих его фрагменты. Вам придется про-

¹ Эта возможность существует только в окне **Project** (Проект).

сто выделять входным и выходным маркерами рабочие фрагменты в исходном клипе и создавать для них дубликаты.



Рис. 3.70. Дубликат клипа в окне Clip

3.5.7. Маркировка клипа

В Premiere существует возможность *маркировки клипов*, т. е. выделения кадров клипов *маркерами* (marker). Маркировка нужна для того, чтобы облегчить пользователю поиск определенных кадров клипа. 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.

Типы маркеров

Существует несколько типов маркеров:

- ☐ входной и выходной маркеры, выделяющие рабочий фрагмент клипа (см. разд. 3.5.3);
- ☐ нумерованные:
 - **0** (фондовый) — имеет особое значение среди нумерованных маркеров, выделяя фондовый кадр клипа;
 - от **1** до **9** — выделяют кадры клипа, позволяя быстро отыскать нужный кадр по номеру маркера;
- ☐ нenumерованные — безликие маркеры, позволяющие осуществлять навигацию только по соседним маркерам.

Внимание!

Не путайте маркеры клипа с маркерами окна **Timeline** (Монтаж) или маркерами фильма. Первыми вы помечаете кадры каждого клипа в отдельности, а вторыми — сам фильм в окне **Timeline** (Монтаж).

Управление маркерами

С маркерами клипов можно совершать следующие действия:

- ☐ устанавливать маркер на определенный кадр клипа;
- ☐ 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).

Замечание

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:

- ☐ кнопка **Marker Menu** (Меню маркеров) в нижней части окна **Clip** (Клип) или области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор), в котором открыт клип;
- ☐ контекстное меню, вызываемое из области кадра клипа в окне **Clip** (Клип) или в области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор), или экземпляра клипа в окне **Timeline** (Монтаж);
- ☐ пункты, касающиеся маркеров, верхнего меню **Clip** (Клип). Помните, что для использования верхнего меню клип должен находиться в активном окне и быть выделен.

Замечание

Открытие клипа в окне **Clip** (Клип) или области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор) связано с выбранным режимом работы **Monitor** (Монитор) (двойного или одиночного вида).

Добавление маркера

Чтобы пометить какой-либо кадр клипа маркером в окне **Clip** (Клип) или **Monitor** (Монитор):

1. Откройте клип в окне **Clip** (Клип) или области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор) (например, двойным щелчком).
2. Найдите кадр клипа, который вы желаете снабдить маркером.
3. Щелкните на кнопке **Marker Menu** (Меню маркеров) (рис. 3.71).
4. Наведите указатель мыши на команду появившегося меню маркеров **Mark** (Пометить).



Рис. 3.71. Маркировка клипа ненумерованным маркером

5. В появившемся подменю выберите тип маркера:

- **In** (Входной) или **Out** (Выходной) — для выделения рабочего фрагмента клипа;
- от **0** до **9** (Нумерованные) — для пометки кадра нумерованным маркером;
- **Unnumbered** (Ненумерованный) — для пометки кадра ненумерованным маркером.

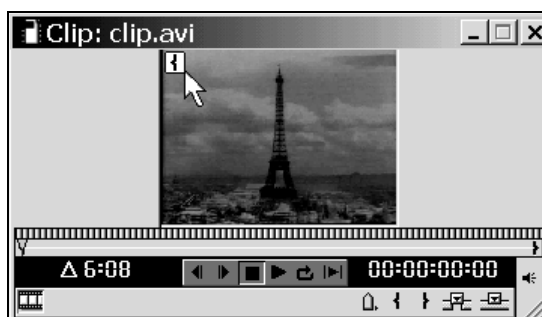


Рис. 3.72. Кадр клипа, помеченный входным маркером

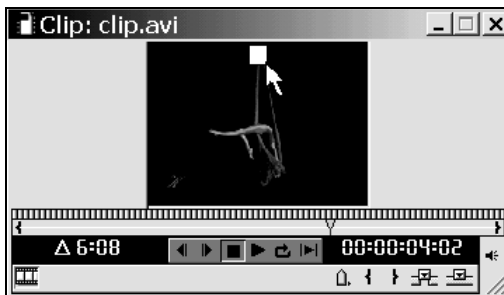


Рис. 3.73. Кадр клипа, помеченный нумерованным маркером

В результате кадр окажется помеченным маркером, что будет показано маленьким белым прямоугольником в верхней части кадра с типом или номером маркера внутри (рис. 3.72 и 3.73).

Переходы по маркерам

Для осуществления навигации по маркерам в окне **Clip** (Клип):

1. Щелкните на кнопке **Marker Menu** (Меню маркеров).
2. Наведите указатель мыши на команду **Go To** (Перейти) в появившемся меню маркеров.
3. В подменю выберите маркер, к которому вы хотите перейти (рис. 3.74):
 - **Next** (Следующий);
 - **Previous** (Предыдущий);
 - **In** (Входной);
 - **Out** (Выходной);
 - от 0 до 9.

В результате текущим станет кадр, помеченный маркером, который вы выбрали.

Замечание

Установленные для данного клипа нумерованные маркеры, к которым, соответственно, можно перейти, отмечены в подменю маркеров кружком (рис. 3.74).

Удаление маркера

Для удаления одного или нескольких маркеров:

1. Вызовите из области клипа меню маркеров или контекстное меню (рис. 3.75).
2. Наведите указатель мыши на команду появившегося меню маркеров **Clear Clip Marker** (Удалить маркер клипа).



Рис. 3.74. Навигация по маркерам клипа

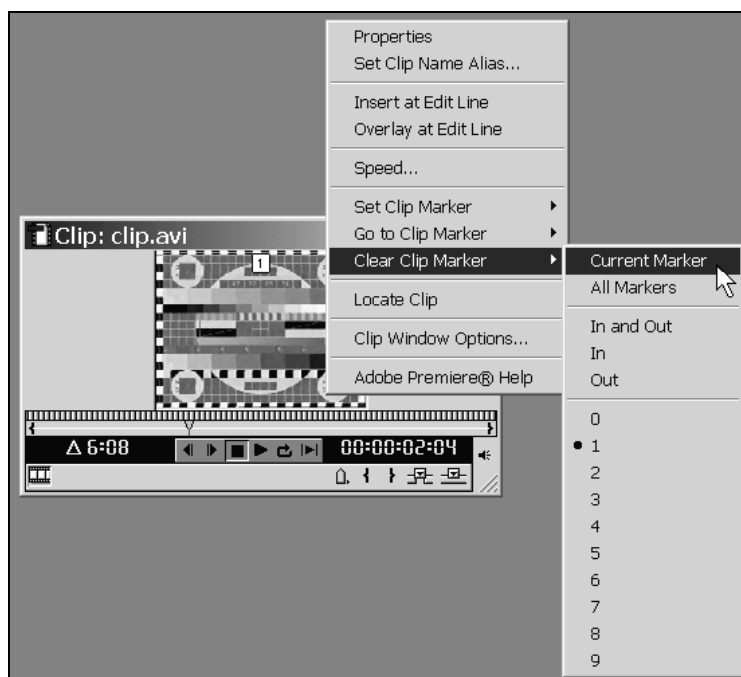


Рис. 3.75. Удаление маркера

3. В появившемся вложенном меню выберите маркер, который вы собираетесь удалить (см. рис. 3.74):
- **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;
 - от **0** до **9** — для удаления нумерованного маркера.

3.5.8. 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 относительного 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 скорости клипа:

1. Выделите клип.
2. Выберите в верхнем меню **Clip** (Клип) или контекстном меню команду **Speed** (Скорость).
3. В открывшемся диалоговом окне **Clip Speed** (Скорость клипа) определите либо новое относительное значение скорости (в %) в поле рядом с переключателем **New Rate** (Новая скорость), либо новую абсолютную длительность клипа в поле справа от переключателя **New Duration** (Новая длительность) (рис. 3.76).
4. Нажмите кнопку **ОК**.

Скорость клипа будет изменена.

Замечание

Если ввести отрицательное значение скорости, то клип будет проигрываться в обратном направлении с определенной вами скоростью. Например, для воспроизведения клипа в обратном направлении с исходной скоростью следует ввести значение скорости -100% .

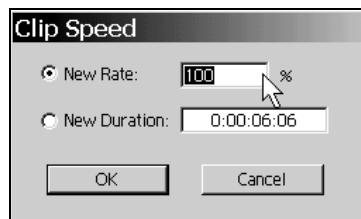


Рис. 3.76. Изменение скорости клипа

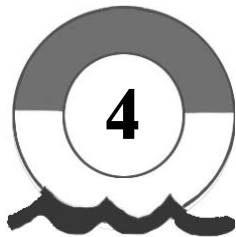
Замечание

При некоторых значениях скорости (например, отрицательных), возможно, клип не сможет проигрываться в окне **Clip** (Клип) или **Monitor** (Монитор) ввиду сложности необходимых компьютерных расчетов в реальном времени.

Замечание

Не пользуйтесь командой **Duration** (Длительность) меню **Clip** (Клип) или контекстного меню, если хотите изменить скорость клипа. Несмотря на схожесть с командой **Speed** (Скорость), она не влияет на скорость воспроизведения клипа, а лишь изменяет длительность его рабочего фрагмента.

ГЛАВА 4



Монтаж

Эта глава содержит самые важные сведения о применении Adobe Premiere для монтажа фильма из исходных клипов. Первый раздел (*см. разд. 4.1*) посвящен проблемам компоновки фильма, т. е. переносу клипов в окно **Timeline** (Монтаж). Поскольку основным средством редактирования фильма является именно это окно, то прежде, чем детально разобрать принципы его использования для монтажа фильма (*см. разд. 4.3*), мы приведем основные сведения об интерфейсе и настройке данного окна (*см. разд. 4.2*). Для некоторых действий по редактированию фильма больше подходит окно **Monitor** (Монитор). Однако оно обладает более ограниченными возможностями, хотя большинство операций в нем можно осуществлять более визуальными методами (*см. разд. 4.4*). В завершение главы приводится перечень основных действий по монтажу звука, включая особенности редактирования связанных клипов, настройку громкости и стереофонических эффектов и принципов микширования нескольких звуковых клипов (*см. разд. 4.5*).

4.1. Компоновка фильма

Начнем разговор об окне **Timeline** (Монтаж) фильма с самого первого и естественного вопроса — о вставке клипов в фильм. Напомним, что клипы изначально могут помещаться в окно **Project** (Проект) или просто открываться в окне **Clip** (Клип) или области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор) (без импорта в проект). Как только тот или иной клип (а точнее, экземпляр клипа, поскольку в фильм может быть вставлено несколько экземпляров одного клипа) оказывается в окне **Timeline** (Монтаж), он включается в состав фильма. Местоположение клипа в фильме зависит от его позиции относительно шкалы времени в окне **Timeline** (Монтаж). Перенести клип из окна **Project** (Проект), окна **Clip** (Клип) или области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор) можно несколькими разными способами.

Выбирайте любой из них, в зависимости от того, к какому стилю монтажа в **Premiere** вы больше привыкли, и какой способ наиболее удобен в каждом конкретном случае.

Рассмотрим методы компоновки фильма, предварительно напомнив вам о том, что еще перед вставкой клипа в фильм часто бывает полезной его некоторая заблаговременная подготовка в окне **Clip** (Клип).

4.1.1. Предварительная подгонка краев клипов

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, допускается выделить его фрагмент, чтобы избавиться от лишних крайних кадров. Этот процесс, как вы помните, называется *подгонкой* клипа (см. разд. 3.5.3).

Замечание

Подогнать края клипа можно и в процессе редактирования в окне **Timeline** (Монтаж) (см. разд. 4.3.4).

Для подгонки клипа:

1. Откройте его в окне **Clip** (Клип). Используйте для этого двойной щелчок, либо команду контекстного меню или меню окна **Clip** (Клип).
2. Установите ползунковый регулятор в окне клипа на его начало.
3. Нажмите в окне **Clip** (Клип) кнопку **Mark In** (Входной маркер) (рис. 4.1).



Рис. 4.1. Подгонка исходного клипа в окне **Clip**

4. Так же определите конец фрагмента клипа, переместив в него ползунковый регулятор и нажав кнопку **Mark Out** (Выходной маркер).

Замечание

Если окно **Monitor** (Монитор) у вас находится в режиме двойного вида, то описанные действия можно проводить не только в окне **Clip** (Клип), но и в области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор) (рис. 4.2).



Рис. 4.2. Подгонка исходного клипа в окне **Monitor**

Изменять положение входного и выходного маркеров удобно также простым перетаскиванием этих маркеров, которые имеют форму фигурных скобок на линейке времени окна **Clip** (Клип).

Совет

Зачастую оцифровывается один длительный клип, из которого затем будут использоваться различные эпизоды. В этом случае после подгонки клипа можно создать его дубликат, который будет состоять из выделенного входным и выходным маркерами фрагмента.

4.1.2. Перенос клипов в окно **Timeline**

Чтобы вставить клип из окна **Project** (Проект) в определенное место фильма, следует перенести его в окно **Timeline** (Монтаж). Для этого можно использовать любой из существующих способов. Но прежде чем перечислить их, упомянем о том, на каких принципах взаимодействия треков основан монтаж в **Premiere**. Сделать это необходимо, поскольку вы должны очень хорошо представлять себе, на какой именно трек следует поместить тот или иной клип при компоновке фильма.

Треки в окне *Timeline*

Окно **Timeline** (Монтаж) может иметь до 99 аудио- и видеотреков, или *дорожек*. 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, имея черный цвет. Он находится под треком **Video 1** (Видео 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** (Видео 1), над ним — трек **Video 2** (Видео 2), еще выше — трек **Video 3** (Видео 3) и т. д. Изображения этих треков как бы наслаиваются друг на друга, заслоняя низлежащие треки. Таким образом, если, скажем, расположить на треке **Video 3** (Видео 3) какой-либо клип, то он полностью заслонит клипы, которые могут располагаться под ним на треках **Video 1** (Видео 1) и **Video 2** (Видео 2). Такое полное заслонение низлежащих треков будет происходить, только 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 низлежащих треков. Однако клипам на треках наложений (т. е. треках **Video 2** (Видео 2) — **Video 99** (Видео 99)) можно назначать различные режимы прозрачности. Напомним, что трек **Video 1** (Видео 1), называемый *треком переходов*, несколько отличается от остальных треков, поскольку именно он используется для настройки спецэффектов переходов. Все остальные треки нужны для создания эффектов наложения видеоизображений клипов друг на друга. Поэтому все они называются *треками наложений*.

Принцип взаимодействия звуковых треков в корне отличается от видеотреков, поскольку все аудиотреки равноценны. Аудиоклипы, расположенные на этих треках друг под другом, воспроизводятся одновременно, т. е. звук со всех аудиотреков микшируется в равной пропорции. Более подробно вопрос об использовании видеотреков освещается в *разд. 5.2*, а звуковых треков — в *разд. 4.5*.

Таким образом, разобравшись в различиях треков окна **Timeline** (Монтаж), мы можем перейти непосредственно к способам компоновки фильма, т. е.

помещения на эти треки клипов из окна **Project** (Проект), окна **Clip** (Клип) или области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор).

Перетаскивание клипа в окно *Timeline* из окна *Project*

Это самый быстрый и простой способ. Используйте его, если вы не планируете совершать предварительные действия с клипом, 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. Ухватитесь указателем мыши за пиктограмму клипа в окне **Project** (Проект). Курсор приобретет характерный вид руки.
3. Перетащите клип в нужное место в окне **Timeline** (Монтаж), по-прежнему удерживая левую кнопку мыши (рис. 4.3).



Рис. 4.3. Перетаскивание клипа в окно *Timeline* из окна *Project*



Рис. 4.4. Клип, вставленный в окно **Timeline**

4. Отпустите кнопку мыши. Клип будет вставлен в окно **Timeline** (Монтаж) (рис. 4.4).

Внимание!

Если вы переносите клип в середину фильма, то при его вставке на нужное место содержимое фильма сдвигается вправо, о чем говорят стрелки в окне **Timeline** (Монтаж) (см. рис. 4.3).

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) читайте в *разд. 2.2.3* и *2.3.2*). 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 в списке, то следует щелкать поочередно на пиктограмме каждого клипа при удерживаемой клавише <Ctrl>.

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. 4.5). Клипы будут вставлены в фильм в том порядке, в котором они следовали друг за другом в окне **Project** (Проект) (рис. 4.6).

Совет

Бывает очень удобно выделить предварительно 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 скомпонованный фильм.

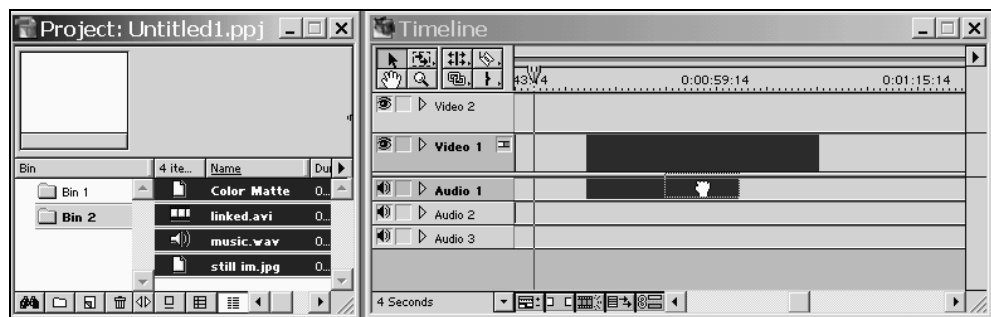


Рис. 4.5. Перенос в окно **Timeline** группы клипов

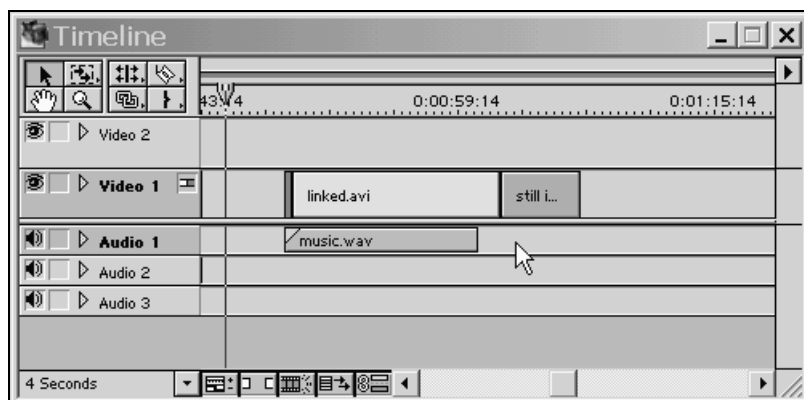


Рис. 4.6. Окно **Timeline** после вставки группы клипов

Перетаскивание клипа в окно **Timeline** из окон **Clip** и **Monitor**

Точно так же можно перетащить клип не из окна **Project** (Проект), а из окна **Clip** (Клип) или области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор).

При этом следует учесть несколько важных деталей.

- ❑ Вставить клип можно в любое место подходящего трека окна **Timeline** (Монтаж).
- ❑ До вставки в окно **Timeline** (Монтаж) клип может и не быть импортирован в проект, а просто открыт в окне **Clip** (Клип) из внешнего медиа-файла. Однако после его перетаскивания в окно **Timeline** (Монтаж) клип автоматически появится и в окне **Project** (Проект) (точнее, в его открытой корзине). Если после размещения клипа в окне **Timeline** (Монтаж) линия редактирования будет находиться в его пределах, то текущий кадр клипа появится также в области **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор).
- ❑ Открыть клип в собственном окне **Clip** (Клип) можно двойным щелчком на пиктограмме клипа в окне **Project** (Проект) или, если клип уже перенесен в окно **Timeline** (Монтаж), двойным щелчком на экземпляре клипа непосредственно в окне **Timeline** (Монтаж). Чтобы открыть клип в окне **Monitor** (Монитор), перетащите его на область **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор).
- ❑ Если вы хотите вставить лишь фрагмент клипа, его можно выделить предварительно входным и выходным маркерами, открыв клип в окне **Clip** (Клип).

Замечание

Можно оставить процесс выделения фрагмента клипа на потом, т. е. обрезать лишние начальный и конечный участки непосредственно в окне **Timeline** (Монтаж).

- ❑ Перетаскивать клип в окно **Timeline** (Монтаж) следует, хватаясь указателем мыши за кадр клипа.
- ❑ Помимо вставки в фильм связанного клипа (т. е. и видео, и звука), допускается перенос в окно **Timeline** (Монтаж) или только видеоизображения, или только звуковой части клипа. В левой нижней части окна **Clip** (Клип) и области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор) имеются две кнопки: **Take Video** (Взять видео) и **Take Audio** (Взять аудио). Для вставки в фильм только видео следует нажать кнопку **Take Audio** (Взять аудио), в результате чего она приобретет перечеркнутый вид. Повторное нажатие этой кнопки включает перенос звука в фильм. Аналогично, для вставки в фильм только звука следует отключить кнопку **Take Video** (Взять видео).

Вставка в линию редактирования

Иногда бывает намного удобнее сначала точно отыскать то место в фильме, в которое вы собираетесь вставить клип, а уже затем перенести его в окно **Timeline** (Монтаж).

Для этого:

1. Установите линию редактирования на то место в окне **Timeline** (Монтаж), куда вы хотите вставить начало клипа. Учтите, что если при вставке клипа его длительность не будет укладываться в пустое место в окне **Timeline** (Монтаж) за линией редактирования, то все содержимое фильма будет сдвинуто на соответствующее время вправо вдоль шкалы времени.
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. 4.7). Трек станет *рабочим* (target track), что будет отмечено темным фоновым выделением заголовка трека.
3. Выделите клип, который вы хотите вставить в линию редактирования. Клип может быть либо открыт в окне **Clip** (Клип) (как на рис. 4.7), либо находиться в списке клипов окна **Project** (Проект).
4. В зависимости от того, какой путь для вас более удобен, либо перетащите клип в область **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор), либо выберите в верхнем меню **Clip** (Клип) или контекстном меню пункт **Insert at Edit Line** (Вставить в линию редактирования).



Рис. 4.7. Подготовка к вставке клипа в линию редактирования

После этого клип появится в окне **Timeline** (Монтаж) (рис. 4.8). Обратите внимание, что если линия редактирования находилась до вставки в пределах какого-либо клипа рабочего трека, то этот клип будет разрезан на две части, между которыми будет вставлен перенесенный клип. После вставки линия редактирования смещается в позицию кадра, следующего за последним кадром вставленного клипа.

Замечание

Определить рабочие треки можно и в области **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор), как показано на рис. 4.9.

Замечание

Вставку клипа в линию редактирования удобно организовать из области **Source** (Источник) в область **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор). Эти действия будут нами описаны в разд. 4.4.

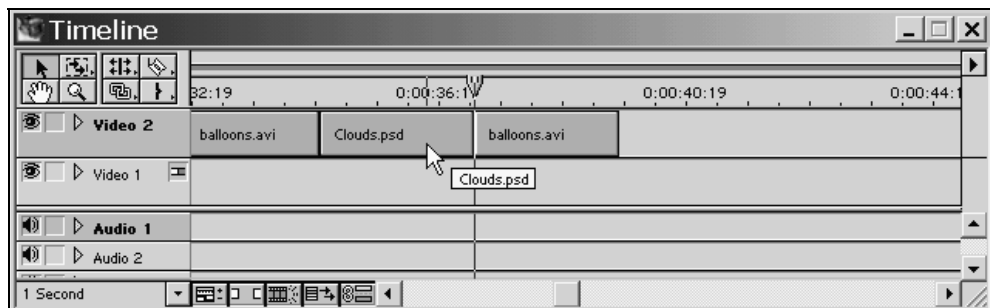


Рис. 4.8. Окно **Timeline** после вставки клипа в линию редактирования



Рис. 4.9. Выбор рабочего трека в окне **Monitor**

Наложение в линию редактирования

Еще один способ переноса клипа в линию редактирования, альтернативный вставке, — это наложение в линию редактирования. В предыдущем разделе отмечалось, что при вставке клипа в линию редактирования все содержимое фильма правее линии редактирования сдвигается вправо вдоль шкалы времени на величину, равную длительности клипа. Если же вместо команды верхнего меню **Clip** (Клип) или контекстного меню **Insert at Edit Line** (Вставить в линию редактирования) выбрать команду **Overlay at Edit Line** (Наложить в линию редактирования) (рис. 4.10), то сдвиг остальной части фильма вправо произведен не будет. Вместо этого клип (на протяжении своей длительности) заменит содержимое рабочего трека, на который производится вставка клипа, как показано на рис. 4.11. Для сравнения на рис. 4.12 показан результат вставки клипа в линию редактирования командой **Insert at Edit Line** (Вставить в линию редактирования).

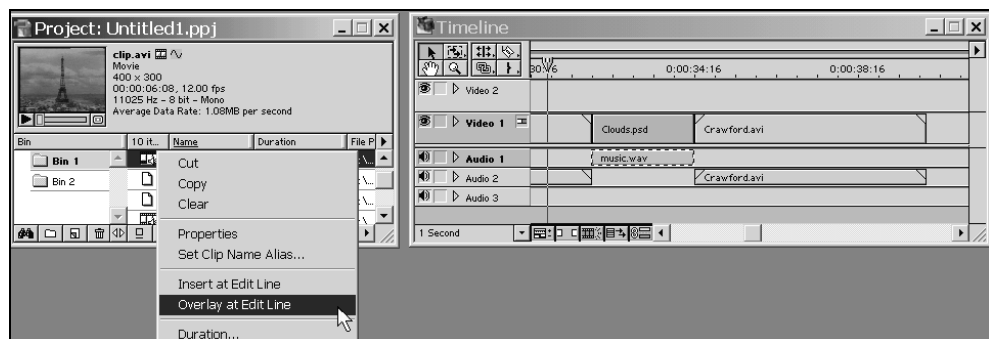


Рис. 4.10. Окно **Timeline** перед наложением клипа из окна **Project** в линию редактирования

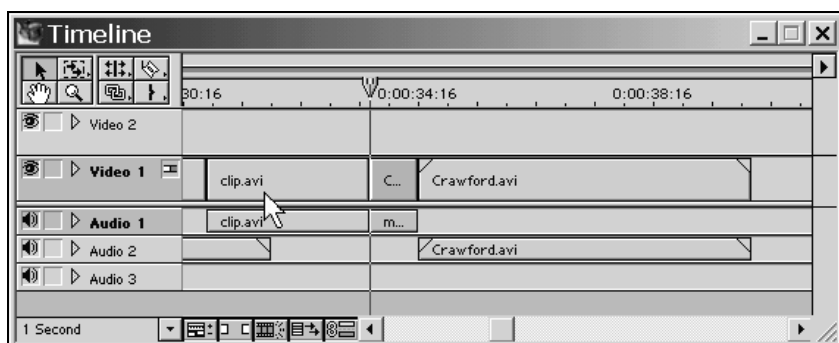


Рис. 4.11. Результат наложения клипа из окна **Project** в линию редактирования

Замечание

Несколько характерных для традиционного видеомонтажа методов наложения клипа в линию редактирования можно проводить с помощью обеих областей **Source** (Источник) и **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор). Эти действия, называемые трех- и четырехкадровым монтажом, будут нами рассмотрены в разд. 4.4.

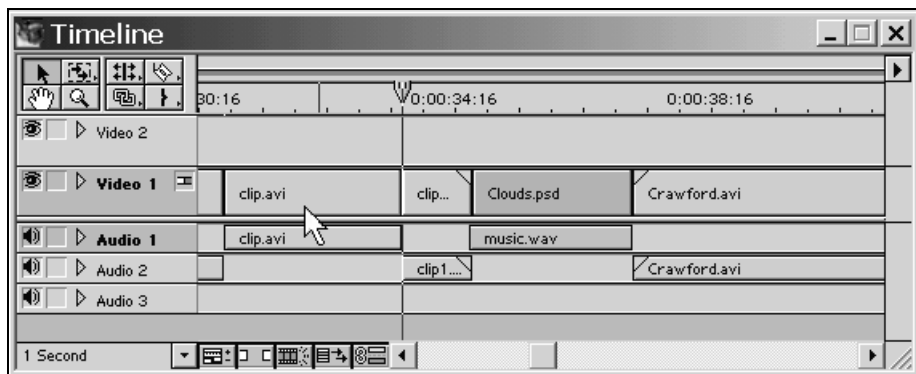


Рис. 4.12. Результат вставки клипа из окна **Project** в линию редактирования

4.1.3. Типы клипов в окне *Timeline*

Как только вы вставили клип в фильм тем или иным способом, он оказывается в окне **Timeline** (Монтаж) в виде экземпляра клипа. Напоминаем, что одному и тому же клипу, находящемуся в окне **Project** (Проект), может соответствовать любое количество экземпляров этого клипа в окне **Timeline** (Монтаж). Каждый экземпляр клипа можно переименовать, поменять его длительность (выделением другого рабочего фрагмента), изменить скорость воспроизведения и т. п.

После переноса клипа в окно **Timeline** (Монтаж) он размещается на некотором треке (или на двух треках, если клип связанный, т. е. содержит и видео, и звук, причем второй трек выбирается **Premiere** автоматически). В зависимости от типа медиа-клипа, как вы помните, его экземпляр в окне **Timeline** (Монтаж) представляется прямоугольным блоком определенного цвета (рис. 4.13):

- ☐ **Image** (Статические изображения) — сиреневого цвета;
- ☐ **Video** (Анимация или видео) — желтого цвета;
- ☐ **Audio** (Звук или аудио) — синего цвета;
- ☐ **Video + Audio** (Связанные клипы) — зеленого цвета.

Замечание

Связанные клипы (linked) располагаются сразу на двух треках (одном видеотреке и одном аудиотреке) в виде двух прямоугольных блоков. Связанные клипы всегда синхронизированы во времени и редактируются как единое целое. Действия пользователя над одной из частей связанного клипа влечет 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. 4.5.

Некоторые специальные клипы (титры, отсчет времени и т. п.) также имеют свой собственный цвет.

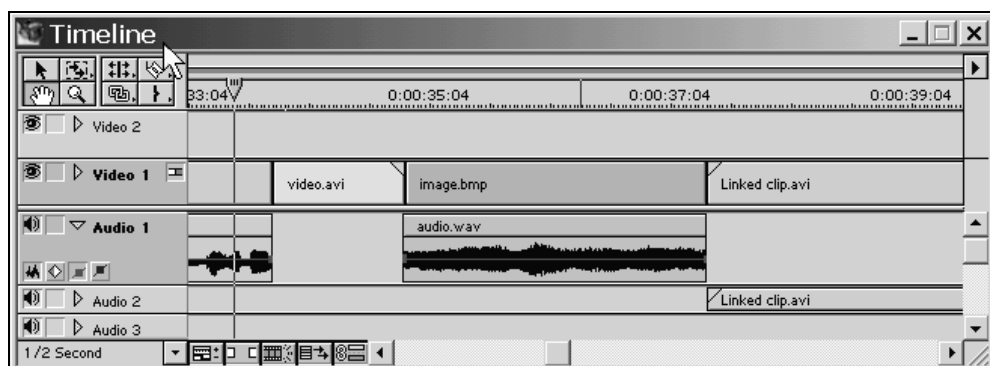


Рис. 4.13. Клипы разного медиа-типа в окне **Timeline**

4.2. Управление окном *Timeline*

Мы разобрались в том, что компоновка фильма сводится к размещению экземпляров клипов в окне **Timeline** (Монтаж) в надлежащем порядке. Прежде чем обратиться непосредственно к приемам монтажа в этом окне (см. разд. 4.3), разберемся в возможностях управления видом окна **Timeline** (Монтаж), которые позволят настроить это окно в оптимальном представлении для вашей работы.

4.2.1. Масштабирование окна *Timeline*

Прежде всего, стоит заметить, что для различных целей вам понадобится просматривать клипы в окне **Timeline** (Монтаж) в разном масштабе. Например, для редактирования продолжительного фильма в целом масштаб следует выбрать более мелким, а для прецизионного редактирования с точностью до кадра — наиболее крупным. Изменить масштаб можно несколькими способами.

Раскрывающийся список *Time Zoom Level*

Для приближения или отдаления некоторого участка фильма:

1. Установите линию редактирования в центр этого участка.
2. С помощью раскрывающегося списка **Time Zoom Level** (Масштаб времени) в нижнем левом углу окна **Timeline** (Монтаж) определите новый масштаб (рис. 4.14).

В результате масштаб окна **Timeline** (Монтаж) будет изменен (рис. 4.15), причем показана будет его часть в области линии редактирования.

Замечание

Приблизить или отдалить область окна **Timeline** (Монтаж) около линии редактирования, изменив масштаб на один пункт, можно при помощи клавиш <+> или <-> соответственно.

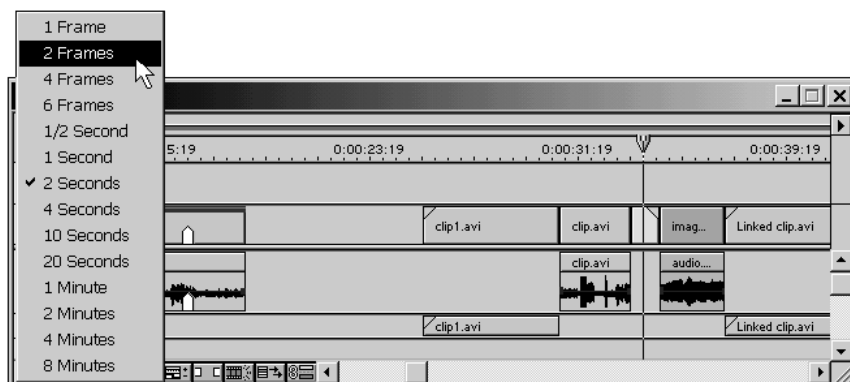


Рис. 4.14. Изменение масштаба окна Timeline

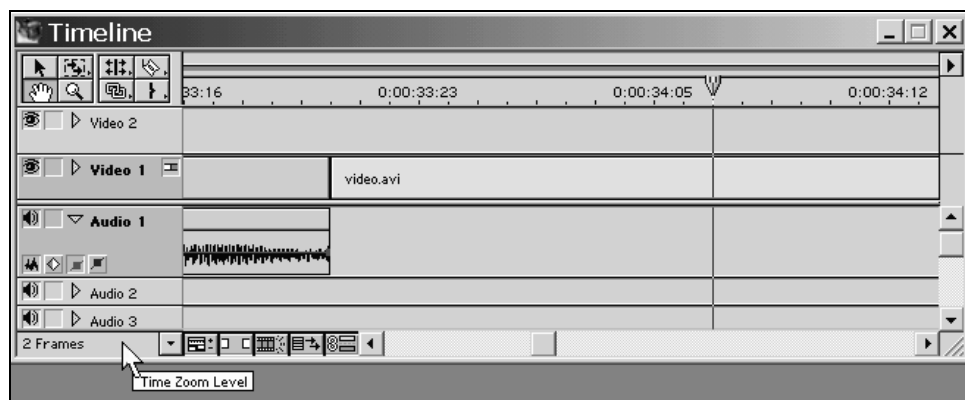


Рис. 4.15. Результат изменения масштаба

Инструмент *Zoom*

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

1. Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб) на панели инструментов окна **Timeline** (Монтаж) (рис. 4.16).
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 "+" внутри.
3. Если вы хотите отдалить область (т. е. уменьшить масштаб), нажмите и удерживайте клавишу <Alt> — указатель мыши приобретет вид лупы с символом "-" внутри.
4. Щелкните на нужной области.

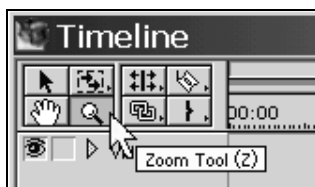


Рис. 4.16. Инструмент **Zoom**

Помимо указанных средств, для регулировки масштаба может использоваться палитра **Navigator** (Навигатор) (см. разд. 4.2.4).

4.2.2. Перемещение 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, очень сильно влияет на производительность вашей работы в *Premiere*. Для перемещения вдоль шкалы времени имеется несколько альтернативных возможностей.

- ❑ Горизонтальная полоса прокрутки. Используйте ее ползунок для быстрого перехода к необходимой 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 сразу на большое расстояние.
- ❑ Инструмент **Hand** (Рука) (рис. 4.17). Он служит для визуального перемещения по рабочей области окна **Timeline** (Монтаж). 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. 4.2.3) за пределы видимой области окна **Timeline** (Монтаж) также перемещает вас вдоль шкалы времени.
- ❑ Палитра **Navigator** (Навигатор) (см. разд. 4.2.4). Она очень эффективна для быстрого перемещения по окну **Timeline** (Монтаж) в продолжительном фильме.

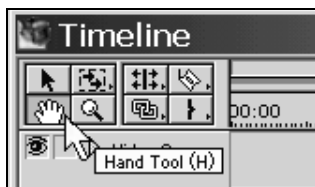


Рис. 4.17. Инструмент Hand

4.2.3. Перемещение линии редактирования

Чтобы переместить линию редактирования вдоль шкалы времени, т. е. сменить положение текущего кадра фильма, также имеется несколько способов.

- ❑ Перетаскивание линии редактирования вдоль шкалы времени. Для этого следует ухватиться за ползунок линии редактирования на шкале времени (рис. 4.18). Учтите, что при перетаскивании в окне **Monitor** (Монитор) демонстрируются кадры фильма, через которые вы проносите линию редактирования.
- ❑ Щелчок в нужном месте шкалы времени. При этом линия редактирования переносится на тот кадр, на положении которого вы щелкнули.
- ❑ Монитор. Воспроизведение фильма, а также его покадровый просмотр с помощью соответствующих кнопок в окне **Monitor** (Монитор) или щелчки на шкале времени в нем синхронно смещают линию редактирования на соответствующий кадр. Очень удобны кнопки **Previous Edit** (Предыдущая правка) и **Next Edit** (Следующая правка), которые переводят линию редактирования в окне **Timeline** (Монтаж) на ближайший слева или справа стык клипов.
- ❑ Клавиатура:
 - 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).

❑ Палитра **Navigator** (Навигатор) (см. разд. 4.2.4).



Рис. 4.18. Ползунок линии редактирования на шкале времени

4.2.4. Палитра *Navigator*

Палитра **Navigator** (Навигатор) служит для быстрого перемещения по окну **Timeline** (Монтаж), которое особенно полезно в продолжительном фильме. Фактически эта палитра (рис. 4.19) является схематическим представлением окна **Timeline** (Монтаж) в очень мелком масштабе.

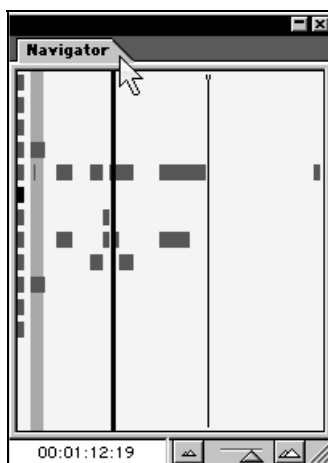


Рис. 4.19. Палитра **Navigator**

На ней вы видите следующую информацию.

- ❑ Имеющиеся в окне **Timeline** (Монтаж) треки (даже скрытые), символически представленные примыкающими к левой границе маленькими прямоугольниками (видео- и аудиотреки отличаются по цвету).
- ❑ Клипы, расположенные на этих треках, отображены в виде прямоугольников соответствующего цвета, размещенных вдоль временной линейки слева направо.

- ❑ Видимая в окне **Timeline** (Монтаж) область символически представлена зеленой прямоугольной рамкой. Если вы начинаете ее перетаскивать в палитре **Navigator** (Навигатор), о возможности чего говорит указатель мыши в виде руки, то соответствующим образом смещается видимая область и в окне **Timeline** (Монтаж).
- ❑ Положение линии редактирования показано красной вертикальной линией. Ее можно перемещать перетаскиванием или щелчками по палитре **Navigator** (Навигатор) при нажатой клавише <Shift>. Кроме того, текущий тайм-код линии редактирования приведен в левом нижнем углу палитры.
- ❑ Рабочая область (которая, как вы помните, определяет фрагмент фильма для предварительного просмотра) показана голубым прямоугольником.
- ❑ Кнопки изменения масштаба и ползунковый регулятор выбора масштаба в нижней части палитры **Navigator** (Навигатор) позволяют быстро установить нужный масштаб времени в окне **Timeline** (Монтаж).

4.2.5. Управление треками

Окно **Timeline** (Монтаж) может иметь до 99 видео- и аудиотреков. При управлении треками следует учитывать, что, с одной стороны, на экране должно находиться в надлежащем виде достаточное количество треков, чтобы было удобно осуществлять монтаж, а с другой стороны, окно **Timeline** (Монтаж) не должно быть загромождено излишними треками, которые в данный момент не используются. Для обеспечения этих целей в Premiere предусмотрено несколько состояний треков (пример треков в разном состоянии показан на рис. 4.20).

- ❑ Трек включен, т. е. присутствует на экране и содержимое его входит в фильм. Об этом говорит пиктограмма в виде глаза слева на заголовке видеотрека или динамика в заголовке аудиотрека. На рис. 4.20 включены треки **Video 1** (Видео 1), **Video 2** (Видео 2), **Audio 1** (Аудио 1) и **Audio 3** (Аудио 3).
- ❑ Трек выключен, т. е. его содержимое в фильм временно не входит, но он присутствует на экране и может быть вновь включен в фильм. О выключении трека говорит отсутствие пиктограммы-глаза (или динамика) слева в заголовке трека. Таковы на рис. 4.20 треки **Video 4** (Видео 4), **Audio 2** (Аудио 2) и **Audio 5** (Аудио 5).
- ❑ Трек помечен и присутствует на экране. Об этом говорит пиктограмма включения трека (глаз или динамик), полая внутри. Помеченный трек ничем не отличается от включенного кроме того, что его можно временно скрыть в окне **Timeline** (Монтаж). На рис. 4.20 помечены треки **Video 3** (Видео 3) и **Audio 4** (Аудио 4).

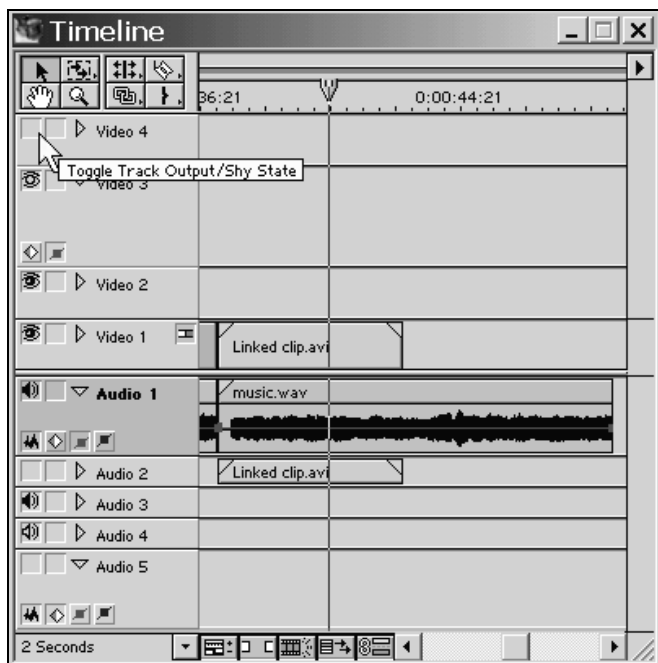


Рис. 4.20. Треки в разном состоянии

- ❑ Трек помечен и отсутствует на экране. Таких треков в окне **Timeline** (Монтаж) вы не видите, но их содержимое по-прежнему входит в фильм. Помеченные треки можно всегда вызвать на экран при помощи меню окна **Timeline** (Монтаж), а возможность их скрытия позволяет сэкономить пространство окна.
- ❑ Трек вообще отсутствует (таково при старте нового проекта состояние видеотреков, с порядковым номером выше **Video 3** (Видео 3) и аудиотреков выше **Audio 4** (Аудио 4) включительно). Разумеется, никаких клипов отсутствующие треки не содержат и на фильм никак не влияют. В окне **Timeline** (Монтаж) (см. рис. 4.20) отсутствуют треки, начиная с **Video 5** (Видео 5) и **Audio 6** (Аудио 6) включительно.

Сворачивание и разворачивание трека

Трек, присутствующий в окне **Timeline** (Монтаж), может быть свернут (находиться в более компактном состоянии) 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. 4.20 треки **Video 3** (Видео 3) и **Audio 1** (Аудио 1) развернуты, а остальные свернуты.

Включение и выключение трека

Включение и выключение любого трека производится нажатием кнопки **Track Output/Shy State** (Вкл./Выкл. трек) в заголовке трека слева. Если трек выключен, то эта кнопка пуста, если включен — то внутри нее отображается пиктограмма в виде глаза (для видеотрека) или динамика (для аудиотрека).

Временное скрывание трека

Любой трек может быть временно скрыт из окна **Timeline** (Монтаж). Тем не менее, содержимое скрытых треков включается в фильм наравне со всеми треками. Скрытие трека нужно лишь для экономии пространства окна **Timeline** (Монтаж). Для скрытия трека:

1. Щелкните на кнопке **Track Output/Shy State** (Вкл./Выкл. трек) при удерживаемой клавише <Ctrl>. Кнопка после этого будет содержать пиктограмму, на которой глаз или динамик будут показаны лишь контуром.
2. Выберите в меню окна **Timeline** (Монтаж) команду **Hide Shy Tracks** (Скрыть помеченные треки) (рис. 4.21).

После этого все помеченные треки будут скрыты.

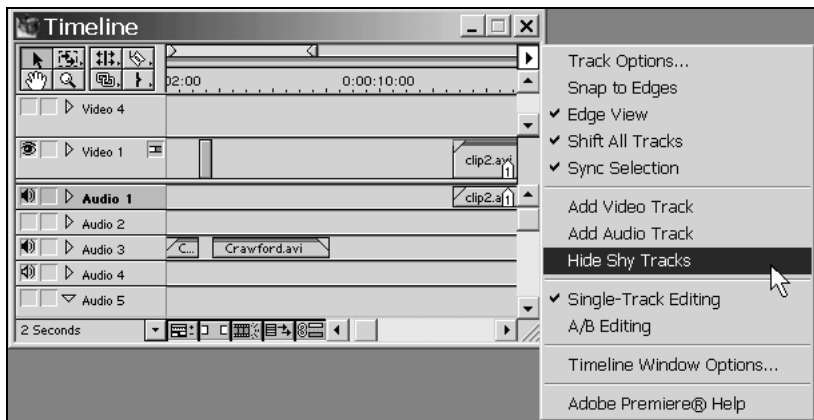


Рис. 4.21. Скрытие помеченных треков

Возвращение скрытых треков в окно *Timeline*

Возвращение скрытых треков в окно **Timeline** (Монтаж) производится командой **Show Shy Tracks** (Показать помеченные треки) меню окна **Timeline** (Монтаж).

Запирание трека

Трек можно временно запереть, т. е. запретить всякое редактирование клипов, находящихся на нем. Запирание трека нужно для того, чтобы случайно не изменить содержимое трека, который вы хотите сохранить в неизменном виде. Для запирания трека достаточно нажать кнопку **Lock/Unlock Track** (Запереть/Отпереть трек) на заголовке трека. После этого внутри кнопки появится пиктограмма в виде замка (рис. 4.22), а содержимое трека будет защищено от любого редактирования.



Рис. 4.22. Запирание трека

Чтобы отпереть трек, следует нажать ту же кнопку с замком **Lock/Unlock Track** (Запереть/Отпереть трек).

Замечание

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 | Lock Clip on Timeline** (Клип | Заблокировать клип в окне монтажа). После этого любое редактирование данного клипа в окне **Timeline** (Монтаж) будет запрещено.

Добавление трека

Когда вам не хватает треков, уже имеющихся в окне **Timeline** (Монтаж), добавить еще один аудио- или видеотрек можно командой меню окна **Add Audio Track** (Добавить аудиотрек) или **Add Video Track** (Добавить видеотрек) соответственно.

Если вы хотите добавить сразу несколько треков, удобнее воспользоваться диалоговым окном **Track Options** (Опции трека). Для этого:

1. Вызовите это диалоговое окно командой **Track Options** (Опции трека) меню окна **Timeline** (Монтаж) или нажатием самой левой кнопки **Track Options Dialog** (Вызов диалога опции трека) на панели режимов в нижней части окна **Timeline** (Монтаж).

2. В диалоговом окне **Track Options** (Опции трека) нажмите кнопку **Add** (Добавить) (рис. 4.23).

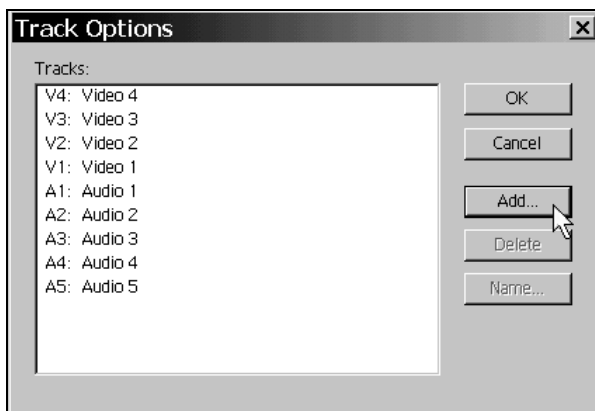


Рис. 4.23. Диалоговое окно **Track Options**

3. В появившемся окне **Add Tracks** (Добавление треков) введите число видео- и аудиотреков, которые вы хотите добавить (рис. 4.24).

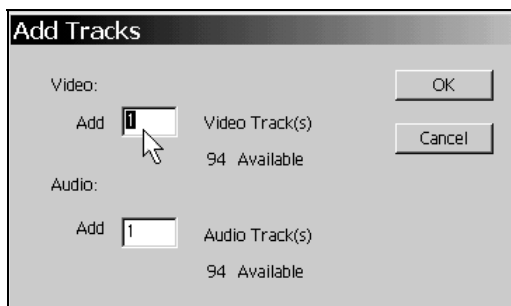


Рис. 4.24. Диалоговое окно **Add Tracks**

4. Нажмите кнопку **OK** в диалоговом окне **Add Tracks** (Добавление треков).
5. Нажмите кнопку **OK** в диалоговом окне **Track Options** (Опции трека).
- Новые треки появятся в окне **Timeline** (Монтаж).

Удаление трека

Для безвозвратного удаления трека вместе с его содержимым выделите нужный трек в диалоговом окне **Track Options** (Опции трека) (см. рис. 4.23) и нажмите кнопку **Delete** (Удалить). Трек будет удален из окна, если закрыть затем данное диалоговое окно нажатием кнопки **OK**.

Удалить можно не все треки, а только те, которые были добавлены в окно **Timeline** (Монтаж) пользователем. Треки, появляющиеся при загрузке нового проекта, удалить нельзя. Допускается лишь их скрытие.

Переименование трека

Треки в окне **Timeline** (Монтаж) могут называться не только именами по умолчанию **Video 1** (Видео 1), **Video 2** (Видео 2), **Audio 1** (Аудио 1) и т. п., но и любыми другими. Чтобы переименовать трек, следует вызвать диалоговое окно **Track Options** (Опции трека) и нажать в нем кнопку **Name** (Имя). В открывшемся диалоговом окне **Name Track** (Имя трека) следует ввести новое имя трека и подтвердить переименование последовательным нажатием кнопок **OK** в обоих диалоговых окнах (рис. 4.25).

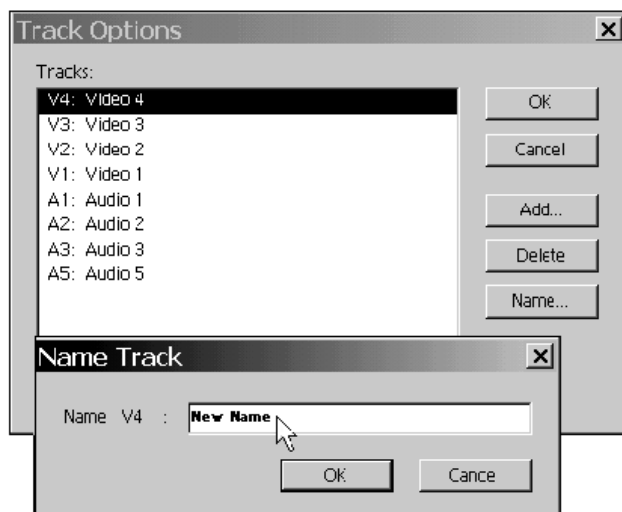


Рис. 4.25. Переименование трека

4.2.6. Настройка интерфейса окна *Timeline*

Клипы в окне **Timeline** (Монтаж) могут быть представлены не только обычными прямоугольными блоками, но также и сопровождаться миниатюрами кадров клипов (пример показан на рис. 4.26). Отображение миниатюр кадров замедляет работу программы, но делает окно **Timeline** (Монтаж) более наглядным. Для того чтобы включить миниатюры кадров на клипах:

1. Вызовите диалоговое окно с настройками окна **Timeline** (Монтаж) при помощи команды меню окна **Timeline** (Монтаж) или контекстного меню **Timeline Window Options** (Опции окна монтажа).

- В открывшемся диалоговом окне **Timeline Window Options** (Опции окна монтажа) установите желаемый размер миниатюры в группе **Icon Size** (Размер миниатюры), а также стиль отображения миниатюр в группе **Track Format** (Формат трека) (рис. 4.27).
- Подтвердите настройку нажатием кнопки **ОК**.

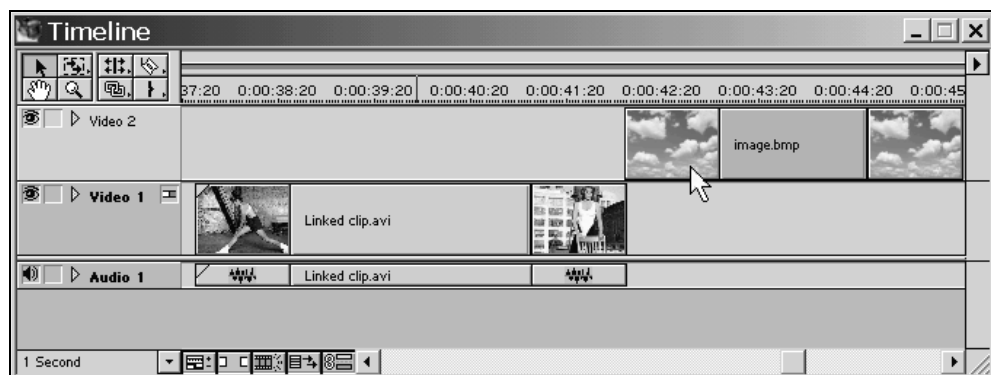


Рис. 4.26. Окно Timeline с миниатюрами кадров



Рис. 4.27. Настройка окна Timeline

Замечание

Даже если вы выключите показ миниатюр, выбрав последний из переключателей группы **Track Format** (Формат трека), то ширина трека все равно будет определяться выбранным переключателем в группе **Icon Size** (Размер миниатюры).

4.3. 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. Например, основные действия по монтажу допускается проводить как в окне **Timeline** (Монтаж), так и в окне **Monitor** (Монитор) (см. разд. 4.4).

Наиболее популярен монтаж в окне **Timeline** (Монтаж), когда вы ориентируетесь на расположение клипов в этом окне 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 совершить над клипом нужные действия. Во-вторых, можно применить команду верхнего или контекстного меню. В этом случае, как правило, для большинства операций предварительно следует выделить сам клип, а также отметить линией редактирования момент времени в окне **Timeline** (Монтаж), в котором вы хотите осуществить то или иное действие (например, разрезать клип). И, наконец, в-третьих, можно нажать на клавиатуре комбинацию "горячих" клавиш, соответствующую той или иной команде.

Замечание

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 путеводитель по "горячим" клавишам в *приложении 1*.

Замечание

Имеется и еще один, четвертый, способ редактирования — с использованием палитры **Commands** (Команды), которая позволяет быстро применить ту или иную команду верхнего меню (рис. 4.28). Мы не рассказываем подробно об этой палитре в нашей книге, однако не исключено, что именно с ее помощью вам больше понравится проводить многие действия по монтажу фильма. Разобраться с принципом работы этой палитры довольно просто — щелчок на одном из элементов списка команд выполняет определенное действие, эквивалентное команде верхнего меню.

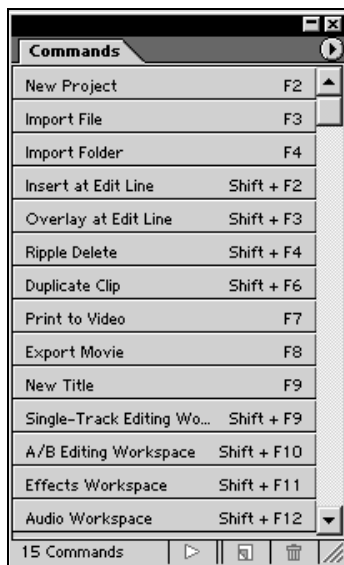


Рис. 4.28. Палитра Commands

4.3.1. Инструменты окна *Timeline*

Напомним (см. *разд. 1.3.4*), что наиболее удобное средство редактирования фильма в окне **Timeline** (Монтаж) — это инструменты, которые выбираются с помощью панели инструментов. В любой момент времени 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), где можно использовать этот инструмент, приобретает вид пиктограммы выбранного инструмента.

Большинство кнопок на панели инструментов, как вы помните, содержат не один, а несколько инструментов. Такие кнопки помечены маленьким треугольником в правой нижней области кнопки. Для выбора скрытого инструмента из такой кнопки следует ее нажать и, удерживая, дождаться пока из нее всплывет дополнительная палитра со скрытыми кнопками, чтобы выбрать из нее нужный инструмент (рис. 4.29).

Перечислим (в порядке слева направо и сверху вниз) группы инструментов, которые находятся на панели инструментов окна **Timeline** (Монтаж):

- ❑ инструмент **Selection** (Выбор) — для выделения одного клипа;
- ❑ инструменты выделения (select) — для выделения группы клипов;



Рис. 4.29. Выбор скрытого инструмента

- ☐ инструменты редактирования, или монтажа (edit) — для монтажа фильма на стыках клипов;
- ☐ инструменты разрезания (razor) — для разрезания клипов;
- ☐ инструмент **Hand** (Рука) — для визуального перемещения по окну **Timeline** (Монтаж);
- ☐ инструмент **Zoom** (Масштаб) — для увеличения или уменьшения масштаба окна **Timeline** (Монтаж);
- ☐ инструменты управления звуком и лентами эффектов (link, fade) — для управления связыванием клипов и ленточными регуляторами;
- ☐ инструменты маркеров (marker) — для установки входного и выходного маркеров.

4.3.2. Выделение клипов

Рассмотрим, каким образом выделяется один или несколько клипов. Выделение необходимо для совершения над клипом тех или иных 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) либо инструментом **Selection** (Выбор), либо любым из инструментов редактирования или монтажа.

Кроме того, для выделения можно использовать инструменты управления лентами эффектов, однако следует помнить, что для выделения клипа с их помощью щелчок на клипе следует осуществлять вдали от ленточных регуляторов. Эти регуляторы, как вы помните, располагаются внутри клипа, если трек, на котором он находится, развернут.

Выделение промежутка между клипами

Инструментом **Selection** (Выбор) (либо любым из инструментов монтажа или управления ленточными регуляторами) можно выделить не только клип, но и промежуток между клипами. Выделение пустого пространства между клипами может понадобиться, к примеру, для его последующего уда-

ления из окна **Timeline** (Монтаж) со сдвигом оставшейся части фильма влево (см. разд. 4.3.5).

Выделение группы клипов

Иногда требуется выделить не один, а несколько клипов, чтобы провести одинаковые действия сразу со всеми клипами. Для выделения группы клипов служат инструменты, располагающиеся во второй кнопке слева на верхней части панели инструментов (рис. 4.30):

- ❑ **Range Select** (Выбор диапазона) — выделяет группу из нескольких клипов с помощью протаскивания указателя при нажатой кнопке мыши через эти клипы;
- ❑ **Block Select** (Выбор блока) — служит для определения виртуального клипа (см. разд. 4.3.13);
- ❑ **Track Select** (Выбор трека) — производит выделение всех клипов, расположенных на данном треке правее клипа, на котором осуществляется щелчок включительно;
- ❑ **Multitrack Select** (Выбор всех треков) — производит выделение всех клипов, расположенных на всех треках правее щелчка (рис. 4.31).



Рис. 4.30. Инструменты выделения

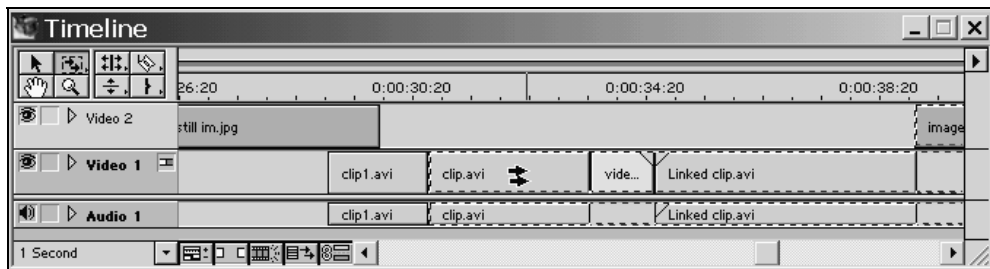


Рис. 4.31. Выделение группы клипов инструментом **Multitrack Select**

4.3.3. 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 клипов применяется техника перетаскивания: следует щелк-

нуть на кнопке инструмента **Selection** (Выбор), ухватиться левой кнопкой мыши за внутреннюю часть клипа и, удерживая кнопку мыши, переместить клип в нужное вам место на том же или другом треке.

Замечание

Для перетаскивания можно использовать и некоторые другие инструменты, например любой из инструментов редактирования или выделения.

Для перемещения клипов (в том числе и при вставке их в окно **Timeline** (Монтаж) из окна **Project** (Проект)) очень важно, какие режимы окна **Timeline** (Монтаж) включены в данный момент. Режимы, как вы помните, устанавливаются при помощи панели режимов в нижней части окна **Timeline** (Монтаж) или в меню этого окна.

- ☐ **Toggle Snap to Edges** (Режим привязки к границам). При включенном режиме при перетаскивании клипов их края автоматически притягиваются к границам, таким как края других клипов, линия редактирования, маркерам и пр. Если попробовать отпустить кнопку мыши вблизи границы при перетаскивании клипа, он будет как магнитом притянут к этой границе (рис. 4.32). Если же отключить данный режим, то переместить клип можно в любое место окна **Timeline** (Монтаж), даже сколь угодно близкое к границе.

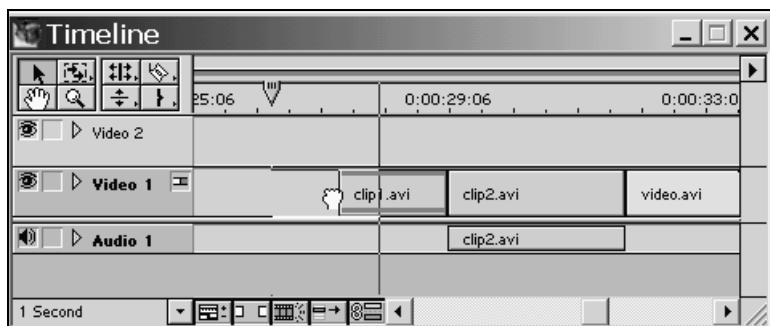


Рис. 4.32. Иллюстрация режима привязки к границам

- ☐ **Toggle Shift Tracks Options** (Режим сдвига треков). Этот режим задает сдвиг всего фильма при вставке клипа на стык других клипов или в малое пространство между ними (рис. 4.33). Если отключить данный режим, то сдвиг фильма будет запрещен, и перетащить клип можно будет лишь на пустое место трека, по длительности не меньшее продолжительности клипа.
- ☐ **Toggle Sync Mode** (Режим синхронизации). Режим определяет совместное редактирование связанных (видео+аудио) клипов. Если его отключить, то перемещение любой из частей связанного клипа будет производиться отдельно от другой части.

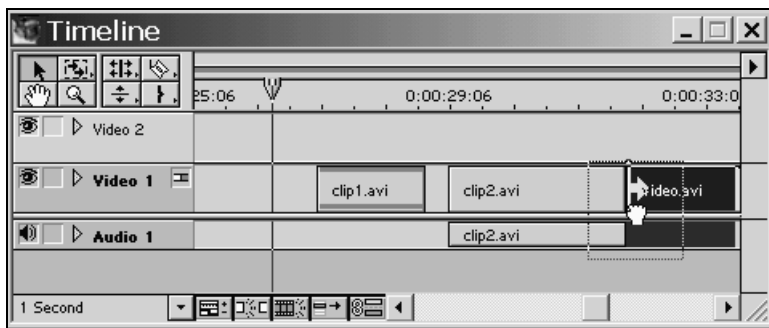


Рис. 4.33. Иллюстрация режима сдвига треков

4.3.4. 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) (в окне **Project** (Проект)). 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 части клипа 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 окнах **Clip** (Клип), **Timeline** (Монтаж) и **Monitor** (Монитор)) входной и выходной маркеры отмечаются открывающейся и закрывающейся фигурной скобкой соответственно.

Поскольку техника расстановки входных и выходных маркеров одинакова для различных компонентов Premiere (для этого, в частности, применяются кнопки с изображением фигурных скобок), перечислим кратко, какие функции они выполняют в разных окнах.

- ❑ В окне **Clip** (Клип) и в области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор) маркеры выделяют начало и конец исходного клипа. Изменение положения маркеров выполняет подготовительную функцию перед переносом клипа в окно **Timeline** (Монтаж) и не влияет на экземпляры клипа, которые были помещены туда ранее.

- ❑ В области **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор) и на шкале времени в окне **Timeline** (Монтаж) маркеры выделяют текущий участок фильма, который проигрывается с помощью кнопок **Loop** (Цикл) и **Play In to Out** (Проиграть до Out-маркера) в окне **Monitor** (Монитор). Их положение не влияет на экспорт фильма.
- ❑ На полосе выбора рабочей области в окне **Timeline** (Монтаж) маркеры определяют фрагмент фильма, который должен быть экспортирован как в окончательном виде в файл, так и для предварительного просмотра.
- ❑ На треках в окне **Timeline** (Монтаж) установка маркера меняет первый и последний кадры экземпляра клипа в фильме.

Остановимся особо на последнем действии, определяющем, собственно, фрагмент клипа, вставляемый в фильм.

Подгонка клипа в окне **Timeline**

Подогнать фрагмент можно несколькими альтернативными способами. Выбирайте наиболее удобный для себя способ, который позволит подогнать клип максимально точно и быстро.

Для подгонки краев клипа в окне **Timeline** (Монтаж):

1. Нажмите кнопку инструмента **Selection** (Выбор) на панели слева 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. 4.34).

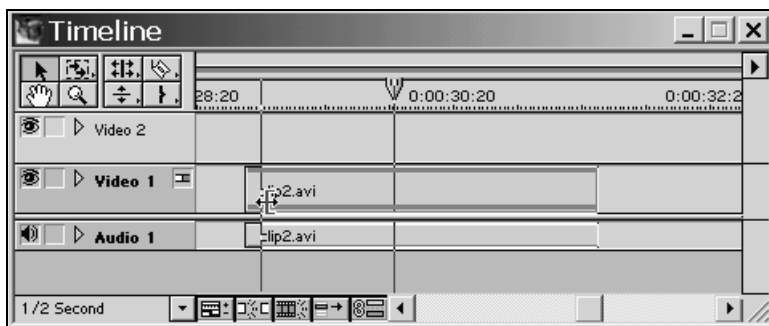


Рис. 4.34. Подгонка левого края клипа

5. Подведите при нажатой кнопке мыши указатель к новому месту начала клипа (ориентируясь на кадр в окне **Monitor** (Монитор)) и отпустите кнопку мыши.

- Повторите действия для определения выходного маркера (конца клипа) (рис. 4.35).

Замечание

Крайний кадр клипа будет отображаться при его подгонке в окне **Monitor** (Монитор), только если включен режим **Toggle Edge Viewing** (Режим показа края клипа) окна **Timeline** (Монтаж). Это режим, который во время перетаскивания входного или выходного маркера клипа показывает крайний кадр клипа в окне **Monitor** (Монитор) в реальном времени. Если данное действие чрезмерно затрудняет работу на не слишком мощном компьютере, отключите указанный режим.

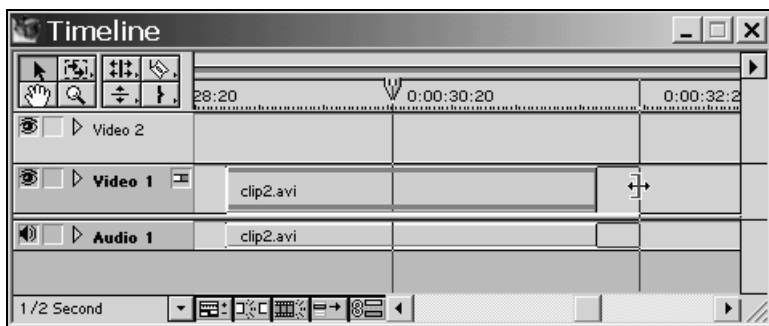


Рис. 4.35. Подгонка правого края клипа

Замечание

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 **Multitrack Select** (Выбор всех треков)).

