

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

АКАДЕМИЯ МЕДИАИНДУСТРИИ

С. Н. ШАТОХИНА

**ВИДЕОМОНТАЖ
(Adobe Premiere PRO CS6)**

Дополненный вариант

Методическое пособие

Москва 2016

Предлагаемое методическое пособие соответствует учебной программе курса **«Видеомонтаж (Adobe Premiere Pro CS6)»**, который читается на **кафедре Информационных технологий в Академии медиаиндустрии** (Институт повышения квалификации работников телевидения и радиовещания).

В основу курса положено изучение системы **Adobe Premiere Pro CS6**. На сегодня это одна из лучших и широко используемых профессиональных программ видеомонтажа.

Предполагается, что слушателями курса могут быть лица как ранее не занимавшиеся профессионально монтажом, так и те, кто работал с другими версиями программы.

На занятиях слушатели изучают интерфейс программы **Adobe Premiere Pro CS6**, технологию действий на монтажном столе, работу инструментов, знакомятся с правилами использования эффектов и переходов, учатся построению титров, а также приобретают практические навыки работы с программой, выполняя домашние и контрольные задания.

Дополнения и упрощения, внесенные разработчиком в следующую версию **Adobe Premiere Pro CC** по отношению к версии **CS6**, рассматриваются на занятиях по мере раскрытия темы.

1. Обзор программы Adobe Premiere Pro CS6

Технологическая последовательность работ, выполняемых с использованием программы **Premiere Pro**, складывается из следующих этапов:

- открытие проекта и настройка программы;
- сбор исходной информации в систему;
- собственно видеомонтаж;
- сохранение результата.

Исходными данными для работы программы являются оцифрованные изображения (**Video, Movie**) и/или звук (**Audio**), записанные в виде файла.

Результатом монтажа является проект (фильм), созданный из исходных файлов и, естественно, сохраненный.

2. Открытие проекта и настройка программы

Работа системы **Premiere Pro CS6** начинается с открытия проекта и необходимой настройки ее программ.

Первое окно **Welcome to Adobe Premiere Pro**, которое предлагается пользователю, показано на рис. 1.

Начнем с кнопки **New Project**, т.е. создадим новый проект и разберем, какие в этом случае необходимы настройки.

Нажатие кнопки **New Project** откроет окно с тем же названием, где предусмотрены две вкладки с установками проекта: **General** (основные) и **Scratch Discs** (использование диска).

Вкладка **General** задает форматы видео, аудио и захвата. Данные установки, как правило, не требуют изменений, а вот имя и адрес проекта следует указать. См. рис. 2.

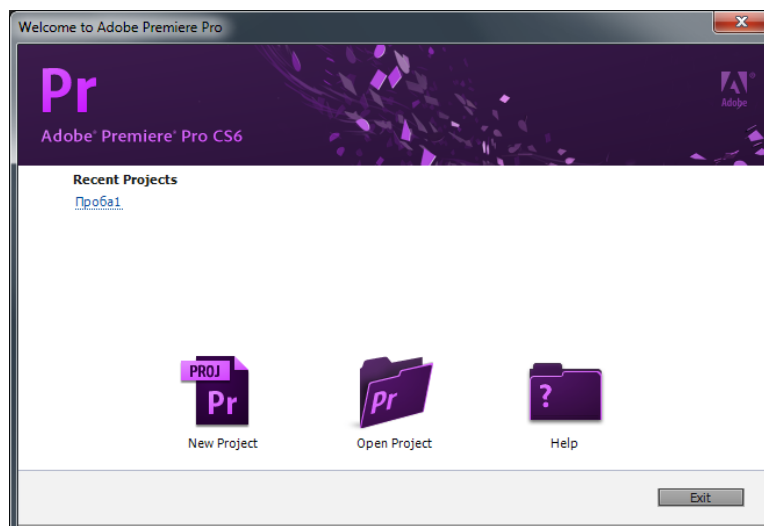


Рис. 1

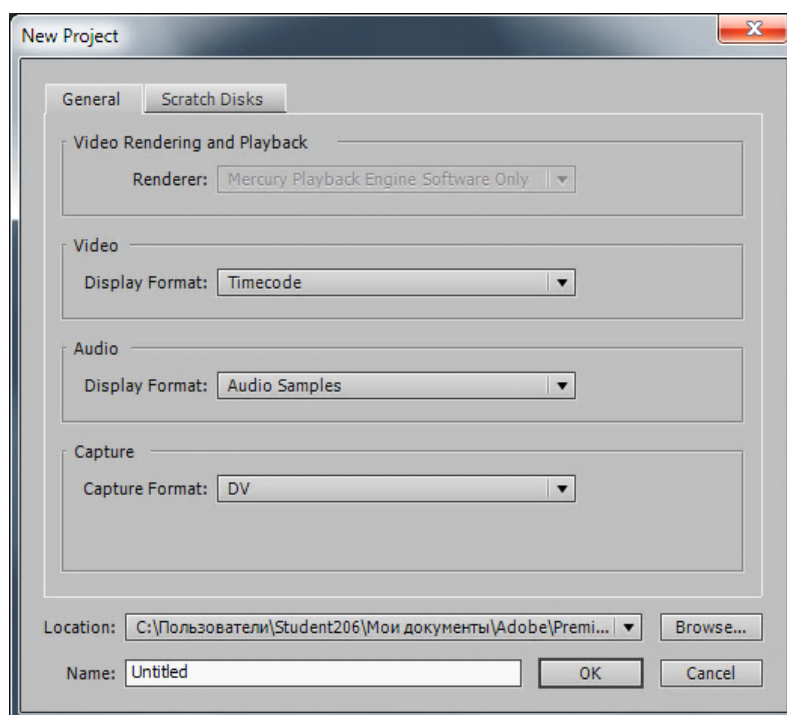


Рис. 2

Вкладка **Scratch Disks** (см. рис. 3) этого же окна дает возможность отредактировать путь к папкам, в которых будут располагаться вспомогательные файлы. Это файлы, которые создаются системой при автоматическом просмотре фильмов и при захвате видео с внешнего источника. Предлагаемая по умолчанию установка **Same As Project** говорит о том, что все рабочие файлы проекта будут сохраняться в компьютере там же, где и основной файл проекта.

Затем программа дает возможность пользователю выбрать установки для первой последовательности проекта (Sequence 01).

В этом случае открывается окно **New Sequence** с тремя вкладками: **Sequence Presets** (Наборы установок видеопоследовательности), **Setting** (Общие) и **Tracks** (Дорожки). См. рис. 4.

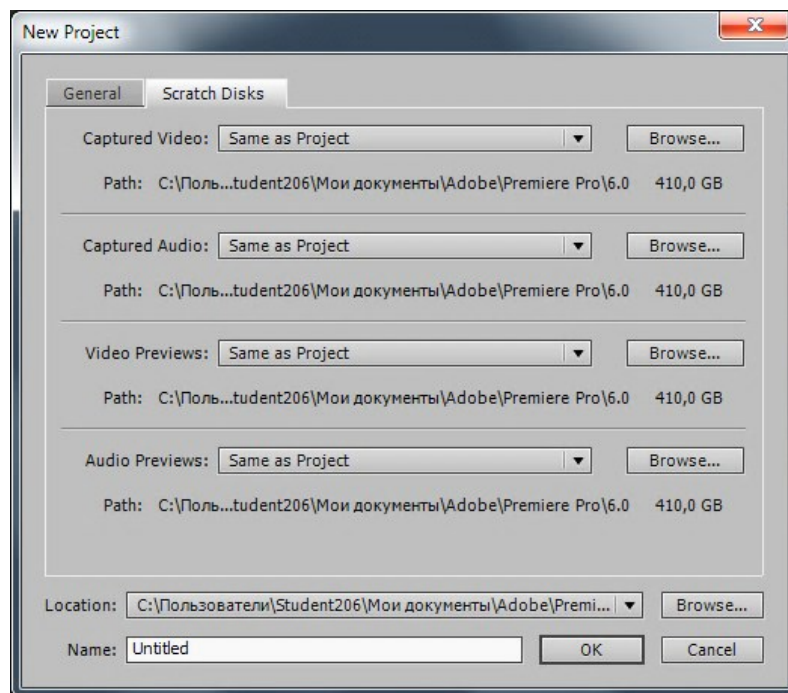


Рис. 3

Окно вкладки **Sequence Presets** предлагает профессионально подготовленные наборы готовых установок для наиболее распространенных форматов видео- и аудиопродукции.

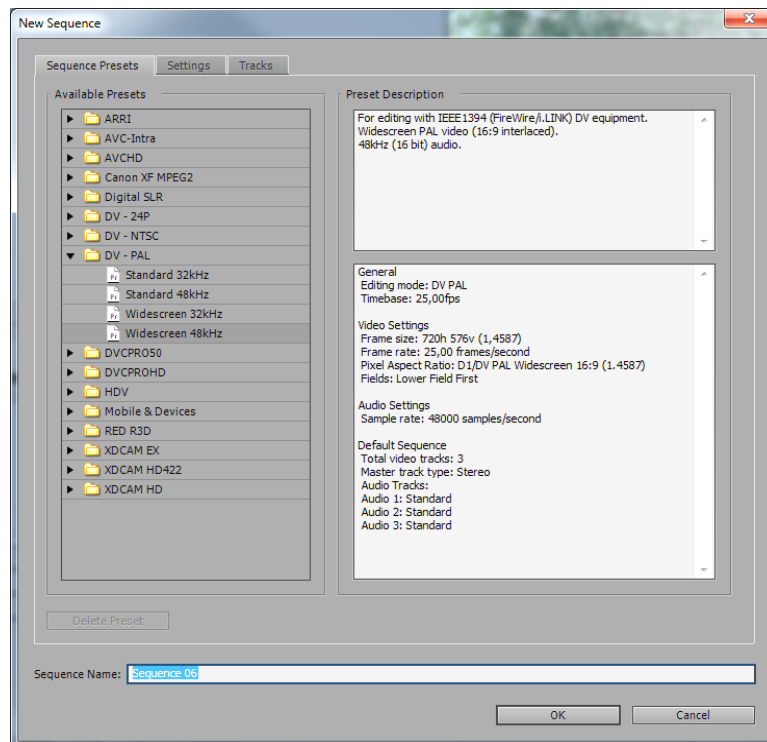


Рис. 4

Допустим, выделим формат **DV-PAL, Widescreen 48 кГц**. Это означает, что выбран европейский стандарт телевидения, широкоэкранный с отношением размера экрана **16:9**, размером кадра **720 h и 576 v (1,4587)**, с частотой кадров **25,00 frames/second** и с частотой звукового сигнала **48кГц**.

В правой части окна **New Sequence** дается подробное описание выбранного стандарта. См. рис. 4.

Если пользователя устраивает выбранная настройка окна **Sequence Presets**, то все установки окна вкладки **Settings** следует оставить без изменений.

В противном случае желаемые значения должны быть введены пользователем самостоятельно. См. рис. 5.

Следует обратить внимание на то, что по мере работы над проектом иногда возникает необходимость открывать все новые и новые последовательности (**Sequence 02, 03, 04** и т.д.). Удобно использовать для этого клавиши **Ctrl+ N**. В каждом таком случае нужно вновь задавать установки.

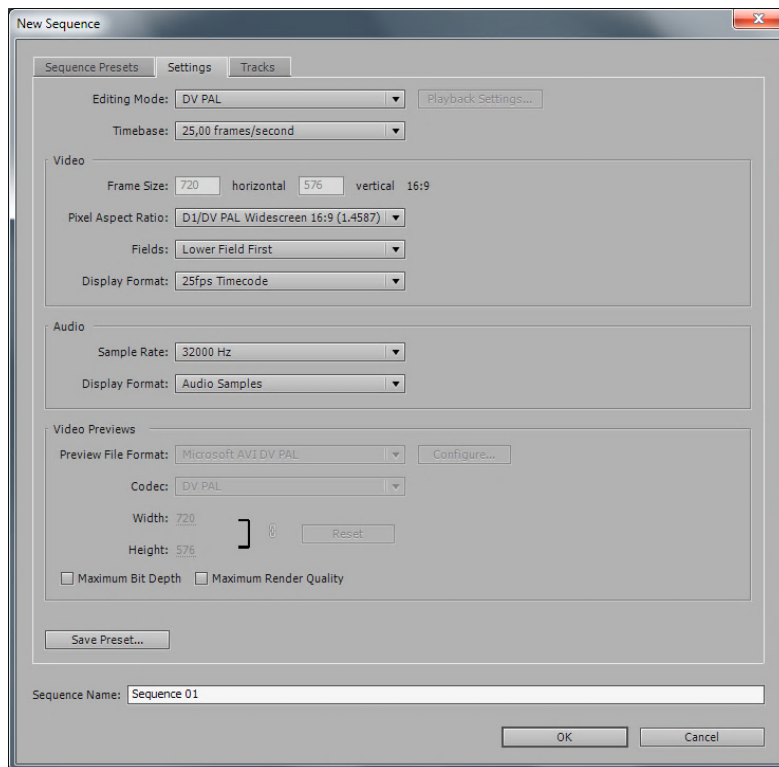


Рис. 5

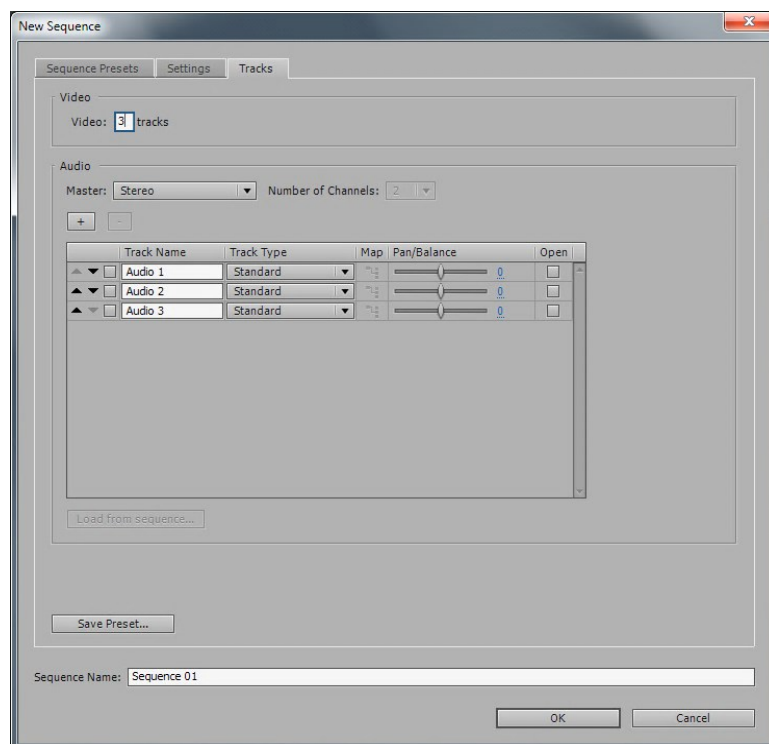


Рис. 6

Открывая следующую вкладку **Tracks** окна **New Sequence**, пользователь уже на этапе создания проекта может задать не только необходимое количество видеотреков, но и определить формат каждого аудиотрека. См. рис. 6.

Таким образом, мы рассмотрели первые два типа настроек:

- *настройка проекта*, которая состоит из нескольких начальных установок, предназначенных для проекта в целом (Окно **New Project**);
- *настройка последовательности* – это установки, которые задаются при открытии проекта и при переходе на новую последовательность (**Sequence**) внутри одного проекта (Окно **New Sequence**).

Кроме того, имеются еще *Текущие настройки*, это те установки, которые могут изменяться пользователем в любой момент работы с программой. Например, яркость экрана, периодичность и количество автосохранений проекта, начальная длительность статических клипов, длительность аудио - и видеопереходов, и ряд других. См. рис. 7.

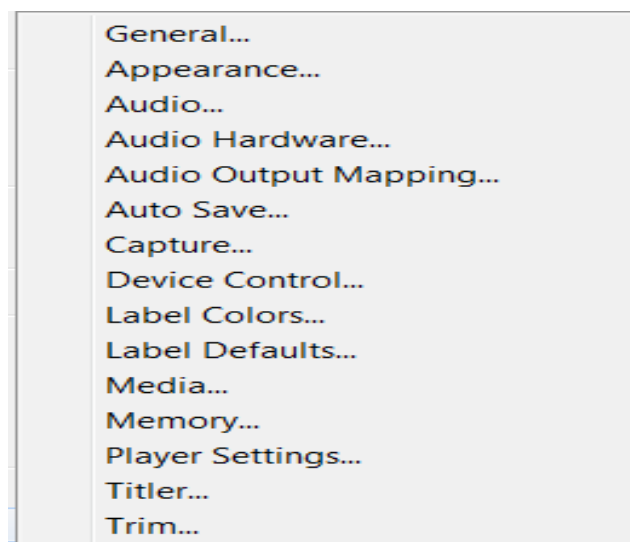


Рис. 7

Примечание:

Здесь и далее описание действий пользователя будет оформлено по схеме:

Сх=> Действие 1 / Действие 2 / и т.д.

Чтобы открыть любое окно текущих настроек, действия пользователя должны быть следующими:

Сх=> **Edit / Preferences /** выбрать нужную установку (Например, **General**).

В результате откроется окно **General**. См. рис. 8.

Чтобы уточнить установки к уже открытой последовательности в окне **Timeline**, следует выполнить:

Сх=> Выделить **Sequence** в окне **Timeline / Sequence (меню) / Sequence Settings...** / открыть установки к выделенной последовательности.

Кроме того, каждой последовательности можно дать собственное имя (например: вместо **Sequence 01** вписать **Начало проекта**):

Сх=> Выделить **Sequence** в окне **Project /** открыть контекстное меню / **Rename** / вписать новое название.

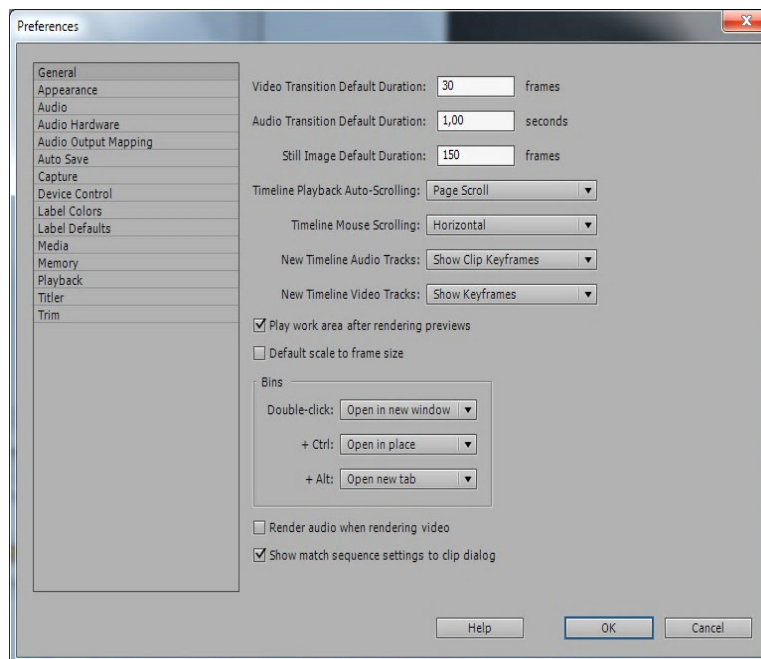
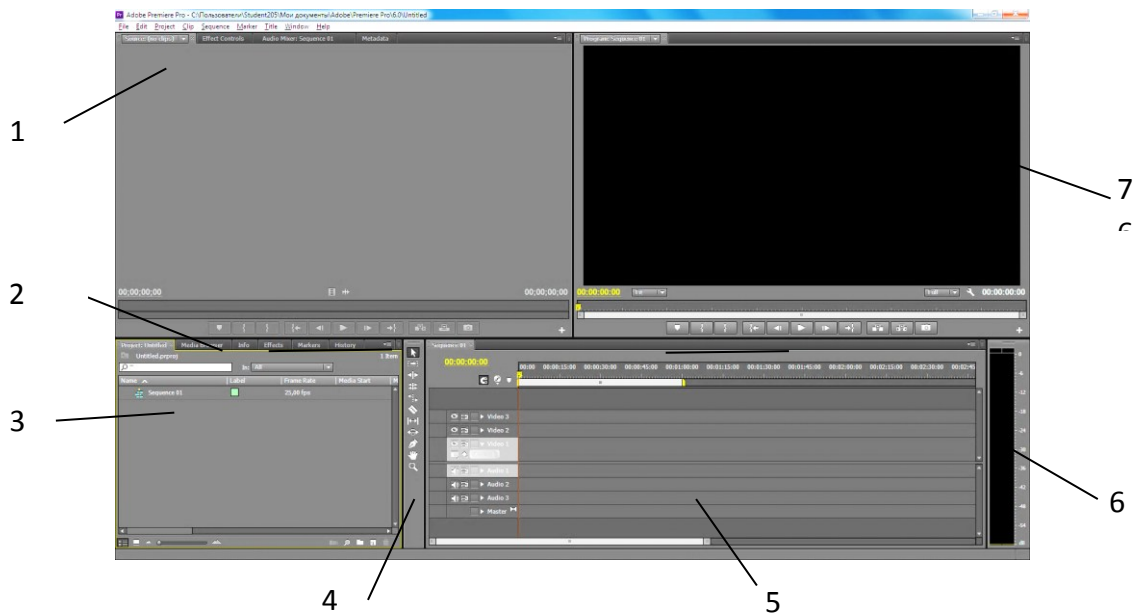


Рис. 8

3. Технологическая связь окон программы

Открывая новый проект, программа **Adobe Premiere Pro CS6** выводит на экране стартовое расположение окон, которое показано на рис. 9.



1 – Окно Source; 2 – Панель группы окон; 3 – Окно Project; 4 – Окно Tools; 5 – Окно Timeline; 6 – Audio Master Meters; 7 – Окно Program;.

Рис. 9

Другие окна открываются пользователем одним щелчком по имени окна, выведенного на экран, или с использованием предлагаемой схемы:

Cx=> Window / далее выбор.

Чтобы выделить рабочее окно как отдельное, следует выполнить:

Cx=> Открыть контекстное меню выбранного окна / Undock Panel.

И наоборот.

Чтобы ввести отдельное окно в общий интерфейс программы, нужно ухватить мышкой за название окна и переместить его на выбранную панель.

Если потребуется вернуться к начальному виду экрана, то следует выполнить:

Cx=> Windows / Workspace / Reset Current Workspace / Yes.

К основным рабочим окнам, используемым в технологическом процессе видеомонтажа, следует отнести:

- **Project** – сбор исходных файлов.
- **Timeline** – монтажный стол.
- **Source** – редактирование клипов перед установкой их на монтажный стол.
- **Program** – просмотр фильма.
- **Tools** – набор инструментов для работы на монтажном столе.
- **Title** – построение титров.

Что касается остальных рабочих окон программы, то они направлены либо на создание эффектов, либо на упрощение некоторых процессов видеомонтажа.

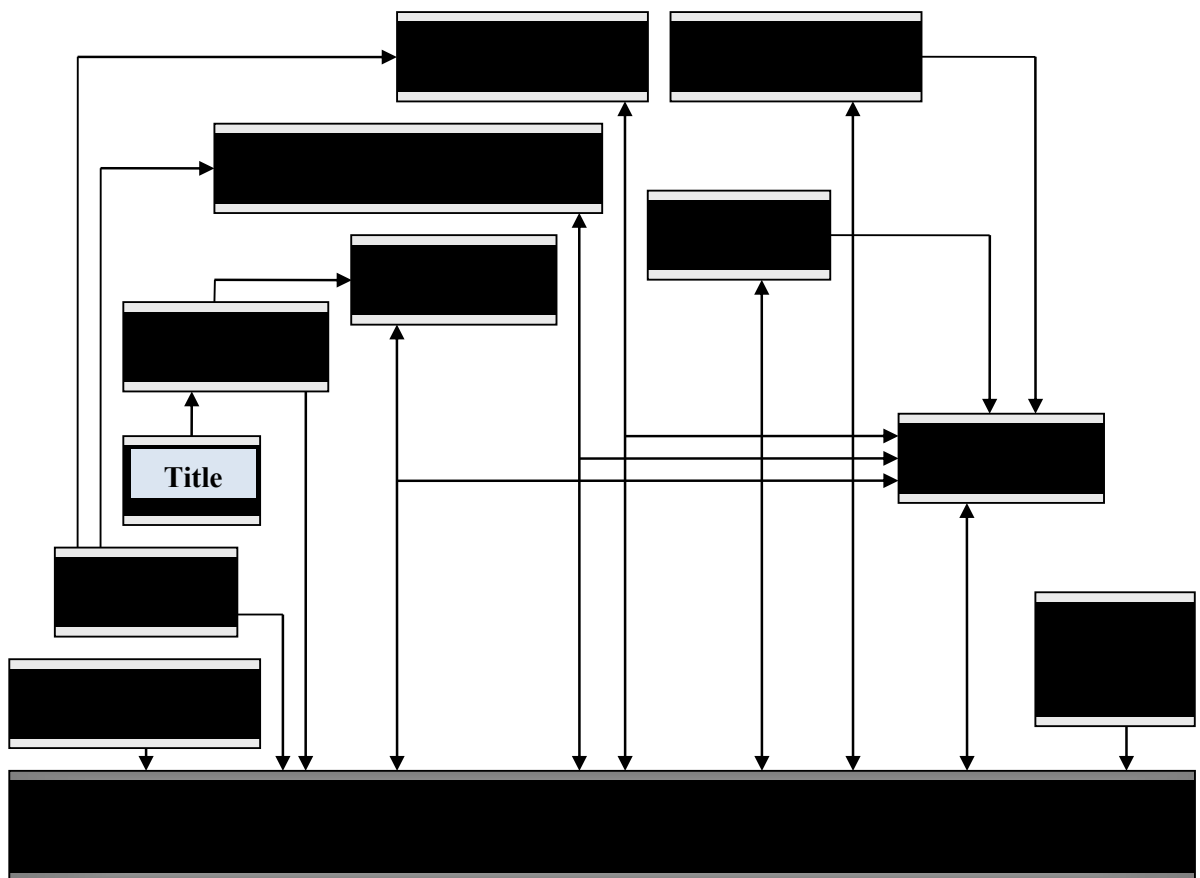


Рис. 10

- **Trim** – подготовка смежных кадров клипов.
- **Effect** – набор переходов, видео- и аудиоэффектов.

Effect Controls – построение динамики эффектов по каждой его настройке.

Audio Mixer –настройка эффектов для аудиотреков.

- **Media Browser** – выбор файлов.
- **Multi-Camera** – мультикамерный режим.

На рис. 10 показана технологическая связь между окнами программы.

На схему не вынесены окна **Info**, **History**, **Metadata**, **Capture**, а также окна, которые открываются при решении других вспомогательных функций.

Далее подробно разберем назначение и функциональные возможности каждого окна, представленного на рис 10.

4. Типы клипов

Программа **Premiere Pro CS6** предусматривает работу с клипами следующих типов:

- **Video** (анимация или видео).
- **Audio** (звук).
- **Movie** (видео +звук).
- **Image** (статическое изображение).
- **Title** (титры).
- **Специальные клипы** .
- **Sequence** (фильм или последовательность, или программа).

Следует обратить внимание на то, что при установке клипов на трек, все вышеперечисленные типы занимают обязательно свою дорожку. Исключением является только клип типа **Movie** (видео +звук), который раскладывается на видео и звуковую дорожку. Такой клип называется «связанный» и при необходимости, с использованием контекстного меню (**Link**, **Unlink**), его можно «развязать», т.е. отдельно работать с видеорядом и со звуком. Подробнее см. п. 7.3.

Остановимся на **Титрах** и **Специальных клипах**, все остальные клипы кажутся очевидными и не требуют дополнительного разъяснения.

Титрами называются клипы, подготовленные в окне **Title**. Титры рассматриваются системой как статические изображения, хотя у них имеются свои функции движения (вверх, вниз, влево).

