

С. Н. ШАТОХИНА
ТЕХНОЛОГИЯ ВИДЕОМОНТАЖА
ЭФФЕКТЫ И ТИТРЫ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
АКАДЕМИЯ МЕДИАИНДУСТРИИ

С. Н. ШАТОХИНА

ТЕХНОЛОГИЯ ВИДЕОМОНТАЖА

Эффекты и титры

МОСКВА
2021

УДК 004.91

ББК 85с

Ш28 Шатохина С. Н.

Технология видеомонтажа. Эффекты и титры. Учебно-методическое пособие. — М.: Академия медиаиндустрии, 2021. — 39 с.

ISBN 978-5-902899-42-6

Предлагаемую работу «Технология видеомонтажа. Эффекты и титры» следует рассматривать как дополнение к ранее выпущенному учебно-методическому пособию «Шатохина С. Н. Технология видеомонтажа». — М.: Академия медиаиндустрии, 2019. — 226 с.

УДК 004.91

ББК 85с

ISBN 978-5-902899-42-6

© Академия медиаиндустрии, 2021

© Шатохина С. Н., 2021

Оглавление

ОТ АВТОРА	6
ВИДЕОПЕРЕХОДЫ.....	7
Установка видеопереходов на трек.....	7
Настройка видеопереходов	9
Примеры использования видеопереходов.....	10
ВИДЕОЭФФЕКТЫ.....	13
Примеры использования видеоэффектов	15
ТИТРЫ И ГРАФИКА.....	24
Окно Устаревший заголовок.....	25
Окно Основные графические элементы.....	30
Работа с текстом	30
Работа с шаблонами анимационного дизайна.....	33
Работа с фигурами.....	34
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	37

От автора

Предлагаемую работу «Технология видеомонтажа (видеоэффекты и титры)» следует рассматривать как дополнение к ранее выпущенному учебно-методическому пособию «Шатохина С. Н. Технология видеомонтажа. — М.: Академия медиаиндустрии, 2019. — 226 с.

Настоящая работа подготовлена, как и предыдущая, на базе курса «Видеомонтаж. (Adobe Premiere Pro CC)», который сегодня читается на кафедре инновационных технологий в Академии медиаиндустрии.

Учитывая большую заинтересованность пользователей в более глубоком раскрытии тем построения видеоэффектов и титров, в данной работе, кроме небольшой теоретической части, приведено много иллюстративного материала. Для примеров были использованы авторские фотографии О. Астафьевой, Ю. Астафьева, и А. Кузнецовой. Кроме того, известный фотограф Е. Савчук любезно разрешила использовать ее работы, сделанные в творческой поездке по Байкалу и Камчатке.

Программа Adobe Premiere Pro CC построена таким образом, что возможности работы с видеоэффектами и титрами кажутся неисчерпаемыми.

Под видеоэффектами следует понимать, как собственно видеоэффекты, так и видеопереходы, которые также украшают и делают проект более выразительным. Пользователю будет интересно подробно познакомиться с правилами установки и настройки как переходов («вытеснение», «растворение», «скольжение», «листание страницы» и др.), так и видеоэффектов, («искажение», «контроль изображения», «коррекция цвета», «размытие и резкость», «стилизация» и др.). Видеоэффекты, в свою очередь, могут быть статичными, или сопровождаться динамической (временной) настройкой, могут работать с полным экраном или с его частью, определенной маской.

Режим построения титров в программе Adobe Premiere Pro CC задублирован. Можно работать со старым вариантом (окно *Устаревший заголовок*) и с новым (окно *Основные графические элементы*) и каждый вариант предлагает свои интересные отличия.

Использование видеоэффектов, путем их установки на титры, дает неожиданно красивые результаты.

Видеопереходы

Видеопереход определим, как функцию, обеспечивающую работу системы на стыке клипов. Установленные клипы на трек без **переходов** (так называемая **нарезка**) чаще всего используется в информационных ТВ передачах, что подчеркивает строгость и ритм новостных сюжетов.

Все другие **видеопереходы**, предлагаемые системой, так или иначе, изменяют стыковочные кадры клипов. Это может быть растворение, смещение, масштабирование, использование цветовой вспышки и т. д.

В окне **Эффекты** собраны все предлагаемые системой **переходы** и **эффекты**. Рис. 1.

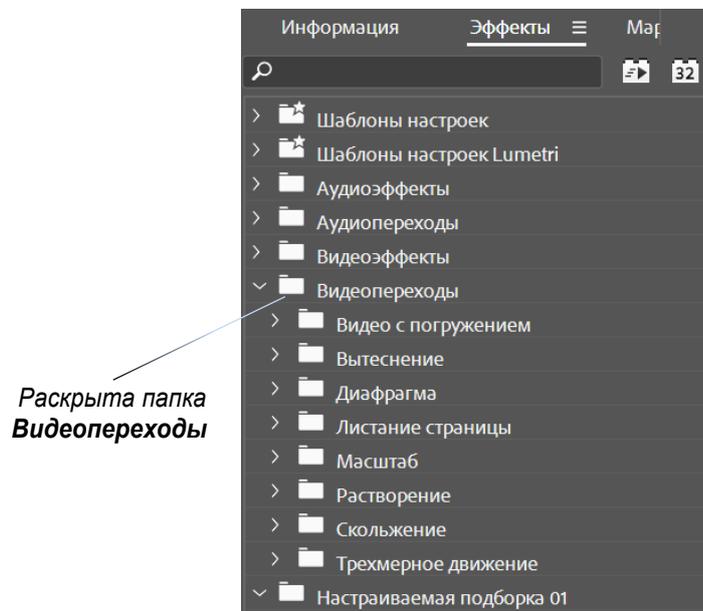


Рис. 1. Окно **Эффекты**

Установка видеопереходов на трек

Чтобы *вручную* установить **видеопереход** на стык клипов, стоящих на треке, должны быть выполнены следующие действия:

Сх=> В окне **Эффекты** (рис. 1) выделить нужный видеопереход (рис. 2) / мышкой, при нажатой левой клавише, переместить этот видеопереход на стык клипов, стоящих на треке.

На рис. 3 показан пример установки видеоперехода на трек. Так, на треке *V1* стоят два клипа (*P1290098.jpg* и *P1630652.jpg*), а на их стыке установлен переход **Скольжение**. На треке *V2* стоит клип **Заголовок 01** типа **заголовок** с текстом «Причудливые льды Байкала».

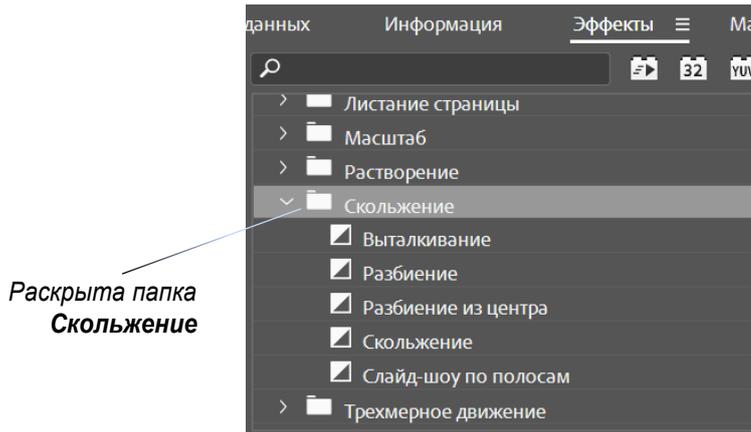


Рис. 2. Окно **Эффекты. Видеопереходы**

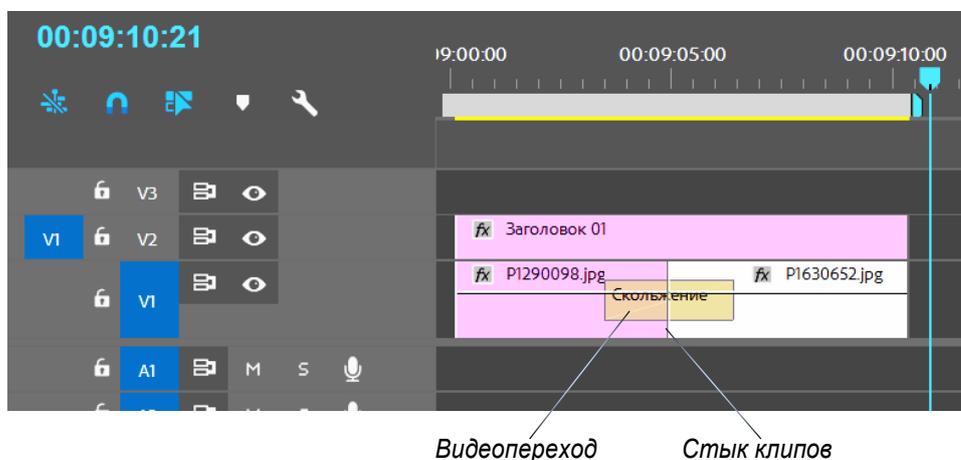


Рис. 3. Окно **Таймлайн.**

На стыке клипов установлен **видеопереход**

Adobe Premiere Pro CC позволяет автоматизировать установку переходов. В этом случае, при *автоматической* установке группы клипов с видеопереходами из окна **Проект** на трек, требуется предварительно определить тот **переход**, который будет далее использован **по умолчанию**.