Замечание

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.

Вместо перетаскивания краев клипа можно применить более быстрый, но менее точный способ (годящийся только для уменьшения клипа):

- Нажмите кнопку инструмента **In Point** (In-маркер) для определения начала клипа или **Out Point** (Out-маркер) — для определения конца клипа.
- Щелкните выбранным инструментом на новом месте расположения края клипа в окне **Timeline** (Монтаж) (рис. 4.36).

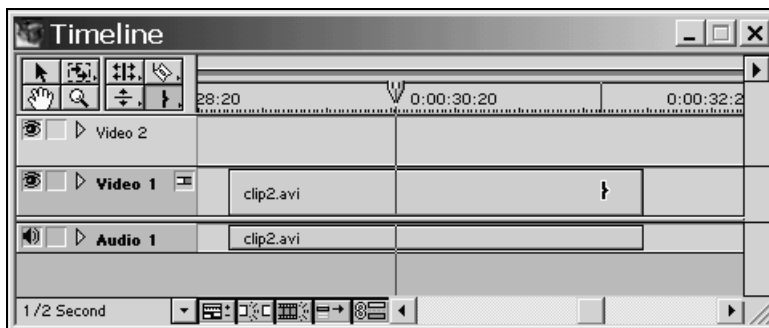


Рис. 4.36. Подгонка клипа с помощью инструмента маркеров

Подправить расположение клипа можно затем, хватаясь инструментом **Selection** (Выбор) за клип и перетаскивая его на новое место (например, в стык к соседнему клипу).

Совет

Если клип очень мал, то указатель мыши нигде в его пределах не принимает форму стрелки. Воспользуйтесь изменением масштаба окна **Timeline** (Монтаж).

Для точного перемещения входного маркера на определенный кадр экземпляра клипа выполните следующие действия:

1. Включите режим **Toggle Snap to Edges** (Режим привязки к границам) окна **Timeline** (Монтаж).
2. Инструментом **Selection** (Выбор) выделите клип в окне **Timeline** (Монтаж).
3. Щелчком в нужном месте шкалы времени переместите линию редактирования на кадр клипа в окне **Timeline** (Монтаж), который вы желаете сделать первым кадром.
4. Подведите указатель мыши к левому краю клипа.
5. Как только указатель поменяет свой вид со стрелки на квадратную скобку, нажмите и удерживайте левую кнопку мыши.
6. Подведите указатель к линии редактирования.
7. Отпустите кнопку мыши в 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.

Внимание!

При подгонке связанных клипов важную роль играет режим **Toggle Sync Mode** (Режим синхронизации) окна **Timeline** (Монтаж). Если его отключить, то подгонка любой из частей связанного клипа будет производиться независимо от его другой части, а если включить — то синхронно.

Подгонка клипа в окне *Clip*

Для того чтобы подогнать начальный и конечный кадр клипа с большей точностью, можно открыть его. Для этого:

1. Щелкните дважды на клипе в окне **Timeline** (Монтаж).
2. В окне **Clip** (Клип) определите входной и выходной маркеры (см. *разд. 3.5.3*).
3. Нажмите в окне **Clip** (Клип) кнопку **Apply** (Применить).

4.3.5. Удаление клипа

Удалить клип из фильма можно несколькими способами.

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. 4.37).

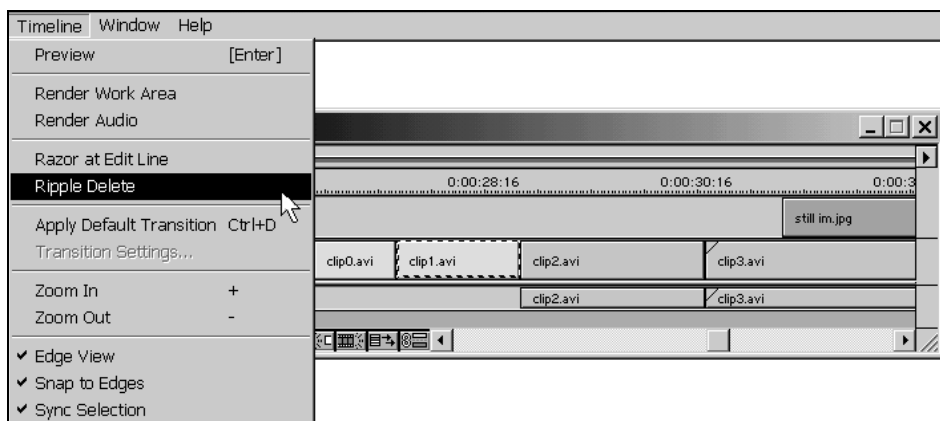


Рис. 4.37. Удаление клипа со сдвигом

Результат удаления клипа со сдвигом показан на рис. 4.38. Точно так же удалить со сдвигом можно и пустой промежуток на треке между клипами.

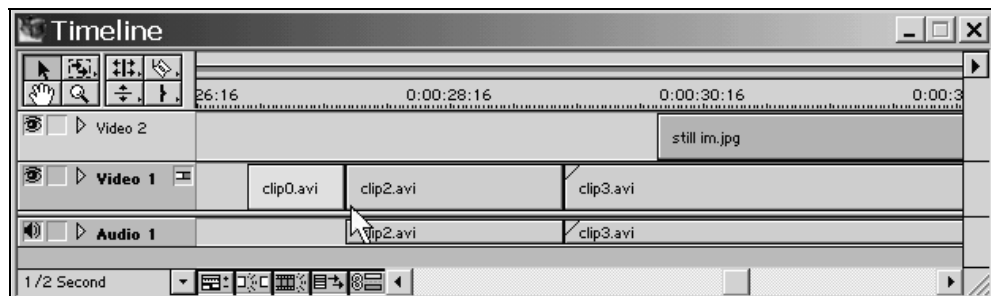


Рис. 4.38. Результат удаления клипа со сдвигом

Внимание!

Если включен режим **Toggle Shift Tracks Options** (Режим сдвига треков) в окне **Timeline** (Монтаж), то сдвиг при удалении будет осуществлен на всех треках (как показано на рис. 4.38). Если же этот режим выключен, то сдвигаться будет только содержимое текущего трека, с которого удаляется клип. (Для примера с рис. 4.37 и 4.38 это будет означать, что статический клип с трека **Video 2** (Видео 2) сдвинут не будет.)

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 промежуток (рис. 4.39).

Удалить можно не только один, но и 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>**.

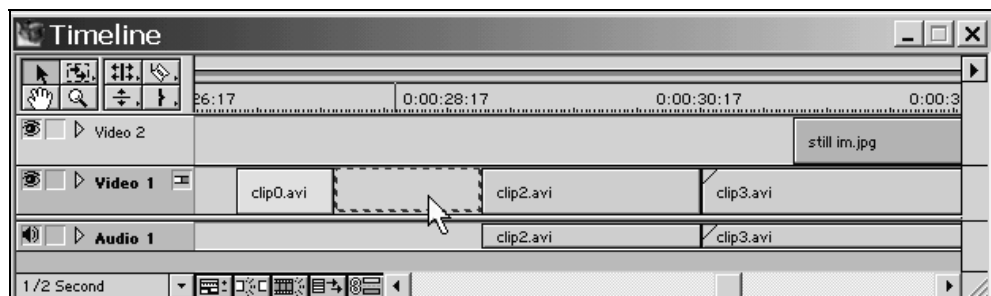


Рис. 4.39. Результат удаления клипа без сдвига

Удаление всех экземпляров мастер-клипа

Иногда требуется удалить все экземпляры некоторого клипа, которые присутствуют 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.

4.3.6. Разрезание клипа

Разрезание клипов часто используется для удаления некоторой внутренней части клипа (например, содержащей дефект изображения или звука).

Разрезание отдельного клипа

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. 4.40).

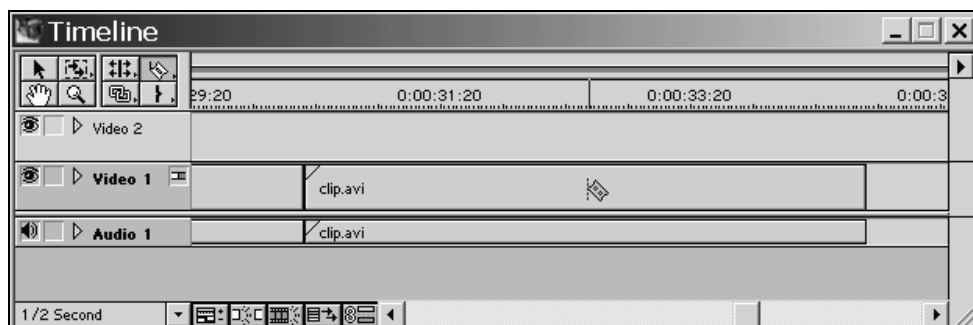


Рис. 4.40. Разрезание клипа

В результате в месте применения инструмента **Razor** (Лезвие) появится разрез, т. е. клип будет разделен на два клипа (рис. 4.41). Причем началом второго из клипов будет тот кадр, на котором был произведен разрез, а концом первого из клипов будет, соответственно, предыдущий кадр. После того как вы разрежали клип на две части, возможно изменить длительность каждого из этих клипов, например, устранив фрагмент, который вы хотели бы исключить из фильма.

Замечание

Помните о том, что каждый разрез клипа делит его на два независимых клипа. Впоследствии вы не сможете их "склеить", если только не отмените свое дейст-

вие при помощи соответствующей команды верхнего меню **Edit | Undo Razor** (Правка | Отменить разрезание) или сочетания клавиш <Ctrl>+<Z>. Каждый из клипов после разрезания уже представляет собой независимый экземпляр одного и того же мастер-клипа из окна **Project** (Проект). Однако допускается изменять их рабочие фрагменты, входящие в фильм. В частности, оба клипа можно растянуть до оригинальной длительности мастер-клипа.

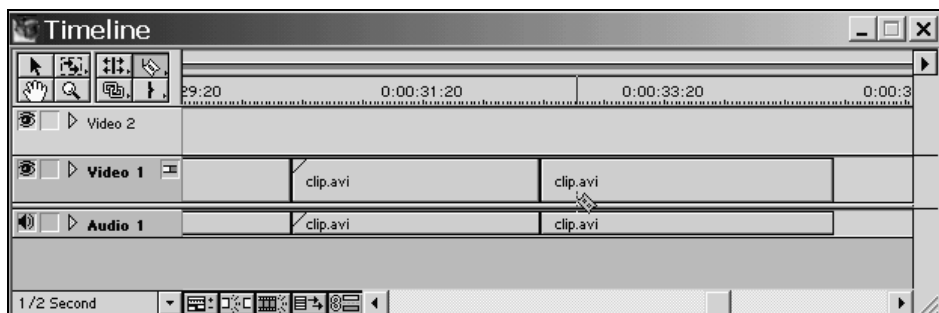


Рис. 4.41. Результат разрезания клипа

Замечание

При разрезании связанных клипов следует иметь в виду, что они будут разрезаться как единое целое, только если включен режим **Toggle Sync Mode** (Режим синхронизации) окна **Timeline** (Монтаж). Если его отключить, то будет разрезана только видео- или аудиочасть клипа. При этом один из клипов после проведения разреза будет связанным, а второй — несвязанным (рис. 4.42).

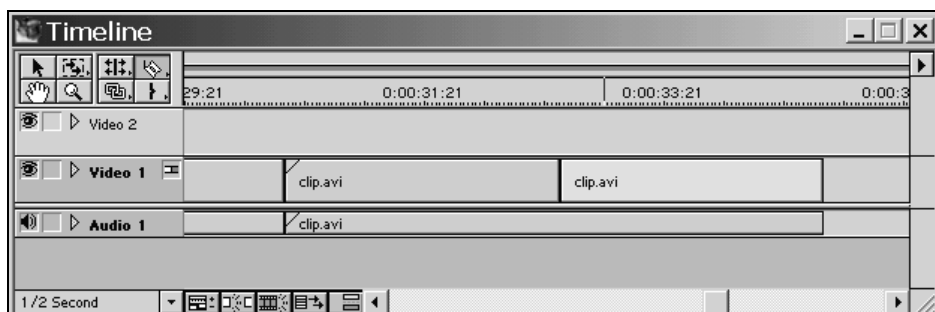


Рис. 4.42. Результат разрезания клипа при отключенном режиме синхронизации

Прецизионное разрезание клипа

Иногда чрезвычайно важно произвести разрез клипа очень точно (часто — с точностью до кадра). Для этого можно применить следующую последовательность действий:

1. Выберите инструмент **Razor** (Лезвие).
 2. Включите режим **Toggle Snap to Edges** (Режим привязки к границам) окна **Timeline** (Монтаж).
 3. Точно установите линию редактирования на кадр клипа, на котором вы желаете произвести разрез. Ориентируйтесь на вид кадра фильма в окне **Monitor** (Монитор) и при необходимости нажимайте клавиши-стрелки <←> и <→> для покадрового перемещения линии редактирования в окне **Timeline** (Монтаж) назад и вперед, либо кнопки **Frame Back** (Кадр назад) и **Frame Forward** (Кадр вперед) на панели управления воспроизведением окна **Monitor** (Монитор).
 4. Щелкните инструментом **Razor** (Лезвие) вблизи линии редактирования.
- В результате разрез будет произведен в точности на текущем кадре, благодаря включенному режиму **Toggle Snap to Edges** (Режим привязки к границам).

Замечание

Можно действовать и несколько по-другому, используя вместо инструмента **Razor** (Лезвие) соответствующую команду **Razor at Edit Line** (Разрезать на линии редактирования) верхнего меню окна **Timeline** (Монтаж).

Разрезание группы клипов

Разрезать можно не только отдельный клип на каком-либо треке, но и все клипы, находящиеся в точке разреза на всех треках. Для этого:

1. Выберите инструмент **Multiple Razor** (Мультилезвие). При необходимости его следует вызвать из всплывающей панели инструментов разрезания (см. рис. 4.29).
2. Щелкните этим инструментом на любом из клипов в том месте фильма, где вы желаете произвести разрез группы клипов.

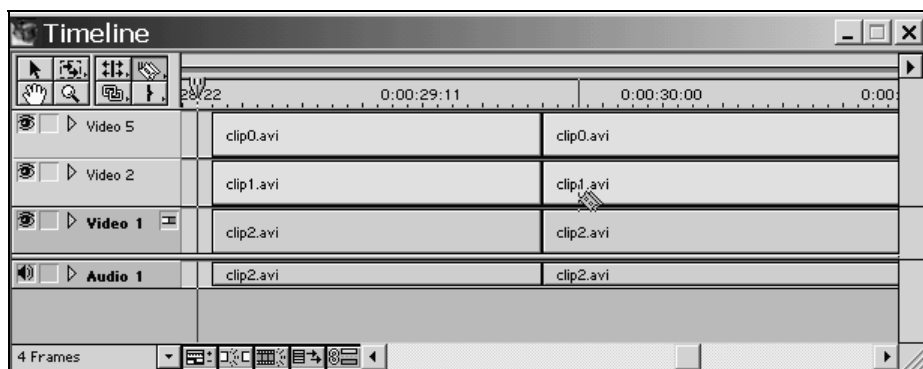


Рис. 4.43. Результат разрезания группы клипов

Результат разреза группы клипов инструментом **Multiple Razor** (Мульти-лезвие) показан на рис. 4.43.

Удаление внутреннего фрагмента клипа

С помощью инструмента **Razor** (Лезвие) легко организовать удаление внутреннего фрагмента клипа, например, с дефектом изображения. Для этого:

1. Произведите два разреза клипа: один в начале фрагмента, который хотите удалить, а второй — в его конце. Таким образом, клип будет разрезан на три клипа, средний из них будет удаляемым фрагментом (рис. 4.44).
2. Удалите средний из клипов командой контекстного меню **Ripple Delete** (Удалить со сдвигом).

Замечание

Конечно, можно пойти и по другому пути, произведя только один разрез, 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).

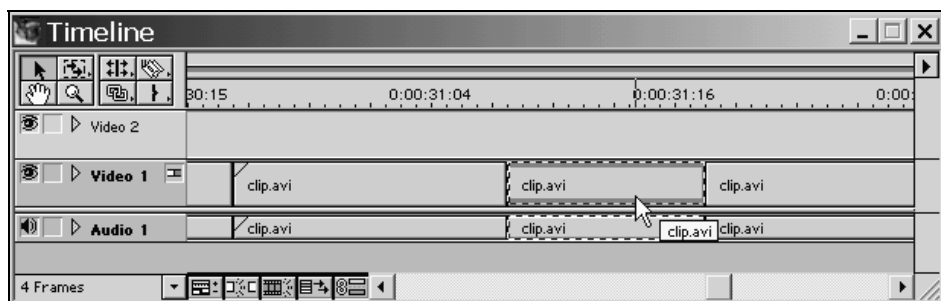


Рис. 4.44. Разрезание клипа на три части

4.3.7. 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 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 to Fit** (Вставить точно) — вставляет клип из буфера обмена в пустое место на треке, точно подгоняя его длительность путем масштабирования скорости клипа (комбинация клавиш <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 клавиш <Ctrl>+<Alt>+<V>). Выбор типа специальной вставки производится с помощью раскрывающегося списка этого диалогового окна и очень удачно иллюстрируется интерактивной анимацией (рис. 4.45). Подгонка под длительность пустого места может быть произведена за счет изменения скорости клипа, его краев и т. п.

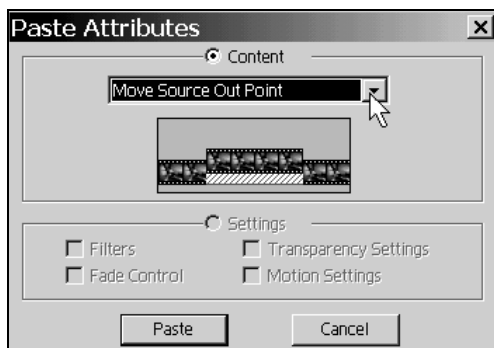


Рис. 4.45. Диалоговое окно **Paste Attributes**

- ❑ **Paste Attributes Again** (Повторить специальную вставку) — вставляет клип из буфера обмена с той же опцией типа подгонки под длительность пустого места, что применялась при прошлой специальной вставке (комбинация клавиш <Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<V>).

Замечание

Вставка клипа из буфера обмена производится в выделенное пустое место на треке в стык к находящемуся слева от него клипу.

4.3.8. Монтаж стыков клипов

Для монтажа внутренних стыков клипов в Premiere предусмотрена группа инструментов, называемая инструментами редактирования или монтажа (рис. 4.46). В принципе, можно вовсе не использовать эти инструменты, а ограничиться управлением взаимного расположения 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.

При монтаже стыков клипов применяются две техники: монтаж с совмещением и монтаж со сдвигом. Чтобы лучше разобраться в монтаже внутренних клипов, рассмотрим применение этих методик на примере специального клипа универсального отсчета времени, который, как вы помните (см. *разд. 3.4.4*), представляет собой видеоизображение, 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. 4.47).



Рис. 4.46. Инструменты монтажа

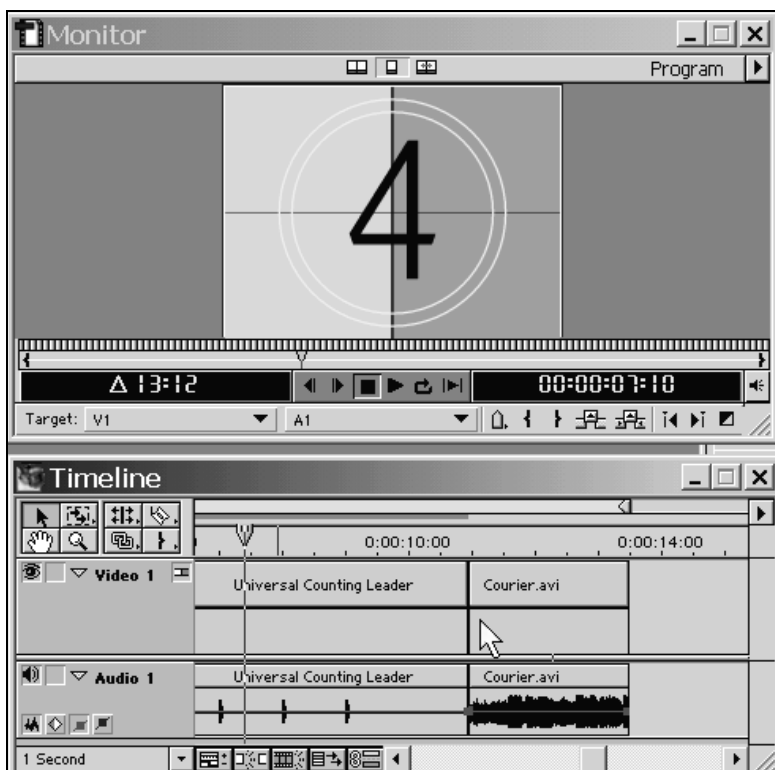


Рис. 4.47. Клип с универсальным отсчетом времени в окне **Timeline**

Монтаж с совмещением

Монтаж с совмещением используется, когда вы хотите увеличить длительность одного из клипов за счет другого, состыкованного с ним, клипа.

В этом случае один клип как бы накладывается на другой, полностью за-
слоняя его. Технически же смещение входного или выходного маркера од-
ного из клипов происходит за счет соответствующего смещения выходного
или входного маркера другого клипа. Для осуществления монтажа с совме-
щением:

1. Выберите инструмент **Rolling Edit** (Совмещение).
2. Наведите указатель мыши на стык клипов. В результате он примет вид
выбранного инструмента **Rolling Edit** (Совмещение).
3. Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши.
4. Перемещайте указатель, при нажатой кнопке мыши, влево или вправо
(перетаскивая, таким образом, стык клипов), ориентируясь на последний
кадр левого клипа и первый кадр правого, которые отображаются в окне
Monitor (Монитор). Такой вид окна **Monitor** (Монитор) сохраняется
только на время использования инструмента **Rolling Edit** (Совмещение)
(рис. 4.48).

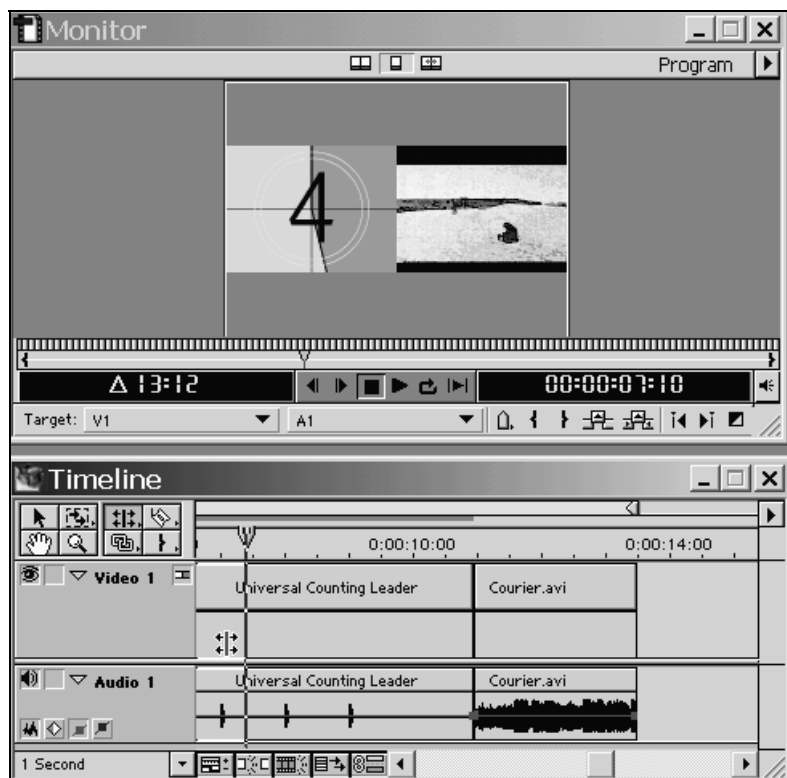


Рис. 4.48. Монтаж стыка клипов с совмещением



Рис. 4.49. Результат монтажа с совмещением

5. При достижении желаемого состояния стыка клипов отпустите левую кнопку мыши, зафиксировав, таким образом, новые рабочие фрагменты клипов.

Внимание!

Поскольку изменения длительности клипов на стыке компенсируют друг друга, изменение общей длительности фильма не происходит (рис. 4.49).

Монтаж со сдвигом

Альтернатива монтажу с совмещением — это монтаж стыка со сдвигом. Используйте его, когда хотите увеличить или уменьшить длительность одного из клипов на стыке за счет общей длительности фильма. В этом случае один клип как бы 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.

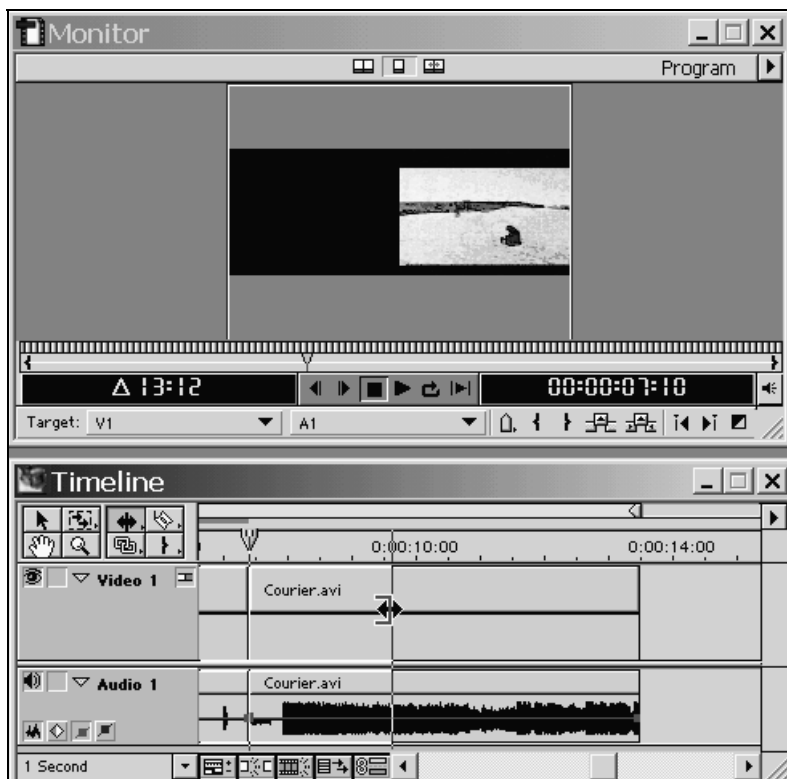


Рис. 4.50. Монтаж стыка клипов со сдвигом

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. Ориентируйтесь при этом на кадры клипов на стыке, которые отображаются в окне **Monitor** (Монитор) (рис. 4.50).
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. 4.51).



Рис. 4.51. Результат монтажа со сдвигом

Монтаж с прокруткой

Рассмотренные виды монтажа с совмещением и сдвигом изменяли положение стыка клипов. Еще 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. с 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. При проведении монтажа с прокруткой окно **Monitor** (Монитор) переходит в режим показа четырех кадров: внутренние кадры — это начало и конец редактируемого внутреннего клипа, а внешние — крайние кадры соседних левого и правого клипов соответственно.

Имеются два инструмента монтажа с прокруткой:

- ❑ **Slip Edit** (Прокрутка) — для редактирования с прокруткой внутреннего клипа, при котором ни длительность редактируемого клипа, ни соседние клипы, ни общая длительность фильма не меняются, а монтаж заключается в прокрутке кадров внутри клипа (рис. 4.52).

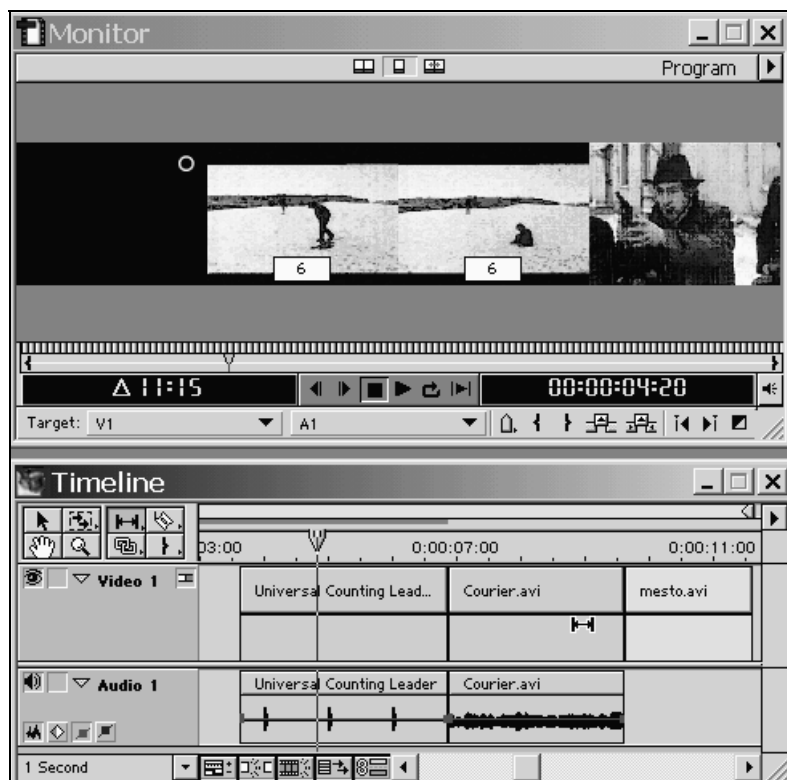


Рис. 4.52. Монтаж с прокруткой инструментом Slip Edit

- ❑ **Slide Edit** (Прокрутка с совмещением) — 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. 4.53).

Замечание

Обратите внимание (рис. 4.52 и 4.53), что при монтаже с прокруткой в окне **Monitor** (Монитор) отображаются численные значения, на которые смещаются начальный и конечный кадры клипов.



Рис. 4.53. Монтаж с прокруткой инструментом Slide Edit

4.3.9. 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 100% означает оригинальную скорость, 50% — замедление скорости в 2 раза, 200% — увеличение скорости в 2 раза и т. д. Для редактирования скорости имеются две возможности.

Использование панели инструментов

При визуальном изменении скорости клипа вы имеете возможность растянуть или сжать клип непосредственно в окне **Timeline** (Монтаж). При этом вам потребуется соответствующий инструмент, служащий для масштабирования клипа. Изменение длительности клипа при его использовании произ-

водится не за счет передвижения маркеров, а за счет изменения скорости клипа.

1. Выберите инструмент **Rate Stratch** (Растяжение/Сжатие) из всплывающей панели инструментов монтажа.
2. Наведите указатель мыши на один из краев клипа, нажмите и удерживайте левую кнопку мыши.
3. Растяните или сожмите клип перетаскиванием края клипа влево или вправо (рис. 4.54).
4. Отпустите кнопку мыши.

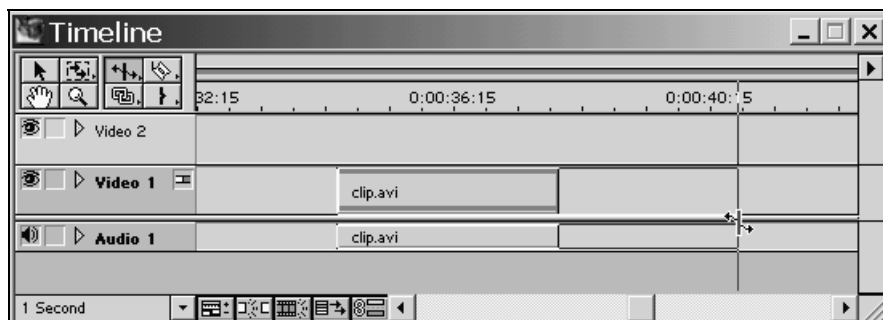


Рис. 4.54. Редактирование скорости клипа

Результат масштабирования клипа показан на рис. 4.55. Он демонстрирует, что после масштабирования значение относительной скорости воспроизведения клипа указывается в окне **Timeline** (Монтаж) рядом с его именем.

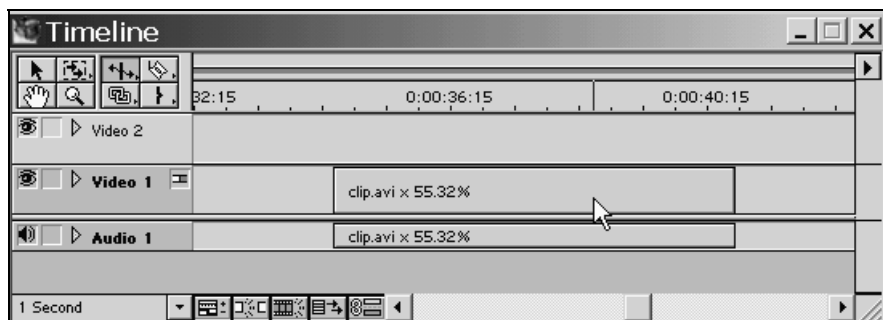


Рис. 4.55. Результат изменения скорости клипа

Использование меню

Существует возможность и непосредственного задания новой относительной скорости клипа.

Для этого:

1. Выделите клип в окне **Timeline** (Монтаж).
2. Выберите в верхнем меню команду **Clip | Speed** (Клип | Скорость).
3. В появившемся диалоговом окне **Clip Speed** (Скорость клипа) введите либо относительное значение новой скорости клипа, либо новую длительность клипа (рис. 4.56). В последнем случае скорость клипа будет автоматически масштабирована.
4. Нажмите кнопку **ОК**.

Замечание

Если вы уменьшаете скорость клипа, то улучшить качество замедленного воспроизведения может опция *плавного сопряжения кадров* (frame blending), которая доступна путем выбора в контекстном меню команды **Video Options | Frame Hold** (Опции видео | Остановка кадра). Эту опцию определяет флажок проверки **Frame Blending** (Плавное сопряжение кадров) в диалоговом окне **Frame Hold Options** (Опции стоп-кадра) (см. разд. 4.3.10).

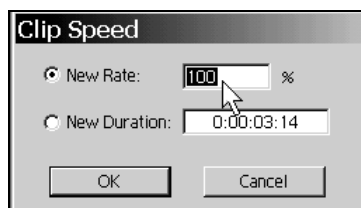


Рис. 4.56. Ввод значения новой скорости клипа

4.3.10. 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, файл с которым следует предварительно подготовить, а затем импортировать в проект и перенести в окно **Timeline** (Монтаж). Но зачастую задача более проста: нужно просто, чтобы некоторый кадр клипа показывался на экране в течение некоторого времени, не изменяясь. Для реализации этой задачи разработчики Premiere предлагают вам создать стоп-кадр, полностью заморозив действие для данного клипа.

Чтобы создать стоп-кадр:

1. Выберите клип, действие которого вы хотите полностью остановить. Если вам требуется создать стоп-кадр лишь из некоторого фрагмента клипа, вырежьте из него этот фрагмент инструментом **Razor** (Лезвие), создав, таким образом, отдельный клип, который вы желаете остановить.

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. 4.57).
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**.

Замечание

Если вы хотите сделать стоп-кадром не крайний, а внутренний кадр клипа, выберите опцию **Marker 0** (Маркер 0), а затем пометьте нулевым (фоновым) маркером нужный кадр клипа. Обратите внимание, что маркировать следует клип в окне **Timeline** (Монтаж), а не фильм (*дополнительно см. разд. 4.3.12*).

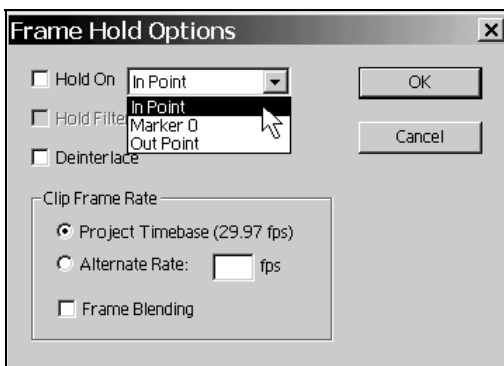


Рис. 4.57. Создание стоп-кадра

4.3.11. Связь видео- и аудиоклипов

Связанными называются клипы, состоящие из двух частей — видеоклипа и аудиоклипа. Связанные клипы отображаются в окне **Timeline** (Монтаж) в виде зеленых 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 (*см. разд. 4.3.6* и рис. 4.41).

Premiere 6.5, по сравнению с предыдущими версиями, имеет более совершенный аппарат редактирования связанных и несвязанных клипов. Допускается проводить следующие действия:

- ☐ развязывать связанные клипы на два несвязанных клипа (видеоклип 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 управления связыванием клипов.

Связывание и развязывание клипов

Для разбиения связанного клипа на независимые видеоклип и аудиоклип:

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).

В результате появятся два несвязанных клипа, которые можно редактировать независимо.

Развязать клип можно и более визуальным способом, при помощи соответствующего инструмента окна **Timeline** (Монтаж). Для этого:

1. Нажмите на панели инструментов кнопку **Unlink Audio and Video** (Развязать аудио и видео).
2. Щелкните на какой-либо части связанного клипа в окне **Timeline** (Монтаж).
3. Щелкните на другой части связанного клипа, и он разобьется на два независимых клипа.

Чтобы связать два несвязанных клипа, следует также применить инструмент связывания. Для этого:

1. Выберите инструмент **Unlink Audio and Video** (Развязать аудио и видео).
2. Щелкните на любом несвязанном клипе в окне **Timeline** (Монтаж).
3. Щелкните на клипе, который вы хотите с ним связать. Обратите внимание, что, как только вы наводите указатель на клип, с которым можно установить связь, указатель приобретает вид инструмента связывания (рис. 4.58).

В результате два независимых клипа соединятся в один связанный клип (рис. 4.59).

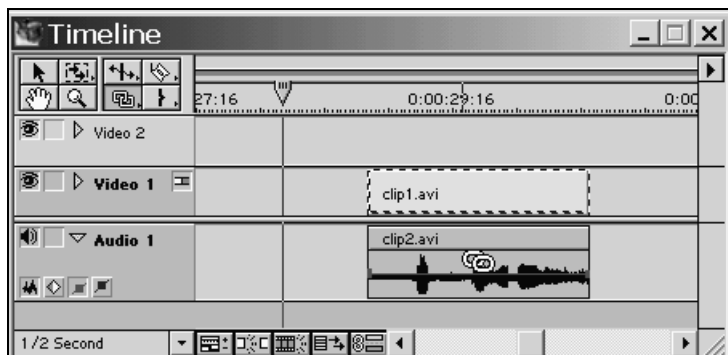


Рис. 4.58. Связывание двух клипов

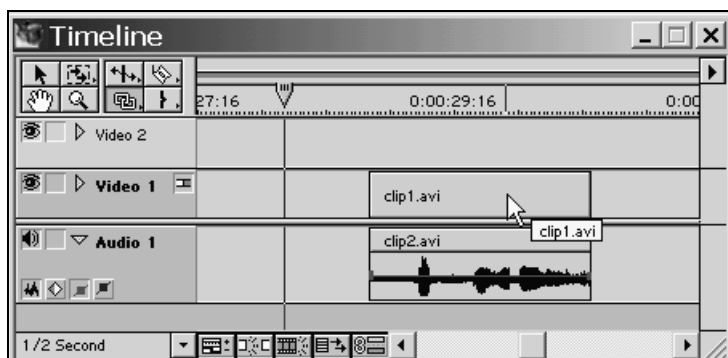


Рис. 4.59. Результат связывания клипов

Замечание

Допускается связывание только видеоклипа с аудиоклипом, но не, например, двух видеоклипов друг с другом.

Связь смещенных клипов

Связанный клип не обязательно содержит видеоклип в точности над аудиоклипом. Части связанного клипа могут быть смещены друг относительно друга во времени. Например, допускается связывать смещенные клипы, создавая таким образом связанный клип, разнесенный во времени. Смещенные клипы сопровождаются в окне **Timeline** (Монтаж) красными треугольными маркерами (рис. 4.60). При щелчке по такому маркеру инструментом **Selection** (Выбор) рядом с ним появляется всплывающая подсказка со значением времени, на которое сдвинуты клипы. Если при нажатой кнопке мыши перенести указатель в пределы этой подсказки, смещение будет автоматически устранено, и связанные клипы выстроятся друг над другом (рис. 4.61).

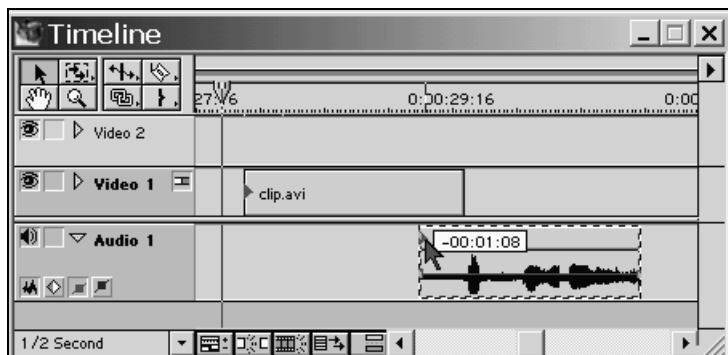


Рис. 4.60. Смещенные связанные клипы

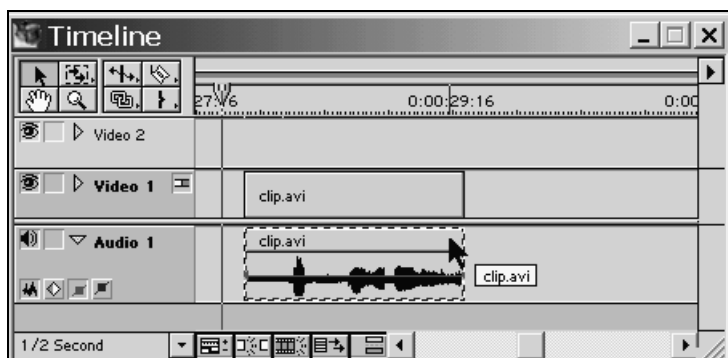


Рис. 4.61. Удаление смещения связанных клипов

Внимание!

Несмотря на смещение, связанные клипы всегда редактируются как единое целое.

Режим синхронизации для связанных клипов

Связанные клипы редактируются как единое целое, только если включен режим **Toggle Sync Mode** (Режим синхронизации) окна **Timeline** (Монтаж) (рис. 4.62). Если его отключить, то будет редактироваться независимо лишь видео- или звуковая часть клипа. Например, при разрезании клипа на две



Рис. 4.62. Включение режима синхронизации

части один из клипов после проведения разреза будет связанным, а второй — несвязанным (см. рис. 4.42).

4.3.12. Маркеры

Для удобства пользователей в Premiere существует возможность *маркировки фильма*, т. е. выделения *маркерами* (marker) кадров в окне **Timeline** (Монтаж), которые вы считаете важными с той или иной точки зрения. Маркировка фильма нужна для того, чтобы облегчить пользователю поиск необходимого места в фильме, подобно тому, как маркировка клипа требуется для отметки определенных кадров клипа (см. *разд. 3.5.7*). Например, вы можете выделить первые кадры каждой сцены продолжительного клипа, участок клипа с дефектом изображения или звука или некоторый фрагмент фильма.

Типы маркеров

Существует два принципиально разных вида маркировки кадров:

- ☐ *маркировка клипа* — установка маркера на определенный кадр исходного клипа;
- ☐ *маркировка фильма* — установка маркера на кадр с определенным тайм-кодом в окне **Timeline** (Монтаж).

Оба типа маркеров отображаются в окне **Timeline** (Монтаж) (рис. 4.63). Однако маркеры фильма располагаются на шкале времени (на рис. 4.63 на один из таких маркеров наведен указатель мыши), а маркеры клипа — на треках клипов.

Замечание

Маркеры, созданные для мастер-клипа в окне **Project** (Проект), сохраняют свои действия и для экземпляров клипа, перенесенных в окно **Timeline** (Монтаж).



Рис. 4.63. Маркеры фильма и маркеры клипов

Маркировка кадров фильма служит для:

- ☐ пометки кадров, имеющих особое значение, чтобы впоследствии облегчить их поиск в фильме;
- ☐ быстрого перемещения по фильму от одного маркированного кадра к другому;
- ☐ добавления пояснений, комментариев, Web-ссылок к определенным кадрам;
- ☐ обеспечения специальных приемов монтажа фильма;
- ☐ пометки особых кадров клипа (начального, конечного и фонового).

Пометить кадр маркером можно как в окне **Timeline** (Монтаж), так и в окне **Monitor** (Монитор). При этом маркер добавляется к кадру и отображается в обоих окнах сразу.

Напомним, какие существуют типы маркеров:

- ☐ входной и выходной маркеры;
- ☐ нумерованные:
 - **0** (фоновый) — имеет особое значение среди нумерованных маркеров, выделяя фоновый кадр клипа;
 - от **1** до **9** — выделяют кадры клипа, позволяя быстро отыскать нужный кадр по номеру маркера;
- ☐ ненумерованные — безличные маркеры, позволяющие осуществлять навигацию только по соседним маркерам.

С маркерами клипов можно совершать следующие действия:

- ☐ устанавливать маркер на определенный кадр клипа;
- ☐ 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).

Для управления маркерами фильма, т. е. их установки, навигации и удаления, служат несколько альтернативных элементов интерфейса. Допускается использование любого из них:

- ☐ кнопка **Marker Menu** (Меню маркеров) в нижней части;
- ☐ контекстное меню, вызываемое из области временной шкалы в окне **Timeline** (Монтаж) или из области кадра клипа области **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор);
- ☐ верхнее меню **Timeline** (Монтаж).

Внимание!

Не путайте маркеры клипа с маркерами окна **Timeline** (Монтаж) или маркерами фильма. Первыми вы помечаете кадры каждого клипа в отдельности, а вторыми — сам фильм в окне **Timeline** (Монтаж).

Ниже мы приведем лишь один из путей управления маркерами, но вы имейте в виду, что можно пользоваться и его альтернативами.

Добавление маркера

Чтобы пометить какой-либо кадр фильма маркером:

1. Отыщите кадр фильма, который вы желаете снабдить маркером.
2. Щелкните на кнопке **Marker Menu** (Меню маркеров) области **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор).
3. Наведите указатель мыши на пункт появившегося меню маркеров **Mark** (Пометить).
4. В появившемся подменю выберите тип маркера:
 - **In** (Входной) или **Out** (Выходной) — для выделения фрагмента фильма, который будет проигрываться соответствующими кнопками панели управления воспроизведения окна **Monitor** (Монитор);
 - от **0** до **9** (Нумерованные) — для пометки кадра фильма нумерованным маркером;
 - **Unnumbered** (Ненумерованный) — для пометки кадра фильма ненумерованным маркером.

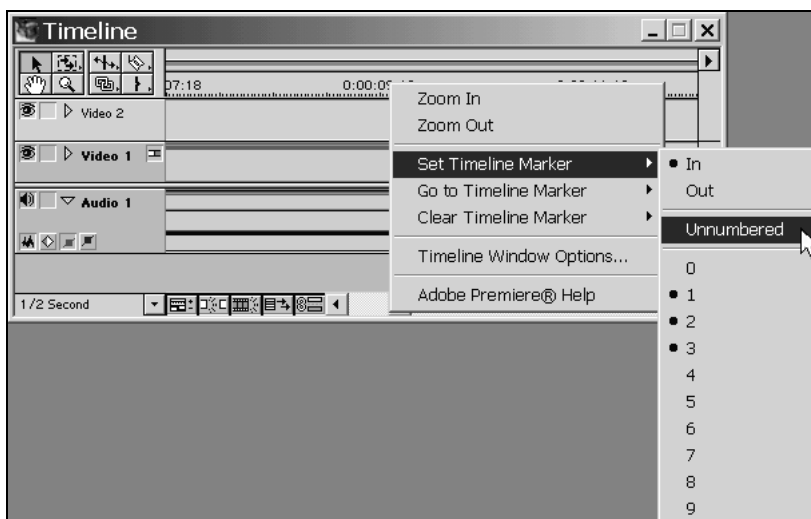


Рис. 4.64. Маркировка фильма

В результате кадр будет помечен маркером, что будет показано соответствующим значком на шкале времени в окне **Timeline** (Монтаж).

Замечание

Установить нумерованный маркер можно сочетанием "горячих" клавиш <Shift>+<Alt>+<номер маркера>, а также при помощи контекстного меню (рис. 4.64).

Комментарий к маркеру

В отличие от маркеров отдельных клипов, маркеры фильма можно снабдить комментариями. Таким образом, вы имеете дополнительное средство, позволяющее сделать монтаж фильма более удобным. Для добавления комментария к маркеру:

1. Дважды щелкните на нужном маркере в области временной шкалы окна **Timeline** (Монтаж).
2. В диалоговом окне **Marker** (Маркер) введите желаемый комментарий в поле **Comments** (Комментарии) (рис. 4.65).
3. При необходимости отредактируйте комментарии к другим маркерам, переходя к соседним маркерам при помощи кнопок **Prev** (Назад) и **Next** (Вперед).
4. Нажмите кнопку **OK**.

Замечание

Удалить комментарий к маркеру можно нажатием кнопки **Delete** (Удалить) в диалоговом окне **Marker** (Маркер).

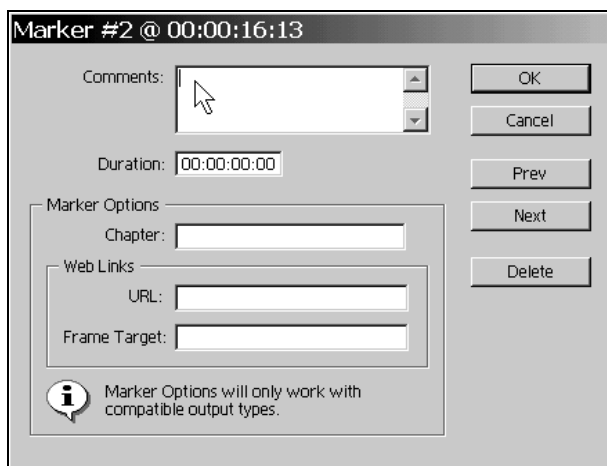


Рис. 4.65. Добавление комментария к маркеру

Переходы по маркерам

Для осуществления навигации по маркерам в окне **Timeline** (Монтаж):

1. Вызовите контекстное меню из области временной шкалы в окне **Timeline** (Монтаж).
2. Наведите указатель мыши на команду появившегося меню маркеров **Go To Timeline Marker** (Перейти к маркеру фильма).
3. Во вложенном меню выберите маркер, к которому вы хотите перейти:
 - **Next** (Следующий);
 - **Previous** (Предыдущий);
 - **In** (Входной);
 - **Out** (Выходной);
 - от 0 до 9.

В результате линия редактирования сместится на кадр, помеченный маркером, который вы выбрали.

Замечание

Установленные для фильма нумерованные маркеры, к которым, соответственно, можно перейти, отмечены в подменю маркеров кружком (рис. 4.66).

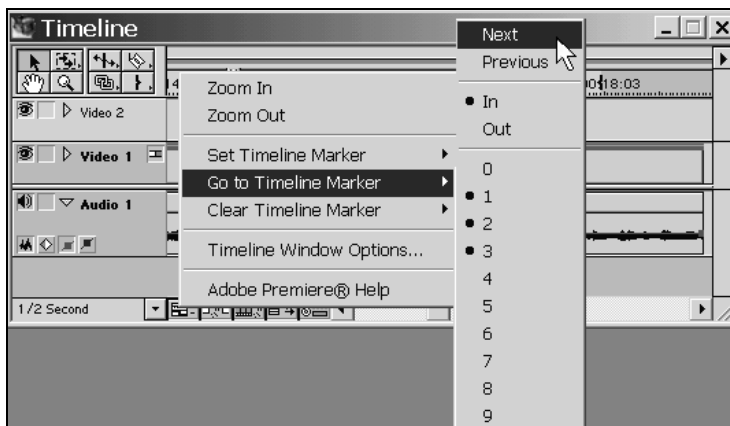


Рис. 4.66. Навигация по маркерам клипа

Перемещение маркера на другой кадр

Для перемещения маркера фильма в окне **Timeline** (Монтаж) просто перетаскивайте его по шкале времени в желаемое новое положение.

Удаление маркера

Для удаления одного или нескольких маркеров:

1. Вызовите из области шкалы времени окна **Timeline** (Монтаж) контекстное меню.
2. Наведите указатель мыши на пункт появившегося меню маркеров **Clear** (Удалить).
3. В появившемся подменю выберите маркер, который вы хотите 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;
 - от **0** до **9** — для удаления нумерованного маркера.

4.3.13. Виртуальные клипы

Когда вы станете чувствовать себя уверенно при работе с Premiere, возможно, при монтаже собственных фильмов, вы столкнетесь с задачами, которые нельзя будет решить описанными методами. Некоторые нестандартные ситуации можно разрешить с помощью техники, называемой *вложенным редактированием* (nested edit). Вложенное редактирование основывается на понятии *виртуального клипа* (virtual clip).

Совет

К виртуальным клипам стоит прибегать при создании сложных спецэффектов перехода (см. разд. 5.1), если вы хотите, чтобы один фрагмент фильма содержал более чем один спецэффект перехода. Обычными средствами эту задачу решить нельзя, но если определить один переход внутри виртуального клипа, а затем уже создать переход от виртуального клипа к какому-либо другому, то фрагмент будет содержать уже два перехода.

Виртуальный клип — это выделенная особым образом область окна **Timeline** (Монтаж), которая в последующей за ней части фильма может использоваться как обычный клип. Рассмотрим, как создается и используется виртуальный клип.

1. Подготовьте область окна **Timeline** (Монтаж), которую вы собираетесь объявить виртуальным клипом. Смонтируйте для этого должным образом любое количество клипов и расположите их на определенном промежутке фильма относительно временной шкалы.

2. Выберите инструмент **Block select** (Выбор блока), находящийся среди инструментов выделения.
3. Выделите инструментом **Block select** (Выбор блока) подготовленный фрагмент, протаскивая через него указатель мыши (рис. 4.67). Имейте в виду, что выделяются клипы, расположенные на всех треках в некотором промежутке времени.

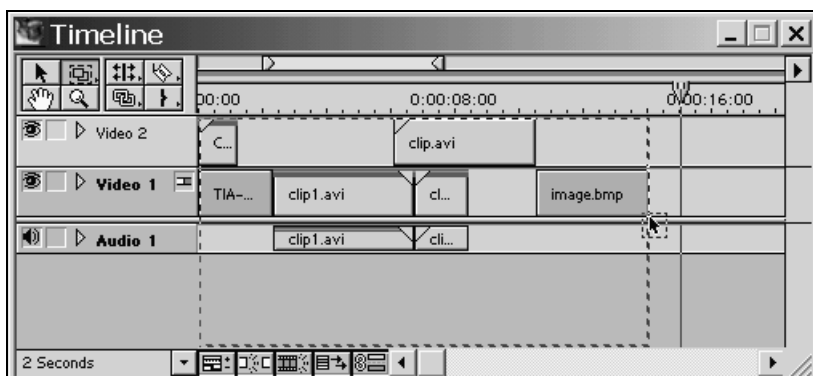


Рис. 4.67. Подготовка виртуального клипа

4. После выделения фрагмента отпустите кнопку мыши — указатель приобретет характерный вид, говорящий о режиме определения виртуального клипа (рис. 4.68).

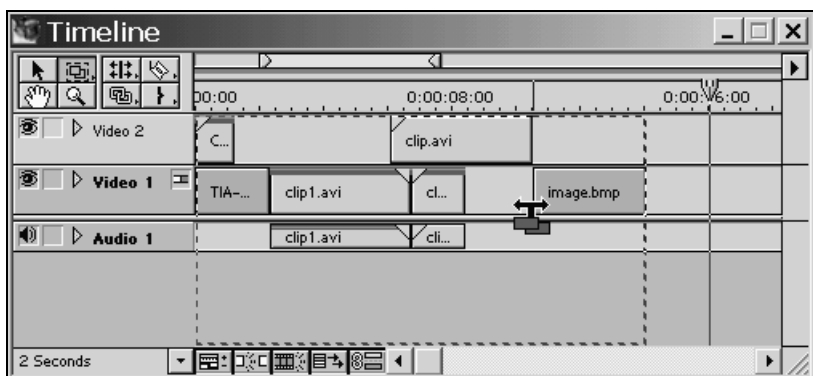


Рис. 4.68. Создание виртуального клипа в окне **Timeline**

5. Перетащите выделенный блок правее, на желаемое место в окне **Timeline** (Монтаж), где вы хотите разместить виртуальный клип.

В результате виртуальный клип будет создан в указанном месте (рис. 4.69). Он будет содержать все редактирование помеченного фрагмента, но пред-

ставляться в окне **Timeline** (Монтаж) в виде обычного клипа. На этом клипе помимо его названия (Virtual Clip) отображаются начальный и конечный моменты времени, определяющие данный виртуальный клип (рис. 4.69).

Замечание

Виртуальные клипы можно вкладывать друг в друга, т. е. фрагмент, содержащий один виртуальный клип, можно сделать вторым виртуальным клипом и т. д. Поэтому данный стиль монтажа и называют *вложенным редактированием*.

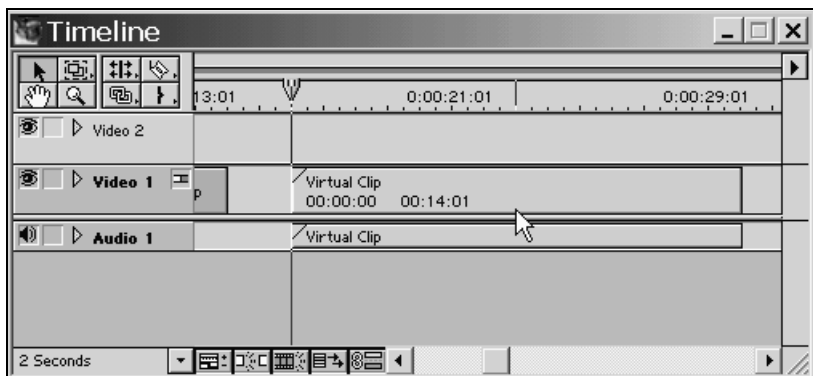


Рис. 4.69. Виртуальный клип в окне Timeline

Замечание

Виртуальный клип используется в окне **Timeline** (Монтаж) только правее фрагмента, определяющего этот клип. В связи с этим, если вы применяете виртуальные клипы, хорошей идеей будет определить их до начала рабочей области в окне **Timeline** (Монтаж). Тогда экспортировать в итоговый файл вы сможете сам фильм. Соответственно фрагменты за пределами рабочей области, в которых определяются виртуальные клипы, в файл не войдут.

4.3.14. Настройка пропорций кадра клипа

Если пропорции кадра исходного клипа отличаются от пропорций кадра фильма, контролируемых соответствующей установкой проекта (видео), то сохранить оригинальные пропорции кадра клипа можно командой контекстного меню **Video Options | Maintain Aspect Ratio** (Опции видео | Сохранять пропорции). В этом случае изображение клипа не будет деформировано, чтобы обеспечить подгонку под пропорции кадра фильма (рис. 4.70). Принудительное сохранение пропорций между горизонтальным и вертикальным размерами кадра клипа будет обеспечено путем соответствующих пустот в кадре.

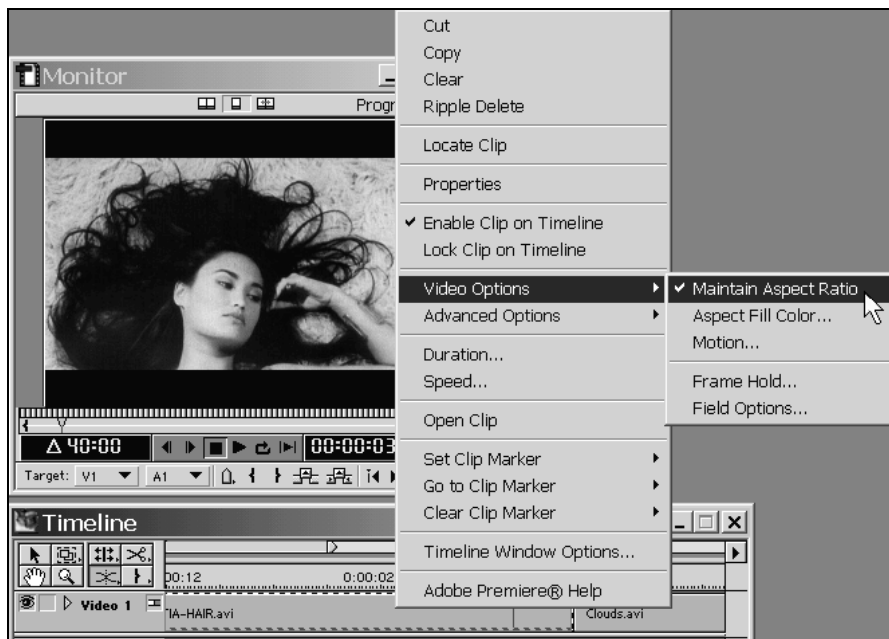


Рис. 4.70. Изменение пропорций кадра клипа

4.3.15. 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>.

Замечание

Для просмотра и отмены нежелательных действий удобно применять также специальную палитру **History** (Журнал).

4.4. 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 возможности, предусмотренные разработчиками Premiere, делают монтаж фильма в окне **Monitor** (Монитор) более визуальным и привычным, особенно для тех, кто имеет опыт работы с традиционными монтажными комплексами.

4.4.1. Окно *Monitor*

Окно **Monitor** (Монитор) — это одно из трех основных окон *Premiere*. В нем вы видите изображения кадров как исходных клипов, так и уже отредактированного, готового к экспорту фильма. Как вы помните, в зависимости от выбранного вами режима (при помощи кнопок управления видом окна **Monitor** (Монитор)). Рассматриваемое окно может принимать различный вид.

- ☐ **Single View** (Одинарный вид) — применяется в случае, когда вы открываете исходные клипы в окнах **Clip** (Клип), а **Monitor** (Монитор) используете лишь для просмотра текущего кадра фильма, создаваемого в окне **Timeline** (Монтаж). Этот вид удобен для редактирования фильма в окне **Timeline** (Монтаж).
- ☐ **Dual View** (Двойной вид) — применяется, если вы привыкли просматривать одновременно кадры и исходных клипов, и монтируемого фильма (рис. 4.71). Окно **Monitor** (Монитор) включает в себя две области — **Source** (Источник) слева и **Program** (Программа) справа. Этот режим особенно удобен для монтажа фильма в окне **Monitor** (Монитор) и будет подробно рассмотрен далее.
- ☐ **Trim Mode** (Режим тримминга) — применяется при обрезании клипов. Этот специальный режим окна **Monitor** (Монитор) удобен для проведения традиционного монтажа визуальным методом.



Рис. 4.71. Окно **Monitor** в режиме двойного вида

Настраивать вид окна **Monitor** (Монитор) вы можете и сами. Рассмотрим подробно его интерфейс, используя в качестве наглядного изображения рис. 4.71. Верхняя часть окна — заголовок, в котором указано название ок-

на — **Monitor** (Монитор) — и расположены кнопки управления размером окна. Ниже находится панель с уже упомянутыми тремя кнопками управления видом окна, размещенными в центре. Также на этой панели вы видите в зависимости от выбранного вида окна названия областей, предназначенных для различных клипов: для одинарного вида — это одно название **Program** (Программа), для двойного вида (рис. 4.71) — **Source** (Источник) слева и **Program** (Программа) справа, а для режима тримминга (см. рис. 4.83 ниже) — **ClipOut** (Выходной клип) слева и **ClipIn** (Входной клип) справа.

Область **Source** (Источник) предназначена для помещения в нее из окна **Project** (Проект) и просмотра исходного клипа. В данной области допускается хранение сразу нескольких клипов и их просмотр путем выбора соответствующего элемента с именем клипа в раскрывающемся списке **Clip** (Клип), расположенном в нижней части окна. В области **Program** (Программа) вы наблюдаете кадр редактируемого в окне **Timeline** (Монтаж) фильма.

Основную часть окна **Monitor** (Монитор) занимают кадры клипов. На рис. 4.71 в области **Source** (Источник) изображен кадр исходного клипа с настроечной телевизионной таблицей, а в области **Program** (Программа) справа — 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. И наоборот, черный кадр в области **Program** (Программа) говорит о том, что никакие клипы не находятся в позиции линии редактирования в окне **Timeline** (Монтаж) (разумеется, если только клипы не содержат черного кадра).

Как только вы переносите клип из окна **Project** (Проект) в область **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор), он автоматически переносится на рабочий трек в окне **Timeline** (Монтаж) в позицию линии редактирования. Если же перенести клип на 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).

Замечание

*Рабочие треки (target track) показаны в окне **Timeline** (Монтаж) с помощью темного фонового выделения заголовка трека. Сделать трек рабочим можно либо щелчком на заголовке трека в окне **Timeline** (Монтаж), либо при помощи двух раскрывающихся списков **Target** (Рабочие треки) области **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор) (см. рис. 4.9.)*

В нижней части каждой из областей окна **Monitor** (Монитор) располагаются элементы управления воспроизведением и монтажом. Управление проигрыванием и редактированием клипа и фильма производится в областях **Source** (Источник) и **Program** (Программа) соответственно. Сразу под кадром находится серая полоса, называемая **Frame Jog** (Полоса протяжки). Наведите на

нее указатель мыши и, удерживая левую кнопку мыши, протащите его вдоль полосы протяжки. Кадры в окне **Monitor** (Монитор) будут сменяться, т. е. вы будете просматривать их в режиме медленного прокручивания кадров.

Под полосой протяжки находится элемент **Slider** (Ползунковый регулятор), служащий тем же целям, что и полоса протяжки, за тем исключением, что, передвигая его аналогичным способом, что и полосу протяжки, вы будете перемещаться сразу на много кадров вперед или назад. Используйте полосу протяжки, если вам необходимо перебраться на несколько кадров вперед или назад, и ползунковый регулятор для быстрого просмотра всего клипа в целом.

На шкале ползункового регулятора могут быть показаны фигурные скобки, символизирующие маркеры: **In Marker** (Входной) и **Out Marker** (Выходной). Указатель мыши на рис. 4.71 наведен на выходной маркер клипа, а в левой части шкалы ползункового регулятора вы найдете входной маркер. Входным и выходным маркерами ограничивается рабочая область клипа (как раз та, что отображается прямоугольным блоком в окне **Timeline** (Монтаж) и входит в состав фильма). Маркеры можно перемещать путем перетаскивания по шкале ползункового регулятора. Если выделить ими некоторый интервал на шкале, а потом экспортировать клип, то экспортирован будет фрагмент клипа, соответствующий области, ограниченной маркерами.

Входной и выходной маркеры в правой области **Program** (Программа) выделяют фрагмент фильма, который будет воспроизводиться при нажатии некоторых кнопок управления воспроизведением, например **Play In to Out** (Проиграть до выходного маркера) или **Loop** (Цикл). Кроме того, эти маркеры в фильме служат для осуществления некоторых приемов монтажа.

Каждая область окна **Monitor** (Монитор) содержит по два табло:

- ❑ **Duration** (Табло длительности) — отображает общую длительность рабочего фрагмента, выделенного входным и выходным маркерами. Поэтому для клипа в области **Source** (Источник) показывается длительность его фрагмента, входящего в фильм (т. е. экземпляра клипа в окне **Timeline** (Монтаж)). Для фильма в правой области **Program** (Программа) также отображается длительность рабочего фрагмента, а если входной и выходной маркеры не выставлены, то общая длительность всего фильма.
- ❑ **Location** (Табло текущего кадра) — отображает тайм-код (т. е. номер) текущего кадра клипа или фильма, изображенного в окне **Monitor** (Монитор).

Остальные элементы управления, присутствующие в окне **Monitor** (Монитор), были кратко нами рассмотрены ранее (см. *разд. 1.3.2*). Большинство из них имеет интуитивный смысл, поэтому не будем на них останавливаться особо. О специфических элементах, применяемых для проведения монтажа в окне **Monitor** (Монитор), мы расскажем в следующих разделах.

4.4.2. Компоновка фильма в окне *Monitor*

Суммируем сведения, представленные выше в *разд. 4.1*, касающиеся монтажа фильма в окне **Monitor** (Монитор).

Внимание!

Здесь и далее будем считать, что, во-первых, исходный клип уже открыт в области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор) (например, перетаскиванием его из окна **Project** (Проект)); и во-вторых, рабочие треки уже выбраны (например, при помощи раскрывающихся списков **Target** (Рабочие треки) в области **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор)).