К **специальным клипам** относятся:

- **Sequence** – последовательность, состоящая из видео- и аудиодорожек, на которых выполняется монтаж.
- **Offline File** (Отключенный файл) – временно используемый клип, который позднее заменяется реальным клипом.
- **Title** – клип, предназначенный для оформления титров.
- **HD Bars and Tone** (настроечная таблица высокой четкости).
- **Black Video** (черный фон).
- **Bars and Tone** (настроечная таблица).
- **Adjustment Layer** (регулирующий слой).
- **Color Matte** (цветовой фон).
- **Universal Counting Leader** (универсальный отсчет времени).
- **Transparent Video** (прозрачное видео).

5. Назначение и функциональные возможности основных окон программы

К основным окнам программы отнесем те, которые обязательно используются в технологическом процессе выполнения видеомонтажных работ. Это окна: **Project, Timeline, Source, Program, Title, Tools**.

5.1 Окно Project

Окно **Project** (Проект) является стартовым для выполнения монтажных работ. Здесь собираются все исходные файлы, образуя своеобразную библиотеку. Файл, импортированный в окно **Project**, называется «мастер-клип». Допускается также использовать термин «клип». См. рис. 11.

Чтобы распахнуть окно **Project**, а также любое другое окно проекта, следует воспользоваться клавишами **<Shift>+Ё** или:

Cx=> Открыть контекстное меню в области названия окна / выбрать **Maximize Frame**.

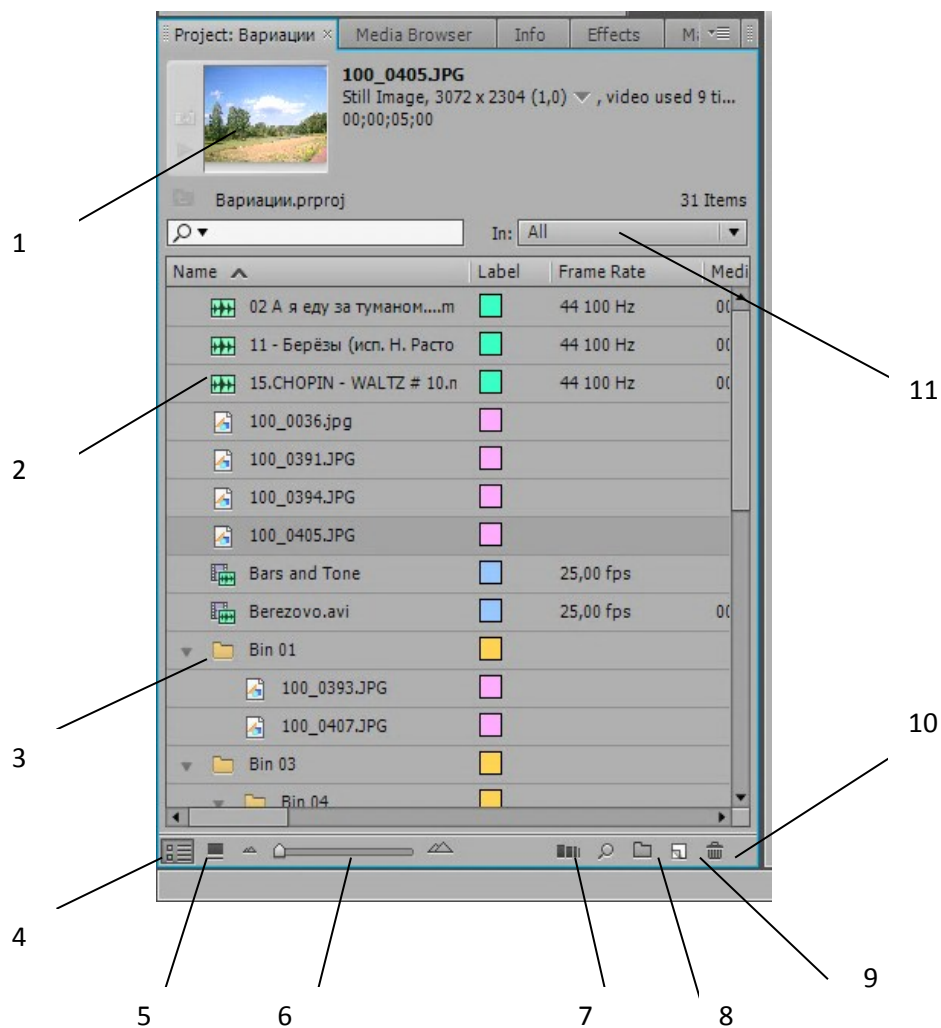
Повторное действие восстанавливает положение окна.

5.1.1 Импорт клипа в окно *Project*

В окно **Project** клипы могут быть перемещены из окна **Media Browser** или из **Проводника**.

Чтобы поместить клип в окно **Project**, можно использовать любой из предлагаемых вариантов:

1. **Сх=> File / Import /** выбрать нужный файл в открывшемся окне **Проводника** / **кн. Открыть**.



1 – Окно просмотра; 2 – Мастер-клипы; 3 – Представление мастер-клипов в виде списка; 4 – Представление мастер-клипов в виде картинок; 5 – Масштаб; 6 – Автоматический перенос клипов на трек; 7 – Создание новой папки; 8 – Создание новых клипов; 9 – Корзина; 10 – Папка с вложенными клипами; 11 – Метаданные.

Рис. 11

2. **Сх=>** В окне **Project** установить курсор в свободную область перечня клипов / открыть контекстное меню / **Import** / выбрать нужный файл в открывшемся окне **Проводника** / кн. **Открыть**.

3. **Сх=>** Перетащить нужный файл из окна **Media Browser** в окно **Project**.

Если перенести клип из окна **Media Browser** сразу на трек, то он автоматически установится и в окне **Project**.

При выборе многослойного документа, подготовленного программой **Adobe Photoshop**, следует учитывать, что в окно **Project** могут быть перенесены как отдельные слои, так и целый многослойный документ.

Сх=> В окне **Project** открыть контекстное меню / **Import** / выбрать многослойный документ / в окне **Import Layered File**, в поле **Import As** указать режим работы со слоями / **OK**. (См. рис. 12.1).

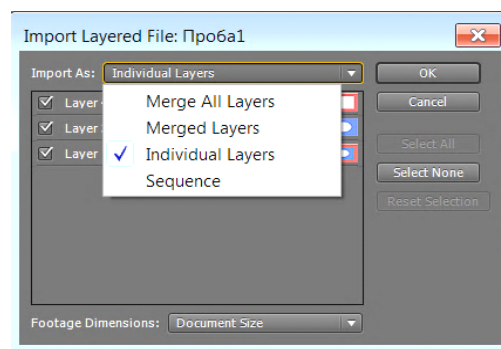


Рис. 12.1

Если выбран один слой в режиме **Individual Layers**, то только из этого слоя будет сформирован клип.

Если же выбран режим **Merge All Layers**, то все слои будут представлены как один клип. См. рис. 12.2 и рис. 12.3.

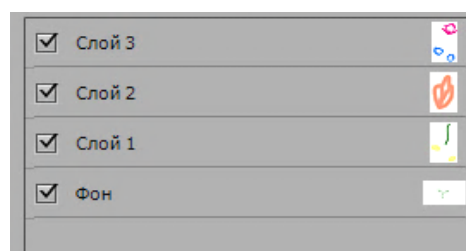


рис. 12.2

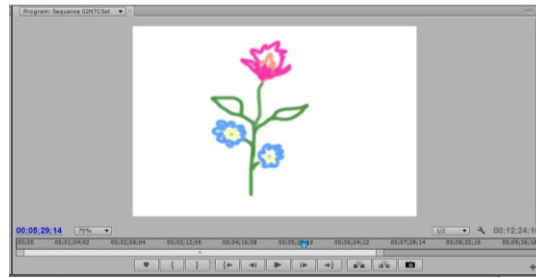


Рис. 12.3

Что касается специальных клипов, то они открываются в окне **Project** кнопкой **New Item**.

*Сх=> Окно **Project** / кнопка **New Time** / выбрать специальный клип / задать или подтвердить установки клипа / **ОК**.*

В результате в окне **Project** будет установлен выбранный специальный клип, готовый к работе.

5.1.2 Расположение клипов в окне

Клипы в окне **Project** могут быть представлены в виде списка названий (**List View**), которые дополнены пиктограммой, цветовой меткой (**label**) и метаданными. Для удобства работы клипы в окне могут быть скомпонованы в папки. См. рис. 11.

Пиктограммы могут быть заменены картинками, для чего:

*Сх=> Открыть меню панели окна **Project** / **Trumbnails** / снять флажок **Off**.*

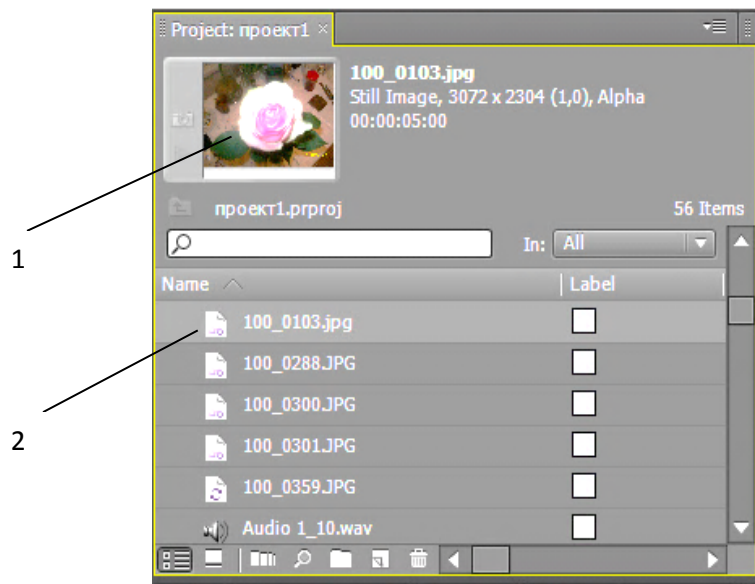
Что касается метаданных, то пользователь может либо принять те метаданные, которые предлагаются системой, либо определить их самостоятельно, используя схему:

*Сх=> В области названия окна **Project** открыть контекстное меню / **Metadata Display** / раскрыть **Premiere Project Metadata** / выбрать нужные данные.*

Чтобы просмотреть клип непосредственно в окне **Project**, можно воспользоваться просмотрным рабочим окном. Чтобы открыть рабочее окно, действия будут такими:

*Сх=> Открыть меню панели окна **Project** / **View** / установить флажок **Preview Arca**.*

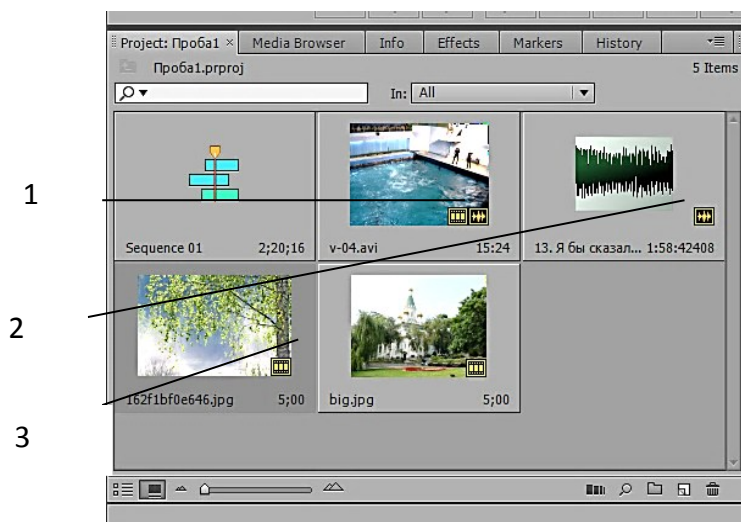
Выделенный клип всегда отражается в этом рабочем окне. См. рис. 13.1.



1 – Окно просмотра; 2 – Выделенный клип.

Рис.13.1

Если клипы в окне **Project** представлены в виде картинок (**Icon View**), то их тут же можно просмотреть или прослушать. См. рис. 13.2.



1 – Клип типа Movie; 2 – Клип типа Audio; 3 – Клип типа Video.

Рис. 13.2

Чтобы активизировать видеоклип, этот своеобразный маленький плеер, нужно провести мышкой в области картинки. При перемещении

курсора вправо движение будет вперед, а влево – обратное. С этой же целью можно использовать клавиши «J», «K» и «L».

Двойной щелчок по аудиоклипу открывает ползунок для прослушивания клипа в окне **Project**.

Если клип установлен на монтажный стол, то в окне **Project** к этому клипу делается соответствующая отметка. См. рис. 13.

Чтобы найти клип в окне **Project**, следует воспользоваться поисковым полем, расположенным в верхней части окна.

Перед установкой нескольких клипов на трек в окне **Project** можно провести их предварительную раскадровку. С этой целью нужно сначала выделить клипы в заданной последовательности при нажатой клавише <Ctrl>, а затем методом перетаскивания перенести их на трек.

Можно иначе. Выполнить раскадровку в окне **Project**, затем перенести выделенные клипы в новую папку окна и уже папку перенести на трек.

В обоих случаях на треке клипы будут стоять в той последовательности, в которой их выделяли.

5.1.3 Удаление клипа из окна **Project**

Чтобы удалить клип из окна **Project**, следует использовать стандартные варианты:

Cx=> Выделить клип / кн. Del.

Cx=> Выделить клип / кн. Backspace.

Удаление мастер-клипа из окна влечет за собой удаление экземпляра этого же клипа из окна **Timeline**.

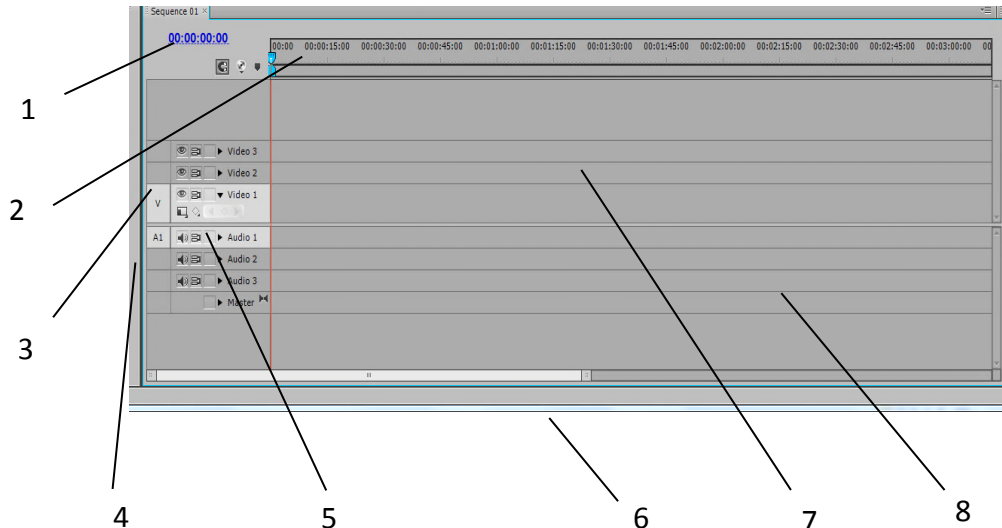
5.2 Окно **Timeline**

Окно **Timeline** – это компьютерный монтажный стол, где создается проект (фильм). См. рис 14. В этом окне предусмотрена возможность одновременной работы с несколькими последовательностями (Sequence), причем для удобства каждой последовательности можно присвоить свое имя через окно **Project**.

В верхней части окна **Timeline** размещены шкала времени и индикатор рабочей области, затем видео- и аудиотреки, а ниже – регулятор масштаба.

Шкала времени может быть представлена тайм-кодами или сэмплами. Чтобы перевести шкалу времени из одного состояния в другой, следует воспользоваться схемой:

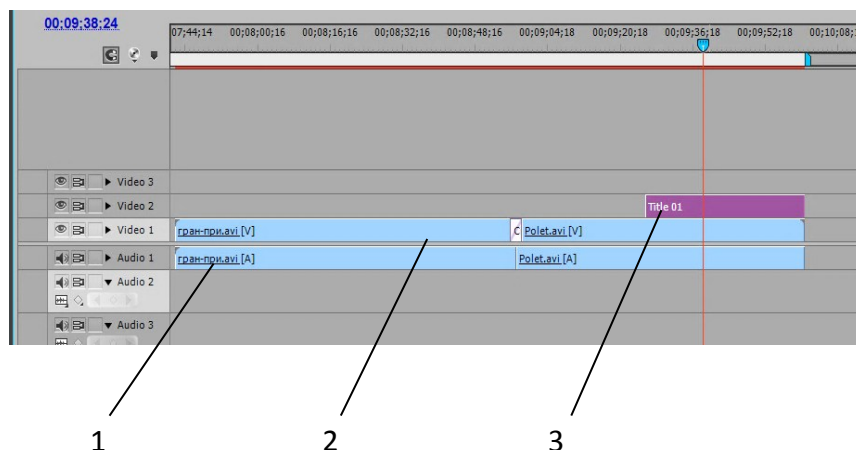
Сх=> Выделить окно **Timeline** / открыть меню окна / установить (или снять) флажок **Show Audio Time Units**.



1 – Тайм-код текущего состояния; 2 – Шкала времени; 3 – Область настройки трека свернута; 4 – Кнопка вставки из окна Source; 5 – Область настройки трека развернута; 6 – Регулятор масштаба; 7 – Видеотреки; 8 – Аудиотреки.

Рис. 14

Клип, расположенный на треке (дорожке), называется «экземпляром клипа» и является лишь ссылкой на «мастер-клип» окна **Project**. Цветовая метка клипа сохраняется при установке клипа на трек. См. рис. 15.



1 – Клип типа Movie, установленный на трек; 2 – Переход между клипами; 3 – Клип типа Image.

Рис. 15

Слева от шкалы времени расположены три кнопки: кн. **Snap** в рабочем состоянии плотно притягивает клипы в стыке, кн. **Set Encore Chapter** .

Marker применяется для построения меню при сохранении фильма на DVD с использованием программы **Adobe Encore** и кн. **Set Unnumbered Marker** позволяет устанавливать рабочие маркеры к проекту.

Здесь же выведен текущий тайм-код.

В нижней части окна **Timeline** находится ползунковый регулятор масштаба (рабочее название «резинка»). Для изменения масштаба нужно перемещать левую или правую кнопку регулятора.

В области шкалы времени расположен цветовой индикатор, определяющий взаимосвязь параметров трека и установленного на него клипа.

Отсутствие цветной полосы над клипом означает полное совпадение параметров клипа с параметрами трека.

Зеленый цвет говорит о том, что клип уже просчитан. Желтой полосой отмечены клипы, которые могут быть воспроизведены без предварительного просчета, а красным цветом определены клипы, которые нуждаются в просчете.

Вертикальная линия, которая легко перемещается мышкой вдоль треков, называется «плейхед» (ранее использовались названия «индикатор текущего времени», «индикатор текущего кадра»).

5.2.1 Треки

По умолчанию на стол выводятся три трека видео и три трека аудио. В процессе работы пользователь имеет возможность изменить их количество.

При добавлении любого трека схема действий может быть следующей:

Cx=> Sequence / Add Tracks / задать требования к новому треку / ОК.

или

Сх=> Установить курсор в область настройки трека / открыть контекстное меню / **Add Tracks**/ задать требования к новому треку / **OK**. См. рис.16.

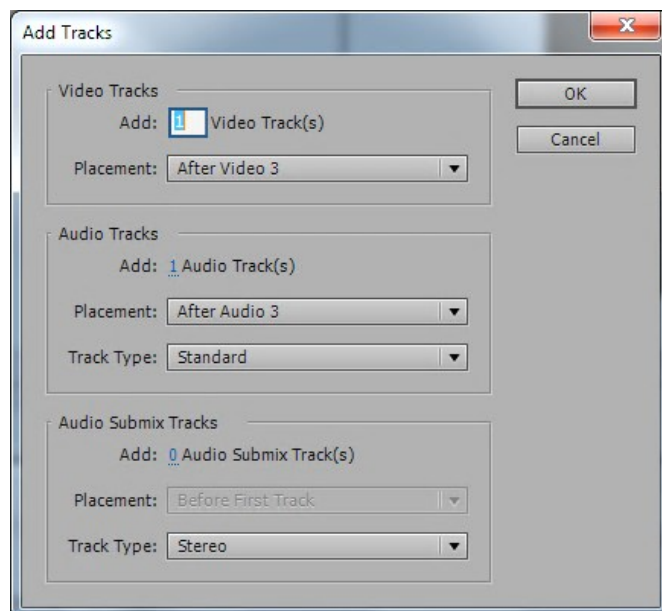


Рис. 16

На монтажном столе видеотреки рассматриваются как слои. Все свободные слои, кроме первого, являются прозрачными.

Если на трек устанавливается видеоклип, то он делает непрозрачными все нижележащие треки во временном интервале установленного клипа.

При видеомонтаже обязательно следует учитывать, что взгляд на видеотреки идет условно сверху (т.е. 3, 2 и 1) и клипы соответственно могут перекрывать друг друга.

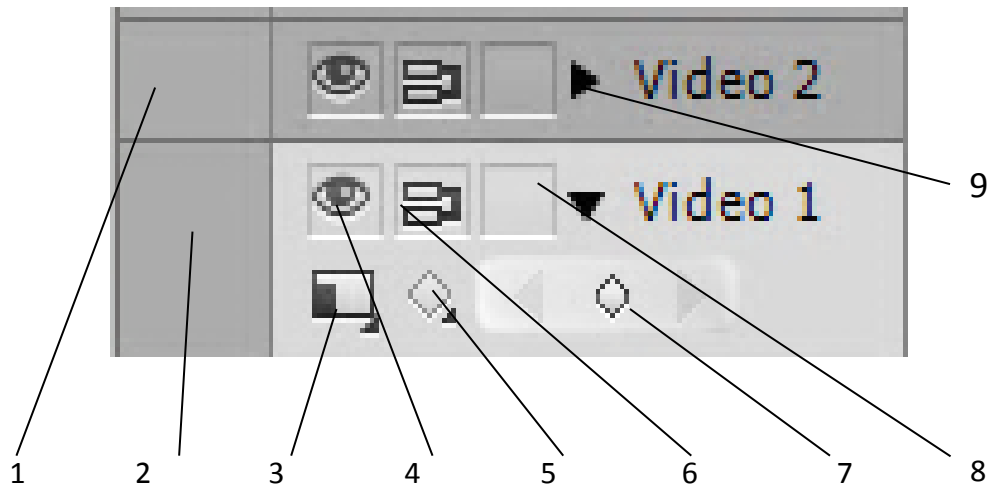
С аудиотреками ситуация иная. Звуки всех треков накладываются один на другой, и чтобы выделить нужный аудиотрек, следует использовать соответствующие настройки. Подробнее смотри п.6.3.4.

5.2.2 Настройка треков

В левой части каждого трека расположена область настройки. В этой области, в виде маленького треугольника, имеется кнопка управления **Collapse Expand Track** (свернуть/развернуть трек), с помощью которой можно развернуть трек или, наоборот, свернуть его.

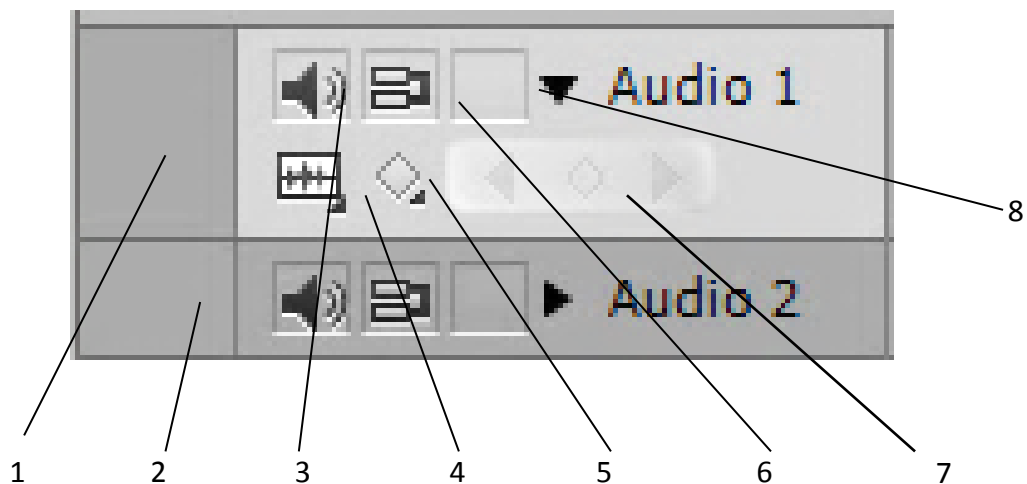
Кроме того, в области настройки видеотрека (рис. 17) имеются кнопки: **Toggle Sync Lock** (флажок синхронизации звука), **Toggle Track**

Output (флажок видеть/не видеть трек), **Set Display Style** (вид клипа на треке), **Show Keyframes** (показать ключевые кадры), **Go To Next Keyframes** (установка указателей ключевых кадров), **Toggle Track Lock** (блокировка трека для действий).



1 – Вид свернутого трека; 2 – Вид развернутого трека; 3 – Вид клипа на треке; 4 – Видеть / не видеть трек; 5 – Скрыть / показать ключевые кадры (Motion, Opacity); 6 – Синхронизация дорожки по времени (Sync Lock); 7 – Кнопка установки ключевых кадров; 8 – Блокировка трека; 9 – Свернуть / развернуть трек.

Рис. 17



1 – Вид развернутого трека; 2 – Вид свернутого трека; 3 – Слышать / не слышать трек; 4 – Вид клипа на треке; 5 – Скрыть / показать ключевые кадры (Громкость); 6 – Синхронизация звука; 7 – Кнопка установки ключевых кадров; 8 – Блокировка трека.

Рис.18

Аналогично построена и область настройки аудиотреков с той лишь разницей, что кнопка **Set Display Style** показывает или скрывает график

звукового сигнала, кнопка **Show Keyframes** отражает ключевые кадры настройки громкости. См. рис. 18, где показан аудиотрек.

5.2.3 Установка клипов на трек монтажного стола

На трек монтажного стола можно установить клип из окна **Project**, из окна **Source** или из окна **Media Browser**.

Если видеоклип полностью представлен на монтажном столе, то в верхних уголках изображения клипа на треке будут видны треугольные метки, а на аудиоклипе – такая метка одна, и находится она в левом верхнем углу клипа.

5.2.3.1 Установка клипов на монтажный стол из окна Project

Для установки клипа на монтажный стол может быть применен метод перемещения как к одному, так и к нескольким клипам одновременно.

Для установки выделенного клипа(ов) схема действий будет следующей:

Сх=> Выделить клип(ы) в окне **Project** / установить курсор мышки на пиктограмму выделенного клипа / нажать мышку и, не отпуская ее, перетащить клип на нужную дорожку в окне **Timeline**.

Чтобы установить сразу несколько клипов на монтажный стол в строго заданной последовательности, необходимо предварительно провести раскадровку в окне **Project**. Для этого нужно (используя клавишу <Ctrl>) выделить в требуемой последовательности клипы, а затем перетащить их на трек так, как это показано выше.

Можно иначе.

Сх=> В окне **Project** создать новую папку, используя кнопку **New Bin** / задать имя папки / выделить нужные клипы в окне **Project** / копировать / выделить созданную папку / вставить / перетащить папку на трек, где автоматически будут выстроены все клипы папки в заданной последовательности.

Для автоматического переноса клипов из окна **Project** на монтажный стол используется специальная кнопка **Automate to Sequence**. В этом случае схема действий будет следующей:

Сх=> Определить плейхедом место установки клипов в окне **Timeline** / выделить клипы в окне **Project** / нажать кн. **Automate to Sequence** / определить предлагаемые условия переноса (см. рис.19) / **OK**.

