

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
АКАДЕМИЯ МЕДИАИНДУСТРИИ

С. Н. ШАТОХИНА

**ТЕХНОЛОГИЯ
ВИДЕОМОНТАЖА
ADOBE PREMIERE PRO CC 2022**

МОСКВА
2022

УДК 004.91

ББК 85с

Ш28

Рецензент:

Мизеров С. Д., кандидат философских наук, профессор-консультант Академии медиаиндустрии, член Евразийской академии телевидения и радио, почетный работник высшего профессионального образования РФ.

Шатохина С. Н.

Ш28 Технология видеомонтажа (Adobe Premiere Pro CC 2022). Учебно-методическое пособие. — М. : Академия медиаиндустрии, 2022. — 143 с.
ISBN 978-5-902899-61-7

В предлагаемом учебно-методическом пособии рассматривается работа с популярной программой видеомонтажа Adobe Premiere Pro CC. Читатель познакомится, как строить проект на монтажном столе, как его редактировать, как работать с эффектами и цветом, как работать с текстом (заголовки, титры) и как решать вопросы включения анимации в проект.

Материал систематизирован на основе читаемого автором курса «Видеомонтаж (Adobe Premiere Pro CC)» в «Академии медиаиндустрии (ИПК работников ТВ и РВ)».

УДК 004.91

ББК 85с

ISBN 978-5-902899-61-7

© Шатохина С. Н., 2022

© Академия медиаиндустрии, 2022

Оглавление

СЛОВО РЕЦЕНЗЕНТА	5
ОТ АВТОРА	6
ЧАСТЬ 1. ТЕХНОЛОГИЯ ВИДЕОМОНТАЖА (ADOBE PREMIERE PRO CC 2022).....	7
1.1. ОТКРЫТИЕ И НАСТРОЙКА ПРОЕКТА	7
1.2. ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ ОКОН ПРОГРАММЫ.....	11
1.3. ТИПЫ КЛИПОВ.....	14
1.4. ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ОСНОВНЫХ ОКОН ПРОГРАММЫ.....	16
1.4.1. Окно Проект.....	16
1.4.2. Окно Источник	24
1.4.3. Окно Таймлайн	28
1.4.4. Окно Программа.....	40
1.4.5. Окно Инструменты.....	41
1.5. ОКНО УСТАРЕВШИЙ ЗАГОЛОВОК	45
1.5.1. Структура окна Устаревший заголовок	45
1.5.2. Ввод текста титров	47
1.5.3. Установка фона к титрам.....	48
1.5.4. Бегущие титры	49
1.5.5. Сохранение заголовка как файл.....	49
1.6. ЭФФЕКТЫ	50
1.6.1. Основные правила работы с эффектами	50
1.6.2. Видеоэффекты	53
1.6.3. Аудиоэффекты.....	61
1.6.4. Цветокоррекция.....	67
1.6.5. Переходы.....	74
1.7. ПОДПИСИ	79
1.7.1. Создание подписей.....	79
1.7.2. Экспорт подписей.....	82
1.8. ТЕКСТ И ГРАФИКА НА ЭКРАНЕ.....	83
1.8.1. Текст на экране	84
1.8.2. Движение текста.....	84
1.8.3. Построение геометрических фигур	85
1.8.4. Анимация нескольких слоев	86
1.8.5. Шаблоны окна Основные графические элементы	88
1.9. МАРКЕРЫ.....	91
1.10. НЕКОТОРЫЕ ПРИЕМЫ МОНТАЖА.....	94

1.10.1. Кадрирование изображения	94
1.10.2. Изменение скорости для группы клипов	94
1.10.3. Звуковая согласованность между клипами	95
1.10.4. Запись аудиоклипа	95
1.10.5. Аудио 5.1.....	96
1.10.6. Добавление J-среза и L-среза.....	97
1.10.7. Выполнение разреза клипов на всех треках	98
1.10.8. Создание прозрачной цветовой области в кадре	98
1.10.9. Создание прозрачной области в титрах	99
1.10.10. Статические видеоэффекты	100
1.10.11. Режим «Стоп-кадр».....	100
1.10.12. Монохромность	101
1.10.13. Создание подэпизода и подклипа.....	102
1.10.14. Удаление выбранного интервала в окнах Источник и Программа.....	103
1.10.15. Синхронизация	103
1.10.16. Блокировка трека	103
1.10.17. Переключение шкалы времени.....	104
1.10.18. Определение установок текущего эпизода.....	104
1.10.19. Вложенные эпизоды	104
1.10.20. Многокамерный Режим.....	104
1.10.21. Работа с альфа-каналом.....	106
1.10.22. Определение общего хронометража проекта.....	107
1.10.23. Использование прозрачного видео.....	107
1.10.24. Работа со стыком.....	108
1.10.25. Управление целевыми дорожками	109
1.10.26. Копирование эффектов.....	109
1.10.27. Сохранение эффектов	110
1.10.28. Создание карандашного и цветного негативного изображения.....	110
1.10.29. Построение полиэкрана.....	111
1.10.30. Использование эквалайзеров	111
1.10.31. Использование футажа	113
1.10.32. Одновременна работа с двумя проектами	114
1.11. СОХРАНЕНИЕ ПРОЕКТА	115
ЧАСТЬ 2. ПРИЛОЖЕНИЯ.....	116
2.1. ЗАГОЛОВОК. ТИТРЫ	116
2.2. ВИДЕОЭФФЕКТЫ ДВИЖЕНИЯ, ИСКАЖЕНИЯ И ЦВЕТКОРРЕКЦИИ.....	122
2.3. ВИДЕОПЕРЕХОДЫ.....	133
2.4. ОСНОВНЫЕ ГРАФИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ	136
ЛИТЕРАТУРА.....	143

Слово рецензента

Перед нами очередное издание учебного пособия кандидата технических наук, доцента Академии медиаиндустрии С. Н. Шатохиной «Технология видеомонтажа». Оно посвящено программе Adobe Premiere Pro CC версии 2022 года. Первое впечатление от знакомства с ним: удивительная работоспособность автора! Дело не только в том, что пособия С. Н. Шатохиной появляются практически каждый год и во все более совершенном формате по сравнению с предыдущими. В частности, данное издание — это третье, выходящее в цвете, что существенно для освоения пользователями всей палитры возможностей Adobe Premiere. Но главное, что отличает преподавательскую и научную деятельность Светланы Николаевны — глубина освоения материала, точность формулировок, скрупулезность в деталях и динамичность реагирования на новое в науке и технике видеомонтажа в системе Adobe.

В первой части подробно, по сути, «с нулевой отметки» от открытия и настройки проекта автор ведет пользователя через разъяснение технологической связи и возможностей основных окон программы, разновидностей клипов и управления видео и аудио эффектами в работе с клипами до сохранения проекта и его записи в виде готового фильма. Здесь обращается внимание читателя на изменения в программе выпуска 2022 года. Например, по собственному опыту знаю, насколько непросто работать с подписями. Поэтому автор сосредоточивает внимание читателя на более совершенных способах решения этой и других проблем в новой версии программы. Основательно описаны обновлённые опции работы с текстом и геометрическими фигурами. Показаны правила построения анимации с использованием нескольких слоев, заданных через окно «Основные графические элементы».

Вторая часть — Приложения. Это четыре достаточно объемных раздела с разбором трудностей в работе режиссера монтажа с заголовками и титрами, видеоэффектами и видеопереходами, а также основными графическими элементами. Ни в одном из предыдущих методических пособий автора по Adobe Premiere такой детализации не было.

В Приложениях много места отведено работе с заданным по умолчанию видеоэффектом «движение», что вполне закономерно, так как эта опция — одна из наиболее используемых для изображения перемещения объекта (объектов) в разных направлениях, увеличения или уменьшения, «оживления» фотографии, словом, для придания кадру динамики, большей художественной выразительности. Этой цели служат и другие эффекты, работать с которыми достаточно сложно:

освещение, корректировка света и цвета, цветовой баланс, четкость изображения, преобразование цветного изображения в монохромное и др.

Наконец, в разделе Приложений «Основные графические элементы» пошагово прописаны наиболее сложные приемы создания текста, работы с «фигурами», шаблонами анимационного дизайна с помощью режима «графика» во взаимосвязи с окном «Элементы управления эффектами».

Замечательной особенностью книги является большое количество крайне необходимых для такого пособия качественных иллюстраций — всего в основном разделе и в Приложениях представлено 238 рисунков. Все схемы, рисунки и фотографии выполнены в цвете, а это особенно важно при изучении молодыми специалистами методики работы с видеоэффектами. Вижу в этом заслугу не только автора, но и инженера А. В. Пусовского, принявшего активное участие в подготовке книги к изданию.

Думаю, читатель, ознакомившись с новой книгой С. Н. Шатохиной, согласится, что библиотека Академии медиаиндустрии и книжные полки специалистов пополнились интересным и необходимым учебным пособием.

С. Мизеров,

доцент, Почетный работник высшего
профессионального образования РФ

От автора

Предлагаемое методическое пособие «Технология Видеомонтажа (Adobe Premiere Pro CC 2022)» является продолжением ранее выпущенных работ «Шатохина С. Н. Технология Видеомонтажа. — М. : Академия медиаиндустрии, 2019. — 226 с.» и «Шатохина С. Н. Технология Видеомонтажа. Эффекты и титры. — М. : Академия медиаиндустрии, 2021. — 38 с.».

Данное пособие ориентировано на новую русифицированную версию программы Premiere 2022. Последовательность изложения материала соответствует программе учебного курса «Видеомонтаж», который читается сегодня автором в Академии медиаиндустрии.

В работе показаны новым возможностям системы и значительно расширен иллюстративный материал.

В приведенных Приложениях даются не только примеры конечных результатов использования того или иного эффекта, но в некоторых случаях дается полная, пошаговая последовательность настройки выбранного эффекта.

Часть 1. Технология видеомонтажа (Adobe Premiere Pro CC 2022)

1.1. Открытие и настройка проекта

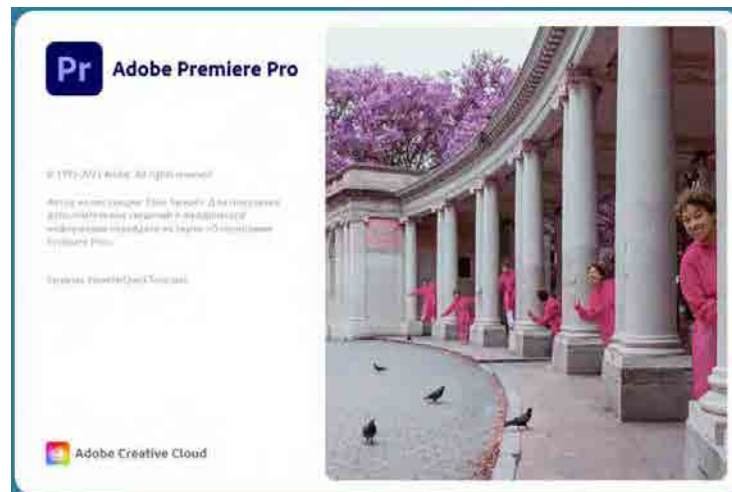


Рис. 1. Заставка программы

Работа системы **Adobe Premiere Pro CC 2022** начинается с открытия проекта и выполнения необходимых настроек ее программ. Первое окно, которое программой предлагается пользователю, показано на Рис. 2.

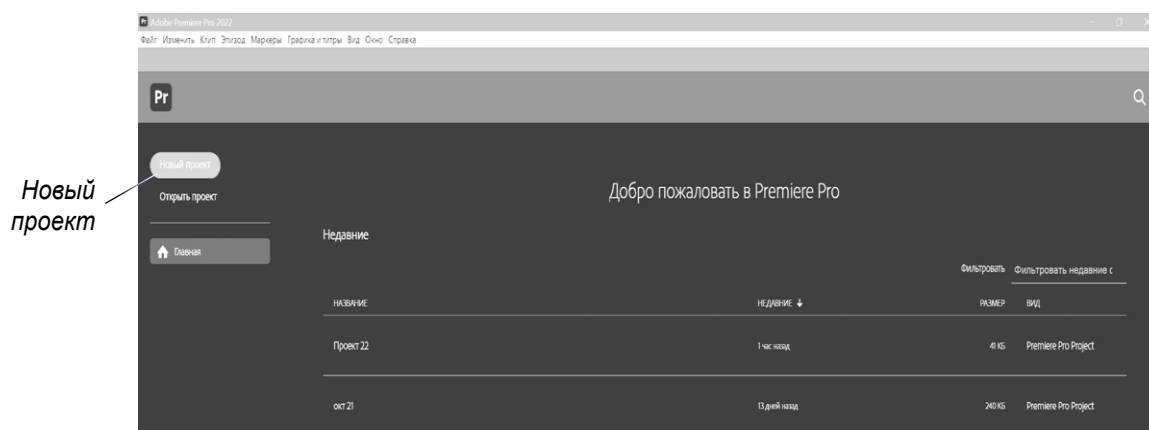


Рис. 2. Первое окно программы **Premiere Pro**

При первом обращении к программе в окне следует выбрать режим создания **нового проекта**. В результате чего открывается окно **Новый проект**. Рис. 3.