Для этого должны быть выполнены следующие действия:

*Сх=> В окне **Эффекты** выбрать нужный **видеопереход** и открыть на нем контекстное меню / подтвердить предложение отметить **видеопереход**, как используемый по умолчанию.*

На **видеопереходе** появится голубая рамка, которая и говорит, что данный переход будет использован программой по умолчанию.

Схема действий при автоматической установке группы клипов из окна **Проект** на трек будет следующей:

*Сх=> В окне **Проект** выделить клипы в той последовательности, в которой они должны стоять на дорожке / нажать кнопку **Автоматизировать в эпизоде** / в открывшемся окне **Автоматизировать в эпизоде** подтвердить режим **Применить переход видео по умолчанию**.*

На рис. 4 показан вариант автоматической установки группы клипов из окна **Проект** на трек с **видеопереходами**, определенными как **заданные к использованию по умолчанию**.

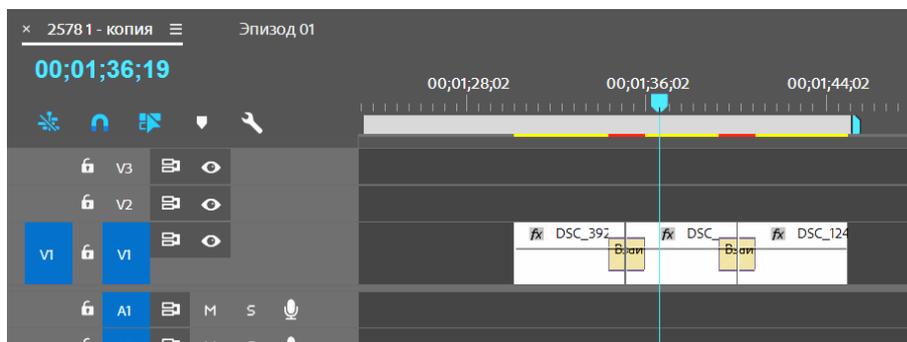


Рис. 4. Видеопереходы стоят на стыках клипов

В случае, если группа клипов уже стоит на треке, и требуется лишь установить **видеопереходы, заданные по умолчанию**, то действия должны быть такими:

*Сх=> Выделить те клипы на треке, на стыках которых должны быть установлены видеопереходы / меню **Эпизод** / Применить видеопереход.*

В результате переходы будут стоять не только на всех выделенных стыках, но и на начальных кадрах левого выделенного клипа, и на последних кадрах правого выделенного клипа. Рис. 5.

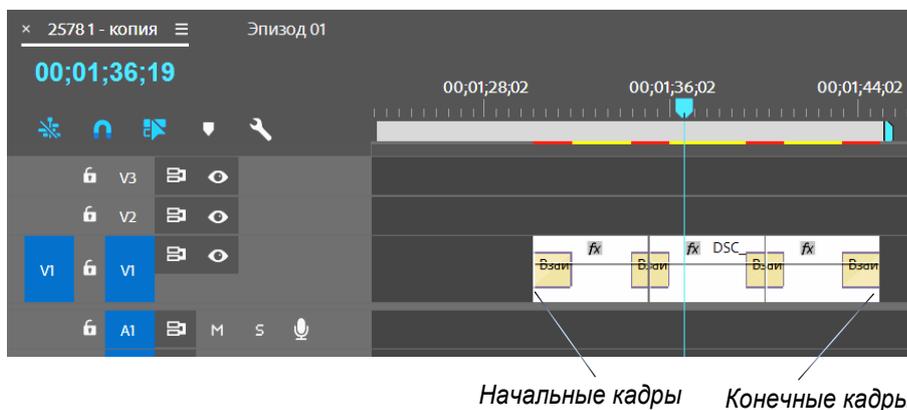


Рис. 5. Видеопереходы установлены на стыках, на начальных и на конечных кадрах

Настройка видеопереходов

Настройка переходов сводится к определению положения **видеоперехода** на стыке клипов и заданию его длительности. Чтобы выполнить настройку **видеоперехода**, действия должны быть такими:

*Сх=> Выделить **переход** на треке / открыть окно **Элементы управления эффектами** и выполнить настройку. Рис. 6.*

На рис. 6 показаны два варианта открытого окна *Элементы управления эффектами*: схематичное и с раскрытием конкретных клипов. Вариант определяется полем «Показать фактические источники» (*Показ. факт. ист-и*).

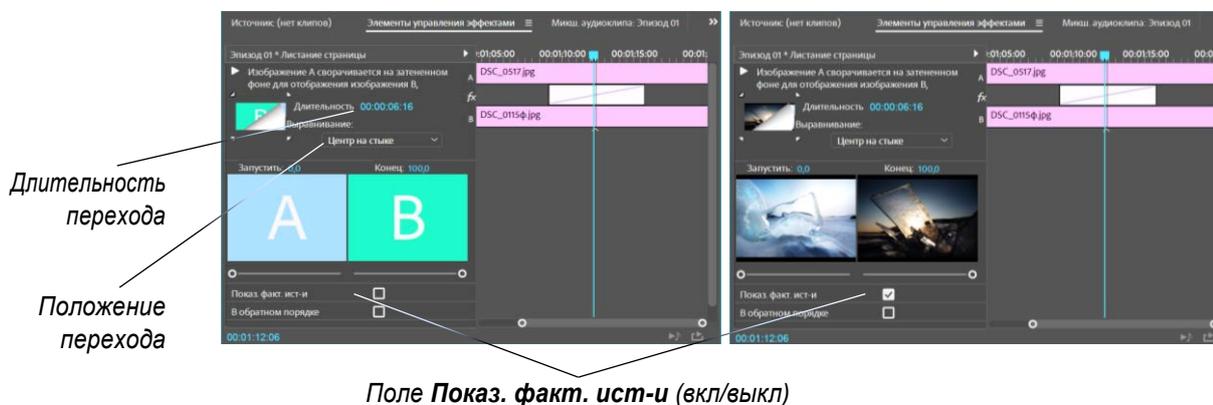


Рис. 6. Окно *Элементы управления эффектами*

В работе с *видеопереходом* следует обратить внимание на то, как он устанавливается на клипы трека. Переход ложится одинаково на оба клипа стыка только в том случае, если это конечные кадры видеоклипов. В противном случае переход может быть установлен как на оба клипа, так и на любой один из клипов стыка.

Если в стыке оба клипа типа *видео* и переход установлен на конечные кадры клипа, то при построении перехода используются стоп-кадры. В окне *Элементы управления эффектами* и на треке такой переход будет заштрихован. Функции перехода сохраняются.

Далее на примерах показаны как в действии выглядят некоторые *видеопереходы*, предлагаемые программой *Premiere Pro CC*.

Примеры использования видеопереходов

Программа *Premiere Pro CC* предусматривает возможность установки видеопереходов на стыки различных по типу клипов (*видеозапись, изображение, фильм* и др.). В предлагаемых ниже примерах (рисунках) для наглядности использованы клипы типа *изображение*.

1. Папка *Растворение*. Переход *Растворение пленки*. Рис. 7.



Рис. 7. Переход *Растворение пленки*

Следующие примеры (рис. 8, 9, 10) строятся на одних и тех же стыковочных кадрах, а рисунки показывают динамику изменения перехода.

2. Папка **Вытеснение**. Переход **Клиновидное вытеснение**. Рис. 8.



Рис. 8. Три положения перехода. **Клиновидное вытеснение**

3. Папка **Вытеснение**. Переход **Радиальное вытеснение**. Рис. 9.



Рис. 9. Три положения перехода. **Радиальное вытеснение**

4. Папка **Вытеснение**. Переход **Циферблат**. Рис. 10.



Рис. 10. Три положения перехода. **Циферблат**

5. Папка **Растворение**. Переход **Погружение в белый**. Рис. 11.



Рис. 11. Переход **Погружение в белый**

6. Папка **Растворение**. Переход **Перекрестный наплыв**. Рис. 12.



Рис. 12. Переход **Перекрестный наплыв**

7. Папка *Скольжение*. Переход *Разбиение*. Рис. 13.



Рис. 13. Переход *Разбиение*

8. Папка *Скольжение*. Переход *Диафрагма в виде круга*. Рис. 14.



Рис. 14. Переход *Диафрагма в виде круга*

9. Папка *Видео с погружением*. Переход *Сферическое размытие VR*. Рис. 15.



Рис. 15. Переход *Сферическое размытие VR*

10. Папка *Видео с погружением*. Переход *Световые лучи VR*. Рис. 16.



Рис. 16. Переход *Световые лучи VR*

11. Папка *Видео с погружением*. Переход *Утечка цветности VR*.
Рис. 17.



Исходный кадр

Переход

Результирующий кадр

Рис. 17. Переход *Утечка цветности VR*

12. Папка *Листание страницы*. Переход *Листание страницы*.
Рис. 18.



Исходный кадр

Начало перехода

Конец перехода

Результирующий кадр

Рис. 18. Переход *Листание страницы*

Видеоэффекты

Все *видеоэффекты*, предлагаемые системой *Premiere Pro CC*, расположены в папках окна *Эффекты*. Рис. 1. Кроме того, *видеоэффекты*, к которым чаще всего обращаются пользователи, представлены в окне *Элементы управления эффектами* и определены системой, как эффекты, установленные по умолчанию. Рис. 19.