Выделенные клипы по умолчанию устанавливаются на первый видео-и/или аудиотрек соответственно. Чтобы установить клипы на любой другой нужный трек, нужно заблокировать все остальные треки кнопкой **Toggle Track Lock**.

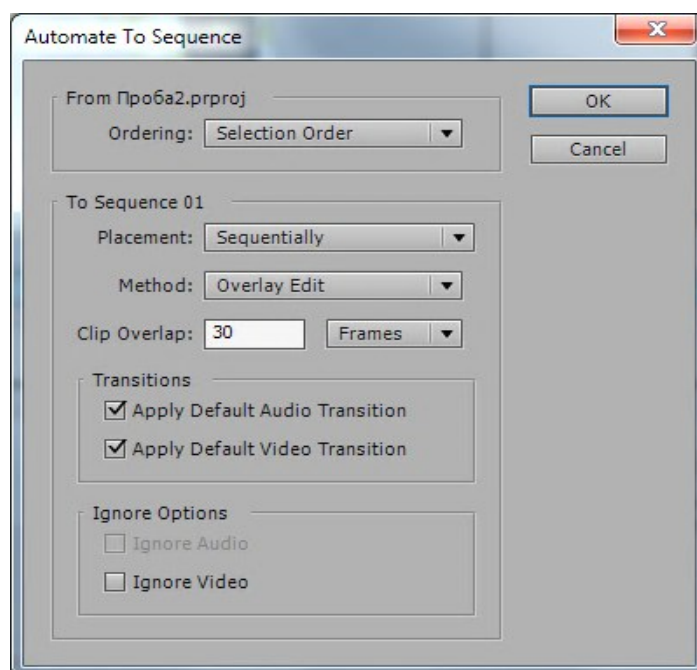


Рис. 19

Если пользователь в подготовке фильма использует несколько последовательностей (**Sequence 01**, **Sequence 02** и т.д.), то, чтобы объединить их на последнем этапе, следует использовать режим вложения. Это значит, что одна последовательность из окна **Project** переносится на другую как обычный клип.

5.2.3.2. Установка клипов на монтажный стол из окна Source

Установить клип на монтажный стол из окна **Source** можно также методом перемещения:

Сх=> Установить курсор мышки на монитор окна **Source** и нажать его/ при перемещении курсор примет форму руки / установить перемещаемый клип в нужное место на монтажном столе.

Клип типа **Movie** разместится на двух треках: видео и аудио.

Для перемещения из окна **Source** только одной составляющей клипа

Movie следует курсор установить на соответствующую метку



или



и далее перемещать ее на трек.

Клипы типов **Video** и **Audio** будут устанавливаться только на свои дорожки.

Отдельно следует обратить внимание на подготовку треков к установке на них клипов из окна **Source** с использованием кнопок **Insert** и **Overwrite**. Рис 20.

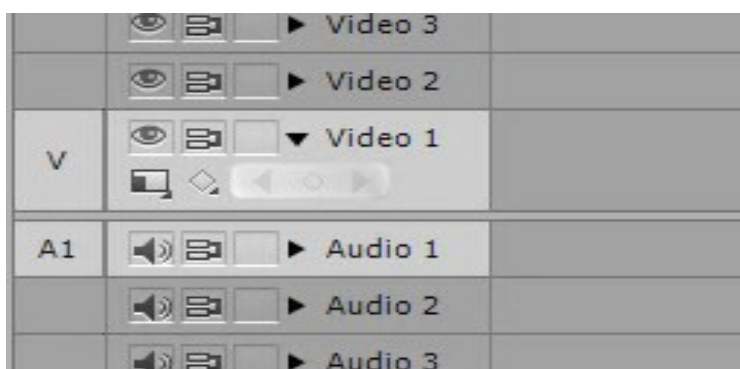


Рис. 20

Треки должны быть выделены и обязательно должны быть активизированы левые кнопки вставки (**V1** или **A1**). Используя этот механизм, можно разделять связанные клипы при установке их на треки.

Вариант установки выделенной части клипа (окна **Source**) на строго определенное место трека называется **многоточечным редактированием**.

Вставка проводится по схеме:

Сх=> В окне **Program** выделить область ({...}), в которую нужно будет в дальнейшем установить часть клипа из окна **Source** / область выделения будет видна и в окне **Program**, и в окне **Timeline** / в окне **Source** выделить ту часть клипа ({...}), которая должна быть установлена на

трек / для выбора режима вставки нажать кнопку **Overlay**, расположенную на панели окна **Source** / в окне **Fit Clip** выбрать режим / **OK**.

Исходное положение клипов на треке и область вставки показаны на рис 21.1.

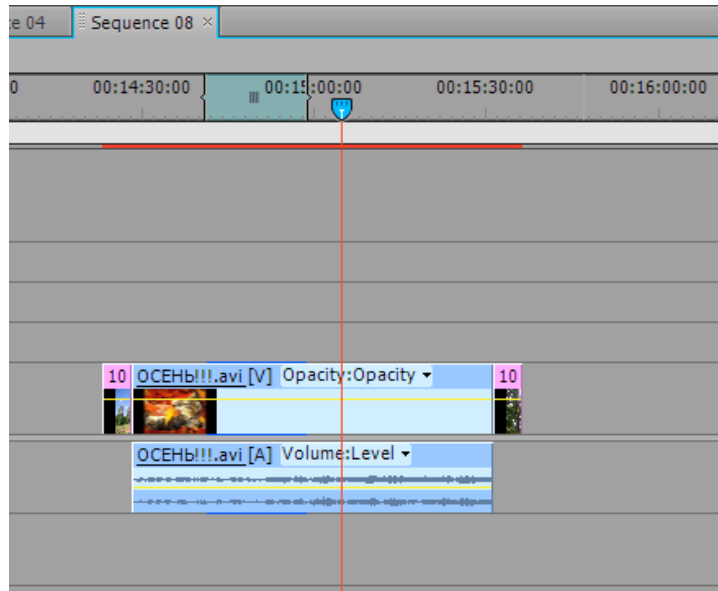


Рис 21.1

Возможные варианты вставки представлены в окне **Fit Clip**. См. рис. 21.2.

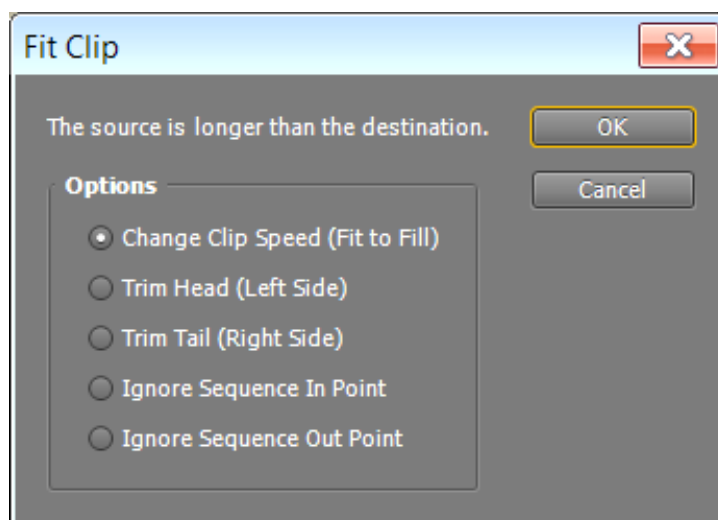


Рис.21.2

В данном случае выбран режим вставки **Change Clip Speed (Fit to Fill)**, где вставляемая часть клипа может быть или сокращена, или увеличена с учетом заданного интервала. См. рис. 21.3.

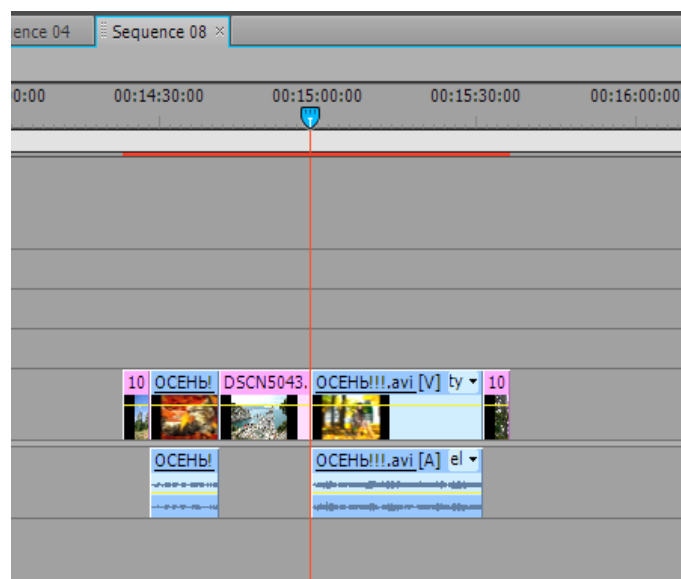


Рис.21.3

Рассмотрим пример далее, где исходное положение клипов на треке остается прежним, режим выбран **Ignore Sequence Jut Point** (См. рис.21.4), т.е. сохранены начальная точка вставки и хронометраж вставляемой части клипа, а положение конечной точки игнорируется. Результат показан на рис.21.5.

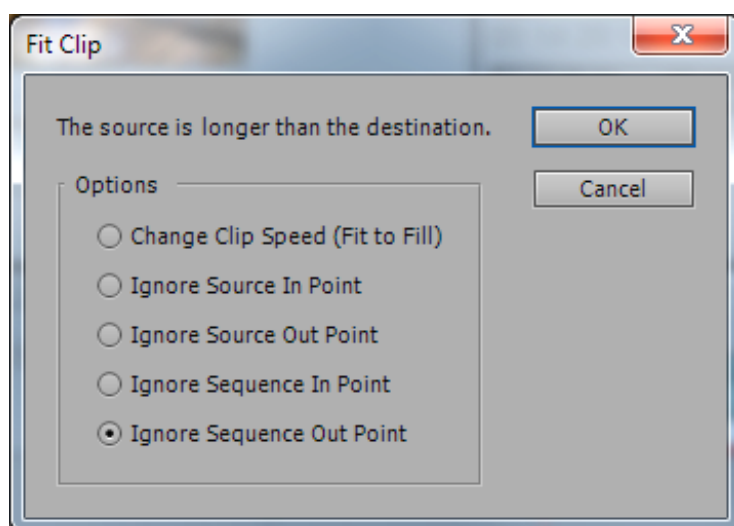


Рис. 21.4

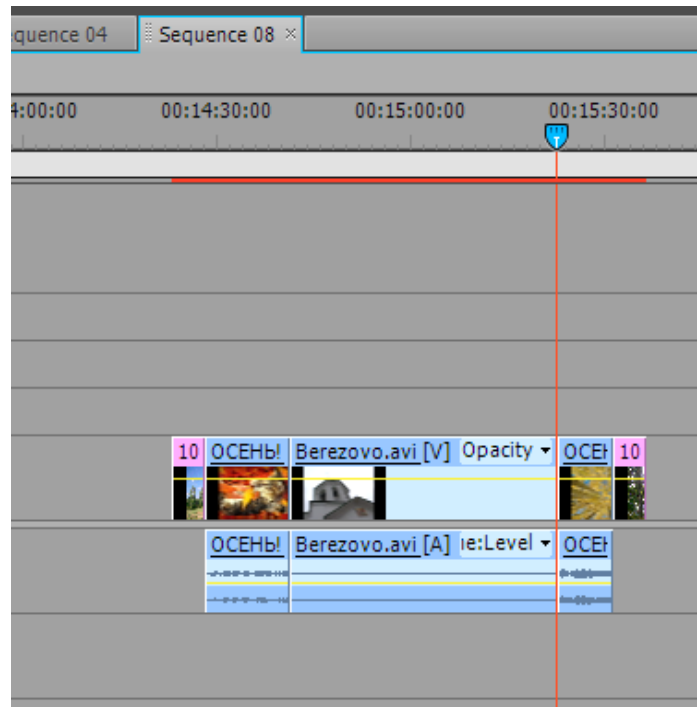


Рис 21.5

5.2.3.3 Установка клипов на монтажный стол из окна *Media Browser*

Структура окна **Media Browser** позволяет легко найти и выбрать нужные файлы, а затем переместить их мышкой в окно **Project** или на монтажный стол.

При установке клипа на трек может сложиться ситуация, при которой он закрывает полностью или частично уже имеющиеся клипы трека.

Общая длительность фильма не изменится, если хронометраж вставляемого клипа меньше или равен той части проекта, которая расположена правее места вставки проекта.

Если хронометраж вставляемого клипа больше той части проекта, которая расположена правее места вставки на треке, то длительность фильма увеличится.

Режим называется «Установка клипа без сдвига».

Если же требуется сдвинуть все клипы, расположенные справа от устанавливаемого клипа, то перемещение следует выполнять при нажатой клавише **Ctrl**.

Режим называется «Установка клипа со сдвигом».

5.2.4 Копирование клипов на монтажном столе

Копирование клипа проводится по классической схеме либо с использованием общего или контекстного меню, либо с использованием клавиш.

Сх=> Выделить исходный клип / копировать (**<Ctrl> + C**) / выделить трек, на который нужно вставить клип / установить плейхед в то место, куда нужно вставить клип / вставить по линии редактирования (**<Ctrl> + V**).

Если требуется сделать копию некоторой группы клипов, которые расположены на разных треках, действия будут следующими:

Сх=> Выделить группу клипов / копировать (**<Ctrl>+C**) / выделить нижний трек, на который должна быть установлена копия / установить плейхед / вставить (**<Ctrl> + V**).

5.2.5 Замена одного клипа на треке

Для замены на треке одного клипа на другой следует выполнить следующие действия:

Сх=> В окне **Project** выделить клип, на который должен быть заменен клип, стоящий на треке / не отпуская мышки, переместить его на клип на треке / не отпуская мышки, нажать клавишу **<Alt>** для выравнивания длительности клипов.

При аналогичном перемещении на трек клипов из окна **Source** действия будут такими же.

5.2.6 Замена нескольких клипов на треке

При необходимости заменить один клип на другой, когда первый уже несколько раз использовался в последовательности и где-то ранее на этот клип даже был наложен эффект, действия будут следующие:

Сх=> Выделить в окне **Project** тот клип, который следует заменить во всей последовательности (**Sequence**) / открыть контекстное меню / выбрать **Replace Footage** / в открывшемся **Проводнике** выбрать результирующий клип / **Select**.

В результате на всех треках **Sequence** клипы будут заменены с сохранением видеоэффектов исходных клипов.

5.2.7 Поиск пустых промежутков в проекте

Поиск пустых промежутков в проекте или на отдельном треке, что может являться браком монтажа, выполняется следующим образом:

Сх=> Установить плейхед слева (справа) от исследуемой области / **Sequence** (меню) / **Go to Gap** / далее выбор.

5.2.8 Удаление клипов с треков монтажного стола

Программа предлагает несколько вариантов удаления клипа с трека монтажного стола.

Удаление клипа без сдвига расположенных далее других клипов на треке:

Сх=> Выделить клип / кл. **Del** (или кл. **Backspace**).

Удаление клипа со сдвигом всех последующих клипов трека на величину длительности удаленного клипа:

Сх=> Выделить клип / **Edit / Ripple Delete** или

Сх=> Выделить клип / открыть контекстное меню / **Ripple Delete**.

Удаление пустого участка трека, расположенного между клипами:

Сх=> Выделить пустой участок / открыть контекстное меню / **Ripple Delete**.

Для удаления клипа, повторяющегося на монтажном столе, достаточно удалить этот клип в окне **Project**.

Удаление произвольно выбранных клипов на треках Timeline:

Сх=> Выделить удаляемые клипы на треках при нажатой клавише **<Shift>** (а НЕ **<Ctrl>**) / **Delete**.

Чтобы снять видимость клипа, не убирая его с дорожки, следует выполнить следующие действия:

Сх=> Выделить клип / открыть контекстное меню / снять флажок **Enable**.

Чтобы вернуть видимость клипа, следует установить флажок **Enable**.

5.2.9 Удаление трека

Для удаления трека с монтажного стола действия будут такими:

Сх=> Sequence / Delete Tracks / указать удаляемый трек / ОК.

Чтобы временно отключить трек (видео или аудио), следует включить кн. **Toggle Track Output**.

5.3 Окно Source

Окно **Source** (Источник) предназначено для редактирования аудио- или видеоклипов. См. рис. 22 и 23 соответственно.

Установить клип типа **audio** и **video** в рабочее окно **Source** можно методом перемещения его из окна **Project** или из окна **Timeline** двойным щелчком мыши по клипу, установленному на треке.

Клип типа **movie**, установленный на треке, может быть открыт в окне **Source** как в части видео, так и в части аудио. Двойной щелчок мышки на треке открывает видео, а чтобы открыть аудиосоставляющую, нужно открыть контекстное меню окна **Source** и выбрать режим **Audio Waveform**.

Инструментарий окна **Source** позволяет по-разному редактировать эти клипы.

Если клип установлен из окна **Project**, а пользователю нужно сделать несколько вырезок из этого клипа и разместить их на треке, то действия пользователя будут следующие:

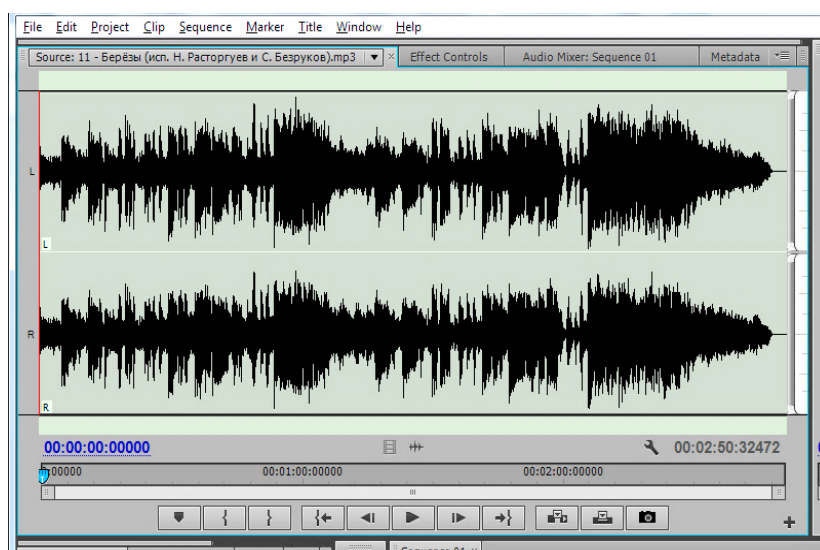


Рис. 22

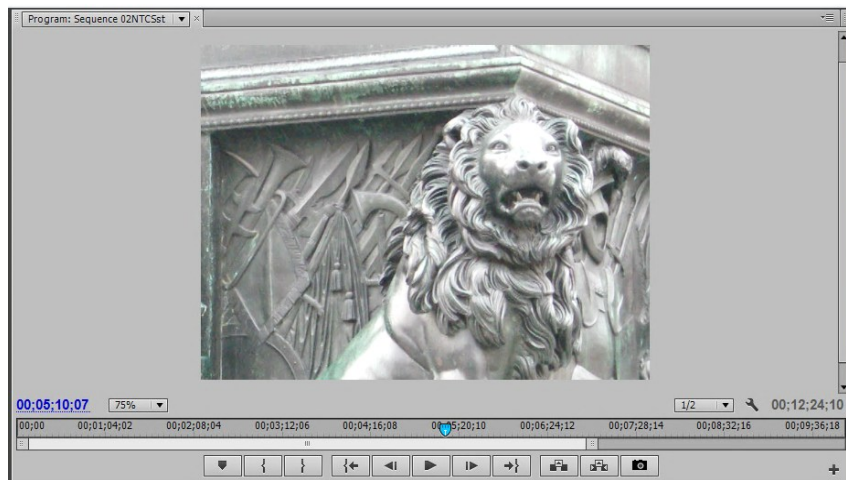
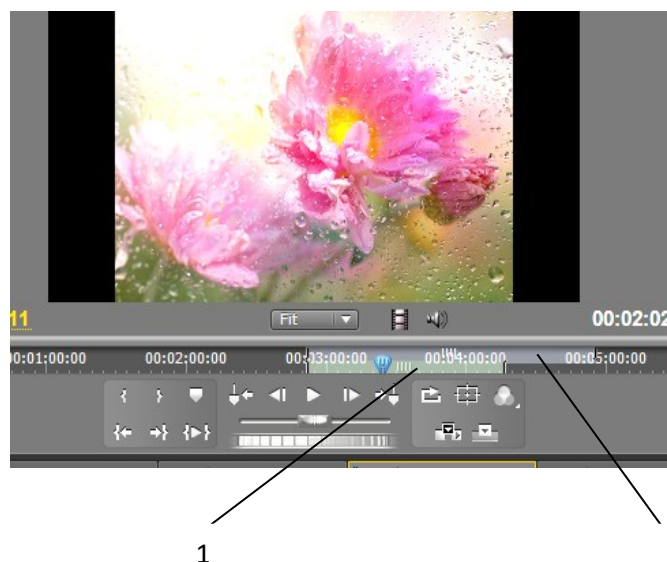


Рис. 23

Cx=> В окне **Source** установить плеейд на начало первой вырезки / кн. **Set In Point** (начальная точка) / установить плеейд на конец первой вырезки / кн. **Set Out Point** (конечная точка) / вставить подготовленную часть клипа на трек, используя кн. **Insert** или **Overwrite** / далее повторить все действия для второй вырезки и т.д.

Если в процессе работы в окне Source связанный клип развязать, то интервал будет представлен двумя цветами (видео и аудио). См. рис. 24.



1 – Интервал аудио развязанного клипа; 2 – интервал видео развязанного клипа

Рис. 24

Если клип установлен в окне **Source** из окна **Project**, то выбранный в окне интервал можно сбросить через контекстное меню.

Сх=> Установить курсор на выделенный интервал так, чтобы появилась «ручка» / открыть контекстное меню / **Clear Clip Marker / In and Out**.

Чтобы в окне **Source** открыть звуковую дорожку связанного клипа, установленного на трек, следует использовать меню панели окна **Source**, где выбрать **Audio Waveform**.

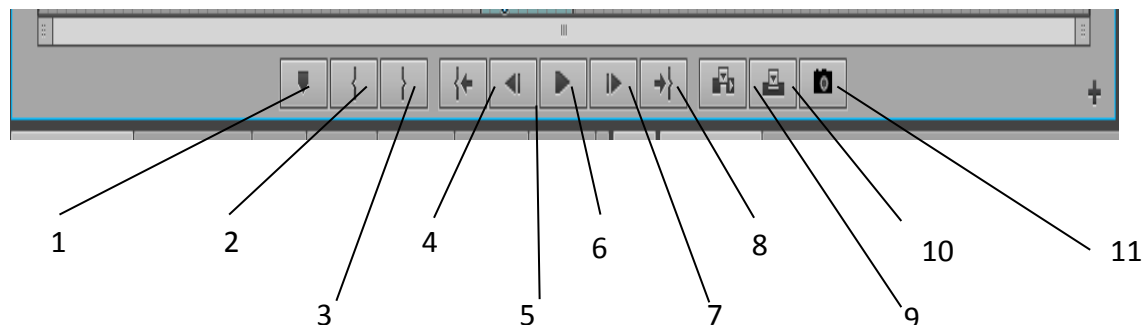
Отредактированный в окне **Source** клип может быть вставлен в любое место проекта в окне **Timeline**.

Правила вставки определяются конечной целью.

Если при установке отредактированного клипа требуется сдвинуть содержимое трека, то должна быть использована кнопка **Insert**.

Если при установке отредактированного клипа не требуется сдвига, то должна быть использована кнопка **Overwrite**.

Панель инструментов окна **Source** показана на рис. 25.



- 1 – Маркер; 2 – Начальная точка (In); 3 – Конечная точка (Out); 4 – Переход к начальной точке; 5 – Шаг назад; 6 – Пуск; 7 – Шаг вперед; 8 – Переход к конечной точке; 9 – Вставка со сдвигом (Insert); 10 – Вставка без сдвига (Overwrite); 11 – Сохранение кадра (Export Frame).

Рис. 25

Кнопка **Export Frame** позволяет сфотографировать кадр и запомнить его по предлагаемому адресу. С этой же целью можно воспользоваться быстрыми клавишами: **<Ctrl>+<Shift>+E**.

Кнопка «+», расположенная справа, внизу окна **Source**, открывает панель дополнительных кнопок, которые пользователь может перенести на рабочую часть окна. См. рис. 26.

Чтобы дополнить новой кнопкой рабочую панель инструментов окна, следует выполнить следующие действия:

Сх=> На панели инструментов нажать кнопку «+» / в открывшемся окне выбрать нужную кнопку, выделить ее и перетащить в область панели инструментов / **OK**.

В результате кнопка будет перемещена на панель инструментов.

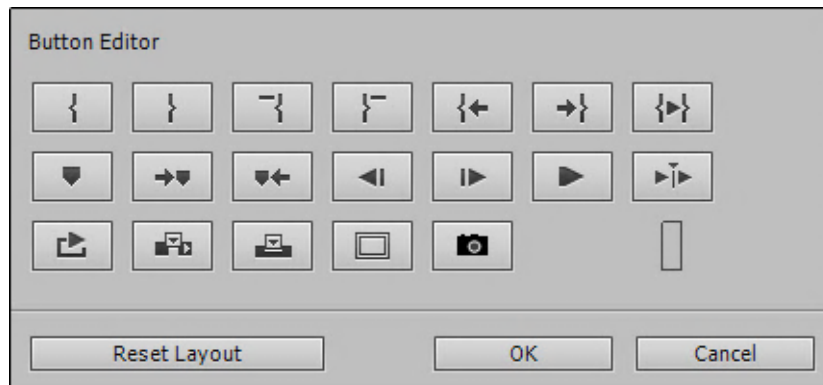
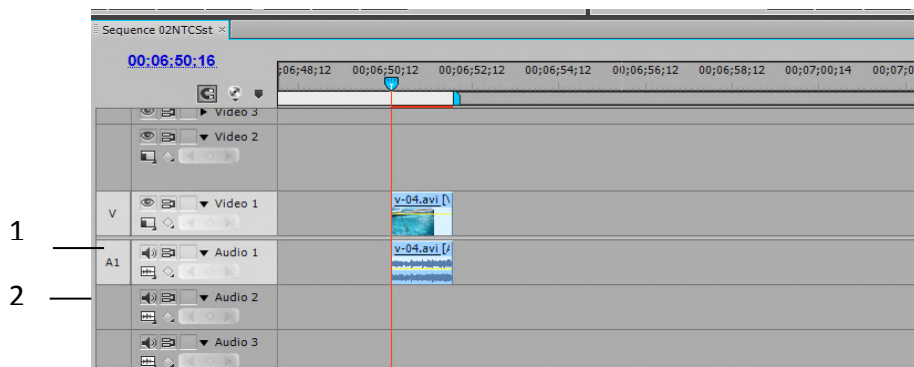


Рис. 26

Чтобы удалить перенесенную кнопку, ее просто нужно перетащить обратно в открытое окно **Button Editor** и нажать **OK**.

Отдельно следует обратить внимание на подготовку треков к установке на них клипов из окна **Source**.

Прежде всего трек должен быть выделен, и обязательно должна быть активизирована его левая кнопка вставки (**V1** или **A1**). Используя этот механизм, можно разделять связанные клипы при установке их на треки. См. рис.27.



1 – Кнопка, подтверждающая вставку видеоклипа на данный трек; 2 – Кнопка, подтверждающая вставку аудиоклипа на данный трек.

Рис. 27

Если выделенный трек и положение кнопки вставки не совпадают по трекам, то при использовании кнопок **Insert** и **Overwrite** связанный клип устанавливается не полностью.