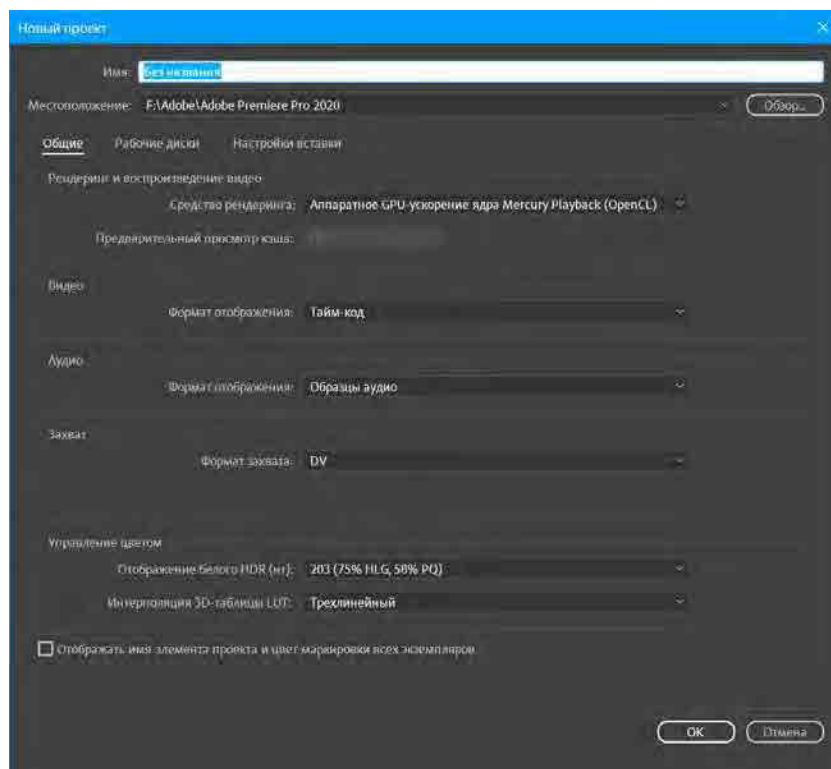


Рис. 3. Окно *Новый проект*

В окне **Новый проект** пользователь должен ввести свое название проекта и проверить предлагаемые **настройки проекта**. Это прежде всего форматы видео, аудио и захвата, а также путь к папкам, где сохраняются рабочие и основные файлы проекта.

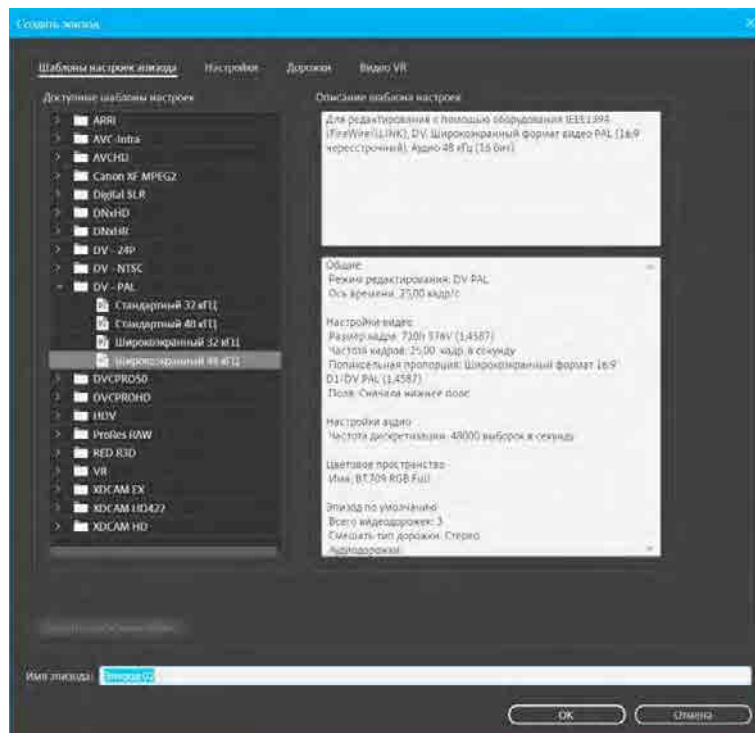
Кроме **настроек проекта** в системе предусмотрены еще **настройки эпизода** и **текущие настройки**, к которым пользователь может вернуться во время выполнения видеомонтажных работ.



Определение. *Эпизодом* называется область монтажного стола (**Таймлайн**), где устанавливаются клипы в соответствии со сценарием создаваемого фильма (проекта).

Настройки эпизода задаются либо при открытии проекта, либо при переходе на новый эпизод внутри одного проекта, для чего используется окно **Создать эпизод**. Рис. 4.

Количество эпизодов в проекте не ограничено.

Рис. 4. Окно **Создать эпизод**

Примечание. Здесь и далее предлагаемое описание технологических действий пользователя будет оформлено по схеме:

Cx=> Действие 1 / Действие 2 / и т. д.

Схема действий пользователя для открытия и настройки нового эпизода, будет следующей:

Cx=> Клавиша <Ctrl>+N.

Если пользователя устраивает выбранная настройка эпизода, то установки других закладок этого же окна следует оставить без изменений. В противном случае желаемые значения должны быть введены пользователем самостоятельно.

В закладке **Текущие настройки** (установки), такие как яркость экрана, периодичность и количество автосохранений проекта, начальная длительность статических клипов, длительность аудио- и видеопереходов и другие, могут изменяться пользователем в любой момент работы с программой.

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

Cx=> Изменить (основное меню) / Установки / выбрать нужную установку.

Перечень текущих настроек показана на рис. 5.

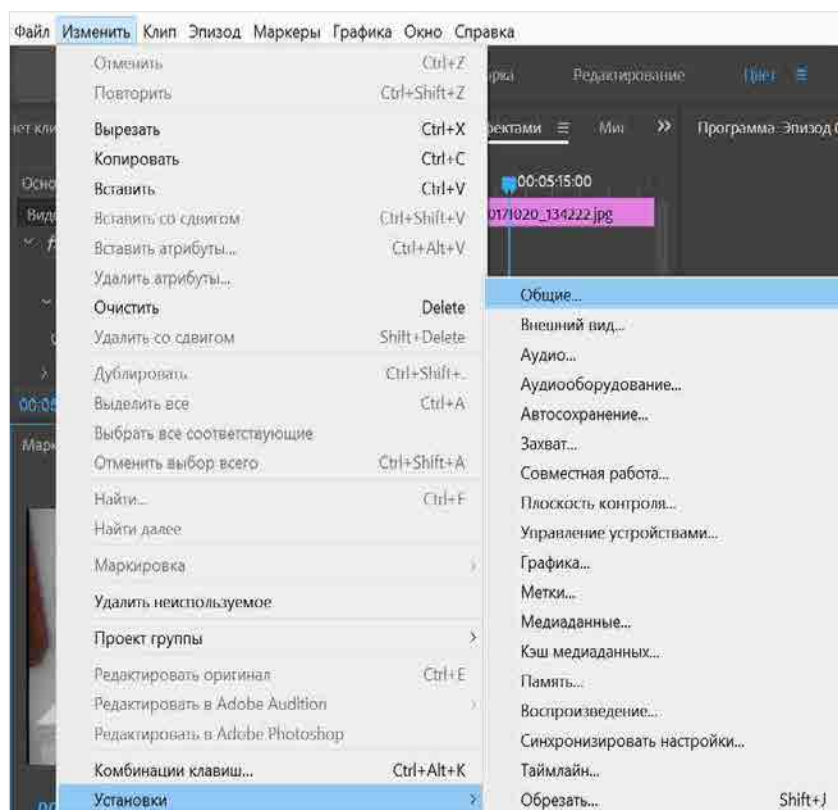


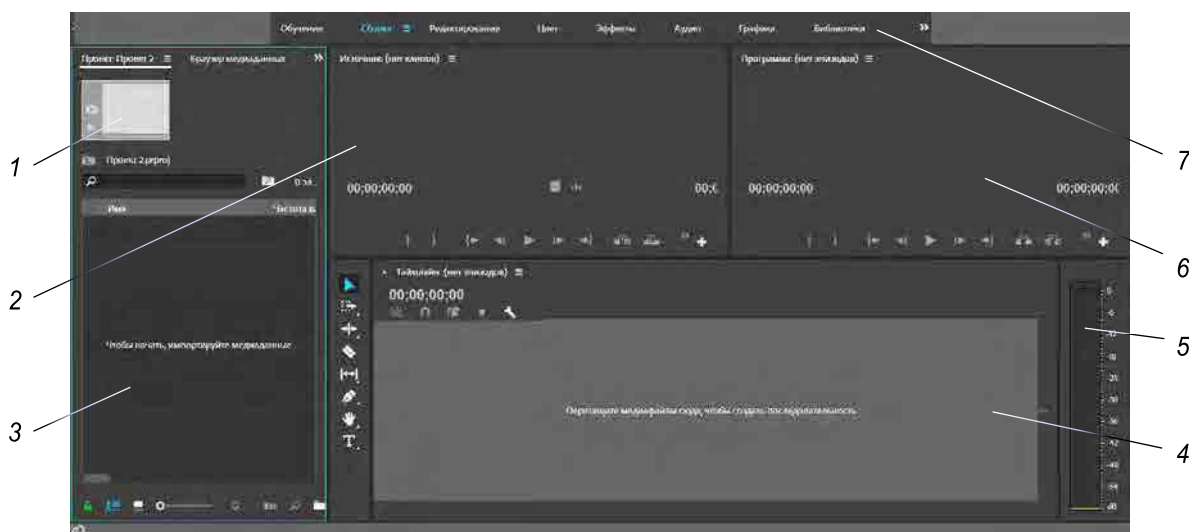
Рис. 5. Перечень текущих настроек (установок)

1.2. Технологическая связь окон программы

Открывая новый проект, программы **Adobe Premiere Pro CC** выводит на экране стартовое расположение окон, которое показано на рис. 6.

К основным рабочим окнам следует отнести:

- **Проект (Project)** — сбор исходных файлов;
- **Таймлайн (Timeline)** — монтажный стол;
- **Программа (Program)** — просмотр фильма;
- **Инструменты (Tools)** — набор инструментов для работы на монтажном столе.



- 1 — Окно **Проект**; 2 — Окно **Источник**;
 3 — Окно **Инструменты**; 4 — Окно **Таймлайн**;
 5 — **Измеритель звуковой дорожки**;
 6 — Окно **Программа**; 7 — **Селекторная панель**.

Рис. 6. Стартовое положение окон программы **Adobe Premiere Pro CC**

Что касается остальных рабочих окон программы, то они направлены либо на построение заголовков (титров) и создание эффектов, либо на упрощение некоторых процессов видеомонтажа:

- **Заголовок (Title)** — построение титров;
- **Источник (Source)** — редактирование клипов перед установкой их на монтажный стол;
- **Эффекты (Effects)** — набор переходов, видео- и аудиоэффектов;
- **Элементы управления эффектами (Effect Controls)** — построение динамики эффектов по каждой настройке;

- **Области Lumetri Scores** — отражает цветовые характеристики клипов, используя векторограммы и гистограммы;
- **Микширование аудиодорожек** (Audio Track Mixer) — настройка аудиотреков;
- **Микширование аудиоклипов** (Audio Clip Mixer) — настройка динамики громкости клипа;
- **Браузер медиаданных** — выбор файлов;
- **Многокамерная передача** (Multi-Camera) — одновременная обработка нескольких файлов;
- **Настройка смежных клипов** (Trim) — обработка стыков;
- **Цветокоррекция. Цвет Lumetri** (Lumetri Color) — настройка цвета видеофайла, изображения или фильма.

Для открытия любого нужного окна следует использовать предлагаемую схему:

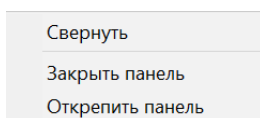
*Сх=> **Окно** (основное меню) / далее выбор.*

Селекторная панель предназначена для быстрой подготовки экрана к выбранному режиму видеомонтажных работ. По умолчанию панель всегда открыта на экране. Рис. 7.



Рис. 7. Селекторная панель

Чтобы закрыть Селекторную панель, следует воспользоваться контекстным меню в левой свободной области панели.