Вставка клипа в фильм

Для вставки клипа в фильм при помощи окна **Monitor** (Монитор):

1. Выделите начало и конец фрагмента клипа для вставки в фильм в области **Source** (Источник) (см., например, рис. 4.71). Для этого, к примеру, можно установить сначала текущий кадр на начало фрагмента и нажать кнопку **Mark In** (Пометить входным маркером), а затем так же пометить нажатием кнопки **Mark Out** (Пометить выходным маркером) последний кадр фрагмента.
2. Установите текущий кадр в области **Program** (Программа) на позицию в фильме, в которую вы желаете вставить клип.
3. Нажмите кнопку **Insert** (Вставить) в нижней части области **Source** (Источник) (рис. 4.72).

Замечание

При переносе клипа в фильм можно отменить как вставку видео, так и вставку звука, отключая, соответственно, кнопки **Take Video** (Взять видео) и **Take Audio** (Взять аудио) в области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор) (они располагаются внизу слева).

В результате рабочий фрагмент клипа, выделенный входным и выходным маркерами, будет вставлен в фильм на место линии редактирования (рис. 4.73). Вставка будет сопровождаться сдвигом оставшейся части фильма вправо на промежуток времени, равный длительности вставленного фрагмента. При необходимости, если вставка осуществляется внутрь уже имеющегося в окне **Timeline** (Монтаж) клипа, этот клип будет разрезан надвое, а его вторая часть сдвинута вправо. Обратите внимание также (сравнивая рис. 4.72 и 4.73), что общая длительность фильма увеличивается на длительность вставленного клипа.



Рис. 4.72. Подготовка к вставке клипа в фильм

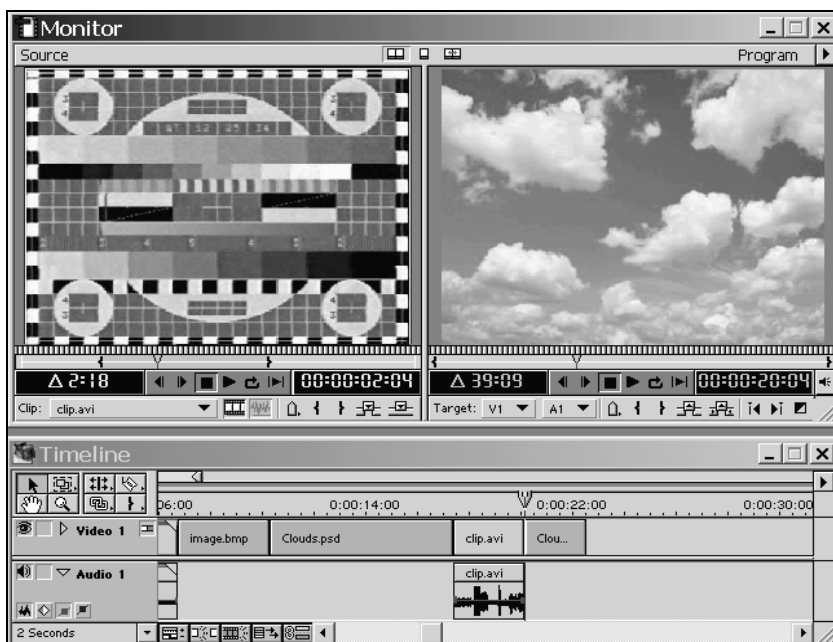


Рис. 4.73. Результат вставки клипа в линию редактирования

Наложение клипа на фильм

Для наложения клипа на фильм, т. е. для вставки с сохранением общей длительности фильма (с соответствующим наложением существующих клипов):

1. Выделите рабочий фрагмент исходного клипа в области **Source** (Источник) входным и выходным маркерами.
2. Установите текущий кадр в области **Program** (Программа) на позицию в фильме, на которую вы желаете наложить начало клипа.
3. Нажмите кнопку **Overlay** (Наложить), находящуюся справа от кнопки **Insert** (Вставить) в области **Source** (Источник) (см. рис. 4.72).

В результате фрагмент клипа, выделенный входным и выходным маркерами, будет вставлен в фильм на место 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. 4.74).

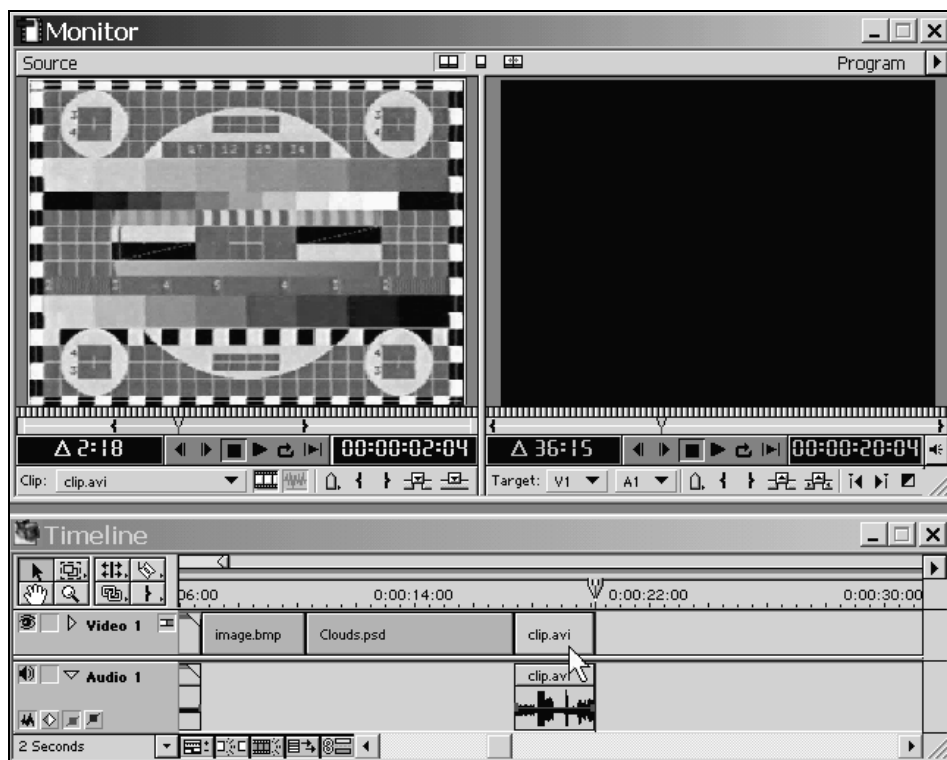


Рис. 4.74. Результат наложения клипа на линию редактирования

4.4.3. Удаление фрагмента фильма

Быстро и точно удалить фрагмент фильма (возможно, состоящий из нескольких клипов) удобно при помощи окна **Monitor** (Монитор). Для этого:

1. Выделите начало и конец фрагмента фильма в области **Program** (Программа) с помощью входного и выходного маркеров. Для этого можно применить кнопки **Mark In** (Пометить входным маркером) и **Mark Out** (Пометить выходным маркером) в области **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор). Обратите внимание, что выделена будет и соответствующая область на шкале времени в окне **Timeline** (Монтаж) (рис. 4.75).



Рис. 4.75. 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. 4.76);



Рис. 4.76. Результат удаления без сдвига кнопкой Lift



Рис. 4.77. Результат удаления со сдвигом кнопкой Extract

- **Extract** (Сжать) — если хотите удалить фрагмент со сдвигом оставшейся части фильма влево на промежуток времени длительности удаленного фрагмента (рис. 4.77).

4.4.4. 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-* и *четырёхкадровым монтажом* (three- or four-point edit).

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 фрагмент фильма, который вы хотите заменить, в области **Program** (Программа) входным и выходным маркерами (рис. 4.78).



Рис. 4.78. Подготовка к четырёхкадровому монтажу



Рис. 4.79. Результат наложения клипа при четырехкадровом монтаже

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. 4.79).

Если фрагменты, выделенные в областях **Source** (Источник) и **Program** (Программа), не совпадают по длительности, то вместо вставки клипа в фильм будет выведено диалоговое окно **Fit Clip** (Фиксация клипа). В нем следует нажать одну из трех кнопок, в зависимости от типа подгонки длительности фрагментов друг под друга (рис. 4.80):

- ☐ **Change Speed** (Изменить скорость) — скорость воспроизведения клипа будет масштабирована таким образом, чтобы его измененная длительность точно укладывалась в рабочий фрагмент фильма;
- ☐ **Trim Source** (Обрезать источник) — клип будет обрезан или увеличен, чтобы выровняться по длительности с рабочим фрагментом фильма;
- ☐ **Cancel** (Отмена) — действие будет отменено.

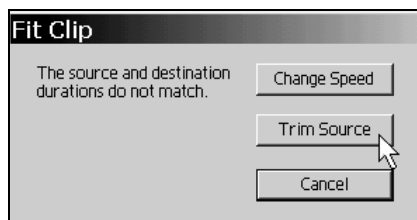


Рис. 4.80. Фиксация клипа

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. Положение оставшегося четвертого края фрагмента клипа или фильма Premiere подберет автоматически.



Рис. 4.81. Подготовка к трехкадровому монтажу



Рис. 4.82. Результат наложения клипа при трехкадровом монтаже

Для замены фрагмента фильма фрагментом исходного клипа при трехкадровом монтаже:

1. Выделите любую комбинацию трех краев рабочих фрагментов клипа в области **Source** (Источник) и фильма в области **Program** (Программа) входными и выходными маркерами (например, как показано на рис. 4.81).
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.

Результат наложения клипа при трехкадровом монтаже показан на рис. 4.82.

4.4.5. Монтаж стыков клипов в режиме тримминга

Режим тримминга окна **Monitor** (Монитор) служит для редактирования границы соседних клипов. Он позволяет осуществлять визуальный контроль за действиями по монтажу сразу двух клипов, состыкованных друг с другом. В режиме тримминга возможно 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 условные два 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) — изменение длительности клипов происходит за счет точно такого же изменения длительности соседнего клипа.

Для управления процессом тримминга служит режим **Trim Mode** (Режим тримминга). При использовании этого режима обе области окна **Monitor** (Монитор) 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. 4.83).



Рис. 4.83. Монитор в режиме тримминга

Переключение в режим тримминга

Для того чтобы начать монтаж нужного стыка клипов:

1. Включите режим тримминга нажатием кнопки режима в верхней части окна **Monitor** (Монитор).

2. Перейдите с помощью нажатия кнопки **Previous Edit** (Предыдущая правка) или **Next Edit** (Следующая правка) к нужному стыку клипов (см. рис. 4.83). При необходимости выберите рабочие треки при помощи раскрывающихся списков **Target** (Рабочие треки).

Как только вы нашли нужный стык клипов, в левой области окна **Monitor** (Монитор) вы увидите кадр (или кадры) левого клипа, а в правой области — кадр правого клипа.

Монтаж со сдвигом в режиме тримминга

Для того чтобы отредактировать стык клипов в режиме монтажа со сдвигом:

1. Поместите указатель на один из кадров клипов в окне **Monitor** (Монитор) в режиме тримминга. Он приобретет форму инструмента подгонки (в виде квадратной скобки).
2. Нажмите кнопку мыши и, не отпуская ее, переместите указатель влево для смещения соответствующего (входного или выходного) маркера клипа влево или вправо для перемещения его вправо.
3. 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, для достижения чего его часть справа от стыка будет сдвинута.

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 **Monitor** (Монитор).
2. Нажмите кнопку **-1** или **+1**, чтобы 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 **Monitor** (Монитор), нажмите кнопку **-1**.

Если вам требуется сместить край сразу на большее число кадров, нажмите одну из соответствующих кнопок рядом с кнопками **-1** и **+1**. (Если вы не меняли установок режима тримминга, то это кнопки **-5** и **+5**.)

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 кли-

пов в соответствующей пропорции. Для редактирования стыка клипов в режиме монтажа с совмещением:

1. Поместите указатель между кадрами клипов в окне **Monitor** (Монитор) в режиме тримминга. Он приобретет форму инструмента монтажа с совмещением.
2. Для смещения стыка клипов влево или вправо просто перемещайте в нужную сторону указатель при удерживаемой левой кнопке мыши. При этом ориентируйтесь на текущие крайние кадры клипов, которые отображаются в окне **Monitor** (Монитор).

В результате стык переместится влево или вправо за счет изменения длительности двух клипов, без влияния на остальную часть фильма.

Аналогично монтажу со сдвигом, отредактировать в режиме тримминга стык клипов с совмещением можно на определенное число кадров. Для этого:

1. Сделайте активным оба клипа, нажав кнопку **Set Focus Both** (Установить фокус на обе области) на нижней панели инструментов окна **Monitor** (Монитор) (она находится точно посередине между кадрами).
2. Нажмите кнопку **-1** или **+1**, чтобы передвинуть стык на один кадр влево или вправо, либо соответствующие кнопки, изменяющие положение стыка сразу на несколько кадров (**-5** и **+5**).

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 **Monitor** (Монитор). Чтобы остановить воспроизведение, не дожидаясь конца второго клипа, нажмите кнопку **Stop** (Стоп).

Отмена редактирования в режиме тримминга

Чтобы отменить все изменения, сделанные во время текущего сеанса режима тримминга, нажмите в окне **Monitor** (Монитор) кнопку **Cancel Edit** (Отменить правку). После этого все действия по текущему редактированию стыка клипов будут отменены, а состояние фильма возвращено в состояние до включения режима тримминга.

Выход из режима тримминга

Чтобы выйти из режима тримминга, достаточно щелкнуть в любом месте на шкале времени в окне **Timeline** (Монтаж), переходя, таким образом, к другому кадру. Кроме того, можно переключиться в другой режим окна **Monitor** (Монитор) с помощью кнопок режимов в его верхней части.

Настройка окна **Monitor** в режиме тримминга

Вид окна **Monitor** (Монитор) в режиме тримминга можно настроить с помощью диалогового окна **Monitor Window Options** (Опции окна монитора). Оно вызывается одноименной командой меню **Monitor** (Монитор).

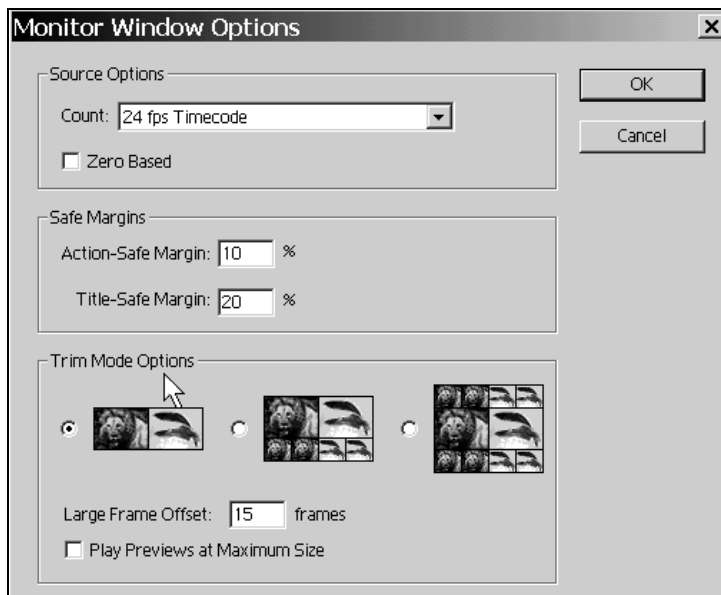


Рис. 4.84. Настройка режима тримминга окна **Monitor**

В нижней части диалогового окна находится группа **Trim Mode Options** (Опции режима тримминга). В ней можно выбрать один из трех переключателей, определяющих количество кадров каждого клипа, показываемое в окне **Monitor** (Монитор) в режиме тримминга. Выберите левый переключатель, чтобы работать в режиме тримминга только с крайними кадрами каждого клипа, как показано на рис. 4.84, чтобы помимо крайнего кадра в режиме тримминга отображались (в несколько уменьшенном виде) еще и соседние с ним кадры (слева и справа). Один из них, конечно, не будет входить в фильм, поскольку находится за пределами рабочего фрагмента. Чтобы помимо этих трех кадров видеть еще и миниатюры кадров, находящихся слева и справа на расстоянии большого сдвига (определяемыми соответствующими кнопками в окне **Monitor** (Монитор) в режиме тримминга), выберите правый переключатель. Как при этом будет выглядеть окно **Monitor** (Монитор), показано на рис. 4.85. Чтобы задать само значение большого сдвига кадров, определите его в поле **Large Frame Offset ... frames** (Большое смещение ... кадров).

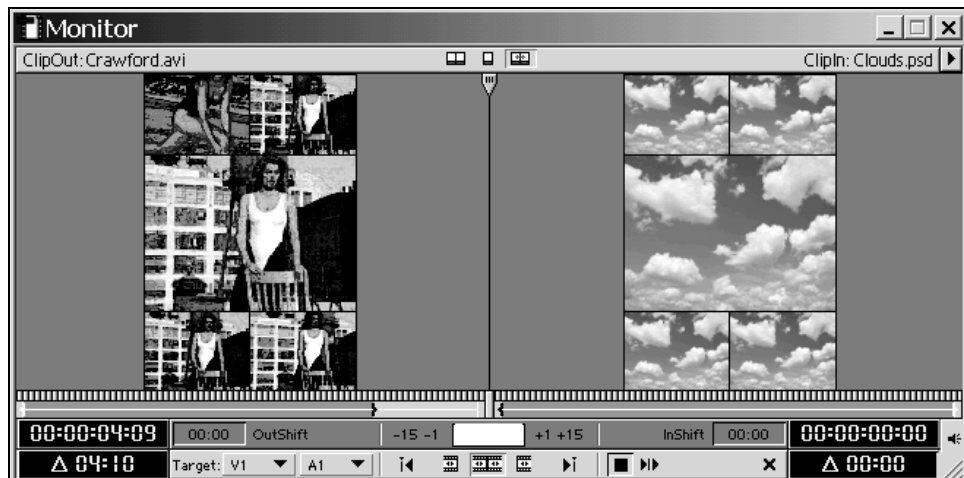


Рис. 4.85. Монитор в режиме тримминга с опцией показа пяти кадров каждого клипа

4.5. Монтаж звука

Редактирование звуковых клипов строится по тем же принципам, что и редактирование видеоклипов. Поэтому почти все действия (за исключением специфических для монтажа на видеотреках) применимы и к действиям над аудиоклипами. Повторим сначала очень коротко основные сведения, которые были приведены в предыдущих разделах, а затем расскажем, какими специальными средствами для микширования звука обладает Premiere.

4.5.1. Просмотр амплитудного графика аудиоклипа

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 его вызвать на экран, достаточно развернуть аудиотрек нажатием треугольной кнопки **Collapse/Expand Track** (Свернуть/Развернуть трек) в его заголовке (рис. 4.86). Затем, если кнопка **Show Audio Waveform** (Показать график громкости) не нажата, ее следует включить (на рис. 4.86 на нее наведен указатель мыши).

Однако проведение этих действий еще не является гарантией вызова амплитудного графика на экран. Когда масштаб окна **Timeline** (Монтаж) слишком мелкий, график интенсивности звука не отображается, чтобы излишне не замедлять работу программы. Чтобы все-таки задать вывод графика ампли-

туды звука в желаемом масштабе, следует переустановить соответствующую опцию окна **Timeline** (Монтаж) на панели **Audio** (Звук) в диалоговом окне **Timeline Window Options** (Опции окна монтажа) (см. рис. 4.27). Для вызова этого диалогового окна на экран следует щелкнуть на одноименном пункте в меню окна **Timeline** (Монтаж).

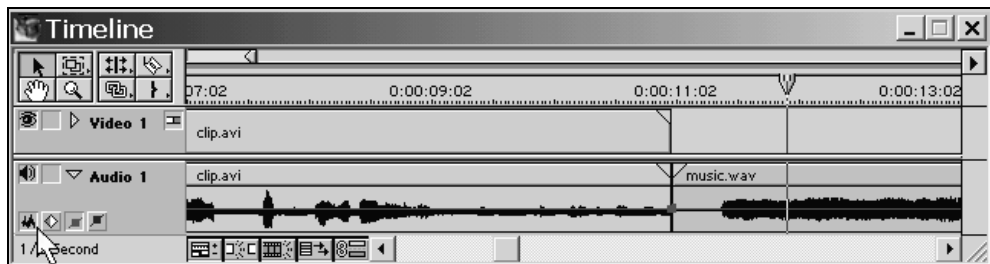


Рис. 4.86. График интенсивности звука на аудиотреке

Просмотреть амплитудный график аудиоклипа можно так же, открыв его в окне **Clip** (Клипа) (рис. 4.87). Для этого достаточно щелкнуть дважды 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.

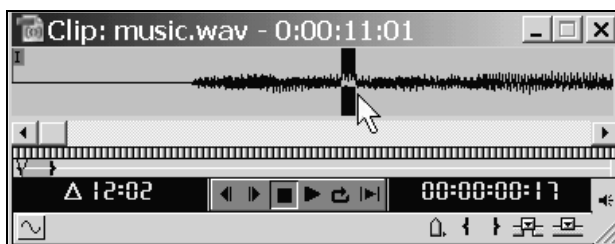


Рис. 4.87. Просмотр звукового клипа в окне Clip

4.5.2. Независимый и связанный монтаж звука

Если изначально вы вставили в фильм звук, связанный с видео, то имеете возможность впоследствии либо редактировать видеоизображение и звук как единое целое (т. е. связанный клип), либо редактировать их независимо друг от друга (см. *разд. 4.3.11*). Связанные клипы отображаются в окне **Timeline** (Монтаж) в виде двух зеленых блоков, один из которых находится на видео-, а другой — на аудиотреке. Независимые аудиоклипы размещаются только на аудиотреках и имеют синий цвет. Коротко напомним особен-

ности раздельного монтажа видео и звука, тем более, что в новой версии Premiere 6.5 он стал более интуитивным.

Чтобы развязывать связанный клип на два несвязанных (видеоклип и аудиоклип):

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), либо примените инструмент **Unlink Audio and Video** (Развязать аудио и видео).

После этих действий дальнейший монтаж звука совершенно независим от монтажа видео.

Замечание

Связать независимые видеоклип и аудиоклип можно инструментом **Unlink Audio and Video** (Развязать аудио и видео) (см. разд. 4.3.11).

Замечание

Для редактирования связанного клипа как несвязанного можно отключить режим синхронизации, не развязывая предварительно клип (см. далее).

Напомним также, что связанные клипы редактируются как единое целое, только если в окне **Timeline** (Монтаж) включен режим **Toggle Sync Mode** (Режим синхронизации) (см. рис. 4.62). Выключение этого режима дает второе направление раздельного монтажа звука и видео. В этом случае, в частности, указатель мыши при активном инструменте **Selection** (Выбор) имеет черный цвет, и им можно сдвигать звуковые клипы относительно видео-клипов, даже если они являются связанными. Имейте в виду, что связь при этом не нарушается и дальнейшие действия будут также затрагивать оба клипа. Например, при разрезании звуковой части клипа на две части появятся два аудиоклипа, разграниченные местом разреза. При этом один из клипов останется связанным с видео, а другой будет несвязанным.

Резюмируя сказанное, имеется два стиля раздельного редактирования связанного звука:

- ☐ развязывание командой **Unlink Audio and Video** (Развязать аудио и видео);
- ☐ монтаж в асинхронном режиме, т. е. при выключенной кнопке **Toggle Sync Mode** (Режим синхронизации).

Совет

Первый стиль более надежен, а вторым можно пользоваться, когда вы окончательно освоитесь с работой в Premiere.

4.5.3. Коэффициент усиления звука

Громкость звукового клипа можно отрегулировать двумя способами:

- ☐ изменить коэффициент усиления — в этом случае громкость будет изменена равномерно для всего клипа;
- ☐ настроить плавное изменение громкости вдоль клипа (см. разд. 4.5.4).

Коэффициент усиления звука (audio gain) задает изменение амплитуды звука относительно исходного звукового файла. Например, 100% означает оригинальную громкость звука, 200% — увеличение громкости в два раза, а 0% — полное выключение звука. Он служит для установки уровня громкости для клипа целиком. Для определения коэффициента усиления звука:

1. Выделите связанный 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 **Audio Gain** (Коэффициент усиления) определите новое относительное значение коэффициента усиления (рис. 4.88).
4. Нажмите кнопку **ОК**.

Замечание

Можно выбирать значения коэффициента усиления от 0 до 200%. При этом осторожнее относитесь к значительному увеличению громкости звука (в 1,5—2 раза), поскольку это может вызвать его существенное искажение при воспроизведении.

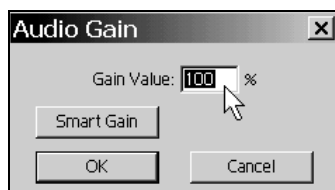


Рис. 4.88. Регулировка коэффициента усиления звукового клипа

Замечание

Нажатие кнопки **Smart Gain** (Аналитический коэффициент усиления) приводит к расчету такого оптимального коэффициента усиления, чтобы подстроить воспроизведение наиболее громких участков клипа с максимальной громкостью, установленной на вашей аудиосистеме.

4.5.4. Плавное изменение громкости

Программа Adobe Premiere содержит группу 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 стереоэффекта, или панорамы (pan rubberband).

Замечание

Для регулировки динамически меняющихся спецэффектов имеется также лента ключевых кадров эффекта, а для настройки прозрачности видеоклипов — ленточный регулятор прозрачности.

Подобно тому, как коэффициент усиления позволяет определить громкость для клипа целиком, ленточный регулятор громкости (Volume Rubberband) обеспечивает настройку плавного изменения громкости в пределах самого аудиоклипа. Таким образом, у вас имеется возможность настройки динамического изменения громкости по мере воспроизведения звуковых клипов.

Вызов ленточного регулятора громкости

Для того чтобы отобразить на клипах определенного аудиотрека ленточные регуляторы громкости:

1. Разверните аудиотрек нажатием треугольной кнопки **Collapse/Expand Track** (Свернуть/Развернуть трек) в его заголовке.
2. Нажмите на заголовке трека кнопку **Display Volume Rubberbands** (Показать ленту громкости) (рис. 4.89).

В результате на каждом звуковом клипе трека появится красная линия, символизирующая изменение громкости звука вдоль клипа, которая как раз и является ленточным регулятором громкости. Если вы не редактировали до сих пор аудиоклип, то эта линия будет проходить горизонтально через центр клипа. Это означает, что громкость звука вдоль клипа постоянна и равна 100%.

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) вдоль клипа. Более конкретно, ленточный регулятор позволяет определить громкость звука в некоторых (указанных пользователем) точках клипа и автоматически обеспечить плавное изменение громкости между этими точками, называемыми *ключевыми кадрами*, или *маркерами громкости* (volume handle). На рис. 4.90 показан тот же аудиоклип, что и на рис. 4.89, но с некоторым количеством добавленных маркеров громкости. Вы видите,

что изгибы ленточного регулятора показывают, как вдоль клипа изменяется его громкость.

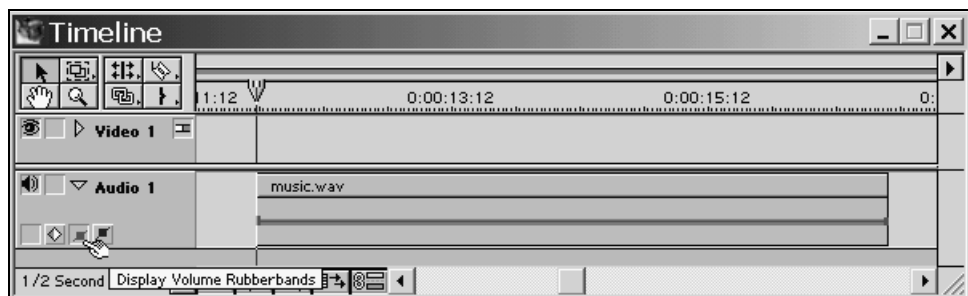


Рис. 4.89. Вызов ленточного регулятора громкости

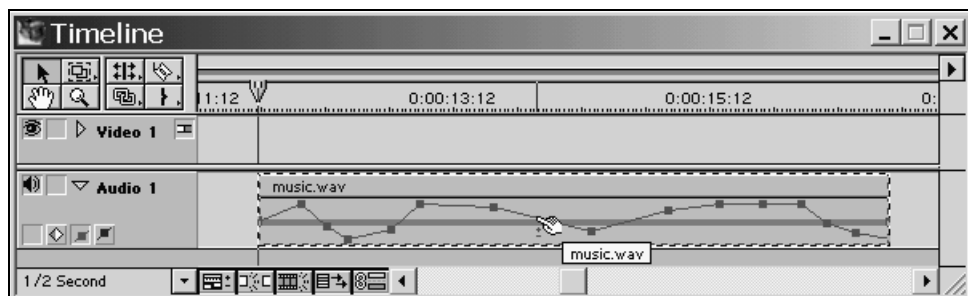


Рис. 4.90. Ленточный регулятор настраивает громкость звука вдоль клипа

Настройка громкости в некоторой точке клипа

Для того чтобы изменить значение громкости аудиоклипа в некоторой точке, следует создать *маркер* (или *ручку*) *громкости* (volume handle). Для этого:

1. Выберите инструмент **Selection** (Выбор) на панели инструментов в окне **Timeline** (Монтаж).
2. Подведите указатель мыши к ленточному регулятору громкости в той точке, где вы желаете изменить громкость.
3. Как только указатель поменяет свой вид со стрелки на руку с указательным пальцем, нажмите левую кнопку мыши (рис. 4.90).
4. Удерживая левую кнопку мыши, перетащите ленточный регулятор вверх или вниз, увеличив или уменьшив тем самым громкость звука в данной точке клипа (рис. 4.91).
5. Отпустите кнопку мыши. В результате на клипе появится новый маркер громкости (рис. 4.92).

6. При необходимости повторите действия для определения других маркеров ленточного регулятора громкости.

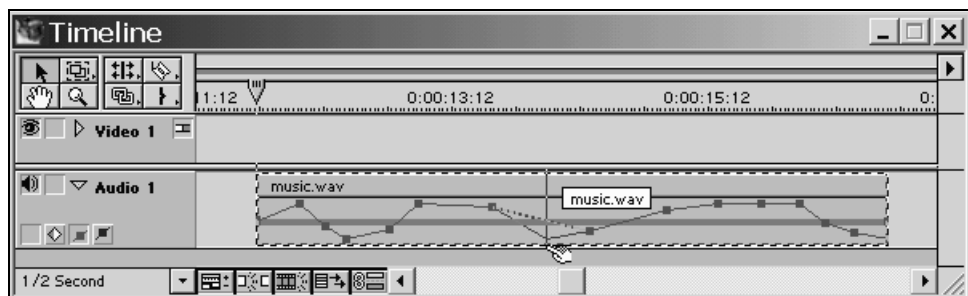


Рис. 4.91. Создание маркера громкости

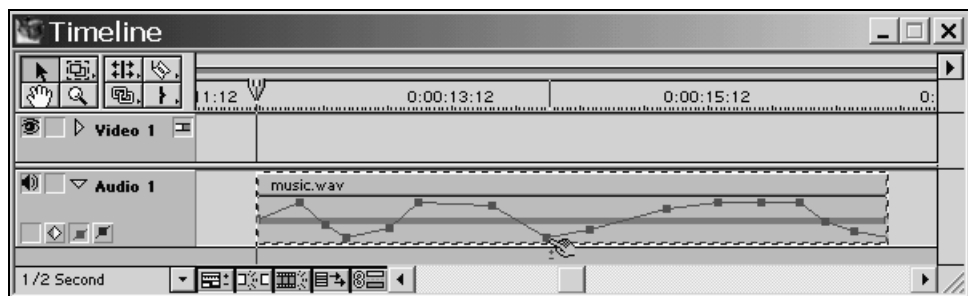


Рис. 4.92. Результат создания нового маркера громкости

Изменение громкости на маркере

Для того чтобы изменить громкость звука на уже созданном ранее маркере ленточного регулятора громкости, просто подведите к нему указатель мыши и перетащите его вверх или вниз.

Замечание

Допускается также перетаскивать маркеры громкости влево или вправо, изменяя их положение относительно клипа.

Прецизионная установка громкости на маркере

Для очень точной (до 1%) установки громкости на маркере используйте клавишу <Shift>. Нажмите и удерживайте ее перед тем, как подвести указатель к маркеру громкости. В результате громкость будет изменяться малыми шагами (что будет сопровождаться значением в процентах во всплывающей подсказке).

Удаление маркера громкости

Для удаления маркера громкости достаточно просто перетащить его в любое место за пределы аудиоклипа.

Создание резкого изменения громкости

Чтобы в некоторой точке аудиоклипа задать резкое изменение громкости звука, следует создать пару маркеров громкости, расположенных очень близко друг к другу (например, с разницей в один кадр), и определить на каждом из них нужное значение громкости. Для того чтобы облегчить создание пары близких маркеров громкости (и вообще, пары маркеров любых ленточных регуляторов), в Premiere имеется специальный инструмент **Fade Scissors** (Ножницы затухания), находящийся на панели инструментов окна **Timeline** (Монтаж) среди инструментов разрезания (**Razor** (Лезвие) и **Multiple Razor** (Мультилезвие)). Чтобы создать пару маркеров, достаточно разрезать ленточный регулятор в нужной точке клипа (рис. 4.93).

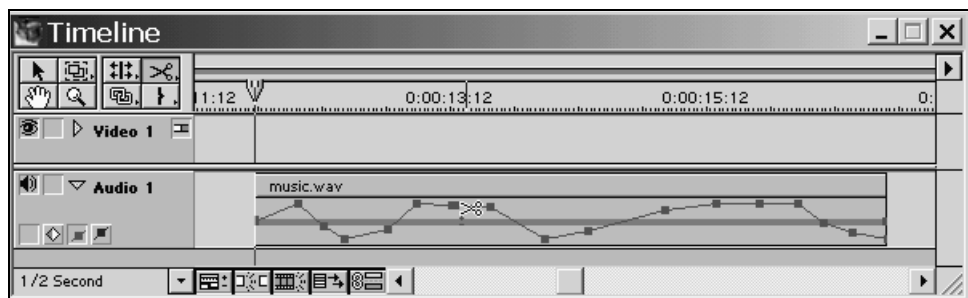


Рис. 4.93. Разрезание ленточного регулятора громкости

Изменение громкости участка аудиоклипа

Для того чтобы равномерно изменить громкость звука на некотором фрагменте аудиоклипа, т. е. между двумя маркерами громкости, можно

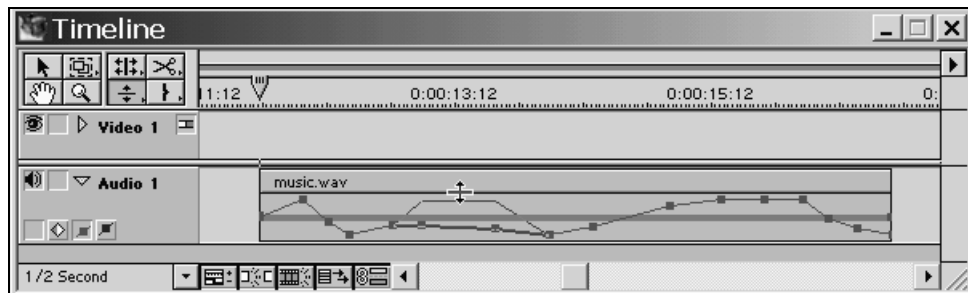


Рис. 4.94. Изменение громкости фрагмента аудиоклипа

использовать инструмент **Fade Adjustment** (Регулятор затухания) окна **Time-line** (Монтаж). Конечно, можно и явно отрегулировать положение сначала одного, а затем другого маркера, но с помощью данного инструмента это действие выполняется более точно. Для использования инструмента **Fade Adjustment** (Регулятор затухания), просто подведите к нему указатель мыши и перетащите фрагмент звукового клипа вверх или вниз (рис. 4.94).

4.5.5. Настройка стереоэффекта

Для регулировки стереофонического, или панорамного, эффекта в Premiere имеются средства, очень похожие на элементы управления громкостью звука. Поэтому лишь коротко перечислим их, учитывая, что использование ленточного регулятора панорамы практически эквивалентно ленточному регулятору громкости.

Изменение настроек панорамы для клипа целиком

Для того чтобы изменить эффект стереофонического звучания для клипа целиком, следует выбрать соответствующую установку во вложенном меню **Audio Options** (Опции аудио) верхнего меню **Clip** (Клип) или контекстного меню:

- ☐ **Normal** (Обычный) — возвращает звуку клипа первоначальное панорамное или стереозвучание исходного мастер-клипа;
- ☐ **Duplicate Left** (Дублировать левый канал) — дублирует левый стереоканал в правый канал звукового клипа;

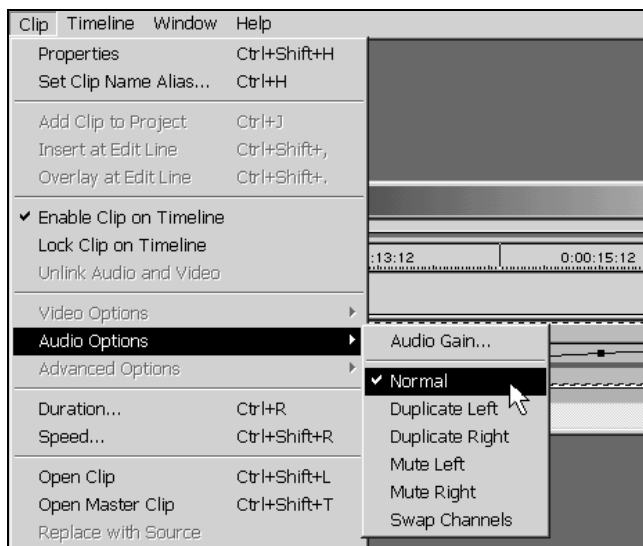


Рис. 4.95. Опции аудио для звукового клипа

- ☐ **Duplicate Right** (Дублировать правый канал) — дублирует правый стереоканал в левый канал звукового клипа;
- ☐ **Mute Left** (Выключить левый канал) — выключает левый стереоканал звукового клипа;
- ☐ **Mute Right** (Выключить правый канал) — выключает правый стереоканал звукового клипа;
- ☐ **Swap Channels** (Поменять каналы) — меняет стереоканалы клипа местами.

Плавное изменение стереоэффекта

Помимо некоторых панорамных эффектов, определяемых для всего клипа, настроить плавное изменение стереоэффекта звука вдоль клипа можно с помощью ленточного регулятора панорамы. Этот регулятор выводится на экран нажатием кнопки **Display Pan Rubberbands** (Показать ленту панорамы) в заголовке трека. Ленточный регулятор панорамы выводится на экран в виде ленты синего цвета (рис. 4.96). Его использование для настройки динамического стерео- или панорамного эффекта в точности повторяет применение ленточного регулятора громкости. Маркеры панорамы указывают баланс между звуком, воспроизводимым в правом динамике (верхние области клипа), и звуком из левого динамика (нижние области клипа). Перечислим основные возможности настройки динамического панорамного эффекта при помощи этого ленточного регулятора:

- ☐ создание маркера панорамы;
- ☐ настройка стереоэффекта в некоторой точке клипа путем перетаскивания маркера панорамы;
- ☐ прецизионная установка баланса стереоэффекта при помощи клавиши <Shift>;
- ☐ равномерное изменение баланса фрагмента аудиоклипа с помощью инструмента **Fade Adjustment** (Регулятор затухания);
- ☐ удаление маркера панорамы путем его перетаскивания за границы клипа;

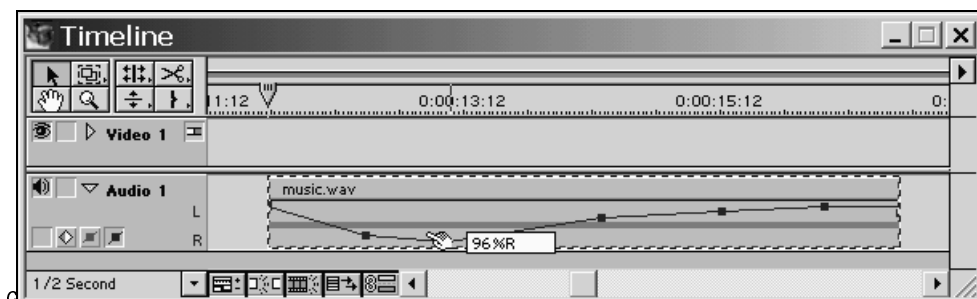


Рис. 4.96. Ленточный регулятор панорамы

- ❑ создание резкого изменения панорамного эффекта с помощью инструмента **Fade Scissors** (Ножницы затухания).

4.5.6. Микширование звука

Звуковое сопровождение фильма, который вы монтируете, является смесью звука аудиоклипов, расположенных на всех аудиотреках. В этом смысле, аудиотреки равноправны — звук с каждого трека смешивается одинаково. Разумеется, при смешивании звука учитываются все настройки, которые вы определяете для клипов, например, коэффициент усиления, показания ленточных регуляторов громкости и панорамы и т. п. Определение этих настроек клипов, демонстрирующихся одновременно, и составляет принцип *микширования звука*.

Микширование звука может проводиться двумя основными способами:

- ❑ в окне **Timeline** (Монтаж) методами, которые были рассмотрены ранее (с помощью ленточных регуляторов);
- ❑ в окне **Audio Mixer** (Аудиомикшер) для микширования звука в реальном времени (при воспроизведении фильма).

Микширование в окне *Timeline*

Микширование звука в окне **Timeline** (Монтаж) осуществляется посредством настройки динамических эффектов громкости и панорамы соответствующими ленточными регуляторами. Поскольку этот способ был подробно рассмотрен в двух предыдущих разделах, ограничимся описанием одного дополнительного инструмента, позволяющего создать эффект перекрестного затухания. Данный эффект состоит в постепенном переходе звука от одного клипа к другому. Для этого клипы должны пересекаться на протяжении

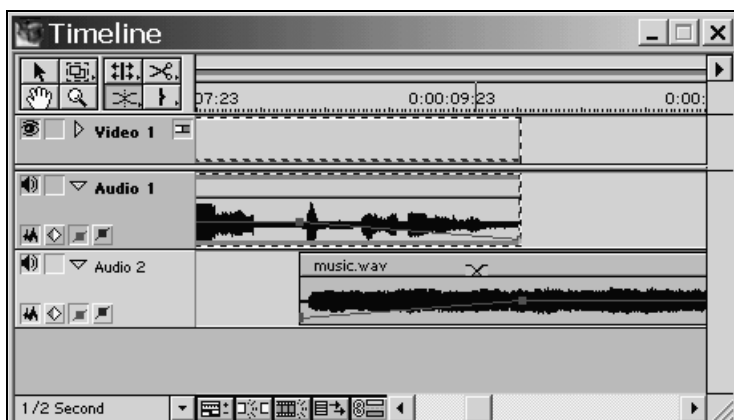


Рис. 4.97. Создание эффекта перекрестного затухания

некоторого промежутка времени, причем будет происходить постепенное затухание звука первого клипа и плавное усиление громкости звука другого клипа.

Для создания эффекта перекрестного затухания:

1. Расположите два звуковых клипа на двух треках с некоторым нахлестом.
2. Выберите инструмент **Cross Fade** (Перекрестное затухание).
3. Щелкните этим инструментом последовательно на обоих клипах.

В результате ленточные регуляторы громкости автоматически настроят эффект плавного ослабления звука первого клипа и плавного нарастания громкости второго клипа (рис. 4.97).

Микширование в окне *Audio Mixer*

Альтернативой редактированию звука в окне **Timeline** (Монтаж) является использование окна **Audio Mixer** (Аудиомикшер). Вызвать его можно командой **Window | Audio Mixer** (Окно | Аудиомикшер). Интерфейс окна **Audio Mixer** (Аудиомикшер) был рассмотрен в *разд. 1.3.5*.

Аудиомикшер предназначен для регулировки громкости или панорамы визуальным методом в процессе воспроизведения фильма.

Показания в окне **Audio Mixer** (Аудиомикшер) полностью соответствуют показаниям ленточного регулятора. Однако ленточным регулятором настраивается звук каждого клипа в отдельности, в то время, как в окне **Audio Mixer** (Аудиомикшер) регулируется звук каждого трека (который может включать множество клипов). Звук с отдельных треков регулируется в вертикальных областях треков, причем имена треков отображаются в их заголовках (рис. 4.98). Последняя из областей треков — **Master** (Мастер) — служит для регулировки звуковых параметров для всех треков одновременно.

Громкость и стереоэффект изменяются передвижением соответствующих регуляторов громкости **Volume Fader Control** (Регулятор громкости) и панорамы **Pan/Balance Control** (Регулятор панорамы).

Чтобы начать микширование звука:

1. Включите (или выключите) кнопками **Mute/Solo** (Вкл./Выкл.) те треки, звук с которых вы хотите (или не хотите) воспроизводить в процессе микширования.
2. Включите (нажатием кнопки с изображением очков) режим **Automation Write** (Автоматическая запись) на всех треках, для которых вы собираетесь производить запись действий по микшированию звука.

Замечание

Если вам хочется, чтобы звук с определенного трека просто воспроизводился, без возможности корректировки его громкости и панорамного эффекта, включи-

те режим **Automation Read** (Автоматическое воспроизведение). Если вам хочется воспроизводить его в виде исходного звука мастер-клипов, т. е. без учета настроенных ранее динамических звуковых эффектов, включите для трека режим **Automation Off** (Автомат выкл.)

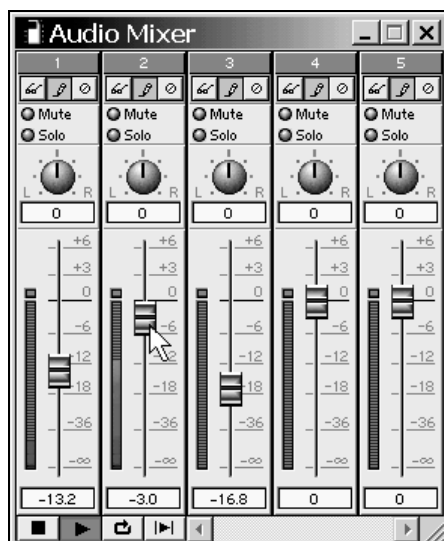


Рис. 4.98. Окно **Audio Mixer**

3. Установите линию редактирования на нужный кадр и 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).
4. Во время воспроизведения звука регулируйте его громкость и панорамный эффект ползунковым регулятором громкости и ручным регулятором панорамы. Ориентируйтесь при этом на звук, воспроизводимый динамиками вашего компьютера. При необходимости пользуйтесь также многочисленными индикаторами, которыми снабжено окно **Audio Mixer** (Аудиомикшер) (см. разд. 1.3.5).
5. По завершении фрагмента фильма, который вы микшировали, нажмите кнопку **Stop** (Стоп).

В результате ваши действия по регулировке звука будут записаны в виде соответствующей расстановки маркеров громкости и панорамы на ленточных регуляторах в окне **Timeline** (Монтаж). После того как вы произвели запись микширования звука, можно вручную откорректировать положение этих маркеров, настроив тем самым динамические эффекты более точно.

ГЛАВА 5



Спецэффекты

Данная глава посвящена основному достоинству программы **Premiere** — широкой гамме спецэффектов, позволяющих вам создать зрелищный и динамичный фильм. В эту главу мы включили все основные типы спецэффектов, построив повествование о них в той последовательности, которая поможет читателю лучшим образом разобраться в их принципах.

К спецэффектам относятся эффекты переходов между клипами (см. *разд. 5.1*), эффекты прозрачности и наложения изображения видеоклипов друг на друга (см. *разд. 5.2*), анимация и масштабирование клипов (см. *разд. 5.3*), а также самые разнообразные спецэффекты, объединенные понятием "эффект" или "фильтр" (см. *разд. 5.4*).

5.1. Переходы

Переходами (transitions) называют спецэффекты, заключающиеся в смене специальным образом изображения одного клипа другим. Для того чтобы создать переход между двумя клипами, последовательно расположенными в фильме, их следует располагать на треке **Video 1** (Видео 1), называемом также треком переходов. Тип перехода выбирается с помощью специального инструмента **Premiere** — палитры **Transitions** (Переходы).

5.1.1. Палитра *Transitions*

Палитра **Transitions** (Переходы), показанная на рис. 5.1, состоит из списка переходов, собранных в папки по схожести совершаемых ими действий. Палитра **Transitions** (Переходы), подобно другим окнам (например, окну **Project** (Проект)), имеет кнопку вызова меню палитры (справа сверху) и панель инструментов (примыкающую к нижней границе палитры).

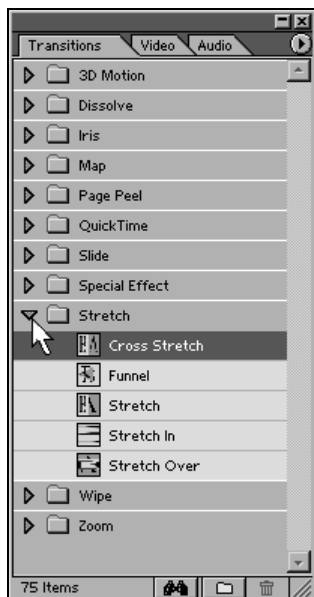


Рис. 5.1. Палитра Transitions

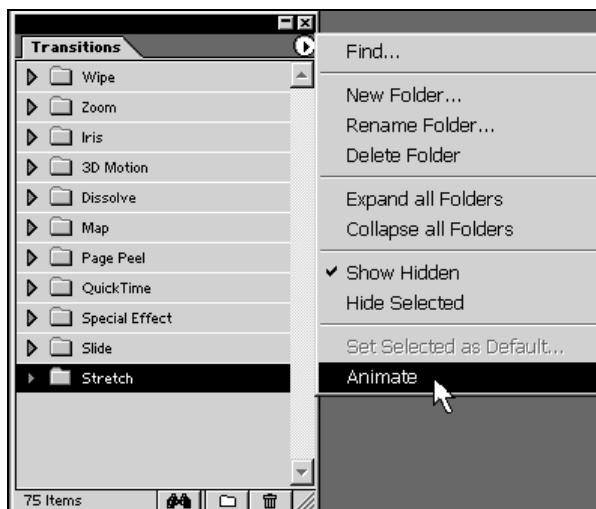


Рис. 5.2. Меню палитры Transitions

Замечание

Если на экране палитры **Transitions** (Переходы) нет, то ее можно вызвать командой меню **Window | Show Transitions** (Окно | Показать переходы).

Палитра **Transitions** (Переходы) позволяет с максимальным удобством организовать вашу работу по добавлению такого рода спецэффектов в фильм. Для этого разработчиками Premiere предусмотрен ряд действий с этой палитрой.

- ❑ Чтобы развернуть содержимое какой-либо папки с переходами, щелкните на треугольной кнопке слева от ее имени. Папка раскроется (подобно папке **Stretch** на рис. 5.1), а треугольная кнопка изменит свою ориентацию.
- ❑ Чтобы свернуть развернутую папку с переходами, также щелкните на ее треугольной кнопке (на рис. 5.1 все папки, кроме одной, свернуты).
- ❑ Для динамического просмотра переходов в миниатюре выберите в меню палитры пункт **Animate** (Анимация) (рис. 5.2). Пиктограммы всех переходов в палитре оживут, и вы сможете наблюдать на модельных кадрах, как выглядит тот или иной переход. Отменить режим анимации можно выбором того же пункта в меню палитры.

- ❑ Для разворачивания или сворачивания сразу всех папок выберите в меню палитры пункт **Expand all Folders** (Развернуть все папки) или **Collapse all Folders** (Свернуть все папки) соответственно.
- ❑ Чтобы изменить порядок следования папок в палитре **Transitions** (Переходы), просто перетащите нужную папку на новое место.
- ❑ Чтобы создать новую папку, нажмите кнопку **New Folder** (Создать папку) на панели инструментов палитры (в ее нижней части) и определите затем в появившемся диалоговом окне **New Folder** (Создать папку) имя папки. Нажмите кнопку **OK**, и новая пустая папка с указанным именем появится в списке папок.
- ❑ Для переименования папки выделите ее и выберите в меню палитры команду **Rename Folder** (Переименовать папку). Затем в появившемся диалоговом окне введите новое имя папки и нажмите кнопку **OK**.
- ❑ Чтобы переместить спецэффект из одной папки в другую, просто перетащите его на заголовок требуемой папки.
- ❑ Для удаления отдельного перехода или целой папки из палитры выделите нужный переход или папку щелчком мыши и нажмите кнопку **Delete** (Удалить) на панели инструментов палитры.
- ❑ Для временного (но не безвозвратного) скрытия выделенного перехода из папки выберите в меню палитры команду **Hide Selected** (Скрыть выделенное). Переход пропадет из палитры.
- ❑ Вернуть все временно скрытые переходы можно командой меню палитры **Show Hidden** (Показать скрытые).

Замечание

Действия по удалению, скрытию, перемещению переходов и папок можно проводить сразу с несколькими переходами. Для выделения группы переходов вам следует щелкнуть на каждом из них при нажатой клавише <Shift>.

- ❑ Найти переход по ключевому слову можно нажатием кнопки **Find** (Найти) на панели инструментов палитры. В открывшемся диалоговом окне **Find Transitions** (Найти переход) вам следует определить слово или его часть, которая будет отыскиваться в названиях переходов (рис. 5.3). Чтобы при поиске просматривались также закрытые папки, установите флажок проверки **Expand Folders** (Открывать папки), а чтобы осуществлять поиск только в открытых папках, снимите его. Для каждого нового поиска нажимайте кнопку **Find Next** (Найти). По завершении поиска нажмите кнопку **Done** (Завершить).

Используя перечисленные возможности, для вас не будет составлять труда выбрать, в соответствии с вашими художественными идеями, нужный переход для помещения его в фильм.

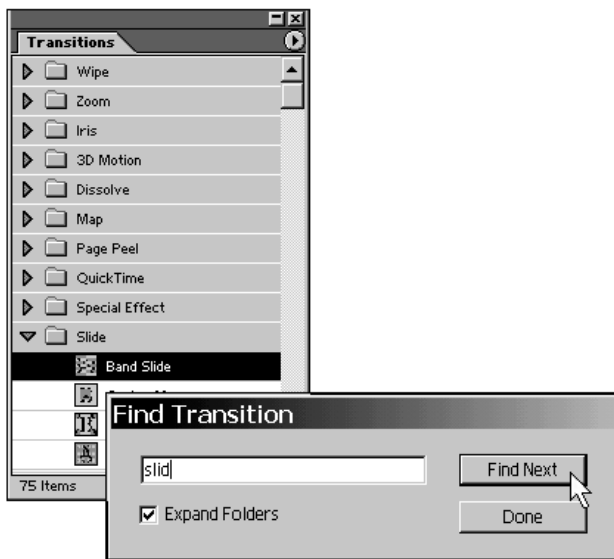


Рис. 5.3. Поиск в палитре Transitions

5.1.2. Основы применения переходов

Настройка переходов существенно различается в зависимости от принятого вами режима редактирования — **Single-Track Editing** (Однотрековое редактирование) или **A/B Editing** (A/B редактирование). Напоминаем, что переключение между этими двумя режимами производится при помощи меню окна **Timeline** (Монтаж) либо верхнего меню этого же окна.

Совет

Для новичков в видеомонтаже лучше подойдет режим **A/B Editing** (A/B редактирование).

Создание перехода

Чтобы создать переход между двумя клипами:

1. Вызовите на экран палитру **Transitions** (Переходы) командой **Window | Show Transitions** (Окно | Показать переходы).
2. Расположите в нужном месте фильма один клип на треке **Video 1A** (Видео 1A), а другой — на треке **Video 1B** (Видео 1B). При этом осуществите некоторый "нахлест" клипов в окне **Timeline** (Монтаж), чтобы конец одного клипа и начало следующего перекрывались в некотором промежутке времени. На рис. 5.4 это показано на примере клипов clip1.avi и clip2.avi.

Замечание

Неважно, с какого трека на какой осуществляется переход: начальный клип может располагаться как на треке **Video 1A** (Видео 1A) (как показано на рис. 5.4), так и на треке **Video 1B** (Видео 1B).

3. Выберите переход в палитре **Transitions** (Переходы) и тащите его на трек **Transition** (Переход) между клипами, не отпуская кнопки мыши. При этом, как только вы расположите переход на нужном месте, Premiere будет символизировать вам о возможности его применения изменением формы указателя мыши на вид руки и черным прямоугольником, отмечающим место предполагаемой вставки перехода.
4. Отпустите кнопку мыши — переход будет вставлен в окно **Timeline** (Монтаж) и отображен синим прямоугольником на треке переходов (рис. 5.5).

Замечание

О вставке перехода в режиме однотрекового редактирования будет написано ниже (см. разд. 5.1.4).

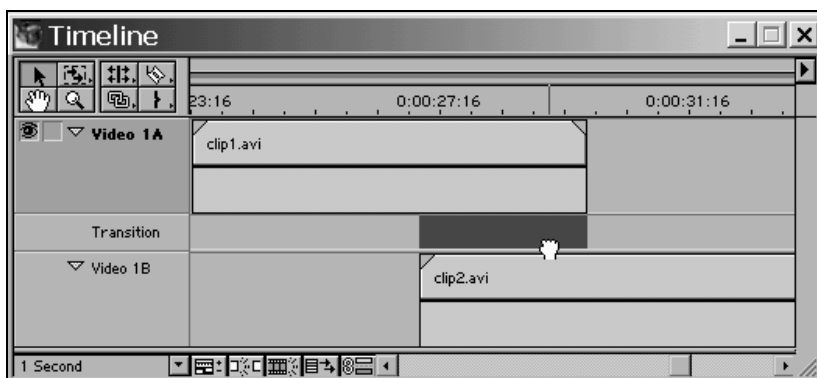


Рис. 5.4. Вставка перехода в фильм

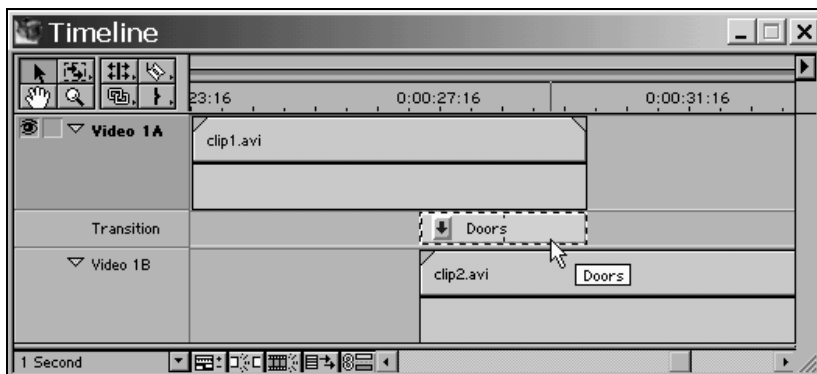


Рис. 5.5. Фрагмент окна Timeline с переходом

Просмотр перехода в фильме

Чтобы просмотреть, как будет выглядеть переход в фильме:

1. Нажмите и удерживайте клавишу <Alt>.
2. Щелкните на шкале времени в окне **Timeline** (Монтаж) в области перехода.

После этого в окне **Monitor** (Монитор) появится соответствующий кадр фильма с переходом (рис. 5.6).

Замечание

Premiere в режиме реального времени не способен показывать кадры фильма с эффектами перехода. Вместо этого в окне **Monitor** (Монитор) отображается лишь модельный кадр одного из клипов, а необходимость компиляции кадра показывается пиктограммой в виде крестика в левом верхнем углу кадра фильма в окне **Monitor** (Монитор) (рис. 5.7).

Замечание

Просмотреть переход можно и с помощью создания предварительного просмотра фильма, нажимая клавишу <Enter> и ожидая, пока фильм будет скомпилирован. Также можно воспользоваться командой **Preview** (Предварительный просмотр) верхнего меню **Timeline** (Монтаж) либо контекстного меню, вызывая его на индикаторе рабочей области в верхней части окна **Timeline** (Монтаж).



Рис. 5.6. Кадр фильма со спецэффектом перехода



Рис. 5.7. Нескомпилированный кадр фильма с назначенным спецэффектом перехода

Редактирование перехода

Переход, вставленный в фильм, можно редактировать, т. е. изменять его различные настройки. Переходы разных типов позволяют регулировать раз-

личные настройки, однако, для большинства переходов существует большая группа общих параметров, которыми можно модифицировать переход.

Во-первых, ряд параметров перехода изменяется непосредственно в окне **Timeline** (Монтаж). Каждый переход на треке переходов (см. рис. 5.5) имеет кнопку *направления перехода* (track selector). Стрелка на этой кнопке указывает, от какого клипа к какому с ходом действия фильма производится переход. Когда вы вставляете переход в окно **Timeline** (Монтаж), **Premiere** автоматически настраивает направление перехода от клипа, расположенного левее вдоль временной шкалы к клипу, находящемуся правее. Изменить направление перехода можно щелчком на кнопке со стрелкой.

Кроме направления в окне **Timeline** (Монтаж) допускается изменять длительность перехода. Для этого следует воспользоваться инструментом **Selection** (Выбор) и передвинуть им начало или конец перехода, подобно тому, как вы изменяете начальный или конечный край обычных клипов.

Замечание

При изменении длительности перехода могут автоматически синхронно сдвигаться края образующих его клипов с дорожек **Video 1** (Видео 1) (если позволяет длительность самих клипов).

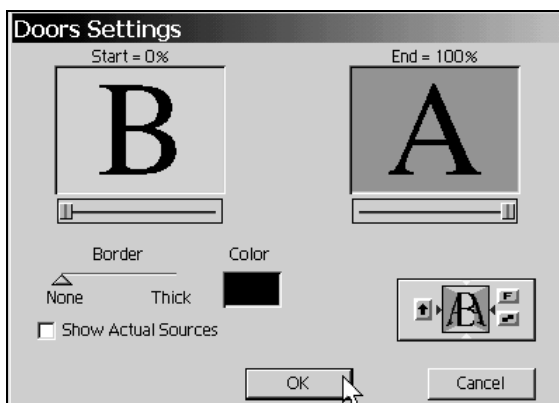


Рис. 5.8. Диалоговое окно с настройками перехода

Во-вторых, основная часть параметров перехода настраивается в специальном диалоговом окне (рис. 5.8), которое вызывается двойным щелчком на переходе. Диалоговое окно установок перехода состоит из нескольких частей (сверху вниз).

- ❑ Области выбора начала и конца перехода **Start** и **End**, снабженные ползунковыми регуляторами с изображением 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%, как это показано на рис. 5.8. Однако можно задать, к примеру, начало перехода при отличной от нуля степени завершенности. В этом случае при начале перехода на экране будет видна часть второго клипа. То же касается и конца перехода (рис. 5.9).



Рис. 5.9. Изменение начала и конца перехода

Замечание

Если задать равные значения параметров начала и конца перехода, то переход станет статическим, т. е. фактически не будет изменяться на всем своем протяжении. Этим часто пользуются, к примеру, для создания кадров-врезок. Выбирают переход типа *Iris* (Диафрагма) и делают его статическим. В результате размер врезки на всем времени перехода не изменяется. Таким образом, кадр одного из клипов демонстрируется в постоянной по размеру врезке, а кадр другого клипа — на его фоне, т. е. за пределами этой врезки. Поэтому, фактически, статический переход не является спецэффектом перехода в прямом смысле этого слова. Иногда применяют статические переходы и других типов.

Замечание

Кроме того, на панели выбора начала перехода для многих переходов отображается маркер, которым определяется местоположение кадра второго клипа на кадре первого клипа. Подводя указатель мыши к маркеру, дождитесь, когда он приобретет вид руки с указательным пальцем. После этого при удерживаемой левой кнопке мыши можно перемещать маркер по кадру, определяя тем самым новое место появления кадра второго клипа на кадре первого клипа.

- ❑ Область выбора толщины линии обрамления **Border** (Обрамление). Многие переходы, как, например, переход с рис. 5.8 и 5.9, содержат четкие линии раздела двух клипов. Эти линии допускается выделять обрамлением, толщина которого регулируется данным параметром. Если вы не хотите использовать обрамления, передвиньте ползунковый регулятор вле-

во до упора, на позицию **None** (Нет). Цвет линии обрамления задается полем **Color** (Цвет), где отображается текущий цвет линии обрамления. Чтобы его изменить, следует щелкнуть на этом поле и выбрать другой цвет из появившейся цветовой палитры **Color Picker** (Выбор цвета).

- ❑ Флажок проверки **Show Actual Sources** (Показывать сами клипы) задает показ реальных кадров фильма на панелях выбора начала и конца перехода вместо модельных кадров с буквами *A* и *B*. Его действие иллюстрируется рис. 5.9.
- ❑ Область предварительного просмотра перехода находится в правой нижней части диалогового окна. Она служит для изменения ряда важных параметров перехода. Перечислим составляющие этой области.
 - Кнопка со стрелкой **Track Selector** (Направление перехода) — та же самая, что вынесена на сам переход в окне **Timeline** (Монтаж). Она задает направление динамики перехода.
 - Миниатюра — на ней отображается анимационная модель динамики перехода.
 - Кнопка **Forward/Reverse Selector** (Переключатель вперед/назад) в виде буквы **F** или **R** — задает прямое или обратное действие перехода. К примеру, на рис. 5.8 и 5.9 действие перехода прямое, т. е. второй из клипов помещен в закрывающиеся двери. Если поменять действие на обратное, то в двери будет помещен первый клип, а сами двери станут распахиваться, открывая таким образом изображение первого клипа.
 - Кнопка **Anti-aliasing Selector** (Переключатель сглаживания) — задает степень сглаживания углов линии, отделяющей изображения клипов. Каждый щелчок на данной кнопке переключает три режима — от максимальной резкости до наивысшего сглаживания.
- ❑ Кнопка **Custom** (Настройка) присутствует в диалоговом окне лишь для некоторых типов переходов. Она вызывает появление дополнительного диалогового окна со специфическими установками того или иного перехода (см., например, рис. 5.22 ниже).

После завершения редактирования перехода следует нажать кнопку **ОК**, чтобы изменения возымели действие в окне **Timeline** (Монтаж).

5.1.3. Типы переходов

В Adobe Premiere 6.5 встроено более 70 спецэффектов перехода. Самым лучшим способом ознакомиться с ними, будет для вас работа с палитрой **Transitions** (Переходы).

Совет

Для предварительного просмотра перехода в палитре **Transitions** (Переходы) удобно установить режим анимации. Это делается выбором команды **Animate**

(Анимация) из меню палитры. Помните, что выделенный переход в палитре можно просматривать в динамике в более крупном виде в палитре **Info** (Информация). Для вызова на экран этой палитры выберите в верхнем меню команду **Window | Show Info** (Окно | Показать информацию).

Приведем список всех переходов, сопроводив его примерами работы некоторой их части.

3D Motion (Трехмерное движение)

Это группа переходов, имитирующих пространственные спецэффекты для смены одного изображения другим. Типичный вид одного из спецэффектов приведен на рис. 5.10. Применение трехмерной графики оживляет плоское изображение кадра, добавляя фильму определенный пространственный эффект.

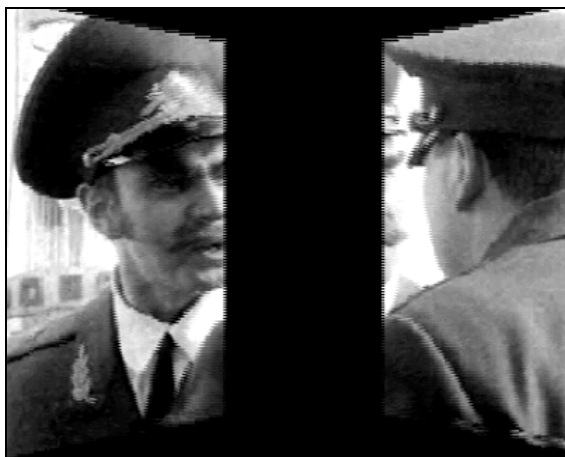


Рис. 5.10. Переход **Doors** от черного экрана к видеоклипу в фильме

Перечислим типы переходов, находящихся в папке **3D Motion** (Трехмерное движение), более подробно останавливаясь на некоторых из них, имеющих специфические свойства.

- ❑ **Cube Spin** (Вращение куба) — кадры клипов *A* и *B* располагаются на смежных сторонах куба, переход осуществляется поворотом разделяющей их грани куба (рис. 5.11).
- ❑ **Curtain** (Занавес) — кадр клипа *A* как бы нарисован на занавесе, клип *B* — под ним, переход осуществляется распахиванием занавеса с трехмерным эффектом (рис. 5.12).
- ❑ **Doors** (Двери) — кадр клипа *B* появляется из-за распахиваемых дверей, на которых нарисован клип *A* (рис. 5.10 и 5.13).

Замечание

Направление распахивания дверей (вертикальное или горизонтальное) задается в диалоговом окне **Doors Settings** (Установки перехода) щелчком на вертикальной или горизонтальной границе миниатюры предварительного просмотра перехода. На рис. 5.13 указатель мыши показывает маркеры вблизи миниатюры, устанавливающие направление перехода.