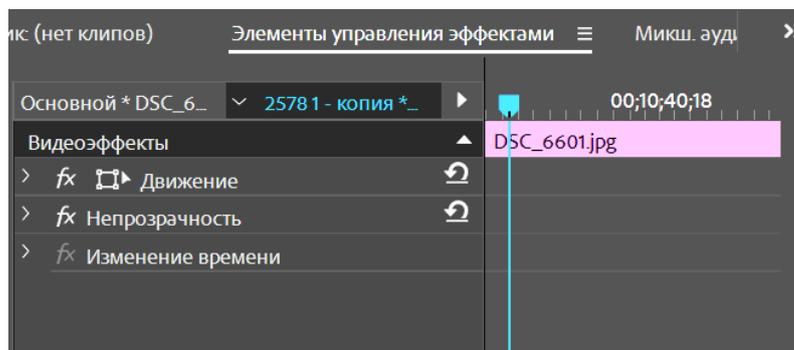


Рис. 19. Окно *Элементы управления эффектами*. Эффекты по умолчанию:
Движение, Непрозрачность, Изменение времени

Настройка динамики *видеоэффектов* проводится в окне *Элементы управления эффектами*.

В левой части окна всегда присутствуют *видеоэффекты*, определенные по умолчанию, а также другие *видеоэффекты*, выбранные пользователем во

время выполнения видеомонтажных работ. Каждый *видеоэффект* имеет свои настройки. На рис. 20 показаны настройки эффекта *Движение: Положение, Масштаб, Поворот, Опорная точка, Фильтр мерцания*.

Правая часть окна предназначена для установки ключевых кадров, определяющих динамику *видеоэффектов*.

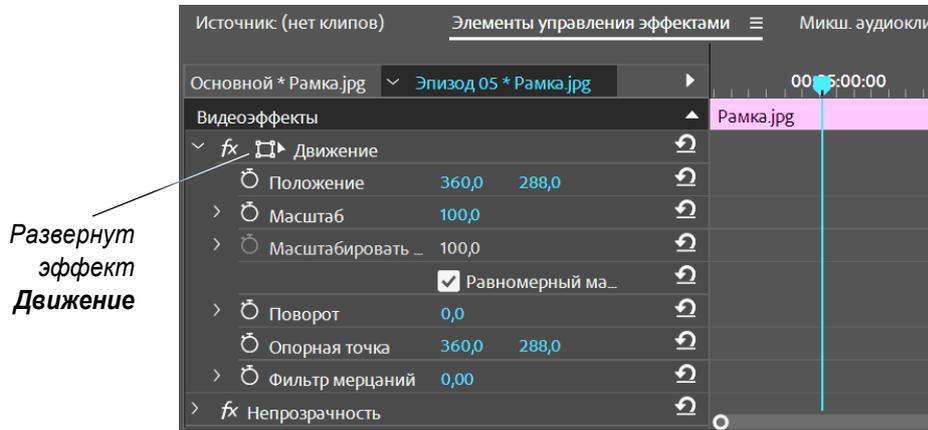


Рис. 20. Окно *Элементы управления эффектами*

Разберем подробнее работу с заданным по умолчанию видеоэффектом *Движение*.

Исходное состояние: Клип, на который устанавливаются видеоэффекты, стоит на треке, и он выделен.

Задача: Уменьшить размер кадра рабочего клипа, потом переместить его в верхний левый угол, и затем переместить его в правый нижний угол. Рис. 21.

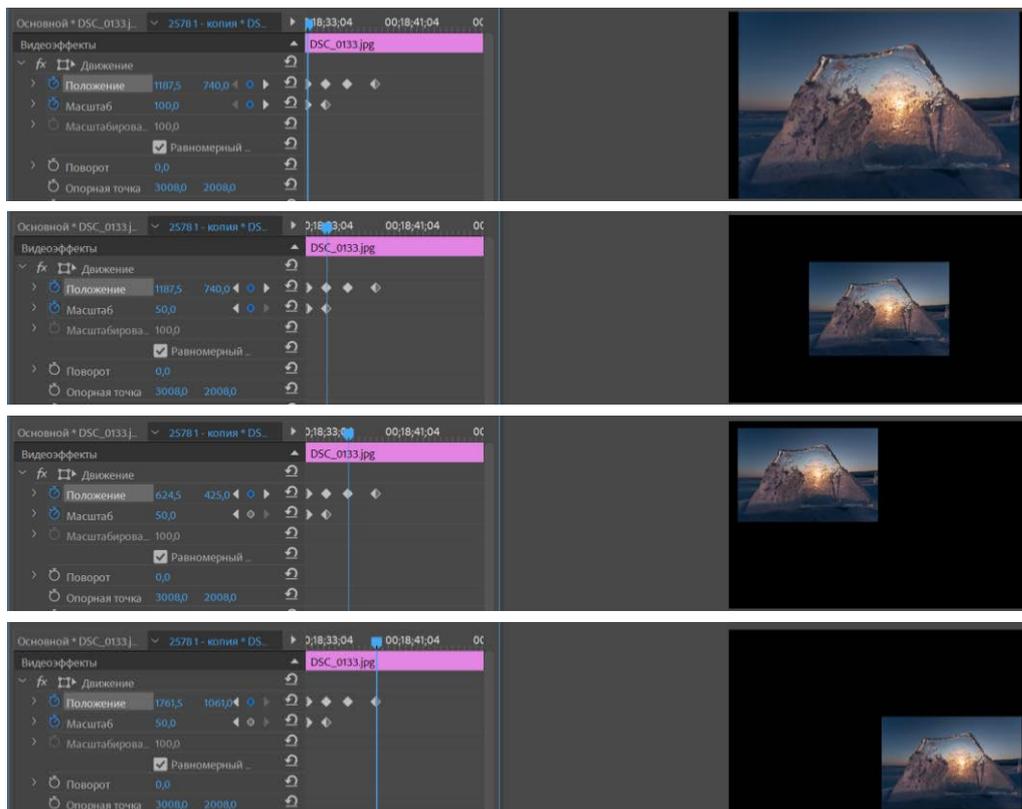


Рис. 21. Эффект *Движение*. Четыре шага настройки

Порядок перемещения плейхеда, установки ключевых кадров и выполнения соответствующей настройки представлены следующей схемой:

Сх=> Установить клип на трек окна Таймлайн / плейхед стоит в крайней левой временной позиции / в окне Элементы управления эффектами включить инструмент работы с ключевыми кадрами в настройках Положение и Масштаб / на плейхеде в окне Элементы управления эффектами появятся ключевые кадры / переместить плейхед правее, в нужную временную точку, и вновь установить на него ключевые кадры в настройках Положение и Масштаб / в настройке Масштаб уменьшить цифровое значение предположим до 50 и, тем самым, изменится размер кадра / установленный ключевой кадр в настройке Положение будет определять временное начало перемещения кадра / вновь переместить плейхед и установить ключевой кадр / изменяя цифровые значения в настройке Положение по X и по Y переместить кадр в верхний левый угол / и снова изменяя цифровые значения в настройке Положение по X и по Y переместить кадр в правый нижний угол.

Чтобы установить **видеоэффект**, выбранный в папке окна **Эффекты**, должны быть выполнены следующие действия:

Сх=> В окне Эффекты выбрать нужный видеоэффект / перенести его, не отпуская мышки, на клип, стоящий на треке окна Таймлайн / в окне Элементы управления эффектами появится выбранный видеоэффект / развернуть настройки нового видеоэффекта / при необходимости выполнить динамическую настройку видеоэффекта.

Далее на примерах показаны как в действии выглядят некоторые **видеоэффекты**, предлагаемые программой **Premiere Pro CS**.

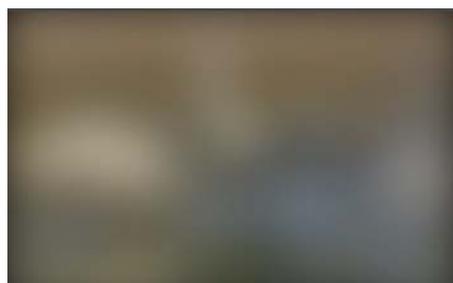
Примеры использования видеоэффектов

Каждый видеоэффект представлен некоторым набором настроек. Каждая настройка, в свою очередь, имеет свой интервал значений. В представленных далее примерах указывается только использованные настройки без конкретно выбранных значений.

1. Эффект **Размытие камеры**. Рис. 22.



Исходный кадр



Настройка Коэффициент

Рис. 22. Эффект **Размытие камеры**

2. Эффект *Proc Amp*. Рис. 23.

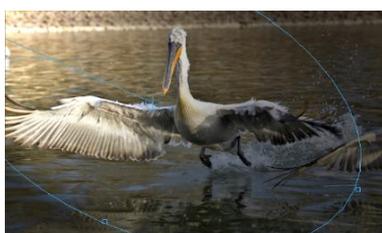
Исходный кадр

Настройки: *Яркость, Контрастность, Оттенок*Рис. 23. Эффект *Proc Amp*3. Эффект *Извлечь*. Рис. 24.

Исходный кадр

Настройка *Входной уровень белого*Настройка *Входной уровень черного*Настройка *Мягкость*Рис. 24. Эффект *Извлечь*4. Эффект *Эффекты освещения*. Рис. 25.