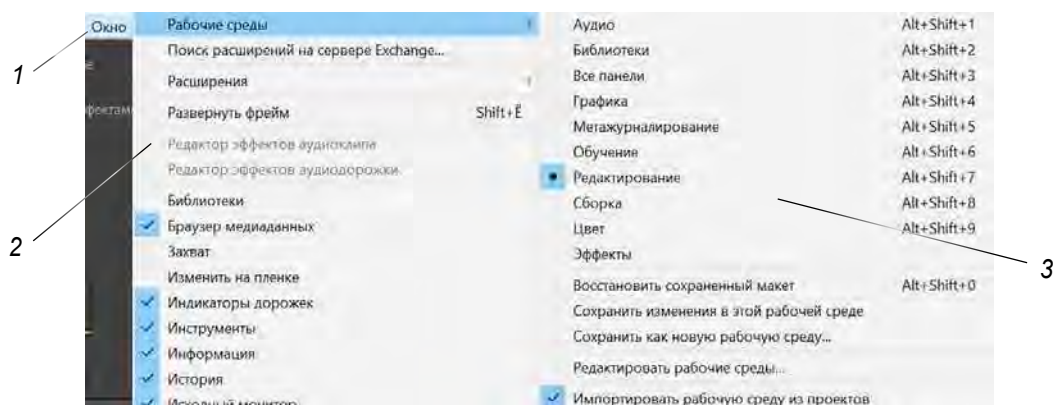


Чтобы восстановить Селекторную панель на экране, нужно:

*Сх=> **Окно** (основное меню) / **рабочие среды** / **восстановить сохраненный макет**.*

Кроме того, перейти к нужному режиму можно по схеме:

*Сх=> **Окно** (основное меню) / **рабочие среды** / далее выбор нужного режима. Рис. 8.*



1 — Основное меню; 2 — рабочая среда; 3 — выбор режима.

Рис. 8. Выбран режим **Редактирование**

1.3. Типы клипов

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

- **Видеозапись** (Video);
- **Звук** (Audio);
- **Фильм** (Movie);
- **Изображение** (Image);
- **Фигуры** (Shapes);
- **Текст** (Text);
- **Подписи** (Signatures);
- **Заголовок** (Title);
- **Специальные клипы**;
- **Эпизод** (Sequence).

Следует обратить внимание на то, что при установке клипов на трек все вышеперечисленные типы занимают обязательно свою дорожку.

Клип типа **Видеозапись** предполагает использование только видеодорожки.

Клип типа **Фильм** раскладывается на видео- и звуковую дорожку, и определяется такой клип как «связанный». (если кнопка **Связывание выделенной области** (Linked Selection на панели окна **Таймлайн** включена). Чтобы «развязать» такой клип, следует его выделить и отключить кнопку **Связывание выделенной области**.

К клипам типа **Звук** относятся монозаписи, адаптивные, стандартные и шестиканальные (**5.1**) звукозаписи. На монтажном столе для этих клипов используются соответствующие звуковые дорожки. Рис. 9.

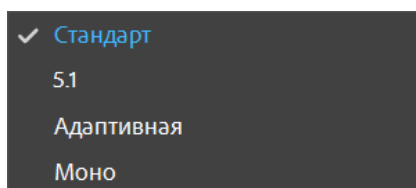


Рис. 9. Типы звуковых дорожек

К клипам типа **Текст** относятся те файлы, которые формирует программа на видео треке в режиме **Графика** при написании текста.

К клипам типа **Подписи** относятся те файлы, которые формирует программа на специальной дорожке **С1** в режиме **Подписи и графика**.

К клипам типа **Заголовок** относятся те файлы, которые формирует программа через окно **Устаревший заголовок**.

К клипам типа **Фигуры** относятся те файлы, которые формирует программа на видео треке в режиме **Графика**, при построении свободной области или в работе с простейшими графическими примитивами.

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

К специальным клипам (рис. 10) относятся:

Эпизод — последовательность, состоящая из видео- и аудиодорожек, на которых выполняется монтаж;

Ссылка на проект — формирует ссылку на другой проект, как на вложенный, в виде папки;

Автономный файл — временно используемый файл, который позднее заменяется реальным клипом;

Корректирующий слой — регулирующий слой для задания эффектов;

Полосы и тон — настроечная таблица;

Черный экран — черный фон;

Цветная маска — цветовой фон;

Начало универсального отчета — универсальный отсчет времени;

Прозрачное видео — это клип для работы с эффектами определения области кадра (например *круг*).

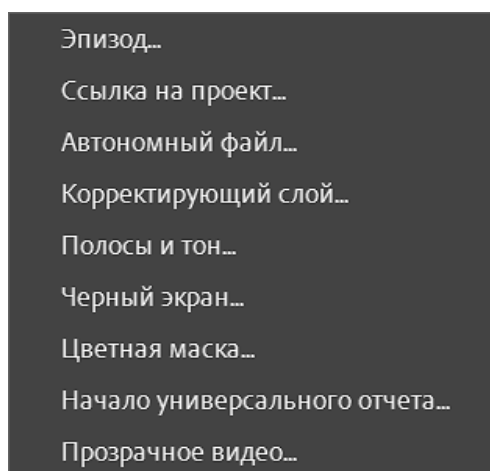


Рис. 10. Специальные клипы

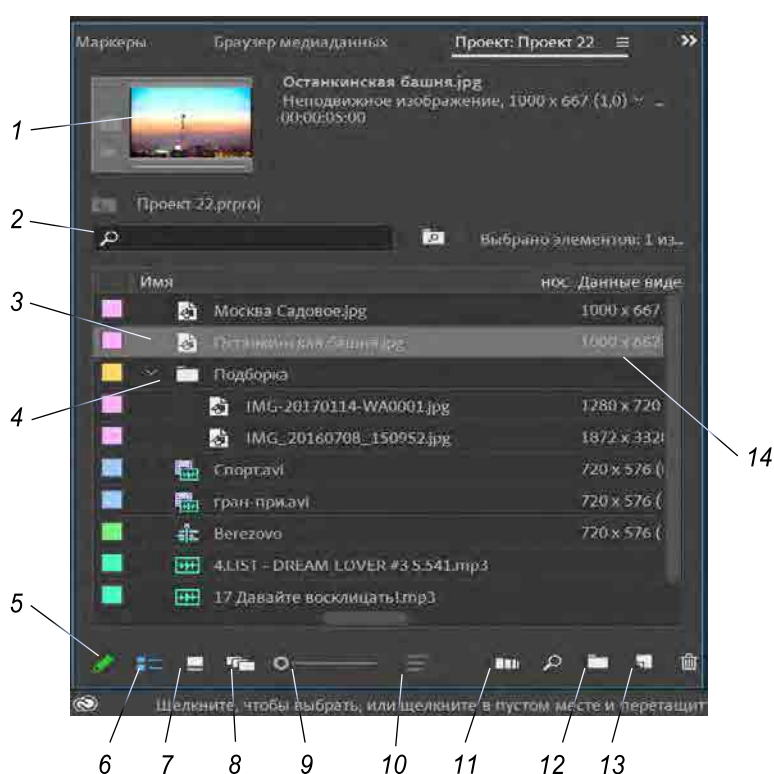
1.4. Функциональные возможности основных окон программы

Основными окнами будем считать те окна программы, которые обязательно используются в технологическом процессе видеомонтажа.

1.4.1. Окно Проект

Окно **Проект** является стартовым для выполнения видеомонтажных работ.

Рис. 11.



- 1 — Окно предварительного просмотра; 2 — Поисковое поле;
- 3 — Мастер-клипы; 4 — Новая подборка (или папка для вложенных клипов);
- 5 — Проект доступен для записи (и только для чтения, если значок «замок»);
- 6 — Представление мастер-клипов в виде списка;
- 7 — Представление мастер-клипов в виде картинок;
- 8 — Представление произвольных форм; 9 — Масштаб;
- 10 — Сортировка значков;
- 11 — Автоматический перенос клипов на трек;
- 12 — Создание новой подборки (папки);
- 13 — Выбор специальных клипов; 14 — Метаданные.

Рис. 11. Окно **Проект**

Здесь собираются все исходные файлы, образуя своеобразную библиотеку. Файл, импортированный в окно **Проект**, называется **мастер-клип**. Допускается также использовать термин «**клип**».

1.4.1.1. Импорт клипа в окно Проект

В окно **Проект** клипы могут быть перемещены из окна **Браузер медиаданных** или из **Проводника**.

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

1. *Сх=> Файл / Импорт / выбрать нужный файл в открывшемся окне Проводника / кнопка Открыть (или дважды щелкнуть мышью по выбранному файлу).*

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

3. *Сх=> Перетащить нужный файл из окна Браузер медиаданных в окно Проект.*

Если перенести клип из окна **Браузер медиаданных** сразу на трек, то он автоматически установится и в окне **Проект**.

Если исходный документ был ранее подготовлен программой **Adobe Photoshop**, то в окно **Проект** может быть перенесен многослойный документ полностью либо отдельные его слои.

Сх=> В окне Проект открыть контекстное меню / Импорт / выбрать многослойный документ, подготовленный программой Adobe Photoshop / в окне Импорт многослойного документа (рис. 12) указать режим работы со слоями (рис. 13) / ОК.

Подробнее о режимах работы со слоями при импорте документа, подготовленного программой **Adobe Photoshop**:

1. **Объединить все слои** — все слои представлены как один клип.
2. **Совмещенные слои** — все выбранные слои представлены как один клип.
3. **Отдельные слои** — выбирается только один слой, и он представлен как один клип.
4. **Набор кадров** — документ импортируется в окно **Проект** как отдельная последовательность (эпизод) плюс все слои как отдельные клипы.

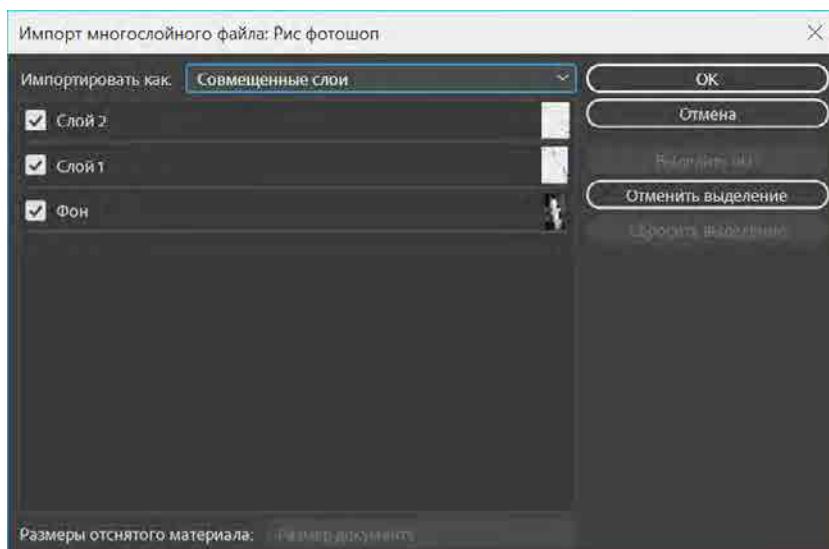


Рис. 12. Окно **Импорт многослойного документа**

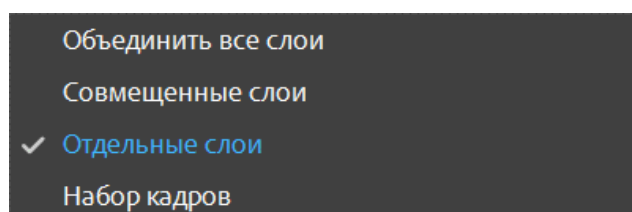


Рис. 13. Режимы работы со слоями

Специальные клипы открываются в окне **Проект** кнопкой **Новый элемент**.

*Сх=> Окно **Проект** / кнопка **Новый элемент** / выбрать специальный клип / задать или подтвердить установки клипа / **ОК**.*

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

1.4.1.2. Расположение клипов в окне Проект

Клипы в окне **Проект** могут быть представлены в виде списка названий, которые дополнены этикеткой, цветовой меткой и метаданными, либо в виде картинок клипов.

Чтобы просмотреть любой клип списка непосредственно в окне **Проект**, можно воспользоваться просмотрным рабочим окном. Рис. 14.

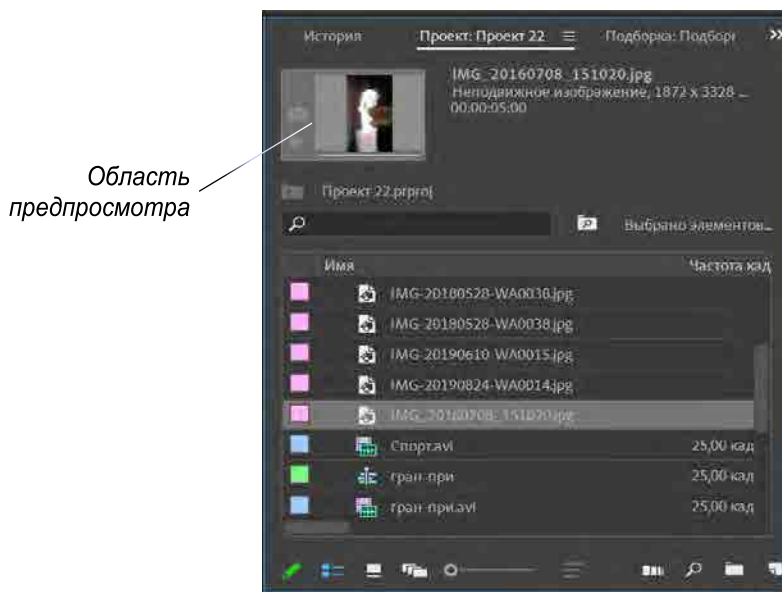


Рис. 14. Окно **Проект**. Выделенный клип виден в области предпросмотра

Чтобы открыть рабочее окно, действия будут такими:

Сх=> В области названия окна **Проект** открыть контекстное меню / установить флажок **Область предпросмотра** / выделенный клип отражается в области предпросмотра. Рис. 14.