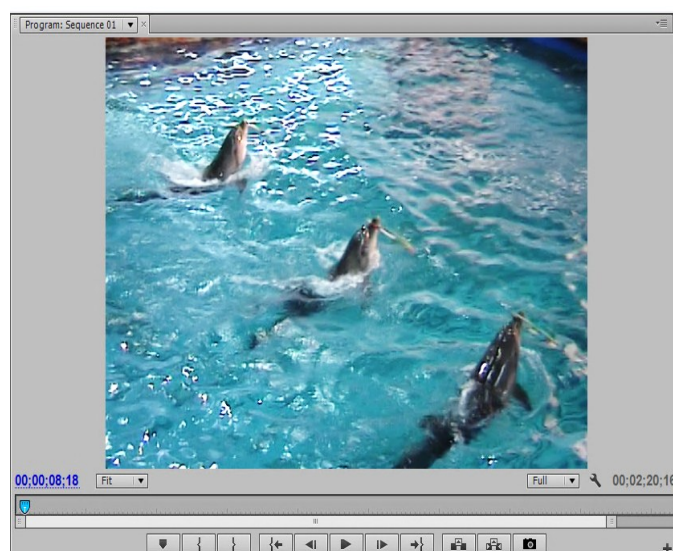
Если же клип был установлен в окно **Source** из окна **Timeline**, то результат редактирования будет сразу проявляться на монтажном столе.

5.4 Окно Program

Окно **Program** (программа) предназначено для просмотра результатов редактирования фильма (проекта), выполненного на монтажном столе.

Инструментарий данного окна аналогичен инструментарию окна **Source** и позволяет редактировать создаваемый фильм, удаляя отдельные его части с точностью до кадра.

Общий вид окна **Program** показан на рис. 28.



1

2

1 – Удаление со сдвигом (Left); 2 – Удаление без сдвига(Extract).

Рис. 28

Для запуска просмотра проекта в окне **Program**, кроме кнопки **Play-Stop** и клавиши «пробел», можно использовать клавиши «L», «K» и «J», которые обеспечат, соответственно, движение вперед, остановку и движение назад.

На панели инструментов окна **Program**, в отличие от панели окна **Source**, есть две кнопки, позволяющие удалять из проекта выделенные

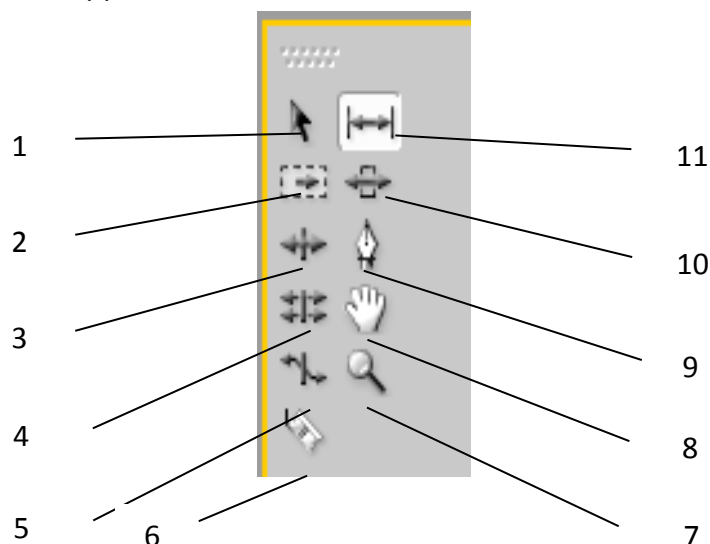
части. Кнопка **Lift** удаляет выделенный клип с трека без сдвига, а кнопка **Extract** – со сдвигом.

Трек, с которого предполагается удалить клипы, должен быть обязательно выделен.

5.5 Окно Tools

В окне **Tools** собраны инструменты, используемые на монтажном столе. См. рис. 29.

Инструмент «Выбор» (V)  позволяет выделять и перемещать по треку любой клип, а также изменять его длительность, скрывая начальную или конечную часть клипа. Для этого следует установить курсор на границу клипа, он примет вид красной прямоугольной скобки, что и позволит изменить размер клипа. Положение всех клипов на треке остается неизменным, т.е. без сдвига.



1 – Выбор; 2 – Выбор трека; 3 – Редактирование со сдвигом; 4 – Редактирование без сдвига; 5 – Изменение скорости воспроизведения; 6 – Лезвие; 7 – Масштаб; 8 – Рука; 9 – Перо; 10 – Сдвиг; 11 – Прокрутка.

Рис. 29

- «Выбор трека» (M)  выделяет все клипы, расположенные справа от выбранной точки на треке, а также перемещает их, не нарушая взаимного расположения.

- «Редактирование клипов со сдвигом» (B)  преобразует курсор в красную прямоугольную скобку со стрелками, которой можно убирать с монтажного стола начальные или конечные кадры одного из клипов стыка и таким образом изменять общую длительность. Взаимное расположение

клипов на треке остается прежним. Нужно уточнить, что стык при этом не должен быть сформирован из двух конечных кадров клипов.

- «Редактирование клипов без сдвига» (N)  преобразует курсор в вертикальную красную линию со стрелками. Курсором такого вида можно убрать начальные или конечные кадры одновременно двух смежных клипов. Стык не нарушается, а другие клипы при этом не будут сдвигаться и останутся неизменно на своих местах. И вновь отметим, что стык при этом не должен быть сформирован из двух конечных кадров клипов.

- «Изменение скорости» (X)  При установке курсора на начальный или конечный кадр клипа можно растянуть или сжать клип на треке. Тем самым скорость воспроизведения будет замедляться или увеличиваться.

- «Лезвие» (C)  разрезает клип.

- «Прокрутка» (Y)  дает возможность увидеть в окне **Program** и настроить два конечных кадра данного клипа, согласовав их со смежными кадрами соседних клипов.

На рис. 30.1 и рис. 30.2 схематически представлена работа «Прокрутки», где положение на рис. 30.1 соответствует расположению нашего клипа на треке между двумя другими. При этом клип имеет в начале и в конце скрытые участки.

Положение рис.30.2 отражает общий размер нашего клипа с учетом скрытых участков.

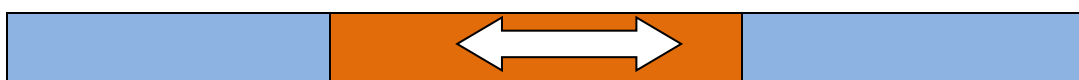


Рис. 30.1



Рис. 30.2

Прокрутка клипа, таким образом, может проводиться только в том случае, если есть скрытые участки.

- «Сдвиг» (U)  дает возможность увидеть не только конечные кадры данного клипа, но и конечные кадры соседних клипов.

В отличие от «прокрутки» размер нашего клипа не изменяется, а сдвигается, открывая или закрывая кадры соседних клипов.

На рис 31.1, 31.2, 31.3 и 31.4 схематически представлена работа «Сдвига». Положение рис. 31.1 – это вид нашего рабочего клипа и соседних клипов на треке. Положение рис. 31.2 показывает размеры соседних клипов. Сдвинуть наш клип влево можно не более, чем на размер скрытого участка правого клипа. См. рис. 31.3. Аналогично при сдвиге в другую сторону. См. рис. 31.4.



Рис. 31.1



Рис. 31.2



Рис. 31.3



Рис. 31.4

- «Перо» (P)  через ключевые кадры задает характер изменения громкости или прозрачности клипов на треке.

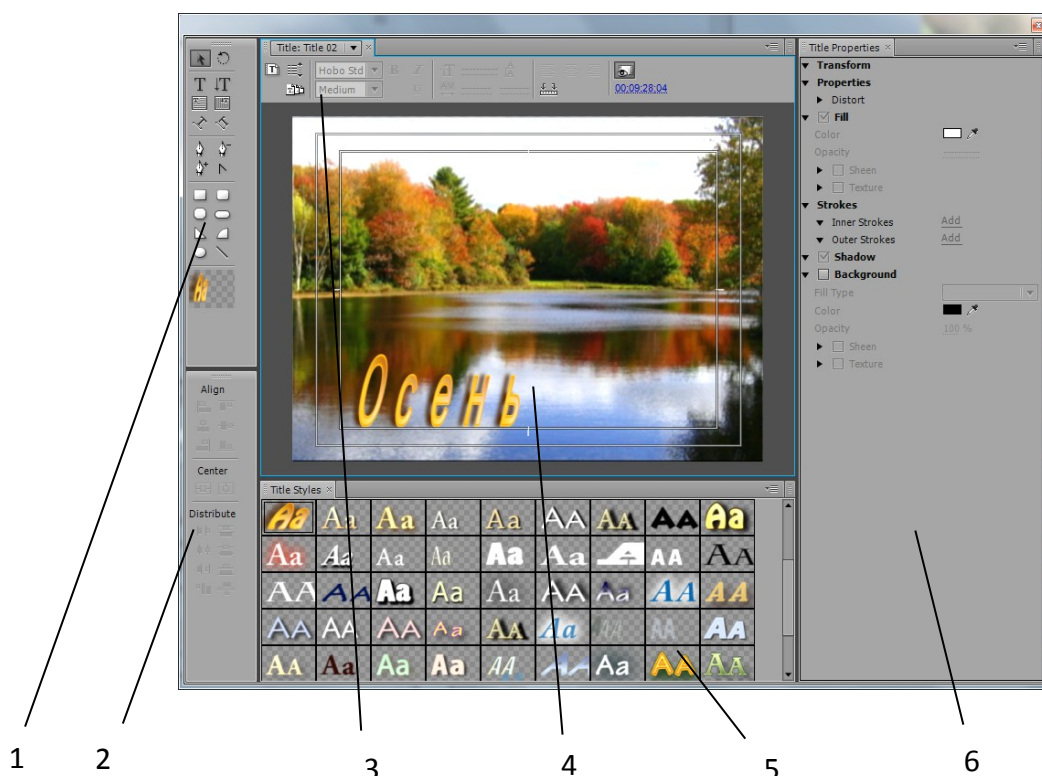
- «Рука» (H)  используется для перемещения клипов между окнами **Timeline** и **Source, Project** и **Source**, а также для перемещения рабочей области на монтажном столе.

- «Масштаб» (Z)  увеличивает масштаб монтажного стола. Для уменьшения масштаба нужно дополнительно использовать кл. **Alt**.

5.6 Окно Title

Окно **Title** (дизайнер титров) позволяет подготовить текст и его художественно оформить, используя графические примитивы, рисунки или кадры фильма. Текст с художественным оформлением может быть статическим или перемещающимся по экрану вверх, налево или направо.

Общий вид окна **Title** дан на рис. 32.



1 – Панель инструментов; 2 – Панель действия, где выравняются объекты и текст; 3 – Главная панель окна; 4 – Рабочая область или полотно; 5 – Панель стилей; 6 – Панель свойств.

Рис. 32

Чтобы открыть окно **Title**, следует воспользоваться одной из предлагаемых схем:

Cx=> File / New / Title.

Cx=> Кн. New Item на панели инструментов окна **Project / Title**.

А также можно открыть окно быстрыми клавишами **<Ctrl>+T**.

Окно **Title**, кроме основной рабочей области, называемой **полотно**, дополнено панелями: **Title Tools** (инструментарий титров), **Title Actions** (действия титров), **Title Styles** (стиль титров), **Title Properties** (свойства титров) и некоторыми кнопками, в частности, выбора направления

движения титров **Roll/Crawl Option** (опции прокрутки по вертикали и по горизонтали).

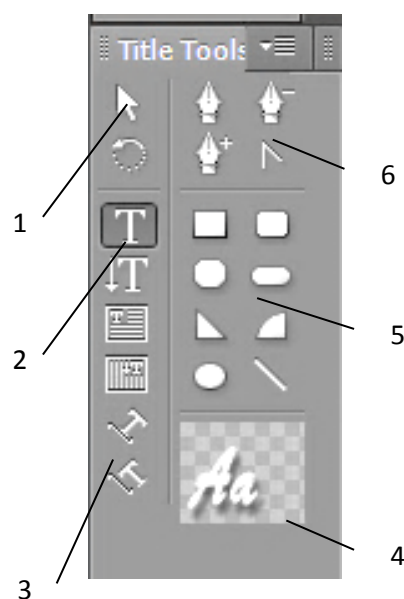
Панель **Title Tools** представляет собой набор кнопок, которые по своему назначению разделены на пять групп: выбор объекта, поворот объекта, текст, кривые Безье и графические примитивы. См.рис. 33.

Панель **Title Actions** дает возможность выравнивать или центрировать объекты.

Панель **Title Styles** представляет собой набор имеющихся стилей оформления текстов или графических примитивов. Чтобы использовать какой-нибудь стиль, достаточно одного щелчка мыши по выбранной кнопке, и стиль будет применен к выделенному ранее объекту.

Панель **Title Properties** включает настройки: параметров шрифта, позиционной трансформации объекта на полотне, заливки, оформления штрихов и теней. На панели каждая из перечисленных характеристик сопровождается кнопкой, которая раскрывает список уточняющих показателей.

Построение титра может быть выполнено на полотне с прозрачной основой или на фоне клипа. Для выбора фона (кадра или клипа) следует воспользоваться кнопкой **Show Background Video**, расположенной в области верхнего меню окна. См. рис. 34. В окне **Title** будет виден тот кадр клипа, на котором стоит плейхед в окне **Timeline**.



1 – Selection (выбор); 2 – Текст (текст); 3 – Текст по кривой Безье; 4 – Выбранный стиль;
5 – Graphics (графические примитивы); 6 – Инструменты построения кривой Безье.

Рис. 33

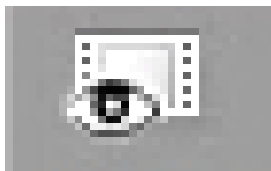


Рис. 34

5.6.1 Ввод текста титров

Текст в титрах располагается по горизонтали, по вертикали или по специально заданной траектории (кривая Безье).

Чтобы создать обыкновенный текстовый блок (горизонтальный или вертикальный), схема действий будет достаточно проста:

Сх=> Выбрать один из инструментов: **«Type Too» («Т»)**, **«Area Type Too» («Т» в рамке)**, **«Vertical Type Too» («Т» со стрелкой)** или **«Vertical Area Type Too» («Т» со стрелкой в рамке)** / установить курсор там, где должен быть текст / ввести текст и при необходимости его отформатировать.

Следует учитывать, что если текст пишется в рамке, то эту рамку нужно сначала построить. Схема будет такой:

Сх=> Нажать клавишу **«Area Type Too»** или **«Vertical Area Type Too»** / установить курсор на полотне в верхний левый угол будущей рамки / нажать ее и, не отпуская, растянуть нужный размер рамки, т.е. соответствующий расположению будущего текста / вписать текст.

Написание текста по траектории складывается из построения кривой Безье и ввода самого текста.

Схема построения кривой Безье:

Сх=> Выбрать инструмент **«Path Type Too»** или **«Vertical Path Type Too»** / курсором в виде пера построить траекторию для будущего текста / при необходимости отредактировать полученную кривую Безье соответствующим инструментом.

Схема ввода текста по кривой Безье:

Сх=> Построить траекторию / вписать текст и при необходимости его отформатировать.

Пример текста, написанного по кривой Безье, показан на рис.35.

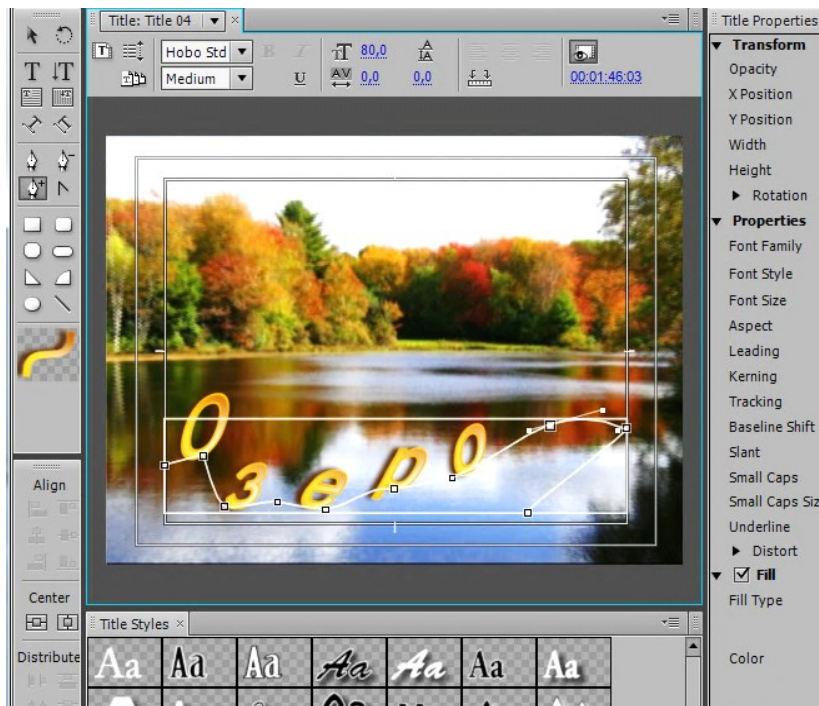
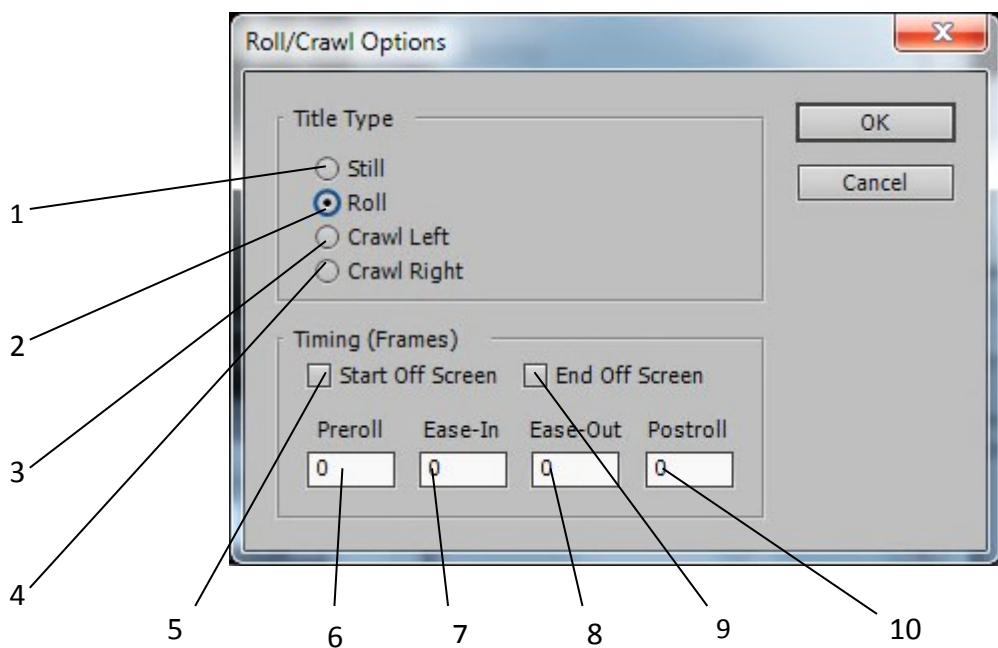


Рис. 35



1 – Движения титров нет; 2 – Движение титров снизу вверх; 3 – Движение титров налево; 4 – Движение титров направо; 5 – Начало движения титров вне экрана; 6 – Задержка перед началом движения титров на указанное количество кадров; 7 – Замедление движения титров до полной остановки на протяжении указанного количества кадров; 8 – Ускорение движения титров от нуля до нормальной скорости на протяжении указанного количества кадров; 9 – Конец движения титров вне экрана; 10 – Задержка после окончания движения титров на экране на указанное количество кадров.

Рис. 36

5.6.2 Установка рисунка в титры

Полотно окна **Title** можно закрыть клипом типа **Video**.

Сх=> Установить курсор в область полотна титра / открыть контекстное меню / **Logo** / **Insert Logo** / выбрать файл / кнопка **Открыть**.

5.6.3 Бегущие титры

Для задания «движения титров на экране» используется следующая схема:

Сх=> Подготовить титры / кн. **Roll/Crawl Option** (настройка бегущих титров) / задать настройку бегущим титрам / **ОК**.

На рис. 36 показано окно настройки движения титров.

5.6.4 Шаблоны титров

В программе **Premiere Pro** имеется большой выбор шаблонов, разработанных профессиональными художниками. Эти шаблоны представляют собой заготовки титров.

Для вызова шаблона схема действий будет следующей:

Сх=> Верхняя панель окна **Titler** / кнопка **Templates** (шаблоны) / выбрать шаблон и ввести свой текст.

Пример шаблона титров **Water full** показан на рис 37.

Схема действий выбора конкретного шаблона **Water full** будет следующей:

Сх=> Верхняя панель окна **Titler** / кнопка **Templates** (шаблоны) / выбрать **Title Designer Presets** / **Sports** / **Travel** / **Water** / **Water full**.

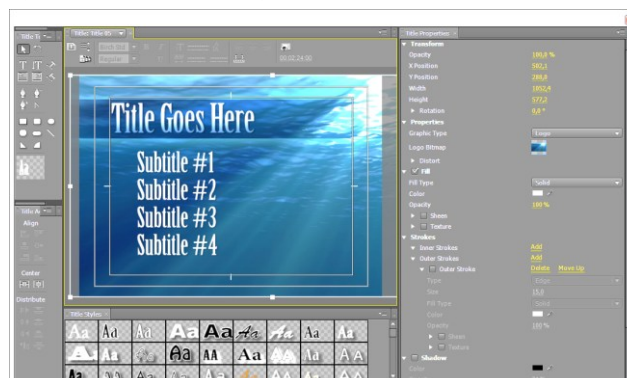


Рис. 37

5.6.5 Сохранение титров

*Сх=> Выделить титр в окне **Project / File / Export / Title** / ввести новое имя титра / сохранить в нужной папке.*

В дальнейшем этот титр можно использовать как обыкновенный клип.

6. Рабочие окна видеомонтажа. Эффекты

Для полной реализации всех возможностей видеомонтажа, которые предлагаются программой, наряду с упомянутыми окнами используются такие окна, как: **Trim**, **Effect**, **Effect Controls**, **Audio Mixer**, **Multi-Camera Monitor** и др.

6.1 Окно Trim

Окно **Trim** (обрезка) предназначено для редактирования стыков между клипами с точностью до одного кадра. Настройка стыка может проводиться либо отдельно для каждого клипа, либо одновременно для двух клипов. См. рис. 38.

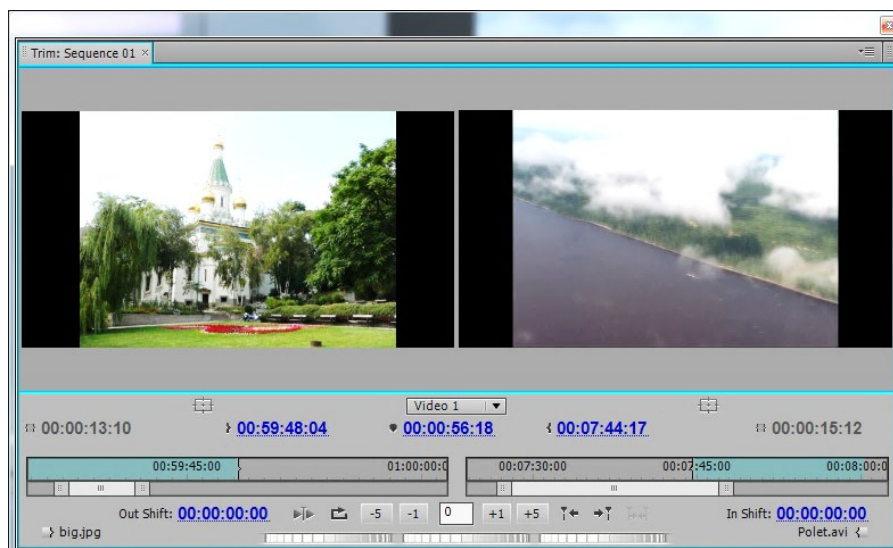


Рис. 38

Для открытия этого окна действия должны быть следующие:

Cx=> В окне **Timeline** установить плеейхед на стыке двух клипов / **Window / Trim Monitor /** указать видеотрек.

Открыть окно можно, используя быструю клавишу «Т».

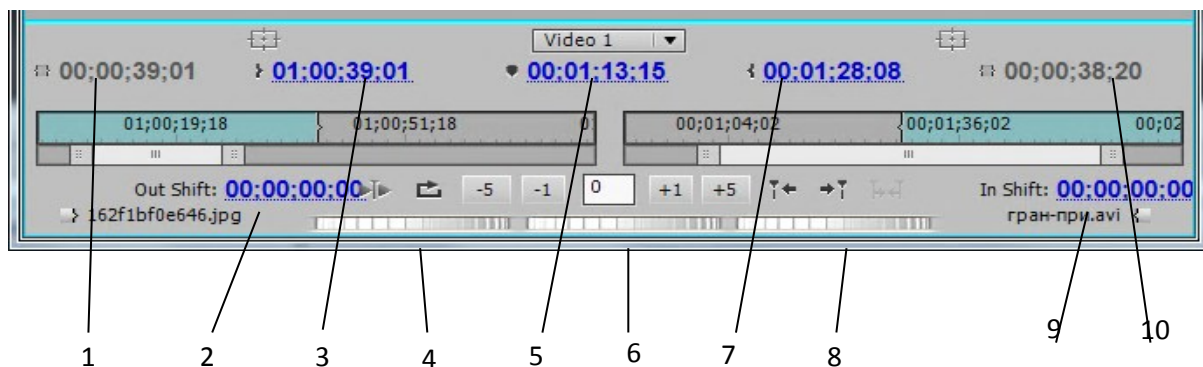
Две панели окна **Trim** отражают два соседних кадра, расположенных по линии редактирования. Курсор в области этих двух кадров имеет три варианта действий.

1. Монтаж со сдвигом левого кадра стыка. Курсор имеет вид красной закрывающей прямоугольной скобки.

2. Монтаж со сдвигом правого кадра стыка. Курсор имеет вид красной открывающей прямоугольной скобки.

3. Монтаж с совмещением левого и правого кадра стыка. Курсор имеет вид двух параллельных красных линий.

Общий вид панели окна с указанием тайм-кодов показан на рис. 39.



1 – Последний кадр рабочей области левого клипа; 2 – Сдвиг налево (-) или направо (+) от исходного состояния правого кадра левого клипа; 3 – Первый кадр скрытой части левого клипа; 4 – Прокрутка левого клипа; 5 – Точка редактирования; 6 – Одновременная прокрутка правого и левого клипа; 7 – Тайм-код последнего кадра скрытой области правого клипа; 8 – Прокрутка правого клипа; 9 – Сдвиг налево (-) или направо (+) от исходного состояния левого кадра правого клипа; 10 – Последний кадр рабочей области правого клипа.

Рис.39

6.2. Окно Effect

Украшением видеомонтажа являются эффекты. В программе предлагается большой выбор видеоэффектов, аудиоэффектов и переходов.

Для их применения используются окна: **Effect, Effects Control, Audio Mixer...**

В окне **Effect** (эффекты) представлен перечень переходов видео- и аудиоэффектов, которыми располагает программа. См. рис.40.

В папках **Video Effects** и **Audio Effects** (видео- и аудиоэффекты) собраны соответствующие эффекты, а в папках **Video Transitions** и **Audio Transitions** находятся переходы.

Папка **Presets** дает возможность сохранять пользователю созданные динамические эффекты с целью повторного их использования на этом же компьютере или для переноса их на другой компьютер. В этой версии в папку включено несколько эффектов, которые могут быть полезны пользователю.

В верхней части окна расположено поисковое поле, которое упрощает поиск нужного эффекта.