Исходный кадр

Настройка *Источник освещения*Настройка *Цвет*Рис. 25. Эффект *Эффекты освещения*

5. Эффект *Фильтр цвета*. Рис. 26.

Исходный кадр

Настройка *Схожесть*Рис. 26. Эффект *Фильтр цвета*6. Эффект *Вихревое смещение*. Рис. 27.

Исходный кадр



Произвольный выбор настроек

Рис. 27. Эффект *Вихревое смещение*7. Эффект *Заменить на цвет*. Рис. 28.

Исходный кадр

Настройки: *Цвет, Допуск, Мягкость*Рис. 28. Эффект *Заменить на цвет*8. Эффект *Микширование каналов*. Рис. 29.

Исходный кадр



Произвольно выбранные цветовые настройки

Рис. 29. Эффект *Микширование каналов*

9. Эффект *Цветовой баланс RGB*. Рис. 30.



Исходный кадр



Произвольно выбранные цветовые настройки

Рис. 30. Эффект *Цветовой баланс RGB*

10. Эффект *Цветовой баланс HLS*. Рис. 31.



Исходный кадр



Произвольно выбранные цветовые настройки

Рис. 31. Эффект *Цветовой баланс HLS*

11. Эффект *Направленное размытие*. Рис. 32.



Исходный кадр



Настройки: *Направление, Длина размытия*

Рис. 32. Эффект *Направленное размытие*

12. Эффект *Размытие по Гауссу*. Рис. 33.



Исходный кадр



Настройки: *Размытие, Размеры размытия*

Рис. 33. Эффект *Размытие по Гауссу*

13. Эффект *Увеличить четкость*. Рис. 34.



Исходный кадр



Настройка Степень повышения резкости

Рис. 34. Эффект Увеличить четкость

14. Далее, в примерах (рис. 36–41) показаны некоторые эффекты из папки *Стилизация* без указания использованных настроек. Исходный кадр показан на рис. 35.



Рис. 35. Исходный кадр для рис. 36–41



Рис. 36. Эффект Мозаика



Рис. 37. Эффект Пороговое значение



Рис. 38. Эффект Пастеризация



Рис. 39. Эффект Соляризация

Рис. 40. Эффект *Тиснение*Рис. 41. Эффект *Цветовое тиснение*

15. В папке **Видео** есть эффекты, которые дают возможность на кадре клипа указать **Имя клипа и Тайм-код** автоматически, а **Текст** — вручную. Рис. 42–44.

Рис. 42. Эффект *Имя клипа*Рис. 43. Эффект *Тайм-код*Рис. 44. Эффект *Текст*

16. В папке **Видео с погружением** представлены эффекты, работающие в режиме **VR**. Рис. 45–49.



Рис. 45. Исходный кадр

Рис. 46. Эффект *Фрактальный шум VR*Рис. 47. Эффект *Свечение VR*Рис. 48. Эффект *Хроматические aberrации VR*

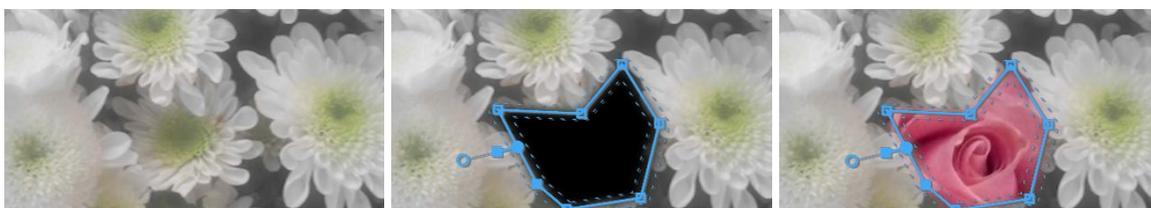
17. Эффект *Проекция VR*. Рис. 49.Рис. 49. Эффект *Проекция VR*18. Эффект *Изменение альфа-канала*. Рис. 50–53.Рис. 50. *Альфа-канал* задан прямоугольной формыРис. 51. Примеры использования *Альфа-канала* прямоугольной формыРис. 52. *Альфа-канал* задан произвольной формы



Рис. 53. Примеры использования *Альфа-канала произвольной формы*

19. Практически каждый видеоэффект может работать с *маской*, т. е. с выделенной областью кадра. Рис. 54, 55.

Эффект *Размытие камеры*.

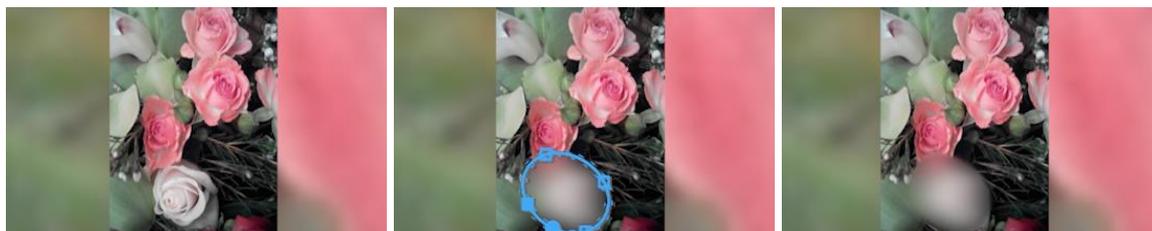


Рис. 54. Использована *маска эффекта Размытие камеры*

Эффект *Скручивание*.



Рис. 55. Использована *маска эффекта Скручивание*

20. Обработка краев рисунка или кадра. Рис. 56–59.



Рис. 56. Исходный кадр



Рис. 57. Эффект *Выделение краев*



Рис. 58. Эффект *Огрубление краев*



Рис. 59. Эффект *Растушевка границ*

21. Оформление границ кадра. Рис. 60–62.



Рис. 60. Исходный кадр

Рис. 61. Эффект
Радиальная теньРис. 62. Эффект
Скошенные края22. Эффект **Базовый 3D**. Изменение положения кадра. Рис. 63.

Исходный кадр

Настройка Поворот 180°

Настройка Наклон 180°

Рис. 63. Эффект **Базовый 3D**

23. Использование эффектов «линзы». Рис. 64–66.



Рис. 64. Исходный кадр

Рис. 65. Эффект
УвеличениеРис. 66. Эффект
Искажение линзы24. Преобразование цветного изображения в **Монохромное** с использованием **Цветных масок** окна **Проект**. Рис. 67.

Исходный кадр

Монохромное изображение 1

Монохромное изображение 2

Рис. 67. Монохромные изображения

25. Эффект *Ключ Ultra* применен к области неба (три варианта). Рис. 68.



Исходный кадр



Вариант 1



Вариант 2



Вариант 3

Рис. 68. Эффект *Ключ Ultra*

26. Окно *Цвет Lumetri*. Эффект *Виньетка*. Рис. 69.



Исходный кадр



Эффект *Виньетка* (темная)



Эффект *Виньетка* (светлая)

Рис. 69. Эффект *Виньетка*

Титры и графика

В программе *Adobe Premiere Pro CC* существует два варианта работы с титрами. Сохранен старый вариант (окно *Устаревший заголовок*), который использовался уже давно в предыдущих версиях, и новый, который предлагается системой в последних версиях (окно *Основные графические элементы*). Частично функции окон совпадают, но есть и различия.

Так, в старом варианте, есть возможность задать кривую траекторию текста, выполнить свое цветовое оформление текста, есть набор предлагаемых стилей, больше геометрических примитивов. В новом же варианте предусмотрена связь между разными текстами на экране (перемещение, масштаб...), возможна динамическая настройка графического клипа и создание эффекта анимации в фигурах. В этом же окне (*Основные графические элементы*) программой предлагаются настраиваемые шаблоны анимационного дизайна.

Окно Устаревший заголовок

Для открытия окна *Устаревший заголовок* (рис. 70) схема действий должна быть следующей:

Сх=> Файл / Создать / Устаревший заголовок.

Текст в рабочей области окна формируется по следующей схеме:

Сх=> В области инструментов окна *Устаревший заголовок* выбрать «Т» / установить курсор на рабочую область окна / вписать текст. Рис. 70.