1.4.1.3. Замена миниатюр

В настоящей версии введен термин **миниатюры**, определяющий ту картинку, которая ставится перед названием файла в окне **Проект**.

В предыдущих версиях программы, при переводе на русский язык, в литературе использовались термины: «**этикетки**», «**иконки**», «**пиктограммы**».

Далее по тексту могут быть использованы все допустимые термины.

В качестве миниатюры клипа программа по умолчанию использует стандартное изображение, разное для каждого типа клипов (рис. 16). Если в качестве пиктограммы желательно использовать первый кадр клипа, то действия должны быть следующие:

Сх=> Открыть меню панели окна **Проект** / **Миниатюры**.

Если же начальный кадр нужно заменить на другой, более выразительный кадр клипа, то:

Сх=> В окне **Проект** выделить клип / ползунком в окне просмотра найти нужный кадр / нажать кнопка **Кадр афиши**, расположенную в области предпросмотра. Рис. 15.

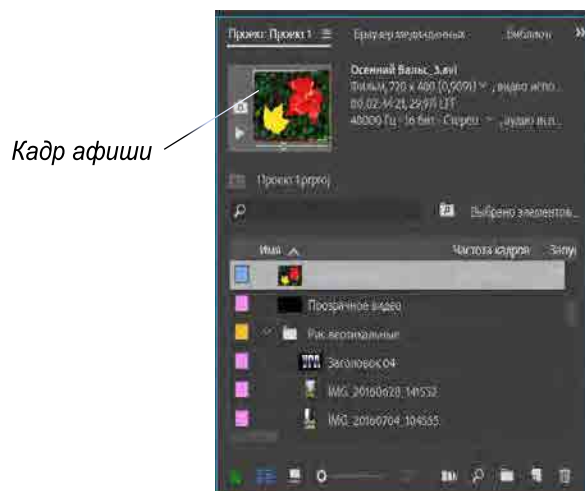


Рис. 15. Окно **Проект**. Выбран кадр афиши

Чтобы вернуться к стандартным этикеткам, нужно открыть контекстное меню в окне **Проект** и отключить функцию **Миниатюры**.

Результат изменения **миниатюр** показан на рис. 16.

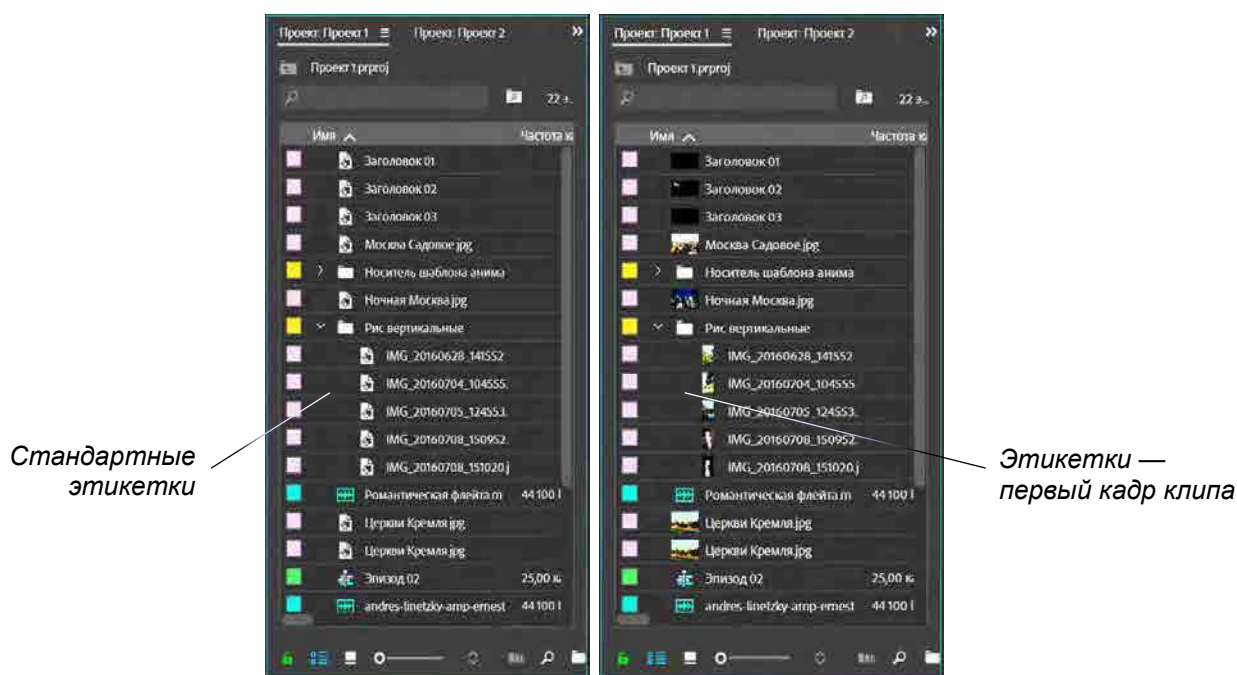


Рис. 16. Результат изменения **миниатюр**

1.4.1.4. Метаданные

Для более глубоко раскрытия всех характеристик и свойств клипов программой предусмотрено использование метаданных.



Определение. Метаданные — это дополнительная информация о клипах (в нашем случае).

Пользователь может принять метаданные, установленные программой по умолчанию. Рис. 17.

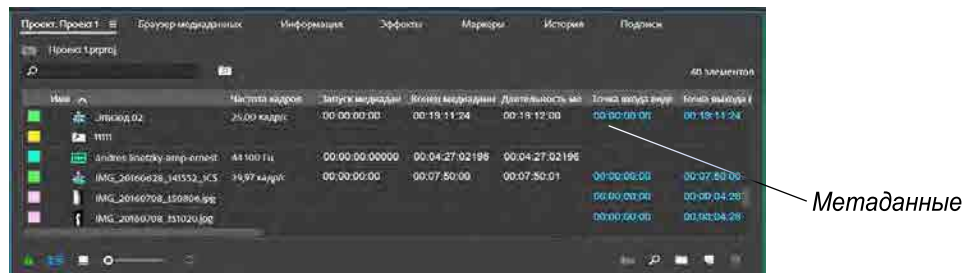


Рис. 17. Окно **Проект**. Частично раскрыты установленные метаданные

Можно ввести дополнительные данные, т. е. выбрать метаданные из предлагаемого системой списка или добавить новые используя окно **Отображение метаданных**.

На рис 18 показано окно **Отображение метаданных** с указанием тех папок, с метаданными которых может работать система, а на рис. 19 показаны метаданные, которые предлагает папка программы **Premiere Pro**.



Рис. 18. Окно **Отображение метаданных**. Общий вид

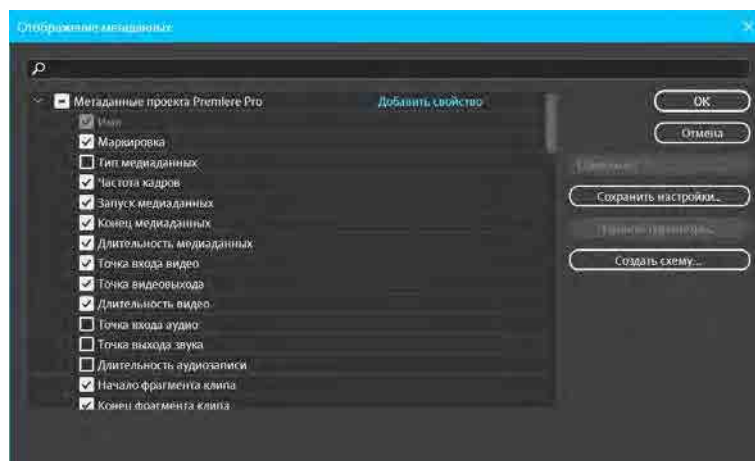


Рис. 19. Окно **Отображение метаданных**. Открыта папка **Premiere Pro**

Чтобы открыть окно **Отображение метаданных**, действия должны быть следующие:

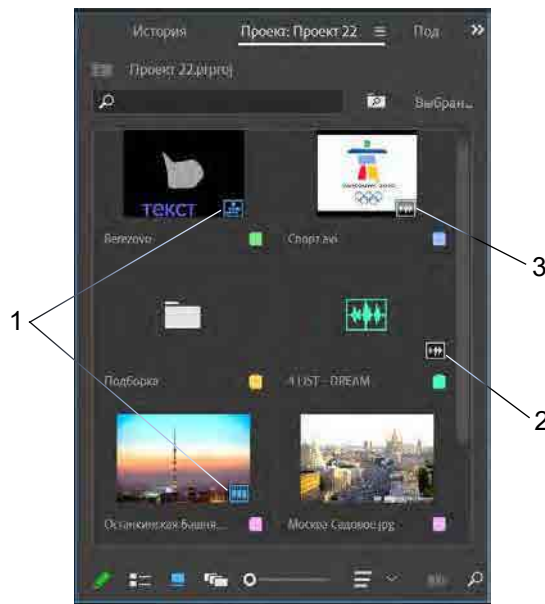
*Сх=> В области названия окна **Проект** открыть меню / **Отображение метаданных**.*

Возможно также дополнительно ввести новые, свои, метаданные, для чего следует воспользоваться командой **Добавить свойство** в окне **Отображение метаданных**. Рис. 18.

1.4.1.5. Просмотр и/или прослушивание клипа в окне **Проект**

Если в окне **Проект** клипы представлены в виде списка, то, выделив нужный клип, его можно просмотреть и/или прослушать в области предпросмотра.

Если клипы представлены в виде картинок, то каждый клип можно просмотреть или прослушать непосредственно в области картинки в окне **Проект**. Цвет маркировки указывает тип клипа (видео-, аудио-), а контекстное меню цвета маркировки раскрывает характеристики клипа. Цвет миниатюры говорит, установлен ли данный клип на трек Таймлайна (ч/б — не установлен, а синий — установлен). Рис. 20.



- 1 — Указатель типа клипа, установленного на трек;
- 2 — Указатели хронометража и других характеристик клипа через контекстное меню (рис. 21);
- 3 — Указатель типа клипа, не установленного на трек.

Рис. 20. Окно **Проект**. Клипы представлены в виде картинок

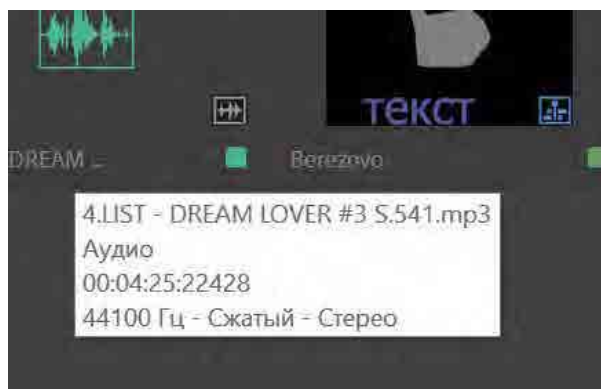


Рис. 21. Контекстное меню,
раскрывающее характеристики клипа (Рис. 20)

1.4.1.6. Раскадровка в окне Проект



Определение. Раскадровка — это процесс установки клипов в заданной сценарием последовательности.

Перед установкой нескольких клипов на трек в окне **Проект** 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 **Проект**, затем перенести выделенные клипы в новую папку окна и уже папку перенести на трек.

Если складывается необходимость выполнить предварительную раскадровку в окне, а клипы расположены в разных папках, то задача может быть решена следующим образом.

В окне **Проект** создаем еще одну папку и в эту новую папку переносим клипы из других папок в том порядке, который требует раскадровка. При установлении этой вновь сформированной папки в окно **Таймлайн** на треке клипы выстраиваются в заданном раскадровкой порядке.

1.4.1.7. Замена клипа в окне Проект

Для замены клипа в окне **Проект** схема будет такая:

*Сх=> Выбрать клип в окне **Проект**, который нужно заменить / открыть контекстное меню / **Заменить материал...** / выбрать клип для замены.*

Замена мастер-клипа в окне влечет за собой замену этого же клипа в окне **Таймлайн**.