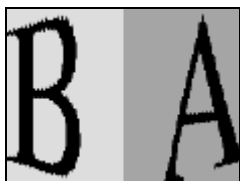


Рис. 5.11. Переход Cube Spin



Рис. 5.12. Переход Curtain

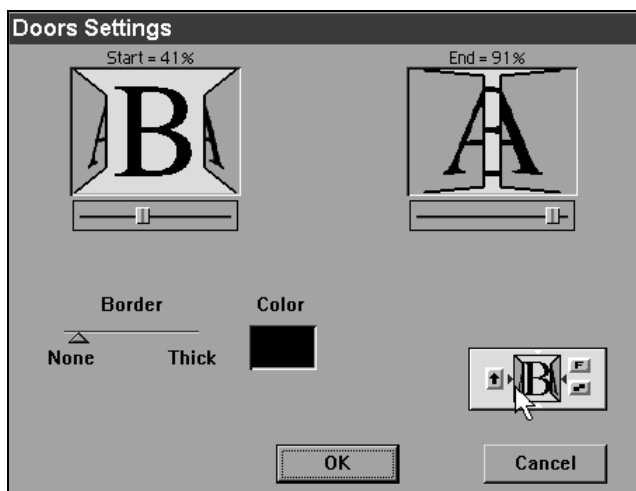


Рис. 5.13. Установки перехода Doors

❑ **Flip Over** (Переворот) — кадры клипов *A* и *B* нарисованы на противоположных сторонах пластины, которая поворачивается вокруг своей оси. Допускается регулировать ряд дополнительных параметров как в основном диалоговом окне **Flip Over Settings** (Установки переворота), так и во вспомогательном одноименном диалоговом окне, вызываемом кнопкой **Custom** (Настройка) (рис. 5.14).

- Направление вращения пластины указывают маркеры вблизи миниатюры основного диалогового окна.
- Цвет заливки выбирается в поле **Fill Color** (Цвет заливки) дополнительного диалогового окна.

- Количество переворачивающихся пластин выбирается в поле **Bands** (Пластины) дополнительного диалогового окна.

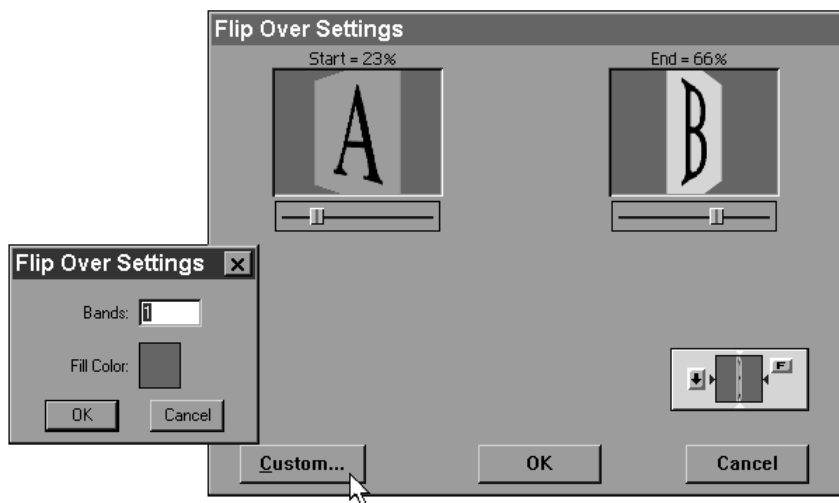


Рис. 5.14. Установки перехода Flip Over

- ❑ **Fold Up** (Складывание) — кадр клипа *A* складывается несколько раз пополам, подобно листку бумаги, открывая клип *B* (рис. 5.15).
- ❑ **Motion** (Движение) — кадр клипа *B* влетает в экран, переворачиваясь и увеличиваясь в размерах, пока полностью не закроет (рис. 5.16).

Замечание

В этом переходе возможно применить движение, предварительно настроенное пользователем и сохраненное в специальном файле (о том, как это делается, написано в разд. 5.3). Чтобы определить файл с записью траектории движения, воспользуйтесь кнопкой **Custom** (Настройка) в диалоговом окне установок перехода.



Рис. 5.15. Две фазы перехода Fold Up



Рис. 5.16. Переход Motion

Несколько следующих спецэффектов задают переход вращением кадра клипа *B* вокруг кадра клипа *A*. Клип *B*, поворачиваясь (в вертикальном или го-

ризонтальном направлении) из перпендикулярной плоскости, постепенно заслоняет клип *A*. Переходы отличаются положением оси вращения (по центру или по краю) и перспективой плана (один из переходов показан на рис. 5.17). Различают:

- ❑ **Spin** (Вращение);
- ❑ **Spin Away** (Вращение с перспективой);
- ❑ **Swing In** (Открытие);
- ❑ **Swing Out** (Закрытие);
- ❑ **Tumble Away** (Кувыркание) — кадр клипа *A*, беспорядочно кувыркаясь, уменьшается в размере и улетает вдаль, открывая клип *B*.



Рис. 5.17. Переход **Swing In**



Рис. 5.18. Переход **Additive Dissolve**

***Dissolve* (Растворение)**

Группа переходов, реализующих спецэффект постепенного растворения кадра клипа *A* в кадре клипа *B*. Клип *A* постепенно исчезает с экрана, а клип *B* медленно проявляется на его фоне. Конкретные типы спецэффекта растворения слегка отличаются друг от друга характером смены клипов:

- ❑ **Additive Dissolve** (Аддитивное растворение) (рис. 5.18);
- ❑ **Cross Dissolve** (Перекрестное растворение) (рис. 5.19);
- ❑ **Dither Dissolve** (Размытие);
- ❑ **Non-additive Dissolve** (Неаддитивное растворение);
- ❑ **Random Invert** (Случайное инвертирование).



Рис. 5.19. Переход **Cross Dissolve** в фильме (коллаж трех кадров)

Iris (Диафрагма)

Переходы, осуществляющие появление и постепенное увеличение кадра клипа *В* во врезке кадра клипа *А*. Форма врезки задается типом перехода, а ее расположение может регулироваться маркером в диалоговом окне установок перехода:

- ☐ **Iris Points** (Диафрагма крест) (рис. 5.20);
- ☐ **Iris Cross** (Диафрагма крест);
- ☐ **Iris Round** (Круговая диафрагма) (рис. 5.21);
- ☐ **Iris Shapes** (Фигурная диафрагма) — диафрагма в виде множества геометрических фигур (прямоугольников, овалов или ромбов);



Рис. 5.20. Переход Iris Points



Рис. 5.21. Переход Iris Round

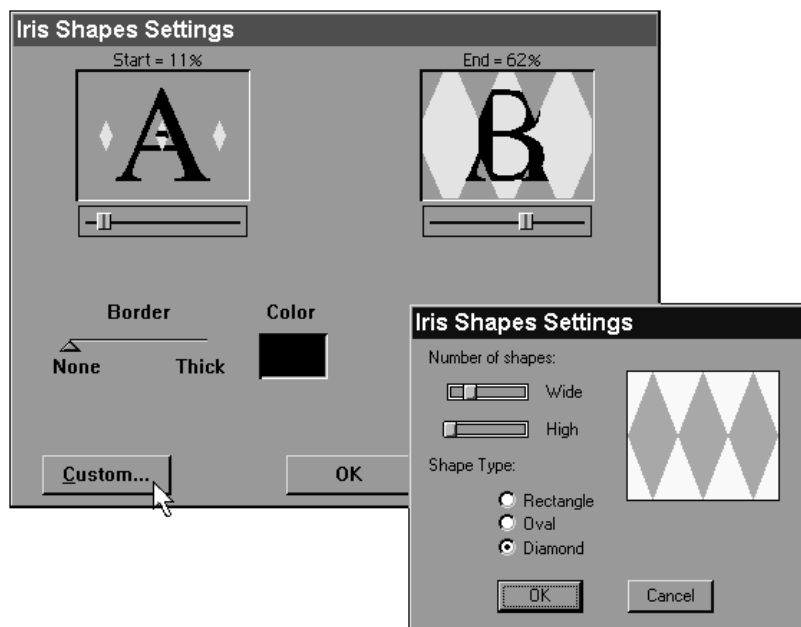


Рис. 5.22. Диалоговое окно установок перехода Iris Shapes Settings

Замечание

Тип и количество фигур задается в дополнительном диалоговом окне **Iris Shapes Settings** (Установки перехода), которое вызывается кнопкой **Custom** (Настройка) в основном диалоговом окне установок перехода (рис. 5.22). Количество фигур вдоль горизонтали и вертикали определяются двумя ползунковыми регуляторами в верхней части маленького диалогового окна.

- ☐ **Iris Square** (Прямоугольная диафрагма);
- ☐ **Iris Diamond** (Диафрагма в виде ромба);
- ☐ **Iris Star** (Диафрагма в виде звезды).

Map (Карта)

Два спецэффекта, использующие распределение цвета, прозрачности или яркости изображений в кадрах клипов *A* и *B* для создания кадра фильма, смешивающего эти эффекты. В результате смешения в пропорции, установленной пользователем, получается кадр фильма (рис. 5.23).

- ☐ **Channel Map** (Карта канала).
- ☐ **Luminance Map** (Карта яркости).



Рис. 5.23. Применение перехода **Luminance Map**

Page Peel (Листание страниц)

Несколько популярных спецэффектов, осуществляющих переход между клипами с имитацией перелистывания страниц книги. В **Premiere** реализовано несколько переходов, имитирующих листание разных стилей и в различных направлениях. Направление листания задается, как обычно, в миниатюре предварительного просмотра диалогового окна установки перехода (рис. 5.24).

- ☐ **Center Peel** (Листание из центра) — кадр клипа *A* как бы разрывается в центре и затем, сворачиваясь в четыре части по правильным линиям разрыва, открывает клип *B*.
- ☐ **Page Peel** (Листание страницы) — клип *A*, перелистываясь подобно книжной странице, открывает клип *B* (рис. 5.24).
- ☐ **Page Turn** (Переворачивание страницы) — клип *A* перелистывается как и в предыдущем эффекте, но без затенения оборотной стороны листа.
- ☐ **Peel Back** (Разворачивание) — клип *A* "разрезается" крест-накрест и каждая из его четвертинок, сворачиваясь к углам, открывает клип *B*.
- ☐ **Roll Away** (Сворачивание) — клип *A* сворачивается в рулон в горизонтальном или вертикальном направлении, открывая клип *B*.

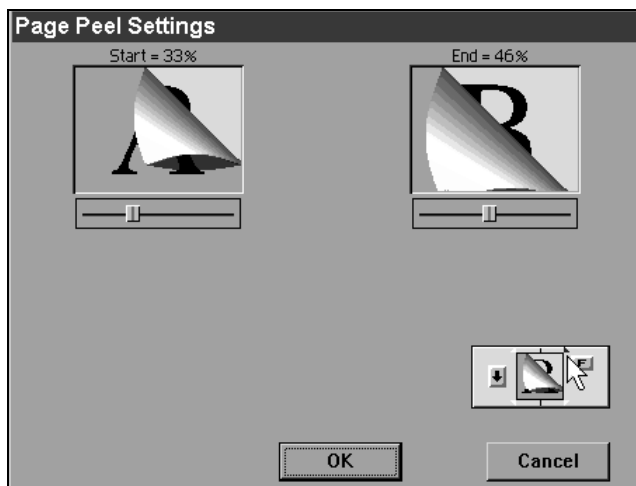


Рис. 5.24. Задание направления листания в диалоговом окне установок перехода **Page Peel**

Slide (Слайд)

Разнообразные плоские эффекты перехода, напоминающие смену слайдов тем или иным способом, сгруппированы в папке **Slide** (Слайд). Клип *A* динамически сменяется клипом *B*, реализуя какое-либо несложное, но зрелищное двумерное скользящее движение. Многие из спецэффектов допускают задание его основного направления, а также различных специфических параметров эффекта. Например, в переходе **Band Slide** (Полосы) можно определить число полос (**Number of bands**) и т. д. (рис. 5.25). Кроме того, практически все эти эффекты допускают установку универсальных параметров, таких как толщина и цвет линий обрамления, направление эффекта и др.

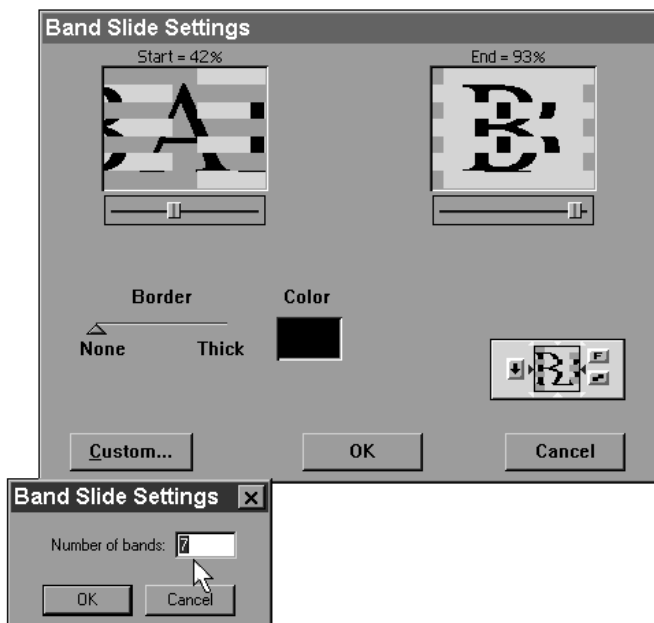


Рис. 5.25. Настройка перехода **Band Slide**

Перечислим переходы, находящиеся в этой папке, без дополнительных пояснений, учитывая, что их названия говорят сами за себя:

- ☐ **Band Slide** (Полосы);
- ☐ **Center Merge** (Слияние в центр);
- ☐ **Center Split** (Разбиение из центра) (рис. 5.26);
- ☐ **Multi-Spin** (Мультивращение) (рис. 5.27);
- ☐ **Push** (Выталкивание);
- ☐ **Slash Slide** (Косое скольжение);
- ☐ **Slide** (Слайд);
- ☐ **Sliding Band** (Скользящие полосы);
- ☐ **Sliding Boxes** (Скользящие прямоугольники) (рис. 5.28);



Рис. 5.26. Переход
Center Split



Рис. 5.27. Переход
Multi-Spin



Рис. 5.28. Переход
Sliding Boxes

- ☐ **Split** (Разбиение пополам);
- ☐ **Swap** (Рокировка);
- ☐ **Swirl** (Мозаика) (рис. 5.29).

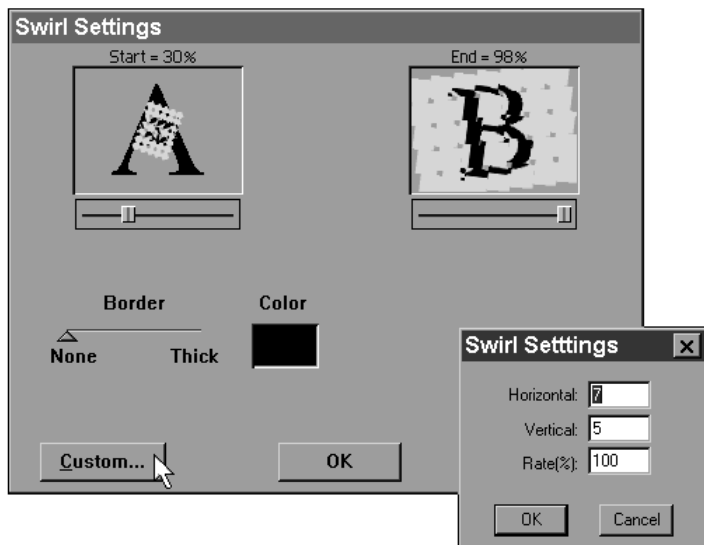


Рис. 5.29. Настройка перехода Swirl

Special Effect (Спецэффекты)

Специальные эффекты, подобно переходам из папки **Map** (Карта), чаще применяются не для смены планов в фильме, а для наложения одного клипа на другой с тем или иным спецэффектом. Поэтому динамику этих переходов настраивать нельзя, а, собственно, помещение спецэффектов в палитру **Transitions** (Переходы) обусловлено удобством применения. Действие спецэффектов сразу на два клипа позволяет использовать трек переходов **Video 1** (Видео 1) для быстрого и простого совмещения двух изображений из различных клипов.

Перечислим спецэффекты, находящиеся в этой папке палитры **Transitions** (Переходы).

- ☐ **Direct** (Прохождение) — кадр клипа *B*, без всякого спецэффекта, проходит сквозь клип *A* так, что в фильм попадает только клип *B*.
- ☐ **Displace** (Замена) — синие, зеленые и красные каналы пикселей клипа *A* последовательно заменяются пикселями клипа *B*.
- ☐ **Image Mask** (Маска изображения) — маска, определенная пользователем в специальном диалоговом окне настройки перехода задает области кад-

ра, которые будут формироваться клипом *A* (черные участки маски) и клипом *B* (белые участки маски).

- ❑ **Take** (Подъем) — кадр клипа *B* проходит сквозь клип *A* без всякого спецэффекта, подобно эффекту **Direct** (Прохождение).
- ❑ **Texturize** (Текстуризация) — кадры клипов *A* и *B* смешиваются в равной пропорции, создавая суммарное изображение.
- ❑ **Three-D** (3-D) — красные и синие каналы кадров клипов *A* и *B* смешиваются в равной пропорции, фильтруя зеленую составляющую.

Stretch (Вытягивание)

Группа спецэффектов, задающих смену кадров клипов *A* и *B*, сопровождающуюся характерным растяжением изображения, деформирующем его. Различный характер вытягивания определяют пять спецэффектов перехода, в которых пользователю допускается изменять, помимо основных параметров, и направление вытягивания:

- ❑ **Cross Stretch** (Встречное вытягивание);
- ❑ **Funnel** (Воронка);
- ❑ **Stretch** (Вытягивание);
- ❑ **Stretch In** (Вытягивание сбоку) (рис. 5.30);
- ❑ **Stretch Over** (Вытягивание вокруг).



Рис. 5.30. Переход **Stretch In**

Wipe (Вытеснение)

Спецэффекты вытеснения создают различные двумерные переходы с тем или иным видом уменьшения площади кадра клипа *A* и соответствующего увеличения площади кадра клипа *B*. Вытеснение, как правило, не сопровождается ни масштабированием, ни деформацией изображения. В целом это довольно многочисленная группа спецэффектов родственна переходам из папки **Slide** (Слайд). Перечислим их, приводя иллюстрации наиболее характерных переходов:

- ❑ **Band Wipe** (Вытеснение полосой);
- ❑ **Barn Doors** (Раздвигающиеся двери);

- ☐ **Checker Wipe** (Шашки полосами);
- ☐ **Checkerboard** (Шашки) (рис. 5.31);
- ☐ **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) (рис. 5.32);
- ☐ **Wedge Wipe** (Клиновидное вытеснение);
- ☐ **Wipe** (Вытеснение);
- ☐ **Zig-Zag Blocks** (Зигзаг).



Рис. 5.31. Переход **Checkerboard**



Рис. 5.32. Переход **Venetian Blinds**

Zoom (Увеличение)

Группа эффектов, применяющих масштабирование изображения клипа *A* и/или клипа *B*. 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. Как правило, переходы этой группы имеют регулировку начального положения центра кадра клипа *B* на кадре клипа *A*. Различают:

- ☐ **Cross Zoom Stretch** (Встречное увеличение);
- ☐ **Zoom** (Увеличение) (рис. 5.33);
- ☐ **Zoom Boxes** (Увеличивающиеся прямоугольники);
- ☐ **Zoom Trails** (Исчезающий след).



Рис. 5.33. Переход Zoom

5.1.4. Создание перехода при однотрековом редактировании

В режиме однотрекового редактирования переходы на трек **Video 1** (Видео 1) вставляются несколько по-другому. Прежде всего, заметим, что трек **Video 1** (Видео 1) может находиться в одном из двух режимах: свернутом (рис. 5.34) и развернутом (рис. 5.35). Переключение между ними производится кнопкой **Track Mode** (Режим трека), которая появляется на заголовке трека в режиме **A/B Editing** (A/B редактирование) (см. рис. 5.34 и 5.35). Когда трек свернут, переходы отображаются лишь символически.

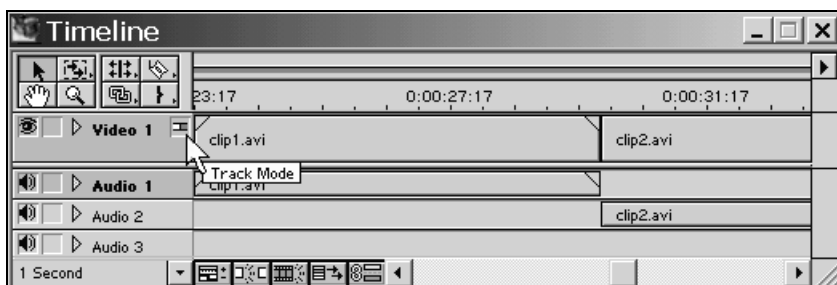


Рис. 5.34. Окно Timeline в режиме однотрекового редактирования (трек Video 1 свернут)

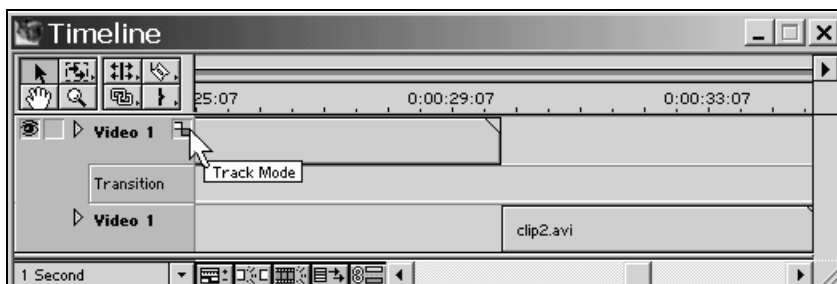


Рис. 5.35. Окно Timeline в режиме однотрекового редактирования (трек Video 1 развернут)

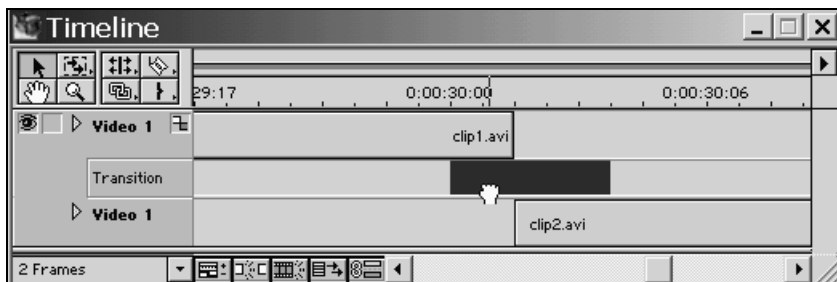


Рис. 5.36. Добавление перехода

Технически назначение перехода выглядит так же — надо перетащить нужный спецэффект из палитры переходов (рис. 5.36). Однако важно заметить, что пока перехода не назначено, клипы на двух дорожках трека **Video 1** (Видео 1) перекрываться во времени не могут, в отличие от режима однотрекового редактирования, при котором величина "нахлеста" клипов как раз и определяет длительность добавляемого перехода (см. рис. 5.35).

Обратите внимание, что при вставке перехода на трек **Video 1** (Видео 1), его расположение и продолжительность определяются автоматически. После того, как при перетаскивании перехода вы отпустили кнопку мыши, продолжительность клипов на треках **Video 1** (Видео 1) увеличивается. Это происходит за счет так называемой головной и хвостовой частей клипов, не входящих в фильм, а находясь за пределами входного и выходного маркеров. Именно за счет этих (сначала невидимых) фрагментов клипа и образуются их "нахлест".

После того как переход назначен, образовавшийся "нахлест" клипов виден, если трек **Video 1** (Видео 1) развернут, как это показано на рис. 5.37. Если же трек **Video 1** (Видео 1) свернут, то переход отображается на этом треке, как бы заслоняя клипы, которыми он образован (рис. 5.38).

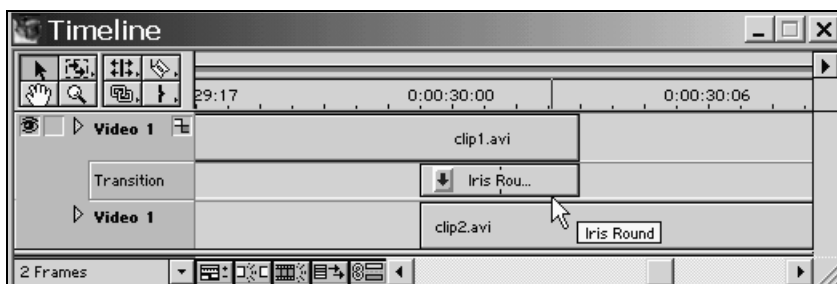


Рис. 5.37. Назначенный переход захватывает головной и хвостовой фрагменты клипа

Откуда Premiere берет величину головной и хвостовой частей клипов, необходимую для создания переходов при однотрековом редактировании? Дан-

ная установка выбирается в диалоговом окне определения параметров перехода по умолчанию, вызываемом командой меню палитры переходов **Set Transition as Default** (Сделать переходом по умолчанию) (рис. 5.39). После выбора данной команды в диалоговом окне **Default Effect** (Эффект по умолчанию) (рис. 5.40) нужно задать длительность спецэффекта перехода в поле ввода сверху, а также указать ориентацию перехода с помощью раскрывающегося списка внизу.

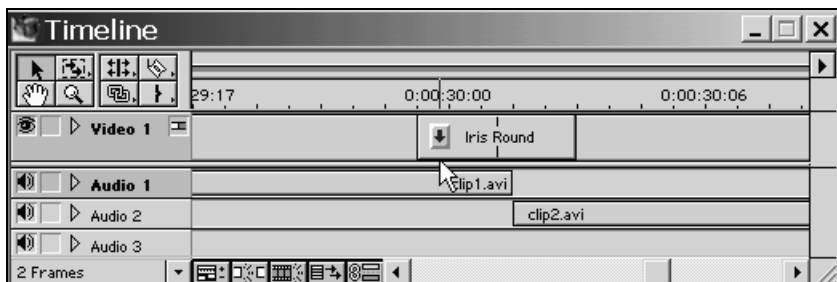


Рис. 5.38. Отображение перехода в режиме A/B Editing (трек Video 1 свернут)

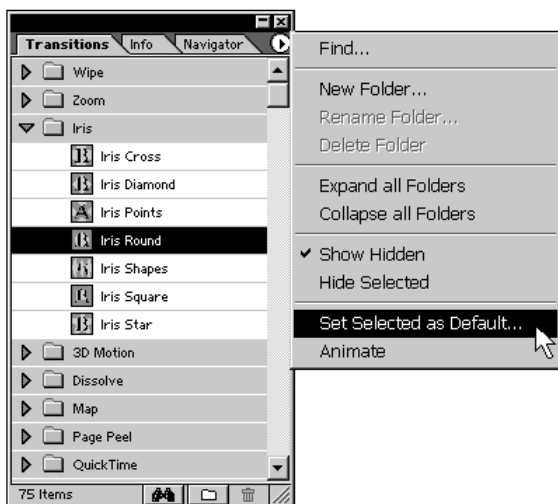


Рис. 5.39. Выбор перехода по умолчанию

Имеются три возможных ориентации перехода по умолчанию (рис. 5.40), задающих ориентацию перехода относительно стыка клипов на треке **Video 1** (Видео 1):

- ☐ **Center at Cut** (Центр на стыке);
- ☐ **Start at Cut** (Начало на стыке);
- ☐ **End at Cut** (Конец на стыке).

Замечание

Несмотря на то, что переходом по умолчанию вы делаете один выделенный переход из списка палитры переходов, значения описанных параметров будут влиять на любой переход, назначаемый фильму в режиме однотрекового редактирования окна **Timeline** (Монтаж).

Замечание

Если при вставке перехода в режиме однотрекового редактирования величины головной или хвостовой части клипов, участвующих в переходе, оказывается недостаточно, то вместо назначения перехода происходит вывод диалогового окна **Fix Transition** (Фиксировать переход). В нем следует либо переопределить значение длительности перехода, либо выбрать его другую ориентацию (рис. 5.41).

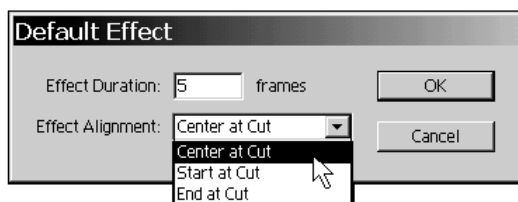


Рис. 5.40. Выбор параметров перехода по умолчанию

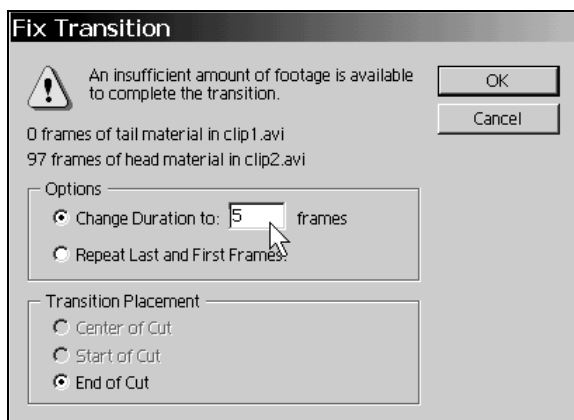


Рис. 5.41. Диалоговое окно, возникающее при недостатке головной или хвостовой части клипов

5.1.5. Создание перехода по умолчанию

Когда вы приобретете некоторый опыт в работе с переходами, возможно, большое значение для вас будет иметь скорость работы. Применить какой-либо часто используемый переход к некоторому участку фильма можно без

использования палитры переходов, с помощью кнопки **Add Default Transition** (Добавить переход по умолчанию) на панели инструментов окна **Monitor** (Монитор) (рис. 5.42). Разумеется, для этого нужный спецэффект перехода должен быть выбран в качестве перехода по умолчанию (см. предыдущий раздел).



Рис. 5.42. Создание перехода по умолчанию

Если вы находитесь в режиме **A/B Editing** (A/B редактирование), то переход вставляется в области "нахлеста" клипов с треков **Video 1A** (Видео 1A) и **Video 1B** (Видео 1B). Если же вы назначаете переход по умолчанию при однотрековом редактировании, то параметры перехода выбираются в соответствии с установками перехода по умолчанию (см. рис. 5.40).

5.2. Наложение видео

Окно **Timeline** (Монтаж) может иметь до 99 аудио- и видеотреков. Несмотря на то, что при создании нового проекта появляется всего лишь два видеотрека и три аудиотрека, можно дополнить их количество (см. разд. 4.2.5). Напомним, что все аудиотреки (т. е. звуковые) равноценны — звуковые клипы, расположенные на этих треках друг под другом, воспроизводятся одновременно. Иными словами, звук со всех аудиотреков микшируется. Среди видеотреков особое место занимает трек **Video 1** (Видео 1), применяемый для создания переходов. Все остальные треки нужны для создания эффектов наложения видеоизображений клипов друг на друга. Поэтому все они называются *треками наложений*.

Разобраться в принципе наложения видео очень легко. Каждый видеотрек представляет собой как бы отдельный слой изображения. Самым нижним слоем является трек переходов **Video 1** (Видео 1), вторым — трек **Video 2** (Видео 2), третьим — трек **Video 3** (Видео 3) и т. д. Под треком переходов **Video 1** (Видео 1) ничего нет, точнее под ним расположена черная поверхность.

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 на каком-либо промежутке времени на треке располагается клип, то прохождение сквозь него изображения с низлежащих треков зависит от степени прозрачности этого клипа. До сих пор мы имели дело с непрозрачными (сплошными) клипами. Такие клипы, будучи расположенными на треке наложений, полностью заслоняют клипы с треков, находящихся ниже. Однако клипам на треках наложений (т. е. треках **Video 2** (Видео 2) — **Video 99** (Видео 99)) 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 друг на друга определяет окончательную картину. Точно так же накладываются друг на друга 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 потребности пользователя разрешается настраивать три режима прозрачности, возможно, комбинируя их:

- ☐ прозрачность отдельного участка кадра, который еще называют *трафаретом* (за пределами трафарета кадр клипа сплошной, а в его пределах — прозрачный);
- ☐ режим частичной прозрачности для кадра целиком (к примеру, можно сделать полупрозрачными определенные цвета клипа и т. п.);
- ☐ динамически изменяющаяся во времени прозрачность клипа (например, его изображение может плавно меняться от непрозрачного к частично или совершенно прозрачному).

Первые два режима прозрачности определяются в диалоговом окне **Transparency Settings** (Установки прозрачности), а третий настраивается с помощью ленточного регулятора прозрачности. Обо всех этих элементах интерфейса **Premiere** будет рассказано в следующем разделе.

5.2.1. Установки прозрачности видео

Прозрачность видеоклипа настраивается в специальном диалоговом окне **Transparency Settings** (Установки прозрачности) (рис. 5.43). Для того чтобы вызвать это диалоговое окно:

1. Расположите видеоклип на одном из треков наложений (**Video 2** (Видео 2) или выше).
2. В контекстном меню или верхнем меню **Clip** (Клип) выберите команду **Video Options | Transparency** (Опции видео | Прозрачность).

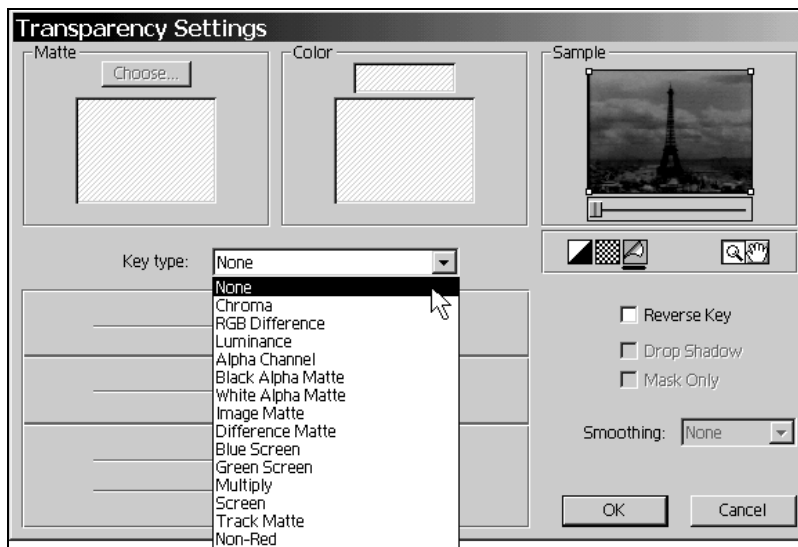


Рис. 5.43. Диалоговое окно **Transparency Settings**

Замечание

Если вызвать на экран палитру **Effect Controls** (Управление эффектом) (см. разд. 5.4.2), то диалоговое окно **Transparency Settings** (Установки прозрачности) удобно загружать при помощи ссылки **Setup** (Настройка) справа от строки **Transparency** (Прозрачность) в этой палитре (рис. 5.44). Обязательно следите за тем, чтобы в окне **Timeline** (Монтаж) был выделен клип, которому вы назначаете прозрачность, поскольку вся информация в палитре относится именно к выделенному клипу.

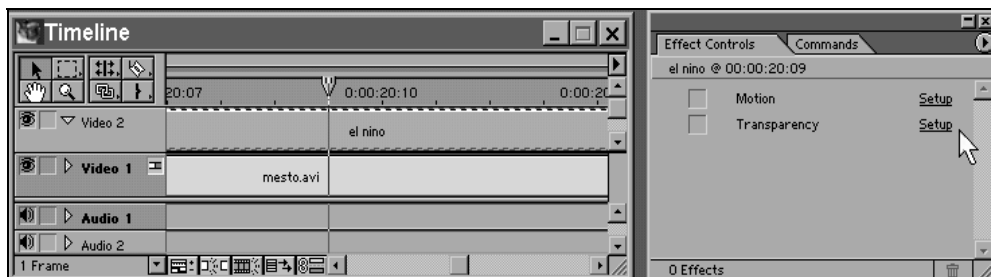


Рис. 5.44. Назначение прозрачности с помощью палитры **Effect Controls**

Рассмотрим интерфейс диалогового окна **Transparency Settings** (Установки прозрачности). Слева направо в верхнем его ряду расположены следующие группы.

- Группа **Matte** (Маска) с миниатюрой предварительного просмотра маски и кнопкой **Choose** (Выбрать) служит для загрузки из графического файла

маски, т. е. вспомогательного изображения, размечающего участки кадра, которые следует сделать сплошными, прозрачными или частично прозрачными.

- ❑ Группа **Color** (Цвет) с миниатюрой кадра и полем текущего цвета служит для выбора цвета, которому назначается режим прозрачности.

Замечание

Группы **Matte** (Маска) и **Color** (Цвет) доступны лишь для определенных типов прозрачных наложений, которые выбираются из раскрывающегося списка **Key type** (Тип наложения).

- ❑ Группа **Sample** (Образец) необходима для предварительного просмотра кадров клипа в миниатюре и для визуального определения области прозрачности внутри клипа (трафарета). Группа содержит:
 - область предварительного просмотра;
 - трафарет;
 - маркеры трафарета.

Ниже расположен раскрывающийся список **Key type** (Тип наложения), который служит для определения типа прозрачности, или, по-другому, *ключа* прозрачности.

Под группой **Sample** (Образец) находятся несколько кнопок, позволяющих определять вид области предварительного просмотра на этой панели.

- ❑ Вид прозрачности — кнопки, включающие один из режимов представления области предварительного просмотра для различного отображения прозрачных областей:
 - черный фон и белый фон — прозрачные участки на миниатюре заменяются белыми или черными областями (в зависимости от текущего вида кнопки);
 - шашки — прозрачные участки заменяются шашками;
 - кадр — в миниатюре отображается реальный кадр из фильма, с учетом всех эффектов прозрачности.
- ❑ Инструменты — кнопки, включающие один из инструментов, которые влияют на изменение миниатюры предварительного просмотра:
 - **Scale** (Масштаб) — инструмент в виде лупы, укрупняющий или отдаляющий фрагмент изображения клипа, показываемый в миниатюре;
 - **Hand** (Рука) — инструмент для просмотра различных областей клипа внутри миниатюры путем перетаскивания.
- ❑ Регуляторы параметров, расположенные под списком **Key type** (Тип наложения), — ползунковые регуляторы, которые в различных сочетаниях

могут присутствовать в диалоговом окне (на рис. 5.43 их нет). Их количество и тип зависит от выбранного ключа прозрачности.

- ☐ Раскрывающийся список **Smoothing** (Сглаживание) изменяет контрастность границ между прозрачными и непрозрачными участками клипа:
 - **None** (Нет) — задает резкие границы без сглаживания (полезно для использования в титрах);
 - **Low** (Среднее) — среднее сглаживание, искусственно добавляемое *Premiere*;
 - **High** (Сильное) — максимальное сглаживание, позволяющее достичь наибольшей плавности переходов между прозрачными и непрозрачными областями кадра.
- ☐ Флажок проверки **Reverse Key** (Обратить наложение) инвертирует области прозрачности (область внутри трафарета становится непрозрачной, а снаружи — прозрачной).
- ☐ Флажок проверки **Drop Shadow** (Добавить тень) добавляет тень на границах непрозрачности.
- ☐ Флажок **Mask Only** (Только маска) включает вместо настройки прозрачности клипа режим просмотра его маски (если она имеется).

Рассмотрим в следующих разделах, как с помощью диалогового окна **Transparency Settings** (Установки прозрачности) производится настройка различных спецэффектов прозрачных наложений.

Замечание

Временно отключить любой спецэффект, в частности эффект прозрачности, можно выключением кнопки **Enable Effect** (Включить эффект) слева от надписи **Transparency** (Прозрачность) в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) (см. рис. 5.44). При этом все настройки прозрачности сохраняются и могут быть включены вновь повторным нажатием этой кнопки.

5.2.2. Создание прозрачного участка клипа

Создать прозрачный участок в пределах изображения клипа можно двумя способами: визуально, с помощью трафарета, или с помощью предварительно заготовленной маски. Первый способ более прост, поскольку не требует дополнительных приготовлений, но позволяет создать лишь четырехугольный прозрачный (или непрозрачный) участок клипа, в то время, как маска может иметь абсолютно любую форму.

Трафарет прозрачности

Начнем знакомство с основными возможностями управлением спецэффектами прозрачности с наиболее простой задачи: задания для клипа некоторо-

го непрозрачного участка, за пределами которого клип будет совершенно прозрачным. Иными словами, содержимое низлежащих треков будет "просвечивать" через клип, заслоненное только "окошком" в клипе, которому мы назначим эффект прозрачности.

Совет

Такую задачу часто приходится решать для создания "заплаток" на изображении одного клипа частью кадра другого клипа.

Замечание

Так же легко решается и обратная задача — создание прозрачного "окошка" в клипе, за пределами которого его изображение будет сплошным. Для этого должен быть выставлен флажок проверки **Reverse Key** (Обратить наложение) (см. ниже).

Для создания непрозрачного участка клипа:

1. Разместите этот клип на одном из треков наложений (**Video 2** (Видео 2) — **Video 99** (Видео 99)) в месте, где вы хотите, чтобы он заслонял клипы с низлежащих треков.
2. Откройте диалоговое окно **Transparency Settings** (Установки прозрачности), например, с помощью команды **Video Options | Transparency** (Опции видео | Прозрачность) контекстного меню, вызывая его из области данного клипа в окне **Timeline** (Монтаж).
3. Выберите вариант **None** (Нет) в раскрывающемся списке **Key type** (Тип наложения).
4. В диалоговом окне **Transparency Settings** (Установки прозрачности) поместите указатель мыши в область кадра группы **Sample** (Образец). Если под группой включена кнопка **Scale** (Масштаб), то в пределах этой области указатель мыши будет принимать вид лупы.
5. Подведите указатель к одному из четырех маркеров трафарета прозрачности, изначально расположенных по углам кадра клипа. Указатель примет форму руки с вытянутым указательным пальцем (рис. 5.45).
6. Зацепите за маркер и перемещайте его в нужное место внутри кадра на панели **Sample** (Образец).
7. Перетаскивая по очереди все четыре маркера трафарета, определите область клипа, которая станет непрозрачной. Ориентируйтесь при этом на включенный вид прозрачности, т. е. кнопки слева внизу в группе **Sample** (Образец). На рис. 5.46 включен очень удобный вид прозрачных участков клипа в виде шашек, показывающий шашками, какие части клипа окажутся прозрачными.
8. При необходимости просмотрите другие кадры клипа с помощью ползунка под миниатюрой кадра в области предварительного просмотра и откорректируйте положение маркеров трафарета.

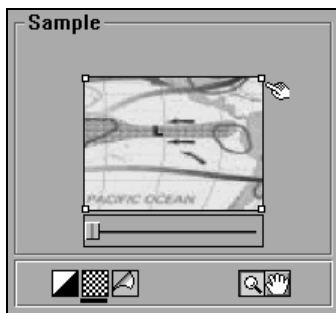


Рис. 5.45. Группа **Sample**

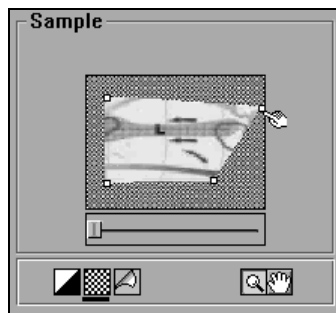


Рис. 5.46. Настройка трафарета прозрачности

9. После завершения настройки трафарета прозрачности нажмите кнопку **ОК**.

Замечание

Трафарет прозрачности может быть четырехугольником неправильной формы. Если вы хотите сделать его прямоугольным или квадратным, придется очень точно расположить маркеры трафарета по вертикали и горизонтали.

Чтобы, наоборот, участок клипа в пределах трафарета был прозрачным, а все его изображение за пределами трафарета было сплошным, достаточно дополнительно выставить флажок проверки **Reverse Key** (Обратить наложение) (рис. 5.47).

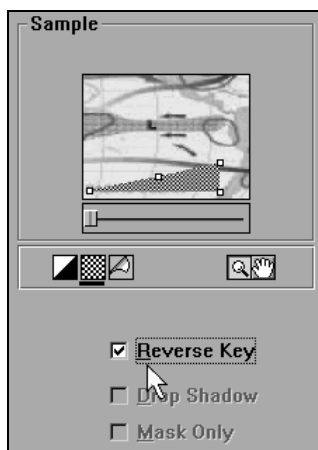


Рис. 5.47. Обращение наложения

Миниатюра предварительного просмотра клипа в диалоговом окне **Transparency Settings** (Установки прозрачности) очень маленькая. Зачастую тре-

буется очень точно настроить трафарет, что сделать при таком плохом разрешении весьма сложно. Для облегчения этой задачи в распоряжении пользователя имеются два инструмента в группе **Sample** (Образец) — **Hand** (Рука) и **Scale** (Масштаб). Они расположены справа под миниатюрой. В любой момент времени включен один из них. Инструменты действуют, когда вы помещаете указатель мыши на расстоянии от маркеров трафарета и о возможности их применения вам говорит текущий вид указателя мыши.

Для более точной настройки трафарета:

1. Грубо определите расположение трафарета.
2. Выберите инструмент **Scale** (Масштаб).
3. Щелкните указателем мыши, принявшим вид лупы, на том участке кадра, который вы желаете приблизить, т. е. просмотреть в более крупном масштабе (рис. 5.48).
4. При необходимости выберите инструмент **Hand** (Рука) и пододвиньте им изображение фрагмента клипа внутри миниатюры так, чтобы в ней появился нужный маркер трафарета (рис. 5.49).



Рис. 5.48. Увеличение масштаба миниатюры



Рис. 5.49. Определение рабочего фрагмента миниатюры

5. Поместите указатель мыши на маркер и перетащите его в нужное положение (рис. 5.50).
6. Поочередно работая инструментами **Hand** (Рука) и **Scale** (Масштаб), определите положение всех маркеров трафарета.

Замечание

Участки кадра клипа можно приближать, укрупняя последовательно несколько раз масштаб. Кроме того, их можно и отдалять, действуя инструментом **Scale** (Масштаб) при нажатой клавише <Alt>. В этом случае внутри лупы отображается не знак плюс, а минус.

Для большего удобства настройки трафарета можно пользоваться также другими формами представления прозрачных областей: в виде черного или

белого фона, либо в виде реального кадра из фильма. Для переключения между видами служат кнопки под группой **Sample** (Образец) (рис. 5.51).



Рис. 5.50. Настройка маркеров трафарета прозрачности в укрупненном масштабе



Рис. 5.51. Вид прозрачных областей клипа в виде белого фона

Трафарет используется не только для определения совершенно прозрачных и совершенно сплошных участков клипа. В зависимости от типа наложения, т. е. выбранного значения в списке **Key type** (Тип наложения), область, определенная трафаретом, настраивает специальные режимы прозрачности (см. разд. 5.2.3 и 5.2.4).

Маски

Трафарет имеет ограниченные возможности для определения областей прозрачности клипа, поскольку он может быть только четырехугольным. Для настройки прозрачных участков клипов произвольной формы, а также для определения частично прозрачных областей служат специально подготавливаемые изображения, называемые *масками* (matte).

Чтобы настроить прозрачные участки при помощи маски:

1. Подготовьте в каком-либо графическом редакторе изображение маски и сохраните его в файле (рис. 5.52). Помните, что черные области маски установят для клипа совершенно прозрачные области, а белые области маски — совершенно непрозрачные. Серые участки маски, в зависимости от оттенка, будут частично прозрачными.
2. Вызовите в **Premiere** диалоговое окно **Transparency Settings** (Установки прозрачности), например, при помощи команды **Video Options | Transparency** (Опции видео | Прозрачность) контекстного меню.
3. Выберите в раскрывающемся списке **Key type** (Тип наложения) нужный тип наложения, использующий маску, например, **Image Matte** (Маска).
4. Нажмите кнопку **Choose** (Выбрать) на панели **Matte** (Маска).
5. В диалоговом окне **Load Matte** (Загрузить маску) определите местонахождение файла с маской (рис. 5.53).

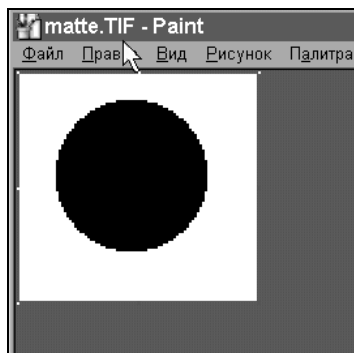


Рис. 5.52. Создание маски в графическом редакторе

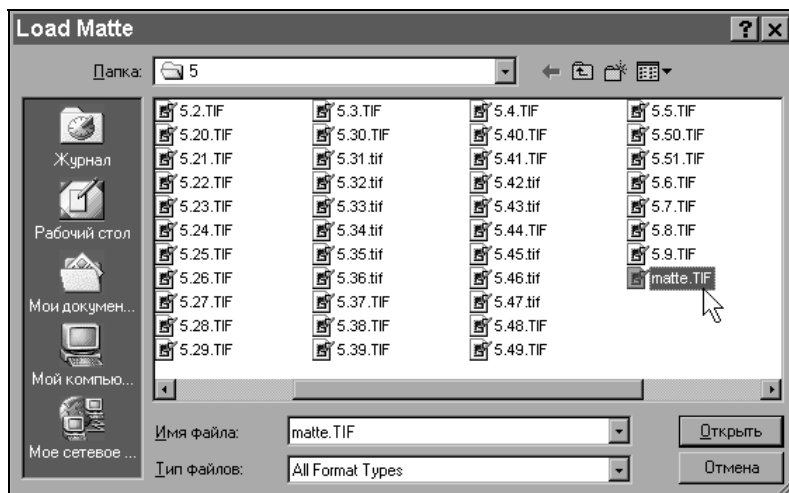


Рис. 5.53. Определение файла с маской

6. Просмотрите маску на миниатюре предварительного просмотра панели **Matte** (Маска) и вид кадра клипа в группе **Sample** (Образец) (рис. 5.54).
7. При необходимости обратите прозрачные и сплошные части клипа, выставив флажок проверки **Reverse Key** (Обратить наложение).
8. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы подтвердить настройку прозрачности.

Замечание

Некоторые графические форматы позволяют хранить маску прозрачности непосредственно в файле с изображением. Такая маска называется *альфа-маской*, и о ней рассказывается при описании соответствующих типов альфа-наложений (см. разд. 5.2.4).

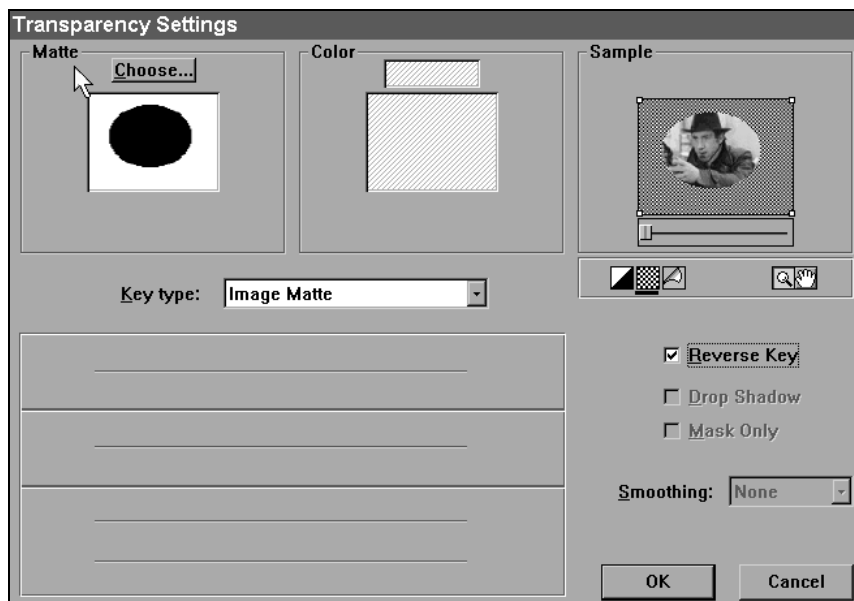


Рис. 5.54. Настройка прозрачности с помощью маски

5.2.3. Назначение диапазона прозрачных цветов

До сих пор мы изучали возможность настройки областей прозрачности при помощи трафарета или масок. При этом все цвета клипа становились одинаково прозрачными или непрозрачными. Часто встречается также задача назначения прозрачности определенному цветовому диапазону. В этом случае некоторые цвета становятся прозрачными, некоторые — частично прозрачными, а некоторые и вовсе не претерпевают никаких изменений. Для назначения прозрачности диапазону цветов применяется группа **Color** (Цвет) и соответствующие типы прозрачных наложений. Помните, что спецэффект прозрачности действует только на участке клипа, определенном трафаретом.

Совет

Такой тип спецэффекта прозрачности может быть полезен для замены фона движущегося на переднем плане клипа изображения (например, диктора) другим клипом. Для этого первоначальный материал снимается на контрастном фоне, желательно экзотического цвета. Впоследствии этот цвет легко сделать прозрачным, наложив его на другой фон.

Для того чтобы сделать некоторые цвета изображения клипа прозрачными:

1. В диалоговом окне **Transparency Settings** (Установки прозрачности) выберите в раскрывающемся списке **Key type** (Тип наложения) желаемый тип

наложения, использующий прозрачные цвета (рис. 5.55), например, **RGB Difference** (Разница RGB-цвета).

2. С помощью группы **Color** (Цвет) определите цвет, который будет прозрачным. Для этого можно выбрать цвет из кадра клипа: поместите указатель на миниатюру кадра на этой панели (он примет вид пипетки) и щелкните в нужном месте изображения (рис. 5.56). Цвет в месте щелчка будет выбран в качестве текущего цвета прозрачности и появится на поле в верхней части группы **Color** (Цвет). Щелчок на этом поле позволяет загрузить палитру цветов и выбрать цвет из нее (рис. 5.57).

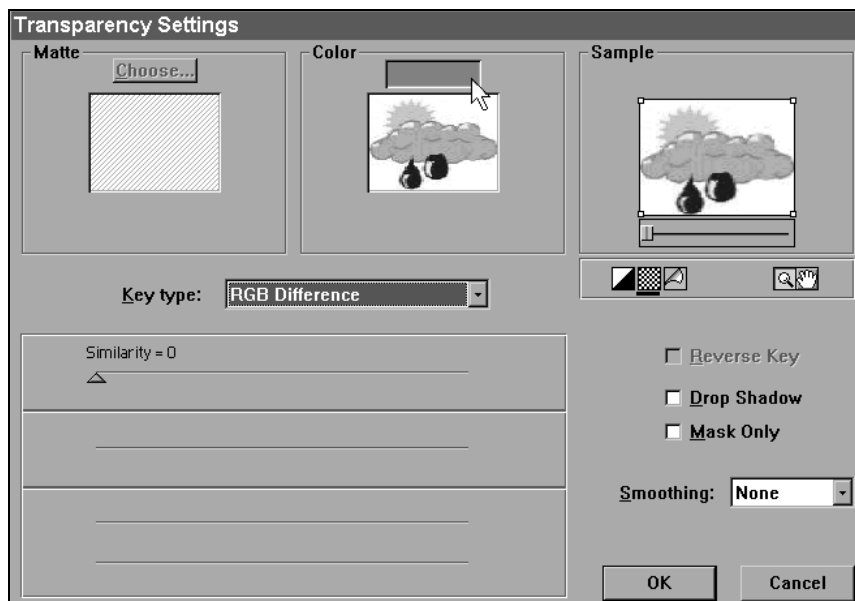


Рис. 5.55. Выбор типа наложения, использующего прозрачность цвета

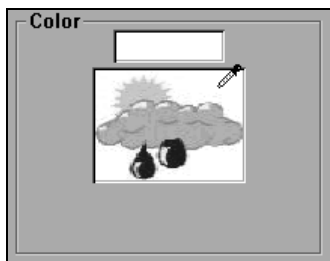


Рис. 5.56. Выбор прозрачного цвета при помощи пипетки

3. Отрегулируйте диапазон прозрачных цветов, близких к выбранному. Для этого измените значения параметра (или параметров) для данного типа

прозрачного наложения. В частности, тип **RGB Difference** (Разница RGB-цвета) позволяет регулировать только ширину диапазона прозрачности параметром **Similarity** (Подобие) (рис. 5.58).

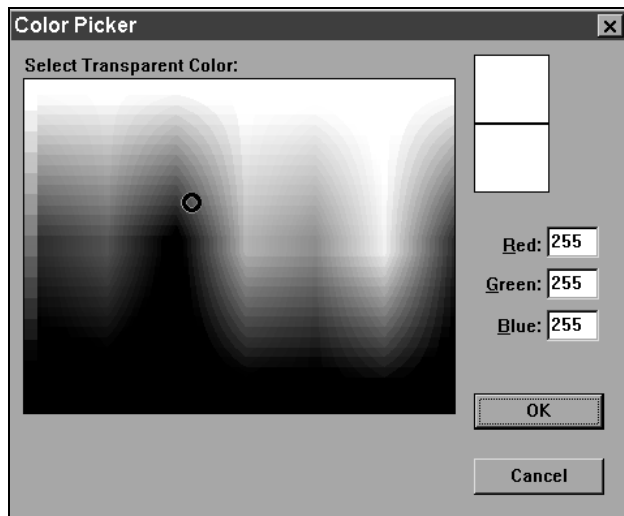


Рис. 5.57. Выбор прозрачного цвета из палитры цветов

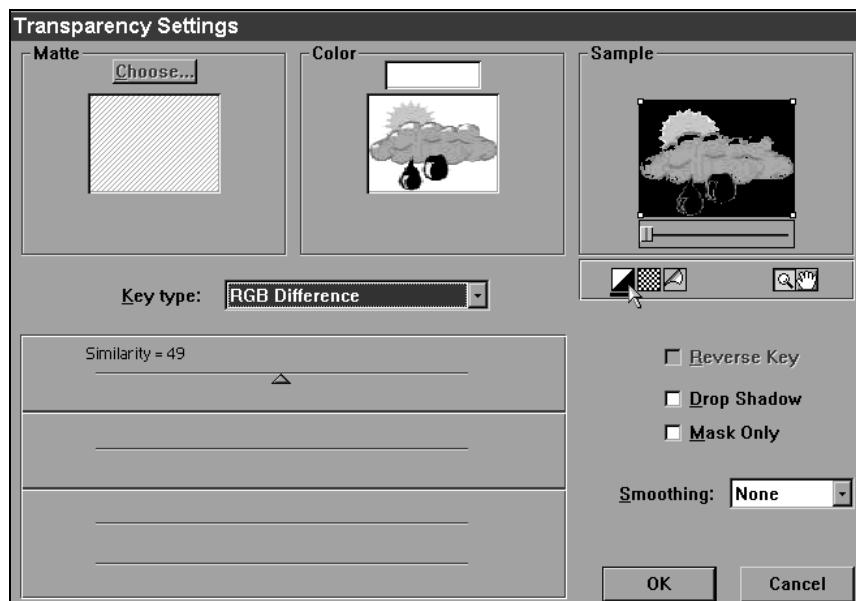


Рис. 5.58. Настройка параметра прозрачности

- Оцените результат просмотром кадров клипа в группе **Sample** (Образец) и при необходимости откорректируйте доступные параметры прозрачного наложения.

Точно так же настраивается цвет прозрачности и для других типов прозрачных наложений, допускающих регулировку цвета (*см. следующий раздел*).

Пример совмещения изображения

Приведем пример совмещения изображений. Наложим на клип *ice* (рис. 5.59) клип *clouds* (рис. 5.60) так, чтобы черный фон темного неба первого клипа заменился облаками из второго клипа.

- Для начала расположим клип *clouds* на треке **Video 1** (Видео 1), а клип *ice* — на треке **Video 2** (Видео 2) (рис. 5.61). Таким образом, клип *clouds* будет фоновым, а для клипа *ice* мы будем настраивать эффект прозрачности.



Рис. 5.59. Клип *ice*



Рис. 5.60. Клип *clouds*

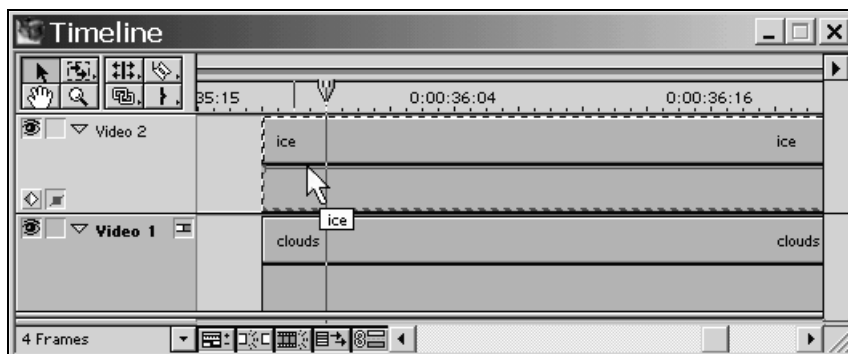


Рис. 5.61. Клипы в окне **Timeline**

- Выделим клип *ice* и выберем в верхнем меню команду **Clip | Video Options | Transparency** (Клип | Опции видео | Прозрачность).
- В диалоговом окне **Transparency Settings** (Установки прозрачности) для начала зададим тип прозрачного наложения **RGB Difference** (Разница RGB-цвета), чтобы сделать прозрачным цвет неба клипа *ice* (рис. 5.62).



Рис. 5.62. Настройка прозрачности для клипа ice

4. Определим цвет неба клипа ice в качестве цвета прозрачности, щелкнув левой кнопкой мыши в верхнем правом углу миниатюры клипа в группе **Color** (Цвет).
5. Отрегулируем параметр спецэффекта **Similarity** (Подобие), чтобы достичь наилучшего качества прозрачности. Для этого нужно ориентироваться на кадр в группе **Sample** (Образец), включая тот или иной ее вид для удобства настройки (рис. 5.62).
6. Дополнительно улучшить результат наложения можно установкой флажка проверки **Drop Shadow** (Добавить тень) для добавления тени на границах непрозрачности и выбором значения **High** (Сильное) в раскрывающемся списке **Smoothing** (Сглаживание) для достижения наибольшей плавности переходов на границах непрозрачности клипа.
7. Нажмем кнопку **OK** в диалоговом окне **Transparency Settings** (Установки прозрачности) для подтверждения настройки.
8. Щелкнем при нажатой клавише <Alt> по шкале времени в месте наложения клипов, чтобы просмотреть результат наших действий в окне **Monitor** (Монитор) (рис. 5.63).

Замечание

Чтобы еще улучшить результат и обезопаситься от назначения прозрачности клипу со льдиной, можно было приблизительно выделить трафаретом участок клипа, который мы делали прозрачным.



Рис. 5.63. Результат прозрачного наложения клипов

Совет

В справочной системе Premiere приведен еще один хороший пример замены фона клипа, содержащего выступление диктора. Обязательно познакомьтесь с ним, если вы имеете дело с подобными задачами.

5.2.4. Типы наложений

Далее приведен краткий перечень имеющихся в Premiere типов прозрачных наложений. Напомним, что они задаются выпадающим списком **Key type** (Тип наложения).

None (Нет)

None (Нет) — отсутствие какого-либо специального эффекта наложения. Части клипа, отмеченные трафаретом, можно сделать совершенно прозрачными, или, напротив, непрозрачными при выставленном флажке проверки **Reverse Key** (Обратить наложение). Этот тип был нами очень подробно рассмотрен в *разд. 5.2.1*.

Chroma (Цветность)

Chroma (Цветность) — наложение, позволяющее выбрать определенный цвет прозрачности. Он задается в группе **Color** (Цвет) с помощью пипетки или палитры цветов. Благодаря большому набору параметров, этот тип наложения позволяет отрегулировать именно тот диапазон цветов, похожий на определенный панелью **Color** (Цвет), 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 пиксели).

Дополнительно к этим параметрам можно управлять и степенью сглаживания границ прозрачности клипа (раскрывающийся список **Smoothing** (Сглаживание)).

Наложение **Chroma** (Цветность) можно с успехом применять для сложных случаев монтажа, когда желательно добиться очень качественного наложения.

RGB Difference (Разница RGB-цвета)

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. Очень подробно этот тип наложения был описан в предыдущем разделе.

Luminance (Яркость)

Luminance (Яркость) — тип наложения, использует для определения прозрачных участков клипа не цветовой диапазон, а диапазон яркости изображения. Более прозрачными можно сделать более темные участки клипа. 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 **Luminance** (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)

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 нижележащего 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, если хотите, чтобы степень прозрачности клипа находилась в прямой зависимости от цвета фона (например, контрастировала бы с фоном).

Alpha Channel (Альфа-канал)

Alpha Channel (Альфа-канал) — цветные изображения, с которыми мы пока имели дело, формировались на экране монитора благодаря записанной определенным образом информации о красной, зеленой и синей составляющих каждого пиксела изображения. Поэтому такие изображения называют *RGB-изображениями* (по начальным английским буквам цветов Red, Green, Blue).

Помимо такой кодировки изображения многими графическими редакторами применяются другие форматы графических файлов, содержащие дополнительную информацию о прозрачности каждого пиксела изображения. Эту информацию называют *альфа-каналом* (alpha-channel)), а сами изображения *альфа-изображениями*.

Замечание

Разные программы (такие, как Adobe Photoshop, Illustrator и т. д.) используют различные форматы кодировки альфа-канала. Например, сведения о прозрачности могут иметься отдельно для каждого из трех основных цветов, либо только для серой маски.

Как правило, альфа-канал хранит информацию об *альфа-маске* — своеобразной маске, "надеваемой" на изображение. Альфа-маска показывает, насколько прозрачным является каждый пиксел изображения (рис. 5.64). Черные участки альфа-маски соответствуют совершенно прозрачным участкам изображения, белые — совершенно непрозрачным, а серые — частично прозрачным (степень прозрачности определяется оттенком серого цвета).

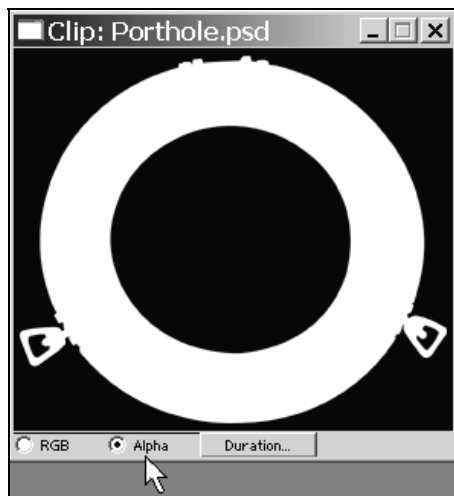


Рис. 5.64. Альфа-канал клипа



Рис. 5.65. RGB-изображение клипа

Статические изображения, содержащие альфа-канал, допускают просмотр этого канала в окне **Clip** (Клип). Для этого:

1. Дважды щелкните на клипе.
2. В нижней части открывшегося окна **Clip** (Клип) выберите переключатель **Alpha** (Альфа).
3. Просмотрите в окне **Clip** (Клип), как выглядит его альфа-маска (рис. 5.64). При желании вернуться к просмотру самого изображения можно выбором переключателя **RGB** (рис. 5.65).

Альфа-канал — очень удобный способ организации наложения в *Premiere*, поскольку вы еще до использования клипа определяете, какие части его изображения и в какой степени следует сделать прозрачными. Для этого служит наложение, называемое **Alpha Channel** (Альфа-канал).

Внимание!

Разумеется, готовить альфа-изображения следует в специальных графических редакторах. *Premiere* только использует созданный заранее альфа-канал изображений, распознавая соответствующие форматы графических файлов.

С помощью альфа-канала, например, удобно менять фон статического изображения, предварительно определив, какие из его участков следует сделать прозрачными (рис. 5.66). Важно заметить, что никакие параметры при использовании альфа-наложения недоступны, т. к. вся информация о степени прозрачности каждого пиксела изображения хранится непосредственно в клипе (т. е. его альфа-канале).

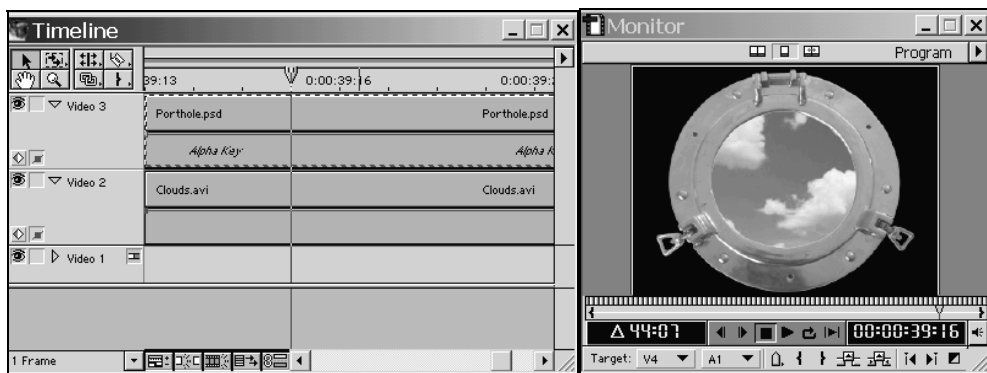


Рис. 5.66. Пример наложения клипа с альфа-каналом

Совет

Если у вас нет заготовленного изображения в формате, поддерживающем альфа-канал, "изготовить" маску можно отдельно, в обычном графическом формате. В этом случае вам потребуются два файла: один с обычным RGB-изображением (ваш клип), а другой — соответствующий ему файл с маской. Для загрузки файла с маской следует использовать другие наложения, например, **Image Matte** (Маска) (см. далее).