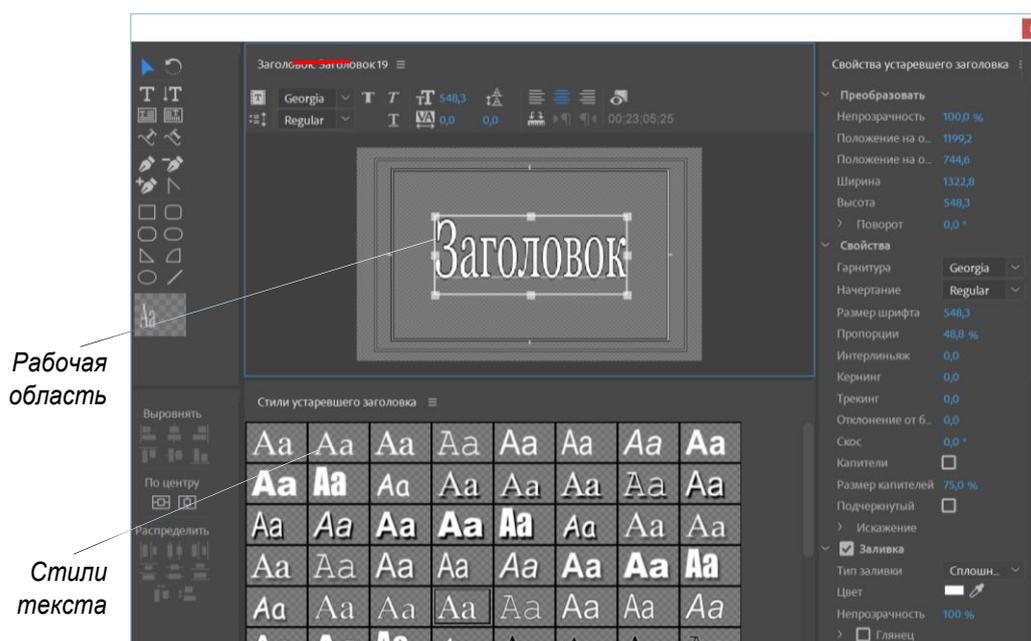


Рис. 70. Окно *Устаревший заголовок*

Чтобы изменить стиль текста, схема должна быть такой:

Сх=> Выделить текст в рабочей области окна *Устаревший заголовок* / выбрать стиль. Рис. 71.



На рис. 71. Два стиля написания текста

Изменение цветового оформления одного и того же стиля проводится в окне *Устаревший заголовок* через набор параметров в области *Свойства* (*Свойства, Заливка, Обводка...*). Рис. 70.

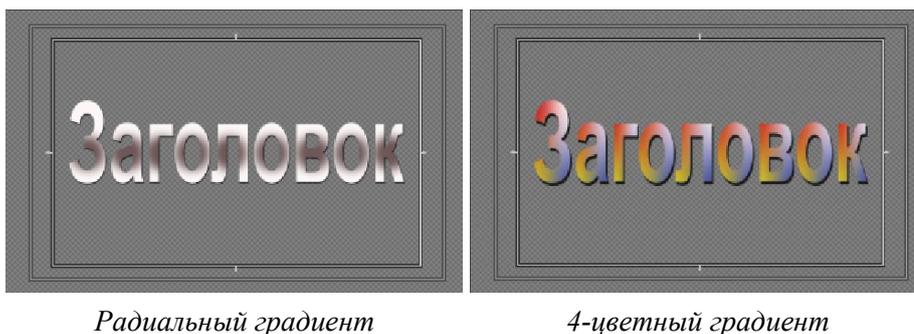


Рис. 72. Два вида заливки

На рис. 72 показано использование в *Заливке* радиального и четырех-цветного градиента.

В одном кадре может быть построен текст с разными стилями и с разными настройками. Рис. 73.

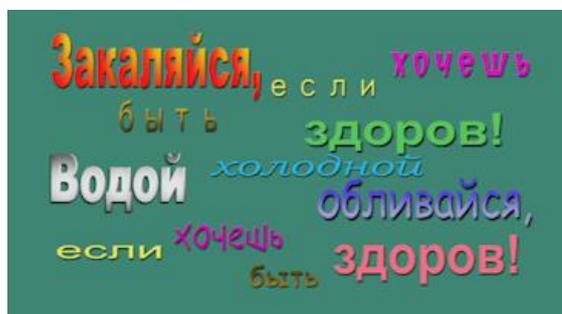
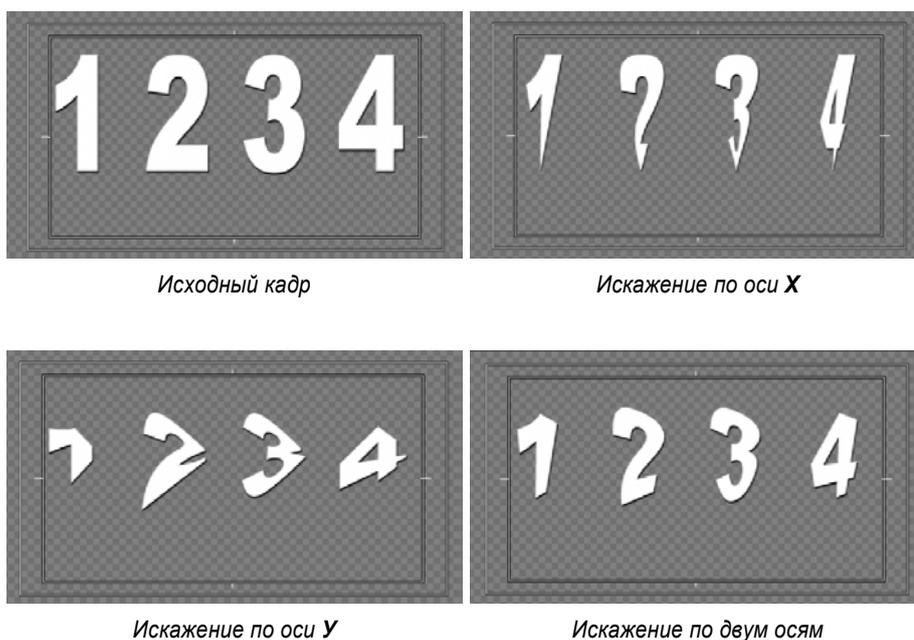


Рис. 73. Разные стили и настройки текста

Если предлагаемых стилей не хватает, то можно обратиться к настройке *Искажение* в области *Свойства* окна *Устаревший заголовок*. В этом случае начертание символа (буква, цифра...) искажается по двум осям: *X* и *Y*. Рис. 74.

Рис. 74. Эффект *Искажение*

Заливка текста не обязательно должна быть однотонной, следует обратить внимание на настройку *текстура*, когда заливкой служит статическое изображение. Рис. 75 и 76.

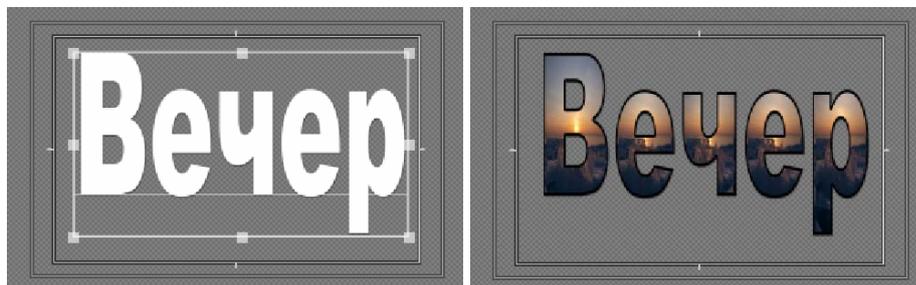


Рис. 75. Исходный клип и клип с заливкой типа *текстура*



Рис. 76. Выбран один и тот же кадр для *фона* и для *текстуры*

В окне *Устаревший заголовок* с помощью инструмента *кривая Безье* можно создать любой изгиб траектории текста. Рис. 77.

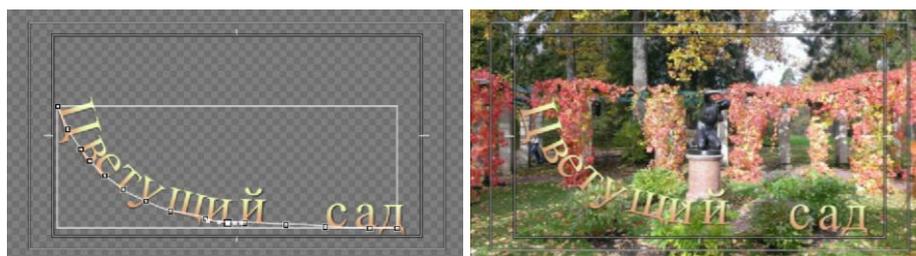


Рис. 77. Построение *кривой Безье* и Результирующий кадр на треке

Не менее интересным можно считать возможность задать строгую область для текста, так называемый режим «Текст в кадре». Рис. 78.

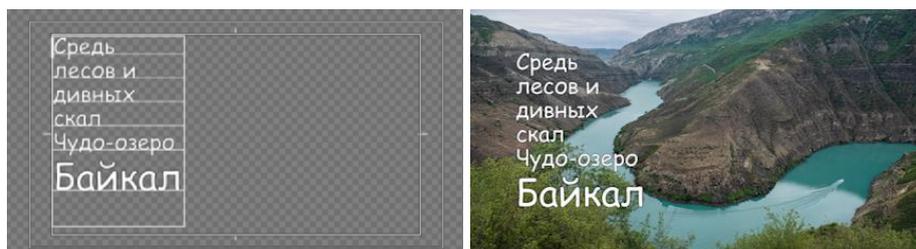


Рис. 78. Построение текста и Результирующий кадр на треке

Движение титров предусмотрено в обоих окнах работы с титрами (*Устаревший заголовок* и *Основные графические элементы*). На рис. 79 показано окно *Параметры движущихся титров/бегающей строки*, которое открывается через *Устаревший заголовок*.