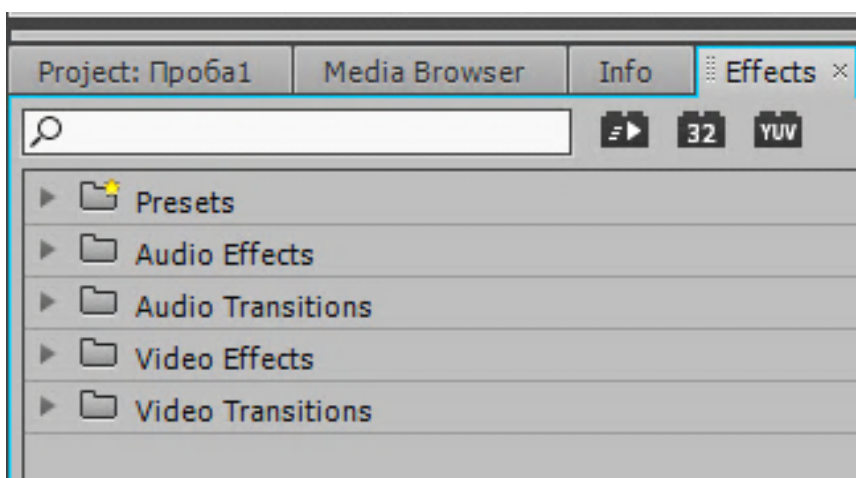


Рис. 40

6.3 Окно Effect Controls

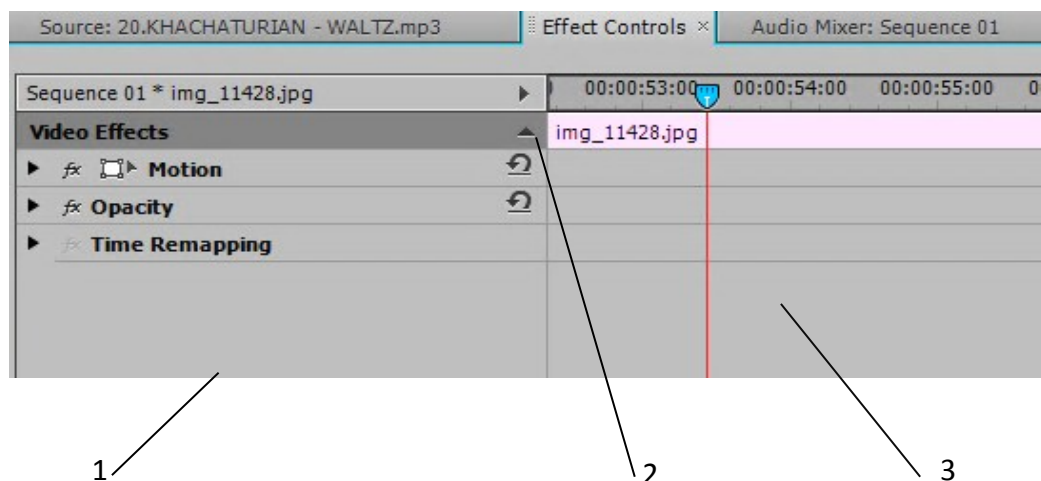
В окне **Effect Controls** (управление эффектом) проводится динамическая настройка видео- и аудиоэффектов клипов. См. рис. 41.

Чтобы открыть окно **Effect Controls**, можно воспользоваться закладкой окна или предлагаемой схемой действия:

Сх=> Выделить клип на монтажном столе, на который должен быть наложен эффект / **Windows / Effect Controls**.

Также можно открыть окно клавишами «**Shift**»+5.

Левая часть окна раскрывает настройки конкретно выбранного эффекта, а правая часть представляет собой шкалу времени, на которой могут быть выставлены метки ключевых кадров выбранной настройки. Скрыть или раскрыть шкалу времени позволяет кнопка **Show/Hide Timeline View**.



1 – Область установки эффектов; 2 – кнопка открыть/закрыть временную шкалу (Show/Hide Timeline View); 3 – Область установки ключевых кадров.

Рис. 41

Клип, с которым работает окно, должен быть обязательно выделен на монтажном столе, а эффект развернут на составляющие настройки.

Чтобы установить ключевые кадры в окне **Effects Controls**, выберите следующую схему действий:

Сх=> В окне **Effects Controls**, слева от выбранного эффекта, используя кнопку в виде треугольника, развернуть эффект / слева от каждой настройки имеется круглый тумблер (называется «секундомер»), который активизирует кнопку установки ключевого кадра в точке расположения плеихеда (в правой части окна) / изменяя положение плеихеда во времени и устанавливая соответствующие ключевые кадры, нужно выполнить динамическую настройку эффекта для каждого ключевого кадра.

Удаление ключевых кадров в области окна **Effect Controls** может быть выполнено несколькими способами:

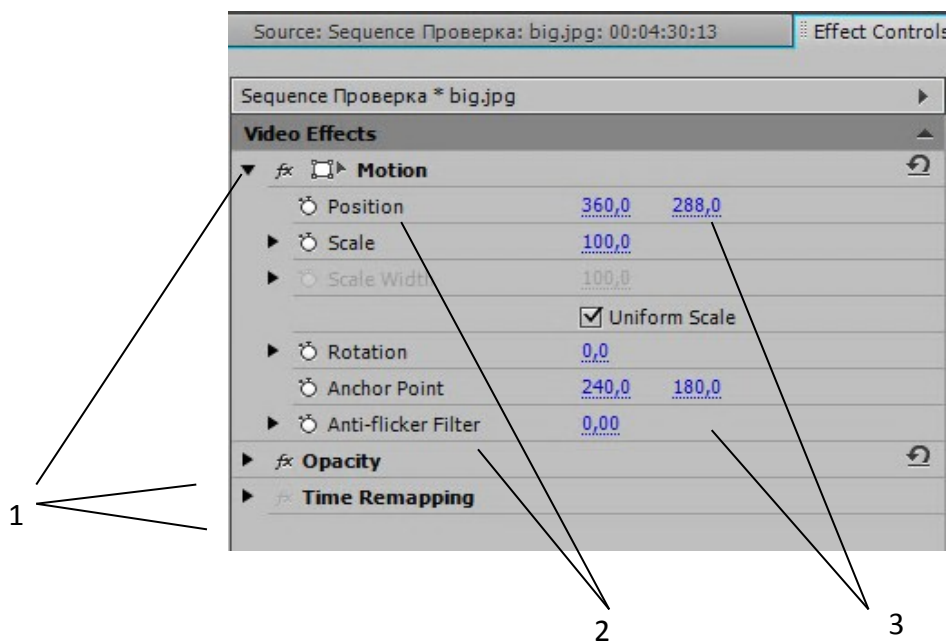
- выделить метку кадра и нажать клавишу **<Delete>**;
- выделить рамкой несколько ключевых кадров и нажать клавишу **<Delete>**;
- нажать «секундомер» той настройки, ключевые кадры которой нужно удалить.

6.3.1 Встроенные видеоэффекты

По умолчанию в окне **Effects Controls** всегда присутствуют видеоэффекты **Motion** (движение), **Opacity** (прозрачность) и **Time Remapping** (перераспределение времени).

6.3.1.1 Эффект Motion

Видеоэффект **Motion** в окне **Effects Controls** раскрывается на отдельные настройки: **Position** (положение), **Scale** (размер), **Rotation** (поворот), **Anchor Point** (точка привязки) и **Anti-Flicker** (сглаживание). См. рис. 42.



1 – Встроенные эффекты; 2 – Названия настроек развернутого эффекта Motion;
3 – Цифровые значения настроек.

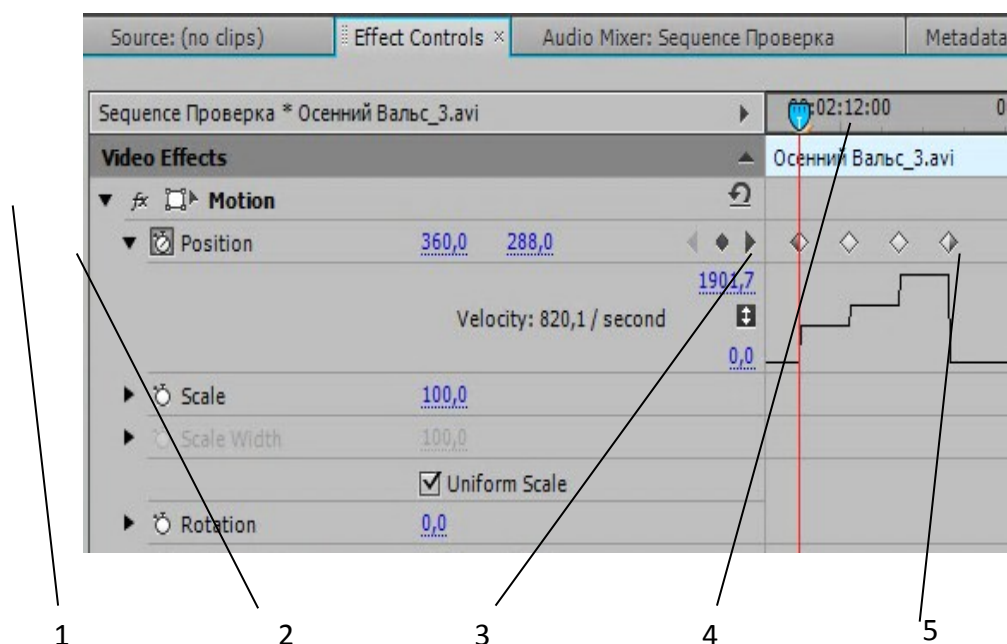
Рис. 42

Настройка Position

Настройка **Position** позволяет перемещать во времени кадр по экрану.

На рис 43 показан общий вид раскрытой настройки **Position** (эффект **Motion**) и ключевые кадры ее динамической настройки. Плейхед установлен на первом ключевом кадре.

Вид экрана, соответствующий первому ключевому кадру, показан на рис. 44.



1 – Кнопка раскрытия настройки; 2 – Тумблер активации работы с ключевыми кадрами («Секундомер»); 3 – Кнопка установки ключевого кадра; 4 – Плейхед; 5 – Установленный ключевой кадр.

Рис. 43

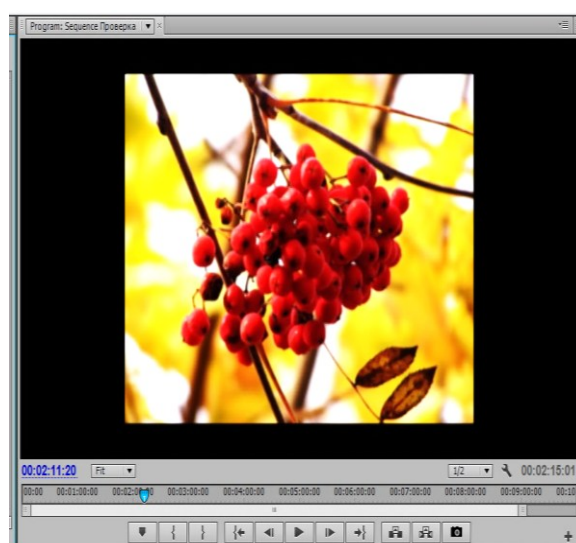


Рис. 44

Переход плейхеда к следующим ключевым кадрам изменяет картинку экрана. См. соответственно рис. 45.1, 45.2, 46.1, 46.2, 47.1 и 47.2.

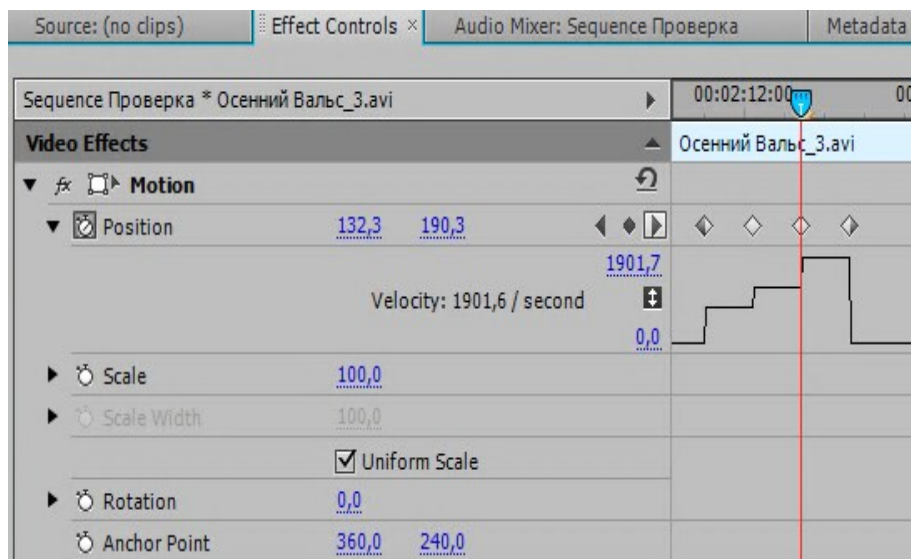


Рис. 46.1

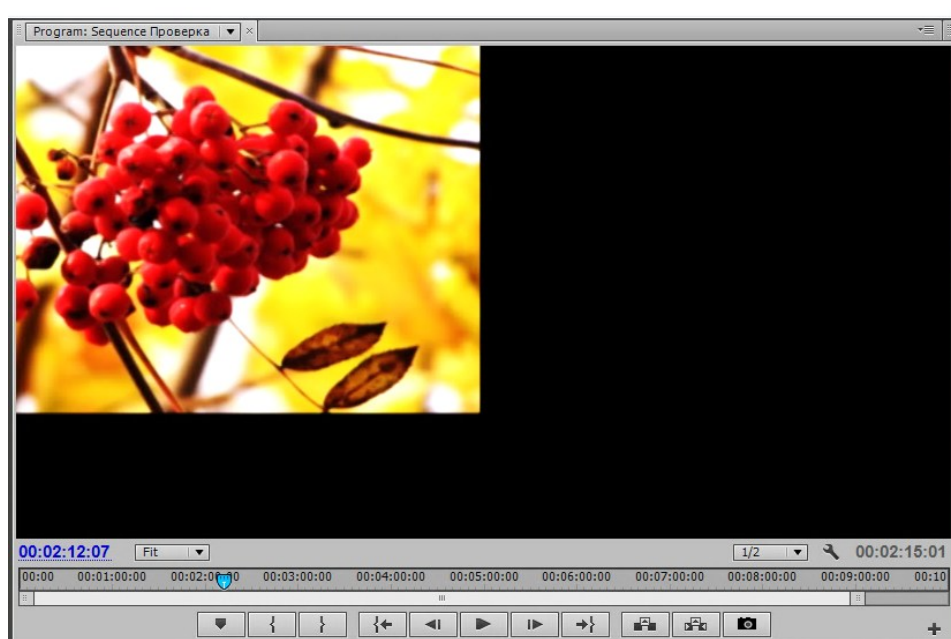


Рис. 46.2

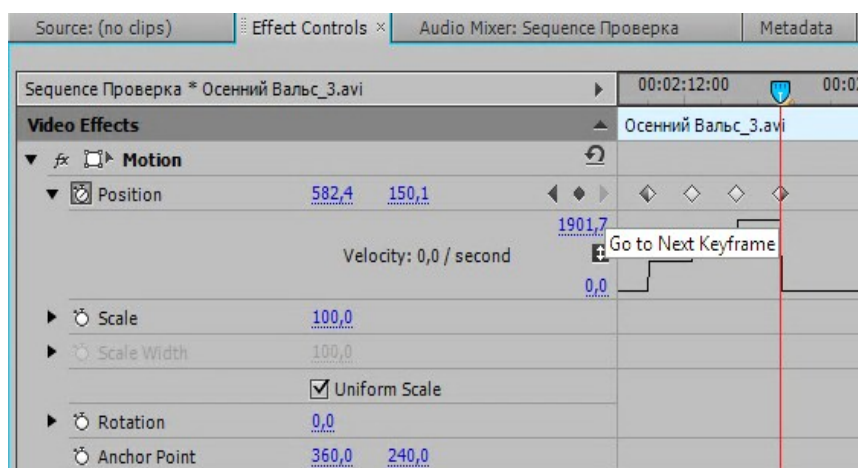


Рис. 47.1

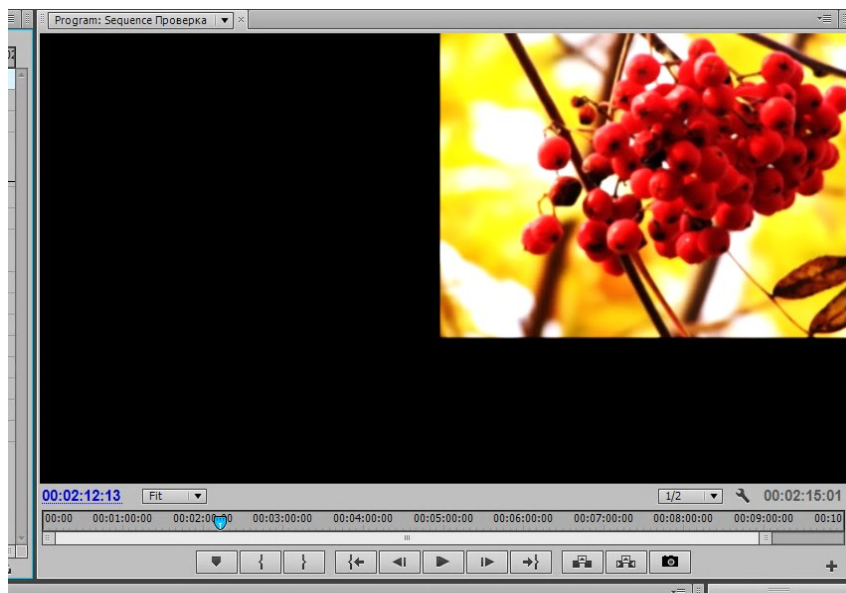


Рис. 47.2

Динамическая настройка положения кадра в конкретно выбранный момент времени может быть выполнена путем изменения цифровых значений **Position** или перемещением выделенного рамкой кадра в окне **Program**.

Настройка Scale и Rotation

Настройки изменения размера и поворота, включенные в эффект **Motion**, работают строго по тем же правилам, что и **Position**.

Ниже приведен пример поворота клипа на экране с одновременным изменением его размера. Ключевые кадры к клипу «Рябина» (тип **Image**) выстраиваются таким образом, чтобы в заданное время кадры клипа одновременно поворачивались и изменялись в размере.

Взаимосвязь положения плеейхеда и вида клипа на экране показана на рис. 48.1, 48.2, 48.3 и 48.4.

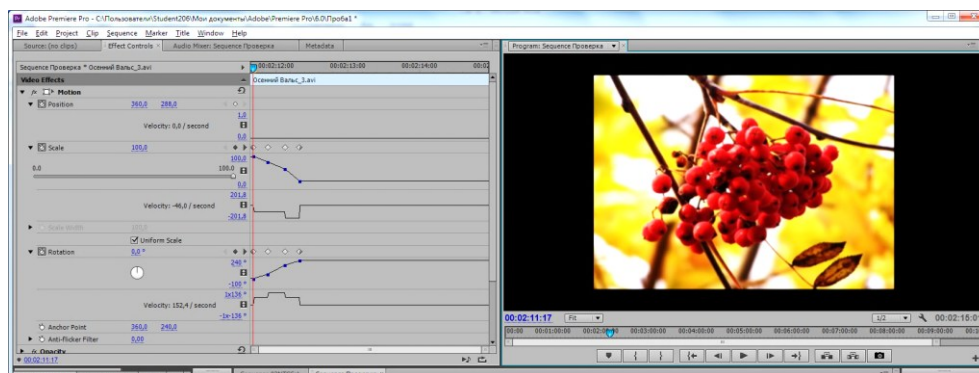


Рис. 48.1

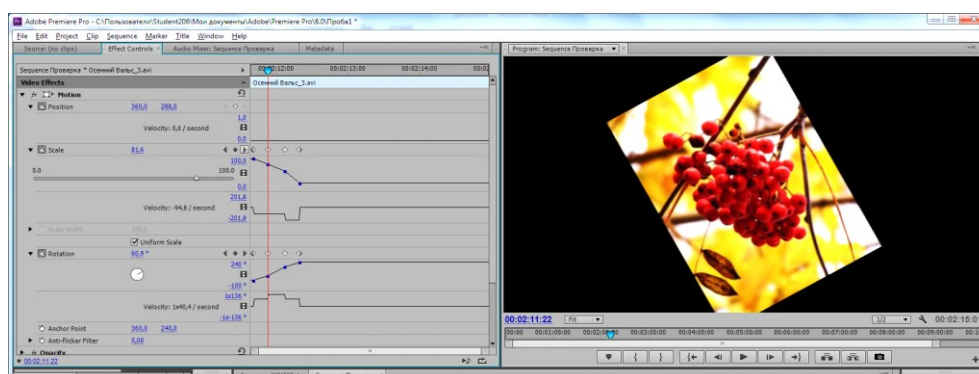


Рис. 48.2

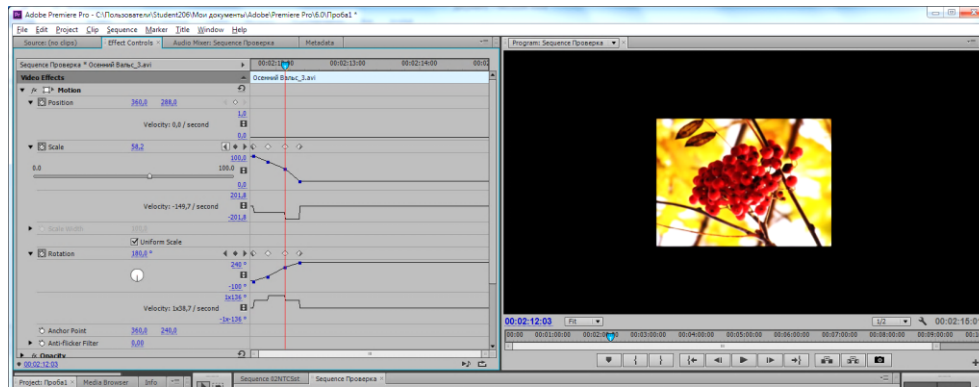


Рис. 48.3

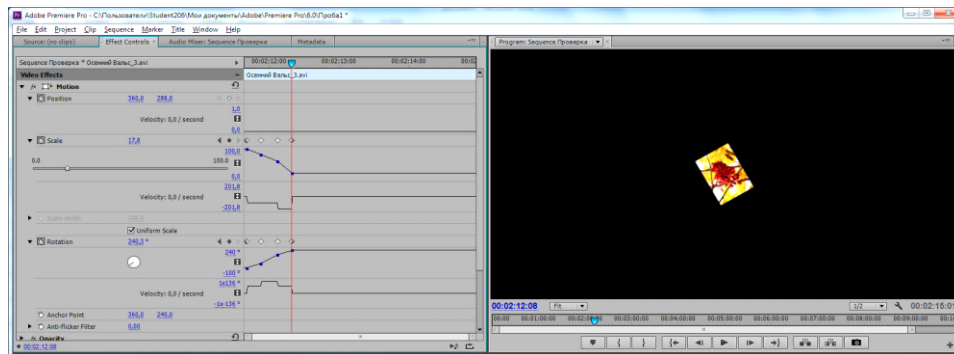


Рис.48.4

Таким образом, мы видим, что в соответствии с заданной настройкой каждого ключевого кадра наш клип уменьшается и в тоже время поворачивается по часовой стрелке.

Схема действий пользователя в решении приведенных примеров показана ниже:

Сх=> Открыть окно **Effects Controls** для настройки эффекта / выделить рабочий клип на треке / установить плейхед в первую выбранную точку времени на клипе / нажать кнопку «**Add/Remove Keyframe**» в области настраиваемого эффекта, и соответствующая метка появится на пересечении линии настройки и индикатора текущего кадра / выполнить настройку эффектов **Scale u Rotation** для заданной точки, проверяя действия в окне **Program** / переместить плейхед правее, т.е. дальше во времени просмотра клипа и повторить действия пользователя для всех выбранных настроек.

В приведенном примере кадр (тип **Video**), который перемещался и крутился, находился на треке **V1**. Этим объясняется черный фон. Если же

изменить условия и поместить наш кадр на трек **V2**, а на первом будет расположен другой клип, то получающийся эффект будет называться «Кадр в кадре» или режим **PIP** (Picture in Picture). См. рис. 49.



Рис. 49

Настройка Anchor Pint (точка привязки)

Данная настройка позволяет сместить центр кадра, что особенно видно при задании вращения. См. рис. 50.1 и 50.2.

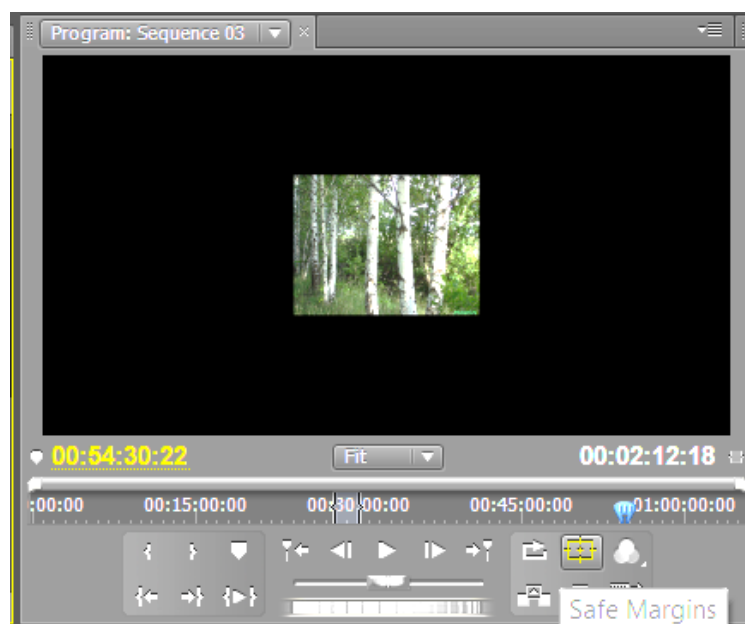


Рис. 50.1

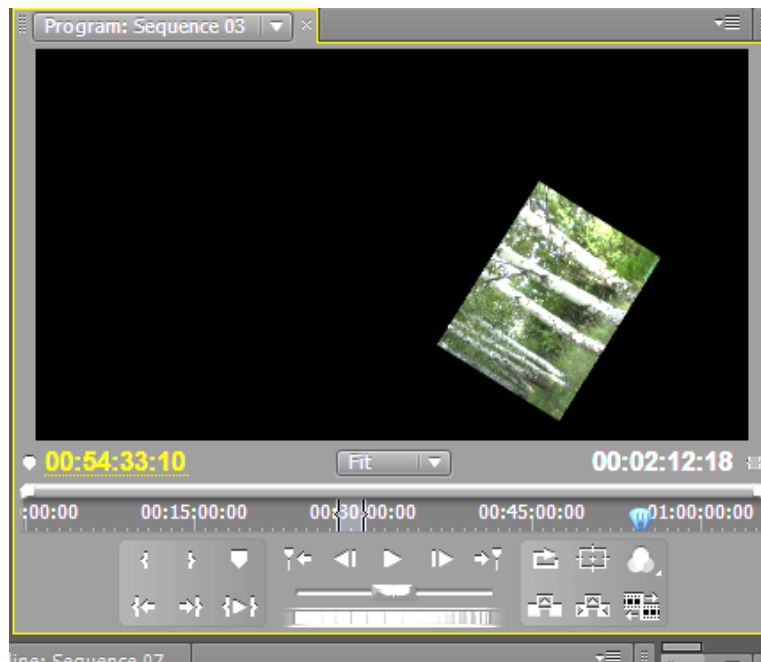


Рис. 50.2

Настройка Anti-Flicker (сглаживание)

Настройка несколько размывает изображение и тем самым снимает легкое дрожание кадра. Значение «ноль» следует мягко увеличивать до «единицы» и выбирать нужное значение.

6.3.1.2 Эффект Opacity

Эффект **Opacity** (прозрачность) также предлагается системой по умолчанию. Динамика эффекта задается по тем же правилам использования ключевых кадров, которые были рассмотрены выше. Особенностью является то, что линия прозрачности, построенная в окне **Effects Controls**, повторяется на клипе, расположенном на монтажном столе. И, наоборот, линия прозрачности, построенная на клипе, установленном на треке, повторяется в окне **Effects Controls**.