На рис. 5.66 приведен пример использования наложения клипа с альфа-каналом (он размещен на треке **Video 3** (Видео 3)). Заметим, что для клипа с облаками с трека **Video 2** (Видео 2) также назначен спецэффект прозрачности **None** (Нет). Трафарет прозрачности выделяет сплошной фрагмент этого клипа, чтобы он не просвечивал за пределами иллюминатора, изображенного на клипе с трека **Video 3** (Видео 3). Черный фон вокруг иллюминатора — это пустое изображение с трека **Video 1** (Видео 1), проступающее и сквозь пространство вне трафарета клипа с трека **Video 2** (Видео 2), и сквозь прозрачные области, отмеченные альфа-маской клипа с трека **Video 3** (Видео 3).

Black Alpha Matte (Черная альфа-маска) и **White Alpha Matte** (Белая альфа-маска)

Black Alpha Matte (Черная альфа-маска) и **White Alpha Matte** (Белая альфа-маска) — еще два типа наложения, использующие альфа-канал изображения. Однако, в отличие от предыдущего, на них влияет не только информация, хранящаяся в альфа-канале, но также и фоновые участки RGB-канала. Часто клипы с альфа-маской содержат изображение на белом или черном фоне, который и требуется сделать прозрачным. Рассматриваемые типы наложения распознают только белый и черный фон обычного изображения, с помощью альфа-маски устраняя возможное появление ореола на границе непрозрачности:

- ☐ **Black Alpha Matte** (Черная альфа-маска) — делает прозрачным только черный фон изображения с помощью альфа-маски;

❑ **White Alpha Matte** (Белая альфа-маска) — делает прозрачным только белый фон изображения с помощью альфа-маски.

Image Matte (Маска)

Наложение **Image Matte** (Маска) 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. Если изображение-маску вы сделаете цветной, то такой маской можно сделать прозрачными из соответствующих участков изображения цвета, дополнительные к цвету маски.

Совет

Во избежание возможных ошибок мы советуем вам использовать исключительно однотонные маски (черно-белые или в оттенках серого).

Разумеется, файл с маской следует заготовить заранее, как было рассмотрено в подразд. "Маски" разд. 5.2.2.

Difference Matte (Разностная маска)

Наложение **Difference Matte** (Разностная маска) сравнивает изображение маски с каждым кадром клипа и делает прозрачными пиксели клипа, полностью совпадающие с пикселями маски. Для этого типа наложения в качестве маски часто используется стоп-кадр клипа, предварительно экспортированный в графический файл.

Единственный 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 вы имеете клип с движущимся на фоне статического изображения объектом, снятый к тому же неподвижной камерой, то поменять фон (даже очень сложный) вполне 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)

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.

1. Подготовьте видеоклип с движущейся маской.
2. Расположите фоновый клип на треке **Video 1** (Видео 1).
3. Расположите клип, для которого вы желаете создать спецэффект на основе движущейся маски, на треке **Video 2** (Видео 2).
4. Расположите видеоклип с движущейся маской на треке **Video 3** (Видео 3). При необходимости, предварительно следует создать этот трек командой **Add Track** (Добавить трек) меню окна **Timeline** (Монтаж).
5. Назначьте для клипа с трека **Video 2** (Видео 2) наложение **Track Matte** (Движущаяся маска).

Результатом этих действий будет наложение клипа с трека **Video 2** (Видео 2) на изменяющуюся во времени маску с трека **Video 3** (Видео 3).

5.2.5. Динамическое изменение прозрачности

Спецэффект прозрачности можно сделать *динамическим*, т. е. изменяющимся во времени. Динамическое изменение прозрачности достигается за счет *ключевых кадров прозрачности*. Для каждого из ключевых кадров клипа явно определяется интенсивность эффекта прозрачности, иными словами, насколько прозрачным должен быть клип по сравнению с установкой, произведенной в диалоговом окне **Transparency Settings** (Установки прозрачности).

Для создания динамической прозрачности в Premiere предусмотрен специальный инструмент, называемый *ленточным регулятором прозрачности* (opacity rubberband). Действие его очень похоже на действие ленточного регулятора громкости для звуковых клипов (см. разд. 4.5.4). Только роль громкости для видеоклипа играет степень его непрозрачности.

Для настройки динамической прозрачности клипа:

1. Вызовите на экран ленточный регулятор прозрачности нажатием кнопки **Display Opacity Rubberband** (Показать ленточный регулятор прозрачности) в заголовке того трека, где расположен клип. Ленточный регулятор прозрачности появится в виде красной горизонтальной линии посередине клипа (рис. 5.67). Такое положение регулятора прозрачности соответствует 100% непрозрачности клипа.
2. Отрегулируйте прозрачность в нужной точке, создав ключевой кадр прозрачности. Для этого следует подвести указатель мыши к ленточному регулятору прозрачности в области нужного кадра и просто перетащить красную линию ленточного регулятора вниз, до требуемой степени непрозрачности клипа.

Замечание

При наведении указателя на ленточный регулятор прозрачности, указатель изменит вид (рис. 5.68), а после перетаскивания регулятора на нем будет создан маркер прозрачности в виде квадратной красной точки. Маркер отмеряет сте-

пень непрозрачности клипа: чем он ниже, тем изображение ключевого кадра будет более прозрачным.

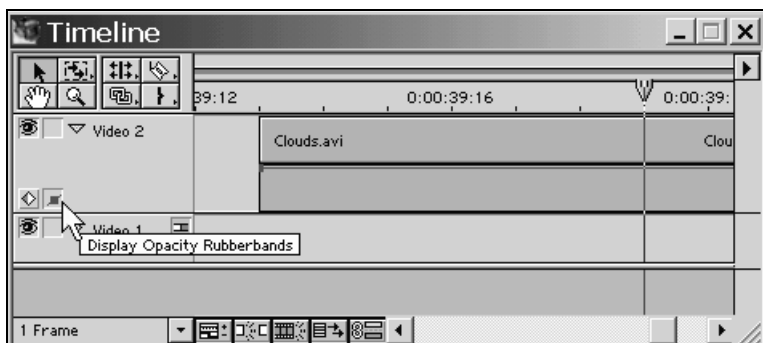


Рис. 5.67. Вызов ленточного регулятора прозрачности

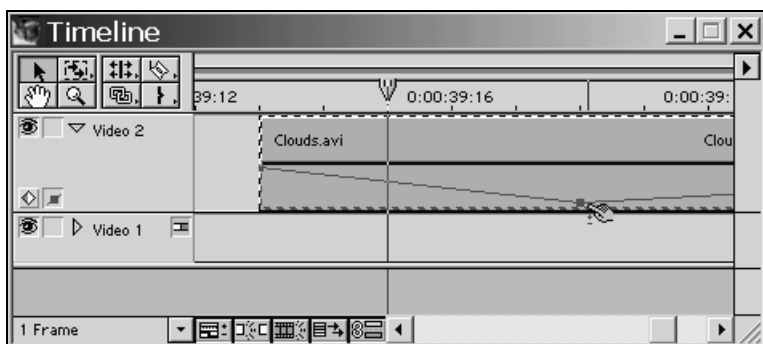


Рис. 5.68. Добавление маркера прозрачности

3. Создайте столько ключевых кадров прозрачности, сколько вам требуется для обеспечения нужного эффекта динамической прозрачности клипа. Помните, что созданные маркеры прозрачности можно перетаскивать вновь (как вверх или вниз, меняя прозрачность, так и вправо или влево, меняя локализацию ключевого кадра).
4. Просмотрите результат ваших действий в окне **Monitor** (Монитор), перетаскивая указатель мыши по шкале времени при нажатой клавише <Alt> (рис. 5.69 и 5.70).

Замечание

Конечно, вдобавок к динамическому эффекту прозрачности можно установить некоторый тип прозрачного наложения в диалоговом окне **Transparency Settings** (Установки прозрачности). В этом случае в качестве результирующего эффекта будет принята комбинация динамики интенсивности прозрачности и действия выбранного спецэффекта.



Рис. 5.69. Непрозрачность клипа равна 100% без сдвига маркера на ленточном регуляторе прозрачности

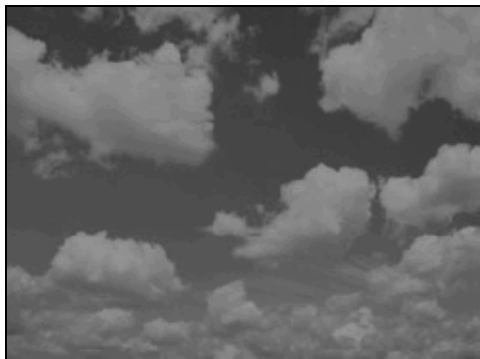


Рис. 5.70. Непрозрачность клипа равна 100% со сдвигом маркера на ленточном регуляторе прозрачности

Маркеры ключевых кадров прозрачности допускают те же действия над собой, что и маркеры громкости для аудиоклипов:

- ☐ установку маркера щелчком на ленточном регуляторе;
- ☐ перемещение маркера путем перетаскивания его вверх/вниз и вправо/влево;
- ☐ удаление маркера путем перетаскивания за пределы клипа;
- ☐ точную установку значения непрозрачности на ключевом кадре перетаскиванием маркера при нажатой клавише <Shift>.

5.3. 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 трех кадров на рис. 5.71.



Рис. 5.71. Пример анимации клипа

Масштабирование и анимация клипов настраиваются в специальном диалоговом окне, называемом **Motion Settings** (Установки движения) (рис. 5.72). Для применения эффекта анимации к клипу его следует предварительно выделить в окне **Timeline** (Монтаж). Назначить анимацию можно клипу, расположенному на любом треке (в том числе и на треке переходов **Video 1** (Видео 1) — в этом случае движение будет проходить на черном фоне, поскольку под слоем трека **Video 1** (Видео 1) ничего нет).

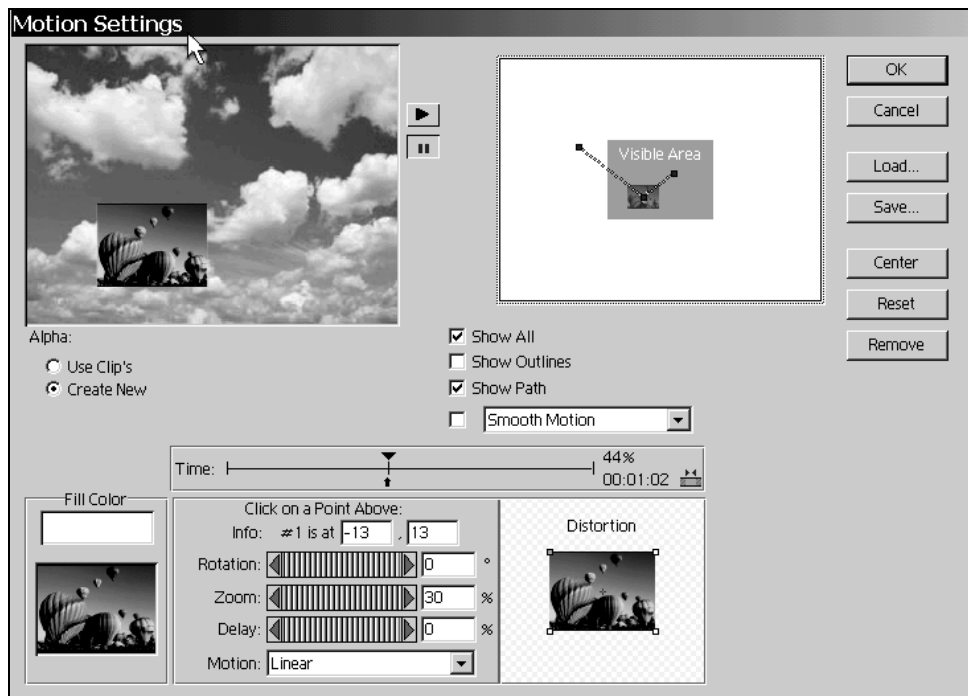


Рис. 5.72. Диалоговое окно **Motion Settings**

Для вызова диалогового окна **Motion Settings** (Установки движения) используется несколько альтернативных способов:

- ☐ щелчок на ссылке **Setup** (Настройка) справа от надписи **Motion** (Движение) на палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) (рис. 5.73);
- ☐ нажатие кнопки **Enable Effect** (Включить эффект) справа от надписи **Motion** (Движение) на палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) (если вы настраиваете анимацию впервые) (рис. 5.73);
- ☐ команда верхнего меню **Clip** (Клип) или контекстного меню **Video Options | Motion** (Опции видео | Движение) (контекстное меню следует вызывать из области клипа в окне **Timeline** (Монтаж)).

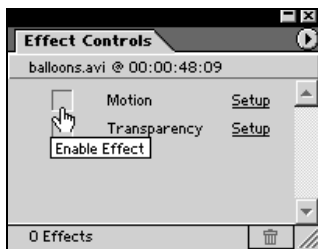


Рис. 5.73. Вызов установок движения при помощи палитры **Effect Controls**

Замечание

Временно отключить спецэффект анимации можно выключением кнопки **Enable Effect** (Включить эффект) справа от надписи **Motion** (Движение) в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) (рис. 5.73). При этом все настройки движения сохраняются в диалоговом окне **Motion Settings** (Установки движения). Чтобы их включить вновь, следует повторно нажать ту же кнопку — **Enable Effect** (Включить эффект).

Опишем интерфейс диалогового окна **Motion Settings** (Установки движения) на примере решения конкретных задач анимации и масштабирования клипов. Будем рассматривать задачу настройки движения клипа balloons.avi по клипу Clouds.avi. Для этого расположим их в окне **Timeline** (Монтаж), как показано на рис. 5.74.

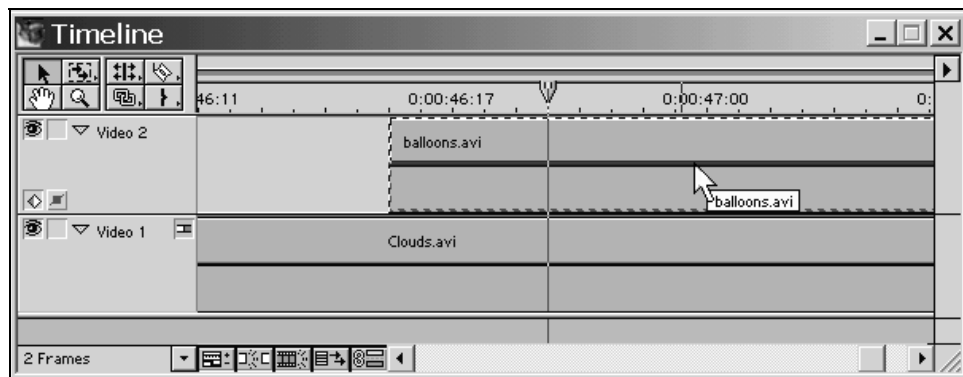


Рис. 5.74. Перед настройкой движения выделите нужный клип в окне **Timeline**

5.3.1. Настройка траектории движения

Для настройки движения клипов вызовите диалоговое окно **Motion Settings** (Установки движения). В нем вы увидите две большие области (слева направо):

- область предварительного просмотра с кнопками управления воспроизведением — для просмотра эффекта движения, примененного к клипу;

- область настройки траектории движения — для определения пути движения кадра клипа по экрану путем задания ключевых кадров во времени и пространстве.

Оставшаяся часть диалогового окна предназначена для различных установок спецэффекта движения, включая возможную деформацию изображения клипа, его вращение и т. д.

Обратимся теперь к области настройки траектории движения. Движение клипов по экрану отсчитывается от начальной точки (входного маркера клипа) до его конца (выходного маркера). Настройка траектории производится с помощью уже хорошо нам знакомой техники ключевых кадров. Для промежуточных кадров **Premiere** автоматически выполняет аппроксимацию соответствующих параметров, чтобы обеспечить гладкость и непрерывность движения.

По умолчанию, при начале настройки движения имеются два ключевых кадра — начала движения (start) и конца движения (end). Их вы можете видеть в области настройки траектории (рис. 5.75) в правом верхнем углу диалогового окна **Motion Settings** (Установки движения). Область настройки траектории включает в себя:

- *маркеры ключевых кадров*, показанные квадратными точками;
- *пределы ключевых кадров*, если выставлен флажок проверки **Show Outlines** (Показать разметку);
- *траекторию* (или путь движения), показанную линией, сопровождающуюся, если выставлен флажок проверки **Show Path** (Показать путь), жирным пунктиром, символизирующим скорость движения на участках траектории.
- *видимую область* (visible area), показывающую пределы кадра фильма.

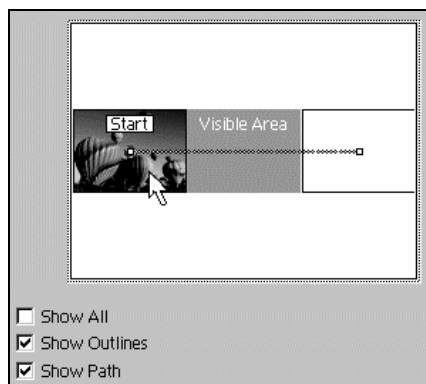


Рис. 5.75. Настройка траектории движения

Манипулируя ключевыми кадрами, вы тем самым определяете траекторию движения клипа.

- ❑ Щелчок на траектории добавляет новый ключевой кадр.
- ❑ Щелчок на имеющемся ключевом кадре выделяет его (в частности, показывает в области предварительного просмотра и позволяет осуществить дополнительные настройки движения на этом ключевом кадре).
- ❑ Перетаскивание маркера ключевого кадра изменяет соответствующие участки траектории, примыкающие к нему (рис. 5.76).

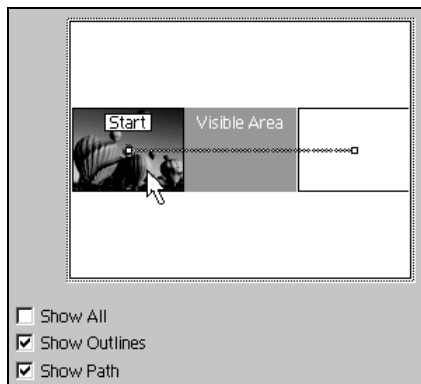


Рис. 5.76. Создание нового ключевого кадра

- ❑ Перетаскивание маркера ключевого кадра за пределы области настройки траектории удаляет ключевой кадр.
- ❑ Центрирование выделенного ключевого кадра, т. е. расположение его точно в центре видимой области, достигается нажатием кнопки **Center** (Центрировать).

Замечание

Точно задать численные значения координат центра выделенного ключевого кадра можно с помощью панели настройки параметров в нижней части диалогового окна **Motion Settings** (Установки движения) (см. рис. 5.81 ниже). Координаты по горизонтали и вертикали определяются в двух полях численного ввода **# is at** (номер ключевого кадра).

5.3.2. Предварительный просмотр анимации

В левом верхнем углу диалогового окна **Motion Settings** (Установки движения) находится область предварительного просмотра движения (рис. 5.77). Чтобы запустить предварительный просмотр, следует нажать кнопку **Play** (Проиграть) справа, а чтобы приостановить предварительный просмотр, на-

жать кнопку **Pause** (Пауза), на которую наведен указатель мыши на рис. 5.77. В режиме воспроизведения предварительный просмотр осуществляется циклически, от начала до конца клипа. Если выставить флажок проверки **Show All** (Показать все), то вы будете наблюдать реальный кадр фильма, а если снять этот флажок, то станет демонстрироваться лишь движение клипа на условном белом фоне.



Рис. 5.77. Предварительный просмотр движения

В режиме паузы в области предварительного просмотра демонстрируется текущий кадр. Выделить текущий кадр можно не только нажатием кнопки **Pause** (Пауза), но и выделением того или иного ключевого кадра в области настройки траектории или непосредственным выборе текущего кадра на линейке времени (см. разд. 5.3.4).

5.3.3. Настройка фона движения

Важный вопрос при настройке движения клипов — на каком фоне будет происходить движение, и будет ли клип иметь ту или иную прозрачность. Зачастую (см. ниже) клип при настройке анимации еще и масштабируется, т. е. уменьшается в размерах, начиная занимать лишь часть кадра фильма. В этом случае желательно организовать движение либо на фоне клипов с низлежащих дорожек, либо на каком-либо цветовом фоне.

Движение на фоне наложения клипов

Чтобы создать движение клипа на фоне клипов с низлежащих дорожек:

1. Расположите видеоклип, которому вы настраиваете движение, на одном из треков наложений в окне **Timeline** (Монтаж) (**Video 2** (Видео 2) или выше).
2. Расположите фоновые видеоклипы на низлежащих треках (рис. 5.78).

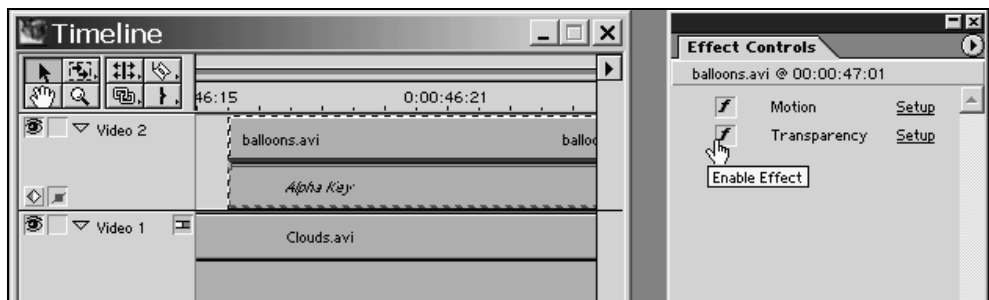


Рис. 5.78. Включение эффекта прозрачности для движущегося клипа

3. Включите режим прозрачности для клипа, которому вы настраиваете движение. Это можно сделать, к примеру, нажатием кнопки **Enable Effect** (Включить эффект) слева от надписи **Transparency** (Прозрачность) в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом).
4. При необходимости настройте спецэффект прозрачности для данного клипа (см. *разд. 5.2*). Выберите подходящий тип прозрачного наложения, например, **Alpha Channel** (Альфа-канал).
5. Отобразьте диалоговое окно **Motion Settings** (Установки движения). Для этого можно использовать ссылку **Setup** (Настройка) справа от надписи **Motion** (Движение) в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) (рис. 5.78).
6. Настройте должным образом анимацию клипа (см. *разд. 5.3.4*).
7. Выберите переключатель **Alpha: Create New** (Альфа: Создать) под областью предварительного просмотра (см. рис. 5.77).
8. Просмотрите результат в области предварительного просмотра диалогового окна **Motion Settings** (Установки движения) и при желании подтвердите настройку движения нажатием кнопки **OK**.

Замечание

Клип, которому назначен эффект движения, помечается в окне **Timeline** (Монтаж) красной горизонтальной линией, проходящей через центр клипа. Эта линия отображается, только если трек, на котором располагается клип, находится в развернутом состоянии.

Внимание!

Правильно выбирайте тип прозрачного наложения для спецэффекта прозрачности. Помните, что анимация клипов создается Premiere путем введения дополнительного альфа-канала, который обрамляет контур движущегося клипа. Поэтому корректнее применять типы прозрачных наложений, использующих альфа-канал. При этом, поскольку используется альфа-канал, созданный Premiere для обеспечения эффекта анимации, кадр движущегося клипа будет

непрозрачным. Если же сам клип имеет собственный альфа-канал, то его можно использовать для того, чтобы сделать прозрачными (или полупрозрачными) части самого клипа (*см. следующий раздел*).

Движение с альфа-наложением

Если для клипа с назначенным спецэффектом прозрачности определяется также и спецэффект движения, то оба спецэффекта могут взаимодействовать друг с другом. Это происходит, если тип прозрачного наложения задействует альфа-канал клипа, например, применяется тип наложения **Alpha Channel** (Альфа-канал). Пользователю предлагается определить, на основе какой альфа-маски рассчитывать эффект прозрачности: создаваемой *Premiere* для обеспечения эффекта анимации, либо собственной альфа-маски клипа. В первом случае движущийся клип будет совершенно непрозрачным, а во втором его прозрачность будет определяться альфа-маской самого клипа.

Для определения типа альфа-наложения при движении клипа служит пара переключателей **Alpha** (Альфа) в диалоговом окне **Motion Settings** (Установки движения), задающих режим прозрачности для движущегося клипа:

- ☐ **Use Clip's** (Взять из клипа) — задает эффект наложения для клипа, используя альфа-канал клипа;
- ☐ **Create New** (Создать) — создает новый альфа-канал для клипа. Если клип имеет альфа-канал, то этот альфа-канал игнорируется, а клип при движении будет сплошным (*см. предыдущий раздел*).

Таким образом, чтобы задействовать при движении альфа-канал клипа, просто выберите переключатель **Alpha: Use Clip's** (Альфа: Взять из клипа).

Движение на цветовом фоне

Если выключить эффект прозрачности для движущегося клипа, то можно организовать движение клипа на однотонном цветовом фоне. Для выбора фона в диалоговом окне **Motion Settings** (Установки движения) служит



Рис. 5.79. Выбор цветового фона из кадра

группа **Fill Color** (Цвет заливки). Цвета фона, которым будет заполнено пространство кадра за движущимся клипом, выбираются либо пипеткой из миниатюры кадра этой группы (рис. 5.79), либо явно из палитры. Цветовая палитра вызывается щелчком на поле выбора текущего цвета в верхней части панели.

5.3.4. Настройка скорости движения

Скорость движения клипов устанавливается не напрямую, а с помощью определения относительной продолжительности каждого участка траектории. Для регулировки продолжительности участков траектории служит линейка времени, расположенная в середине диалогового окна **Motion Settings** (Установки движения) (рис. 5.80).

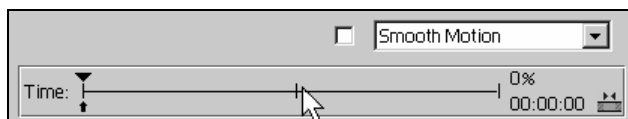


Рис. 5.80. Линейка времени

Линейка времени

Панель линейки времени содержит следующие элементы управления:

- ☐ горизонтальная линия **Time** (Время) — символизирует продолжительность клипа (от его начала до конца);
- ☐ риски на линейке символизируют имеющиеся ключевые кадры;
- ☐ маркер текущего кадра (маленькая стрелка вниз) — показывает положение во времени кадра, отображаемого в миниатюре области предварительного просмотра;
- ☐ маркер ключевого кадра (большая треугольная стрелка сверху) — показывает положение текущего ключевого кадра, выделенного в области настройки траектории;
- ☐ числа справа от линейки — указывают положение выделенного ключевого кадра (в процентах и в тайм-коде);
- ☐ кнопка переключения шкалы (в правом нижнем углу) — переключает отсчет положения выделенного ключевого кадра от начала клипа или от начала фильма (т. е. начальной точки шкалы времени в окне **Timeline** (Монтаж)).

Таким образом, чтобы изменить продолжительность того или иного участка траектории, следует просто передвинуть соответствующий маркер ключевого

кадра влево или вправо. Естественно, уменьшение продолжительности участка траектории делает скорость движения на нем больше, а увеличение — меньше. Изменение скорости не оказывает влияния на саму траекторию — ключевые кадры как находились, так и остаются в тех местах, в которых были расставлены в области настройки траектории.

Замечание

Если выставлен флажок проверки **Show Path** (Показать путь), то скорость движения на различных участках траектории символически отображается пунктиром на области настройки траектории. Чем чаще пунктир, тем выше скорость.

Кроме изменения продолжительности участков траектории, с помощью линейки времени можно добавить дополнительный ключевой кадр. Для этого достаточно щелкнуть в нужном месте на линейке времени.

Ускорение и плавность движения

Движение на отдельных участках траектории может быть не только равномерным (т. е. с постоянной скоростью), но и ускоренным или замедленным. Для изменения ускорения:

1. Выделите щелчком на линейке времени ключевой кадр, с которого начинается интересующий вас участок траектории клипа.
2. В раскрывающемся списке **Motion** (Движение) внизу диалогового окна **Motion Settings** (Установки движения) выберите одно из значений: **Linear** (Равномерное), **Accelerate** (Ускоренное), **Decelerate** (Замедленное).
3. При желании повторите эти действия с другими участками траектории.

Плавность движения задается раскрывающимся списком над линейкой времени. Поэкспериментируйте с различными его установками, чтобы разобраться, каким образом **Premiere** сглаживает движение клипов.

5.3.5. Масштабирование и задержка клипов

Очень важная возможность, воплощенная в диалоговом окне **Motion Settings** (Установки движения), — это масштабирование клипов, т. е. их увеличение или уменьшение.

Внимание!

Для масштабирования клипа необязательно назначать ему эффект анимации. Но масштабировать клип придется в том же диалоговом окне **Motion Settings** (Установки движения). Таким образом, к примеру, можно наложить изображение маленького (масштабированного) клипа на изображение клипов с низлежащих треков (примеры см. на рис. 5.72 и 5.77).

Масштабирование

Технология масштабирования та же самая, что и для обеспечения уже рассмотренных эффектов движения. Масштаб задается явно для всех ключевых кадров движения, а его плавное изменение между ключевыми кадрами выполняется автоматически самой программой **Premiere**.

Для того чтобы задать масштабирование клипа:

1. В диалоговом окне **Motion Settings** (Установки движения) выделите нужный ключевой кадр в области настройки траектории или на линейке времени.
2. В нижней группе настройки параметров (рис. 5.81) перетащите полосу протяжки **Zoom** (Масштаб) влево или вправо (для уменьшения или увеличения размера клипа соответственно). Ориентируйтесь на численные показания текущего масштаба справа от полосы протяжки **Zoom** (Масштаб) и на кадр в области предварительного просмотра.
3. При желании повторите настройку масштаба для других ключевых кадров.

Замечание

Допускается и непосредственный ввод значения масштаба (в процентах) в поле числового ввода справа от полосы протяжки **Zoom** (Масштаб).

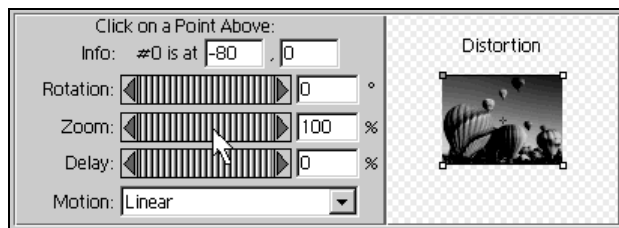


Рис. 5.81. Масштабирование ключевого кадра клипа

Замечание

Ключевые кадры масштабирования клипа помечаются в области настройки траектории движения маркером красного цвета.

Задержка клипов

С помощью полосы протяжки **Delay** (Задержка) в группе настройки параметров в нижней части диалогового окна **Motion Settings** (Установки движения) устанавливается *задержка* (delay), или *остановка движения*, клипа на некотором промежутке времени после любого ключевого кадра.

Для этого следует выполнить похожие действия:

1. Выделите ключевой кадр, после которого вы хотите создать задержку в анимации клипа, в области настройки траектории или на линейке времени.
2. В группе настройки параметров (см. рис. 5.81) перетащите полосу протяжки **Delay** (Задержка) вправо до нужной величины задержки. Ориентируйтесь на численные показания задержки (в процентах, относительно общей длительности клипа) справа от полосы протяжки **Delay** (Задержка) и на синий индикатор задержки, появляющийся на линейке времени (рис. 5.82). Кроме того, можно ввести численное значение задержки в поле ввода.
3. При желании создайте задержку анимации после других ключевых кадров.

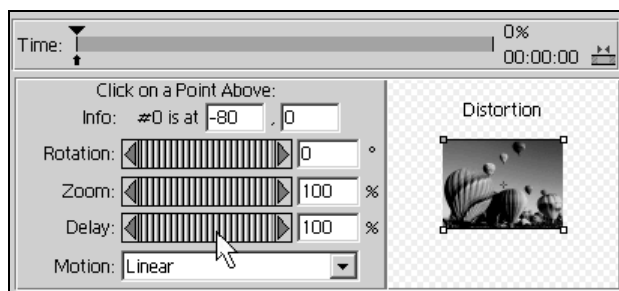


Рис. 5.82. Создание задержки анимации для всего клипа

Совет

Описанным образом можно вовсе выключить спецэффект движения, задав максимальную задержку в 100% на протяжении всего клипа (рис. 5.82).

5.3.6. Настройка вращения и деформации

Вращение клипов также создается заданием угла поворота (в градусах) на каждом ключевом кадре. В промежутках между ними Premiere автоматически пересчитывает, на какой угол должен повернуться клип на соответствующем участке траектории.

Замечание

Помните, что полный поворот вокруг своей оси соответствует 360°, двойной поворот — 720° и т. д. Угол поворота против часовой стрелки обозначается отрицательным числом.

Угол поворота (см. рис. 5.81 или 5.82) задается полосой протяжки **Rotation** (Вращение), также снабженной полем для числового ввода угла поворота, подобно полям **Delay** (Задержка) и **Zoom** (Масштаб) (см. разд. 5.3.5).

Деформация, или *искажение* (distortion), клипов задается в специальной миниатюре **Distortion** (Искажение) справа от группы настройки параметров. С помощью этой миниатюры можно визуально определить как искажение, так и некоторые другие установки ключевых кадров движения. Перечислим возможности этой миниатюры.

- ❑ Перетаскиванием любого из четырех маркеров на миниатюре **Distortion** (Искажение) можно деформировать клип (рис. 5.83). При этом клип теряет свою форму правильного прямоугольника, приобретая характерное искажение (пример деформации приведен в самом начале *разд. 5.3* на рис. 5.71).
- ❑ Перетаскиванием кадра на миниатюре за его середину можно сместить кадр в другое положение относительно видимой области кадра фильма (рис. 5.84). Эти действия синхронно дублируются на области настройки траектории.
- ❑ Перетаскивание любого из четырех маркеров деформации при нажатой клавише <Alt> приводит к повороту ключевого кадра клипа вокруг своей оси (рис. 5.85).

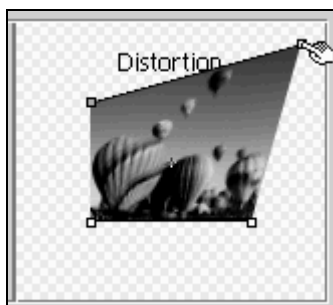


Рис. 5.83. Деформация ключевого кадра клипа

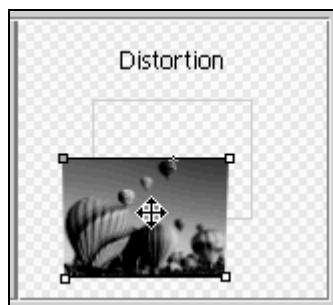


Рис. 5.84. Смещение ключевого кадра клипа

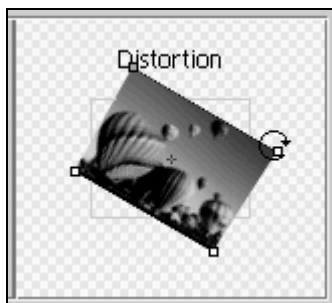


Рис. 5.85. Поворот ключевого кадра клипа

5.3.7. Управление диалоговым окном *Motion Settings*

Командные кнопки в диалоговом окне **Motion Settings** (Установки движения) позволяют выполнять следующие действия:

- ☐ **OK** — подтверждает настройки движения и осуществляет выход из диалогового окна;
- ☐ **Cancel** (Отмена) — отменяет действия и производит выход из диалогового окна с возвращением к прежним установкам;
- ☐ **Load** (Загрузить) — загружает установки движения, предварительно сохраненные во внешнем файле;
- ☐ **Save** (Сохранить) — сохраняет текущие установки движения во внешнем файле для их последующего применения данному или другому клипу;
- ☐ **Center** (Центрировать) — размещает текущий ключевой кадр по центру видимой области;
- ☐ **Reset** (Сброс) — устанавливает все параметры для текущего ключевого кадра в исходное положение (угол поворота сбрасывает в ноль, масштаб в 100% и т. д.);
- ☐ **Remove** (Удалить) — уничтожает все установки движения без возможности их восстановления и осуществляет выход из диалогового окна.

Замечание

Напомним, что временно отключить спецэффект анимации для клипа, выделенного в окне **Timeline** (Монтаж), с возможностью его последующего включения можно кнопкой **Enable Effect** (Включить эффект) справа от надписи **Motion** (Движение) в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом).

Замечание

Просмотреть в окне **Monitor** (Монитор), как будет выглядеть эффект анимации в фильме, можно путем протаскивания указателя мыши по шкале времени при нажатой клавише <Alt> либо путем выделения соответствующего участка рабочей области и созданием предварительного просмотра нажатием клавиши <Enter>.

Замечание

Имеется возможность сохранить созданные пользователем установки спецэффекта движения для их последующего применения другим клипам. Для этого в диалоговом окне **Motion Settings** (Установки движения) нажатием кнопки **Save** (Сохранить) сохраните в файле специального формата эти установки. Затем при настройке эффекта движения для другого клипа их можно будет загрузить при помощи кнопки **Load** (Загрузить). Учтите, что установки движения привязываются к общей продолжительности клипа, и относительное положение всех ключевых кадров во времени определяется Premiere, исходя из длительности клипа.

5.4. Эффекты

В Adobe Premiere *эффектами* называются самые разнообразные спецэффекты, которые делают что-то с изображением видеоклипа или звуком аудиоклипа. В прошлых версиях Premiere эффекты назывались *фильтрами*, чем подчеркивалось их назначение — изменение изображения или звука в соответствии с каким-либо численным алгоритмом фильтрации. В соответствии с объектом действия эффекты делятся на два семейства:

- ❑ **Video** (Видеоэффекты);
- ❑ **Audio** (Аудио- или звуковые эффекты).

Назначение этих эффектов производится с помощью одноименных палитр **Video** (Видеоэффекты) и **Audio** (Аудиоэффекты) (рис. 5.86 и 5.87 соответственно).

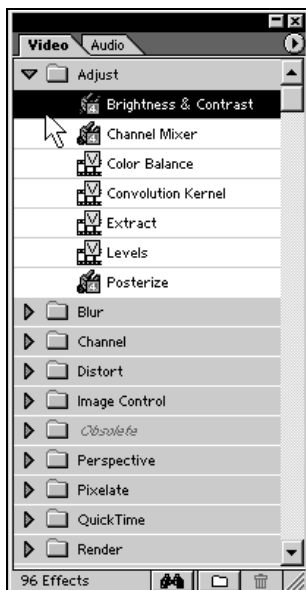


Рис. 5.86. Палитра Video

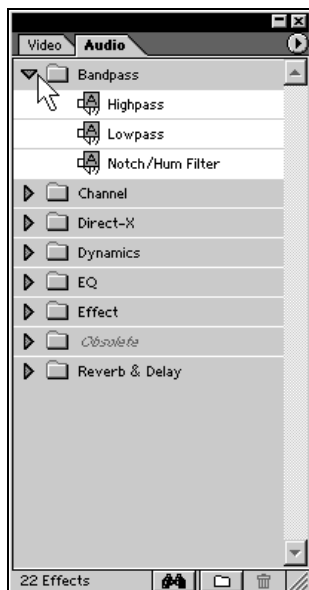


Рис. 5.87. Палитра Audio

Эффекты можно также условно разделить на два типа:

- ❑ *статические* — одинаково действующие на все кадры клипа;
- ❑ *динамические* — меняющиеся во времени с течением действия клипа.

Статические эффекты настраиваются при помощи палитр **Video** (Видеоэффекты), **Audio** (Аудиоэффекты) и **Effect Controls** (Управление эффектом), а динамические — при помощи ленты ключевых кадров эффектов (аналога ленточных регуляторов).

5.4.1. Создание эффектов

Чтобы назначить определенный эффект клипу:

1. Вызовите на экран палитру **Video** (Видеоэффекты) для назначения эффекта видеоклипу или **Audio** (Аудиоэффекты) — для звукового клипа. Напомним, что для этого следует воспользоваться соответствующим пунктом меню **Window** (Окно).
2. Отыщите нужный эффект в списке эффектов в палитре. Например, назначим клипу `x-files.avi` эффект **Brightness & Contrast** (Яркость и контраст), предназначенный для изменения яркости или контраста клипа (рис. 5.88).



Рис. 5.88. Подготовка к назначению эффекта

3. Перетащите эффект из палитры на клип в окно **Timeline** (Монтаж). О возможности применения эффекта данному клипу будет свидетельствовать выделение клипа темным тоном при наведении на него эффекта. В результате клипу будет назначен соответствующий спецэффект, о чем будет свидетельствовать надпись на нем в окне **Timeline** (Монтаж). Кроме того, в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) появится панель с названием эффекта (рис. 5.89). Даже если эта палитра была до этого скрыта, она появится на экране.



Рис. 5.89. Клип с назначенным эффектом **Brightness & Contrast**

4. Отрегулируйте параметры эффекта при помощи панели эффекта в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) (рис. 5.90) либо посредством специального диалогового окна с настройками эффекта, доступного

после щелчка по ссылке **Setup** (Настройка), если такая ссылка имеется на панели эффекта.

Замечание

Некоторые из эффектов выводят это диалоговое окно сразу после перетаскивания эффекта из палитры на клип.

После назначения эффекта клипу его можно отредактировать при помощи палитры **Effect Controls** (Управление эффектом) (см. разд. 5.4.3), т. е. изменить настройки эффекта, а также удалить эффект или назначить клипу дополнительные эффекты.



Рис. 5.90. Регулировка параметров эффекта

5.4.2. Палитры управления эффектами

При редактировании спецэффектов применяются три палитры. Две из них — **Video** (Видеоэффекты) и **Audio** (Аудиоэффекты) — являются как бы библиотеками видео- и звуковых эффектов и служат для вставки того или иного спецэффекта в фильм. Третья палитра — **Effect Controls** (Управление эффектом) — применяется для просмотра эффектов, назначенных выделенному в окне **Timeline** (Монтаж) клипу, и регулировки их параметров.

Палитры эффектов

Палитры **Video** (Видеоэффекты) и **Audio** (Аудиоэффекты) (см. рис. 5.86 и 5.87 соответственно) организованы точно так же, как и палитра **Transitions**

(Переходы) (см. *разд. 5.1.1*). Поэтому ограничимся самыми общими напоминаниями о настройке и использовании этих палитр.

- ❑ Эффекты в палитрах разложены по папкам, для раскрытия содержимого которых следует щелкнуть на треугольной кнопке слева от имени папки.
- ❑ Сворачивание развернутой папки производится также щелчком на ее треугольной кнопке.
- ❑ Разворачивание и сворачивание сразу всех папок производится командой меню палитры **Expand all Folders** (Развернуть все папки) и **Collapse all Folders** (Свернуть все папки) соответственно.
- ❑ Порядок следования папок в палитре и эффектов в папках изменяется простым перетаскиванием.
- ❑ Допускается создание новой папки командой меню палитры **New Folder** (Создать папку) или одноименной кнопкой на панели инструментов в нижней части палитры. Переименовывается папка командой **Rename Folder** (Переименовать папку) из меню палитры.
- ❑ Для удаления эффекта или папки из палитры следует выделить нужный элемент щелчком мыши и нажать кнопку **Delete** (Удалить) на панели инструментов палитры.
- ❑ Найти эффект по названию можно нажатием кнопки **Find** (Найти) на панели инструментов палитры.
- ❑ Для временного (но не безвозвратного) скрытия выделенного эффекта из папки выберите в меню палитры команду **Hide Selected** (Скрыть выделенное). Эффект пропадет из палитры. Вернуть все временно скрытые эффекты можно командой меню палитры **Show Hidden** (Показать скрытые). Отменяет режим скрытого эффекта команда меню палитры **Show Selected** (Показать выделенное).

Замечание

Ряд эффектов из папки **Obsolete** (Устаревшие) являются скрытыми изначально. Эти эффекты в новой версии *Premiere* заменены другими, более совершенными и не рекомендованы для современного использования.

Палитра *Effect Controls*

Палитра **Effect Controls** (Управление эффектом) (рис. 5.91) очень удобна для назначения и последующего редактирования эффектов для каждого клипа. В любой момент времени палитра **Effect Controls** (Управление эффектом) отображает информацию обо всех эффектах, назначенных выделенному в окне **Timeline** (Монтаж) клипу. В том числе она содержит сведения о спецэффектах наложения и движения и позволяет вызывать диалоговые окна для их настройки **Transparency Settings** (Установки прозрачности) и **Motion Settings** (Установки движения) соответственно.

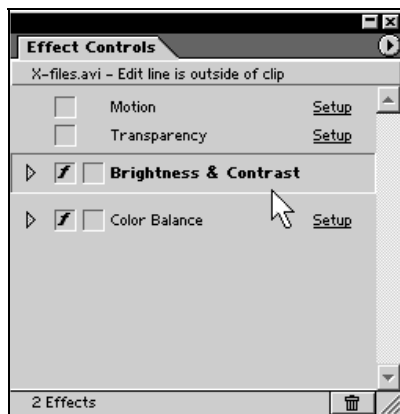


Рис. 5.91. Палитра Effect Controls

Рассмотрим интерфейс палитры **Effect Controls** (Управление эффектом).

□ Справа от вкладки палитры **Effect Controls** (Управление эффектом) находится кнопка вызова ее меню (рис. 5.92). Это меню позволяет организовать введение основных команд для манипуляции эффектами. Меню палитры (рис. 5.92) имеет следующие команды:

- **Effect Enabled** (Включить эффект) — включает или выключает выделенный эффект (команда эквивалентна кнопке **Enable Effect** (Включить эффект) на панели выделенного эффекта);
- **Keyframing Enabled** (Включить ключевые кадры) — включает динамический режим для выделенного эффекта (команда эквивалентна кнопке **Enable Keyframing** (Включить ключевые кадры) на панели выделенного эффекта);
- **Remove Selected Effect** (Удалить эффект) — удаляет безвозвратно выделенный эффект (команда эквивалентна нажатию кнопки **Remove** (Удалить) в строке состояния внизу палитры);
- **Remove All Effects from Clip** (Удалить все эффекты) — безвозвратно удаляет все эффекты, назначенные клипу;
- **No Previews** (Выключить просмотр) — выключает опцию расчета текущего кадра и показа его в окне **Monitor** (Монитор) при регулировке параметра эффекта (таким образом, время на расчеты не тратится);
- **Preview After Adjust** (Просмотр после регулировки) — включает опцию показа текущего кадра в окне **Monitor** (Монитор) после каждой регулировки какого-либо параметра эффекта;
- **Preview During Adjust** (Просмотр во время регулировки) — включает опцию показа текущего кадра в окне **Monitor** (Монитор) синхронно

с регулировкой эффекта (самый удобный, но и самый медленный способ редактирования эффектов);

- **Draft Quality** (Черновое качество) — опция экономичного рендеринга: быстрота расчетов при регулировке эффекта достигается за счет некоторой потери качества кадра;
- **Best Quality** (Лучшее качество) — опция показа в окне **Monitor** (Монитор) реального кадра (наиболее медленный режим рендеринга).

Замечание

Особенности применения большинства описанных команд будут приведены в следующем разделе.

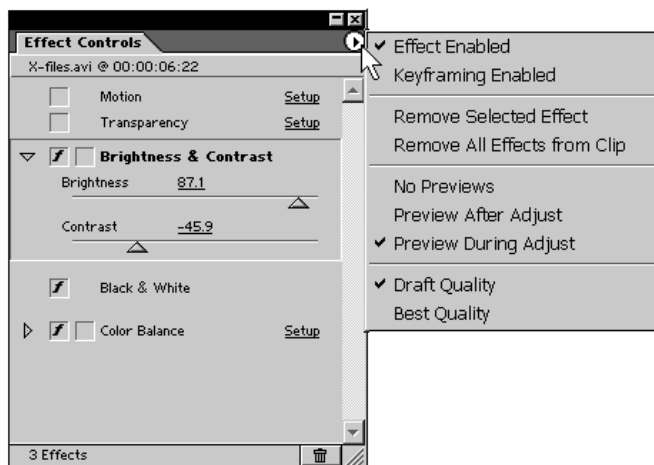


Рис. 5.92. Меню палитры Effect Controls

- Непосредственно под закладкой с именем палитры находится информационная панель с именем выделенного клипа и положением линии редактирования в окне **Timeline** (Монтаж). Если линия редактирования находится за пределами клипа, то выводится соответствующая информационная строка (как на рис. 5.91), а в противном случае выводится ее тайм-код в фильме (см. рис. 5.92).
- Основную часть палитры занимает область со списком спецэффектов, назначенных клипу. Они расположены в порядке применения эффектов клипу при осуществлении расчетов для компиляции фильма или создания предварительного просмотра в окне **Monitor** (Монитор). При этом в список включены и другие спецэффекты, рассмотренные нами в предыдущих разделах этой главы.

Спецэффекты располагаются в следующем порядке:

- **Motion** (Движение);
- **Transparency** (Прозрачность) (только для клипов с дорожек наложенных, т. е. **Video 2** (Видео 2) и выше);
- эффекты из палитр **Video** (Видеоэффекты) и **Audio** (Аудиоэффекты) в том порядке, в котором будет проводиться рендеринг.

- ❑ Слева от названия каждого эффекта находится кнопка **Enable Effect** (Включить эффект). Если она нажата (что символизируется буквой *f* внутри кнопки), то эффект применяется к клипу. Если кнопка не нажата, то эффект временно выключен.
- ❑ Некоторые из эффектов имеют еще одну кнопку **Enable Keyframing** (Включить ключевые кадры). Нажатие этой кнопки (показываемое пиктограммой в виде секундомера внутри нее) позволит применять динамические эффекты (см. разд. 5.4.4). Если же эта кнопка выключена, то эффект не является динамическим.
- ❑ Один из эффектов является выбранным, что символизируется жирным шрифтом его имени и характерным выделением панели эффекта в палитре. К этому эффекту будут относиться команды, вводимые в меню палитры. К примеру, на рис. 5.91 и 5.92 выделенным является эффект **Brightness & Contrast** (Яркость и контраст).
- ❑ Треугольная кнопка, расположенная слева от имени эффекта, разворачивает или сворачивает эффект. Развернутый эффект позволяет регулировать его параметры непосредственно в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом). Свернутый эффект занимает в палитре меньше места и дает возможность окинуть взглядом установки большего числа эффектов одновременно.
- ❑ Некоторые типы эффектов имеют на панели ссылку **Setup** (Настройка). С ее помощью вызывается дополнительное диалоговое окно с настройками эффекта. В частности, такие ссылки имеют уже изученные нами спецэффекты **Motion** (Движение) и **Transparency** (Прозрачность). Ссылки **Setup** (Настройка) для этих спецэффектов позволяют загрузить диалоговые окна **Motion Settings** (Установки движения) и **Transparency Settings** (Установки прозрачности).
- ❑ В нижней части палитры находится строка состояния, информирующая о количестве включенных в данный момент эффектов (с учетом спецэффектов движения и прозрачности), а также кнопка **Remove** (Удалить) с пиктограммой мусорной корзины, позволяющая удалить выделенный эффект.

5.4.3. Редактирование эффектов

Коротко рассмотрим основные приемы редактирования эффектов при помощи палитры **Effect Controls** (Управление эффектом).

Назначение эффекта клипу

Для того чтобы добавить эффект клипу:

1. Выделите нужный клип в окне **Timeline** (Монтаж).
2. Перетащите эффект из палитры **Video** (Видеоэффекты) или **Audio** (Аудиоэффекты) на клип в окно **Timeline** (Монтаж) или на палитру **Effect Controls** (Управление эффектом).
3. При необходимости отрегулируйте параметры эффекта.

Замечание

Новый эффект добавляется последним к списку имеющихся эффектов.

Изменение последовательности эффектов

Последовательность применения спецэффектов в ряде случаев имеет ключевое значение. На рис. 5.93 показан пример использования эффектов **Sharpen** (Резкость) и **Noise** (Шум) сначала в прямом (слева на рисунке), а затем в обратном порядке (справа). Видно, что изображения кадра несколько отличаются. В ряде случаев влияние порядка применения эффектов может быть намного сильнее.

Чтобы изменить порядок следования эффектов в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом), необходимо просто перетащить нужный эффект на новое место, зацепив указателем мыши панель эффекта в палитре.



Рис. 5.93. Кадры фильма с разной последовательностью применения эффектов

Временное выключение эффекта

Чтобы временно выключить эффект, не удаляя его совсем, достаточно нажать кнопку **Enable Effect** (Включить эффект) слева от его названия. Пиктограмма в виде буквы *f* внутри кнопки пропадет, и эффект не будет прини-

маться во внимание при расчете кадра фильма. При этом все настройки эффекта сохраняются. Повторное нажатие кнопки **Enable Effect** (Включить эффект) заново включает эффект.

Удаление эффекта

Чтобы безвозвратно удалить лишний эффект для выделенного в окне **Timeline** (Монтаж) клипа:

1. Выделите эффект в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом).
2. Нажмите кнопку **Remove Effect** (Удалить) в правом нижнем углу палитры (рис. 5.94), либо выберите в меню палитры команду **Remove Selected Effect** (Удалить эффект).
3. Подтвердите удаление эффекта нажатием кнопки **Yes** (Да) в появившемся диалоговом окне с предупреждением (рис. 5.95).

Замечание

Для того чтобы безвозвратно удалить сразу все эффекты, назначенные клипу, выберите в меню палитры команду **Remove All Effects from Clip** (Удалить все эффекты).



Рис. 5.94. Удаление эффекта

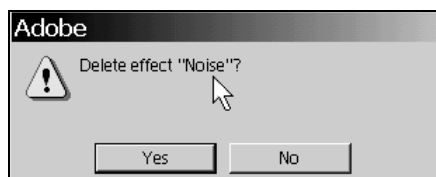


Рис. 5.95. Подтверждение удаления эффекта

Настройка эффектов

Настройку эффектов, т. е. регулировку их параметров, можно проводить двумя способами:

- ☐ непосредственно на панели эффекта в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) (рис. 5.96);
- ☐ в специальном диалоговом окне с настройками эффекта, которое вызывается для некоторых типов эффектов при помощи ссылки **Setup** (Настройка) на панели эффекта (рис. 5.97).

Замечание

Для настройки параметров эффекта в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) его следует предварительно развернуть в палитре нажатием треугольной кнопки слева от названия эффекта (см. рис. 5.96).

Помните, что разные эффекты позволяют регулировать различные параметры, а некоторые из них не имеют никаких параметров для регулировки.

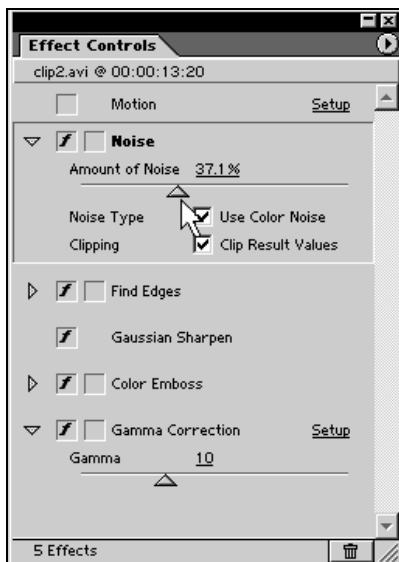


Рис. 5.96. Настройка эффекта в палитре **Effect Controls**

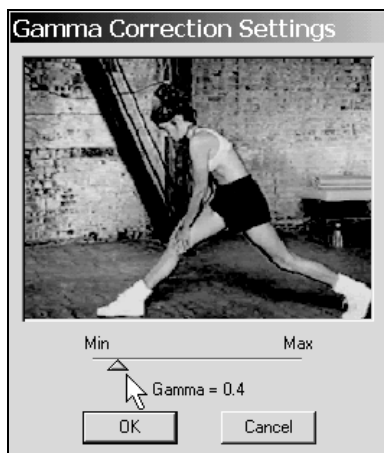


Рис. 5.97. Настройка эффекта в дополнительном диалоговом окне

Просмотр фильма со спецэффектами

Если каким-либо клипам в окне **Timeline** (Монтаж) назначены спецэффекты, то просмотр их в режиме реального времени в окне **Monitor** (Монитор) невозможен, поскольку **Premiere** требуется дополнительное время для ком-

пияции фильма, т. е. математических расчетов изменения каждого его кадра. Для того чтобы все-таки просмотреть, как будут выглядеть клипы со спецэффектами, можно применить один из следующих способов.

- ❑ Просмотреть сразу несколько кадров фильма в динамике можно протаскиванием указателя мыши по шкале времени при нажатой клавише <Alt>.
- ❑ Просматривать отдельные кадры фильма следует щелчками на шкале времени при нажатой клавише <Alt>.
- ❑ Можно скомпилировать нажатием клавиши <Enter> часть фильма, выделенную полосой выбора рабочей области. После создания файла предварительного просмотра (которое может занять некоторое время) можно просматривать фильм в окне **Monitor** (Монитор) обычными способами.
- ❑ Воспользоваться верхним меню **Timeline** (Монтаж) или контекстным меню (вызывая его на полосе выбора рабочей области в окне монтажа), выбирая для создания предварительного просмотра пункт **Preview** (Предварительный просмотр).

5.4.4. Динамические эффекты

Многие спецэффекты можно сделать динамическими, т. е. изменяющими свои параметры во времени. На рис. 5.98 приведен пример двух кадров клипа с динамическим эффектом (именно, с эффектом гамма-коррекции). В промежуточных кадрах между этими двумя кадрами изображение плавно изменяет насыщенность цвета (в черно-белом варианте это проявляется изменением его яркости).



Рис. 5.98. Динамические эффекты изменяют интенсивность вдоль клипа

Если тот или иной эффект это допускает, то в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) слева от названия эффекта располагаются не одна, а две кнопки: **Enable Effect** (Включить эффект) и **Enable Keyframing** (Вклю-

чить ключевые кадры) (рис. 5.99). Для настройки динамического эффекта применяется знакомая нам техника 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).

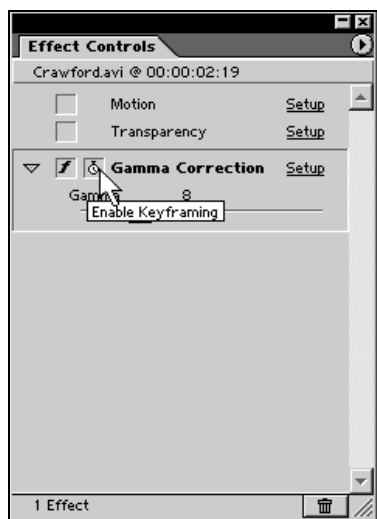


Рис. 5.99. Включение динамического режима для эффекта

Внимание!

Не путайте ключевые кадры эффектов с термином "ключевой кадр", который используется кодеками для сжатия.

Лента ключевых кадров

Для настройки динамического эффекта служит *лента ключевых кадров* (keyframe line) в окне **Timeline** (Монтаж), по действию похожая на ленточные регуляторы громкости и прозрачности. Чтобы вызвать ее на экран:

1. Разверните трек с нужным вам клипом нажатием треугольной кнопки на заголовке трека.
2. Нажмите кнопку **Display Keyframes** (Показать ключевые кадры) на заголовке трека (рис. 5.100).

Замечание

Как вы видите, для видеотреков возможны два режима показа ленточных регуляторов: ленты ключевых кадров (кнопка слева) и регулятора прозрачности

(кнопка справа). Для аудиотреков таких режимов три: помимо ленты ключевых кадров существуют два ленточных регулятора громкости и панорамы. Кроме того, имеется возможность показа и амплитудного графика звука (рис. 5.101).

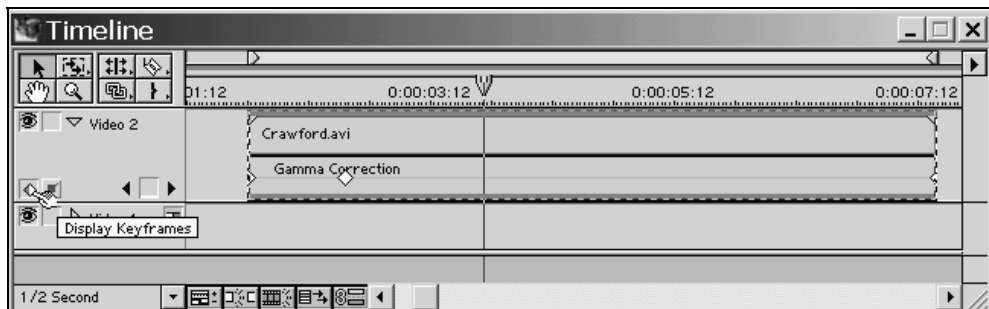


Рис. 5.100. Лента ключевых кадров на видеоклипе

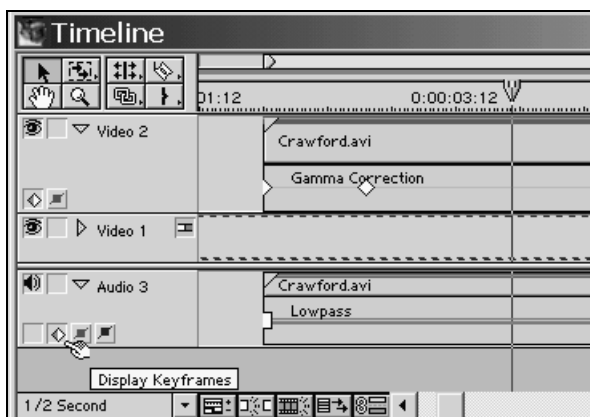


Рис. 5.101. Вызов ленты ключевых кадров аудиозвучающих для связанного клипа

После того как вы включили ленту ключевых кадров, на клипах, помещенных на трек, начинает отображаться голубая горизонтальная линия с пометкой названия примененного эффекта и *маркерами ключевых кадров* эффекта (keyframe icon) в виде ромбов на этой линии (рис. 5.100 и 5.101). Принцип дальнейших действий по настройке динамического эффекта очень прост: следует поместить линию редактирования на нужный кадр клипа и отрегулировать параметры эффекта в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом). Этот кадр станет ключевым (будет снабжен ромбом на ленте ключевых кадров), а установки эффекта, определяемые вами в палитре, будут относиться именно к этому кадру. Настройки эффекта для других ключевых кадров сохранятся прежними.

Внимание!

Помните, что если для эффекта в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) включен режим **Enable Keyframing** (Включить ключевые кадры), то настройки эффекта, которые вы регулируете, относятся только к текущему кадру клипа, выделенному линией редактирования в окне **Timeline** (Монтаж).

Создание динамического эффекта

Обобщим сказанное в предыдущем разделе. Для создания динамического эффекта вам следует выполнить следующие действия:

1. Выделите нужный клип в окне **Timeline** (Монтаж).
2. Выделите в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) эффект, который вы желаете сделать динамическим. (Если эффекта еще нет, то назначьте его перетаскиванием из палитр эффектов на клип.)
3. Нажмите кнопку **Enable Keyframing** (Включить ключевые кадры) слева от имени эффекта в палитре.
4. Вызовите на экран в окне **Timeline** (Монтаж) ленту ключевых кадров.
5. Поочередно установите линию редактирования на нужные кадры клипа, которые вы желаете сделать ключевыми, и отрегулируйте настройки эффекта в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) для каждого из кадров.
6. Просмотрите результат протаскиванием указателя мыши вдоль шкалы времени при нажатой клавише <Alt>.

Замечание

Выделить эффект можно и в окне **Timeline** (Монтаж), на ленте ключевых кадров. Если эффектов клипу назначено несколько, то текущий эффект выбирается из раскрывающегося списка в правой части клипа на ленте ключевых кадров.

Редактирование динамического эффекта

Изменить настройки динамического эффекта можно путем добавления новых ключевых кадров, изменением настроек эффекта на существующих ключевых кадрах, либо удалением имеющихся ключевых кадров.

Для того чтобы отредактировать или удалить имеющийся ключевой кадр эффекта клипа, следует очень точно поместить на него линию редактирования в окне **Timeline** (Монтаж). Чтобы не делать этого вручную, в **Premiere** предусмотрен инструмент, называемый *навигатором ключевых кадров* (key-frame navigator). Он располагается в заголовке трека, содержащего клип, в его нижней части (рис. 5.102). С помощью кнопок слева и справа можно переходить к предыдущему или следующему ключевому кадру клипа. В кнопке посередине отображается информация о том, является ли текущий

кадр фильма ключевым кадром выделенного клипа. Если является, то внутри кнопки вы увидите флажок проверки (как на рис. 5.102), а если нет — то кнопка будет пустой (как на рис. 5.100).

Для удаления текущего ключевого кадра достаточно щелкнуть на средней кнопке навигатора с флажком проверки внутри.

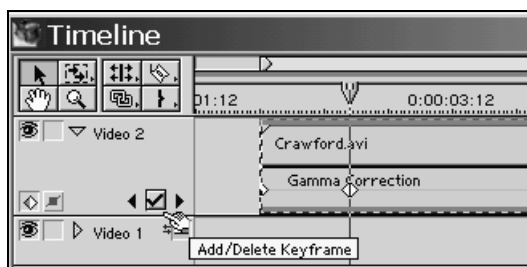


Рис. 5.102. Навигатор ключевых кадров

Удаление динамического эффекта

Для безвозвратного удаления динамического эффекта просто выключите кнопку **Enable Keyframing** (Включить ключевые кадры) в палитре **Effect Controls** (Управление эффектом) и подтвердите ваше намерение в появившемся диалоговом окне-предупреждении.

5.4.5. Типы видеоэффектов

Коротко перечислим названия папок с видеоспецэффектами, включенными в пакет Adobe Premiere, и скажем несколько слов об их специфике.

- ☐ **Adjust** (Регулировка) — очень важная с практической точки зрения группа спецэффектов, позволяющих регулировать типовые параметры изображения. Сходные эффекты помещены в папку **Image Control** (Управление изображением). С помощью эффектов этих двух папок можно изменить яркость (brightness), контрастность (contrast) изображения, цветовой баланс, т. е. относительное содержание красного (red), зеленого (green) и синего (blue) цветов в изображении. За эти функции ответственны эффекты **Brightness & Contrast** (Яркость и контраст) и **Color Balance** (Цветовой баланс) соответственно. Кроме традиционной RGB-регулировки цветового баланса (red-green-blue) в более сложных эффектах возможна регулировка в параметрах "оттенок-яркость-насыщенность" (hue-lightness-saturation) и применение интегральных сдвигов спектра изображения в основных цветах.
- ☐ **Blur** (Размытие) — спецэффекты размытия изображения. В зависимости от типа спецэффекта размытие осуществляется по различным математи-

ческим алгоритмам и с соответствующей возможностью регулировки различных параметров. Применение этих эффектов позволяет скорректировать изображение, сгладив его и придав ему большую мягкость. Некоторые из эффектов имитируют различные устройства или направление размытия, например **Camera Blur** (Размытие камерой) и **Radial Blur** (Круговое размытие).

- ❑ **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 самых различных направлений с самыми разными параметрами. Как правило, эти эффекты имитируют те или иные действия или устройства, например **Mirror** (Зеркало), **Wave** (Волна), **Lense Distortion** (Линза) и т. п. Сочетание различных алгоритмов схождения, расхождения и деформации изображения позволяет достичь близкой ассоциации с одним из этих устройств.
- ❑ **Image Control** (Управление изображением) — различные эффекты для регулировки параметров яркости, цветового баланса изображения клипов (см. описание группы эффектов **Adjust** (Регулировка)).
- ❑ **Obsolete** (Устаревшие) — эффекты, которые в новой версии **Premiere** заменены другими, более совершенными и практичными. Тем не менее, если вы работали с ними в старых версиях программы, они будут работать и в **Premiere 6.5**. Однако их дальнейшее применение не рекомендуется.
- ❑ **Perspective** (Перспектива) — группа эффектов, добавляющая некоторые трехмерные эффекты клипам, такие как поворот плоскости кадра клипа, добавление тени, а также растяжения, сжатия или перевероты в различных направлениях.
- ❑ **Pixelate** (Пикселизация, или укрупнение пикселей) — эффекты, состоящие в укрупнении тем или иным способом отдельных участков изображения — пикселей. К этой группе относятся такие спецэффекты, как **Crystallize** (Кристаллизация), **Facet** (Грань) и **Pointillize** (Укрупнение точек).
- ❑ **Render** (Растр) — эффект **Lense Flare** (Блик линзы) позволяет создать характерный световой блик, подобно отсвету в объективе камеры.
- ❑ **Sharpen** (Резкость) — несколько эффектов, позволяющих отрегулировать (в частности, повысить) резкость изображения. Различные эффекты из этой группы отыскивают места в кадре клипа, где происходят изменения цвета изображения, и усиливают степень перехода цвета, делая ее более контрастной.