1.4.1.8. Удаление клипа из окна **Проект**

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

*Сх=> Выделить клип / кнопка **Del**.*

*Сх=> Выделить клип / кнопка **Backspace**.*

*Сх=> Установить курсор на выбранный клип для удаления / открыть контекстное меню / **Очистить**.*

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

1.4.1.9. Открытие нескольких проектов

В программе **Premiere 2022** предусмотрена возможность открыть несколько проектов одновременно. В каждое окно проекта импортируются свои клипы. Эпизоды при этом могут быть как отдельные для каждого проекта, так и общими для всех проектов. При одновременной работе с несколькими эпизодами можно каждый эпизод открыть в своем окне.

Такая структура удобна для работы над большими проектами (художественные фильмы).

В данной версии программа предлагает для работы с несколькими проектами использовать функцию «Ссылка на проект».

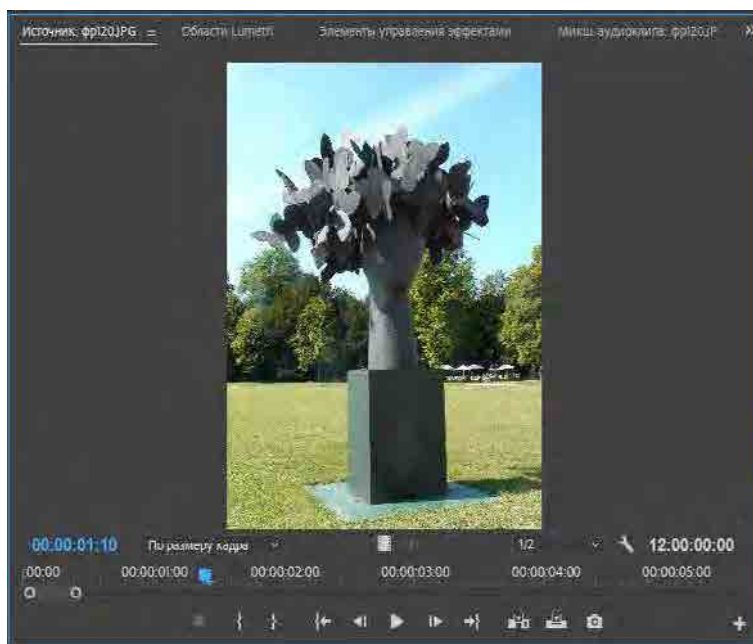
*Сх=> Кнопка **Новый элемент** в окне **Проект** / **Ссылка на Проект** / вписать название проекта, на который делается ссылка.*

В результате в окне исходного проекта появится папка с названием нового проекта ссылки. Двойным щелчком мыши на этой папке можно открыть новое окно **Проект**.

Следовательно, используя «ссылку на проект» внутри одного проекта может быть построено несколько равнозначных или иерархически связанных новых проектов.

1.4.2. Окно **Источник**

Окно **Источник** предназначено для редактирования клипов. Рис. 22.

Рис. 22. Окно **Источник**

Установить клип в рабочее окно **Источник** можно из окна **Проект** или из окна **Таймлайн**. Из окна **Проект** устанавливаем клип в окно **Источник** методом перемещения, а из окна **Таймлайн** — двойным щелчком мыши по клипу, стоящему на треке.

Если же клип был установлен в окно **Источник** из окна **Проект**, то, чтобы раскрыть видео- или аудио составляющую, достаточно воспользоваться кнопками перетаскивания только видео или только аудио, которые расположены на панели окна **Источник**. Рис. 23.

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

Рис. 23. Кнопки выбора **видео** или **аудио** часть клипа

Клип типа **фильм**, установленный на треке, может быть открыт в окне **Источник** как в части видео, так и в части аудио.

Двойной щелчок мышки на клипе типа **фильм**, стоящем на треке, открывает видео, а чтобы открыть аудио составляющую, как уже было отмечено выше, нужно воспользоваться соответствующими кнопками. Рис. 23.

На рис. 24. показано окно **Источник**, где раскрыт клип в части **видео**, а на рис. 25 показана звуковая дорожка этого же клипа.

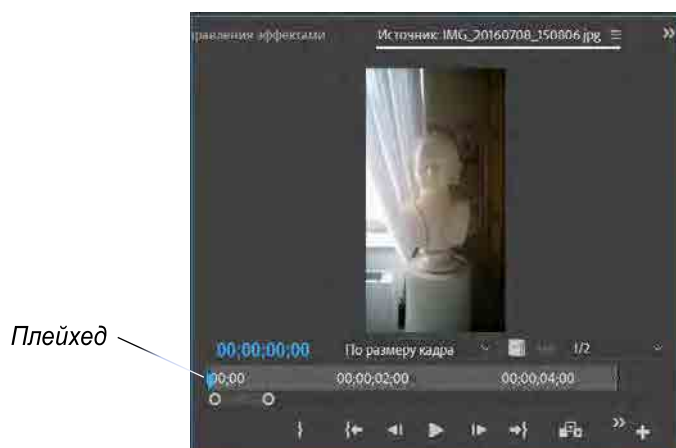


Рис. 24. Окно **Источник**.
Связанный клип открыт в части видео

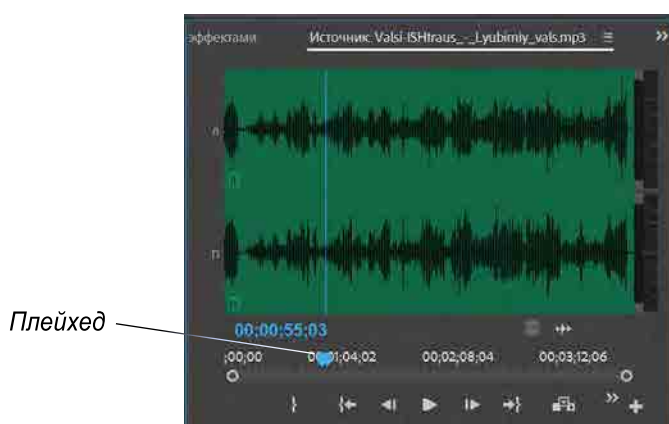


Рис. 25. Окно **Источник**.
Звуковая дорожка этого же клипа



Определение. Плейхед — это вертикальная линия, которая является указателем текущего времени или текущего кадра на треках монтажного стола и в окнах **Источник** и **Программа**.

Редактирование в области окна **Источник** предполагает выбор интервала клипа, который далее может быть установлен на трек, тиражирован, перемещен или удален.



Определение. Интервал — это выбранный временной участок клипа, который предполагается использовать в монтаже.

Задается интервал по схеме:

Сх=> В окне **Источник** установить плейхед на начало интервала / кнопка { (начальная точка) / установить плейхед на конец интервала / кнопка } (конечная точка).

В результате заданный интервал, ограниченный фигурными скобками, будет виден в области шкалы окна **Источник**. Рис. 26.

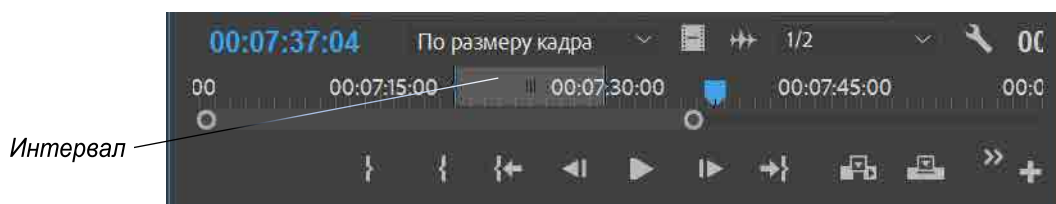
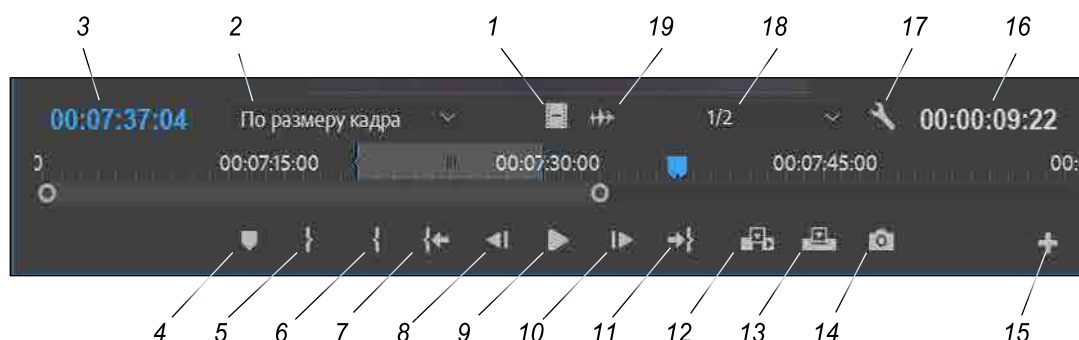


Рис. 26. Панель окна **Источник**. Выделен интервал



- 1 — Переместить только видео; 2 — Масштаб;
 3 — Тайм-код плейхеда; 4 — Маркер;
 5 — Конечная точка; 6 — Начальная точка;
 7 — Переход к начальной точке; 8 — Шаг назад;
 9 — Пуск; 10 — Шаг вперед; 11 — Переход к конечной точке;
 12 — Вставка интервала со сдвигом; 13 — Вставка интервала без сдвига;
 14 — Сохранение кадра (стоп-кадра); 15 — Панель дополнительных кнопок;
 16 — Длительность интервала клипа; 17 — Настройки; 18 — Разрешение;
 19 — Переместить только аудио.

Рис. 27. Панель окна **Источник**. Рабочие кнопки

При редактировании клипа, установленного в окно **Источник** из окна **Таймлайн**, результат будет сразу же виден на треке.

Если клип установлен в окно **Источник** из окна **Проект**, то результат редактирования переносится на трек пользователем с помощью кнопок панели инструментов.

Кнопка **Вставка со сдвигом** дает возможность вставить выбранный интервал на трек в строго указанное плейхедом место, при этом все клипы, стоящие правее точки вставки, сдвинутся вправо на длительность вставляемого интервала. Рис. 27, кнопка 12.

Кнопка **Вставка без сдвига** дает возможность вставить выбранный интервал на трек в строго указанное плейхедом место, при этом все клипы, находящиеся ранее в выбранном месте, будут перекрыты на длительность вставляемого интервала. Рис. 27, кнопка 13.

Кнопка **Экспорт кадра** позволяет сфотографировать кадр (стоп-кадр) и запоминать его по предлагаемому адресу. Рис. 27, кнопка 14.

Кнопка «+» открывает панель дополнительных кнопок редактирования, которые пользователь может перенести на рабочую часть окна. Рис. 27, кнопка 15.

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

В результате кнопка будет перемещена на панель инструментов.

Чтобы удалить перенесенную кнопку, ее просто нужно перетащить обратно в открытое окно кнопок редактирования и нажать **ОК**.

Чтобы удалить выбранный интервал из окна **Источник**, действия будут следующими:

Если в окно **Источник** клип был установлен из окна **Проект**, то в области экрана следует открыть контекстное меню и выбрать **Очистить точку входа и выхода**.

Если в окно **Источник** клип был установлен из окна **Таймлайн**, то интервал можно изменять, но не удалять, ибо это приведет к удалению клипа с трека.

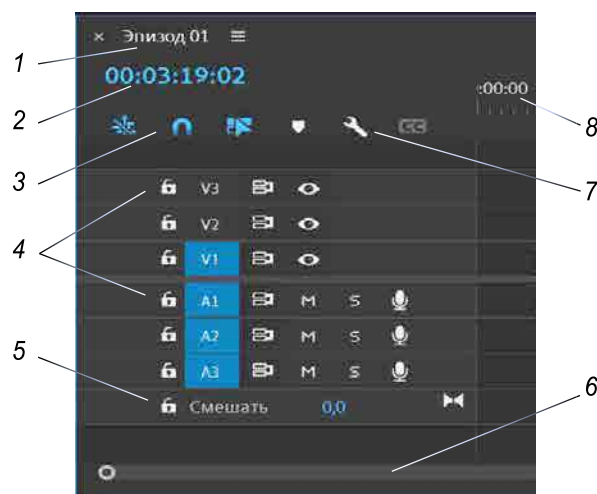
Шкала времени для видео и аудио в окне **Источник** устанавливается через контекстное меню, открытое в области кнопки «Гаечный ключ». В меню следует активизировать режим **Единицы времени аудио**.

1.4.3. Окно Таймлайн

Окно **Таймлайн** — это компьютерный монтажный стол, где создается проект (фильм).

1.4.3.1. Структура монтажного стола

В верхней части окна **Таймлайн** размещены шкала времени и кнопки специальных инструментов, в средней части окна находятся видеотреки и аудиотреки (видео- и аудиодорожки), внизу окна — регулятор масштаба. Рис. 28.