Задать прозрачность непосредственно на треке поможет схема:

Сх=> Установить клип на трек / развернуть трек / кнопкой **Show Key frames** выбрать режим **Show Opacity Handles** / выделить клип / установить плейхед в точку ключевого кадра / используя кнопку **Add-remove key frame**, установить ключевой кадр / при необходимости повторить установку ключевых кадров / перемещая ключевой кадр

вертикально вверх или вниз, изменяем тем самым прозрачность области между ключевыми кадрами.

На рис 51 показана линия прозрачности, заданная на клипе «Береза» (трек **Video2**). Положение плеихеда говорит о том, что в указанный момент времени клип «Береза» непрозрачный, и мы видим верхний клип. См. рис. 52.

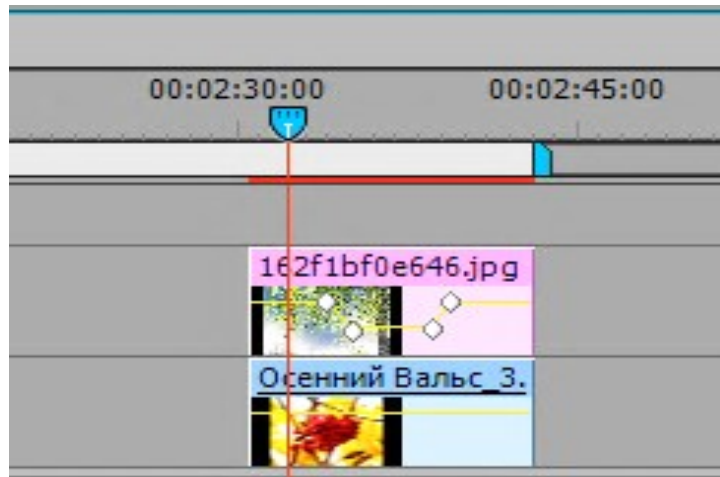


Рис. 51

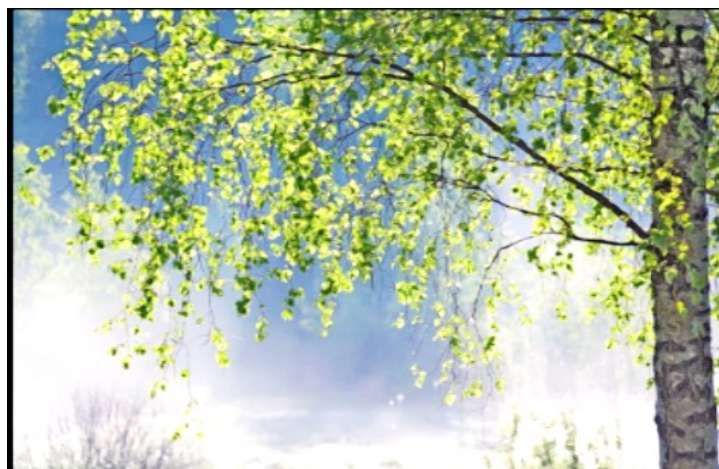


Рис. 52

На рис 53 видим, что положение плеихеда сместилось правее, где линия прозрачности находится в нижнем положении. В окне **Program** виден уже нижний клип «Калина». См. рис. 54.

Задание изменения **громкости** звукового клипа строится аналогично вышеизложенному.

Для установки меток ключевых кадров на клипах трека (видео и аудио) можно использовать инструмент **Pen Tool+<Ctrl>**.

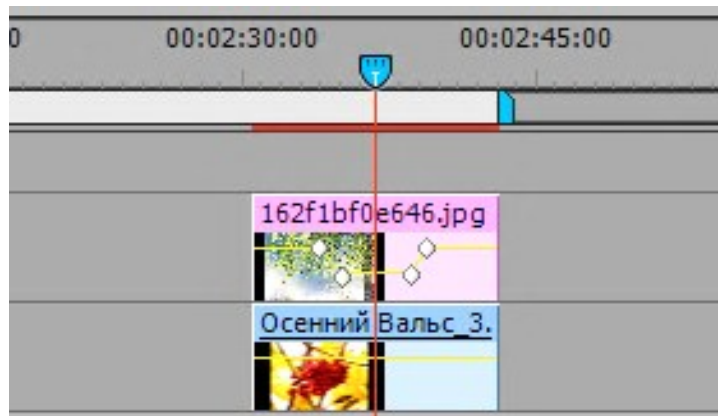


Рис. 53



Рис. 54

6.3.2 Выбор и установка видеоэффектов на клип

Кроме рассмотренных эффектов, система предлагает пользователю широкий выбор самых разных видеоэффектов. Они позволяют вводить цветовую коррекцию, использовать маски и альфа-каналы, вносить искажения, изменять яркость и контрастность, настраивать освещенность как целого кадра, так и его части и еще многое другое.

Чтобы установить новый выбранный видеоэффект, достаточно перетащить его мышкой из окна **Effects** на клип, находящийся на монтажном столе. Зеленая линия на клипе покажет, что эффект установлен.

В окне **Effects Controls** выбранный эффект будет отмечен строкой с именем установленного эффекта.

Можно перетащить эффект сразу в окно **Effects Controls**, в этом случае он будет адресован тому клипу, который выделен на монтажном столе.

Правила построения динамики всех настроек эффектов одинаковы и сводятся к установке ключевых кадров и задания в этой временной точке состояния (положения) соответствующей настройки.

6.3.3 Цветовая коррекция

Отдельно следует остановиться на цветовой коррекции видеоклипов.

Программа Premiere использует несколько цветовых моделей: **RGB**, **HSB**, **HSL** и **YUV**.

Модель **RGB** основана на трех базовых цветах: **Red** (красный), **Green** (зеленый) и **Blue** (голубой).

При наложении указанных трех цветов получается черный цвет, а диаметрально противоположная точка в модели **RGB** соответствует белому цвету.

Модель **HSB**. Система координат определяется цветовым тоном (**Hue**), насыщенностью (**Saturation**) – процентом добавления к цвету белой краски и яркостью (**Brightness**), т.е. процентом добавления черной краски.

Цветовым тоном называются спектральные цвета или чистые цвета солнечного света. Яркость имеет 256 градаций. Насыщенность цвета – это изменение цвета от белого до максимального цветового тона.

Динамика цветовых эффектов строится по обычным правилам работы с ключевыми кадрами.

Так, для каждого ключевого кадра пользователь может ввести конкретные цифровые значения или интуитивно определить значение настройки, используя ползунок.

Рассмотрим пример использования эффекта **Color Balance**. Ключевые кадры установлены для трех настроек эффекта: **Shadow Red Balance**, **Shadow Green Balance**, **Shadow Blue Balance**. Для удобства демонстрации на рисунке ключевые кадры установлены с одинаковым временным значением для всех настроек.

На рисунках 55.1, 55.2, 56.1, 56.2, 57.1 и 57.2 показаны сначала положения плейхеда (.1), а затем кадр с цветовой настройкой (.2).

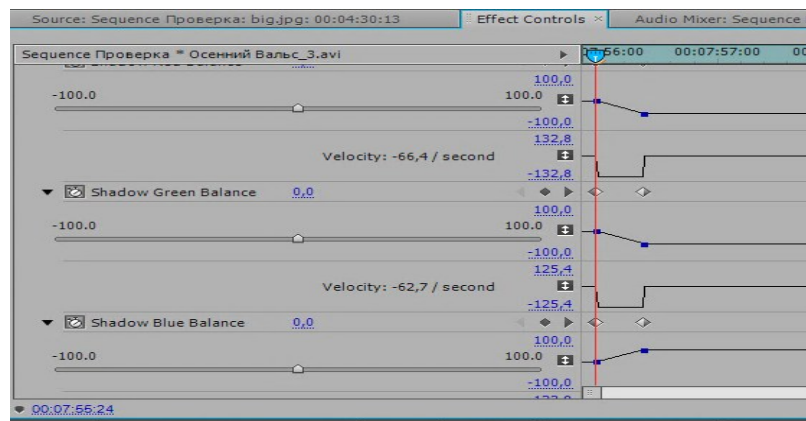


Рис. 55.1



Рис. 55.2

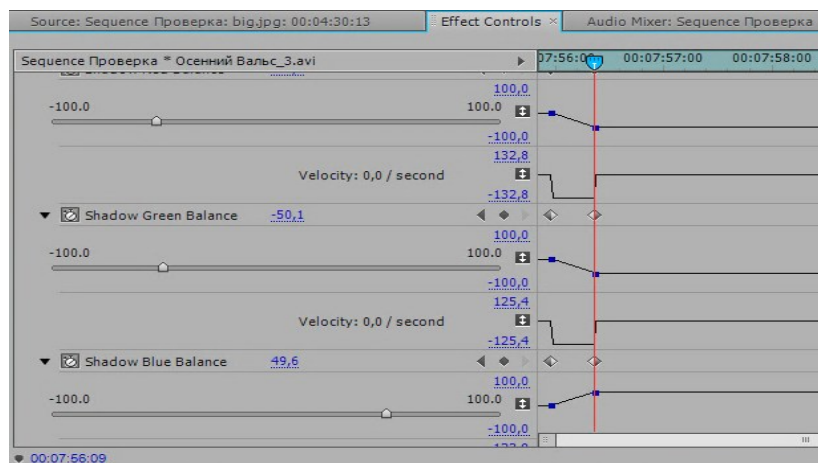


Рис. 56.1

Source: Sequence Проверка: big.jpg: 00:04:30:13

Effect Controls × Audio Mixer: Sequence Проверка

Sequence Проверка * Осенний Вальс_3.avi

07:56:00 00:07:58:00 00:07:58:00

-100,0 100,0

100,0

-100,0

225,2

Velocity: 0,0 / second

▼ ☒ Shadow Green Balance 80,4

-100,0 100,0

100,0

-100,0

192,0

Velocity: 0,0 / second

▼ ☒ Shadow Blue Balance 100,0

-100,0 100,0

100,0

-100,0

123,6

Рис. 57.2

Учитывая, что печать данного пособия не предусматривает цветного выполнения рисунка, нужно уточнить, что изначально рисунок (1) имеет бледно-зеленые оттенки, которые медленно к состоянию (2) переходят в нежно-фиолетовые цвета и, наконец, в положении (3) цвет бледнеет и переходит в мягкий молочный туман.

Настройки, предложенные в эффекте **Fast Color Corrector**, значительно сложнее. Здесь пользователь может сравнивать в процессе настройки исходную картинку с результирующей. В данном эффекте и в ряде других эффектов, предназначенных для цветовой коррекции, предусмотрена возможность условного разделения экрана, что очень удобно. См. рис. 58.

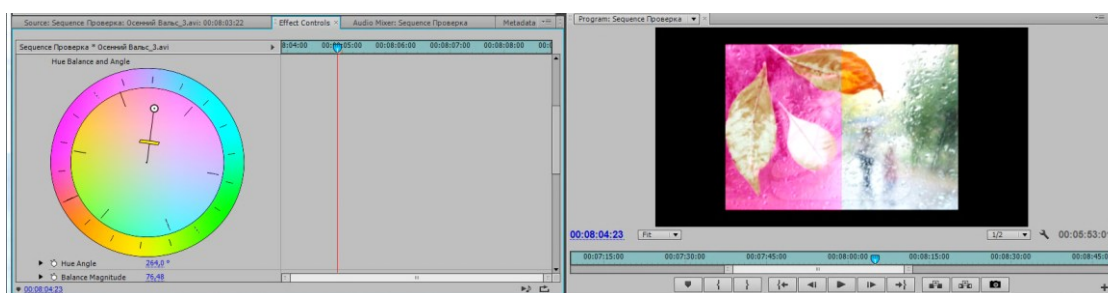


Рис. 58

6.3.4 Аудиоэффекты

Аудиоэффекты могут накладываться как на отдельный клип, так и на целый трек.

При работе с аудиоклипами надо учитывать, что для клипов, расположенных на разных треках, но в одном временном интервале, звук одного трека будет накладываться на звук другого.

Чтобы отрегулировать взаимодействие треков, существует несколько способов:

- отключение трека через кнопку **Toggle Track output**, например, в режиме отладки проекта (Окно **Timeline**);
- использование окна **Audio Mixer**, где можно отключить один или более треков;
- использование в окне **Timeline** ключевых кадров для задания уровня громкости для трека или его части.

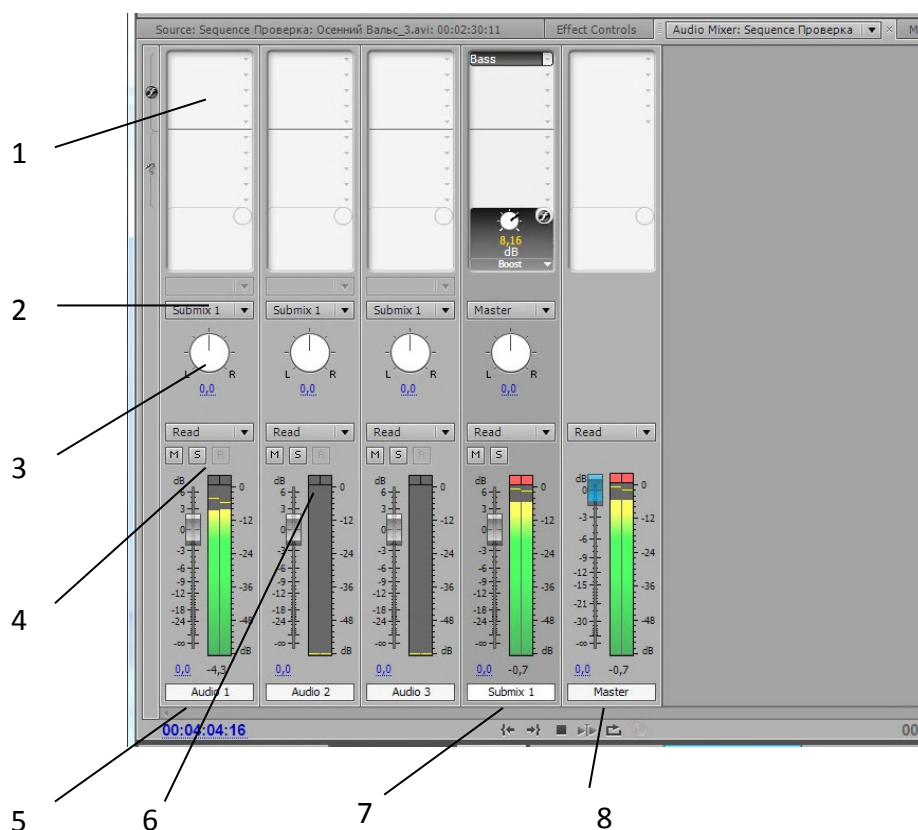
В этом случае схема действий пользователя на монтажном столе будет следующей:

Сх=> В области настройки аудиотрека нажать кн. *Set Display Style /* кн. **Show Waveform** / в области настройки аудиотрека нажать кн. **Show Key Frames** / выбрать **Show Track Volume** / установить ключевые кадры и инструментом **Pen** отрегулировать динамику громкости.

Настройка громкости по ключевым кадрам, выполненная на монтажном столе, будет полностью повторяться в окне **Effects Controls** в настройке **Level** эффекта **Volume**.

Аудиоэффект **Volume** устанавливается в окно **Effect Controls** по умолчанию. Раскладывается он на две настройки: **Bypass** и **Level**. Следует обратить внимание на тот факт, что ключевой кадр настройки **Bypass** снимает эффект в выбранной точке.

Установка всех других аудиоэффектов выполняется аналогично работе с видеоклипами в окне **Effects Controls**.



1 – Область выбора и настройки аудиоэффектов; 2 – Указание применять ли эффекты трека субмикс к выбранному треку; 3 – Выбор соотношения левый/правый динамик; 4 – Выбор режима работы трека; 5 – Имя рабочего трека; 6 – Микшер; 7 – Имя дорожки Submix; 8 – Имя дорожки Master.

Рис.59.1

Что касается окна **Audio Mixer** (см. рис. 59.1), то для каждого трека можно использовать микшеры, устанавливать звуковые эффекты, использовать возможности трека **Submix** для задания одинаковых эффектов нескольким трекам.

Режим работы трека, кроме того, определяется одной из кнопок: «**M**» – **Mute** (выключение звука); «**S**» – **Solo** (соло); «**R**» – **Enable Track For Recording** (включить дорожку для записи). См. рис. 59.2.

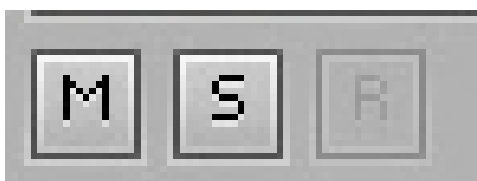


Рис. 59.2

6.4 Общие свойства эффектов

6.4.1 Преобразование скорости действия эффекта

Кроме ключевых кадров, в окне **Effects Controls** показаны скорости наложения эффекта. По умолчанию скорость изменяется линейно между ключевыми кадрами.

Чтобы задать кривую изменения скорости, следует выделить ключевые кадры и открыть контекстное меню. См. рис. 60.

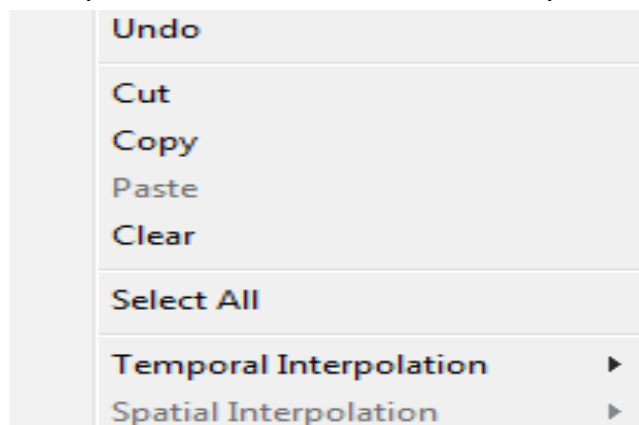


Рис. 60

При выборе **Temporal Interpolation** откроются разные варианты преобразования линейной скорости. Рис. 61.

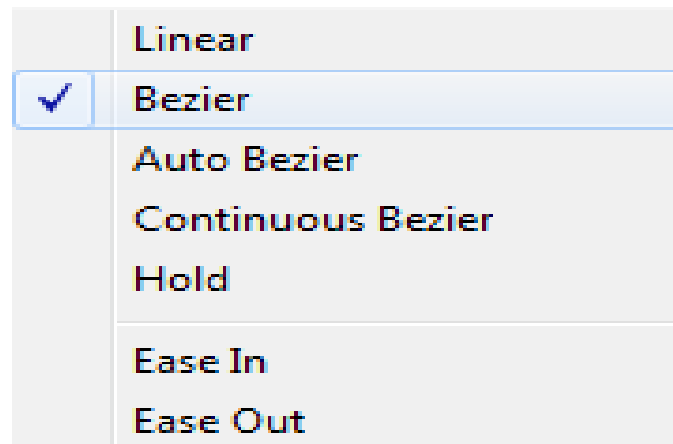


Рис. 61

Далее, для второго положения ключевых кадров по выбранным настройкам на рис. 62.1; 62.2; 62.3; 62.4 приводятся варианты **Linear**, **Bezier**, **Auto Bezier**, **Hold** соответственно.

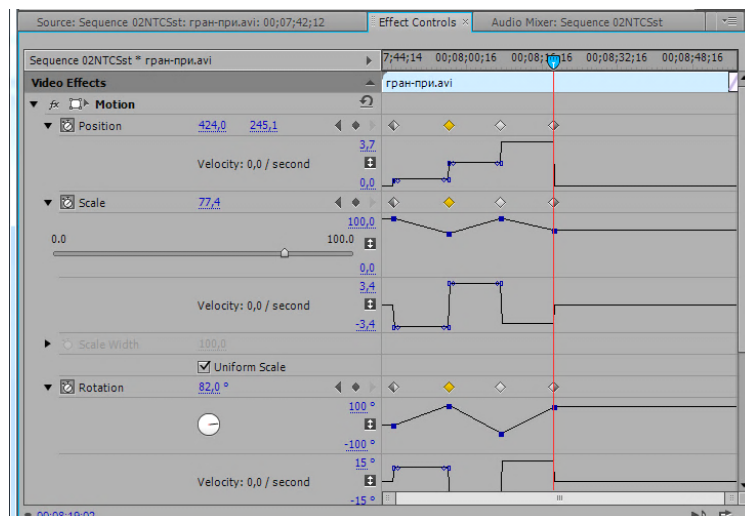


Рис. 62.1

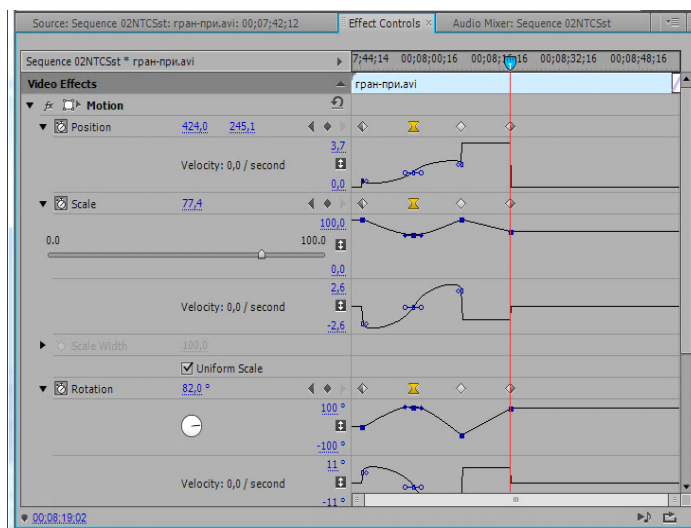


Рис. 62.2

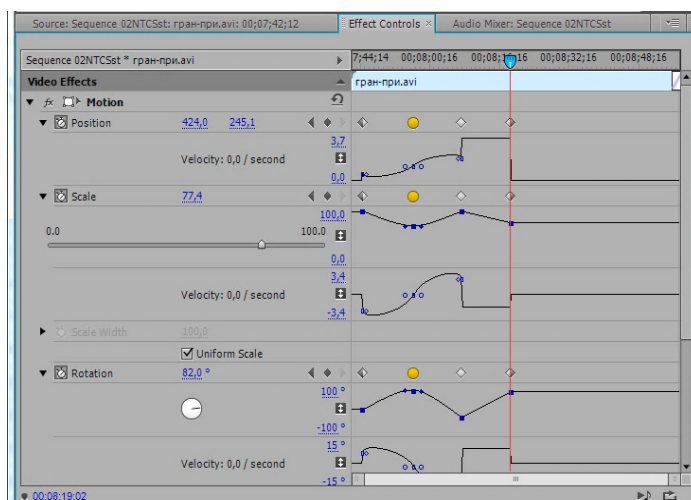


Рис. 62.3

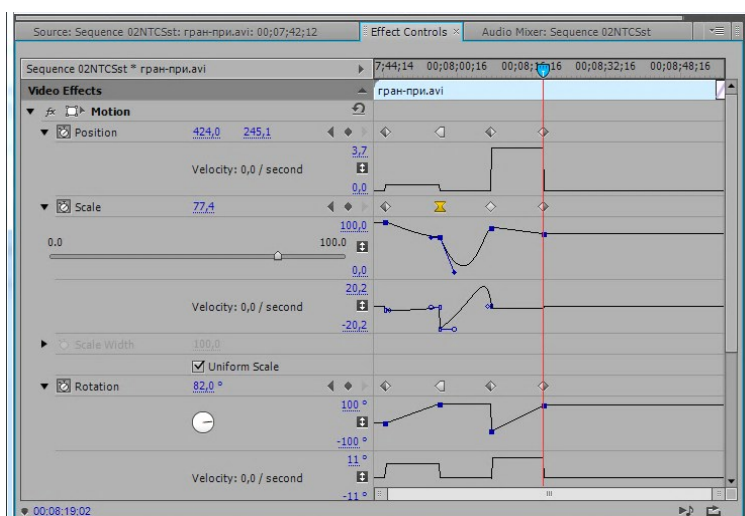


Рис. 62.4

Настройка выполняется только в области выделенного ключевого кадра.

Выбор значения **Ease In** автоматически «замедляет» скорость настройки слева от выделенного ключевого кадра, а **Ease Out** – «ускоряет» действие настройки справа.

В окне **Effect Controls** возможна также и ручная настройка изменения скорости на любом интервале между ключевыми кадрами.

6.4.2 Копирование эффекта

Чтобы скопировать эффект с одного клипа на другой клип проекта, нужно выполнить следующие действия:

Сх=> Выделить в окне **Effect Control** эффект исходного клипа / **Edit (меню)** / **Copy** / открыть окно **Effect Control** для другого клипа / **Edit / Paste**.

6.4.3 Сохранение эффекта

Построенный эффект может быть сохранен в папке **Presets** окна **Effect**, для чего должны быть выполнены следующие действия:

Сх=> Открыть контекстное меню на названии эффекта в окне **Effect Control** / **Save Preset...** / вписать название эффекта / нажать кнопку **Scale / OK**.

В результате эффект будет помещен в папку **Preset** в окне **Effect Control**.

Этот эффект можно сохранить и в другой папке, а в дальнейшем его использовать для новых проектов.

Сх=> Выделить эффект в папке **Preset** / открыть контекстное меню / **Export Preset** / выбрать папку для хранения эффекта / ввести название эффекта / **Save**.

Аналогично ранее созданный и сохраненный эффект можно поместить в папку **Preset**, чтобы использовать в другом разрабатываемом проекте.

Если появляется необходимость заменить один клип на другой с сохранением всех его эффектов, то нужно новый клип из окна **Project** установить на старый при нажатой кл. **<ALT>**. Можно использовать кл. «Ю» при установке без смещения и кл. «Б» – со смещением.

6.4.4 Копирование и сохранение эффектов

Если нужно скопировать несколько эффектов, примененных к одному клипу, а потом использовать их для другого клипа, то действия будут такими:

Сх=> На треке выделить исходный клип / в окне **Effect Controls** установить курсор на слова **Video Effects** / открыть КМ / **Select All** / повторно установить курсор на слова **Video Effects** / **Save Presets** / дать имя новому эффекту.

В результате новый эффект будет сохранен в папке **Presets** окна **Effects**. Далее этот эффект может быть применен к любому клипу.

Если же набор эффектов настолько хорош, что хочется его сохранить для использования на другом компьютере, то его из окна **Presets** можно через контекстное меню экспортировать как клип.

На другом компьютере, соответственно, в папку **Presets** можно импортировать данный клип и далее работать с ним как с обычным эффектом.

6.4.5 Отражение эффектов на треке

Завершая рассмотрение работы с эффектами, следует обратить внимание на тот факт, что на клипе, установленном на треке, есть кнопка (треугольник), позволяющая открыть список эффектов (см. рис. 63.1), примененных к данному клипу, а также динамику каждой настройки. См. рис. 63.2.

На рис. 63.1 показана настройка Motion / Scale.