- ❑ **Stylize** (Стилизация) — еще одна группа эффектов для разнообразной имитации. Изображение изменяется по довольно сложным алгоритмам, которые создают эффект "снега" на экране (**Noise**), мозаики (**Mosaic**), ветра (**Wind**), рельефности (**Emboss**) и т. п.
- ❑ **Time** (Динамика) — группа эффектов, достигающих своеобразного размытия 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 делая его гротескным.
- ❑ **Transform** (Преобразование) — эффекты, позволяющие преобразовать определенным образом кадр клипа. Например, эффект **Camera View** (Взгляд сквозь камеру) характерно искажает кадр, имитируя его просмотр сквозь объектив кинокамеры; эффект **Resize** (Изменение размера) позволяет вырезать из кадра прямоугольную область, а все, что находится за ее пределами, исключить из фильма; эффект **Horizontal Flip** (Горизонтальное отражение) отражает изображение от горизонтальной оси и т. д.
- ❑ **QuickTime Effects** (Эффекты QuickTime) — если на вашем компьютере установлено приложение QuickTime версии 4 или более поздней, то вы сможете использовать довольно многочисленную группу спецэффектов, поставляемых вместе с этим приложением.

5.4.6. Типы аудиоэффектов

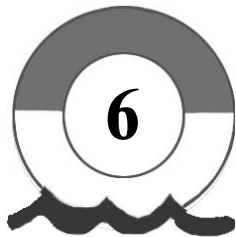
Перечислим теперь группы звуковых эффектов.

- ❑ **Bandpass** (Диапазон) — эффекты, позволяющие вырезать из спектра аудиоклипа высокие, как фильтр **Lowpass** (НЧ), или низкие, как фильтр **Highpass** (ВЧ), частоты.
- ❑ **Channel** (Канал) — эффекты, регулирующие различные параметры стереофонического и панорамного звучания.
- ❑ **Direct-X** (Фильтр DirectX) — эффекты, которые вам могут понадобиться для создания фильмов в стандарте DirectX.
- ❑ **Dynamics** (Динамика) — эффекты, регулирующие так называемый динамический диапазон, т. е. разницу между громкими и тихими звуками. С их помощью, к примеру, можно сделать тихие звуки более громкими, без существенного увеличения громкости и без того громких звуков, и наоборот.
- ❑ **EQ** (Эквалайзер) — несколько эффектов, нужных для более точной настройки спектра звука, нежели простые фильтры **Bandpass** (Диапазон). Например, при помощи эффекта **Equalize** (Эквалайзер) можно изменять

интенсивность звука в семи частотных диапазонах. Более точную настройку спектра позволяет осуществить другой эффект — **Parametric Equalization** (Параметрический эквалайзер).

- ❑ **Effect** (Эффект) — несколько звуковых спецэффектов для различной имитации, например, популярный эффект **Chorus** (Хор).
- ❑ **Reverb & Delay** (Реверберация и задержка) — эффекты для создания эффекта эха, реверберации звука (имитации помещения с хорошей акустикой), а также настройки задержек, важных для электронной танцевальной музыки.

ГЛАВА 6



Титры

Эта глава посвящена титрам — текстовым подписям и рисункам, которые пользователь имеет возможность 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.).

Клипы с титрами создаются (см. *разд. 6.1*) и редактируются непосредственно в *Premiere* при помощи специального встроенного графического редактора (см. *разд. 6.2*), называемого, начиная с версии 6.5, *дизайнером титров* (Title Designer). В предыдущих версиях *Adobe Premiere* редактор титров был совсем другим, и его возможности были весьма ограниченными. С одной стороны, новый редактор титров расширяет поле деятельности пользователя и упрощает монтаж, а с другой — значительно замедляет работу программы на не очень мощных компьютерах.

Совет

Личный опыт авторов свидетельствует о том, что из всех версий ОС Windows редактор титров наилучшим образом работает на компьютерах, управляемых Windows XP.

Несмотря на нововведения разработчиков, Дизайнер титров существенно уступает в возможностях традиционным графическим пакетам (таким как, к примеру, *Adobe Photoshop*). Однако дизайнер титров нацелен именно на создание характерного оформления кадров видеофильма. Примерами могут служить средства для создания бегущего текста (см. *разд. 6.6*) или развитой системы управления прозрачностью фона и графики.

Замечание

Если возможностей дизайнера титров, встроенного в *Premiere*, для вас 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, называемые *кривыми Безье* (см. разд. 6.3), которые позволяют пользователю применить самые разнообразные виды форматирования (см. разд. 6.4) и геометрических преобразований (см. разд. 6.5).

6.1. Клипы с титрами

Для создания и редактирования титров предназначен специальный элемент интерфейса Premiere — окно **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров). Вводный раздел данной главы посвящен технике создания клипов с титрами, и основным приемам работы с ними как в окне **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров), так и в окне **Timeline** (Монтаж).

6.1.1. Создание клипа с титрами

Титры в Premiere 6.5 содержатся в клипах специального вида (называемых *клипами титров*), каждый из которых, в свою очередь, хранится на диске компьютера в особом файле с расширением prt1.

Для создания нового клипа с титрами выполните следующие действия:

1. Сделайте активной ту корзину (Bin) окна **Project** (Проект), в которой вы желаете разместить клип с титрами.
2. Выберите в верхнем меню команду **File | New | Title** (Файл | Создать | Титры) (рис. 6.1).

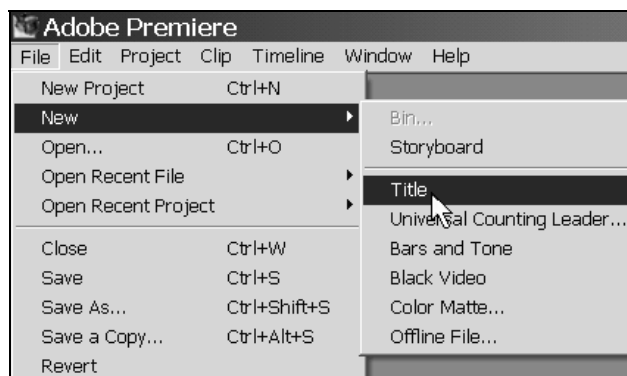


Рис. 6.1. Создание нового клипа с титрами

3. В открывшемся окне **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров) (рис. 6.2), пользуясь панелью инструментов этого окна, создайте нужные вам титры, т. е. добавьте необходимые текст, графику и т. п.

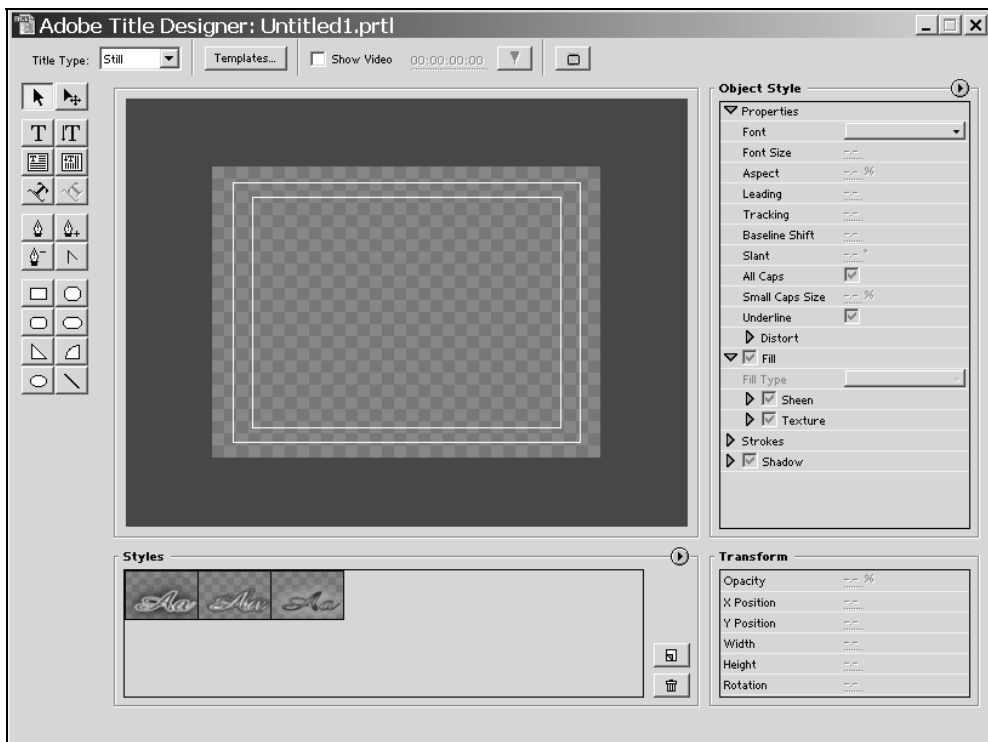


Рис. 6.2. Окно **Adobe Title Designer**

4. Выберите при активном окне **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров) в верхнем меню команду **File | Save** (Файл | Сохранить) (рис. 6.3).
5. Определите местонахождение и имя файла в соответствующем диалоговом окне **Save File** (Сохранение файла) (рис. 6.4). Титры сохраняются в специфических файлах Premiere с расширением prtl (Premiere Title).

После сохранения титров в файле клип с титрами появится в окне **Project** (Проект).

Замечание

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 **Create** (Создание) следует выбрать из раскрывающегося списка типа создаваемого объекта вариант **Title** (Титры).

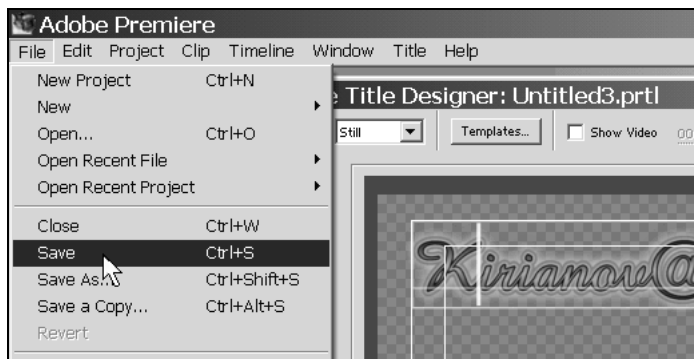


Рис. 6.3. Сохранение файла титров

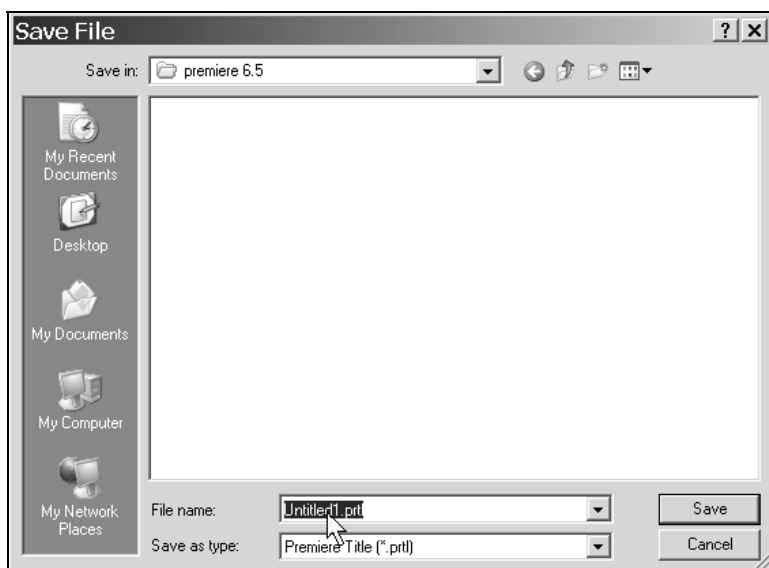


Рис. 6.4. Задание имени файла титров

Клипы с титрами отличаются от других клипов в Adobe Premiere тем, что каждый из клипов с титрами сохраняется в отдельном файле. Перед тем как вставить вновь созданный клип с титрами в окно **Project** (Проект), пользователю необходимо сохранить его в файле описанным способом. Только после этого клип с титрами появится в окне **Project** (Проект) (рис. 6.5).

Замечание

Если вы создаете новый клип с титрами или вносите изменения в существующий клип, инициировать сохранение файла можно, просто попытавшись за-

крыть окно **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров). Adobe Premiere при этом напомним вам, что клип надо предварительно сохранить в файле, выводя соответствующее информационное окно.

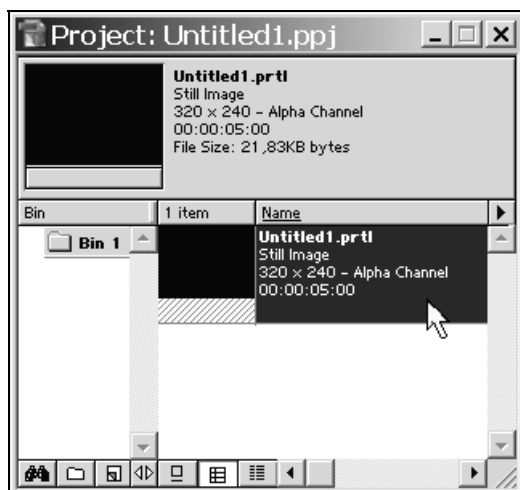


Рис. 6.5. Клип с титрами в окне Project

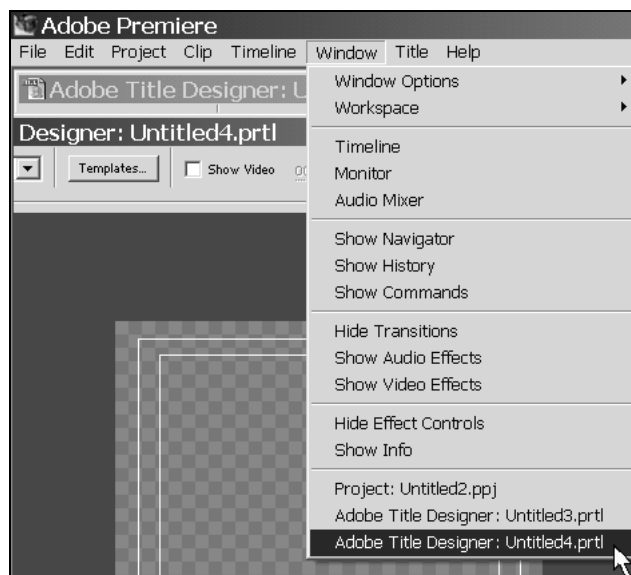


Рис. 6.6. Переключение между окнами Adobe Title Designer

Замечание

В предыдущих версиях Adobe Premiere (в частности, 6.0) использовался другой, более простой редактор титров. Файлы с титрами в старом формате имеют расширение `ptl` (а не `pttl`) и могут без проблем открываться в дизайнере титров Adobe Title Designer, примененном в Adobe Premiere 6.5. При этом принцип сохранения каждого клипа с титрами в отдельном файле остался неизменным.

Работать с фильмом в окне **Timeline** (Монтаж) можно и не закрывая окна **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров) или его нескольких окон, если одновременно редактируется несколько клипов с титрами. Сделать то или иное окно активным можно, щелкая в его пределах мышью, либо при помощи выпадающего меню **Window** (Окно), в нижней части которого приведен список всех открытых в данный момент окон (рис. 6.6). Последний способ особенно удобен, если на экране одновременно находится большое число окон, и многие из них полностью скрыты соседними окнами.

6.1.2. 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 окна **Timeline** (Монтаж), как обычный клип со статическим изображением (рис. 6.7). После этого клип с титрами будет включен в фильм (рис. 6.8). По умолчанию клипам с титрами присваивается тип прозрачности **Alpha Channel** (Альфа-канал) (о прозрачных наложениях см. разд. 5.2.4). Невидимый для пользователя альфа-канал клипа с титрами формируется в дизайнере титров Adobe Title Designer автоматически, исходя из их содержимого.

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) (см. рис. 6.7). Поэтому для клипов с титрами, вставленных в окно **Timeline** (Монтаж), можно определить весь спектр спецэффектов: движения, прозрачности и т. п.

Для последующего редактирования титров, ранее 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 `pttl`. Чтобы изменения, производимые над титрами, возымели действие в фильме, файл с титрами требует сохранения после каждого редактирования титров.



Рис. 6.7. Вставка клипа с титрами в фильм (из окна **Project** в окно **Timeline**)



Рис. 6.8. Титры в окнах **Timeline** и **Monitor**

6.2. Основы работы с Adobe Title Designer

Конечно, в начале работы с дизайнером титров **Adobe Title Designer** вам захочется максимально быстро начать создавать собственные титры, не тратя много времени на изучение его многочисленных возможностей. Поэтому 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 дизайнерах титров **Adobe Title Designer**.

6.2.1. Интерфейс Adobe Title Designer

Интерфейс дизайнера титров **Adobe Title Designer** довольно прост и интуитивен. Если вы имеете опыт работы с традиционными графическими редакторами, то без дополнительных затрат сил и времени сумеете пользоваться всем спектром возможностей, которые предоставляются этим дизайнером титров. С другой стороны, дизайнер титров **Adobe Title Designer** нацелен на решение задачи создания титров для фильмов, поэтому некоторые его опции являются специфическими.

Содержимое окна *Adobe Title Designer*

Основными составляющими интерфейса дизайнера титров **Adobe Title Designer** являются следующие элементы (см. рис. 6.2).

- ❑ *Панель инструментов* — представляет собой панель с кнопками и служит для выбора в каждый момент работы с титрами какого-либо одного инструмента. Каждый инструмент предназначен для определенных действий (например, инструмент **Select** (Выбор) — за выделение объектов, **Rectangle** (Прямоугольник) — для создания прямоугольника, **Text** (Текст) — для создания и редактирования текстовых объектов и т. д.).
- ❑ Раскрывающийся список **Title Type** (Тип титров) — служит 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, расположенные в правом верхнем углу этих панелей.
- ❑ Верхнее меню **Title** (Титры), которое появляется в строке меню, когда окно **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров) активно.

- ❑ **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 их размещения на полотне, размеры, обрамление и заливка и т. п. Элементы управления, примененные в дизайнерах титров Adobe Title Designer, весьма характерны.

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, данные параметры содержат списки второго уровня, например, список **Fill** (Заливка) — внутренние списки **Sheen** (Блик), **Texture** (Текстура) и т. д. Содержимое каждого списка можно раскрыть или закрыть (скрыть) щелчком на треугольной кнопке возле заголовка списка (рис. 6.9). Когда список раскрыт, такая кнопка направлена вниз, а когда его содержимое скрыто — вправо.

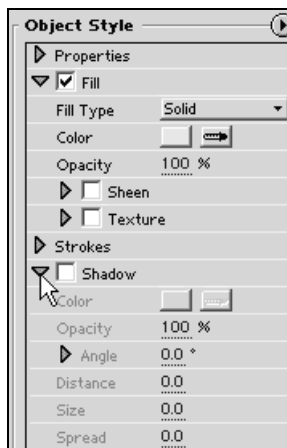


Рис. 6.9. Навигация по спискам панели **Object Style** в окне Adobe Title Designer

Регуляторы числовых параметров

Панели **Object Style** (Стиль объекта) и **Transform** (Преобразование) содержат большое количество специфических регуляторов числовых значений пара-

метров (см. рис. 6.9). Регуляторы выполнены в виде подчеркнутого числа. Управлять числовым значением параметра регуляторов можно двумя способами:

1. Выделяя число щелчком мыши и вводя с клавиатуры новое значение параметра, а затем нажимая клавишу <Enter> (рис. 6.10).
2. Помещая указатель мыши на линию подчеркивания под числом и перетаскивая эту линию влево или вправо (для уменьшения или увеличения числового значения параметра соответственно) (рис. 6.11).

Такой способ настройки параметров очень удобен и существенно экономит рабочее время пользователя.

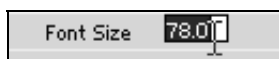


Рис. 6.10. Ввод числового значения параметра с клавиатуры

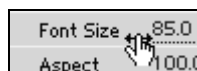


Рис. 6.11. Регулировка значения параметра при помощи перетаскивания линии подчеркивания

Настройка цвета

Еще один специфический элемент управления дизайнера титров Adobe Title Designer — это инструмент **Eyedropper** (Пипетка). Кнопку выбора инструмента **Eyedropper** (Пипетка) можно встретить среди параметров настройки цвета (например, цвета заливки, тени, линий обрамления и др.) различных списков панели **Object Style** (Стиль объекта). Пипетка позволяет "зачерпнуть" цвет из любого места полотна, в том числе из кадра фильма, который может на нем отображаться (о том, как включить опцию отображения кадра фильма, написано в *разд. 6.2.4*).

Для того чтобы использовать пипетку, достаточно нажать кнопку с ее изображением в зоне установки нужного параметра **Color** (Цвет), а затем щелкнуть в том месте полотна (точнее, на том его пикселе), цвет которого вы хотите придать тому или иному элементу объекта. После нажатия кнопки с изображением пипетки временно (до первого щелчка) включается инструмент **Eyedropper** (Пипетка). По мере перемещения указателя по полотну (а он при этом также будет иметь вид пипетки) цвет пиксела полотна, над которым расположен указатель в данный момент, станет в режиме реального времени применяться к выделенному вами объекту.



Рис. 6.12. Выбор цвета при помощи пипетки

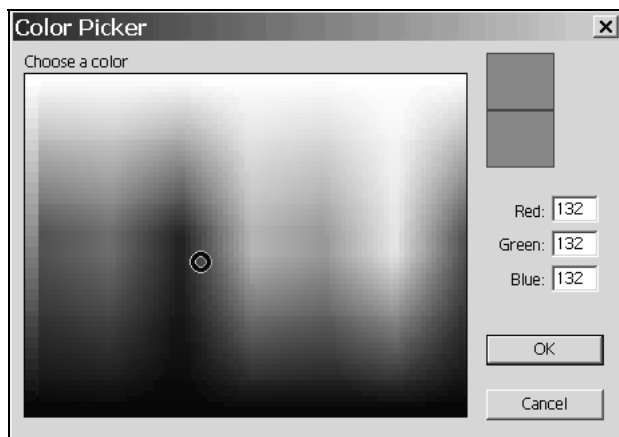


Рис. 6.13. Выбор из палитры Color Picker

Помимо применения пипетки, цвет атрибутов объекта может быть выбран альтернативным способом — из окна **Color Picker** (Выбор цвета), загружающегося после щелчка на кнопке, отображающей текущий цвет, которая помещается рядом с кнопкой вызова пипетки.

Панель инструментов

Как уже отмечалось, *панель инструментов* (toolbox) — это панель с кнопками, одна из которых является активной (рис. 6.14). Кнопки соответствуют различным инструментам, используемым для определенных целей при редактировании клипов титров.

Инструменты делятся на несколько групп, согласно их назначению.

❑ **Select** (Выбор) — предназначен для выделения объекта или группы объектов. Имеются два типа инструмента **Select** (Выбор):

- Выбор с масштабированием — применяется как для выделения объектов, так и для их преобразования (изменения размеров и поворотов).
- Простой выбор — применяется только для выделения объектов, особенно удобен, когда необходимо исключить возможность случайного преобразования объектов.

❑ **Text** (Текст) — несколько инструментов, каждый из которых предназначен для создания и редактирования текстовых объектов определенного типа:

- Простой текст (горизонтальный);
- Простой текст (вертикальный);
- Текстовый блок (горизонтальный);

- Текстовый блок (вертикальный);
- Фигурный текст.



Рис. 6.14. Панель инструментов

- ❑ **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 краями);
 - **Rounded Corner Rectangle** (Прямоугольник со скругленными краями);
 - **Round Rectangle** (Скругленный прямоугольник);
 - **Wedge** (Треугольник, или Угол);
 - **Arc** (Дуга);
 - **Ellipse** (Эллипс);
 - **Line** (Линия).

6.2.2. Шаблоны

Наиболее эффективное нововведение в дизайнера титров Adobe Premiere 6.5 — это возможность применения шаблонов. *Шаблонами* (template) называются

файлы с титрами, включенные в комплект Premiere 6.5, которые были специально разработаны профессиональными художниками. Таким образом, вам предлагается использовать большое количество (на выбор) предварительных заготовок готовых титров (представляющих собой комбинацию текста и графики), заменив в них некоторый символический текст на свой собственный.

Чтобы воспользоваться одним из шаблонов, необходимо проделать следующее.

1. Нажмите кнопку **Templates** (Шаблоны) в верхней части окна **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров).
2. В раскрывшемся диалоговом окне **Templates** (Шаблоны) выберите желаемый файл с шаблоном, оценивая предлагаемые шаблоны титров в области предварительного просмотра (рис. 6.15.)

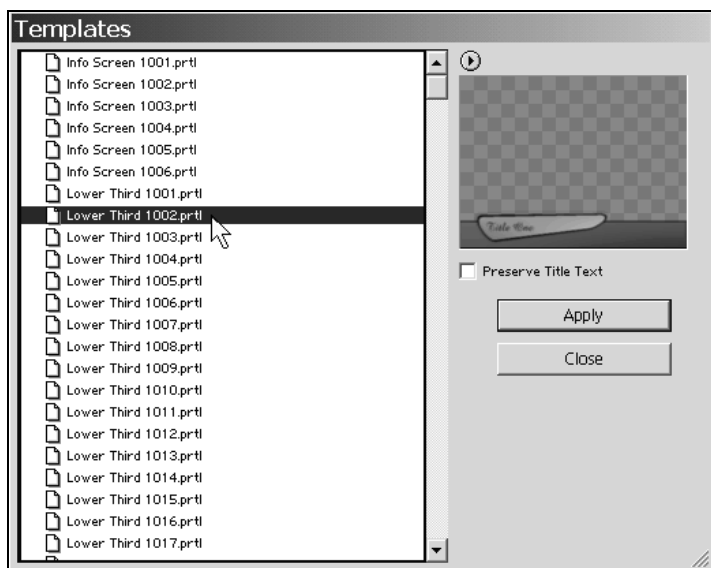


Рис. 6.15. Выбор шаблона титров

3. После выбора подходящего вам шаблона титров в диалоговом окне **Templates** (Шаблоны) нажмите на кнопку **Apply** (Применить), и соответствующие титры будут открыты в дизайнере титров Adobe Title Designer.
4. Замените символический текст, который имеется в шаблоне титров, на свой собственный. Для этого выделите символический текст инструментом **Text** (Текст) и введите вместо него с клавиатуры любой другой текст (рис. 6.16).
5. Сохраните файл с титрами под новым именем, чтобы его можно было затем использовать в фильме.

Примененный к титрам шаблон можно впоследствии поменять на любой другой. Для этого следует повторить описанные ранее действия, т. е. нажать кнопку **Templates** (Шаблоны) и т. д. Если вы хотите, чтобы текст, которым вы заменили символический текст в предыдущем шаблоне, сохранился после применения нового шаблона (рис. 6.17), то вам следует установить флажок **Preserve Title Text** (Оставить текст титров) в диалоговом окне **Templates** (Шаблоны) (см. рис. 6.15).

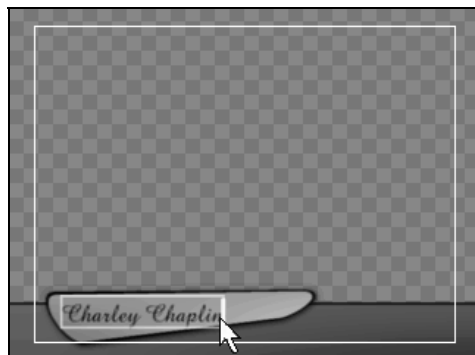


Рис. 6.16. Редактирование титров на основе примененного шаблона



Рис. 6.17. Применение к титрам другого шаблона

6.2.3. 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 буквально в один щелчок мыши, применив один из предустановленных стилей. Для этого выделите объект на полотне инструментом **Select** (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. 6.18).

Управление стилями

Содержимым палитры **Styles** (Стили) можно управлять, создавая новые стили и удаляя существующие. Подобно тому, как вы применяете имеющиеся

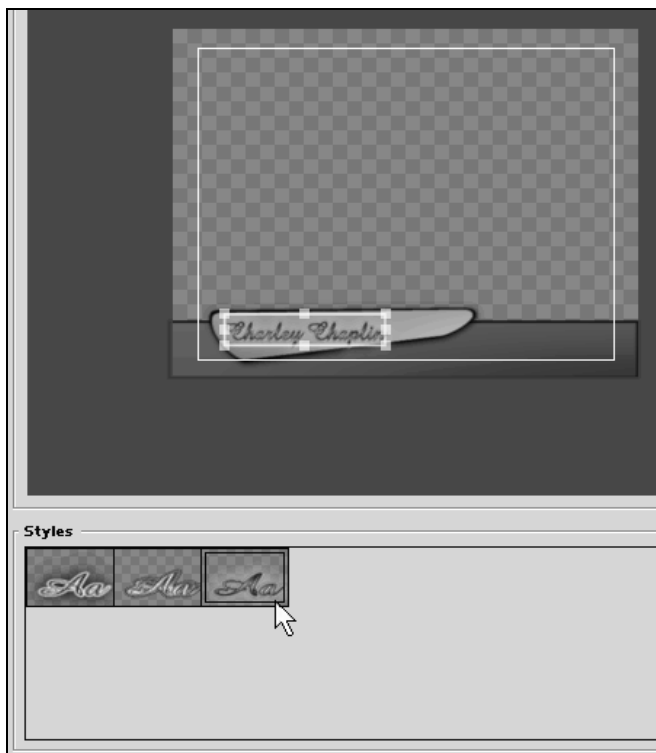


Рис. 6.18. Применение стиля объекта

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 **Select** (Выбор).
2. Вызовите из свободной области палитры **Styles** (Стили) контекстное меню, либо вызовите меню панели **Styles** (Стили).
3. Выберите из меню команду **New Style** (Создать стиль) (рис. 6.19).
4. В открывшемся диалоговом окне **New Style** (Создать стиль) определите название нового стиля в поле ввода **Name** (Название) и затем нажмите в нем кнопку **OK**.

В результате стиль будет добавлен к списку стилей в виде кнопки с соответствующим оформлением символических букв Aa.

Замечание

Помимо приведенного на рис. 6.18 и 6.19 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) (рис. 6.20).

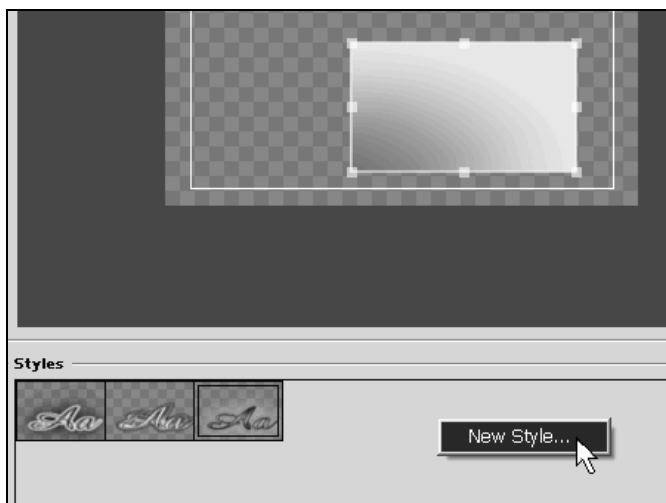


Рис. 6.19. Создание нового стиля на основе форматирования объекта титров

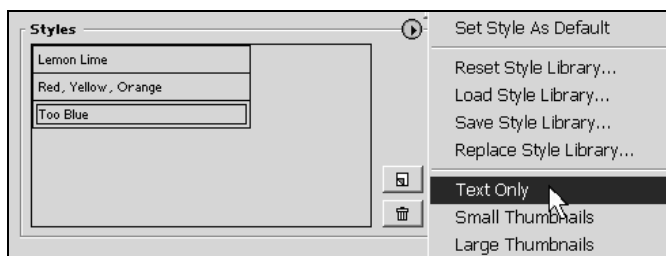


Рис. 6.20. Вид **Text Only** панели **Styles**

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 диалоговом окне предупреждения **Adobe Premiere** вам следует подтвердить свое намерение удалить стиль нажатием кнопки **ОК** или отказаться от этого намерения нажатием кнопки **Cancel** (Отмена).

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 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 вашему желанию удалите прежний стиль из панели **Styles** (Стили).

Замечание

Стили, имеющиеся в каких-либо титрах, можно сохранить в файле специфического формата (*библиотеки стилей*), чтобы затем иметь возможность использовать их в других титрах. Для этого следует воспользоваться командами **Save Style Library** (Сохранить библиотеку стилей) и **Load Style Library** (Загрузить библиотеку стилей) меню панели **Styles** (Стили).

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 станете создавать в дизайнера титров Adobe Title Designer, будут автоматически иметь форматирование согласно установкам данного стиля.

6.2.4. Просмотр титров на фоне фильма

Дизайнер титров Adobe Title Designer дает пользователю возможность редактировать титры не только на сером фоне, но и на фоне реальных кадров фильма.



Рис. 6.21. Просмотр титров на фоне кадра фильма

Для того чтобы отображать титры на фоне фильма:

1. Установите флажок **Show Video** (Показывать видео), расположенный в верхней части окна **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров).
2. При желании установите подходящий кадр фильма при помощи ползункового регулятора выбора кадра или установите кадр в позицию линии редактирования окна **Timeline** (Монтаж) нажатием соответствующей кнопки (рис. 6.21).

6.3. Объекты в титрах

Основной раздел данной главы посвящен представлению текстовых и графических объектов, которые можно использовать в титрах, и описанию основных приемов работы по созданию объектов. Напоминаем вам, что объекты различных типов создаются при помощи соответствующих инструментов панели инструментов, а для удаления объекта достаточно выделить его инструментом **Select** (Выбор) и нажать затем клавишу на клавиатуре.

6.3.1. 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** в панели инструментов. Нужно выбрать тот тип инструмента **Text** (Текст), который отвечает вашей задаче.

Перечислим типы инструментов для создания текста (слева направо и сверху вниз, рис. 6.22): Простой текст (горизонтальный), Простой текст (вертикальный), Текстовый блок (горизонтальный), Текстовый блок (вертикальный), а также Фигурный текст.



Рис. 6.22. Создание текстового объекта

Простой текст

Чтобы создать текстовый блок без ограничения его размеров (геометрия текста будет подобрана дизайнером титров Adobe Title Designer автоматически), следует выполнить описанные ниже действия (рис. 6.22).

1. Выберите в панели инструментов один из двух инструментов **Text** (Текст): Простой текст (горизонтальный или вертикальный), в зависимости от того, в каком направлении вы собираетесь расположить текст в титрах (рис. 6.22 и 6.23 соответственно).

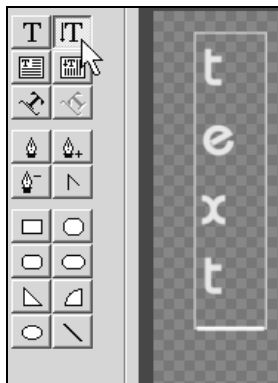


Рис. 6.23. Создание вертикального текста

2. Щелкните в том месте полотна, куда вы собираетесь вставить первый символ текста.
3. Введите желаемый текст с клавиатуры.
4. При необходимости отформатируйте введенный текст (см. разд. 6.4).

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 **Select** (Выбор): Выбор с масштабированием), то размер символов текста будет изменяться, подстраиваясь под новый размер текстового объекта.

Текстовый блок

Для того чтобы вручную определить размеры текста при его создании, следует пользоваться другой парой текстовых инструментов — Текстовый блок (вертикальный или горизонтальный). Для этого (рис. 6.24):

1. Выберите инструмент Текстовый блок (горизонтальный или вертикальный, в зависимости от желаемого направления написания текста в титрах).
2. При помощи перемещения указателя при нажатой кнопке мыши определите на полотне прямоугольный контур будущего текстового блока.
3. Отпустите кнопку мыши — в результате будет создан текстовый блок, и его границы будут показаны обрамлением.



Рис. 6.24. Создание текстового блока

4. Введите желаемый текст с клавиатуры.
5. При необходимости отформатируйте введенный текст.

Текстовый блок, введенный таким способом, всегда будет иметь те границы, которые вы определите вручную. 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.

Фигурный текст

Еще один вид текстовых объектов — это фигурный текст. Данный объект представляет собой комбинацию текстового блока с фигурой Безье (см. следующий раздел).

Чтобы добавить фигурный текст к клипу с титрами (рис. 6.25):

1. Выберите инструмент.
2. Щелчками мыши определите (возможно, в черновом варианте) контуры будущего фигурного текста.
3. Введите желаемый текст с клавиатуры.
4. Отредактируйте форму введенного текста, пользуясь инструментами, предназначенными для работы с фигурами Безье (см. следующий раздел).

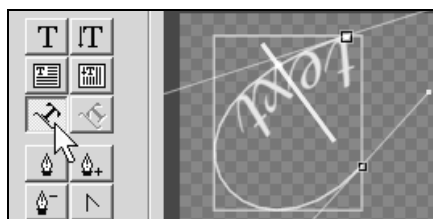


Рис. 6.25. Фигурный текст в титрах

6.3.2. Фигуры Безье

В дизайнере титров Adobe Title Designer 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. Кривые Безье, подобно другим объектам, могут иметь не только линию обрамления, но и заливку.

Фигуры Безье рассчитываются, исходя из перемещения по полотну маркеров и управляющих линий пользователем, 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 примерно действия пользователя будут влиять на форму этих фигур, нежели разбираться в сложных аспектах их расчетов. Поэтому мы настоятельно советуем читателю поэкспериментировать с созданием нескольких кривых Безье в качестве тестов, чтобы обучиться их свойствам.

Для редактирования фигур Безье в дизайнере титров Adobe Title Designer 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 Adobe Title Designer предусмотрено три типа фигур Безье:

- ❑ **Open Bezier** (Незамкнутая фигура Безье);
- ❑ **Closed Bezier** (Замкнутая фигура Безье);
- ❑ **Filled Bezier** (Фигура Безье с заливкой).

Чтобы создать фигуру Безье в титрах:

1. Выберите инструмент создания фигуры Безье (левый верхний среди четырех упомянутых) (рис. 6.26).
2. Щелкните в месте расположения первого маркера фигуры Безье.
3. Щелчками определите остальные маркеры фигуры Безье, создав, тем самым, ее контур (рис. 6.26).

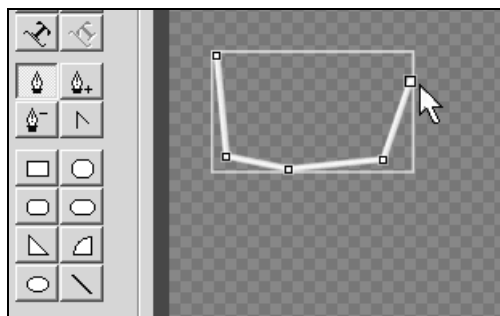


Рис. 6.26. Создание фигуры Безье

4. Если вы желаете создать замкнутую фигуру Безье, последний из маркеров совместите с самым первым (рис. 6.27).

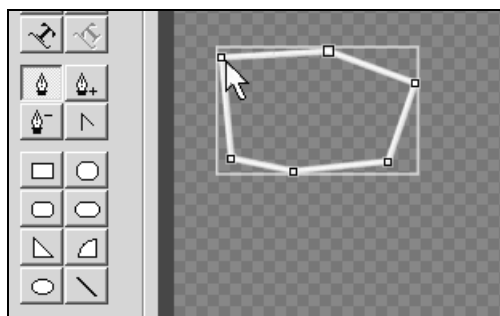


Рис. 6.27. Создание замкнутой фигуры Безье

5. Отредактируйте форму фигуры Безье, перетаскивая ее линию обрамления, маркеры и управляющие линии маркеров инструментом **Edit Bezier** (Редактировать фигуру Безье) (рис. 6.28).

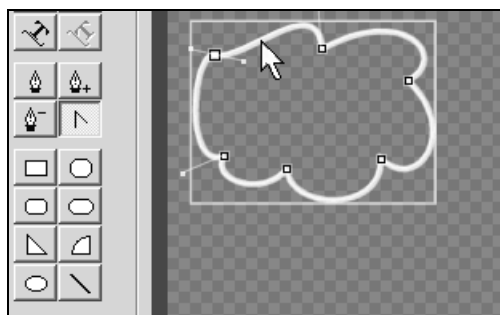


Рис. 6.28. Изменение формы фигуры Безье

6. При желании добавьте новые маркеры при помощи инструмента **Bezier +** (Добавить маркер фигуры Безье) или удалите существующие инструментом **Bezier -** (Удалить маркер фигуры Безье).
7. Отформатируйте фигуру Безье, выделив ее инструментом **Select** (Выбор) и установив такие параметры, как заливка (рис. 6.29), тень и т. п. (см. разд. 6.4).

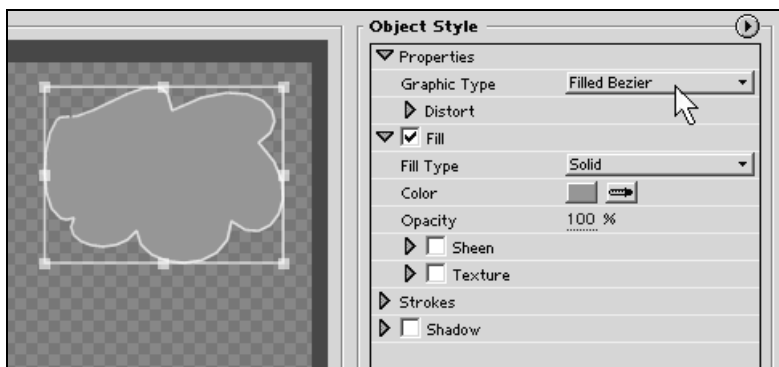


Рис. 6.29. Создание фигуры Безье с заливкой

6.3.3. Графические примитивы

Дизайнер титров Adobe Title Designer позволяет добавлять на полотно типовые графические примитивы, такие как прямоугольники, эллипсы, линии и т. п. В этом дизайнер титров Adobe Title Designer 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 в панели инструментов, а затем нарисовать контуры этого примитива на полотне, используя перемещение 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 перемещения указателя мыши через полотно, вам следует удерживать на клавиатуре в нажатом состоянии клавишу <Shift>. В результате вертикальный и горизонтальный масштабы объекта будут принудительно выдерживаться одинаковыми (даже если в процессе рисования вы создаете контур фигуры очень неправильной формы), и объект будет иметь симметричную форму.

Впоследствии можно будет переместить созданный объект в любое другое место полотна, а также изменить его размеры или повернуть (при помощи

инструмента **Select** (Выбор), а именно Выбор с масштабированием). Кроме того, можно будет менять 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 дизайнера титров Adobe Title Designer, 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 перемещения указателя при нажатой кнопке мыши определите на полотне желаемый контур прямоугольника и затем отпустите кнопку мыши.

В результате на полотне появится прямоугольник (рис. 6.30).



Рис. 6.30. Создание прямоугольника

Прямоугольник с дополнительным оформлением

В дизайнера титров Adobe Title Designer, помимо простого прямоугольника, реализованы еще три специальных типа прямоугольников (рис. 6.31):

- ❑ **Clipped Corner Rectangle** (Прямоугольник со срезанными краями);
- ❑ **Rounded Corner Rectangle** (Прямоугольник со скругленными краями);
- ❑ **Round Rectangle** (Скругленный прямоугольник).

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 вам будет легко быстро нарисовать нужный объект.

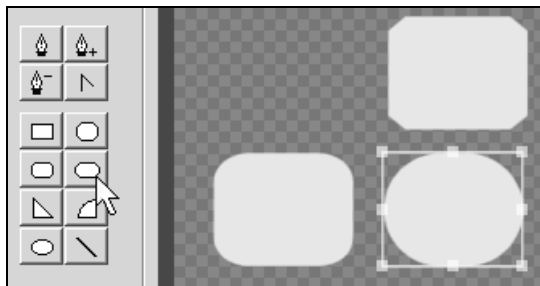


Рис. 6.31. Специальные виды прямоугольников

Для создания прямоугольника с дополнительным оформлением его углов:

1. Выберите один из трех инструментов, имеющих для этой цели в панели инструментов.
2. При помощи перемещения указателя при нажатой кнопке мыши нарисуйте на полотне границы прямоугольника.
3. Подберите желаемое значение параметра **Fillet Size** (Размер угла) на панели **Object Style** (Стиль объекта).
4. При необходимости дополнительно отформатируйте созданный прямоугольник.

Треугольник

Для создания треугольника (т. е. изображения угла с заливкой) выберите инструмент **Wedge** (Треугольник, или Угол) и нарисуйте контуры треугольника при помощи перемещения указателя при нажатой кнопке мыши (рис. 6.32).

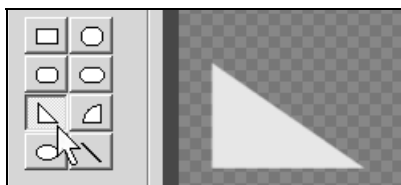


Рис. 6.32. Треугольник



Рис. 6.33. Дуга

Дуга

Чтобы нарисовать дугу, воспользуйтесь инструментом **Arc** (Дуга) (рис. 6.33).

Эллипс

Чтобы создать эллипс, выберите в панели инструментов инструмент **Ellipse** (Эллипс) и нарисуйте контуры эллипса при помощи перемещения указателя

при нажатой кнопке мыши (рис. 6.34). Если вы желаете нарисовать круг (т. е. правильный эллипс), в момент рисования (до тех пор, пока при перемещении указателя вы не отпустили кнопку мыши) нажмите и удерживайте клавишу <Shift> на клавиатуре. В этом случае вертикальный и горизонтальный размеры фигуры будут принудительно выдерживаться равными, и полученный в результате этого эллипс будет иметь форму окружности.



Рис. 6.34. Эллипс

Линия

Отрезок прямой линии в дизайнере титров Adobe Title Designer создается инструментом **Line** (Линия) путем определения его начальной и конечной точек посредством перемещения указателя через полотно при нажатой кнопке мыши (рис. 6.35).

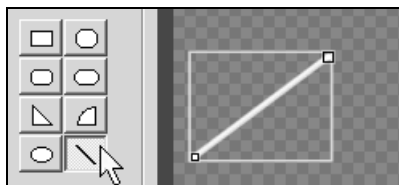


Рис. 6.35. Линия

6.3.4. Логотипы

Характерным видом объекта, примененным в дизайнере титров Adobe Title Designer, 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. 6.36).
2. Создайте любой графический объект (например, прямоугольник или эллипс).

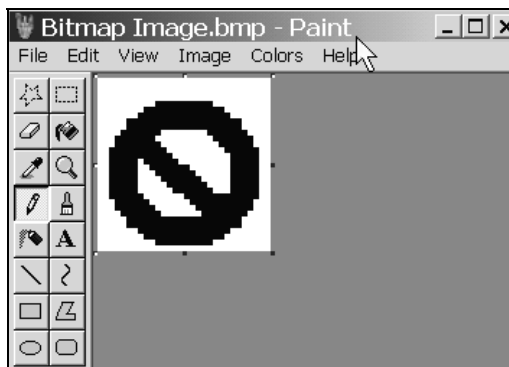


Рис. 6.36. Подготовка рисунка для логотипа в графическом редакторе Microsoft Paint

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. Затем щелкните на появившемся в результате этого в списке **Properties** (Свойства) поле с выпадающим списком **Logo Bitmap** (Рисунок логотипа).
6. В открывшемся диалоговом окне **Open** (Открытие файла) установите в выпадающем списке **Files of Type** (Типы файлов) элемент **All Format Types** (Все файлы) и определите затем расположение файла с рисунком логотипа.
7. Далее в диалоговом окне **Open** (Открытие файла) нажмите на кнопку **Open** (Открыть) — рисунок будет вставлен в логотип в титрах (рис. 6.37).

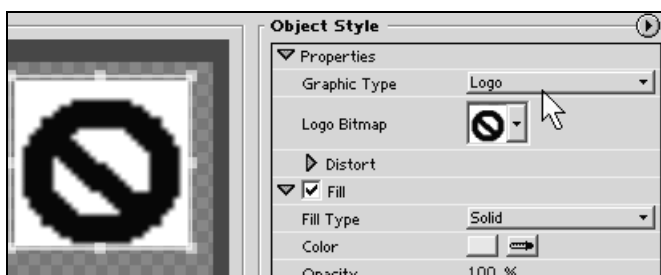


Рис. 6.37. Логотип в титрах

6.3.5. Изменение типа объекта

Дизайнер титров Adobe Title Designer позволяет менять тип созданных ранее объектов, сохраняя стиль их форматирования. К примеру, из прямоугольника можно с легкостью сделать круг, из дуги — треугольник или фигуру Безье и т. д.

Для изменения типа объекта:

1. Выделите этот объект любым из инструментов **Select** (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, например **Wedge** (Треугольник) (рис. 6.38).

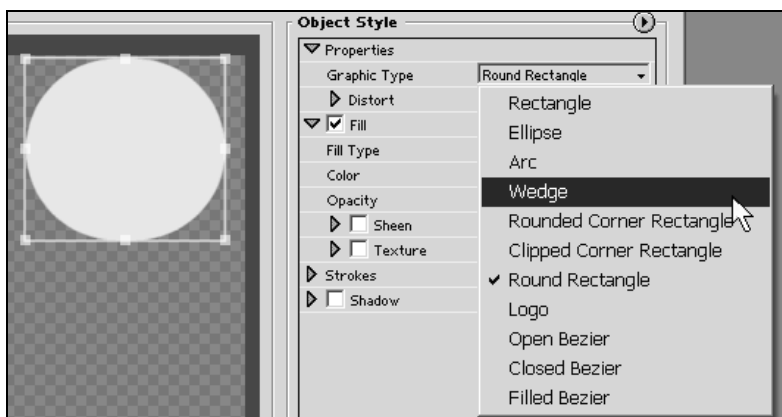


Рис. 6.38. Трансформация типа объекта

В результате выделенный объект изменится в соответствии с выбранным типом (рис. 6.39).

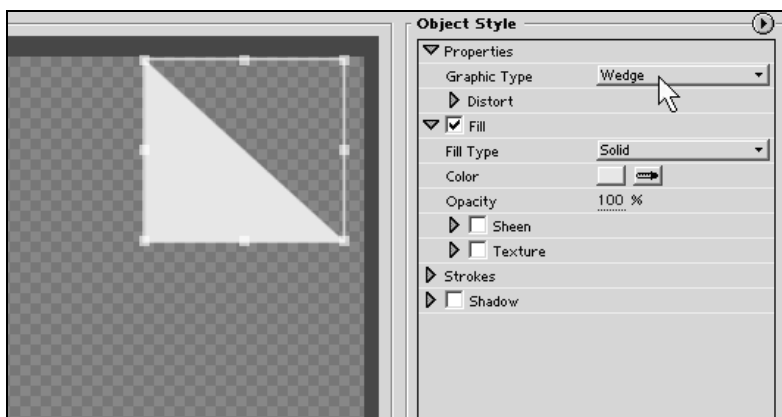


Рис. 6.39. Результат трансформации типа объекта

6.4. Форматирование стиля объектов

В дизайнере титров Adobe Title Designer форматирование объектов можно осуществлять двумя способами:

1. Редактированием всех параметров объекта (таких как цвет обрамления, заливки, искажение и т. п.) вручную при помощи панели **Object Style** (Стиль объекта).
2. 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 случае настройка стиля производится в один щелчок мыши.

6.4.1. Заливка

Объекты в титрах могут быть как контурными, так и сплошными (т. е. имеющими заливку). О том, как форматируются контуры объекта, написано далее в этой главе (см. разд. 6.4.2). Заливка может быть как простой (одноцветной), так и сложной (полупрозрачной, градиентной, текстурной и т. д.).

Простая заливка

Чтобы создать заливку объекта:

1. На панели **Object Style** (Стиль объекта) в списке **Properties** (Свойства) установите флажок **Fill** (Заливка) (рис. 6.40) и раскройте список параметров заливки нажатием треугольной кнопки слева от этого флажка.

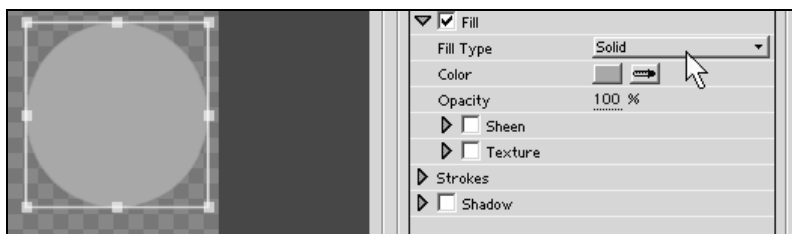


Рис. 6.40. Создание простой заливки объекта

2. Определите тип заливки, нажимая кнопку **Fill Type** (Тип заливки) (на кнопке будет наименование установленного типа заливки, например, **Solid** (Сплошная)) и выбирая тип из раскрывшегося меню. В частности, тип **Solid** (Сплошная) соответствует простой одноцветной заливке.

3. Выберите цвет заливки. Для этого можно либо щелкнуть на кнопке **Color** (Цвет), отображающей текущий цвет и расположенной в списке **Fill** (Заливка), и далее выбрать желаемый цвет из палитры в раскрывающемся в результате этого окне **Color Picker** (Выбор цвета), либо воспользоваться пипеткой для выбора цвета заливки из любого места полотна.
4. При желании задать полупрозрачную заливку, выбирайте подходящее значение параметра **Opacity** (Непрозрачность), меньшее 100%.

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 установите упомянутый флажок, то объекту будет добавлена именно та заливка, которую вы назначили ранее.

Градиентная заливка

В титрах фильмов очень часто используются не простые однотонные заливки объектов, а заливки, представляющие собой градиентный переход от одного цвета к другому. Направление градиента смены цветы (а также количество этих цветов) может быть различным.

Чтобы создать градиентную заливку:

1. На панели **Object Style** (Стиль объекта) в списке **Properties** (Свойства) 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, при этом выделенный градиентный цвет будет отмечен черным треугольником (рис. 6.41), выберите эти цвета с помощью кнопки **Color Stop Color** (Граничный цвет), открывающей окно **Color Picker** (Выбор цвета), и их прозрачность с помощью изменения значения параметра **Color Stop Opacity** (Граничная непрозрачность цвета). Число полей выделения цвета на шаблоне всегда соответствует выбранному типу градиентной заливки. На рисунке их 4 согласно выбранному типу заливки **4 Color Gradient** (4-цветная градиентная заливка).

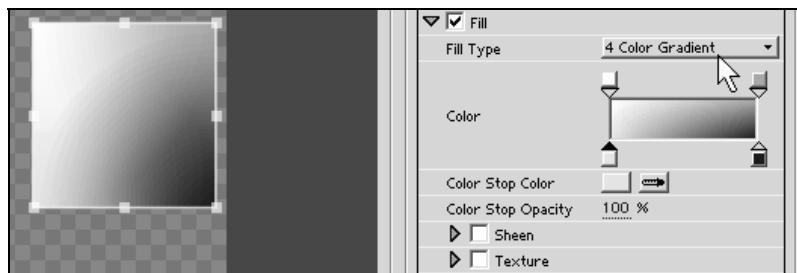


Рис. 6.41. Создание одного из типов градиентной заливки объекта

Заливка с бликом (подсветкой)

Специфический эффект заливки объектов — возможность добавления к объекту характерного блика. Чтобы включить и отредактировать эффект блика (рис. 6.42):

1. На панели **Object Style** (Стиль объекта) в списке **Properties** (Свойства) установите флажок **Fill** (Заливка) и выберите в меню **Fill Type** (Тип заливки) один из типов заливки.
2. Установите флажок **Sheen** (Блик) и раскройте соответствующий список нажатием треугольной кнопки слева от этого флажка.
3. Выберите цвет блика при помощи поля **Color** (Цвет) или пипетки из списка **Sheen** (Блик).
4. При желании задать полупрозрачную подсветку блика, выбирайте подходящее значение параметра **Opacity** (Непрозрачность).
5. Задайте поперечный размер блика в поле **Size** (Размер).
6. Задайте направление блика в поле **Angle** (Угол) либо в виде числа, либо, воспользовавшись визуальным регулятором угла, раскрывая предусмотренный для этого элемент управления.

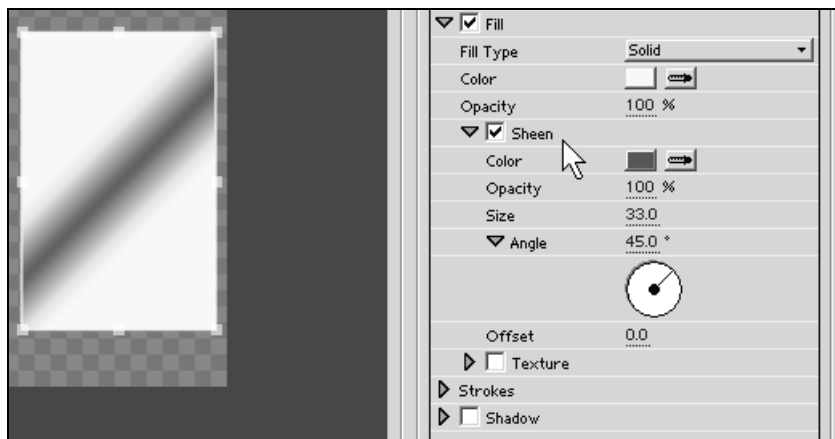


Рис. 6.42. Заливка с бликом

Текстурная заливка

Заливка объекта может представлять собой некоторый орнамент или простой рисунок. В этом случае говорят о текстурном типе заливки. Рисунок должен быть предварительно вами заготовлен в каком-либо из графических редакторов и сохранен в файле.

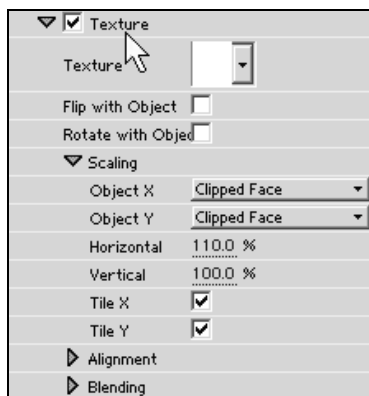


Рис. 6.43. Параметры текстурной заливки объекта

Для того чтобы сделать заливку текстурной:

1. На панели **Object Style** (Стиль объекта) в списке **Properties** (Свойства) установите флажок **Fill** (Заливка) и выберите в меню **Fill Type** (Тип заливки) один из типов заливки.
2. Установите флажок **Texture** (Текстура) (рис. 6.43) и раскройте соответствующий список нажатием треугольной кнопки.
3. Задайте тип текстурной заливки, щелкнув на поле с выпадающим списком **Texture** (Текстура) и определив затем в открывшемся диалоговом окне **Open** (Открытие файла) месторасположение файла с рисунком на диске.
4. 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.
5. Задайте масштаб рисунка текстурной заливки при помощи полей списка **Scaling** (Масштаб).
6. Задайте направление рисунка заливки при помощи полей списка **Alignment** (Выравнивание).
7. Задайте параметры наложения цветов заливки при помощи полей списка **Blending** (Смешение).

6.4.2. 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 как для текстовых объектов, так и для графических примитивов, причем объект может иметь как одну, так и несколько линий оформления.

Чтобы добавить к объекту линию оформления:

1. На панели **Object Style** (Стиль объекта) раскройте список **Stroke** (Обрамление) (рис. 6.44) нажатием соответствующей треугольной кнопки.

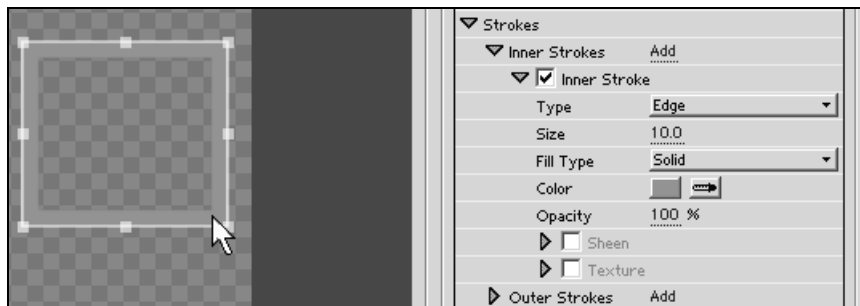


Рис. 6.44. Редактирование линии оформления объекта

2. Если вы хотите добавить линию оформления с внешней части объекта, щелкните на ссылке **Add** (Добавить) справа от подзаголовка **Outer Strokes** (Внешние оформления). Если вам нужно добавить линию оформления с внутренней части объекта, щелкните на ссылке **Add** (Добавить) справа от подзаголовка **Inner Strokes** (Внутренние оформления).
3. При желании добавьте дополнительные линии оформления, повторяя действия, описанные в предыдущем пункте.
4. Отформатируйте добавленные линии оформления, раскрывая соответствующий список **Outer Stroke** (Внешнее оформление) или **Inner Stroke** (Внутреннее оформление) нажатием треугольной кнопки и выставляя желаемые значения для параметров линий оформления. Если вы добавили несколько линий оформления, то параметры каждой из них вам придется устанавливать независимо от других (рис. 6.45).

Замечание

Линии оформления являются, по сути, полноценными объектами титров. Поэтому для них предусмотрены те же параметры заливки, текстуры и бликов, что были рассмотрены ранее (см. разд. 6.4.1).

В любой момент редактирования титров можно добавить дополнительные внутренние или внешние линии оформления. Чтобы отключить созданную ранее линию оформления объекта, достаточно снять соответствующий флажок, который сопровождает список параметров данной линии оформления (рис. 6.45).



Рис. 6.45. Объект, имеющий несколько линий обрамления

6.4.3. Эффект тени

Один из типичных эффектов, повышающих зрелищность как графических, так и текстовых объектов, — это эффект придания им характерной тени. Тень придает объектам зрительную иллюзию рельефности и трехмерности.

Чтобы добавить выделенному объекту тень и настроить ее параметры:

1. Установите на панели **Object Style** (Стиль объекта) флажок **Shadow** (Тень) (рис. 6.46).

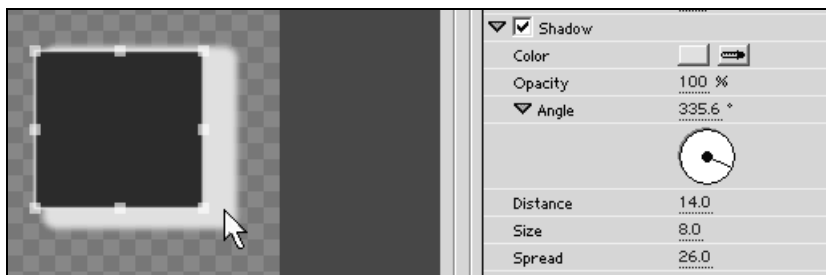


Рис. 6.46. Регулировка эффекта тени

2. Раскройте список параметров тени щелчком на треугольной кнопке слева от упомянутого флажка.
3. Выберите цвет тени в поле **Color** (Цвет), либо вызывая палитру цветов, либо используя пипетку.
4. Установите степень прозрачности тени, выставляя желаемое значение **Opacity** (Непрозрачность). (Как вы помните, совершенно сплошной тени соответствует значение этого параметра, равное 100%).
5. Задайте угловое расположение тени относительно создающего ее объекта при помощи параметра **Angle** (Угол). Можно задать как числовое значение угла в градусах в данном поле ввода, либо сделать то же самое визуально, раскрывая предусмотренный для этого элемент управления нажатием треугольной кнопки слева от надписи **Angle** (Угол).
6. Определите расстояние, на котором тень должна находиться 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** (Рассеяние).

Чтобы впоследствии выключить созданную тень, достаточно будет 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 ранее создана.

6.4.4. 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).

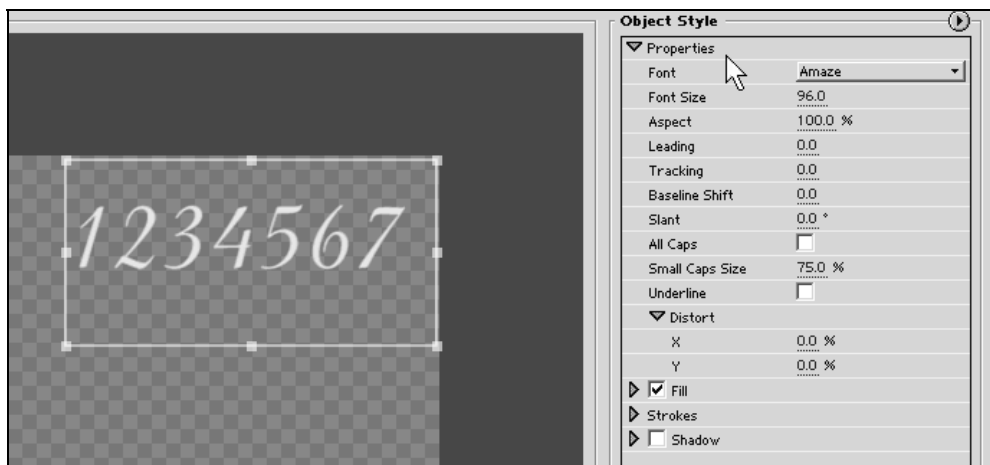


Рис. 6.47. Свойства текстовых объектов

Перечислим параметры шрифта текстовых объектов и приведем основные рекомендации по их настройке (рис. 6.47).

- ❑ **Font** (Тип шрифта) — кнопка вызова меню, которое задает тип шрифта текста (или, по-другому, *гарнитуру*). Чтобы изменить шрифт, достаточно выбрать соответствующий пункт меню. Как правило, помимо выбора самого типа шрифта, здесь же можно выбрать и его начертание: **Regular** (Обычное), **Bold** (Полужирное), **Italic** (Курсив) или т. п. Для этого достаточно навести указатель на пункт меню с желаемым шрифтом и затем выбрать тип его начертания в раскрывшемся подменю (рис. 6.48). Помните, однако, что доступны только те типы начертания, которые имеются для данного шрифта.

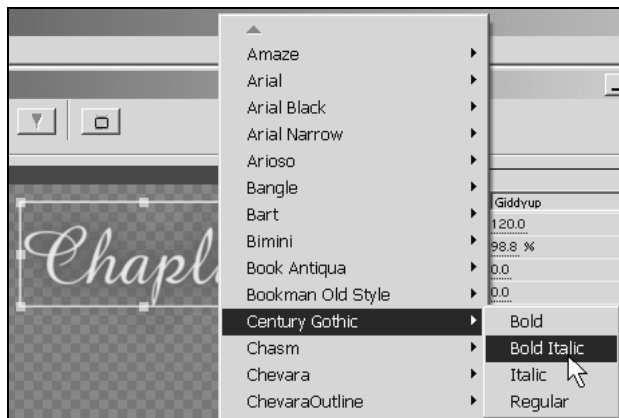


Рис. 6.48. Изменение шрифта и начертания текста

- ❑ **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 текста титров, располагающегося на полотне в несколько строк.
- ❑ **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. Оперируя данным параметром, можно установить какой-либо 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 (в виде прописных букв).
- ❑ **Small Caps Size** (Малые прописные) — параметр, задающий относительный размер прописных букв (по сравнению с принятым кеглем). С его по-

мощью, комбинируя его с установленным предыдущим флажком, можно задать написание текста прописными буквами уменьшенного размера.

- ❑ **Underline** (Подчеркивание) — флажок, устанавливающий подчеркнутое начертание текста.

При помощи описанных параметров можно отредактировать как текстовый объект целиком (выделяя его инструментом **Select** (Выбор)), так и изменить настройки некоторой части текста. Для этого следует выделить фрагмент при помощи инструмента **Text** (Текст) и отрегулировать желаемые параметры. В последнем случае изменение параметров шрифта будет относиться только к выделенному фрагменту.

6.5. Преобразования объектов

Данный раздел продолжает разговор о приемах редактирования объектов в дизайнера титров Adobe Title Designer. 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.

6.5.1. Прозрачность

Как вы помните, установить ту или иную прозрачность можно отдельно для заливки объекта (см. разд. 6.4.1), а также для его тени (см. разд. 6.4.3). Кроме этого, в дизайнера титров Adobe Title Designer предусмотрена опция настройки прозрачности для всего объекта целиком (т. е. одновременно для его 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%, а сделать объект очень прозрачным возможно, устанавливая для этого параметра небольшие значения (порядка единиц процентов).

6.5.2. 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. 6.49):

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.



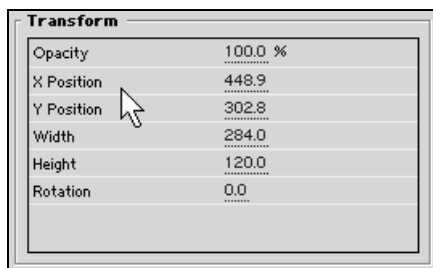
Рис. 6.49. Настройка искажения

2. В раскрывшемся списке параметров искажений установите желаемое значение для искажения вдоль горизонтальной оси (параметр **X**) и вдоль вертикальной оси (параметр **Y**). Помните, что эти параметры могут принимать как положительные, так и отрицательные значения, что задает искажение соответственно по направлению оси или против него.

6.5.3. Перемещение объекта по полотну

Изменять место расположения того или иного объекта в титрах можно двумя способами: визуально (при помощи инструментов **Select** (Выбор)), либо численно (задавая соответствующие значения координат объекта).