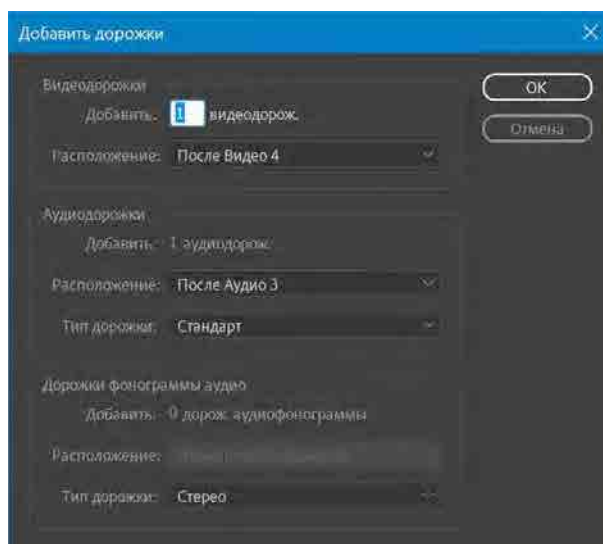
- 1 — Меню окна; 2 — Тайм-код текущего состояния;
 3 — Специальные инструменты; 4 — Область настройки дорожек;
 5 — Дорожка «Смешать»; 6 — Регулятор масштаба;
 7 — Настройки подписей в дорожке;
 8 — Шкала времени.

Рис. 28. Окно **Таймлайн**

При открытии программы в окне **Таймлайн** присутствуют три дорожки видео (V1, V2, V3) и три дорожки аудио (A1, A2, A3). Дополнительные треки устанавливаются по схеме через окно **Добавить дорожки**:

Сх=> Меню Эпизод / Добавить дорожки / далее выбор. Рис. 29.

Шкала времени в окне **Таймлайн** может настраиваться на видео или звук так же, как и в окне **Источник**.

Рис. 29. Окно **Добавить дорожки**

Система предлагает пользователю несколько вариантов открытия новой последовательности (эпизода) в окне **Таймлайн**.

- **Вариант 1** —> Открыть новый эпизод с использованием клавиш **<Ctrl>+N** (или с использованием кнопка **Новый элемент** окна **Проект** или через меню **Файл**).
- **Вариант 2** —> Открыть новый эпизод со строгим сохранением формата исходного клипа.

*Сх=> Выбрать клип в окне **Проект**, формат которого должен быть сохранен для новой последовательности / перетащить этот клип на кнопку **Новый элемент** в окне **Проект**.*

В результате в окне **Таймлайн** будет открыт новый эпизод с заданным форматом, на котором уже будет установлен выбранный ранее клип. Данный эпизод будет называться по имени выбранного клипа.

- **Вариант 3** —> Открыть ранее закрытый эпизод.

*Сх=> В окне **Проект** на этикетке закрытого эпизода выполнить двойной щелчок мышью.*

Или:

*Сх=> В окне **Проект** на этикетке закрытого эпизода открыть контекстное меню / **Открыть на Таймлайне**.*

Клип, расположенный на треке, называется экземпляром клипа и является лишь ссылкой на мастер-клип окна **Проект**. Цветовой тон клипа сохраняется при установке клипа на трек. Рис. 30.

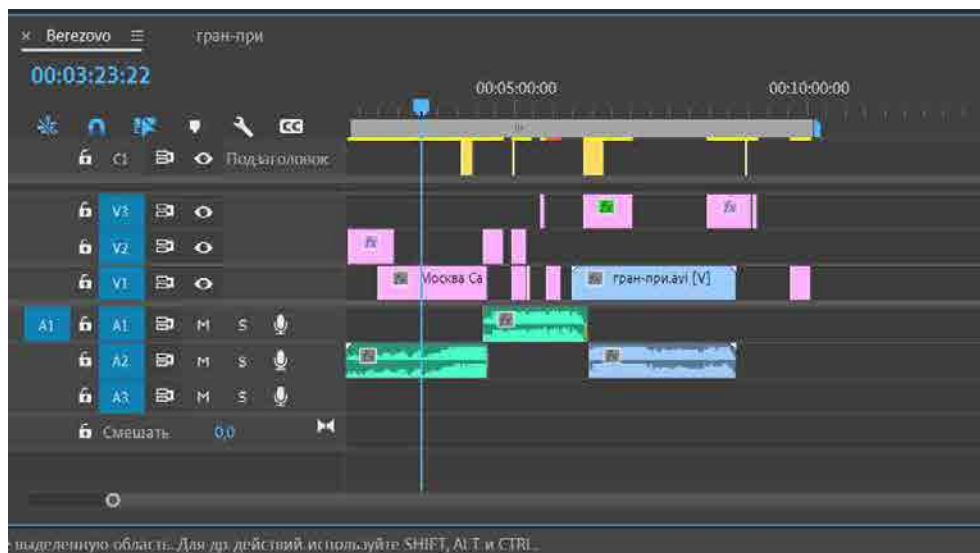


Рис. 30. Окно **Таймлайн**. Экземпляры клипов на дорожках окна

Вид клипа на треке задается пользователем через меню окна. Рис. 31.

При увеличении высоты трека становится видимым первый кадр клипа. Если выбрать в меню режим **Миниатюры начальных и конечных кадров видео**, то будет виден первый и последний кадр клипа, если выбрать **Непрерывные миниатюры видео**, то кадры будут видны по всей длине клипа.

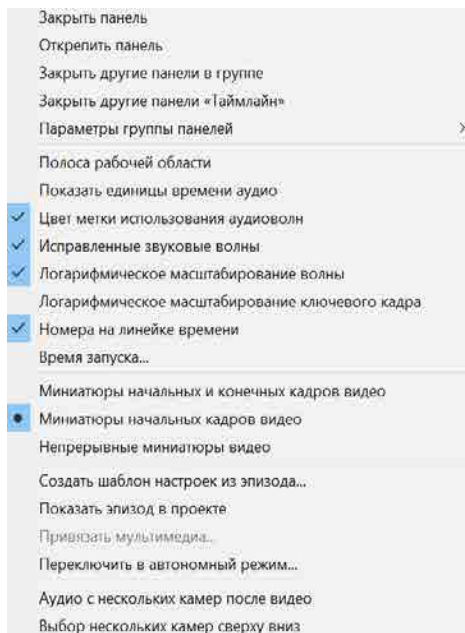
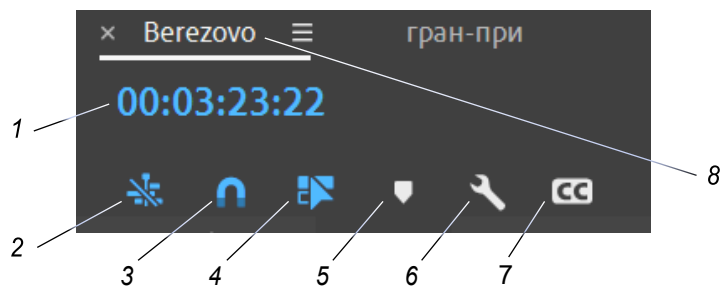


Рис. 31. Меню окна **Таймлайн**

1.4.3.2. Специальные инструменты

К специальным инструментам окна **Таймлайн** отнесены кнопки со следующими функциями:

- **текущий тайм-код**;
- **режим вложенности эпизода**, т. е. при установке эпизода из окна **Проект** его можно представить в развернутом виде или в виде одного клипа;
- **привязка**, т. е. стык между клипами выполняется без зазора;
- **связать/развязать** клип типа фильм;
- **добавление маркера**;
- **параметры отображения таймлайна**;
- **настройки подписей**;
- **меню отображения клипа на дорожке**. Рис. 32 и 33.



- 1 — Тайм-код; 2 — Режим вложенности эпизода;
 3 — Привязка; 4 — Связать/развязать;
 5 — Добавление маркера;
 6 — Параметры отображения таймлайна;
 7 — Настройки подписей; 8 — Меню эпизода.

Рис. 32. Окно **Таймлайн**. Специальные инструменты

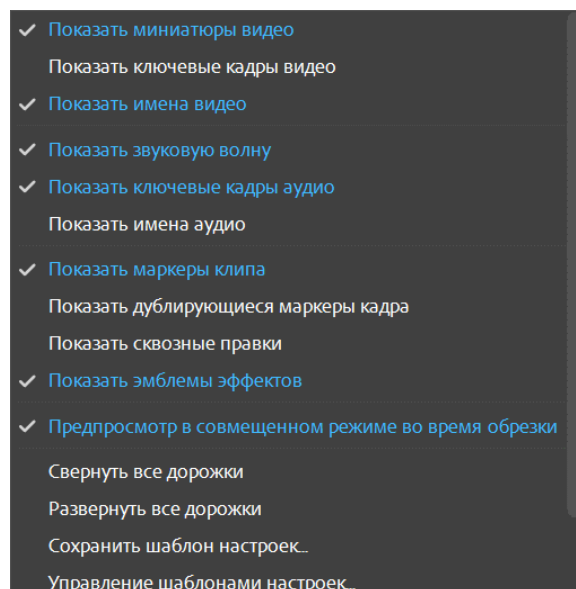


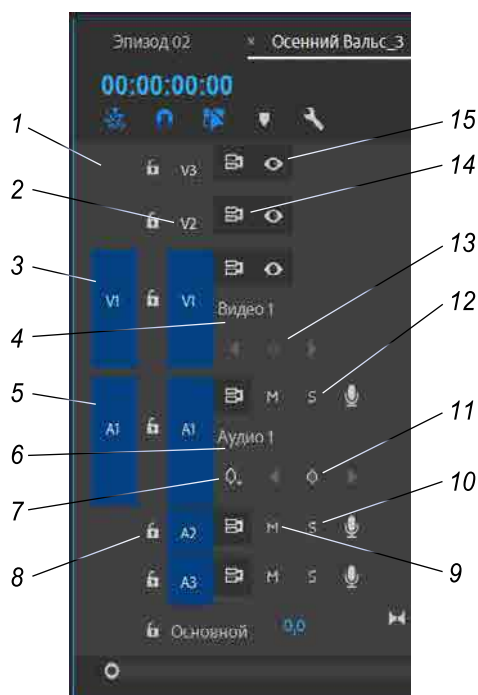
Рис. 33. Окно **Таймлайн**. Меню отображения клипа на дорожке

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

Отсутствие цветной полосы над клипом означает полное совпадение формата клипа с форматом 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.

1.4.3.3. Настройка треков

В левой части каждого трека (дорожки) расположена область настройки.
 Рис. 34.



- 1 — Область настройки; 2 — Краткое название видеотрека;
 3 — Индикатор целевого видеотрека; 4 — Полное название видеотрека;
 5 — Индикатор целевого аудиотрека; 6 — Полное название аудиотрека;
 7 — Показатель ключевых кадров (клип/трек); 8 — Блокировка трека;
 9 — Приглушение звука на аудиотреке; 10 — Закадровый текст;
 11 — Инструмент установки ключевых кадров (клип/аудиотрек);
 12 — Соло трека; 13 — Инструмент установки ключевых кадров
 (клип/видеотрек); 14 — Переключение блокировки синхронизации;
 15 — Отключение видеотрека.

Рис. 34. Окно **Таймлайн**. Область настройки треков

1.4.3.4. Установка клипов на монтажный стол из окна **Проект**

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 **Проект** / установить курсор мышки на этикетку выделенного клипа / нажать мышку и, не отпуская ее, перетащить клип на нужную дорожку в окне **Таймлайн**.

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

Можно иначе.

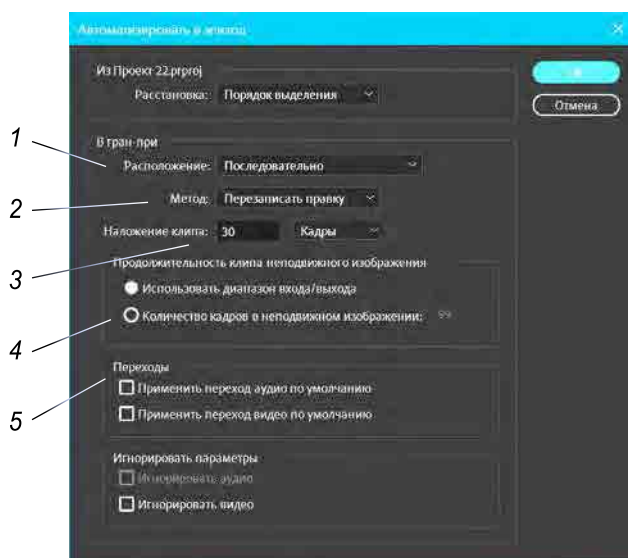
*Сх=> В окне **Проект** создать новую папку, используя кнопку **Новый элемент**, расположенную на нижней панели окна / задать имя папки / выделить нужные клипы в окне **Проект** / копировать / выделить созданную папку / вставить / перетащить папку на трек, где автоматически будут выстроены все клипы папки в заданной последовательности.*

Для автоматического переноса клипов из окна **Проект** на монтажный стол используется специальная кнопка **Автоматизировать в эпизод**. В этом случае схема действий будет следующей:

*Сх=> Определить плейхедом место установки клипов в окне **Таймлайн** / выделить клипы в окне **Проект** / нажать кнопка **Автоматизировать в эпизод** / определить предлагаемые условия переноса / **ОК**. Рис. 35.*

Выделенные клипы по умолчанию устанавливаются на первый видео- и/или первый аудиотрек соответственно. Чтобы установить клипы на любой другой трек, нужно заблокировать все нижестоящие видеотреки кнопкой **Блокировка трека**.