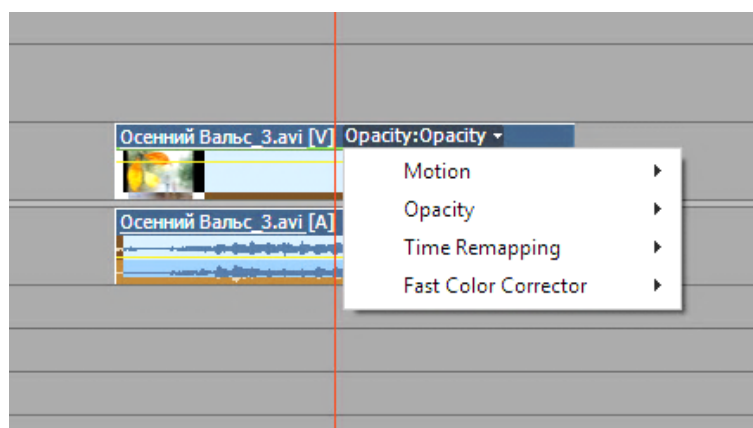


Рис. 63.1

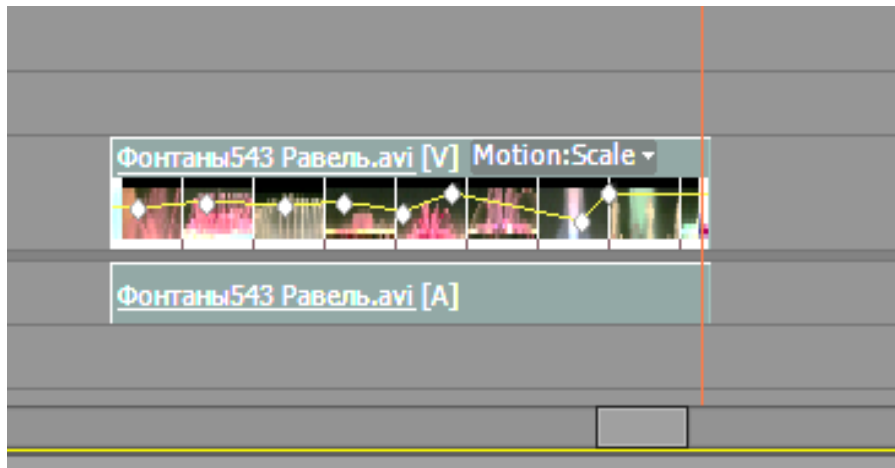


Рис 63.2

На рис. 64.1, 64.2 и 64.3 показаны одна вырезка из окна **Effect Controls** и две вырезки из окна **Timeline**. В первом случае показаны графики двух выбранных настроек **Hue Angle** и **Balance Magnitude**, выполненных в окне **Effect Controls**.

На рисунках 64.2 и 64.3 развернуты графики **Hue Angle** и **Balance Magnitude** непосредственно на клипе, стоящем на треке.

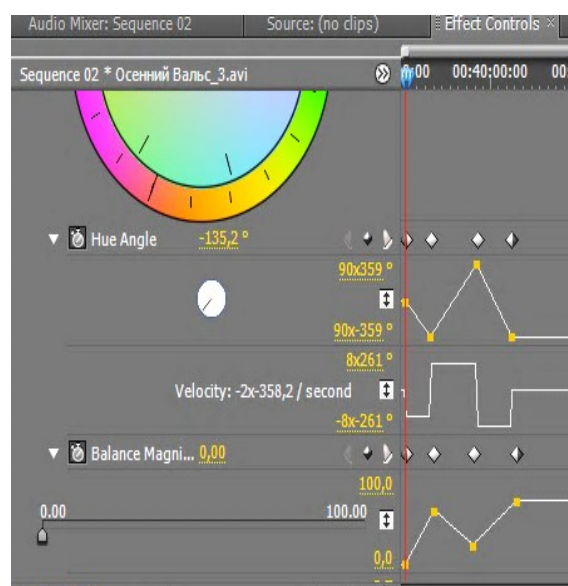


Рис. 64.1

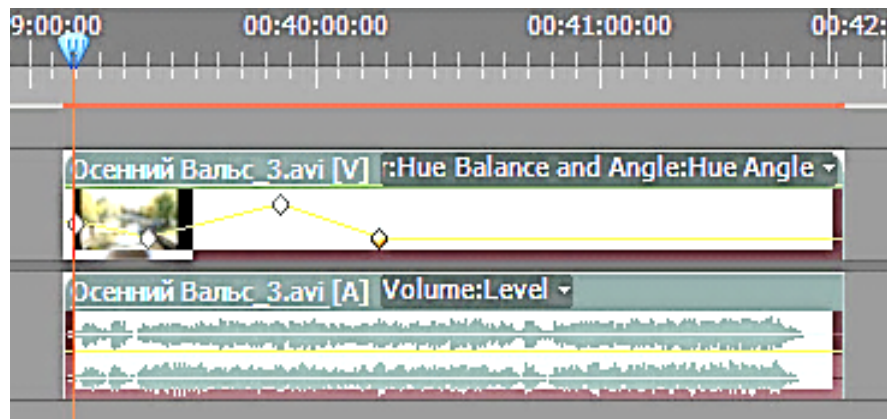


Рис. 64.2

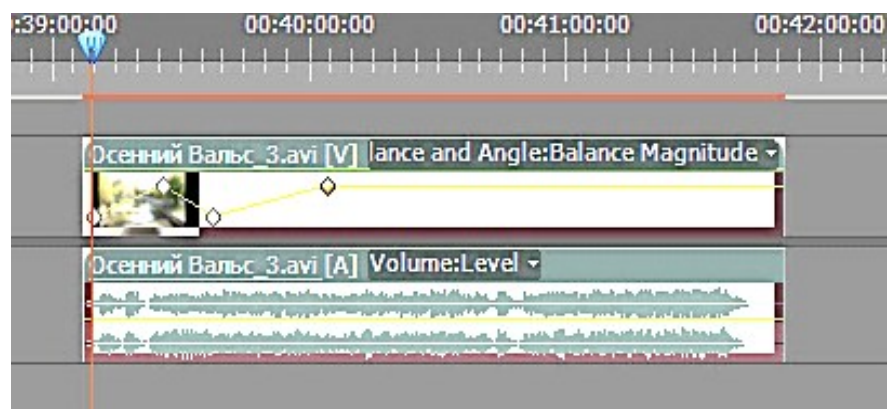


Рис. 64.3

6.5 Переходы

6.5.1 Установка переходов между двумя клипами

Переходы используются для художественного оформления стыка клипов на треке.

Программа предлагает пользователю большой выбор **видеопереходов** и всего три **аудиоперехода**. Как и эффекты, переходы находятся в окне **Effects** в папках **Audio Transition** и **Video Transition**. См. рис. 65.

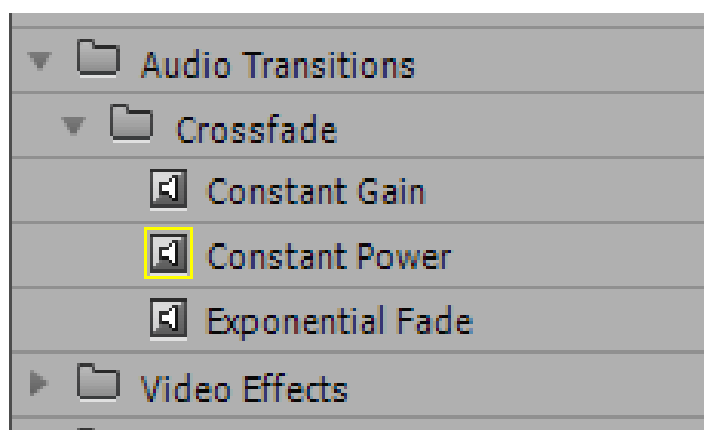


Рис. 65

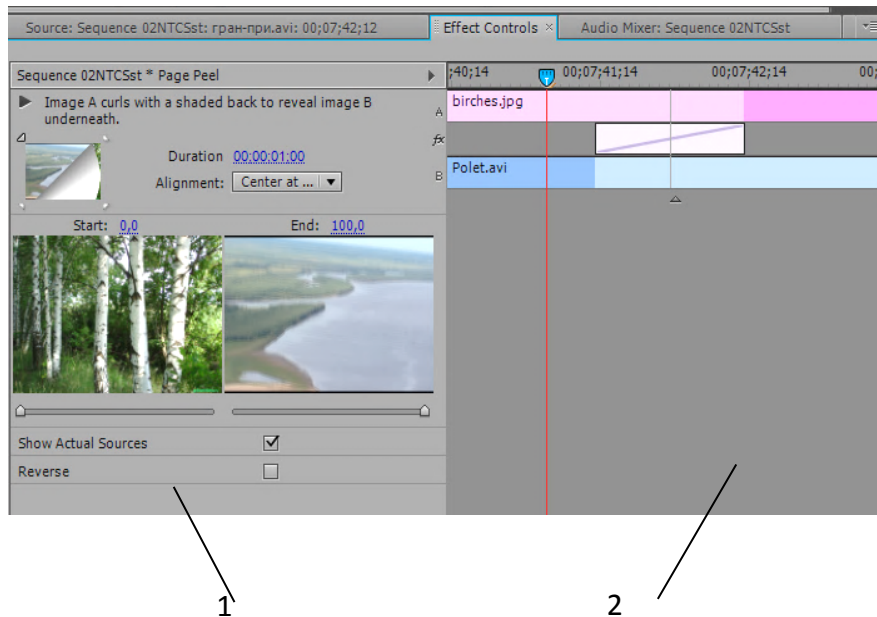
Установка **перехода** на трек выполняется следующим образом:

Сх=> Выбрать в окне **Effects** нужный переход / перетащить мышкой выбранный **переход** на место стыка клипов на треке монтажного стола / выделить установленный **переход** / выполнить настройку **перехода** в окне **Effects Controls**.

При установке возможны три варианта:

- **переход** ложится сразу на два соседних клипа, если кадры двух клипов стыка являются одинаково конечными или одинаково промежуточными в клипах;
- **переход** ложится только на левый клип, если левый кадр стыка является конечным кадром клипа, а правый – промежуточным кадром клипа;
- **переход** ложится только на правый клип, если правый кадр стыка является конечным кадром клипа, а левый – промежуточным.

Дальнейшее редактирование **перехода** проводится в окне **Effects Controls**. См. рис. 66.



1 – Область настройки действия перехода; 2 – Область настройки длительности перехода

Рис. 66

Следует обратить внимание на тот факт, что если **переход** устанавливается между полностью раскрытыми клипами (о чем говорит штриховка), то могут срезаться стыковочные кадры в размере длительности **перехода**. См. рис. 67.

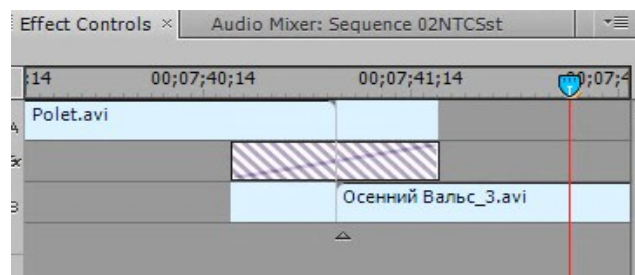


Рис. 67

Один из **переходов** как аудио, так и видео, может быть определен пользователем как заданный «по умолчанию».

Сх=> Выбрать **переход** / открыть контекстное меню / выбрать **Set Selected as Default Transition**.

В результате выбранный переход будет далее использоваться «по умолчанию».

6.5.2 Установка переходов к группе клипов

Возможна одновременная установка **переходов** как к одной группе клипов, так и к нескольким группам, разбросанным по треку.

Сх=> Выделить смежные клипы на треке (если несколько групп, то использовать клавишу **<Shift>**) / **Sequence / Apply Default Transition to Selection.**

В результате между всеми стыками выделенных клипов будет стоять **переход**, ранее определенный «по умолчанию».

Конкретно выбранный **переход** можно настроить, раскрыв его в окне **Effects Controls**. См. рис.66.

Все сказанное относится и к аудиоклипам.

Кроме того, **переходы**, определенные по умолчанию, могут быть установлены клавишами.

<Ctrl> + <Shift> + D – установка аудиоперехода в место стыка аудиоклипов, определенное плейхедом и выделенным треком.

<Ctrl> + D – установка видеопереходов при тех же условиях.

7. Некоторые приемы видеомонтажа

Рассмотрим некоторые приемы видеомонтажа, которые могут оказаться интересными при создании фильмов.

7.1 Кадрирование изображения

Если в окне **Program** изображение кадра клипа, установленного на монтажном столе, не будет соответствовать масштабу окна, то следует воспользоваться режимом кадрирования изображения по следующей схеме:

Сх=> Выделить клип на монтажном столе / **Clip** (меню окна) / **Video Options** (команда открывшегося меню) / **Scale to Frame Size** (масштабировать к размеру кадра).

Или:

Сх=> Установить курсор на клип на треке **Timeline** / открыть контекстное меню / **Scale to Frame Size.**

В результате кадр будет полностью виден в окне **Program**.

Кадрирование группы клипов выполняется по той же схеме:

Cx=> *Выделить все клипы / открыть контекстное меню / **Scale to Frame Size**.*

7.2 Маркеры

Чтобы отметить нужный кадр клипа или фильма, следует воспользоваться специальными маркерами. Маркеры могут быть безличными или могут иметь имя (цифровое или собственное). К кадрам фильма маркеры устанавливаются в окне **Program**, а к кадрам клипа – в окне **Source**.

Маркеры клипа отражаются над шкалой времени окна **Source**, а также на клипе, расположенном на треке окна **Timeline**.

Маркеры фильма отражаются над шкалой времени окна **Program** и окна **Timeline**.

Устанавливаются безличные маркеры в обоих окнах одинаково, т.е. кнопкой «маркер» или клавишей <M>.

Соответствующий маркер появится в месте нахождения плеейхеда.

Для задания номера или имени маркера действия должны быть следующие:

Cx=> В окне **Source** или **Program** установить плеейхед в место будущей установки маркера / кнопка **Маркер** / открыть контекстное меню / **Edit Marker** / указать номер или имя маркеру / **OK**.

Вид окна **Marker** показан на рис. 68.

При переходе от одного маркера к другому удобно пользоваться быстрыми клавишами:

<Shift>+M – чтобы перейти к следующему маркеру в окне
или

<Shift>+<Ctrl>+ M – чтобы перейти к предыдущему маркеру в окне.

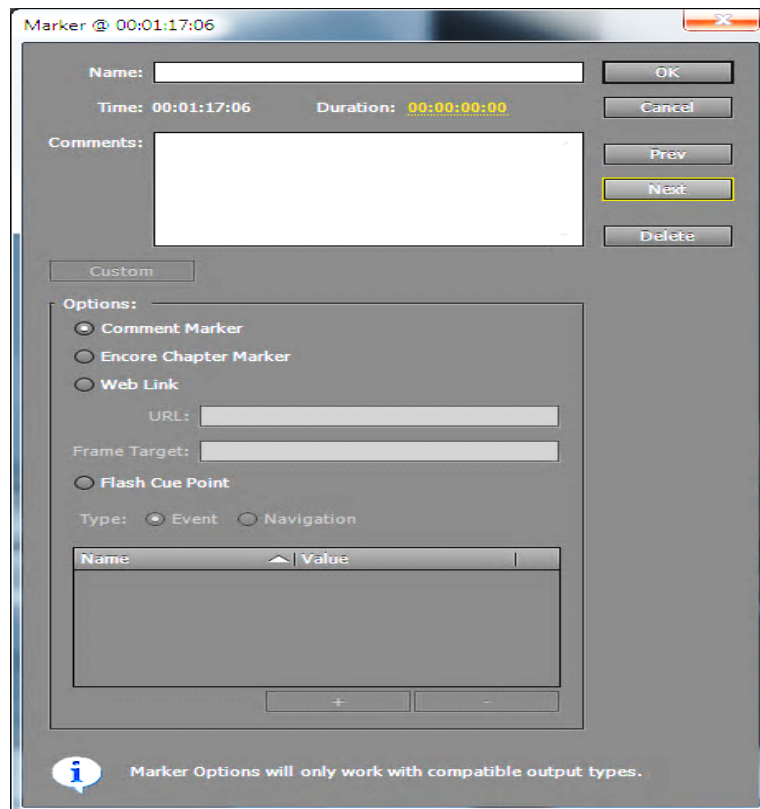


Рис. 68

Перемещаясь по маркерам последовательности в окне **Program**, плейхед будет одновременно перемещаться и в окне **Timeline**. Работать с маркерами клипов можно только в окне **Source**.

Чтобы перейти к любому другому маркеру (не перебирая их последовательно), схема будет следующей:

Cx=> Установить плейхед на маркер в рабочем окне (**Program** или **Source**) / открыть контекстное меню / выбрать **Edit Marker** / в открывшемся окне, используя клавиши <**Prev**> и <**Next**> выбрать нужный маркер / **OK**.

В результате плейхед будет установлен на нужном маркере.

Удаление маркеров в выделенном окне (**Program** или **Source**) выполняется через контекстное или основное меню.

Cx=> Установить курсор в область маркера / открыть контекстное меню / **Clear Clip Marker** / выбрать удаляемый маркер / **OK**.

Маркеры к клипу, установленные в окне **Source**, удаляются также в окне **Source**.

Маркеры ко всей последовательности, установленные в окне **Program**, удаляются также в окне **Program**.

Сх=> Установить курсор в область маркера / открыть контекстное меню / **Clear Sequence Marker** / выбрать удаляемый маркер / **OK**.

7.3 Работа с клипом типа **Movie**

Клип типа **Movie** устанавливается на монтажный стол одновременно на два трека (видео и аудио). Все действия с клипом по перемещению и редактированию длительности распространяются сразу на оба трека. Однако иногда появляется необходимость вносить изменения только в какую-то одну часть клипа (видео или аудио), в этом случае его нужно «развязать». Если же, наоборот, нужно совместить картинку и звук, то такие клипы следует «связать».

Чтобы «развязать» клип типа **Movie**, т.е. преобразовать его в два отдельных клипа «аудио» и «видео», следует выполнить следующие действия:

Сх=> Выделить связанные клипы / **Clip / Unlink** (развязать).

Чтобы два отдельных клипа аудио и видео преобразовать в один клип типа **Movie**, надо:

Сх=> Выделить развязанные клипы / **Clip / Link** (связать).

Связать можно только один видеоклип и один аудиоклип, причем совпадающих по длительности.

7.4 Режим «Стоп-кадр»

Режим «Стоп-кадр» предполагает во всем временном интервале клипа остановиться только на одном кадре (начальном, конечном или определенным маркером «0»).

Схема действий в этом случае будет следующей:

Сх=> Выделить клип на монтажном столе / **Clip / Video Options / Frame Hold** / установить флажок **Hold On** / выбрать кадр / **OK**.

Если длительность стоп-кадра должна быть меньше, чем исходный клип, то можно использовать инструмент «лезвие».

7.5 Режим «Multi-Camera»

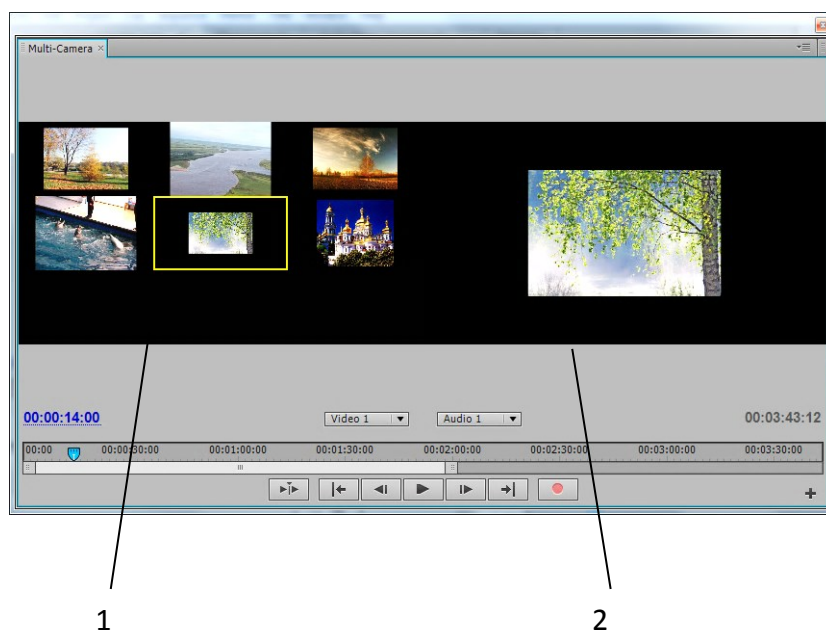
Мультикамерный режим обеспечивает одновременный просмотр нескольких видеоклипов и выбор фрагментов из исходных клипов для переноса их в результирующий фильм. В версии CS6 количество видеоклипов не ограничено.

Звуковой ряд настраивается в этом случае отдельно.

Общий вид окна **Multi-Camera** показан на рис. 69.

Чтобы перейти в мультикамерный режим, действия пользователя должны быть следующие:

Сх=> Установить на видеотреки клипы, участвующие в мультикамерном режиме / выделить трек, по которому будет в дальнейшем проводиться синхронизация / выделить все клипы, используя кл. **Shift / Clip / Synchronize** / указать точку синхронизации / открыть на монтажном столе новую последовательность: **(File / New / Sequence)** / выполнить вложенное редактирование, т.е. перенести из окна **Project** ранее созданную последовательность на только что созданную / выделить окно **Timeline / Clip / Multi-Camera / Enable / Windows / Multi-Camera Monitor**.



1 – Выбранная камера для записи в результирующий проект; 2 – Монитор результирующего проекта.

Рис. 69

Чтобы перейти от клипа к клипу в мультикамерном режиме, достаточно выделить нужный клип в левом окне, а в правом окне при этом будет виден тот клип, который записывается в фильме.

7.6 Работа с альфа-каналом

Эффекты альфа-канала позволяют сделать прозрачным часть кадра. Рассмотрим эффекты на нескольких примерах.

Роль альфа-канала могут выполнять статические изображения, например титры (см. рис. 70.1) или клипы типа **video**. В каждом случае следует подобрать свой эффект.

Эффект Alpha Adjust (из папки **Keying**) позволяет увидеть ниже расположенный кадр только в форме альфа-канала или, наоборот, вне альфа-канала. См. рис. 70.2; 70.3.



Рис. 70.1

Сх=> Установить на трек **Video1** основной клип (в нашем случае «озеро») / на трек **Video2**, над первым клипом, установить клип альфа-канала / выделить второй клип и открыть окно **Effect Controls** / установить эффект **Alpha Adjust** (папка **Keying**) / оставить прозрачность 100% / установить флажок к полю **Invert Alpha** / выбрать вариант флажком к полю **Mask Only**. См. рис 70.2 и 70.3./.



Рис. 70.2



Рис. 70.3

Эффект Track Matter Key (из папки **Keying**) позволяет работать с двумя клипами типа **Video** и одним статическим альфа-каналом.

Схема действий будет следующей:

Сх=> На трек **V1** установить первый клип типа **Video** / применить к нему эффект **Track Matter Key**, где в поле «Matte» следует указать **V2**, в поле «Composite Using» – **Matte Alpha** / на трек **V2** установить клип статического альфа-канала / на трек **V3** установить второй клип типа **Video** / применить к нему эффект **Track Matter Key**, где в поле «Matte» следует указать **V4**, в поле «Composite Using» – **Matte Alpha**, а к настройке **Reverse** установить флажок / на трек **V4** установить клип статического альфа-канала. См рис. 71.1.



Рис. 71.1

Аналогично можно построить систему с использованием альфа-каналов для нескольких видеоклипов. См. рис. 71.2.



Рис. 71.2

Чтобы применить эффект альфа-канала произвольной формы к клипу типа **Video**, можно воспользоваться видеоэффектами **Four-point Garbage Matte**, **Eight-point Garbage Matte** и **Sixteen-point Garbage Matte**.

Sixteen-point Garbage. Matte (Шестнадцатиточечная закрывающая маска) позволяет построить практически любую форму альфа-канала. См. рис. 72.

Сх=> Установить клип с функцией альфа-канала на трек, расположенный выше фонового клипа / выделить клип на треке / установить эффект **Sixteen - point Garbage Matte** / выделить в окне **Effect Controls** строку эффекта, что проявит в окне **Program** точки управления по контуру экрана / построить форму альфа-канала.

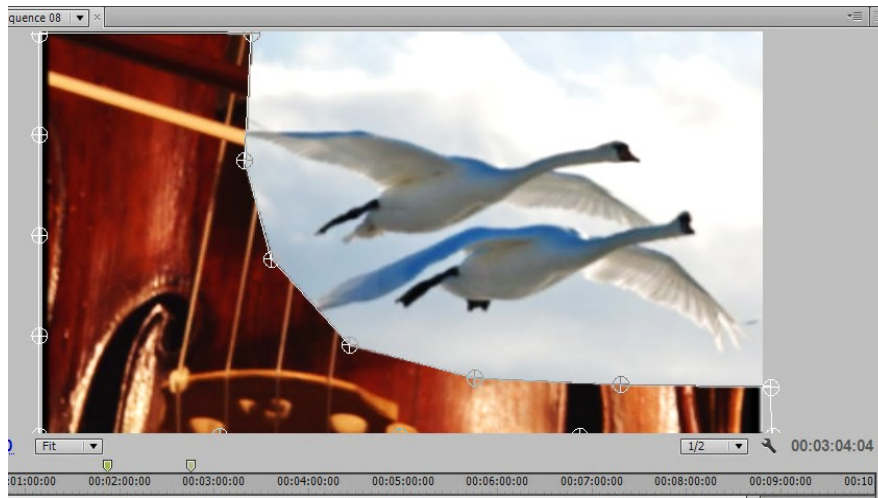


Рис. 72

На клип альфа-канала можно наложить эффект. На рис 73 показан пример использования видеоэффекта **Bend**.

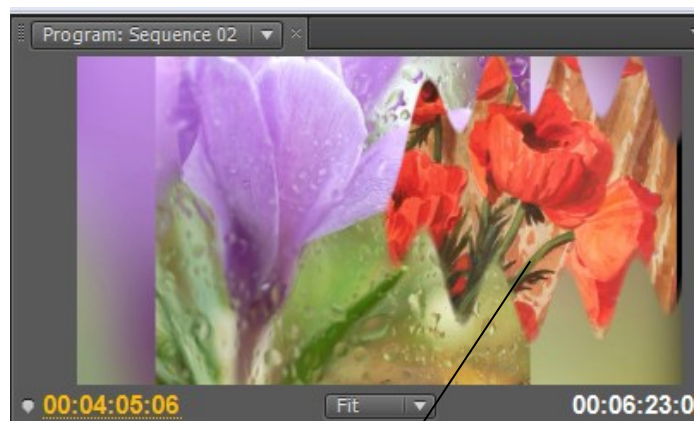
Видеоэффект **Bend**

Рис. 73

7.7 Построение маски

Для построения маски, т.е. смазывания какой-то части изображения в кадре видеоклипа, должны быть выполнены следующие действия:

Сх=> Установить клип сразу на две дорожки: **Video 1** и **Video 2** / клип маски установить на **Video 3** (см. рис. 74.1) / выделить клип на треке **Video 3** / открыть окно **Effect Controls** / эффект **Motion** использовать так, чтобы маску заставить двигаться за «лицом», используя ключевые

кадры / выделить клип на треке **Video 2** / выбрать эффект **Mosaic** из папки **Stylize** / установить ползунком значения по горизонтали и по вертикали близкие к «25» / к этому же клипу на **Video 2** выбрать эффект **Track Matte Key** / открыть параметр **Matte** и установить значение «**Video 3**» / для параметра **Composite Using** выбрать **Matte Alpha**. См. рис. 74.2.

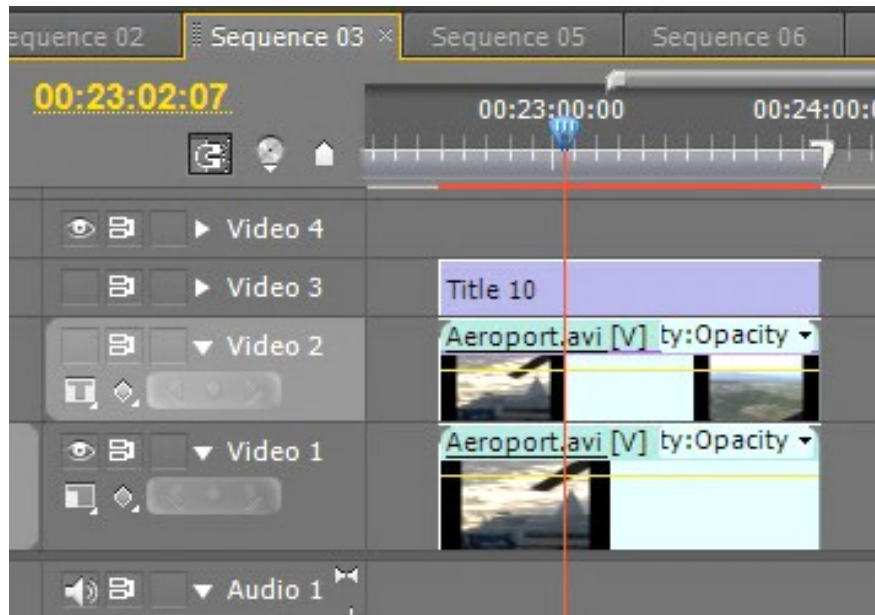


Рис. 74.1



Рис. 74.2

Чтобы обеспечить движение маски за изображением, к данному клипу (Video 3) следует применить эффект **Motion**.