Чтобы переместить объект по полотну вручную, щелкните на кнопке панели инструментов, соответствующей одному из инструментов **Select** (Выбор). Если вы собираетесь только перемещать объект, без его масштабирования, то лучше воспользоваться инструментом **Select** (Выбор), а именно Простой Выбор в виде стрелки с перекрестием. Этим инструментом допускается лишь перемещать объекты (не изменяя их размера и не переворачивая их, что случайно можно сделать вторым инструментом — Выбор с масштабированием с изображением одной стрелки). Инструментом **Select** (Выбор) следует "схватиться" за объект и переместить его на новое место полотна.

Рис. 6.50. Настройка положения и размеров объекта при помощи панели **Transform**

Изменить расположение объекта можно и при помощи панели **Transform** (Преобразование). Для этого (рис. 6.50) следует задать на ней значение параметров **X Position** (Координата X) и **Y Position** (Координата Y). Помните, что по мере изменения координат объекта (посредством перемещения ли-

нии под числовым значением этих параметров влево или вправо) объект будет синхронно смещаться по полотну влево и вправо или вверх-вниз.

6.5.4. Масштабирование

Изменение размеров объекта производится подобно его перемещению, двумя способами. Для визуального изменения размера объекта:

1. Сделайте активным инструмент **Select** (Выбор), а именно Выбор с масштабированием (с изображением одной стрелки), и выделите этим инструментом объект.
2. Наведите инструмент Выбор с масштабированием на один из маркеров (по-другому эти маркеры называются *ручками*), возникших после выделения объекта на его контурах. При наведении указателя на один из маркеров, указатель меняет свой вид на пиктограмму, говорящую о возможности масштабировать объект.
3. Переместите маркер указателем при нажатой кнопке мыши на 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. 6.50).

6.5.5. Повороты объекта

Дизайнер титров Adobe Title Designer позволяет с легкостью осуществить вращение любого объекта. Чтобы повернуть объект вручную:

1. Сделайте активным инструмент **Select** (Выбор), а именно Выбор с масштабированием (с изображением одной стрелки), и выделите им объект.
2. Наведите инструмент Выбор с масштабированием на один из маркеров, обрамляющих объект. При этом указатель мыши поменяет свой вид, говоря о возможности масштабировать объект (но пока ничего не поворачивайте!).
3. Выведите указатель мыши на небольшое расстояние за пределы границы объекта, чтобы указатель поменял свой вид на пиктограмму в виде круговой стрелки, говорящую о возможности повернуть объект (рис. 6.51). На рисунке эта круговая стрелка расположена в правом верхнем углу прямоугольника.
4. При нажатой кнопке мыши сместите указатель, обращая внимание на синхронный поворот объекта.

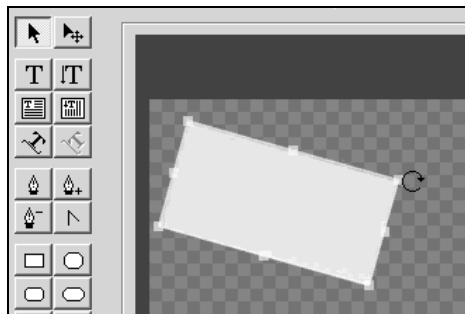


Рис. 6.51. Настройка угла поворота объекта

5. Продолжайте поворачивать объект, добиваясь желаемого угла поворота. Когда вы достигнете необходимого угла, отпустите кнопку мыши.

Кроме описанного визуального вращения объекта можно задать его на панели **Transform** (Преобразование) с помощью соответствующего параметра **Rotation** (Вращение).

6.5.6. 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 (типа различных прямоугольников или других примитивов). Пользователь имеет возможность управлять порядком взаимного расположения объектов при помощи контекстного меню либо верхнего меню **Title** (Титры). При этом порядок расположения наслаивающихся друг на друга объектов изменяется путем переноса одного из них вверх или вниз относительно других объектов.

Таким образом, чтобы изменить место объекта в цепочке наслаивающихся объектов:

1. Выделите этот объект одним из инструментов **Select** (Выбор).
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. 6.52):
 - **Bring to Front** (На передний план) — перемещает выделенный объект на передний план;
 - **Bring Forward** (Отнести вперед) — продвигает выделенный объект на передний план;
 - **Send to Back** (На задний план) — перемещает выделенный объект на задний план;

- **Send Backward** (Отнести назад) — отодвигает выделенный объект на задний план.

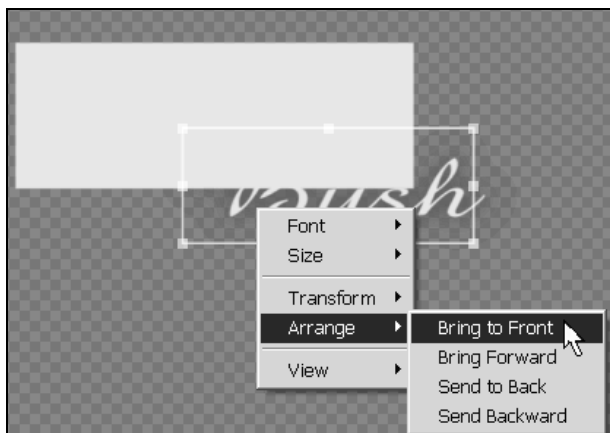


Рис. 6.52. Настройка взаимного расположения объектов

Для управления относительным расположением объектов на полотне имеется несколько команд подменю **Position** (Позиция) верхнего меню **Title** (Титры) (рис. 6.53):

- **Horizontal Center** (Центрировать по горизонтали) — располагает несколько выделенных объектов равномерно вдоль горизонтали;

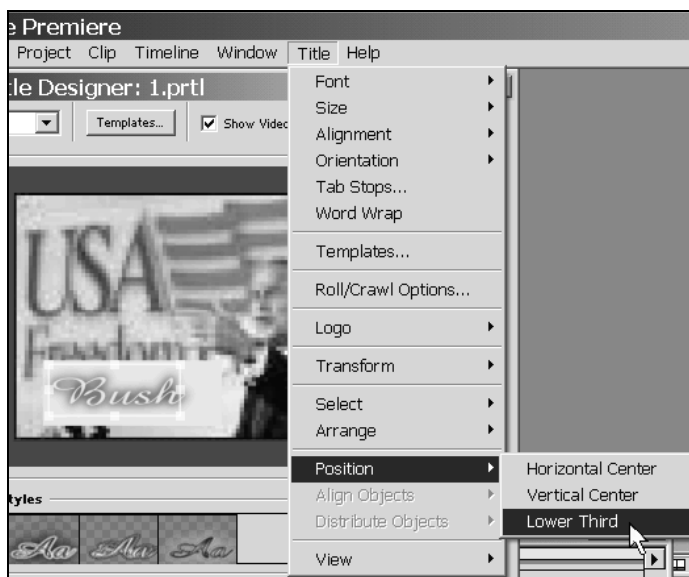


Рис. 6.53. Настройка позиции объекта

- ☐ **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 (рис. 6.53).

6.6. Бегущие титры

Одна из замечательных особенностей дизайнера титров Adobe Title Designer — это возможность создания *бегущих титров*. Бегущими титрами называют текст, который автоматически перемещается в заданном пользователем направлении по мере воспроизведения клипа с титрами. Последние кадры практически всех фильмов с перечислением их создателей — это и есть бегущие титры.

Бегущие титры могут двигаться либо в вертикальном, либо в горизонтальном направлении. Для создания бегущих титров желаемого типа выберите вместо элемента **Still** (Статические) соответствующий элемент в раскрывающемся списке **Title Type** (Тип титров), расположенного в верхней части окна **Adobe Title Designer** (Дизайнер титров) (рис. 6.54):

- ☐ **Roll** (Бегущие снизу вверх);
- ☐ **Crawl** (Бегущие справа налево).

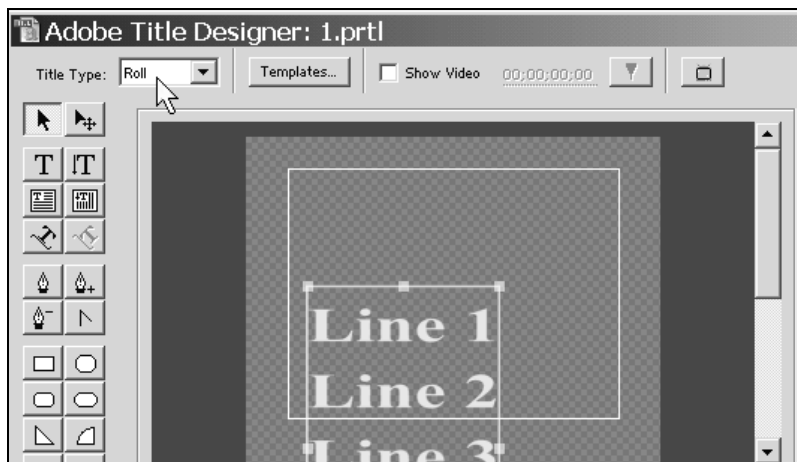


Рис. 6.54. Создание бегущих титров

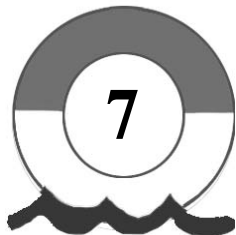
Опция бегущих титров сказывается на тексте, который в этом случае может располагаться и за пределами кадра полотна. Если выбран один из типов бегущих титров, то текст в них может размещаться далеко за пределами

кадра. При этом, по мере ввода текста полотно станет 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.

Замечание

Настроить дополнительные параметры бегущих титров, такие как ускорение и замедление их движения, можно при помощи диалогового окна **Roll/Crawl Options** (Настройка бегущих титров), открываемого одноименной командой верхнего меню **Title | Roll/Crawl Options** (Титры | Настройка бегущих титров).

ГЛАВА 7



Экспорт фильма

Последняя глава посвящена завершающему этапу работы с проектом в Adobe Premiere — созданию финальной версии фильма. Фильм может либо экспортироваться в соответствующий медиа-файл (см. разд. 7.1 и 7.2), либо с помощью специальной аппаратуры переноситься на внешнее устройство, например, монитор или видеоманитовфон (см. разд. 7.3).

7.1. Экспорт в файл

Самый распространенный вид экспорта — это экспорт во внешний медиа-файл. В зависимости от типа файла различается экспорт:

- ☐ **Movie** (Фильм) — экспорт в анимационный файл видео- и/или звука;
- ☐ **Audio** (Аудио) — экспорт только звука в аудиофайл;
- ☐ **Frame** (Кадр) — экспорт статического изображения (одного кадра) в графический файл.

Экспортировать в файл можно:

- ☐ фильм, как содержимое окна **Timeline** (Монтаж);
- ☐ отдельный клип, открытый в окне **Clip** (Клип) или области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор).

Замечание

Последний вариант экспорта нужен, когда вы желаете, к примеру, создать файл из фрагмента клипа, экспортировать клип с другими установками, создать аудиофайл из звукового анимационного клипа, экспортировать в виде графического файла стоп-кадр клипа и т. п.

7.1.1. Форматы файлов

Adobe Premiere позволяет экспортировать результаты вашей работы в файлы следующих типов:

- ❑ форматы видеофильма: AVI, Animated GIF, QuickTime, MPEG, RealMedia, Windows Media;
- ❑ фильм в виде последовательности графических файлов: Targa, GIF, BMP (только в ОС Windows), TIFF;
- ❑ звуковые форматы: AIFF, MP3, WAV (только Windows);
- ❑ форматы статической графики: Filmstrip, FLC/FLI (только в ОС Windows), GIF, Targa, TIFF, BMP (только в ОС Windows).

Замечание

Для пользователей Macintosh допускается экспорт еще в нескольких графических форматах: PICT и последовательность PICT.

7.1.2. 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. Выберите в верхнем меню команду **File | Export Timeline | Movie** (Файл | Экспорт | Фильм) (рис. 7.1).
2. В открывшемся диалоговом окне **Export Movie** (Экспорт фильма) определите местонахождение файла и его имя (рис. 7.2).
3. Обратите внимание на основные установки файла, приведенные в нижней левой части диалогового окна, и при необходимости откорректируйте их, нажав для этого кнопку **Settings** (Установки) и внося соответствующие изменения в открывшемся диалоговом окне **Export Movie Settings** (Установки экспорта фильма) (см. разд. 7.1.7).

Внимание!

Adobe Premiere запоминает те установки, с которыми вы экспортировали фильм прошлый раз, 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). Диапазон **Entire Project** (Весь проект) задает опцию экспорта целого фильма, а **Work Area** (Рабочая область) — его части, отмеченной полосой выбора рабочей области в окне **Timeline** (Монтаж).



Рис. 7.1. Начало экспорта фильма

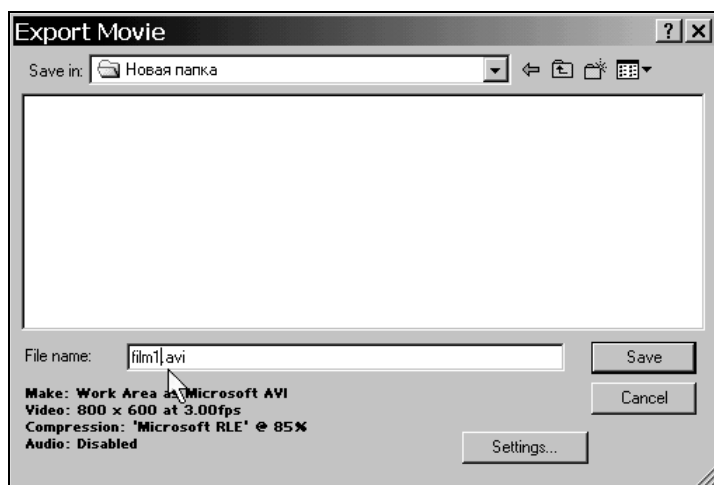


Рис. 7.2. Определение имени экспортируемого файла



Рис. 7.3. Файл находится в процессе экспорта



Рис. 7.4. По завершении экспорта файл открывается в окне Clip

4. Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).
5. Наблюдая за индикатором выполнения (рис. 7.3), дождитесь, пока экспорт закончится, и экспортированный файл откроется в окне **Clip** (Клип). При желании вы можете его просмотреть обычными средствами Premiere (рис. 7.4).

7.1.3. Экспорт аудиофайла

Для того чтобы экспортировать в аудиофайл только звук фильма из окна **Timeline** (Монтаж):

1. Выберите в верхнем меню команду **File | Export Timeline | Audio** (Файл | Экспорт | Аудио).

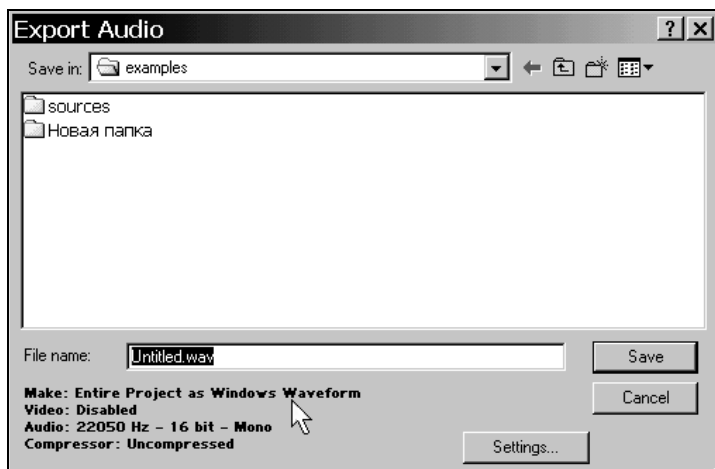


Рис. 7.5. Экспорт звука

2. В открывшемся диалоговом окне **Export Audio** (Экспорт аудио) определите местонахождение файла и его имя (рис. 7.5).
3. Обратите внимание на основные установки и при необходимости (например, для изменения формата файла) откорректируйте их после нажатия кнопки **Settings** (Установки) (см. разд. 7.1.7).
4. Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).

После некоторого времени выполнения расчетов файл будет экспортирован.

Замечание

При экспорте звука доступны только аудиоустановки экспорта.

7.1.4. 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 Timeline | Frame** (Файл | Экспорт | Кадр).
3. В открывшемся диалоговом окне **Export Still Frame** (Экспорт кадра) определите местонахождение файла и его имя (рис. 7.6).
4. Обратите внимание на основные установки и при необходимости откорректируйте их после нажатия кнопки **Settings** (Установки) (см. разд. 7.1.7).
5. Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).

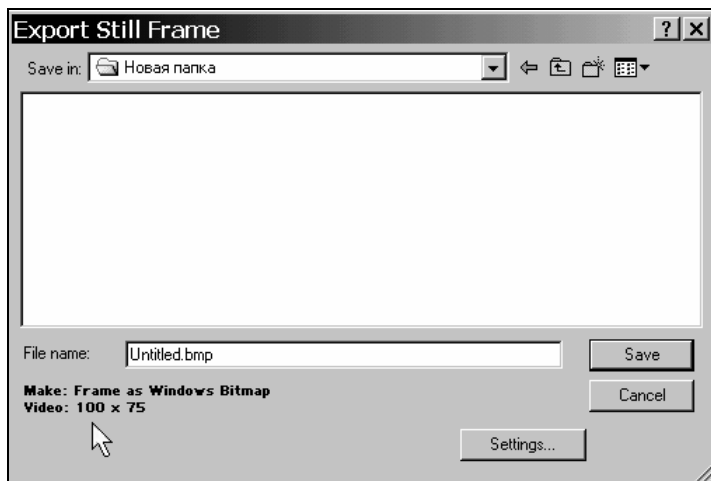


Рис. 7.6. Экспорт статического кадра

После некоторого времени выполнения расчетов файл будет экспортирован (рис. 7.7).



Рис. 7.7. Статический клип с экспортированным кадром фильма

7.1.5. 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. Выберите в верхнем меню команду **File | Export Timeline | Movie** (Файл | Экспорт | Фильм).
2. В открывшемся диалоговом окне **Export Movie** (Экспорт фильма) нажмите кнопку **Settings** (Установки) (см. рис. 7.2).
3. В диалоговом окне **Export Movie Settings** (Установки экспорта фильма) выберите в раскрывающемся списке **File Type** (Тип файла) формат последовательности файлов (рис. 7.8). Эти форматы содержат слово *sequence*, например **GIF Sequence** (GIF-последовательность).
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) (рис. 7.9) определите имя и местонахождение экспортируемого файла.
7. Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).

Через некоторое время, необходимое для экспорта, видеоклип, представляющий последовательность графических файлов, откроется в окне **Clip** (Клип) (рис. 7.10). Этому клипу на диске компьютера будет соответствовать число файлов (рис. 7.11), равное числу кадров фильма в окне **Timeline** (Монтаж) при выбранных видеоустановках экспорта.

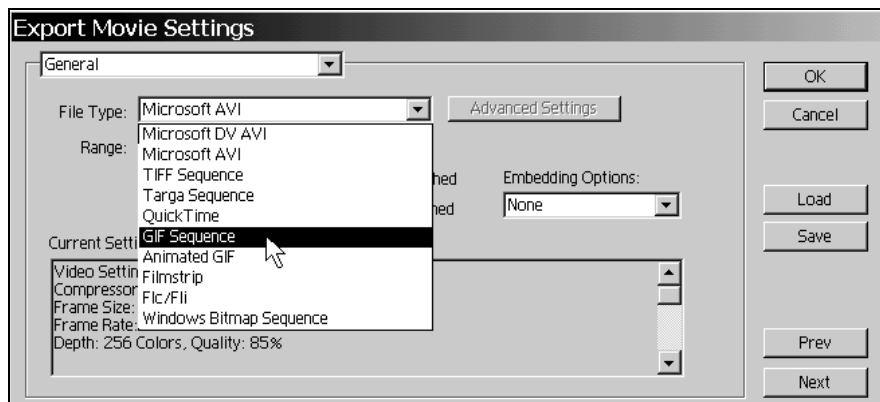


Рис. 7.8. Выбор типа файла в виде последовательности статической графики

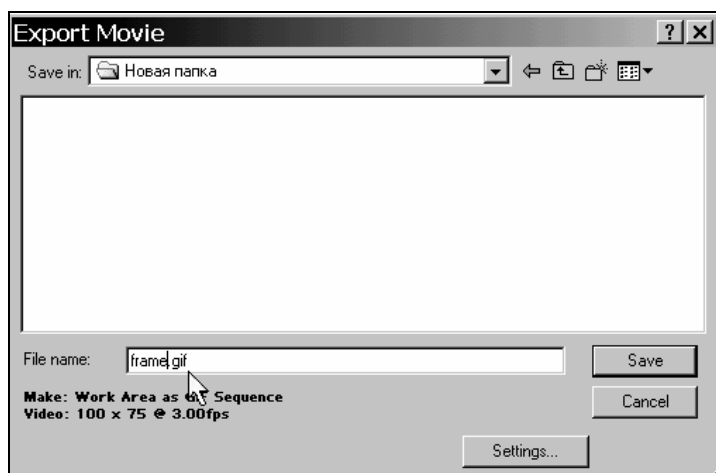


Рис. 7.9. Выбор имени файлов последовательности



Рис. 7.10. Последовательность файлов открывается после экспорта в форме одного видеоклипа

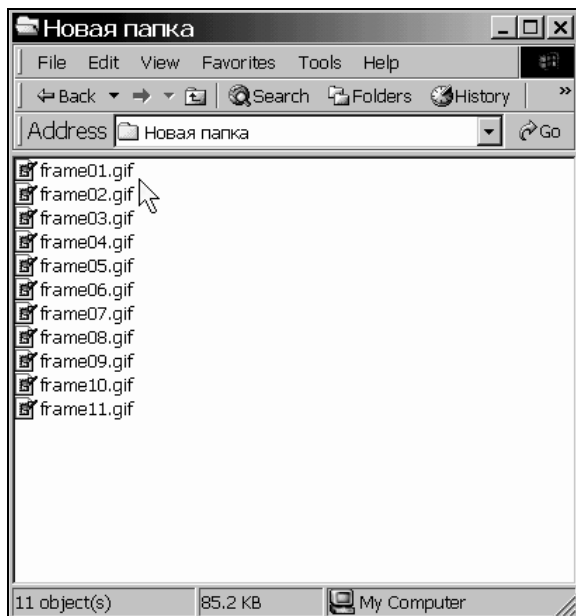


Рис. 7.11. Файлы последовательности в окне Проводника Windows

7.1.6. Экспорт клипа

Помимо возможности экспорта фильма из окна **Timeline** (Монтаж) допускается экспортировать и отдельный клип, открытый в окне **Clip** (Клип) или области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор). Возможен 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. Для экспорта клипа:

1. Откройте клип в окне **Clip** (Клип) или области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор).

Внимание!

Учтите, что для начала экспорта клипа активным должно быть окно именно с этим клипом. Помните, что клипов в разных окнах может быть открыто несколько, а экспортироваться будет, естественно, только один клип из активного окна.

2. При необходимости выделите рабочий фрагмент клипа входным и выходным маркерами.
3. Выберите в верхнем меню команду **File | Export Clip** (Файл | Экспорт клипа).

4. В появившемся вложенном меню выберите тип экспорта:

- **Movie** (Фильм) — экспорт в анимационный файл, либо в последовательность графических файлов;
- **Audio** (Аудио) — экспорт только звука в аудиофайл;
- **Frame** (Кадр) — экспорт текущего кадра клипа в графический файл со статическим изображением.

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. 7.1.7). В частности, на странице диалога установок экспорта **General** (Общие) выберите в раскрывающемся списке **Range** (Диапазон) (рис. 7.12) вариант:

- **Entire Clip** (Весь клип) — для экспорта клипа целиком;
- **In to Out** (Рабочий фрагмент) — для экспорта рабочего фрагмента клипа, выделенного входным и выходным маркерами.

Нажмите кнопку **OK**.

7. Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).

После времени компиляции файл с экспортированным клипом будет создан.

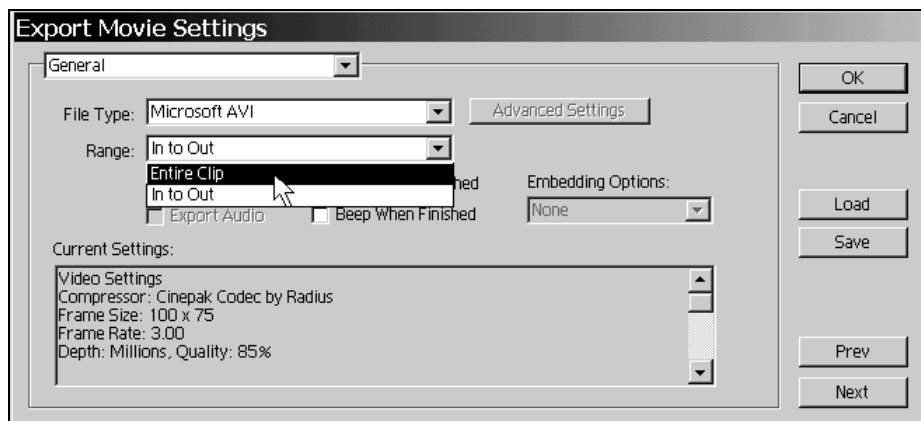


Рис. 7.12. Выбор диапазона экспорта клипа

7.1.7. 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 Timeline** (Файл | Экспорт) или команды **File | Export Clip** (Файл | Экспорт клипа) и далее во вложенном меню указать один из трех вариантов экспорта: **Movie** (Фильм), **Audio** (Аудио) или **Frame** (Кадр). Затем в соответствующем диалоговом окне экспорта (рис. 7.13) нужно нажать кнопку **Settings** (Установки). В результате открывается диалоговое окно **Export Movie Settings** (Установки экспорта фильма), имеющее несколько страниц с различными параметрами.

Замечание

Набор установок экспорта несколько отличается от установок проекта, доступ к которым, как вы помните, можно получить командой меню **Project | Project Settings** (Проект | Установки проекта).

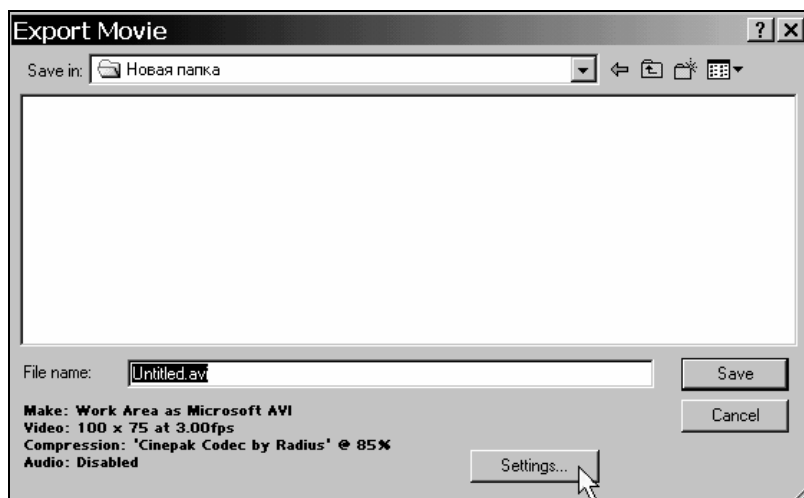


Рис. 7.13. Диалоговое окно экспорта фильма

Установки экспорта делятся на несколько групп.

- ☐ **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.
- ☐ **Audio** (Аудио) — касаются характеристик звука.

- ☐ **Keyframe and Rendering** (Ключевой кадр и рендеринг) — задают некоторые опции отмены рендеринга.
- ☐ **Special Processing** (Специальная обработка) — определяют некоторые параметры, которые можно изменить после монтажа для всего фильма целиком (например, вырезание части кадра).

Разберем последовательно все типы установок, не останавливаясь особо на тех из них, которые имеют тот же смысл, что и соответствующие установки проекта (см. *разд. 2.1*).

Общие установки *General*

Общие установки экспорта (рис. 7.14) сильно 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. 7.1.1*).
- ☐ **Advanced Settings** (Дополнительные установки) — кнопка, доступная при выборе некоторых форматов файлов и вызывающая диалог с дополнительными установками для этих форматов. Например, тип файла GIF допускает задание прозрачности и т. п.

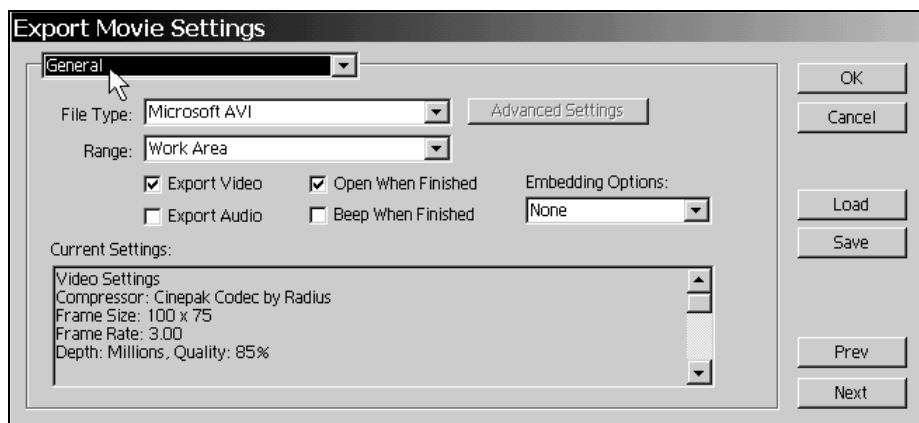


Рис. 7.14. Общие установки экспорта

- ☐ **Range** (Диапазон) — раскрывающийся список, задающий диапазон фильма, который будет экспортироваться в файл:
 - **Entire Project** (Весь проект) — экспорт всего содержимого окна **Timeline** (Монтаж);

- **Work Area** (Рабочая область) — экспорт только рабочей области фильма, выделенной полосой выбора рабочей области в окне **Timeline** (Монтаж).
- ☐ **Export Video** (Экспорт видео) — флажок проверки, задающий или запрещающий экспорт видеоизображения.
- ☐ **Export Audio** (Экспорт аудио) — флажок проверки, задающий или запрещающий экспорт звуковой части фильма.
- ☐ **Open When Finished** (Открыть по завершении) — флажок проверки, задающий опцию открытия экспортированного файла в окне **Clip** (Клип) по завершении экспорта.
- ☐ **Beep When Finished** (Сигнал по завершении) — флажок проверки, задающий опцию подачи звукового сигнала по завершении экспорта.
- ☐ **Embedding Options** (Опции вложения) — раскрывающийся список, имеющий следующие элементы:
 - **None** (Нет) — отсутствие опций вложения;
 - **Project Link** (Связи проекта) — добавляет к экспортируемому файлу дополнительную информацию, используемую в команде меню **Edit Original** (Специальная правка). Эта опция позволяет добавить к файлу информацию, дающую возможность открывать впоследствии смонтированный проект непосредственно из экспортируемого медиа-файла.
- ☐ **Current Settings** (Текущие установки) — текстовая область, в которой перечисляются установки, заданные на других страницах диалогового окна **Export Movie Settings** (Установки экспорта фильма). Она служит для просмотра пользователем основных параметров на главной странице общих установок без дополнительного листания прочих страниц диалога.

Установки видео *Video*

Смысл установок видео для экспорта (рис. 7.15) полностью идентичен установкам видео для проекта (*см. разд. 2.1.5*).

- ☐ **Compressor** (Компрессор) — раскрывающийся список определяет программу-кодек для сжатия изображения.
- ☐ **Depth** (Глубина пиксела) — раскрывающийся список определяет число цветов, которые могут использоваться для представления пиксела изображения (параметр доступен для некоторых кодеков).
- ☐ **Configure** (Дополнительные параметры) — кнопка позволяет регулировать дополнительные параметры программы-кодека, если это предусмотрено ее разработчиками. Нажатие данной кнопки, если она доступна, открывает новое диалоговое окно, вид которого зависит от конкретного выбранного кодека.

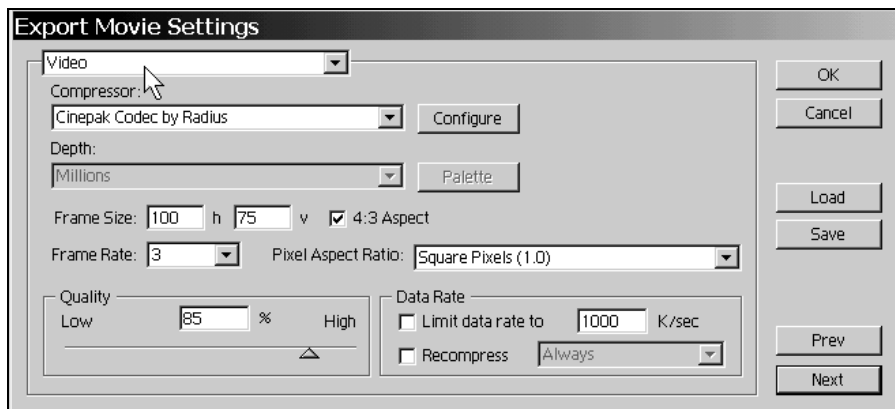


Рис. 7.15. Установки экспорта видео

- ☐ **Palette** (Палитра) — кнопка позволяет загрузить цветовую палитру для некоторых кодеков из внешнего файла.
- ☐ **Frame Size** (Размер кадра) — поле устанавливает размеры кадра в пикселях по горизонтали и вертикали.
- ☐ **4:3 Aspect** (Отношение 4:3) — флажок устанавливает фиксированное соотношение размеров по горизонтали и вертикали, как 4:3.
- ☐ **Frame Rate** (Частота кадров) — раскрывающийся список устанавливает частоту кадров фильма.
- ☐ **Pixel Aspect Ratio** (Пропорции пиксела) — раскрывающийся список определяет отношение размеров пиксела.
- ☐ **Quality** (Качество) — группа определяет качество компрессии (доступно для большинства кодеков).
- ☐ **Data Rate** (Поток данных) — группа содержит:
 - **Limit data rate to ... K/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 звука *Audio*

На странице аудио установок экспорта (рис. 7.16) сгруппированы те же самые установки, что и на странице установок аудио для предварительного просмотра проекта (см. разд. 2.1.6). Разница заключается лишь в том, что элементы управления внизу этой страницы диалогового окна, задающие опции для создания файлов предварительного просмотра, недоступны, т. к.

экспорт по определению связан с созданием единственного медиа-файла. Коротко перечислим звуковые установки экспорта.

Замечание

Если на странице общих установок флажок проверки **Export Audio** (Экспорт аудио) снят, то установки звука будут недоступны, поскольку звуковая часть фильма в файл вообще не экспортируется.

- ☐ **Rate** (Частота) — частота представления звука в цифровом виде.
- ☐ **Format** (Формат) — количество битов информации, кодирующих интенсивность звуковой волны в каждый момент времени.
- ☐ **Compressor** (Компрессор) — определяет кодек, сжимающий звук.
- ☐ **Interleave** (Чередование) — определяет, как часто загружается звук с диска в оперативную память компьютера.
- ☐ **Enhance Rate Conversion** (Улучшенное частотное преобразование) — включает специальный алгоритм преобразования звукового сигнала исходного клипа в окончательный фильм в случае необходимости преобразования частоты:
 - **Off** (Выключено);
 - **Better** (Среднее);
 - **Best** (Лучшее).
- ☐ **Use Logarithmic Audio Fades** (Логарифмическое затухание) — определяет, в каких градациях обрабатывается звук (логарифмической, в случае выбора данного параметра, или линейной).

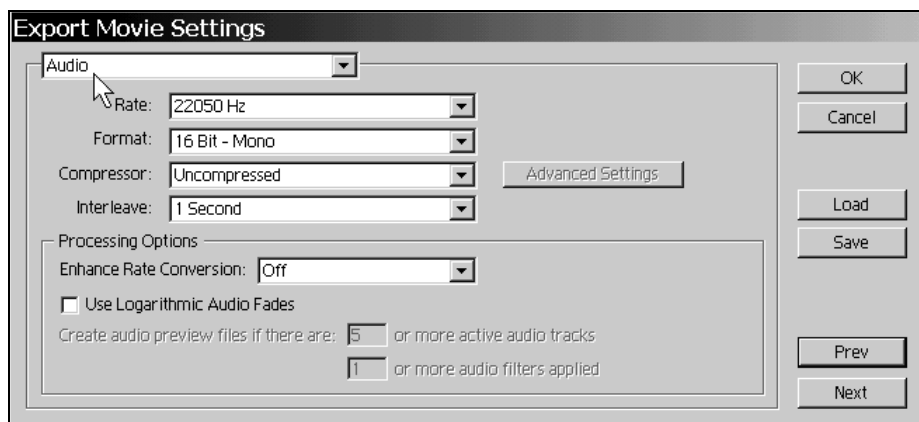


Рис. 7.16. Установки экспорта звука

Установки ключевого кадра и рендеринга *Keyframe and Rendering*

Смысл установок ключевого кадра и рендеринга для экспорта (рис. 7.17) тот же самый, что и для аналогичных установок проекта (см. разд. 2.1.7). Напомним, что для проекта эти установки связаны с рендерингом файлов предварительного просмотра, а для экспорта — файла, в который он производится. Страница установок ключевого кадра и рендеринга имеет две группы, объединяющие два этих типа установок. В верхней группе **Rendering Options** (Опции рендеринга) находятся следующие элементы управления.

- ☐ **Ignore Audio Effects** (Отключить аудиоэффекты) — если флажок проверки выставлен, звуковые спецэффекты (если они вставлены в фильм) будут отключены.
- ☐ **Ignore Video Effects** (Отключить видеоэффекты) — если флажок проверки выставлен, то отключены будут видеоспецэффекты.
- ☐ **Ignore Audio Rubber Bands** (Отключить ленточные регулировки) — если флажок проверки выставлен, то будет отключено действие звуковых ленточных регуляторов громкости и панорамы.
- ☐ **Optimize Stills** (Оптимизировать статические кадры) — позволяет оптимизировать рендеринг статических изображений.
- ☐ **Frames Only at Markers** (Только маркированные кадры) — устанавливает опцию рендеринга только кадров, снабженных пользователем маркером в окне **Timeline** (Монтаж).
- ☐ **Fields** (Установки поля) — устанавливает различные режимы воспроизведения видео на внешнем устройстве (DV, NTSC, PAL или SECAM).

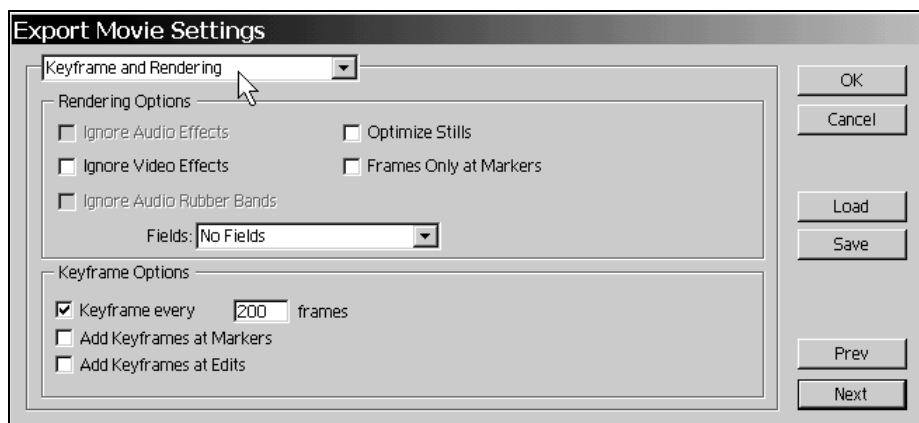


Рис. 7.17. Установки рендеринга и ключевых кадров для экспорта

В нижней группе **Keyframe Options** (Опции ключевых кадров) размещены параметры, определяющие использование ключевых кадров рендеринга.

- ☐ **Keyframe every ... frames** (Ключевой кадр каждые ... кадров) — включает алгоритм сжатия с использованием ключевых кадров 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).

Замечание

Если на странице общих установок флажок проверки **Export Audio** (Экспорт аудио) снят, то параметры рендеринга, относящиеся к звуковым установкам, будут недоступны, как это показано на рис. 7.17.

Специальная обработка *Special Processing*

Установки специальной обработки (рис. 7.18) определяют те или иные параметры, которые можно изменить для всего фильма целиком. Эти установки задают некоторые действия, производимые уже после монтажа фильма. В частности, можно задать вырезание части кадра фильма. Страница установок экспорта **Special Processing** (Специальная обработка) содержит единственный элемент управления — кнопку **Modify** (Изменить). Помимо него в середине диалогового окна перечислены текущие установки специальной обработки (см. рис. 7.18). Если вы хотите их отредактировать, следует нажатием кнопки **Modify** (Изменить) загрузить дополнительное диалоговое окно **Special Processing** (Специальная обработка) (рис. 7.19).

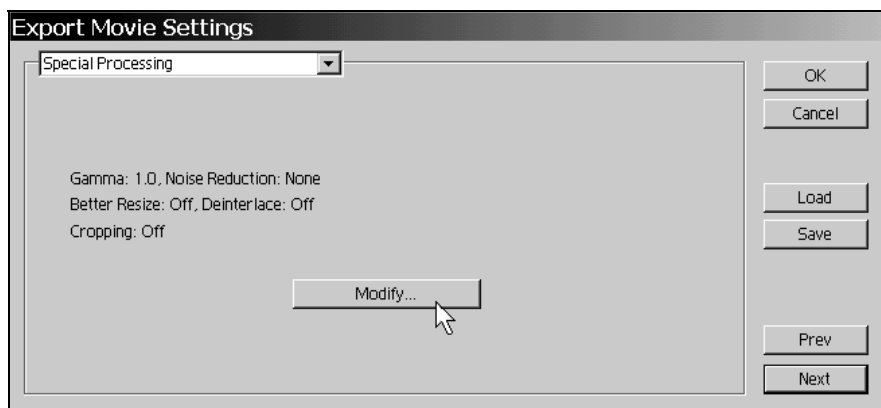


Рис. 7.18. Установки специальной обработки

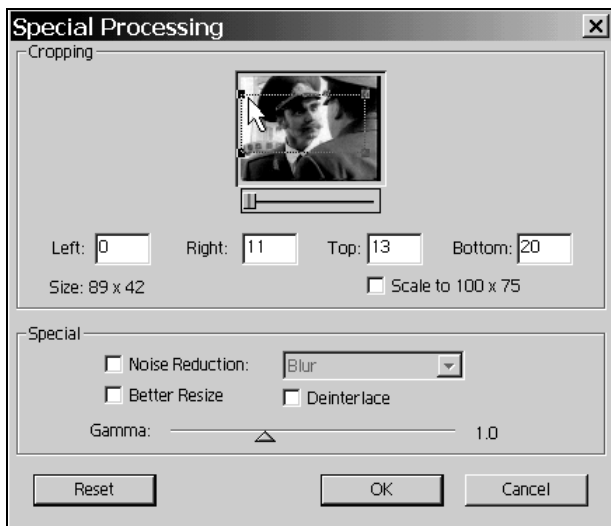


Рис. 7.19. Изменение установок специальной обработки

В дополнительном диалоговом окне **Special Processing** (Специальная обработка) имеются две группы: **Cropping** (Обрезка) и **Special** (Специальные установки). С помощью первой группы можно вырезать из кадра фильма часть, уменьшив таким образом изображение. Для этого:

1. Наведите указатель мыши на один из четырех маркеров на миниатюре кадра в группе **Cropping** (Обрезка) — указатель изменит свой вид на руку с указательным пальцем.
2. Перетаскивайте маркеры на миниатюре, определяя тем самым урезание кадра фильма до нужного размера (см. рис. 7.19).
3. При необходимости с помощью ползунка под миниатюрой просмотрите другие кадры фильма и откорректируйте положение маркеров с учетом содержимого всего фильма.
4. Следите за числом отсекаемых пикселей с каждой из четырех сторон кадра, отображаемых в соответствующих четырех полях числового ввода под миниатюрой. При необходимости задайте численные значения обрезки кадра в этих полях.
5. При желании можно увеличить размер обрезаемого кадра до размера кадра, выставленного в установках экспорта видео. Для этого установите флажок проверки **Scale to** (Масштабировать до).
6. Нажмите кнопку **OK**.

После этого вы вернетесь на страницу **Special Processing** (Специальная обработка) диалогового окна **Export Movie Settings** (Установки экспорта

фильма). Если подтвердить в нем изменение установок нажатием кнопки **ОК**, то экспортировать вы будете уже фильм с урезанным кадром.

Замечание

Чтобы вернуть все специальные установки в исходное состояние до открытия дополнительного диалогового окна **Special Processing** (Специальная обработка), в частности отказаться от урезания кадра, нажмите кнопку **Reset** (Сброс) (см. рис. 7.19).

Помимо урезания кадра, в группе **Special** (Специальные установки) допускается корректировка цветовой гаммы фильма. Для этого:

1. Перемещайте влево или вправо ползунковый регулятор **Gamma** (Гамма).
2. Наблюдайте за изменением цвета в миниатюре, определяя оптимальную цветовую гамму фильма (см. рис. 7.19).
3. При необходимости с помощью ползунка под миниатюрой просмотрите другие кадры фильма и более точно откорректируйте значение параметра **Gamma** (Гамма).
4. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы закрыть диалоговое окно и вернуться к установкам экспорта.

На панели **Special** (Специальные установки) имеются еще несколько элементов управления.

- ☐ **Noise Reduction** (Подавление шума) — флажок проверки и раскрывающийся список, задающий опцию подавления помех видеоизображения и звуковых шумов. В **Premiere** встроены три численных алгоритма, оптимальных для следующих случаев:
 - **Blur** (Размытие) — выполняет среднее сглаживание изображения;
 - **Gaussian** (Гауссово) — выполняет сильное сглаживание изображения;
 - **Median** (Медианное) — выполняет сглаживание изображения, стараясь максимально сохранить его резкость (эта опция не влияет на звук фильма).
- ☐ **Better Resize** (Улучшенное масштабирование) — флажок проверки, включающий улучшенный алгоритм масштабирования изображения для осуществления урезания кадра. Как правило, этот встроенный алгоритм **Premiere** дает лучшие результаты, нежели алгоритм кодека, который вы выбираете на странице установок экспорта видео.
- ☐ **Deinterlace** (Убрать чересстрочную развертку) — флажок проверки, которым можно включить опцию устранения режима чересстрочного кодирования файла с видеофильмом.
- ☐ **Reset** (Сброс) — кнопка, сбрасывающая все специальные установки в состояние открытия дополнительного диалогового окна **Special Processing** (Специальная обработка).

Загрузка установок экспорта

Для упрощения задания установок экспорта в Adobe Premiere можно также использовать предустановки экспорта. Использование предустановок экспорта полностью аналогично управлению предустановками проекта (см. *разд. 2.1.1 и 2.1.9*), поэтому не будем останавливаться на них особо. Заметим лишь, что для вызова диалогового окна **Load Export Settings** (Загрузка установок экспорта) (рис. 7.20) вам следует нажать кнопку **Load** (Загрузить) в диалоговом окне **Export Settings** (Установки экспорта) (см. рис. 7.14—7.18).

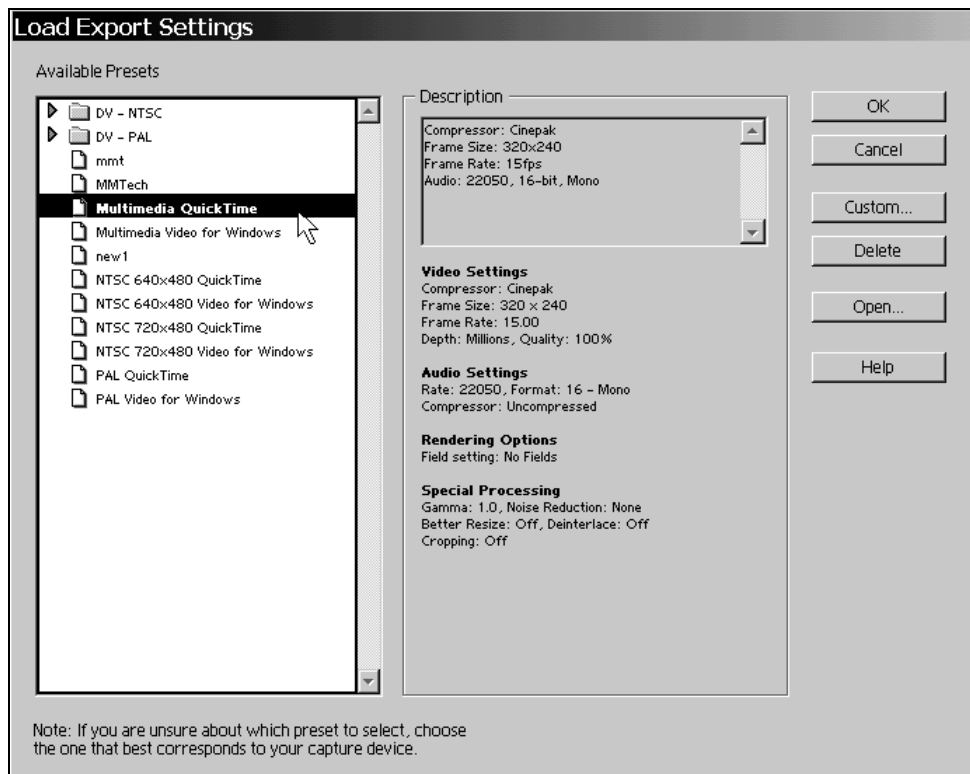


Рис. 7.20. Загрузка установок экспорта

7.2. Экспорт для Internet и мультимедиа

Если вы экспортируете медиа-файлы для использования в Internet или мультимедийных презентациях, то можно воспользоваться описанной в *разд. 7.1* последовательностью действий. Следует лишь иметь в виду, что для этих целей желательно выбирать определенные форматы файлов и следить за их физическим размером, поскольку пользователи Internet до сих пор

используют преимущественно медленную модемную связь. Те же замечания касаются и мультимедийных файлов, размещаемых на компакт-дисках, поскольку не все устройства для их чтения могут обеспечить необходимую скорость передачи данных на компьютер.

Чтобы оптимизировать подготовку файлов для Internet и мультимедиа, в Adobe Premiere встроено несколько подключаемых (plug-in) программных модулей, решающих проблему такого экспорта. В зависимости от своих задач вы можете поэкспериментировать с использованием этих модулей и выбирать из них наиболее удобный. Коротко перечислим принцип применения двух модулей, которые доступны для пользователя через команду меню **File | Export Timeline** (Файл | Экспорт) (рис. 7.21).

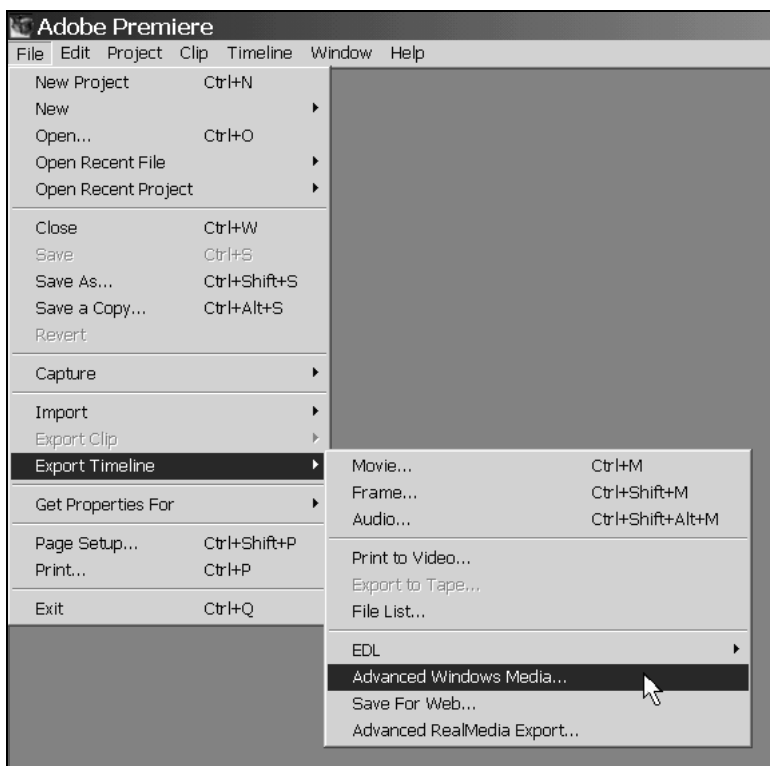


Рис. 7.21. Начало специального экспорта файла для Internet и мультимедиа

7.2.1. Экспорт Windows Media

Специальные возможности для экспорта файлов в формате Windows Media вызываются командой **File | Export Timeline | Windows Media Movie** (Файл | Экспорт | Windows Media). В результате загружается диалоговое окно с па-

параметрами экспорта. В нем следует, во-первых, выбрать из списка слева назначение файла, который вы готовите, а, во-вторых, в полях для ввода справа определить атрибуты экспортируемого файла (рис. 7.22). Имя и местоположение файла можно определить в диалоговом окне **Save As** (Сохранить как) (рис. 7.23), вызываемом нажатием соответствующей кнопки

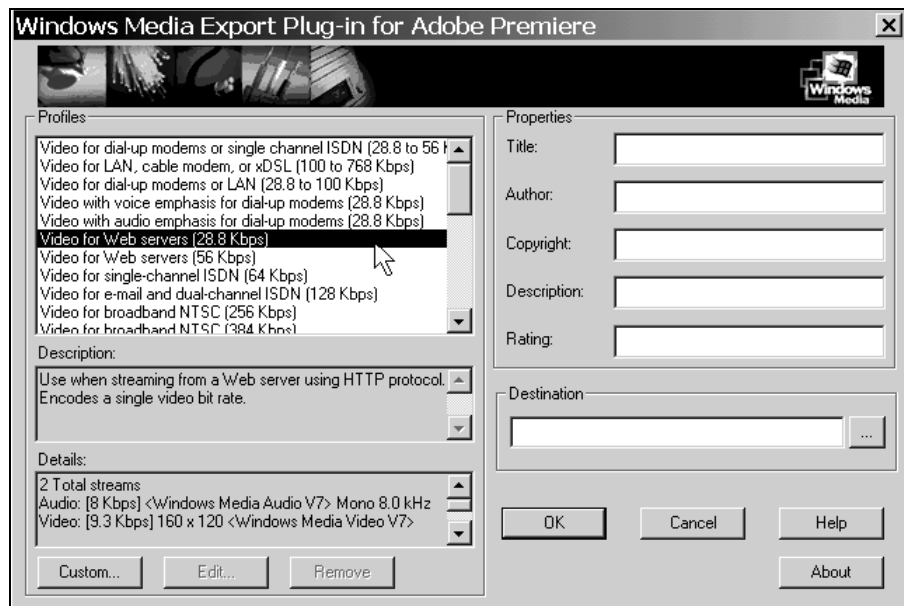


Рис. 7.22. Выбор цели экспорта Windows Media

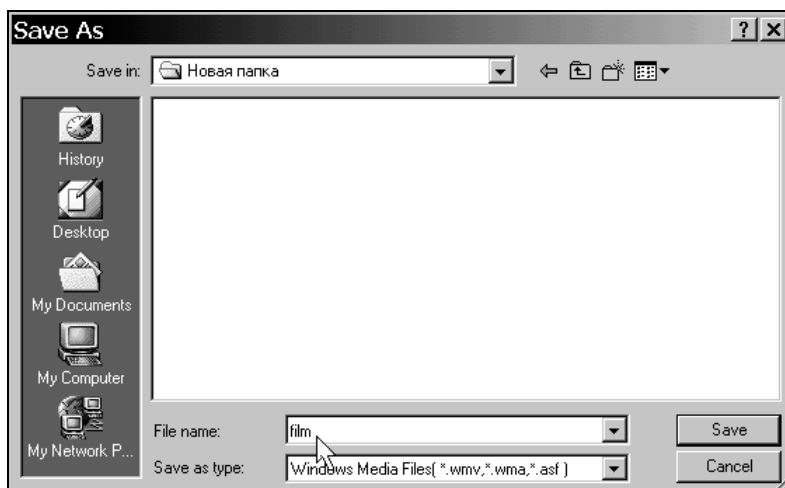


Рис. 7.23. Выбор имени файла

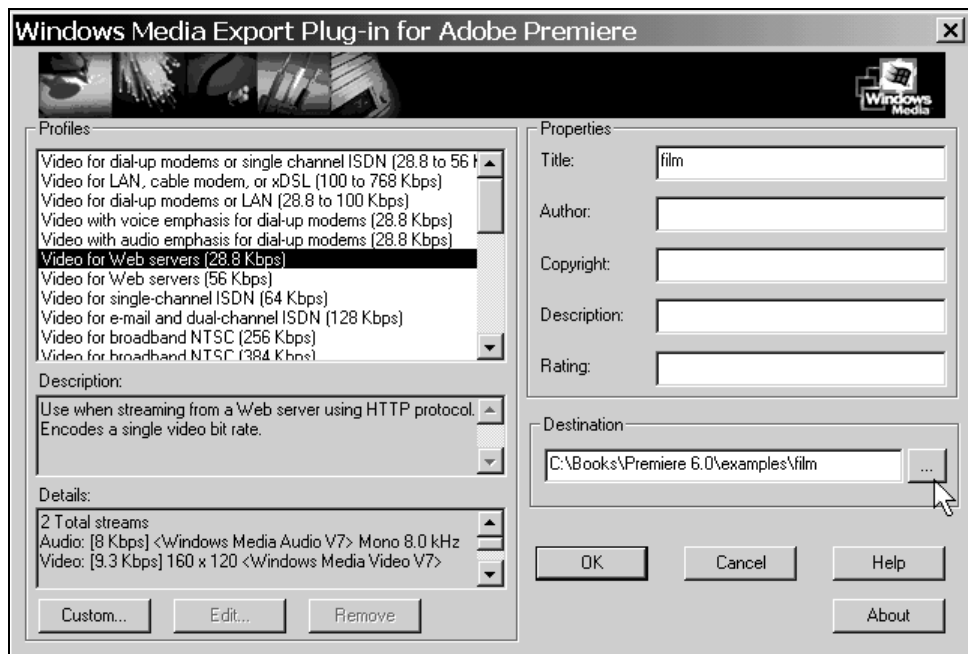


Рис. 7.24. Экспорт в формате Windows Media

в главном диалоге экспорта Windows Media (на рис. 7.24 на эту кнопку наведен указатель мыши).

После определения основных параметров следует нажать кнопку **OK**. В результате модуль Windows Media сам подберет наиболее оптимальные установки экспорта и создаст файл с фильмом в том месте, в котором вы определили. Просмотреть этот файл возможно, открывая его в Premiere или в универсальном проигрывателе Windows.

7.2.2. Экспорт для Web

Еще один подключаемый программный модуль, называемый Cleaner, предназначен для подготовки файлов для последующего использования в сети Internet. Чтобы воспользоваться этим модулем, выберите в верхнем меню команду **File | Export Timeline | Save for Web** (Файл | Экспорт | Сохранить для Web). Появится диалоговое окно модуля Cleaner (рис. 7.25), в котором, подобно модулю Windows Media, следует выбрать из списка слева назначение подготавливаемого файла (рис. 7.26) и нажать кнопку **Start** (Старт) для последующего определения имени и формата файла и начала экспорта с использованием соответствующего диалогового окна (рис. 7.27).



Рис. 7.25. Окно экспорта модуля Cleaner

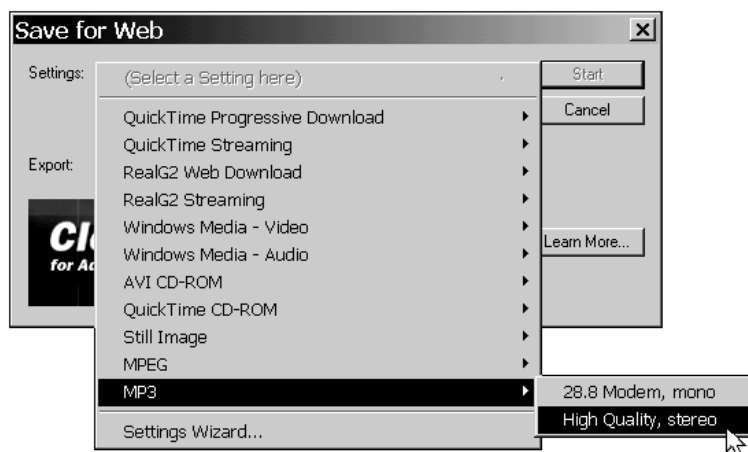


Рис. 7.26. Выбор типа экспорта в модуле Cleaner



Рис. 7.27. Выбор имени файла в модуле Cleaner

7.3. Экспорт на видеопленку

Помимо экспорта медиа-файла, еще один широко применяемый вид экспорта связан с передачей видеосигнала на внешнее устройство. Им может быть видеомagneтофон, внешний телевизионный монитор, видеокамера, монтажный комплекс и т. п. 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 аналоговые устройства, подключаемые к компьютеру, имеют, помимо аналогового, и цифровой вход в стандарте IEEE 1394. Поэтому рассмотрим экспорт видеосигнала с компьютера на внешнее цифровое устройство с использованием этого порта.

7.3.1. Подготовка к экспорту

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 соединение, скорее всего, помечено маркировкой DV IN/OUT или IEEE 1394.
2. Включите цифровое видеоустройство.
3. Запустите на вашем компьютере Adobe 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 выберите в раскрывающемся списке **Editing Mode** (Режим редактирования) элемент **DV Playback** (Воспроизведение на цифровом видео) (рис. 7.28).
6. Нажмите ставшую доступной кнопку **Playback Settings** (Установки воспроизведения).
7. В открывшемся диалоговом окне **DV Playback Options** (Опции внешнего воспроизведения) (см. рис. 7.30 далее) установите желаемые параметры воспроизведения видеосигнала на внешнем устройстве (см. разд. 7.3.2).
8. Закройте последовательно диалоговые окна **DV Playback Options** (Опции внешнего воспроизведения) и **Project Settings** (Установки проекта) нажатием кнопок **OK**.

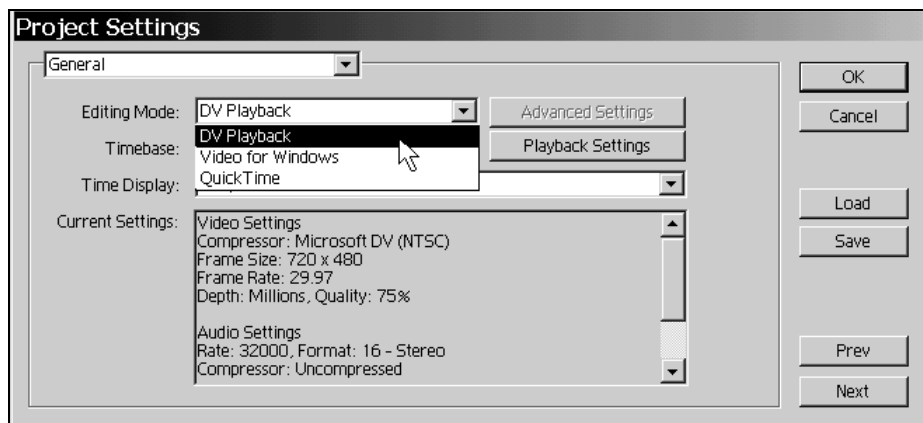


Рис. 7.28. Определение установок проекта для передачи сигнала на внешнее устройство

9. Выберите в верхнем меню команду **Edit | Preferences | Scratch Disks and Device Control** (Правка | Настройка | Временные диски и аппаратный контроль) и в открывшемся диалоговом окне **Preferences** (Настройка) (рис. 7.29) установите соответствующие вашей аппаратуре параметры (см. разд. 3.3.2 и 3.3.5).
10. Наблюдайте, как на внешнем устройстве появляется изображение кадра фильма, поступающее с компьютера.

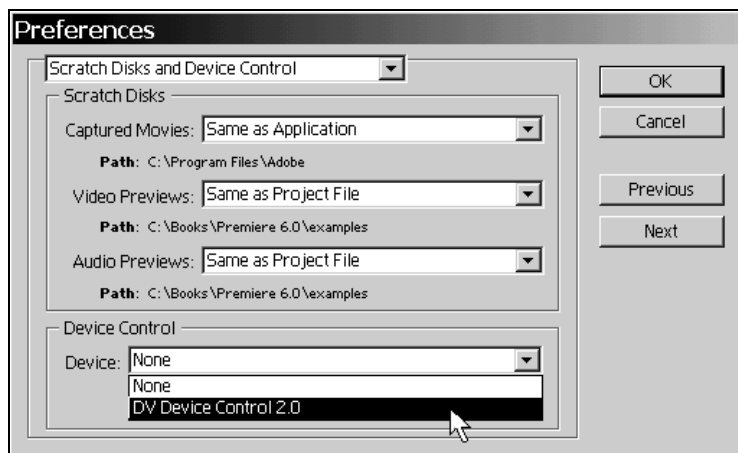


Рис. 7.29. Выбор в диалоговом окне **Preferences** опции аппаратного контроля внешним цифровым устройством

7.3.2. Параметры взаимодействия с внешним устройством

Для оптимизации работы в Premiere и одновременного экспорта видеосигнала на внешнее устройство имеется ряд параметров, настраиваемых в общих установках проекта. Для корректировки установок взаимодействия компьютера с внешним цифровым устройством:

1. Выберите команду **Project | Project Settings | General** (Проект | Установки проекта | Общие).
2. В диалоговом окне **Project Settings** (Установки проекта) нажмите кнопку **Playback Settings** (Установки воспроизведения).

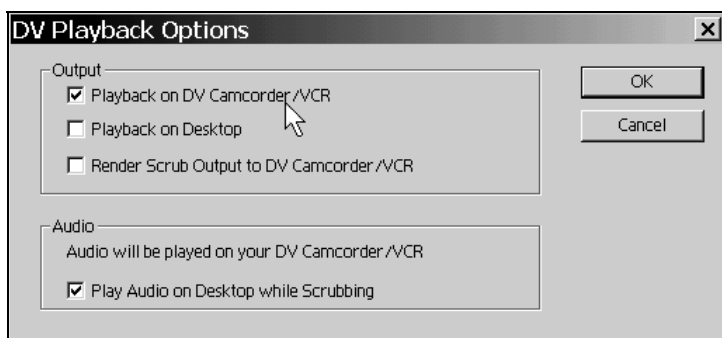


Рис. 7.30. Диалоговое окно DV Playback Options

3. В диалоговом окне **DV Playback Options** (Опции внешнего воспроизведения) отрегулируйте параметры взаимодействия компьютера с внешним устройством при воспроизведении фильма (рис. 7.30).
- Установите флажок проверки **Playback on DV Camcorder/VCR** (Воспроизводить на цифровом устройстве), если вы желаете осуществлять передачу видеосигнала с компьютера на устройство и, соответственно, просматривать видео на его мониторе (или, если устройство является видеокамерой, на ее жидкокристаллическом дисплее).
 - Установите флажок проверки **Playback on Desktop** (Воспроизводить на компьютере), если вы считаете полезным наблюдать за воспроизведением фильма одновременно и на мониторе компьютера. Учтите, что отказ от этой опции позволит сэкономить ресурсы процессора и, соответственно, избавиться от возможных дефектов передачи изображения на внешнее устройство, в особенности если ваш компьютер не самый мощный.
 - Установите флажок проверки **Render Scrub Output to DV Camcorder/VCR** (Воспроизводить видео на устройстве при протаскивании),

если вы хотите наблюдать изображение на внешнем мониторе во время редактирования проекта при протаскивании линии редактирования через фильм.

- Установите флажок проверки **Play Audio on Desktop while Scrubbing** (Воспроизводить аудио на компьютере при протаскивании), чтобы при протаскивании воспроизводить звук через динамики компьютера вместо внешнего устройства.

Внимание!

При использовании различных воспроизводящих устройств для видео и аудиосигнала может произойти рассинхронизация изображения и звука.

7.3.3. Экспорт видео на внешнее устройство

После настройки установок проекта, касающихся воспроизведения на внешнем цифровом устройстве, осуществить экспорт видеосигнала на него очень просто. Запустите обычный предварительный просмотр фильма в **Premiere** (например, клавишей <Enter>) и наблюдайте на мониторе внешнего устройства, как кадр фильма одновременно демонстрируется и на этом устройстве. В частности, можно включить режим записи на внешнем устройстве и осуществлять запись сигнала на видеопленку.

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 во внешний медиа-файл тем, что параметры передачи сигнала регулируются в установках проекта, а не в установках экспорта.

Помимо собственно экспорта финального видео на внешнее устройство вы можете использовать его и в процессе монтажа, ориентируясь не только на изображение кадра в окне **Monitor** (Монитор) **Premiere**, но и на изображение кадра фильма на внешнем устройстве, сразу оценивая, таким образом, как будет выглядеть ваш фильм в окончательном варианте.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Команды меню и комбинации "горячих" клавиш

В табл. П1.1 представлено описание команд меню Adobe Premier, а в табл. П1.2 — комбинации клавиш, используемые в основных окнах: **Monitor** (Монитор), **Timeline** (Монтаж), **Clip** (Клип).