Если требуется установить последовательность клипов не с четким стыком, а по заданным маркерам, то в окне **Автоматизировать в эпизод**, в поле **Расположение**, следует указать **В пронумерованных маркерах**. Рис. 36.



- 1 — Расположение устанавливаемых клипов (в стык или по маркерам);
 2 — Вставка со сдвигом или нет; 3 — Частичное перекрытие кадров;
 4 — Длительность клипа типа Изображение;
 5 — Установка (или нет) переходов.

Рис. 35. Окно **Автоматизировать в эпизод**

Если клип, устанавливаемый на трек, длиннее, чем интервал между маркерами, то клип отрезается, а к следующему маркеру устанавливается другой клип.

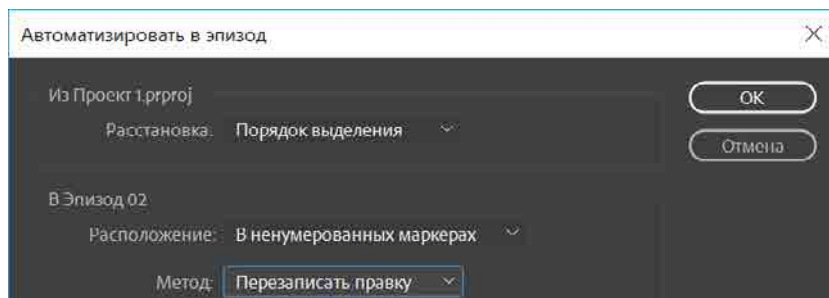


Рис. 36. Окно *Автоматизировать в эпизод*.
Задана установка клипов по маркерам

Если пользователь в подготовке фильма использует несколько последовательностей (Эпизод 01, Эпизод 02 и т. д.), то, чтобы объединить их на последнем этапе монтажа, следует использовать **режим вложения**. Это значит, что одна последовательность из окна **Проект** переносится на другую последовательность как обычный клип. Не забыть включить при этом кнопку вложенности на **Таймлайн**. Рис. 32, кнопка 2.

1.4.3.5. Установка клипов на монтажный стол из окна *Источник*

Из окна **Источник** установить клип или выделенную часть клипа на монтажный стол можно методом перемещения.

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

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

Для перемещения из окна **Источник** только одной составляющей клипа **Фильм**, как уже отмечалось выше, следует установить курсор на выбранную кнопку и далее переместить выбранную составляющую клипа на трек. Рис. 37.



Рис. 37. Окно *Источник*.
Кнопки видео и аудио, составляющих клип

Клипы типов **Видео** и **Аудио** будут устанавливаться только на свои дорожки.

При автоматической установке клипов из окна **Источник** с использованием кнопок **Вставка интервала со сдвигом** и **Вставка интервала без сдвига** следует обратить внимание на подготовку треков, т. е. на положение индикаторов целевых дорожек.

Индикаторы целевых дорожек (рис. 34, кнопка 3 и 5) должны стоять на тех треках, на которые предполагается выполнить установку клипов. **Плейхед** определяет точное место установки.

Индикатор **V1** можно вручную перемещать по видеотрекам, а **A1** — по аудиотрекам.

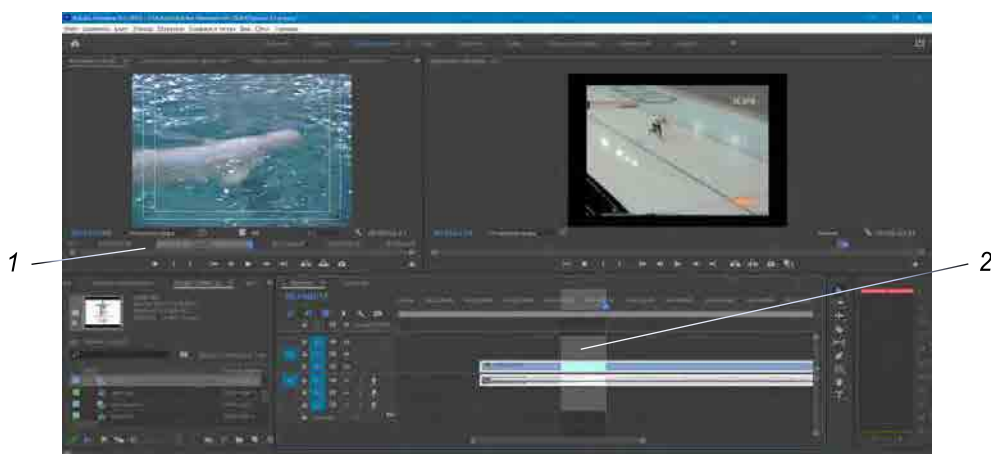
Вариант установки выделенной части клипа (окна **Источник**) на строго определенное место трека (окно **Таймлайн**) называется **многоточечным редактированием**.

Место вставки на треке задается фигурными скобками (**{...}**) через окно **Программа**.

Схема действий:

*Сх=> В окне **Программа** выделить область **{...}**, в которую нужно будет в дальнейшем установить часть клипа из окна **Источник** / область выделения будет видна и в окне **Программа**, и в окне **Таймлайн** / в окне **Источник** выделить интервал, который должен быть установлен на трек / для выбора режима вставки нажать кнопку **Вставить**, расположенную на панели окна **Источник** / в окне **Подгонка клипа** выбрать режим / **ОК**.*

Исходное положение клипов на треке и область вставки показаны на рис. 38.



- 1 — Интервал, который следует установить на выделенную область трека;
2 — Область трека, куда должен быть установлен интервал из окна **Источник**.

Рис. 38. Окно **Таймлайн**. Выделена область многоточечного редактирования

Возможные варианты вставки представлены в окне **Подгонка клипа**.
Рис. 39.

Так, при выборе режима **Изменить скорость клипа**, вставляемая часть клипа может быть сокращена или увеличена с учетом заданного интервала. При выборе режима **Пропустить точку входа источника**, сохраняется начальная точка вставки и хронометраж вставляемой части клипа, а положение конечной точки игнорируется и т. д.

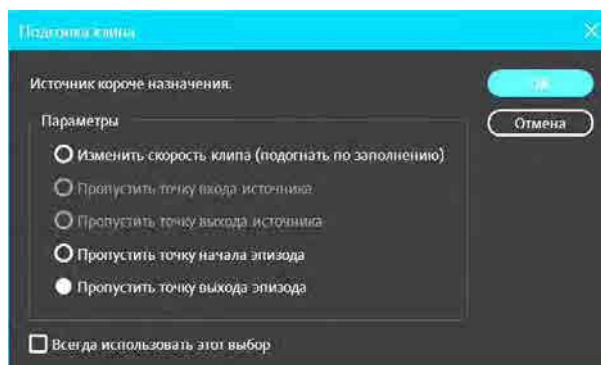


Рис. 39. Окно **Подгонка клипа**. Варианты вставок

1.4.3.6. Установка клипов на монтажный стол из окна **Браузер медиаданных**

Структура окна **Браузер медиаданных** позволяет легко найти и выбрать нужные файлы, а затем переместить их мышкой в окно **Проект** или на монтажный стол.

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

Режим называется «**Установка клипа без сдвига**».

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

Режим называется «**Установка клипа со сдвигом**».

Если хронометраж вставляемого клипа больше той части проекта, которая расположена правее места вставки, то происходит наложение и общая длительность при этом увеличивается.

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

1.4.3.7. 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).

1.4.3.8. Замена одного клипа на треке

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

*Сх=> В окне **Проект** 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 **Источник** действия будут такими же.

1.4.3.9. Замена 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 **Проект** тот клип, который следует заменить во всей последовательности (**Эпизод**) / открыть контекстное меню / выбрать **Заменить материал** / в открывшемся **Проводнике** выбрать результирующий клип / **Выбрать**.*

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

1.4.3.10. Поиск пустых промежутков в проекте

Поиск пустых промежутков в проекте или на отдельном треке, что может являться браком в монтаже (черный экран), выполняется следующим образом:

Сх=> Установить плейхед слева (справа) от исследуемой области / Эпизод (меню) / Перейти к пробелу / далее выбор. Рис. 40.

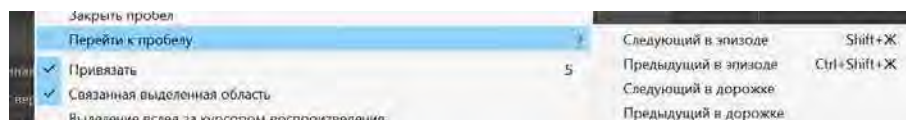


Рис. 40. Меню Эпизод. Перейти к пробелу.

Выбор пустых промежутков

1.4.3.11. Удаление клипов с треков монтажного стола

Программа предлагает несколько вариантов удаления клипа с трека монтажного стола:

Удаление клипа без сдвига клипов, расположенных далее на треке.

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

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

*Сх=> Выделить клип / **Изменить** (меню) / Удаление со сдвигом.*

Сх=> Выделить клип / открыть контекстное меню / Удаление со сдвигом.

Удаление пустого участка трека, расположенного между клипами:

Сх=> Выделить пустой участок / открыть контекстное меню / Удаление со сдвигом. Рис. 41.

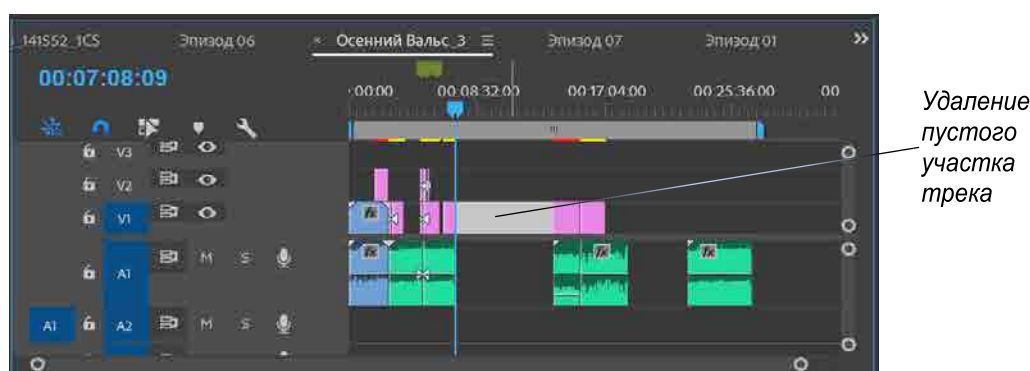


Рис. 41. Удаление пустого участка трека

Для **удаления клипа**, который многократно установлен на монтажном столе, достаточно удалить этот клип в окне **Проект**.

Удаление произвольно выбранных клипов на треках **Таймлайн**:

*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 на клипе / снять флажок **Включить**.*

Клип станет прозрачным. Чтобы **вернуть видимость клипа**, следует через это же контекстное меню установить флажок **Включить**.

1.4.3.12. Удаление дорожки

Для удаления трека с монтажного стола действия будут такими:

Сх=> Эпизод (меню) / Удалить дорожки / указать удаляемый трек / ОК.

Или:

Сх=> Открыть контекстное меню в области настройки трека / Удалить дорожки / выбрать дорожку. Рис. 42.