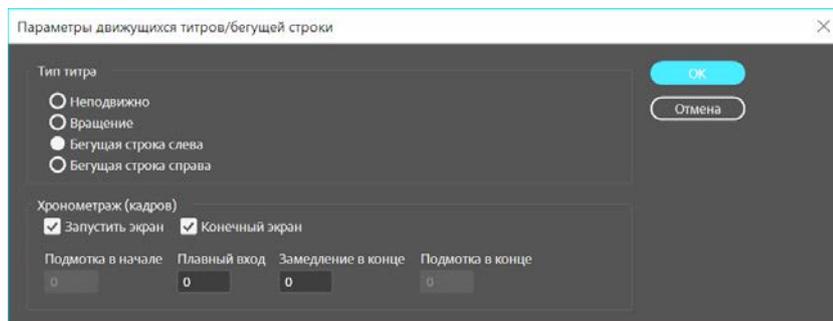


Рис. 79. Окно *Параметры движущихся титров/бегающей строки*

Вынуждена обратить внимание на ошибочный перевод в данном окне (рис. 79). Так, слова «Вращение» следует читать «Движение вверх», слова «Бегающая строка слева» следует читать как «Бегающая строка налево», а слова «Бегающая строка справа» следует читать как «Бегающая строка направо».

В рассматриваемом примере *бегающая строка* (рис. 80) будет двигаться *справа-налево*. Скорость движения определяется длительностью клипа титра.

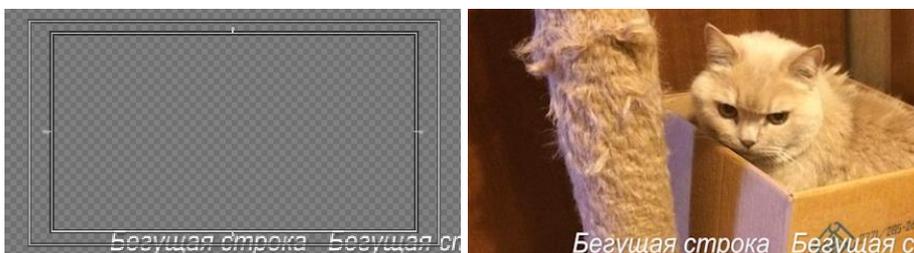


Рис. 80. Построена *бегающая строка* и *Результирующий кадр на треке*

Окно *Устаревший заголовок*, кроме оформления текста, можно использовать для создания в кадре *прозрачной/непрозрачной области*. С этой целью удобно использовать геометрические примитивы окна, или использовать настройки области *Фон*. Рис. 81.



Рис. 81. *Фон* представлен *радиальной заливкой с прозрачной центральной областью*

Чтобы оформить прозрачную область в половину экрана, удобно использовать четырехцветный градиент **Фона** и настройку **Прозрачность ограничителя цвета** со значением 0%. Рис. 82 и 83.



Рис. 82. Область заливки **фона** и Результирующий кадр на треке

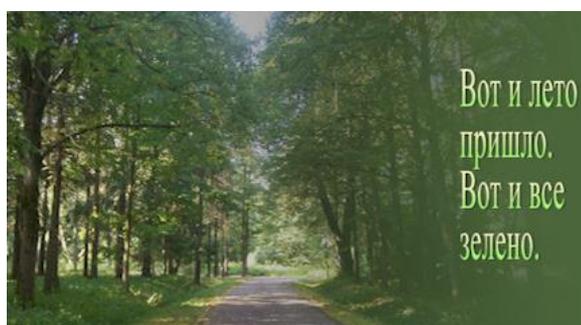


Рис. 83. Затененная часть кадра использована для текста

Установка **видеоэффекта** на **титр** раскрывает новые возможности работы с текстом. Например, эффект **Привязка по углам** создает перспективу (рис. 84), эффекты **Тиснение** и **Цветовое тиснение** придают объемность тексту (рис. 85), эффект **скручивание** поворачивает текст (рис. 86) и т. д.



Рис. 84. Эффект **Привязка по углам**



Рис. 85. Эффекты **Тиснение** и **Цветовое тиснение**

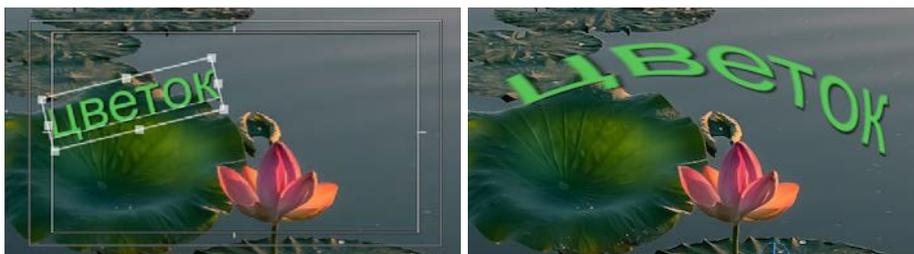


Рис. 86. Эффект скручивание

Окно Основные графические элементы

Окно *Основные графические элементы* предусматривает работу как с *текстом*, так и с *фигурой*. Режим работы определяется выбранным инструментом в окне *Инструменты*. Рис. 87 и 88.

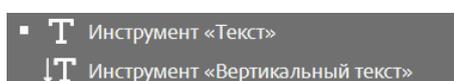


Рис. 87. Инструменты текста

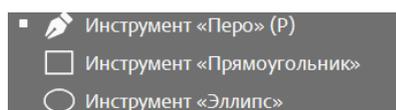


Рис. 88. Инструменты фигур

Работа с текстом

В режиме *Графика*, в окне *Основные графические элементы*, при написании *текста*, также, как и при использовании окна *Устаревший заголовок*, можно задать шрифт, размер, цвет и динамику построения *текста*, можно также настроить вертикальное движение *текста* и дополнительно использовать видеоэффекты. Рис. 89.

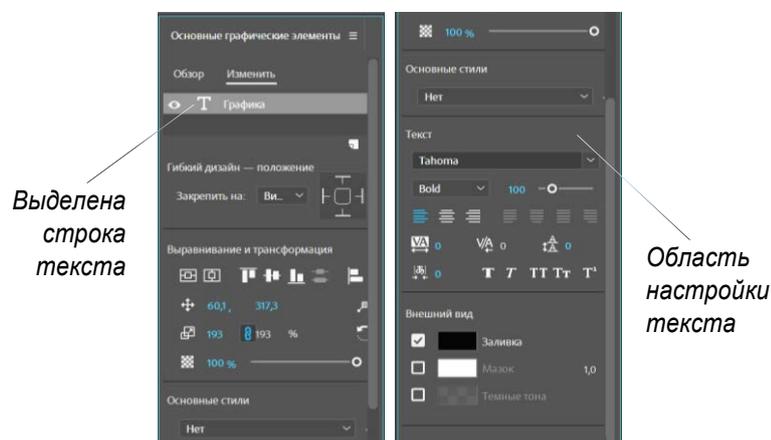


Рис. 89. Окно Основные графические элементы

Текст вписывается по следующей схеме:

Сх=> На селекторной панели выбрать режим **Графика** / выбрать инструмент «Т» в окне **Инструменты** / установить курсор на область экрана окна **Программа** / вписать текст (в предлагаемом варианте вписано слово «Графика»). Рис. 90.



Рис. 90. Текст показан на фоне кадра «Льды Байкала»

При этом, на треке в области плейхеда, автоматически формируется **клип титра**, в нашем случае с именем «**Текст (Графика)**», а в окне **Элементы управления эффектами** (рис. 91), открываются настройки работы с текстом, и пользователь может выбрать удобный для себя вариант.

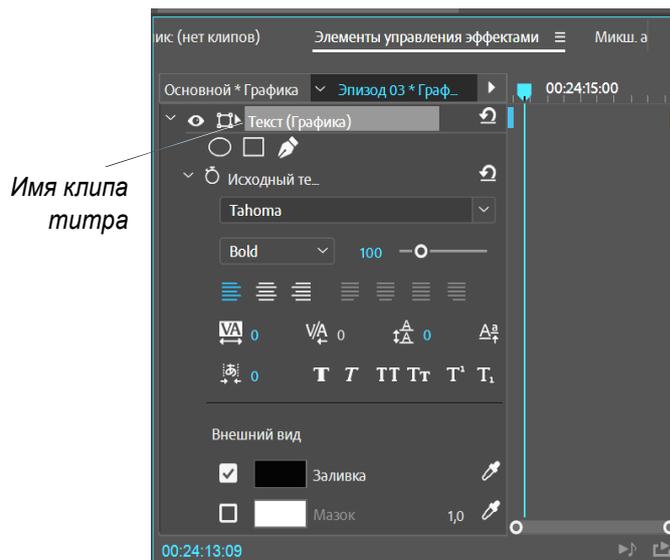


Рис. 91. Окно **Элементы управления эффектами**

В работе с **текстом**, как и ранее, можно использовать любые видеоэффекты. Например, эффекты **Скручивания**, **Волнообразная деформация**, **Заменить на цвет**, **Сферизация** и другие. Рис. 92–94.



Рис. 92. Эффект **Скручивания**



Рис. 93. Эффект **Волнообразная деформация**



Рис. 94. Видеоэффекты *Заменить на цвет* и *Сферизация*.
Использована маска

Область задания движения *текста* через окно *Основные графические элементы* показана на рис. 95. Текст должен двигаться вверх, появляясь снизу из-за экрана и уходя вверх за экран.

Замечания по поводу перевода задания вариантов движения отмечались выше, к рис. 79, они аналогичны.