Таблица П1.1. Команды меню

Команды	Команды вложенного меню	Комбинация "горячих" клавиш	Описание
Меню File (Файл)			
New Project (Создать проект)		<Ctrl>+<N>	Создает новый проект
New (Создать)	Bin (Корзина)	<Ctrl>+</>	Создает новую корзину в открытом проекте
	Storyboard (Библиотека клипов)	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<N>	Создает новую библиотеку клипов
	Title (Титры)		Создает новое окно Title (Титры)
	Universal Counting Leader (Отсчет времени)		Создает специальный клип в виде отсчета времени
	Bars and Tone (Настроечная таблица)		Создает специальный клип в виде цветных полос настроечной таблицы и тонального звукового сигнала 1 кГц
	Black Video (Черное видео)		Создает специальный клип в виде статического черного фонового кадра

Таблица П1.1 (продолжение)

Команды	Команды вложенного меню	Комбинация "горячих" клавиш	Описание
Меню File (Файл) (прод.)			
New (прод.)	Color Matte (Цветовой фон)		Создает специальный клип в виде цветного статического фонового кадра
	Offline File (Отключенный файл)		Создает клип, указывающий на отключенный файл
Open (Открыть)		<Ctrl>+<O>	Открывает файл с диска
Open Recent File (Открыть недавний файл)			Выводит во вложенное меню список недавно открываемых файлов и, таким образом, позволяет быстро открыть их
Open Recent Project (Открыть недавний проект)			Выводит во вложенное меню список с недавно редактированными проектами и позволяет открыть их
Close (Закрыть)		<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)	Batch Capture (Пакетная оцифровка)		Вызывает диалоговое окно Batch Capture (Пакетная оцифровка) для автоматизации процесса оцифровки
	Movie Capture (Оцифровка видео)		Оцифровывает видеозображение, поступающее с внешнего устройства

Таблица П1.1 (продолжение)

Команды	Команды вложенного меню	Комбинация "горячих" клавиш	Описание
Меню File (Файл) (прод.)			
Capture (прод.)	Stop Motion (Оцифровка кадра)		Оцифровывает статический кадр видеозображения, поступающего с внешнего устройства
	Audio Capture (Оцифровка аудио)		Оцифровывает звук путем вызова внешней системной программы звукозаписи; применяется для озвучивания
Import (Импорт)	File (Файл)	<Ctrl>+<I>	Импортирует клип в проект из файла
	Folders (Папка)	<Ctrl>+<Shift>+<I>	Вызывает диалоговое окно Locate Folder (Обзор папок) для выбора папки с целью ее импорта в проект в виде корзины
	Projects (Проект)	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<I>	Импортирует в проект другой проект в виде корзины
Export Clip (Экспорт клипа)	Movie (Фильм)		Экспортирует видео и звук из окна Clip (Клип) во внешний анимационный файл
	Frame (Кадр)		Экспортирует текущий кадр видеозображения из окна Clip (Клип) во внешний графический файл
	Audio (Аудио)		Экспортирует только звук из окна Clip (Клип) во внешний аудиофайл
	Print to Video (Просмотр видео)		Включает режим полноэкранного просмотра видео; может использоваться при экспорте клипа на внешнее цифровое устройство
	Export to Tape (Экспорт на видеоленту)		Экспортирует клип в виде видеосигнала на внешнее устройство
	Advanced Windows Media (Экспорт медиа для Windows)		Экспортирует клип во внешний файл для ОС Windows со специальными опциями оптимизации

Таблица П1.1 (продолжение)

Команды	Команды вложенного меню	Комбинация "горячих" клавиш	Описание
Меню File (Файл) (прод.)			
Export Clip (прод.)	Save for Web (Сохранить для Web)		Экспортирует клип во внешний файл со специальными опциями оптимизации для использования в Internet
	Advanced Real Media Export (Экспорт медиа)		Экспортирует клип во внешний файл со специальными опциями оптимизации
Export Timeline (Экспорт)	Movie (Фильм)		Экспортирует видео и звук фильма из окна Timeline (Монтаж) во внешний анимационный файл
	Frame (Кадр)		Экспортирует текущий кадр фильма из окна Timeline (Монтаж) во внешний графический файл
	Audio (Аудио)		Экспортирует только звук фильма из окна Timeline (Монтаж) во внешний аудиофайл
	Print to Video (Просмотр видео)		Включает режим полного просмотра фильма из окна Timeline (Монтаж); может использоваться при экспорте фильма на внешнее цифровое устройство
	Export to Tape (Экспорт на видеоленту)		Экспортирует фильм из окна Timeline (Монтаж) в виде видеосигнала на внешнее устройство
	File List (Список файлов)		Создает текстовый файл со списком корзин, клипов и исходных файлов, из которых состоит проект
	EDL (Список для экспорта)		Создает в отключенном режиме сценарий для последующих действий по экспорту фильма на специальной аппаратуре

Таблица П1.1 (продолжение)

Команды	Команды вложенного меню	Комбинация "горячих" клавиш	Описание
Меню File (Файл) (прод.)			
Export Timeline (прод.)	Advanced Windows Media (Экспорт медиа для Windows)		Экспортирует фильм во внешний файл для ОС Windows со специальными параметрами оптимизации
	Save for Web (Сохранить для Web)		Экспортирует фильм во внешний файл со специальными параметрами оптимизации для использования в Internet
	Advanced Real Media Export (Экспорт медиа)		Экспортирует фильм во внешний файл со специальными параметрами оптимизации
Get Properties for (Вывести свойства)	File (Файла)		Загружает окно Properties (Свойства) для внешнего файла
	Clip (Клипа)	<Ctrl>+<Shift>+<H>	Загружает окно Properties (Свойств) для выделенного в проекте клипа
Page Setup (Настройка принтера)		<Ctrl>+<Shift>+<P>	Загружает окно Page Setup (Настройка принтера) для выбора параметров печати, таких как ориентация страницы, тип принтера и пр.
Print (Печать)		<Ctrl>+<P>	Печатает содержимое корзины с выбором опций печати (количества копий и пр.)
Exit (Выход)		<Ctrl>+<Q>	Завершает работу Adobe Premiere
Меню Edit (Правка)			
Undo Can't Undo (Отменить невозможно отменить)		<Ctrl>+<Z>	Отменяет последнее действие. При отсутствии такового сообщает о невозможности отмены
Redo Can't Redo (Повторить невозможно повторить)		<Ctrl>+<Shift>+<Z>	Возвращает последнее отмененное действие, либо сообщает о невозможности вернуть последнее отмененное действие

Таблица П1.1 (продолжение)

Команды	Команды вложенного меню	Комбинация "горячих" клавиш	Описание
Меню Edit (Правка) (прод.)			
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 to Fit (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.)
Paste Attributes Again (Повторить специальную вставку)		<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<V>	Вставляет клип из буфера обмена с той же опцией типа подгонки под длительность пустого места, что применялась при прошлой специальной вставке
Clear (Удалить)			Удаляет выделенный фрагмент
Duplicate Clip (Дублировать клип)		<Ctrl>+<Shift>+</>	Создает дубликат выделенного клипа в открытой корзине окна Project (Проект)
Deselect All (Отменить выделение всего)		<Ctrl>+<Shift>+<A>	Отменяет выделение всех клипов в окне Timeline (Монтаж) или всех клипов в выделенной корзине в окне Project (Проект)

Таблица П1.1 (продолжение)

Команды	Команды вложенного меню	Комбинация "горячих" клавиш	Описание
Меню Edit (Правка) (прод.)			
Select All (Выделить все)		<Ctrl>+<A>	Выделяет все клипы в окне Timeline (Монтаж) или все клипы в выделенной корзине в окне Project (Проект)
Find (Найти)		<Ctrl>+<F>	Осуществляет поиск клипов по названиям
Locate Clip (Найти клип)		<Ctrl>+<L>	Находит мастер-клип для выделенного экземпляра клипа в окне Timeline (Монтаж) или дубликата в окне Project (Проект)
Edit Original (Специальная правка)		<Ctrl>+<E>	Открывает клип из окна Project (Проект) в предназначенном для этого приложении для его редактирования
Preferences (Настройки)	General and Still Image (Общие и статического изображения)		Вызывает диалоговое окно Preferences (Настройки) на странице общих настроек и параметров статических изображений
	Auto Save and Undo (Автосохранения и отмены)		Вызывает диалоговое окно Preferences (Настройки) на странице параметров автосохранения и отмены команд
	Scratch Discs and Device Control (Временного диска и внешнего устройства)		Вызывает диалоговое окно Preferences (Настройки) на странице параметров временного диска и управления внешним устройством
	Online Settings (Связи)		Вызывает диалоговое окно Preferences (Настройки) на странице параметров настройки подключения к Internet и связи с сервером Adobe

Таблица П1.1 (продолжение)

Команды	Команды вложенного меню	Комбинация "горячих" клавиш	Описание
Меню Project (Проект)			
Project Settings (Установки проекта)	General (Общие)		Вызывает диалоговое окно Project Settings (Установки проекта) на странице настройки общих параметров
	Video (Видео)		Вызывает диалоговое окно Project Settings (Установки проекта) на странице настройки параметров видеоизображения
	Audio (Аудио)		Вызывает диалоговое окно Project Settings (Установки проекта) на странице параметров звука
	Keyframe and Rendering (Ключевой кадр и рендеринг)		Вызывает диалоговое окно Project Settings (Установки проекта) на странице параметров ключевого кадра и опций рендеринга
	Capture (Оцифровка)		Вызывает диалоговое окно Project Settings (Установки проекта) на странице параметров оцифровки
Settings Viewer (Просмотр установок)			Вызывает диалоговое окно Settings Viewer (Просмотр установок) с установками проекта, оцифровки, клипа, экспорта, сведенными в единую таблицу
Remove Unused Clips (Удалить неиспользуемые клипы)		<Ctrl>+<U>	Удаляет неиспользуемые в окне Timeline (Монтаж) клипы из окна Project (Проект)
Replace Clips (Заменить клипы)			Заменяет одни клипы другими в окне Project (Проект)
Automate to Timeline (Автоматизировать вставку в окно монтажа)			Вызывает диалоговое окно, позволяющее автоматизировать вставку группы клипов из разных корзин окна Project (Проект) в определенном пользователем порядке

Таблица П1.1 (продолжение)

Команды	Команды вложенного меню	Комбинация "горячих" клавиш	Описание
Меню Project (Проект)			
Export Bin from Project (Экспорт корзины из проекта)			Сохраняет текущую корзину в качестве внешнего файла библиотеки Premiere
Utilities (Служебные программы)	Batch Processing (Пакетная обработка)		Вызывает диалоговое окно для автоматической обработки фильма
	Project Trimmer (Тримминг проекта)		Вызывает средство для переоцифровки видео с учетом подгонки клипов, т. е. создания медиа-файлов с исключением из них неиспользованных фрагментов
Меню Clip (Клип)			
Properties (Свойства)		<Ctrl>+<Shift>+<H>	Вызывает окно Properties (Свойства) для выделенного клипа
Set Clip Name Alias (Присвоить клипу псевдоним)		<Ctrl>+<H>	Создает псевдоним для клипа в окне Project (Проект) или для экземпляра клипа в окне Timeline (Монтаж)
Add Clip to Project (Добавить клип в проект)		<Ctrl>+<J>	Вставляет клип из окна Clip (Клип) в текущую корзину проекта
Insert at Edit Line (Вставить в линию редактирования)		<Ctrl>+<Shift>+<,>	Вставляет выделенный клип на рабочий трек в окне Timeline (Монтаж) в место, отмеченное линией редактирования, сдвигая весь фильм вправо
Overlay at Edit Line (Наложить в линию редактирования)		<Ctrl>+<Shift>+<,>	Вставляет выделенный клип на рабочий трек в окне Timeline (Монтаж) в место, отмеченное линией редактирования, заменяя соответствующий участок фильма

Таблица П1.1 (продолжение)

Команды	Команды вложенного меню	Комбинация "горячих" клавиш	Описание
Меню Clip (Клип) (прод.)			
Enable Clip on Timeline (Включить клип в окне монтажа)			Выставленный флажок проверки разрешает включение клипа в фильм; в противном случае клип исключается из фильма
Lock Clip on Timeline (Заблокировать клип в окне монтажа)			Выставленный флажок проверки запрещает любое редактирование клипа в окне Timeline (Монтаж)
Unlink Audio and Video (Развязать аудио и видео)			Развязывает (или связывает) видео и звук клипа в окне Timeline (Монтаж), позволяя (или запрещая) раздельное редактирование
Video Options (Опции видео)	Maintain Aspect Ratio (Сохранять пропорции)	<Ctrl>+	Задаёт принудительное сохранение пропорций между горизонтальным и вертикальным размерами кадра клипа при его вставке в фильм с другими установками размера кадра
	Aspect Fill Color (Цвет заливки)		Выбирает цвет заливки клипа с назначенным эффектом прозрачности
	Transparency (Прозрачность)	<Ctrl>+<J>	Выводит диалоговое окно с установками режима прозрачности для видеоклипа
	Motion (Движение)	<Ctrl>+<Y>	Выводит диалоговое окно с установками спец-эффекта анимации для видеоклипа
	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

Таблица П1.1 (продолжение)

Команды	Команды вложенного меню	Комбинация "горячих" клавиш	Описание
Меню Clip (Клип) (прод.)			
Audio Options (Опции аудио)	Audio Gain (Коэффициент усиления)		Равномерно изменяет громкость звука всего клипа от 0 до 200%
	Normal (Обычный)		Возвращает звуку клипа первоначальное панорамное или стереозвучание исходного мастер-клипа
	Duplicate Left (Дублировать левый канал)		Дублирует левый стереоканал в правый канал звукового клипа
	Duplicate Right (Дублировать правый канал)		Дублирует правый стереоканал в левый канал звукового клипа
	Mute Left (Выключить левый канал)		Выключает левый стереоканал звукового клипа
	Mute Right (Выключить правый канал)		Выключает правый стереоканал звукового клипа
	Swap Channels (Поменять каналы)		Меняет стереоканалы клипа местами
Advanced Options (Дополнительные опции)	Timecode (Тайм-код)	<Ctrl>+<K>	Позволяет установить для клипа опции тайм-кода, отличные от установок проекта
	Pixel Aspect Ratio (Пропорции пиксела)		Позволяет установить для клипа опцию пропорций пиксела изображения, отличную от установок проекта
	Interpret Footage (Частота кадров)		Позволяет установить для клипа частоту кадров, отличную от установок проекта
Duration (Длительность)		<Ctrl>+<R>	Выводит численное значение длительности клипа и позволяет его явно изменить

Таблица П1.1 (продолжение)

Команды	Команды вложенного меню	Комбинация "горячих" клавиш	Описание
Меню Clip (Клип) (прод.)			
Speed (Скорость)		<Ctrl>+<Shift>+<R>	Выводит численные значения скорости соответствующей длительности клипа и позволяет их явно изменить
Open Clip (Открыть клип)		<Ctrl>+<Shift>+<L>	Открывает выделенный клип в окне Clip (Клип)
Open Master Clip (Открыть мастер-клип)		<Ctrl>+<Shift>+<T>	Для выделенного в окне Timeline (Монтаж) экземпляра клипа открывает его мастер-клип в окне Clip (Клип)
Replace with Source (Заменить источником)			Заменяет экземпляр клипа его исходным мастер-клипом из окна Project (Проект)
Set Clip Marker (Установить маркер клипа)	In (Входной)	<Ctrl>+<Alt>+<↑>	Устанавливает входной маркер на текущем кадре клипа в окне Clip (Клип) или Monitor (Монитор)
	Out (Выходной)	<Ctrl>+<Alt>+<↓>	Устанавливает выходной маркер на текущем кадре клипа в окне Clip (Клип) или Monitor (Монитор)
	Video In (Входной видео)		Устанавливает входной маркер видеоизображения на текущем кадре клипа в окне Clip (Клип) или Monitor (Монитор)
	Video Out (Выходной видео)		Устанавливает выходной маркер видеоизображения на текущем кадре клипа в окне Clip (Клип) или Monitor (Монитор)
	Audio In (Входной аудио)		Устанавливает входной маркер звукозаписи на текущем кадре клипа в окне Clip (Клип) или Monitor (Монитор)

Таблица П1.1 (продолжение)

Команды	Команды вложенного меню	Комбинация "горячих" клавиш	Описание
Меню Clip (Клип) (прод.)			
Set Clip Marker (прод.)	Audio Out (Выходной аудио)		Устанавливает выходной маркер звукозаписи на текущем кадре клипа в окне Clip (Клип) или Monitor (Монитор)
	Unnumbered (Ненумерованный)	<Ctrl>+<Alt>+<=>	Устанавливает ненумерованный маркер на текущем кадре клипа в окнах Timeline (Монтаж), Monitor (Монитор) или Clip (Клип)
	0 ... 9	<Ctrl>+<Alt>+<0>... <Ctrl>+<Alt>+<9>	Устанавливает нумерованный маркер на текущем кадре клипа в окнах Timeline (Монтаж), Monitor (Монитор) или Clip (Клип)
Go to Clip Marker (Перейти к маркеру клипа)	Next (Следующий)	<Ctrl>+<→>	Перемещает текущий кадр к следующему маркеру клипа
	Previous (Предыдущий)	<Ctrl>+<←>	Перемещает текущий кадр к предыдущему маркеру клипа
	In (Входной)	<Ctrl>+<↑>	Перемещает текущий кадр к входному маркеру клипа
	Out (Выходной)	<Ctrl>+<↓>	Перемещает текущий кадр к выходному маркеру клипа
	Video In (Входной видео)		Перемещает текущий кадр к входному маркеру видеоклипа
	Video Out (Выходной видео)		Перемещает текущий кадр к выходному маркеру видеоклипа
	Audio In (Входной аудио)		Перемещает текущий кадр к входному маркеру аудиоклипа
	Audio Out (Выходной аудио)		Перемещает текущий кадр к выходному маркеру аудиоклипа

Таблица П1.1 (продолжение)

Команды	Команды вложенного меню	Комбинация "горячих" клавиш	Описание
Меню Clip (Клип) (прод.)			
Go to Clip Marker (прод.)	0 ... 9	<Ctrl>+<0> ... <Ctrl>+<9>	Перемещает текущий кадр к маркерам под номером 0 ... 9
Clear Clip Marker (Удалить маркер клипа)	Current Marker (Текущий маркер)	<Ctrl>+<Shift>+<C>	Удаляет текущий маркер клипа
	All Markers (Все маркеры)	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<C>	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
	Video In and Out (Входной и выходной видео)		Удаляет в видео входной и выходной маркеры видео
	Video In (Входной видео)		Удаляет входной маркер видео
	Video Out (Выходной видео)		Удаляет выходной видео
	Audio In and Out (Входной и выходной аудио)		Удаляет входной и выходной маркеры аудио
	Audio In (Входной аудио)		Удаляет входной маркер аудио
	Audio Out (Выходной аудио)		Удаляет выходной маркер аудио
	0 ... 9		Удаляет маркеры клипа под номером 0 ... 9
Меню Timeline (Монтаж)			
Preview (Предварительный просмотр)		<Enter>	Организует предварительный просмотр фильма; в случае необходимости создавая файл предварительного просмотра

Таблица П1.1 (продолжение)

Команды	Команды вложенного меню	Комбинация "горячих" клавиш	Описание
Меню Timeline (Монтаж) (прод.)			
Render Workspace (Рендеринг рабочей области)			Создает файл предварительного просмотра в пределах рабочей области
Render Audio (Рендеринг аудио)			Создает файл предварительного прослушивания
Razor at Edit Line (Разрезать на линии редактирования)			Разрезает выделенный клип в месте линии редактирования
Ripple Delete (Удалить со сдвигом)			Удаляет выделенный фрагмент из окна Timeline (Монтаж), сдвигая оставшуюся часть фильма влево
Apply Default Transition (Применить переход по умолчанию)		<Ctrl>+<D>	Вставляет переход по умолчанию в место, отмеченное линией редактирования
Transition Settings (Установки перехода)			Позволяет отредактировать установки выделенного перехода из окна Timeline (Монтаж)
Zoom In (Увеличить масштаб)		<+>	Увеличивает масштаб времени в окне Timeline (Монтаж)
Zoom Out (Уменьшить масштаб)		<->	Уменьшает масштаб времени в окне Timeline (Монтаж)
Edge View (Показ краев клипа)			Включение/отключение режима окна Timeline (Монтаж) показа краев клипов в окне Monitor (Монитор)
Snap to Edges (Привязка к границам)			Включение/отключение режима привязки к границам окна Timeline (Монтаж)

Таблица П1.1 (продолжение)

Команды	Команды вложенного меню	Комбинация "горячих" клавиш	Описание
Меню Timeline (Монтаж) (прод.)			
Sync Selection (Синхронизация)			Включение/отключение режима синхронизации окна Timeline (Монтаж)
Add Video Track (Добавить видеотрек)			Добавляет видеотрек наложений в окно Timeline (Монтаж)
Add Audio Track (Добавить аудиотрек)			Добавляет аудиотрек в окно Timeline (Монтаж)
Track Options (Опции трека)			Вызывает диалоговое окно Track Options (Опции трека)
Hide Shy Tracks (Скрыть помеченные треки)			Скрывает помеченные треки из окна Timeline (Монтаж)
Set Timeline Marker (Установить маркер монтажа)	In (Входной)	<I>	Устанавливает входной маркер окна Timeline (Монтаж) в месте линии редактирования
	Out (Выходной)	<O>	Устанавливает выходной маркер окна Timeline (Монтаж) в месте линии редактирования
	Unnumbered (Ненумерованный)	<Alt>+<Shift>+<=>	Устанавливает ненумерованный маркер окна Timeline (Монтаж) в месте линии редактирования
	0 ... 9	<Alt>+<Shift>+<0>— <Alt>+<Shift>+<9>	Устанавливает соответствующий нумерованный маркер окна Timeline (Монтаж) в месте линии редактирования
Go to Timeline Marker (Перейти к маркеру монтажа)	Next (Следующий)	<Shift>+<W>	Переносит линию редактирования на любой следующий маркер
	Previous (Предыдущий)	<Shift>+<Q>	Переносит линию редактирования на любой предыдущий маркер

Таблица П1.1 (продолжение)

Команды	Команды вложенного меню	Комбинация "горячих" клавиш	Описание
Меню Timeline (Монтаж) (прод.)			
Go to Timeline Marker (прод.)	In (Входной)	<Q>	Переносит линию редактирования на входной маркер монтажа
	Out (Выходной)	<W>	Переносит линию редактирования на выходной маркер монтажа
	0 ... 9	<Shift>+<0>– <Shift>+<9>	Переносит линию редактирования на соответствующий нумерованный маркер окна Timeline (Монтаж)
Clear Timeline Marker (Удалить маркер монтажа)	Current Marker (Текущий маркер)	<Ctrl>+<Shift>+<G>	Удаляет текущий маркер окна Timeline (Монтаж)
	All Markers (Все маркеры)	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<G>	Удаляет все маркеры окна Timeline (Монтаж)
	In and Out (Входной и выходной)	<G>	Удаляет входной и выходной маркеры окна Timeline (Монтаж)
	In (Входной)	<D>	Удаляет входной маркер окна Timeline (Монтаж)
	Out (Выходной)	<F>	Удаляет выходной маркер окна Timeline (Монтаж)
	0 ... 9		Удаляет соответствующий нумерованный маркер окна Timeline (Монтаж)
Меню Window (Окно)			
Window Options (Опции окна)	Project Window Options (Опции окна проекта)		Вызывает диалоговое окно Project Window Options (Опции окна проекта)
	Timeline Window Options (Опции окна монтажа)		Вызывает диалоговое окно Timeline Window Options (Опции окна монтажа)

Таблица П1.1 (продолжение)

Команды	Команды вложенного меню	Комбинация "горячих" клавиш	Описание
Меню Window (Окно) (прод.)			
Window Options (прод.)	Monitor Window Options (Опции окна монитора)		Вызывает диалоговое окно Monitor Window Options (Опции окна монитора)
	Audio Mixer Window Options (Опции окна аудиомикшера)		Вызывает диалоговое окно Audio Mixer Window Options (Опции окна аудиомикшера)
	Clip Window Options (Опции окна клипа)		Вызывает диалоговое окно Clip Window Options (Опции окна клипа)
Workspace (Рабочая область)	Single-Track Editing (Однотрековое редактирование)		Настраивает расположение и вид окон и палитр для редактирования с одним треком. Трек Video 1 (Видео 1) не имеет разбиение на треки
	A/B Editing (A/B редактирование)		Настраивает расположение и вид окон и палитр для редактирования с A/B-треками. Трек Video 1 (Видео 1) разбивается на треки Video 1A (Видео 1A), Video 1B (Видео 1B) и трек Transitions (Переходы)
	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
	Save workspace (Сохранить рабочую область)		Сохраняет расположение и вид окон как новую рабочую область
	Delete Workspace (Удалить рабочую область)		Удаляет рабочую область, сохраненную пользователем
Timeline (Окно монтажа)			При отсутствии окна Timeline (Монтаж) на экране вызывает его

Таблица П1.1 (продолжение)

Команды	Команды вложенного меню	Комбинация "горячих" клавиш	Описание
Меню Window (Окно) (прод.)			
Monitor (Монитор)			При отсутствии окна Monitor (Монитор) на экране вызывает его
Audio Mixer (Аудиомикшер)			При отсутствии окна Audio Mixer (Аудиомикшер) на экране вызывает его
Show Navigator (Показать навигатор)			Вызывает палитру Navigator (Навигатор)
Show History (Показать журнал)			Вызывает палитру History (Журнал)
Show Commands (Показать команды)			Вызывает палитру Commands (Команды)
Show Transitions (Показать переходы)			Вызывает палитру Transitions (Переходы)
Show Audio Effects (Показать аудиоэффекты)			Вызывает палитру Audio (Аудио) со спецэффектами
Show Video Effects (Показать видеоэффекты)			Вызывает палитру Video (Видео) со спецэффектами
Show Effect Controls (Показать управление эффектом)			Вызывает палитру Effect Controls (Управление эффектом) управления спецэффектами
Show Info (Показать информацию)			Вызывает палитру Info (Информация)
Меню Help (Справка)			
Contents (Содержание)		<F1>	Открывает справочную систему в окне браузера на странице содержания

Таблица П1.1 (окончание)

Команды	Команды вложенного меню	Комбинация "горячих" клавиш	Описание
Меню Help (Справка) (прод.)			
Search (Поиск)			Открывает справочную систему в окне браузера на странице поиска
Keyboard (Клавиатура)			Открывает справочную систему в окне браузера на странице перечня "горячих" клавиш
How to Use Help (О справке)			Открывает справочную систему в окне браузера на странице описания пользования справкой
Adobe Online (Сервер Adobe)			Подключение к серверу компании Adobe
Support (Поддержка)			Выполняет подключение к серверу компании Adobe на странице с поддержкой пользователей
Updates (Обновление)			Выполняет подключение к серверу компании Adobe для обновления версии программы
Registration (Регистрация)			Подключение к серверу компании Adobe для регистрации через Internet
About Premiere (О Premiere)			Выводит основную информацию о программе и разработчиках

Таблица П1.2. Некоторые "горячие" клавиши

Место действия	Клавиша	Описание
Окна Monitor (Монитор), Timeline (Монтаж), Clip (Клип)	<Enter>	Организация предварительного просмотра

Таблица П1.2 (окончание)

Место действия	Клавиша	Описание
(прод.)	<Backspace>	Воспроизведение/остановка клипа или фильма
	<I> или <E>	Создание In-маркера
	<O> или <R>	Создание Out-маркера
	<D>	Удаление In-маркера
	<F>	Удаление Out-маркера
	<G>	Удаление одновременно In- и Out-маркеров
	<Shift>+<Alt>+<0>...<9>	Создание нумерованного маркера
	<Shift>+<Alt>+<=>	Создание ненумерованного маркера
	<Shift>+<Q>	Переход к предыдущему маркеру окна Timeline (Монтаж)
	<Shift>+<W>	Переход к следующему маркеру окна Timeline (Монтаж)
Окно Monitor (Монитор) или Timeline (Монтаж)	<Alt>+<←>	Монтаж со сдвигом на один кадр влево от линии редактирования
	<Alt>+<→>	Монтаж со сдвигом на один кадр вправо от линии редактирования
	<Alt>+<↑>	Монтаж с совмещением на один кадр влево от линии редактирования
	<Alt>+<↓>	Монтаж с совмещением на один кадр вправо от линии редактирования
Timeline (Монтаж)	<Backspace> или 	Удаление выделенного клипа
	<Alt>+<Backspace>	Удаление выделенного клипа со сдвигом

Замечание

В табл. П1.2 приведено лишь небольшое количество сочетаний "горячих" клавиш, применимых при работе в ОС Windows, которые (на взгляд авторов) наиболее часто используются. Для просмотра полного их перечня воспользуйтесь справочной системой Premiere. Если вы работаете на компьютере Macintosh, также обратитесь к соответствующей статье справочной системы.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Глоссарий

А

A/B Editing (A/B Редактирование) — режим монтажа, при котором переходы настраиваются визуально с использованием трех треков (двух с клипами и одним со спецэффектом перехода).

Add Default Transition (Применить переход по умолчанию) — кнопка панели инструментов окна **Monitor** (Монитор) вставляет переход по умолчанию на трек переходов в место текущего кадра.

Adobe Title Designer (Дизайнер титров) — окно для создания текстовых и графических примитивов (клипов титров).

Alpha Channel (Альфа-канал) — дополнительная информация о прозрачности каждого пиксела изображения, хранящаяся в файлах соответствующих форматов, наряду с информацией о цвете каждого пиксела.

Alpha Matte (Альфа-маска) — дополнительное изображение-маска, "надеваемое" на изображение клипа и показывающее, насколько прозрачным является каждый пиксел клипа.

Audio (Аудио) — звуковой клип.

Audio Effects (Аудиоэффекты) — палитра для назначения звукового спецэффекта аудиоклипу.

Audio Mixer (Аудиомикшер) — вспомогательное окно для визуального управления микшированием звука в реальном времени в процессе воспроизведения фильма.

В

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.

Block Select (Выбор блока) — инструмент окна **Timeline** (Монтаж) для выделения области окна **Timeline** (Монтаж), определяющей виртуальный клип.

C

Cancel Edit (Отменить правку) — отменяет все действия по текущему редактированию стыка клипов, возвращая фильм в состояние до включения режима тримминга.

Capture (Оцифровка) — процесс преобразования видеосигнала с внешнего устройства, подключенного к компьютеру (например, камеры или видеомagneтофона) в медиа-файл.

Clip Duration (Табло длительности в окне **Clip** (Клип) или области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор)) — отображает общую длительность фрагмента клипа, выделенного входным и выходным маркерами.

Clip Window (Окно клипа) — разновидность области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор) для просмотра отдельных клипов.

Codec (Кодек) — программа для сжатия видеоизображения или звукозаписи.

Color Picker (Выбор цвета) — диалоговое окно с палитрой цветов для определения текущего цвета в каких-либо установках.

Commands (Команды) — палитра, которая позволяет быстро применить любую команду верхнего меню.

Compressor (Компрессор), или кодек (codec — аббревиатура от англ. compressor/decompressor) — программа для сжатия видеоизображения или звукозаписи.

Contex (Контекстное меню) — меню, появляющееся при нажатии в том или ином месте правой кнопки мыши.

Cropping (Обрезка) — уменьшение кадра фильма при экспорте, оставляющее часть его изображения.

Cross Fade (Перекрестное затухание) — инструмент окна **Timeline** (Монтаж) для создания эффекта перекрестного затухания ленточных регуляторов на двух треках, например, двух пересекающихся звуковых клипов на разных аудиотреках.

D

Data Rate (Поток данных) — число килобайт информации в секунду (Кбайт/с), кодирующих видеофильм.

Default Effect (Эффект по умолчанию) — эффект перехода, который назначается одним нажатием соответствующей кнопки в окне **Monitor** (Монитор).

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).

Dropped Frames (Выпавшие кадры) — кадры, которые выпадают из фильма, в частности, при оцифровке с внешнего устройства из-за того, что не успевают обработаться компьютером в режиме реального времени.

Dual View (Двойной вид) — режим окна **Monitor** (Монитор) с представлением кадров исходного клипа и фильма.

Duration (Длительность) — общая продолжительность фрагмента фильма или клипа, выделенного входным и выходным маркерами.

Duration (Табло длительности) — отображает общую длительность клипа (в области **Source** (Источник) окна **Monitor** (Монитор) или окне **Clip** (Клип)) или фильма (в области **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор)). Длительность относится к выделенному входным и выходным маркерами фрагменту.

Е

Effect Controls (Управление эффектом) — палитра для управления всеми спецэффектами, назначенными выделенному клипу в окне **Timeline** (Монтаж).

Extract (Сжать) — удаляет из фильма фрагмент, выделенный входным и выходным маркерами, сдвигая оставшуюся часть фильма вправо на промежуток времени длительности удаленного фрагмента.

Ф

Fade Adjustment (Регулятор затухания) — инструмент окна **Timeline** (Монтаж) для регулировки уровня участков ленточных регуляторов, например, для регулировки громкости фрагмента звукового клипа.

Fade Scissors (Ножницы, или Ножницы затухания) — инструмент окна **Timeline** (Монтаж) для разрезания ленточных регуляторов клипов с созданием пары маркеров на соседних кадрах.

Frame Back (Кадр назад) — перемещает текущий кадр на один кадр назад.

Frame Forward (Кадр вперед) — перемещает текущий кадр на один кадр вперед.

Frame Jog (Полоса протяжки) — средство покадрового просмотра клипа или фильма в окне **Monitor** (Монитор).

G

Gang Source and Program (Синхронизовать источник и программу) — включение синхронного режима представления кадров клипа и фильма в окне **Monitor** (Монитор).

H

Hand (Рука) — инструмент окна **Timeline** (Монтаж) для визуального перемещения по рабочей области окна **Timeline** (Монтаж).

Help (Справка) — справочная система программы Adobe Premiere.

History (Журнал) — палитра для просмотра и возможной отмены последних действий по редактированию в окне **Timeline** (Монтаж).

I

Icon View (Значки) — режим окна **Project** (Проект) с представлением клипов в окне **Project** (Проект) в виде значков.

IEEE 1394 — стандарт цифрового видео, в котором видеосигнал с легкостью 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 marker (Входной маркер) — маркер, выделяющий первый кадр рабочего фрагмента клипа или фильма.

In Point (In-маркер, или Входной маркер) — инструмент окна **Timeline** (Монтаж) для определения начала клипа.

Index (Индекс) — система выбора статьи в справке программы Adobe Premiere из алфавитного указателя.

Info (Информация) — информационная палитра, в которой отображаются некоторые сведения о клипе.

Initial Workspace (Начальная рабочая область) — диалоговое окно, появляющееся при первом запуске программы Adobe Premiere и требующее

выбрать режим **Single-Treck Editing** (Однотрековое редактирование) или режим **A/B Editing** (A/B редактирование).

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.

Instance (Экземпляр клипа) — клип, уже вставленный в окно **Timeline** (Монтаж).

К

Key type (Тип наложения, или Ключ прозрачности) — тип назначения спецэффекта прозрачности клипу. Может быть назначена полная прозрачность какого-либо участка клипа, диапазон прозрачных цветов и т. п.

Keyframe (Ключевой кадр) — кадр, который определяет в фильме некоторое положение, в котором происходят те или иные качественные изменения (добавляется спецэффект и т. п.).

Keyframe line (Лента ключевых кадров) — применяется для настройки динамического эффекта клипа, внешне напоминает ленточные регуляторы громкости и прозрачности.

L

Lift (Поднять) — удаляет из фильма фрагмент, выделенный входным и выходным маркерами без изменения общей длительности фильма.

Link/Unlink (Связывание/Разъединение) — инструмент окна **Timeline** (Монтаж) для связывания и разъединения звука и видео.

Linked Clip (Связанный клип) — клип, содержащий и видео, и звук. Редактируется в окне **Timeline** (Монтаж) как единое целое, но может быть "развязан" для редактирования видео и звука по отдельности.

List View (Список) — режим окна **Project** (Проект) с представлением клипов в окне в виде списка со свойствами клипов.

Load Project Settings (Загрузка установок проекта) — диалоговое окно, в котором определяются все установки проекта. Появляется при загрузке программы Adobe Premiere или вызывается командой **File | New Project** (Файл | Новый проект).

Location (Табло текущего кадра) — отображает тайм-код (номер) текущего кадра, изображенного в окне **Timeline** (Монитор).

Loop (Цикл) — проигрывает клип или фильм циклически от входного до выходного маркера, без остановки.

M

Mark In (Пометить входным маркером) — устанавливает входной маркер клипа на текущий кадр.

Mark Out (Пометить выходным маркером) — устанавливает выходной маркер клипа на текущий кадр.

Marker (Маркер) — отметка пользователя, выделяющая кадр фильма (маркер фильма) или отдельного клипа (маркер клипа) и служащая для упрощения поиска отдельных кадров.

Marker Menu (Меню маркеров) — служит для установки, навигации и удаления маркеров клипов.

Master Clip (Мастер-клип) — исходный клип в окне **Project** (Проект).

Matte (Маска) — вспомогательное изображение, размечающее участки кадра клипа, которые следует сделать сплошными, прозрачными или частично прозрачными. Используется в спецэффектах прозрачности.

Menu bar (Верхнее меню, или строка меню) — строка меню, находящаяся под заголовком окна **Adobe Premiere**.

Monitor (Монитор) — окно просмотра кадров исходных клипов и фильма, имеющее некоторые традиционные возможности осуществления монтажа фильма.

Motion (Движение, или анимация) — спецэффект, заключающийся в перемещении в пределах кадра фильма одних клипов на фоне других.

Multimedia (Мультимедиа) — технология просмотра мультимедийных (т. е. видео- и звуковых файлов) на компьютере.

Multiple Razor (Мультилезвие, или кратное лезвие) — инструмент окна **Timeline** (Монтаж) для одновременного разрезания на фрагменты всех клипов на всех треках.

Multitrack Select (Выбор всех треков) — инструмент окна **Timeline** (Монтаж) для выделения всех клипов, расположенных на всех треках правее маркера.

N

Navigator (Навигатор) — палитра, облегчающая перемещение по окну **Timeline** (Монтаж) и являющаяся фактически его миниатюрой в масштабе.

Next Edit (Следующая правка) — кнопка панели инструментов окна **Monitor** (Монитор), переводит текущий кадр этого окна на ближайший справа стык клипов.

NTSC — североамериканский стандарт телевещания.

О

Offline file (Отключенный файл) — клип, заменяющий отсутствующий по каким-либо причинам на прежнем месте файл. Все упоминания о клипах в окне **Timeline** (Монтаж) заменяются пустыми местозаполнителями до момента, пока вы не определите нахождение отключенного файла. Отключенный файл можно создать и вручную.

Opacity Rubberband (Ленточный регулятор прозрачности) — регулятор в виде красной горизонтальной линии посередине видеоклипа, служащий для настройки динамического спецэффекта прозрачности.

Out Marker (Выходной маркер) — маркер, выделяющий последний кадр рабочего фрагмента клипа или фильма.

Out Point (Out-маркер, или Выходной маркер) — инструмент окна **Timeline** (Монтаж) для определения конца клипа.

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.

Р

PAL — европейский стандарт телевидения.

Pan Rubberband (Ленточный регулятор панорамы) — регулятор в виде синей горизонтальной линии посередине аудиоклипа, служащий для настройки динамического спецэффекта панорамного или стереофонического звучания.

Palette (Палитра) — набор цветов, используемый для кодирования видеозображения.

Palette (Палитра) — элемент интерфейса Adobe Premiere, представляющий собой окно небольшого размера и служащий для различных вспомогательных целей.

Pixel Aspect Ratio (Пропорции пиксела) — отношение размеров пиксела по горизонтали и вертикали.

Play (Проиграть) — кнопка, при нажатии на которую равномерно проигрывается клип от текущего кадра; при повторном нажатии во время воспроизведения увеличивает его скорость вдвое.

Play Edit (Проиграть) — в режиме тримминга воспроизводит участок фильма, состоящий из двух клипов, стык между которыми редактируется в режиме тримминга.

Play In to Out (Проиграть до выходного маркера) — кнопка, при нажатии на которую проигрывает клип от входного до выходного маркера.

- Pop-up menu** (Всплывающее меню) — меню, появляющиеся в том или ином месте при нажатии правой кнопки мыши.
- Presets** (Предустановки) — комбинации установок проекта, имеющихся в Adobe Premiere, т. е. установок определенных для создания фильма конкретного типа (для TV, мультимедиа и т. п.)
- Preview Area** (Область предварительного просмотра) — часть окна **Project** (Проект) для просмотра кадра клипа в миниатюре и его основных параметров.
- Previous Edit** (Предыдущая правка) — кнопка панели инструментов окна **Monitor** (Монитор), переводит текущий кадр окна **Monitor** (Монитор) на ближайший слева стык клипов.
- Program** (Программа) — область просмотра кадра фильма в окне **Monitor** (Монитор).
- program** (фильм, или программа) — результат монтажа клипов, просматриваемый в окне **Monitor** (Монитор) и экспортируемый во внешний медиа-файл.
- Project** (Проект) — окно, управляющее исходными клипами.
- project** (проект) — перечень клипов, применяемых для монтажа отдельного фильма, наряду с записью программы действий по его редактированию в окне **Timeline** (Монтаж).
- Properties** (Свойства) — параметры клипа или фильма.
- ## Q
- QuickTime** — программный продукт компании Apple, ряд мультимедийных возможностей которого доступен для использования в Adobe Premiere.
- ## R
- Range** (Диапазон) — установка экспорта, задающая диапазон фильма, который будет экспортироваться в файл (весь фильм или его рабочая область).
- Range Select** (Выбор диапазона) — инструмент окна **Timeline** (Монтаж) для выделения нескольких клипов.
- Rate Stretch** (Растяжение/Сжатие) — инструмент окна **Timeline** (Монтаж) для масштабирования клипа (изменения длительности за счет изменения скорости клипа).
- Razor** (Лезвие) — инструмент окна **Timeline** (Монтаж) 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.

Ripple Delete (Удалить со сдвигом) — команда удаления клипа с одновременным сдвигом оставшейся за ним части фильма влево.

Ripple Edit (Сдвиг) — 1. Монтаж с изменением общей длительности фильма в соответствии со сдвигом границы клипа или клипов. 2. Инструмент окна **Timeline** (Монтаж) для такого редактирования.

Rolling Edit (Совмещение) — 1. Монтаж с наложением одного клипа на другой и сохранением их так, что в результате будет сдвигаться лишь граница раздела двух клипов. 2. Инструмент окна **Timeline** (Монтаж) для такого редактирования.

Rolling Title (Бегущие титры) — текст, который автоматически перемещается в заданном пользователем направлении по мере воспроизведения клипа с титрами.

S

Safe Margins (Безопасные зоны) — зоны в кадре окна **Monitor** (Монитор), за пределами которых некоторые телевизионные системы могут исказить или вовсе не показывать поле кадра.

Search (Поиск) — система поиска статей в справке Adobe Premiere по ключевому слову.

SECAM — стандарт телевидения в ряде стран (в том числе, в России).

Select Audio Target (Выбор рабочего аудиотрека) — выпадающий список в окне **Monitor** (Монитор) с треками окна **Timeline** (Монтаж) для выбора рабочего аудиотрека.

Select Video Target (Выбор рабочего видеотрека) — выпадающий список в окне **Monitor** (Монитор) с треками окна **Timeline** (Монтаж) для выбора рабочего трека.

Selection (Выбор) — инструмент окна **Timeline** (Монтаж) для выделения одного клипа.

Set Focus Both (Установить фокус на обе области) — в режиме тримминга выделяет кадры обоих клипов, включая режим монтажа с совмещением (rolling edit).

Set Focus Left (Установить фокус слева) — в режиме тримминга выделяет для редактирования левый от стыка клип, включая режим монтажа со сдвигом (ripple edit).

Set Focus Right (Установить фокус справа) — в режиме тримминга выделяет для редактирования правый от стыка клип, включая режим монтажа со сдвигом (ripple edit).

Set Volume (Настройка громкости) — настраивает громкость проигрывания звука, а именно: первый щелчок на кнопке увеличивает громкость, второй щелчок — еще увеличивает громкость, а третий щелчок убирает звук вовсе. Процесс циклический.

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** (Монитор) (установки проекта), а другие определяют параметры итогового фильма (установки экспорта).

Shortcuts ("Горячие" клавиши) — 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.

Single View (Одинарный вид) — режим окна **Monitor** (Монитор) с представлением кадра фильма.

Single-Track Editing (Однотрековое редактирование) — режим монтажа, предусматривающий расположение обоих клипов и перехода между ними на одном треке.

Slide Edit (Прокрутка с совмещением) — инструмент окна **Timeline** (Монтаж) 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 в окне **Monitor** (Монитор).

Slip Edit (Прокрутка) — инструмент окна **Timeline** (Монтаж) для монтажа с прокруткой исходного клипа, т. е. с соответствующим изменением его входного и выходного маркеров; ни длительность редактируемого клипа, ни общая длительности фильма при этом не меняются.

SMPTE — формат тайм-кода (счетчика кадров).

source (источник) — исходный клип, фактически являющийся ссылкой на анимационные (видео), звуковые (аудио) либо графические (статические изображения) файлы.

Source (Источник) — область просмотра кадра исходного клипа в режиме двойного вида окна **Monitor** (Монитор).

Special Processing (Специальная обработка) — установки экспорта, задающие действия, производимые уже после монтажа фильма. В частности, можно задать вырезание части кадра фильма.

Speed (Скорость) — скорость воспроизведения клипа (в %) по отношению к исходному действию медиа-файла.

Stop (Стоп) — кнопка окна **Monitor** (Монитор) останавливает проигрывание клипа.

Т

Take Audio (Взять аудио) — кнопка внизу окна **Clip** (Клип) или **Monitor** (Монитор), которая служит для вставки или отключения звука при переносе клипа в фильм.

Take Video (Взять видео) — кнопка внизу окна **Clip** (Клип) или **Monitor** (Монитор), которая служит для вставки или отключения видеоизображения при переносе клипа в фильм.

Target Track (Рабочий трек) — один видео- и один звуковой трек, на который производится вставка клипов при монтаже в окне **Monitor** (Монитор). Рабочие треки показаны в окне **Timeline** (Монтаж) с помощью темного фонового выделения заголовка трека. Сделать трек рабочим можно либо щелчком на заголовке трека в окне **Timeline** (Монтаж), либо при помощи двух выпадающих списков **Target** (Рабочие треки) области **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор).

Thumbnail (Миниатюра) — маленькое изображение кадра клипа или фильма; имеется в ряде окон (**Project** (Проект) и др.).

Thumbnail View (Миниатюры) — режим окна **Project** (Проект) с представлением клипов в этом окне в виде миниатюр.

Time Display (Отображение времени) — параметр, один из общих установок проекта, определяющий формат нумерации кадров (тайм-кода кадров).

Timebase (Временная база) — выпадающий список, определяющий способ отсчета времени фильма, т. е. временные метки на шкале времени в окне **Timeline** (Монтаж), которыми Adobe Premiere разбивает фильм.

Timebase (Временная база) — параметр, один из общих установок проекта, определяющий способ отсчета шкалы времени в окне **Timeline** (Монтаж).

Timecode (Тайм-код) — номер кадра в фильме или клипе. Формат нумерации зависит от значения параметра **Time Display** (Отображение времени), устанавливаемого в окне **Project Settings** (Установки проекта), которое вызывается командой **Project | Project Settings | General** (Проект | Установки проекта | Общие).

Timeline (окно Монтажа) — окно, в котором производится монтаж клипов относительно временной шкалы фильма.

Title (Титры) — клип с титрами в формате Adobe Premiere.

Toolbar (Панель инструментов) — панель, помещаемая в некоторое окно и комбинирующая различные элементы управления.

Track Options (Опции трека) — диалоговое окно, позволяющее управлять количеством и свойствами треков в окне **Timeline** (Монтаж). Вызывается одноименной кнопкой панели режимов или меню окна **Timeline** (Монтаж).

Track Select (Выбор трека) — инструмент окна **Timeline** (Монтаж) для выделения всех клипов, расположенных правее маркера на данном треке.

Transition (Переход) — спецэффект перехода между видеоклипами.

Transition Settings (Установки перехода) — диалоговые окна для настройки параметров переходов, вызываемые из палитры переходов **Transitions** (Переходы).

Transitions (Переходы) — палитра для создания переходов.

Transparency (Прозрачность) — спецэффект, назначающий клипу определенный режим полной или частичной прозрачности видеоизображения.

Trim Mode (Режим тримминга) — режим окна **Monitor** (Монитор), применяемый для визуального монтажа.

Trimming (Подгонка клипа) — выделение рабочего фрагмента клипа входным и выходным маркерами. Подгонка возможна как в окне **Project** (Проект), так и в окне **Timeline** (Монтаж).

V

Video (Видео) — клип с анимацией.

Video (Видеоэффекты) — палитра, вызываемая командой **Window | Show Video Effects** (Окно | Показать видеоэффекты).

Virtual Clip (Виртуальный клип) — выделенная особым образом область окна **Timeline** (Монтаж), которая в последующей за ней части фильма может использоваться как обычный клип.

Volume (Громкость) — громкость звука.

Volume Rubberband (Ленточный регулятор громкости) — регулятор в виде красной горизонтальной линии посередине аудиоклипа, служащий для настройки динамического спецэффекта громкости звука.

W

Waveform (График громкости) — график амплитудных изменений звука, отображаемый на аудиоклипах в окне **Timeline** (Монтаж) или окне **Clip** (Клип).

Window menu (Меню окон и палитр) — меню, специфические для Adobe Premiere, которые вызываются нажатием кнопки с треугольной стрелкой в правой верхней части окна или палитры.

Workspace (Рабочая область) — содержимое главного окна **Adobe Premiere**, т. е. сочетание присутствия на экране, взаимного расположения, размера и некоторых настроек внутренних окон и палитр.

Z

Zoom (Масштаб) — инструмент окна **Timeline** (Монтаж) для увеличения или уменьшения масштаба окна **Timeline** (Монтаж).

Предметный указатель

A

A/B Editing 17, 286, 457
Add Default Transition 46
Add Tracks 212
Adobe Title Designer 457
Alpha Channel 324, 337, 457
Alpha Matte 457
Arc 374, 387
Audio 24, 134, 202, 407
Audio Gain 272
Audio Mixer 39, 280, 457
Audio Waveform 56, 269
Automation 281

B

Bandpass 361
Batch Capture 165, 457, 458
Bezier 383
Bin 40, 94, 458
Black Video 170
Block Select 51, 218, 250, 458
Brightness 345, 359

C

Cancel Edit 47, 267
Capture 70, 89, 147
 ♦ device 148
Clip:
 ♦ окно 48
 ♦ список в окне Monitor 44
Clipped Corner Rectangle 374, 386
Codec 82, 458

Collapse/Expand Track 55, 209, 269, 273
Color 310, 338
Color Balance 359
Color Matte 170
Color Picker 291, 458
Commands 215, 458
Compressor 82, 85, 418, 420, 458
Contrast 345, 359
Create Item 41
Cropping 423, 458
Cross Fade 53, 280, 458
Custom 291

D

Data Rate 84, 174, 419, 458
Default Effect 305, 459
Default Transition 307, 457
Deinterlace 424
Delay 341
Delete Selected Items 41
Depth 83, 418, 459
Digital Video 71, 76, 148, 430, 459
Display Keyframes 55
Distortion 342
Dropped Frames 154, 459
Dual View 42, 253
Duration 44, 255, 458, 459
DV 71, 77, 148, 430

E

Edge Viewing 57, 222
Effect Controls 311, 331, 348, 352, 459

Ellipse 374, 387
Embedding Options 418
Enable Effect 332, 351
Enable Keyframing 351, 355, 358
End 289
Enhanced Rate Conversion 85, 420
Extract 45, 260, 261, 459

F

Fade Adjustment 52, 277, 278, 459, 460
Fade Scissors 52, 276, 279, 459, 460
Find 41, 112
Fix Transition 306
Frame 407
Frame Back 44, 228
Frame Blending 239
Frame Forward 44, 228
Frame Hold 240
Frame Jog 43, 254, 460
Frame Rate 83, 419
Frame Size 83, 419

G

Gamma 424
Gang Source and Program 47

H

Hand 52, 205, 217, 314, 460
Help 25, 460
Hide Selected 285, 348
History 252, 460
Hue-lightness-saturation 359

I

Icon 103
Icon View 41
IEEE 1394 149, 430, 460, 461
Image 24, 134, 202
Import 460, 461
In Marker 43
In Point 53, 222
Info 460, 461
Initial Workspace 17, 460, 461
Insert 45, 256, 258, 262, 264, 461
Insert at Edit Line 199

Instance 461
Interleave 85, 420

K

Key type 310, 315, 322, 461
Keyframe 55, 86, 461
◊ line 356, 461
◊ navigator 358

L

Lift 45, 259, 260, 461, 462
Line 61, 374, 388
Link/Unlink 53
Linked Clip 134, 203, 461, 462
List View 41
Load Project Settings 18, 461, 462
Location 44, 255
Lock/Unlock Track 55, 211
Loop 44, 221, 461, 462

M

Mark In 45, 192, 256, 259
Mark Out 45, 193, 256, 259
Marker 183, 244, 462
Marker Menu 45
Master Clip 462
Matte 309, 315, 327, 462
Menu 21
Monitor 19, 41, 42, 47, 197, 215, 252, 462
Mono 85
Motion 330, 462
Motion Settings 332, 343
Movie 407
Multimedia 72
Multiple Razor 52, 228, 229
Multitrack Select 52, 218
Mute 280

N

Navigator 205, 207, 462
Nested edit 249
New Bin 41
Next Edit 46, 206, 266
Noise Reduction 424
NTSC 71, 78, 80, 81, 462

O

Offline file 127, 167
Opacity 328, 463
Opacity Rubberbands 55, 328
Options Dialog 57
Out Marker 43
Out Point 53, 222
Overlay 45, 258, 262, 264
Overlay at Edit Line 201

P

PAL 71, 78, 463
Palette 83, 419, 463
Pan Rubberbands 56, 278, 463
Paste Attributes 230
Path 333, 339
Play 44, 281, 463
Play Edit 47, 267
Play In to Out 44, 221, 255
Poster frame 93
Presets 18, 70
Preview 87, 88, 464
Preview Area 40
Preview files 86
Preview Indicator Area 49
Previous Edit 46, 206, 266
Program 23, 44, 254, 255
Project 18
Properties 40, 174

Q

QuickTime 72, 464
♦ эффе́кты 361

R

Range 417, 464, 465
Range Select 51, 218
Rate 84, 154, 420
Rate Stretch 52, 238
Razor 35, 52, 226, 228, 229, 239
Recompress 84, 419
Rectangle 374
Red-green-blue 359
Remove 351
Rendering 86, 465

Reverse Key 311, 312
RGB-изображение 324
Ripple Delete 224, 465
Ripple Edit 52, 234, 265, 465
Rolling Edit 52, 232, 265, 465
Rolling Title 465
Rotation 341
Round Rectangle 374, 386
Rounded Corner Rectangle 374, 386
Rubber Band 87
Rubberband 273, 421

S

Safe Margins 47, 465, 467
Sample 310, 312
Scale 314
SECAM 78, 465, 467
Select Video Target 45, 46
Selection 33, 50, 51, 216, 217, 219, 221, 223, 225, 230, 242, 271, 274, 289
Sequence 412
Set Focus 46
Set Volume 44
Settings 69, 466, 467
Settings Viewer 90
Setup 351
Shift Tracks Options 58, 219, 225
Shortcuts 22
Show Hidden 285, 348
Shy State 54, 210
Single View 42, 253
Single-Track Editing 18, 466, 467
Slide Edit 52, 236, 237
Slider 43, 255, 466, 467
Slip Edit 52, 236
Smart Gain 272
Smoothing 311
SMPTE 466, 467
Snap to Edges 57, 219, 223, 228
Snap to Grid 103
Solo 280
Source 23, 44, 193, 254, 466, 467
Special Processing 422
Speed 188, 239, 262, 466, 467
Start 289
Stereo 85
Stop 44, 47, 267, 281, 466, 467
Style 376
Sync Mode 58, 219, 223, 227, 243, 271

T

Take Audio 198, 467, 468
 Take Video 198, 467, 468
 Target track 254, 467, 468
 Template 374
 Thumbnail 40
 Thumbnail View 41
 Time Display 80
 Time Zoom Level 204
 Timebase 77, 467, 468
 Timecode 79, 467, 468
 Timeline 18, 467, 468
 Timeline Window Options 213
 Title 24, 134, 363, 467, 468
 Title Designer 59, 363
 Toggle 49
 Toolbar 22
 Toolbox 373
 Track 49
 Track Format 215
 Track Mode 55
 Track Options 212, 467, 468
 Track Output 54, 210
 Track Select 51, 218
 Track selector 289, 291
 Transitions 24, 37, 54, 135, 283, 468
 Transition Settings 468
 Transparency 308, 317, 328, 468
 Transparency Settings 308

Trim Mode 43, 46, 253
 Trimming 176, 192, 468

U

Undo 252
 Unlink Audio and Video 241, 271

V

Video 24, 133, 202, 307
 Video Options 239
 Virtual Clip 249, 251, 468
 Visible area 333
 Volume 56, 273, 468
 Volume handle 274
 Volume Rubberbands 56, 273

W

Waveform 35, 56, 269
 Wedge 374, 387
 Work area 49
 Workspace 17, 66, 468

Z

Zoom 52, 205, 217, 468

A

Автоматическая запись звука 280
 Автосохранение 128
 Альфа-канал 324, 326, 337, 457
 Альфа-маска 324, 457
 Анимация:
 ♦ клипов 330, 462
 ♦ перехода 292
 Аппаратный контроль оцифровки 164
 Аудиомикшер 39, 281, 457
 Аудиоэффекты:
 ♦ палитра 345, 347
 ♦ типы 361

Б

Бегущие титры 404, 465
 Безопасная зона 47, 465, 467
 Библиотека стилей 379
 Блик 393
 Буфер обмена 229

В

Взять:
 ♦ аудио 198, 467, 468
 ♦ видео 198, 467, 468

Видеоэффекты 344

♦ палитра 345, 347

♦ типы 359

Виртуальный клип 249, 458

Вложенное редактирование 249, 251

Воспроизведение 44

Вращение клипов 341

Временная база 77, 467, 468

Вставка в окне Monitor 45

Входной маркер 192

Выбор 33, 51, 62, 216, 217, 219, 221, 223,
230, 242, 271, 274, 289

♦ блока 51, 218, 250, 458

♦ всех треков 52, 218

♦ трека 51, 218

♦ цвета 291

Выключение трека 54, 210

Выходной маркер 193

Г

Гамма 424

Гарнитура 397

Глубина пиксела 83, 418, 459

"Горячие" клавиши 22

Градиентная заливка 392

График громкости 35, 56, 269

Графические примитивы:

♦ в титрах 62

Громкость 468

♦ звука 273

♦ ленточный регулятор 56

Д

Движение 330, 343

Деформация 342

Диапазон 361, 417, 464, 465

Дизайнер титров 59, 363, 457

Динамическая прозрачность 328

Динамические эффекты 344, 355

Длительность клипа 188

Дорожка 49, 54

Дубликат клипа 133

Дуга 374, 387

Ж

Журнал 252, 460

З

Заголовок трека 54

Задержка клипов при движении 339, 340

Заливка 391

Замена клипов 169

Замечания к клипу 109

Запирание:

♦ клипа 211

♦ трека 55, 211

Заставка 31

Значки 103

И

Импорт 28, 460, 461

♦ папок и корзин 144

♦ последовательности графических
файлов 140

♦ проекта 145

♦ файла 136

Индикатор предварительного просмотра
50

Инструменты 216

Искажение 342, 360

Источник 23, 44, 193, 254, 466, 467

К

Кадр фоновый 93

Кассета 109, 168

Кернинг 398

Клип 23

♦ блокировка 211

♦ вставка в линию редактирования 198

♦ выделение 217

♦ выделение группы 218

♦ копирование 229

♦ наложение в линию редактирования
201

♦ окно 39, 48, 142, 173

♦ окно Clip 197

♦ перемещение по окну Timeline 218

♦ перенос в окно Timeline 195, 198

♦ разрезание 226

♦ список в окне Monitor 44

♦ титров 364

♦ удаление со сдвигом 224, 465

Ключ прозрачности 310

Ключевые кадры 55, 56, 86, 461
◇ прозрачности 328
◇ движения 333
◇ эффекта 356
Кодек 82, 85, 418, 420, 458
Команды 215, 458
Комментарий 247
Компоновка фильма в окне Monitor 256
Компрессор 82, 85, 418, 420, 458
Контраст 345, 359
Корзина 40, 94, 121, 458
◇ вложенная 119
◇ создание 118
◇ экспорт во внешний файл 123
Коэффициент усиления 272

Л

Лезвие 35, 52, 226, 228, 229, 239
Лента:
◇ ключевых кадров 356, 461
◇ панорамы 278, 463
Ленточный регулятор
◇ громкости 273
◇ прозрачности 328, 463
Линейка времени 338
Линия 61, 62, 374
◇ обрамления 395
◇ редактирования 49, 206
Логарифмическое затухание 86, 420
Логотип 388

М

Маркер:
◇ входной 43
◇ выходной 43
◇ громкости 274
◇ клипа 183, 244, 462
◇ ключевых кадров 357
◇ меню в окне Monitor 45
◇ навигация 248
◇ панорамы 278
◇ с комментарием 247
◇ создание 246
◇ удаление 249
◇ фильма 244
Маркировка:
◇ клипа в окне Monitor 45
◇ клипов 183, 244
◇ фильма в окне Monitor 45

Маска 309, 311, 315, 327, 462
◇ движущаяся 327
Мастер-клип 462
Масштаб 52, 205, 217, 314, 468
◇ времени 32, 204
Масштабирование 339
◇ клипа 330
Меню 21
◇ контекстное 21
◇ окна 22
◇ палитры 349
Микширование звука 279
◇ в аудиомикшере 280
Миниатюра 40, 105
Моно 85
Монтаж:
◇ звука 269
◇ окно 18, 48
◇ с прокруткой 235
◇ с совмещением 231, 265
◇ со сдвигом 233, 265
◇ стыка клипов 230
Мультилезвие 52, 228, 229
Мультимедиа 72

Н

Навигатор 206, 207, 462
◇ ключевых кадров 358
Наложение:
◇ видео 307
◇ в окне Monitor 45
◇ на линию редактирования 258
Направление перехода 289, 291
Настрочная таблица 171
Настройка:
◇ громкости в окне Monitor 44
◇ перехода 291
◇ эффекта 351, 354
Нахлест клипов 304
Начало и конец перехода 289
Начертание шрифта 397
Ножницы 52, 276, 459, 460
◇ затухания 279

О

Обрамление 394
Обращение прозрачного наложения 311
Обрезка 423, 458

Объекты в титрах 380
Однотрековое редактирование 18, 303
Озвучивание 165
Окно Timeline, настройка 213
Опции:
♦ вложения 418
♦ трека 212, 467, 468
Отключенный файл 127, 167
Отмена нежелательных действий 252
Оцифровка 23, 70, 147, 417
♦ видео 158
♦ стоп-кадра 160
♦ установки 89, 154

П

Пакетная оцифровка 165, 457, 458
Палитра 40, 63, 83, 419, 463
Панель инструментов 22, 373
Панорама 56
♦ ленточный регулятор 56
Панорамный эффект 277
Переименование:
♦ клипа 119
♦ корзины 119
Перекрестное затухание 53, 280, 458
Перемещение клипов 218
Переход 24, 36, 135, 283, 468
♦ анимация 284
♦ палитра 283
♦ по умолчанию 46, 305, 457, 459
♦ просмотр 288
♦ редактирование 288
♦ создание 286
♦ создание при однотрековом редактировании 303

Пипетка 318, 338, 372
Плавное сопряжение кадров 239
Повторное сжатие 84, 419
Подавление шума 424
Подгонка клипа 176, 192, 220, 468
Поиск:
♦ в палитре 285, 348
♦ клипов 112

Ползунковый регулятор 43, 255
Полоса:
♦ выбора рабочей области 50
♦ прокрутки 205
♦ протяжки 43, 254, 460
Полотно 371
Пометка трека 54

Поток данных 84, 174, 419, 458
Предварительный просмотр 87, 88
♦ клипов в окне Project 93
Предустановки 18, 70, 90
Привязка к сетке 103
Программа 23, 44, 254
Проект:
♦ закрытие 130
♦ область предварительного просмотра 40
♦ окно 18, 40, 91
♦ опции окна 102
♦ открытие 124
♦ сохранение 124
♦ установки 69
Прозрачность 308, 468
♦ ленточный регулятор 55
♦ титров 399
Прокрутка 52, 236
♦ с совмещением 52, 236
Просмотр установок 90
Прямоугольник 62, 374, 386

Р

Рабочая область 17, 18, 66, 468
Рабочий трек 254, 465, 467, 468
Разворачивание трека 209
Размер:
♦ кадра 83, 419
♦ шрифта 398
Растяжение/Сжатие 52, 238
Регулятор:
♦ затухания 52, 277, 459, 460
♦ числовых значений 371
Редактор титров 363
Режим:
♦ редактирования 76, 154, 430
♦ тримминга 265, 458
Рендеринг 86, 465
Рука 52, 205, 217, 314, 460

С

Свойства 40
♦ клипа 174
Сворачивание трека 55, 209, 269, 273
Связанные клипы 134, 202, 219, 241, 270, 461
Связывание 53, 461

Сдвиг 52, 234
Синхронизация в окне Monitor 47
Скорость 262, 466, 467
◇ движения 338
◇ клипа 188, 237
Скругленный прямоугольник 374, 386
Смещение связанных клипов 243
Совмещение 52, 232
Сортировка клипов 111
Специальная:
◇ вставка 230
◇ обработка 422
Специальные клипы 24, 116, 134
Спецэффекты 86, 421
Список 108
Справка 25, 460
Статическое изображение 24, 134, 202
Сtereo 85
Стереозффект 277
Стиль титров 376
Стоп 281, 466, 467
Стоп-кадр 239
Сценарий 30

Т

Табло:
◇ длительности 44, 255, 458
◇ текущего кадра 44, 255
Тайм-код 79, 208, 466, 467
Текст 380
◇ в титрах 373
Текстовый блок 381
Текстурная заливка 393
Текущий кадр 49
Тип:
◇ наложения 310, 461
◇ прозрачного наложения 315, 322
Титры 24, 60, 134, 363, 467, 468
Траектория движения 333
Трафарет прозрачности 308, 312
Трек 49, 54, 194, 208
◇ выключение 210
◇ добавление 211
◇ запирание 211
◇ наложений 194, 307
◇ переименование 213
◇ переходов 194, 287
◇ пометка 210
◇ разворачивание 209
◇ сворачивание 209

◇ скрытие 210
◇ удаление 212
Трекинг 398
Треугольник 374, 387
Трехкадровый монтаж 263
Тримминг 43, 46, 253
◇ настройка режима окна Monitor 268
◇ режим окна Monitor 266

У

Угол 374, 387
Удаление:
◇ клипа 225
◇ клипа в окне Project 116
◇ трека 212
◇ фрагмента в окне Monitor 45, 259
◇ фрагмента фильма 259
◇ эффекта 351, 353, 359
Улучшенное частотное преобразование
85, 420
Универсальный отсчет 171
Управление эффектом 311, 331, 348, 459
Ускорение движения 339
Установки 466, 467
◇ движения 332, 333, 343
◇ перехода 289, 468
◇ проекта 69
◇ прозрачности 308
◇ экспорта 415
Устройство оцифровки 148

Ф

Фигурный текст 382
Фигуры Безье 374, 383
Фиксация перехода 306
Фильм 23
Фильтр 344, 361
Фокус в окне Monitor при тримминге
46, 267
Фон движения 335

Ц

Цвет 338
◇ прозрачности 310, 317
Цветовой:
◇ баланс 359
◇ фон 170

Цифровое видео 71, 148, 430, 459

◇ установки 77

Ч

Частота:

◇ звука 84, 154, 420

◇ кадров 83, 419

Чередование звука 85, 420

Чересстрочное видео 424

Черное видео 170

Четырехкадровый монтаж 261

Ш

Шаблон титров 374

Шкала времени 51, 205

Шрифт 397

Э

Экземпляр клипа 461

Экспорт 38, 24

◇ Windows Media 426

◇ в файл 407, 408

◇ для Internet 428

◇ клипа 414

◇ корзины 123

◇ на внешнее устройство 430, 433

◇ последовательности кадров 412

◇ статического кадра 411

◇ установки 415

◇ форматы файла 408

Эллипс 374

Эффекты 344, 352

Я

Яркость 345, 359