7.8 Изменение скорости для группы клипов

Чтобы изменить скорость для группы смежных клипов, схема действий будет следующей:

Сх=> Выделить клипы на треке / открыть контекстное меню / **Speed Duration** / изменить скорость в процентах / установить флажок **Ripple Edit...**

Если есть переходы, то они сохранятся.

7.9 Масштабирование времени

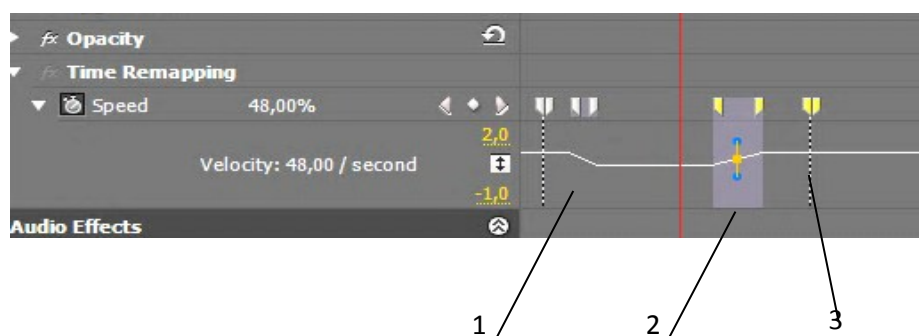
Масштабирование времени предполагает изменение скорости в какой-то части клипа (тип **Video**).

Изменение скорости в части клипа задается с использованием эффекта **Time Remapping** (перераспределение времени), который установлен в окне **Effect Controls** по умолчанию. Ключевые кадры в этом эффекте устанавливаются по общим правилам.

Схема действий пользователя будет следующей:

Сх=> В окне **Effect Controls** установить ключевые кадры в точке начала изменения скорости и в точке конца / переместить линию скорости между ключевыми кадрами вверх (увеличение скорости) или вниз (уменьшение скорости) / раздвигая метку ключевого кадра внутрь рабочей области, можно создать переход. См. рис. 75.

За счет изменения скорости длительность клипа будет изменяться.



1 – Переход изменения скорости; 2 – Область снижения скорости; 3 – Переход изменения скорости.

Рис. 75

Вид ключевого кадра эффекта **Time Remapping** в окне **Effect Controls** другой, он состоит из двух частей.

Если правую часть ключевого кадра перемещать вправо при нажатой клавише <Ctrl>, то это приведет к появлению еще двух ключевых кадров. Знаки «<<<» будут говорить о том, что движение в данном временном интервале будет реверсное.

7.10 Режим вложения

Создавая большой проект, удобно использовать режим вложения. Это значит, что каждая часть проекта строится на своей последовательности, а затем все части собираются вместе на вновь открытой. Пусть первая часть проекта построена на **Sequence 01**, вторая на **Sequence 02**, третья на **Sequence 03**, тогда вложение должно быть выполнено по следующей схеме:

*Сх=> Открыть новую последовательность / переместить из окна **Project** на новую последовательность клип **Sequence 01** / переместить из окна **Project** на эту же последовательность клип **Sequence 02** / аналогично переместить и **Sequence 03**.*

В результате собирается весь проект на новой последовательности.

Чтобы вернуться в режим редактирования вложенной последовательности, следует выполнить двойной щелчок мышью.

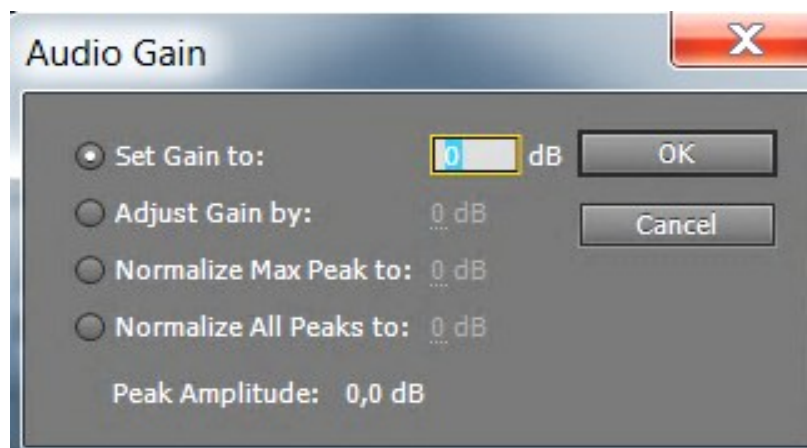


Рис. 76

7.11 Звуковая согласованность между клипами

Данная настройка выполняется при наличии звуковых пиков или несогласованности по громкости между клипами.

Сх=> Выделить клип или группу клипов на треке /открыть контекстное меню / **Audio Gain** / далее выбор пользователя. См. рис.76.

7.12 Добавление J-среза и L-среза

Использование режимов **J-среза** и **L-среза** дают возможность изменить строгую согласованность звука и видео на стыках «связанных» клипов. Требуемое исходное положение клипов показано на рис.77.1.

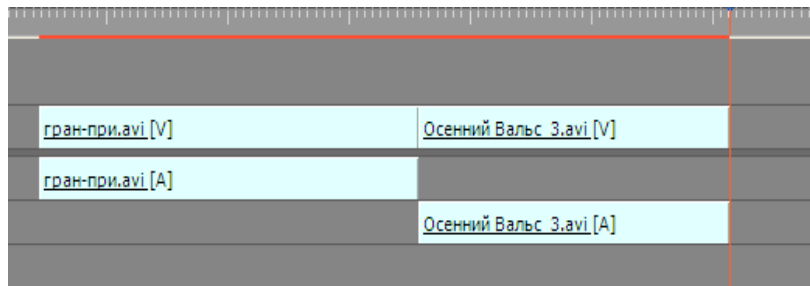


Рис.77.1

Схема действий при использовании **J-среза**:

Сх=> Выделить левый клип / использовать инструмент **Rolling Edit Tool** / установить плейхед на стык клипов в области видеотрека / переместить границу вправо / для звукового согласования можно применить переход **Constant Power**. См. рис. 77.2.

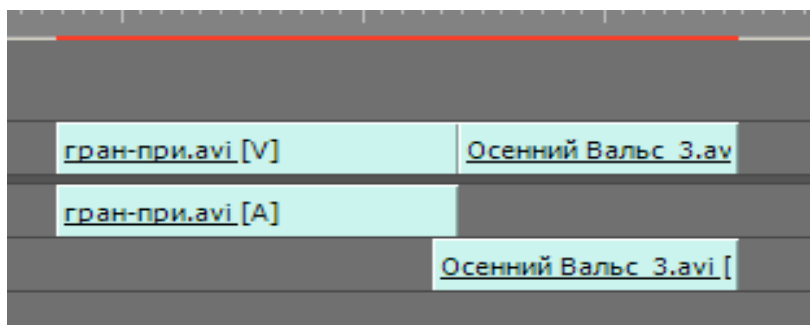


Рис. 77.2

Таким образом, во втором клипе сначала воспроизводится звук, а затем видео.

Схема действий при использовании **L-среза**:

Сх=> Выделить правый клип / использовать инструмент **Rolling Edit Tool** / установить плейхед на стык клипов в области видеотрека / переместить границу влево / для звукового согласования можно применить переход **Constant Power**. См. рис. 77.3.

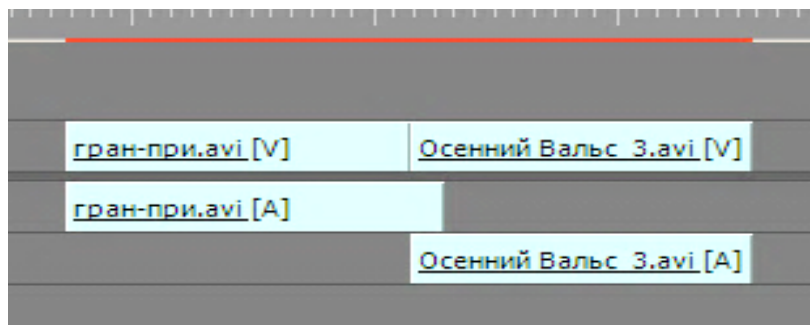


Рис. 77.3

В этом варианте в первом клипе видео заканчивается, а звук еще продолжается.

В том и другом случае двойное звучание можно смягчить, используя аудиопереходы или настройку громкости по ключевым кадрам.

7.13 Использование клипа **Adjustment Layer**

Специальный клип **Adjustment Layer** (регулирующий слой) предназначен для формирования и сохранения видеоэффектов. В дальнейшем установка данного клипа на трек, вышестоящий по отношению к рабочему клипу, создает впечатление, что регулирующий клип как бы накладывает свои эффекты на нижестоящий рабочий клип.

Создание регулирующего клипа:

Cx=> В окне **Project** кнопкой **New Item** выбрать **Adjustment Layer** / сформированный регулирующий клип будет находиться в списке клипов окна **Project** / установить данный клип на трек / наложить по общим правилам эффекты на клип.

На рис. 78.1 показан только рабочий кадр клипа, а на рис. 78.2 – как выглядит этот же кадр, когда на вышестоящем треке установлен клип **Adjustment Layer**, к которому применены эффекты **Color Correction**, **Distort u Motion**.



Рис. 78.1

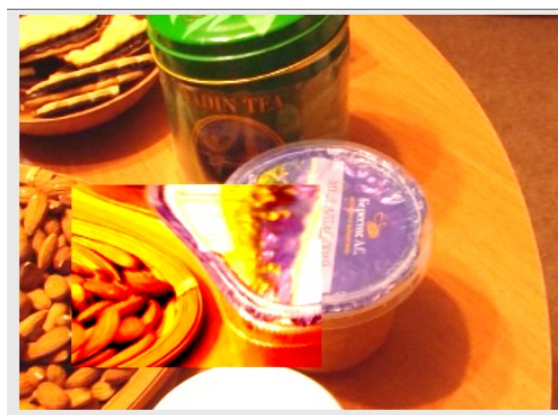


Рис. 78.2

7.14 Как разрезать все треки сразу

Инструмент «Лезвие» используется для клипа, при этом место разреза определяется положением инструмента. Чтобы выполнить разрез в точке нахождения плейхеда, следует выделить трек и воспользоваться быстрыми клавишами **<Ctrl>+K**.

Разрезать все треки последовательности в точке нахождения плейхеда позволяют быстрые клавиши: **<Shift>+<Ctrl>+K**.

7.15 Использование трека Submix

Использование трека **Submix** упрощает работу с установкой одинаковых аудиоэффектов на каждый клип нескольких треков. Достаточно применить эффект к треку **Submix**, а выбранный аудиотрек адресовать треку **Master** через **Submix**.

Чтобы открыть новый трек **Submix**, можно использовать контекстное меню в области окна **Timeline** или меню **Sequence**, выбрав команду **Add Tracks**. См. рис. 79.

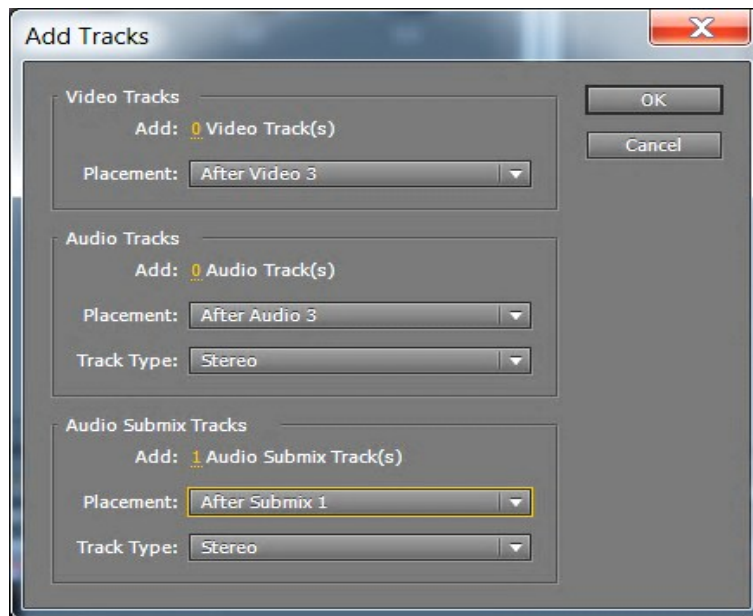


Рис. 79

Работа со всеми треками выполняется в окне **Audio Mixer**.

Устанавливается эффект на трек **Submix** по общим правилам окна **Audio Mixer**.

Чтобы эффект **Submix** наложить на аудиотрек, следует в поле **Track Output Assignment** этого трека выбрать **Submix**.

7.16 Создание прозрачной области в кадре

Прозрачная область в кадре создается эффектом **Color Key**. Выбранный цвет снимается, и область становится прозрачной.

Схема действий пользователя следующая:

Сх=> Установить клип 1 на трек **Video 1** и клип 2 на трек **Video 2** / выделить клип 2 / установить эффект **Color Key** / снять пипеткой тот цвет (при нажатой клавише **Ctrl**), который должен быть прозрачным / ползунком **Color Tolerance** осторожно убрать выбранный цвет / в прозрачной области будет виден клип 1 на треке **Video 1**.

7.17 Создание прозрачной области в титрах

Если в титрах используются геометрические примитивы или крупный текст, заливка может быть выбрана самая разная. Предположим, что для заливки выбран тип **Radial Gradient**. Для выбора цвета будем использовать настройки **Color Stop Color**.

Чтобы сделать выбранный цвет прозрачным, используем настройку **Color Stop Opacity**.

Здесь же, в титрах, можно воспользоваться **настройкой Background**, которая позволяет изменить весь фон экрана при помощи ее внутренних настроек **Fill Type, Color Stop Color** и **Color Stop Opacity**.

7.18 Создание своего аудиоклипа (запись речи)

В программе предусмотрена возможность на этапе создания фильма сформировать свой звуковой клип.

Сх=> В окне **Timeline** установить плеихед в точку начала будущего клипа записи и выделить трек / в окне **Audio Mixer** нажать кнопку **R**, т.е. включить микрофон к выделенному треку / нажать кнопку **запись**, расположенную в нижней части окна / нажать клавишу **пробел** и начать запись своей речи / нажать клавишу **пробел** и закончить запись своей речи.

В результате на выбранном треке появится новый аудиоклип.

7.19 Статические видеоэффекты

Почти все эффекты, предлагаемые системой, могут использоваться как динамические.

Но такие эффекты, как, например **Black&White**, сразу вносят изменения и не настраиваются по ключевым кадрам. Для такого случая целесообразно разрезать исходный клип и использовать эффект только к отдельной его части.

7.20 Монохромность

Чтобы задать монохромность ко всему проекту, действия должны быть следующие:

Сх=> Применить ко всему проекту эффект **Black & White** (папка **Image Control**)/ создать клип **Color matter** и настроить нужный цвет /

установить клип **Color matter** на трек выше проекта и выполнить настройку прозрачности.

В результате проект будет переведен в монохромный режим в заданной цветовой гамме. См. рис. 80.



Рис. 80

7.21 Создание субклипа

Чтобы создать субклип (укороченный клип или подклип), можно воспользоваться любым из предлагаемых вариантов:

1.

Cx=> Установить клип из окна **Project** в окно **Source** / определить субклип, как выделенный интервал исходного клипа (задать точки **In** and **Out** для выбранного участка)/ установить его на трек / при нажатой клавише **<Ctrl>** перетащить этот интервал в окно **Project** / задать новое имя созданному субклипу / **OK**.

2.

Cx=> Перетащить исходный клип из окна **Project** в окно **Source** / определить субклип как выделенный интервал исходного клипа (задать точки **In** and **Out** для выбранного участка) / открыть контекстное меню в окне **Source** / **Make Subclip** / задать имя созданному субклипу / **OK**.

В результате в окне **Project** будет оформлен субклип как отдельный клип.

7.26 Удаление выбранного интервала в окнах Source и Program

Установить курсор в область интервала, и когда появится «ручка» открыть контекстное меню. Выбрать **Clear In and Out**.

7.23 Синхронизация (Sync Lock)

При работе на треке иногда появляется необходимость переместить одновременно несколько клипов, сохраняя их взаимное расположение. Например, убрать ненужный пробел между клипами с использованием команды **Ripple Delete**. В этом случае кнопка синхронизации по времени (**Sync Lock**) должна быть включена на всех используемых треках.

7.24 Блокировка трека (Toggle Track Lock)

Если кнопка **Toggle Track Lock** включена и видно «замок», то дорожка заблокирована и на ней невозможно выполнить какие-либо действия.

7.25 Переключение шкалы времени

Шкала времени во всех рабочих окнах переключается для Video и Audio через контекстное меню. **Time Ruler Number** и **Show Audio Time Units** соответственно.

7.26 Определение установок текущей последовательности (Sequence)

Чтобы узнать, какие установки заданы к той последовательности, с которой работает в данный момент пользователь, следует выполнить:

Сх=> Меню **Sequence / Sequence Settings**.

7.28 Сохранение титров

Сх=> *Выделить титр в окне **Project / File / Export / Title** / ввести новое имя титра / сохранить в нужной папке.*

7.29 Перемещения треков

В окне **Timeline** при выполнении монтажных работ удобно использовать колесико мышки для перемещения треков во времени.

8. Сохранение фильма

8.1 Сохранение промежуточного состояния монтажа фильма

Иногда складывается ситуация, когда продолжать монтажные работы нужно на другом компьютере.

В этом случае на первом компьютере (ПК1), т.е. на том, где велся видеомонтаж, следует воспользоваться предлагаемой схемой действия:

Сх=> Открыть команду меню **Project / Project Manager...** / в поле **Source** выбрать нужную последовательность / в поле **Resulting Project** выбрать режим **Collect Files and Copy to new Location** / при необходимости установить флажок **Exclude Unused Clips** / в опциях установить флажки к функциям **Include Preview File** и **Include Audio Conform Files** / задать адрес сохранения / **OK**.

Пусть результирующая папка будет сохранена на флешке.

На втором компьютере (ПК2) действия пользователя должны быть следующие:

Сх=> Открыть папку сохраненную на флешке / открыть проект.

В результате откроется проект в том виде, какой он был на ПК1. На треках **ПК2** будет восстановлено размещение клипов, а в окне **Project** будут представлены все исходные мастер-клипы.

8.2 Сохранение готового фильма

Чтобы сохранить готовый фильм, прежде всего в окне **Timeline** следует точно установить индикатор рабочей области в интервале от начала и до конца фильма.

Действия должны быть следующие:

Сх=> **File/Export / Media /**.

В открывшемся окне **Export Settings** определить свои требования. Область настройки данного окна показана рис. 81.

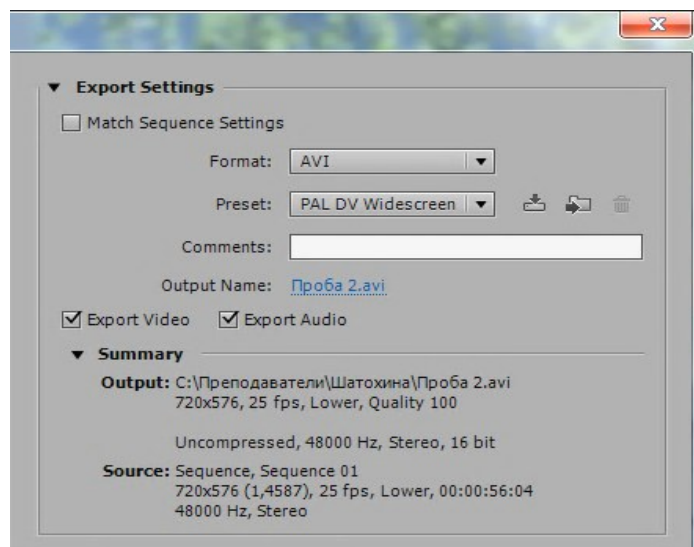


Рис. 81

В нижней части окна **Export Settings** нажать клавишу **Queue**, т.е. поставить проект в очередь для дальнейшей обработки.

В процессе сохранения **Premiere** использует программу **Adobe Media Encoder CS6**, которая открывается самостоятельно. См. рис. 82.



Рис. 82

Далее, на рис. 83.1 показано начальное состояние обработки, а на рис. 83.2 – завершение кодирования.

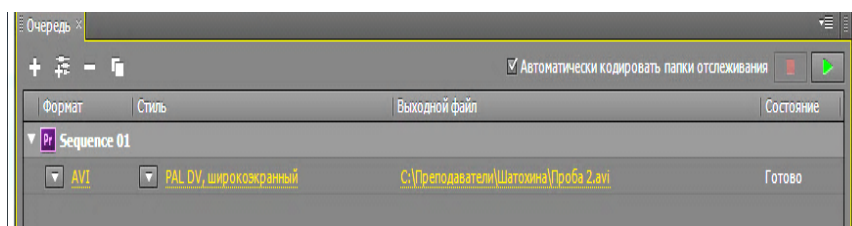


Рис. 83.1

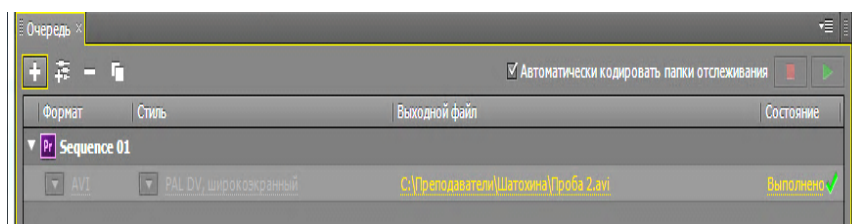


Рис. 83.2

Заключение

В данном методическом пособии подробно рассмотрены основные возможности программы **Adobe Premiere Pro CS6**, однако хочется надеяться, что опытный пользователь найдет еще много интересного в системе для раскрытия всех своих творческих замыслов.

Литература

1. Adobe Premiere Pro CS4. Официальный учебный курс. – М.: Экс-А31 мо, 2009.
2. Adobe Premiere Pro CS5. Официальный учебный курс. – М.: Экс-А31 мо, 2011.
3. Видеомонтаж (Adobe Premiere PRO CS6) Учебно-методическое пособие / С.Н. Шатохина. – М. Академия медиаиндустрии, 2013.
4. Видеомонтаж (Adobe Premiere Pro CS4.) Учебно-методическое пособие / С.Н.Шатохина. – М.: ИПК, 2011.
5. Самоучитель Adobe Premiere Pro CS4 / Д. В. Кирьянов, Е. Н. Кирьянова. – СПб.: БХВ-Петербург, 2009.
6. WWW.IXBT.com/divideo/adobe-cs6.shtml
7. <http://adobepremierepro.ru/triks>

Содержание

1.	ОБЗОР ПРОГРАММЫ ADOBE PREMIERE PRO CS6	3
2.	ОТКРЫТИЕ ПРОЕКТА И НАСТРОЙКА ПРОГРАММЫ.....	3
3.	ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ ОКОН ПРОГРАММЫ	10
4.	ТИПЫ КЛИПОВ.....	12
5.	НАЗНАЧЕНИЕ И ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ОСНОВНЫХ ОКОН ПРОГРАММЫ	13
5.1	ОКНО PROJECT	13
5.1.1	Импорт клипа в окно Project	14
5.1.2	Расположение клипов в окне	16
5.1.3	Удаление клипа из окна Project	18
5.2	ОКНО TIMELINE.....	18
5.2.1	Треки	20
5.2.2	Настройка треков.....	21
5.2.3	Установка клипов на трек монтажного стола.....	23
5.2.4	Копирование клипов на монтажном столе.....	29
5.2.5	Замена одного клипа на треке.....	29
5.2.6	Замена нескольких клипов на треке	29
5.2.7	Поиск пустых промежутков в проекте	30
5.2.8	Удаление клипов с треков монтажного стола	30
5.2.9	Удаление трека	31
5.3	ОКНО SOURCE.....	31
5.4	ОКНО PROGRAM	35
5.5	ОКНО TOOLS	36
5.6	ОКНО TITLE	39
5.6.1	Ввод текста титров.....	41
5.6.2	Установка рисунка в титры	43
5.6.3	Бегущие титры.....	43
5.6.4	Шаблоны титров	43
6.	РАБОЧИЕ ОКНА ВИДЕОМОНТАЖА. ЭФФЕКТЫ	44
6.1	ОКНО TRIM	44
6.2.	ОКНО EFFECT.....	45
6.3	ОКНО EFFECT CONTROLS.....	46
6.3.1	Встроенные видеоэффекты.....	48
6.3.2	Выбор и установка видеоэффектов на клип.....	58
6.3.3	Цветовая коррекция	59
6.3.4	Аудиоэффекты	62
6.4	ОБЩИЕ СВОЙСТВА ЭФФЕКТОВ	64
6.4.1	Преобразование скорости действия эффекта.....	64
6.4.2	Копирование эффекта	67
6.4.3	Сохранение эффекта	67
6.4.4	Копирование и сохранение эффектов	68
6.4.5	Отражение эффектов на треке.....	68
6.5	ПЕРЕХОДЫ	70
6.5.1	Установка переходов между двумя клипами	70
6.5.2	Установка переходов к группе клипов	73
7.	НЕКОТОРЫЕ ПРИЕМЫ ВИДЕОМОНТАЖА.....	73

7.1 КАДРИРОВАНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ	73
7.2 МАРКЕРЫ	74
7.3 РАБОТА С КЛИПОМ ТИПА MOVIE.....	76
7.4 РЕЖИМ «СТОП-КАДР».....	76
7.5 РЕЖИМ «MULTI-CAMERA»	77
7.6 РАБОТА С АЛЬФА-КАНАЛОМ	78
7.7 ПОСТРОЕНИЕ МАСКИ.....	81
7.8 ИЗМЕНЕНИЕ СКОРОСТИ ДЛЯ ГРУППЫ КЛИПОВ	83
7.9 МАСШТАБИРОВАНИЕ ВРЕМЕНИ	83
7.10 РЕЖИМ ВЛОЖЕНИЯ	84
7.11 ЗВУКОВАЯ СОГЛАСОВАННОСТЬ МЕЖДУ КЛИПАМИ.....	84
7.12 ДОБАВЛЕНИЕ J-СРЕЗА И L-СРЕЗА.....	85
7.13 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КЛИПА ADJUSTMENT LAYER	86
7.14 КАК РАЗРЕЗАТЬ ВСЕ ТРЕКИ СРАЗУ.....	87
7.15 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТРЕКА SUBMIX.....	87
7.16 СОЗДАНИЕ ПРОЗРАЧНОЙ ОБЛАСТИ В КАДРЕ	88
7.17 СОЗДАНИЕ ПРОЗРАЧНОЙ ОБЛАСТИ В ТИТРАХ	89
7.18 СОЗДАНИЕ СВОЕГО АУДИОКЛИПА (ЗАПИСЬ РЕЧИ)	89
7.19 СТАТИЧЕСКИЕ ВИДЕОЭФФЕКТЫ	89
7.20 МОНОХРОМНОСТЬ.....	89
8. СОХРАНЕНИЕ ФИЛЬМА	92
8.1 СОХРАНЕНИЕ ПРОМЕЖУТОЧНОГО СОСТОЯНИЯ МОНТАЖА ФИЛЬМА.....	92
8.2 СОХРАНЕНИЕ ГОТОВОГО ФИЛЬМА	92
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	94
ЛИТЕРАТУРА	95