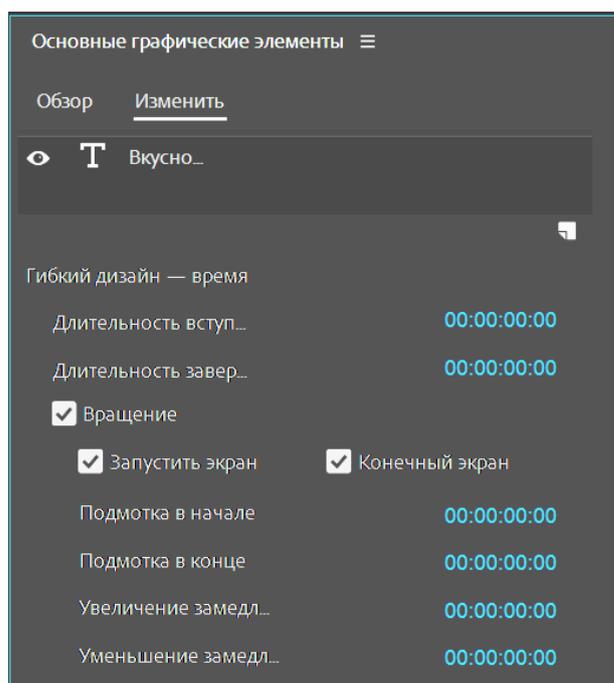


Рис. 95. Окно *Основные графические элементы*.
Задано движение текста *вверх*

Скорость движения определяется длительностью клипа *текст*.

На рис. 96 показано 4 этапа движения: 1 — стартовое состояние, где плейхед стоит на первом кадре клипа *текст* (сам текст пока не виден, он внизу, за экраном), синяя полоса справа на экране говорит, что режим движения включен; 2 — появился текст снизу из-за экрана, плейхед стоит в первой четверти движения клипа *текст*; 3 — идет движение текста вверх; 4 — завершающий этап, где текст уходит вверх за экран, плейхед стоит в последней четверти движения клипа *текст*.

Режим движения включен

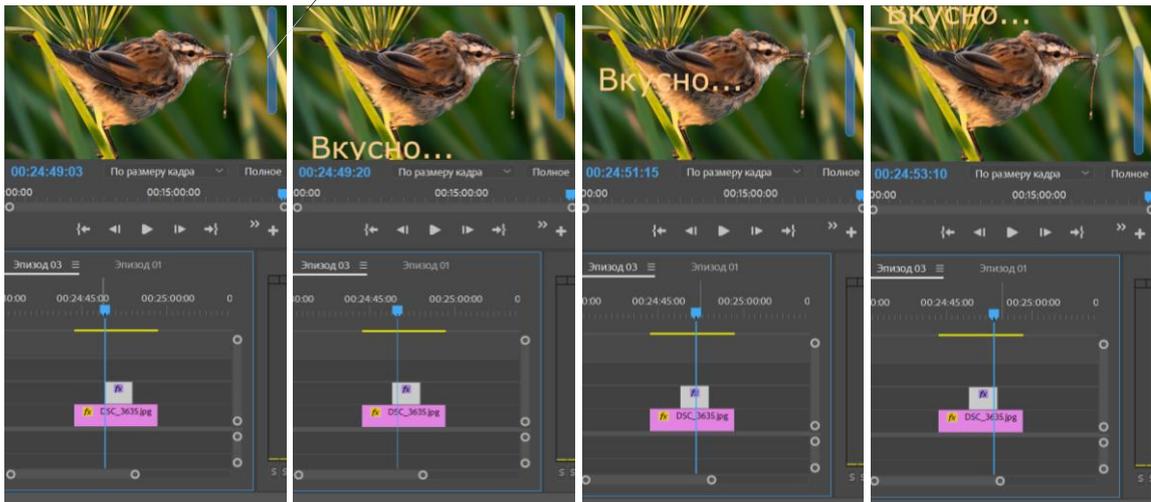


Рис. 96. Четыре этапа движения текста вверх

Работа с шаблонами анимационного дизайна

Программой *Premiere*, для художественного оформления статических кадров или динамических переходов, предлагаются так называемые **шаблоны**.

Шаблоны бывают двух видов. Это может быть **статическое изображение** или **клип типа видео**, т. е. шаблон анимационного дизайна. Устанавливается шаблон на трек методом перемещения его мышкой из библиотеки окна **Основные графические элементы**. Рис. 97.

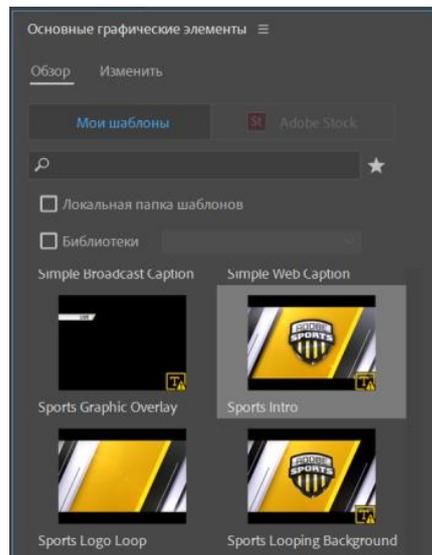


Рис. 97. Окно **Основные графические элементы**. Библиотека шаблонов

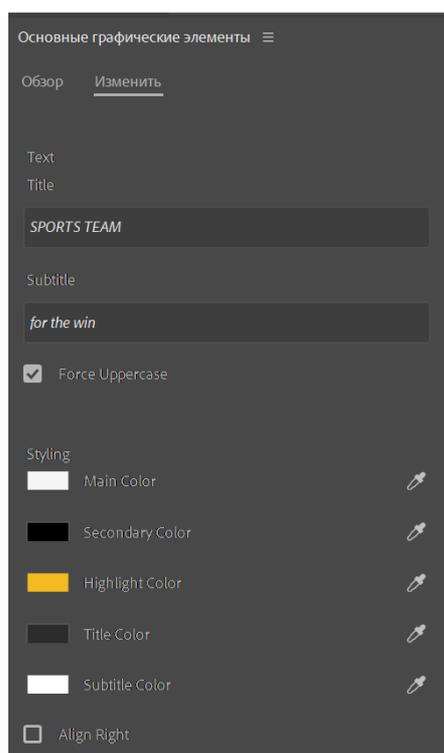
Рассмотрим **статический** шаблон, который представляет собой, художественно оформленный текст на прозрачной основе. Пользователь может изменять текст и цветовое оформление, используя прилагаемые к каждому шаблону настройки. Рис. 98.



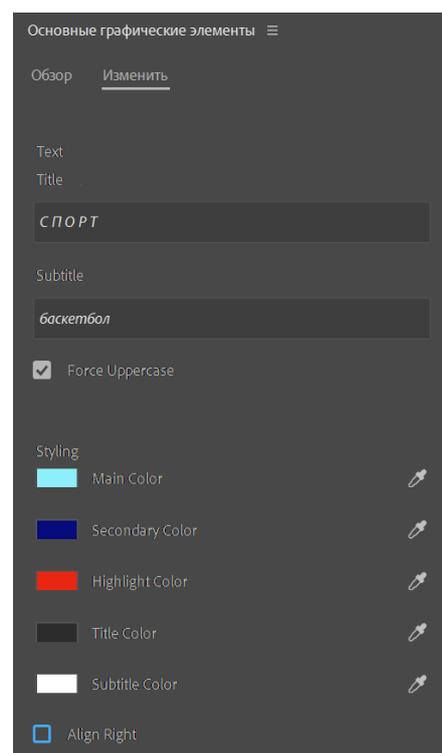
Исходный вид шаблона на треке



Шаблон после настройки



Исходный вид области настройки



Результат настройки шаблона

Рис. 98. Пример настройки статического шаблона

Шаблоны анимационного дизайна имеют свой хронометраж, в течении которого разворачиваются некие преобразования изображения. Рис. 99.



Рис. 99. Пример преобразования шаблона анимационного дизайна

Работа с фигурами

Под *фигурой* понимаем прямоугольник, овал или произвольно построенную область. Произвольная область строится инструментом *Перо*. Рис. 88. Динамическая настройка и преобразование формы проводится через окна *Основные графические элементы* и *Элементы управления эффектами*.

Рассмотрим далее динамическую настройку и поэтапное преобразование произвольной области.

Этап 1. Инструментом *Перо* в рабочей области окна *Программа* сформирована произвольная область (*фигура*), в окне *Элементы управления эффектами* определен цвет заливки (красный). В области динамической настройки *Фигура (Фигура 02)* плейхед установлен в первое положение. Рис. 100.

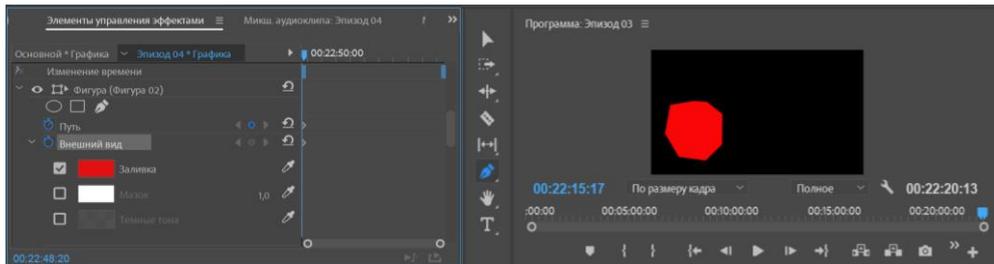


Рис. 100. Этап 1

Этап 2. В окне *Элементы управления эффектами*, в настройке *Фигура (Фигура 02)* плейхед переведен во втором положении, произвольная область преобразована *Пером* в вариант два, выполнена заливка (желтый цвет). Рис. 101.

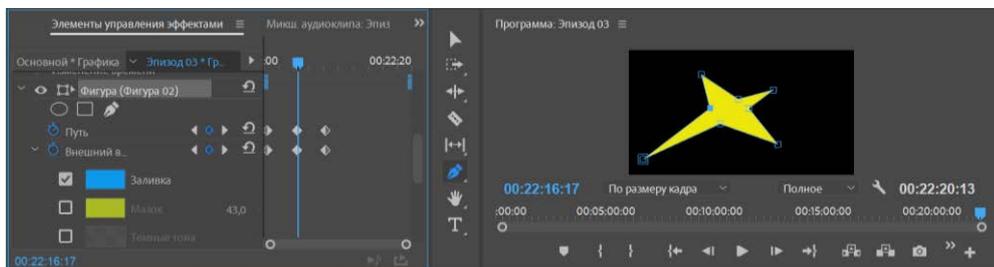


Рис. 101. Этап 2

Этап 3. В окне *Элементы управления эффектами*, в настройке *Фигура (Фигура 02)*, плейхед переведен в третье положение, произвольная область преобразована *Пером* в вариант три, выполнена заливка (синий цвет). Рис. 102.

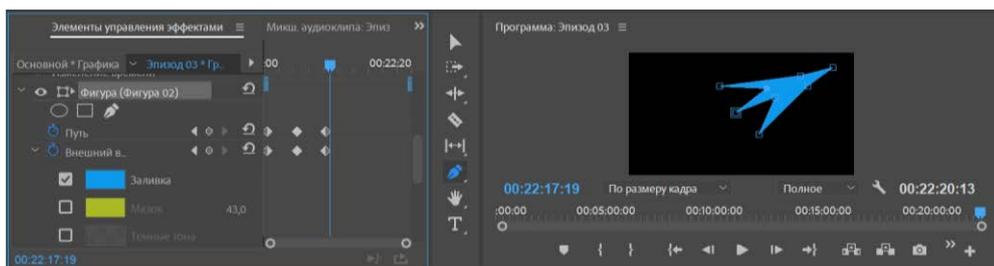


Рис. 102. Этап 3

Этап 4. В окне *Элементы управления эффектами*, в настройке *Фигура (Фигура 02)*, плейхед переведен в четвертое положение, произвольная

область преобразована *Пером* в вариант четыре, выполнена заливка (бледно голубой цвет). Рис. 103.

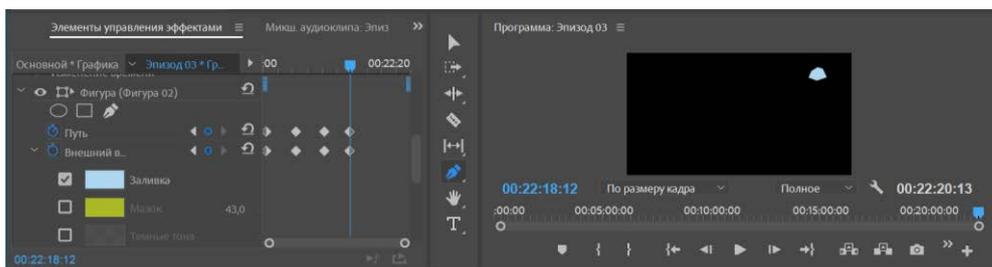


Рис. 103. Этап 4

В результате, пользователь получит быстрое преобразование изображения от красного облака до чуть голубоватой звезды. Таким образом был построен эффект анимации. Рис. 104.

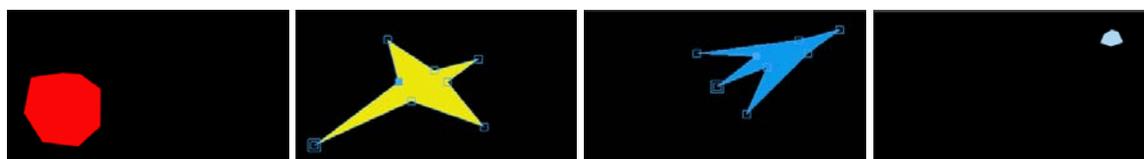


Рис. 104. Эффект анимации

Аналогичные преобразования можно выполнять и с геометрическими примитивами, внося изменения в их положение, поворот, масштаб и заливку.

Всем специалистам видеомонтажа желаю успешно освоить работу с эффектами и титрами в программе Adobe Premiere Pro CC. Это очень украсит ваши проекты. Вспомним великие слова Конфуция: «Услышал — забыл, увидел — запомнил, сделал сам — понял».

Приложение

1. Список использованных *Переходов* с указанием страниц.

Название <i>Перехода</i>	Страница
<i>Диафрагма в виде круга</i>	12
<i>Клиновидное вытеснение</i>	11
<i>Листание страницы</i>	13
<i>Перекрестный наплыв</i>	11
<i>Погружение в белый</i>	11
<i>Радиальное вытеснение</i>	11
<i>Разбиение</i>	12
<i>Растворение пленки</i>	10
<i>Световые лучи VR</i>	12
<i>Сферическое размытие VR</i>	12
<i>Утечка цветности VR</i>	13
<i>Циферблат</i>	11

2. Список использованных *Эффектов* с указанием страниц. Таблица дополнена названиями соответствующих Папок в окне *Эффекты*.

Название <i>Эффект</i>	Страница	Папка в окне <i>Эффекты</i>
<i>Proc Amp</i>	16	<i>Изменить</i>
<i>Базовый 3D</i>	23	<i>Перспектива</i>
<i>Виньетка</i>	24	Окно <i>Цвет Lumetri</i>
<i>Вихревое смещение</i>	17	<i>Искажение</i>
<i>Выделение краев</i>	22	<i>Стилизация</i>
<i>Движение</i>	14	Окно <i>Элементы управления эффектами</i>
<i>Заменить на цвет</i>	17	<i>Коррекция цвета</i>
<i>Извлечь</i>	16	<i>Изменить</i>
<i>Изменение альфа-канала</i>	21	<i>Прозрачное наложение</i>
<i>Имя клипа</i>	20	<i>Видео</i>
<i>Искажение линзы</i>	23	<i>Искажение</i>
<i>Ключ Ultra</i>	24	<i>Прозрачное наложение</i>
<i>Микширование каналов</i>	17	<i>Коррекция цвета</i>
<i>Мозаика</i>	19	<i>Стилизация</i>
<i>Направленное размытие</i>	18	<i>Размытие и резкость</i>
<i>Огрубление краев</i>	22	<i>Стилизация</i>
<i>Пастеризация</i>	19	<i>Стилизация</i>

<i>Пороговое значение</i>	19	<i>Стилизация</i>
<i>Проекция VR</i>	21	<i>Видео с погружением</i>
<i>Радиальная тень</i>	23	<i>Перспектива</i>
<i>Размытие камеры. Маска</i>	22	<i>Размытие и резкость</i>
<i>Размытие камеры</i>	15	<i>Размытие и резкость</i>
<i>Размытие по Гауссу</i>	18	<i>Размытие и резкость</i>
<i>Растушевка границ</i>	22	<i>Преобразовать</i>
<i>Свечение VR</i>	20	<i>Видео с погружением</i>
<i>Скошенные края</i>	23	<i>Перспектива</i>
<i>Скручивание. Маска</i>	22	<i>Искажение</i>
<i>Соляризация</i>	19	<i>Стилизация</i>
<i>Тайм-код</i>	20	<i>Видео</i>
<i>Текст</i>	20	<i>Видео</i>
<i>Тиснение</i>	20	<i>Стилизация</i>
<i>Увеличение</i>	23	<i>Искажение</i>
<i>Увеличить четкость</i>	19	<i>Размытие и резкость</i>
<i>Фильтр цвета</i>	17	<i>Контроль изображения</i>
<i>Фрактальный шум VR</i>	20	<i>Видео с погружением</i>
<i>Хроматические аберрации VR</i>	20	<i>Видео с погружением</i>
<i>Цветные маски</i>	23	<i>Проект</i>
<i>Цветовое тиснение</i>	20	<i>Стилизация</i>
<i>Цветовой баланс HLS</i>	18	<i>Коррекция цвета</i>
<i>Цветовой баланс RGB</i>	18	<i>Коррекция цвета</i>
<i>Эффекты освещения</i>	16	<i>Изменить</i>

Учебно-методическое пособие

ШАТОХИНА С. Н.

**ТЕХНОЛОГИЯ
ВИДЕОМОНТАЖА**
Эффекты и титры

© Академия медиаиндустрии

© Редакционно-издательский отдел

Редактор: Д. А. Сребницкая
Дизайн обложки: Ю. С. Головки
Верстка: А. В. Пусовский

Подписано в печать 15.03.2021 г. Тираж — 150 экз.
Объем — 2,4 п. л. Формат — 60x84/16.
Редакционно-издательский отдел «Академии медиаиндустрии».
Типография «Академии медиаиндустрии»,
Москва, ул. Октябрьская, д. 105, корп. 2.