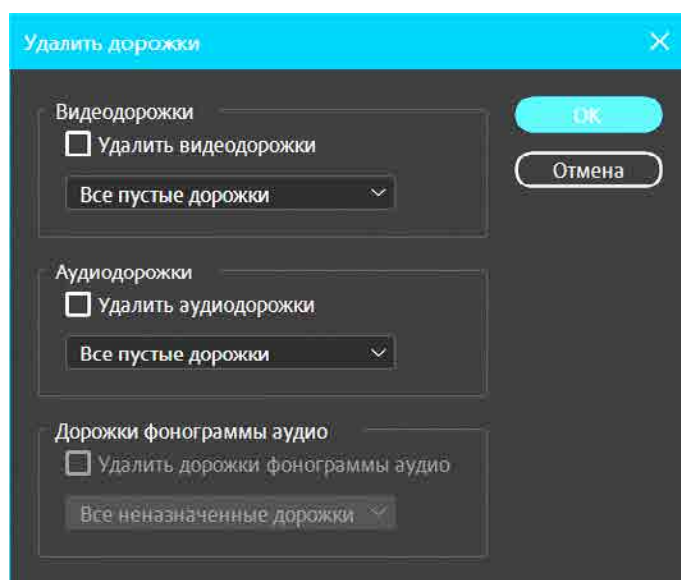


Рис. 42. Окно **Удалить дорожки**

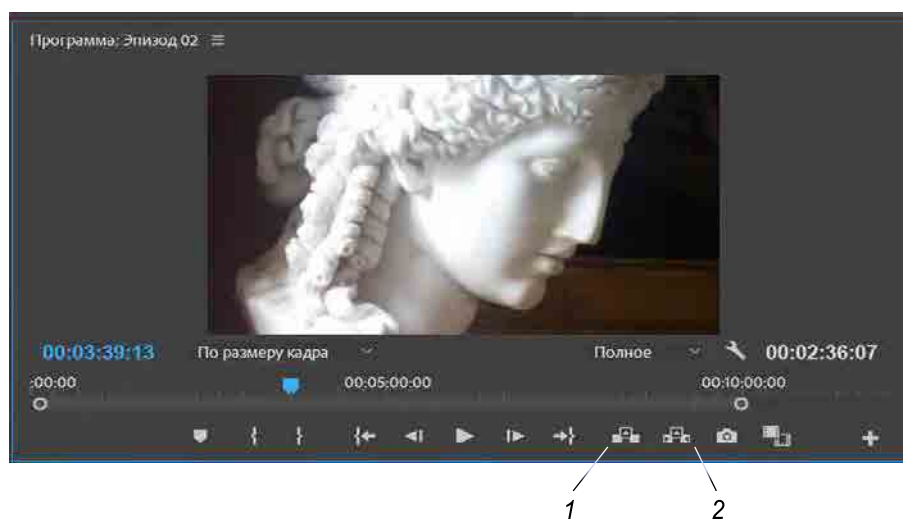
Чтобы временно отключить трек (видео или аудио), следует, как указано выше, воспользоваться кнопками настройки треков. Рис. 34, кнопка 9 и 15.

1.4.4. Окно Программа

Окно **Программа** предназначено для просмотра результатов выполненного видеомонтажа и для редактирования фильма (проекта).

Инструментарий окон **Программа** и **Источник** аналогичны.

Разница в том, что, редактируя через окно **Источник**, мы делаем вставки нового материала, а через окно **Программа** удаляем части трека с точностью до кадра. Общий вид окна **Программа** показан на рис. 43.



- 1 — Кнопка **Удаление со сдвигом**;
2 — Кнопка **Удаление без сдвига**.

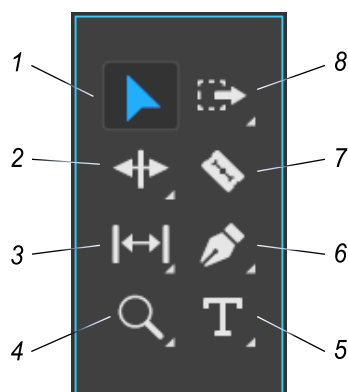
Рис. 43. Окно **Программа**

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

На панели инструментов окна **Программа** есть две кнопки, позволяющие удалять из проекта выделенные области трека. Кнопка **Поднять** удаляет выделенную часть трека без сдвига клипов, стоящих справа, а кнопка **Извлечь** удаляет выделенную часть трека, сдвигая стоящие справа клипы на длительность удаленной области. Трек, с которого предполагается удалить выделенную область, должен быть выделен.

1.4.5. Окно **Инструменты**

В окне **Инструменты** представлен набор кнопок используемых инструментов для работы на монтажном столе окна **Таймлайн**. Рис. 44.



- 1 — Выбор; 2 — Монтаж со сдвигом;
 3 — Прокрутка с совмещением;
 4 — Масштаб; 5 — Текст;
 6 — Перо; 7 — Подрезка;
 8 — Выбор дорожки вперед.

Рис. 44. Окно **Инструменты**

Инструмент **Выбор** 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.

Маленький треугольник в правом нижнем углу каждой кнопки окна **Инструмент** позволяет раскрыть другие, аналогичные, инструменты.

Инструмент **Монтаж со сдвигом** преобразует курсор в желтую 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 типа **фильм**. Рис. 45-1.

Инструмент **Монтаж с совмещением** 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 своем месте. И вновь отметим, что стык при этом не должен быть сформирован из двух конечных кадров клипов типа **фильм**. Рис. 45-1.

Инструментом **Растягивание по скорости**, установленным на начальный или конечный кадр клипа, можно растянуть или сжать клип на треке. Тем самым скорость воспроизведения будет замедляться или увеличиваться. Рис. 45-1.

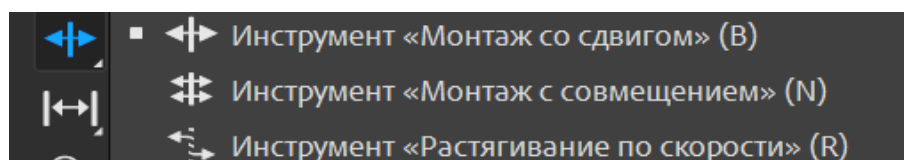


Рис. 45-1. Инструменты изменения скорости воспроизведения

Инструмент **Прокрутка с совмещением** дает возможность увидеть в окне **Программа** и настроить два конечных кадра данного, рабочего, клипа, согласовав их со смежными кадрами соседних клипов. Рис. 45-2.

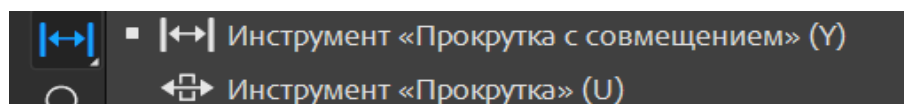


Рис. 45-2. Инструменты согласования смежных кадров

Инструментом **Прокрутка** может проводиться перемещение среднего рабочего клипа только в том случае, если есть скрытые участки у соседних клипов. Рис. 45-3.

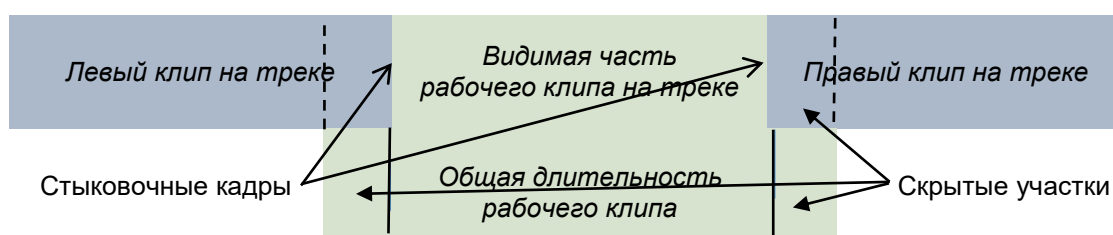


Рис. 45-3. Схема прокрутки рабочего клипа

Инструмент **Выбор дорожки вперед/назад** выделяет все клипы, расположенные справа/слева от выбранной точки на треке, а также перемещает их, не нарушая взаимного расположения. Рис. 45-4.

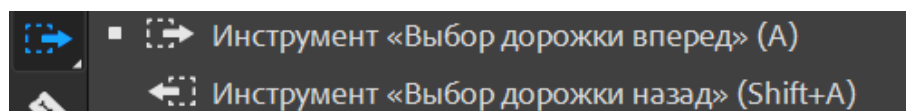


Рис. 45-4. Инструменты выбора дорожек

Инструмент **Перо** дает возможность на экране окна **Программа** построить произвольную область, прямоугольник и эллипс. В окне **Основные графические элементы** при этом будут сформированы новые слои, а в окне **Таймлайн** появится клип с условным названием **Графика**. Рис. 45-5.

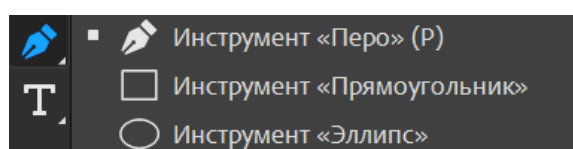


Рис. 45-5. Инструменты графических элементов

Инструмент **Текст** дает возможность на экране окна **Программа** написать текст по горизонтали или по вертикали, при этом в окне **Основные графические элементы** будет формироваться новый слой, а в окне **Таймлайн** — клип с именем текста. Рис. 45-6.

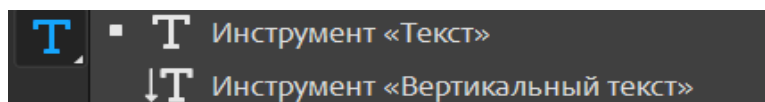


Рис. 45-6. Инструменты текст

1.5. Окно Устаревший заголовок

Окно **Устаревший заголовок** в **Adobe Premiere Pro CC 2022** соответствует окнам **Заголовок** или **Титры** в предыдущих версиях программы. И в том, и в другом случае функцией окон являлся набор текста и его оформление.

Сегодня **Adobe Premiere Pro CC 2022** предлагает еще два режима работы **Графика** и **Подписи и графика**, где так же предусмотрена возможность создания текста, о чем подробно будет рассмотрено ниже.

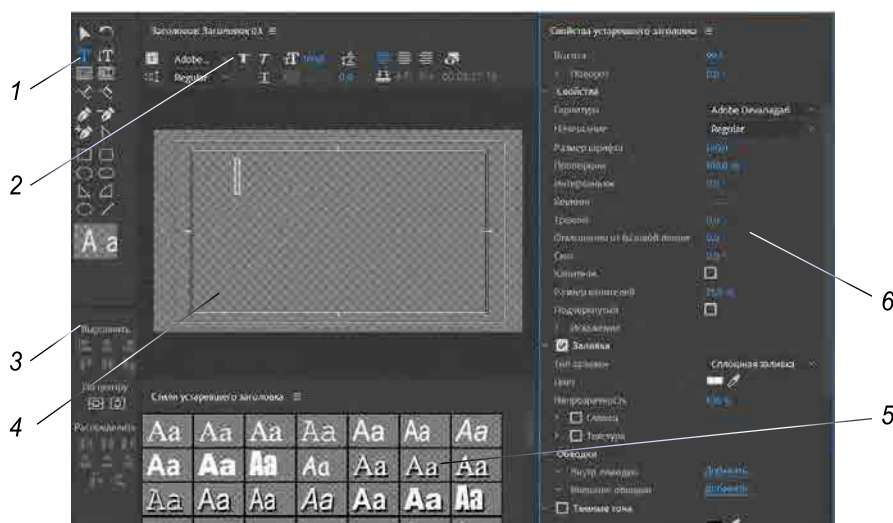
Чтобы открыть окно **Устаревший заголовок**, следует воспользоваться быстрыми клавишами **<Ctrl>+T** или предлагаемой схемой:

Сх=> Файл (меню) / Создать / Устаревший заголовок.

Примеры разнообразного оформления текста, подготовленного через окно **Устаревший заголовок**, показаны в **Приложении**.

1.5.1. Структура окна Устаревший заголовок

Окно **Устаревший заголовок** 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 **Устаревший заголовок** дан на рис. 46.



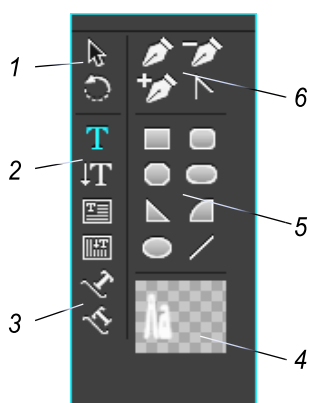
- 1 — Панель инструментов; 2 — Главная панель окна;
 3 — Панель взаимного расположения текста и фигур;
 4 — Рабочая область (или полотно); 5 — Панель стилей заголовка;
 6 — Панель свойств заголовка.

Рис. 46. Окно **Заголовок**

Окно **Устаревший заголовок**, кроме основной рабочей области, называемой полотно, дополнено панелями: **Инструментарий титров**, **Действия титров**, **Стиль заголовка**, **Свойства заголовка** и некоторыми кнопками, в частности **Выбор направления движения титров**.

Панель **Инструмент** представляет собой набор кнопок, которые по своему назначению разделены на шесть групп: выбор и/или поворот объекта, написание текста, построение кривых Безье, редактирование траектории, графические примитивы и выбранный стиль текста. Рис. 47.

Панель **Действий** дает возможность выравнивать или центрировать объекты.



- 1 — Выбор; 2 — Текст;
3 — Текст по кривой Безье;
4 — Выбранный стиль;
5 — Графические примитивы;
6 — Инструменты построения кривой Безье.

Рис. 47. Окно **Заголовок**. Панель инструментов

Панель **Стилей заголовка** 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 **Свойств заголовка** 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 **Показать фоновое видео**, расположенной в области верхнего меню окна. В окне **Устаревший заголовок** будет виден тот кадр клипа, на котором стоит плейхед в окне **Таймлайн**. Рис. 48.

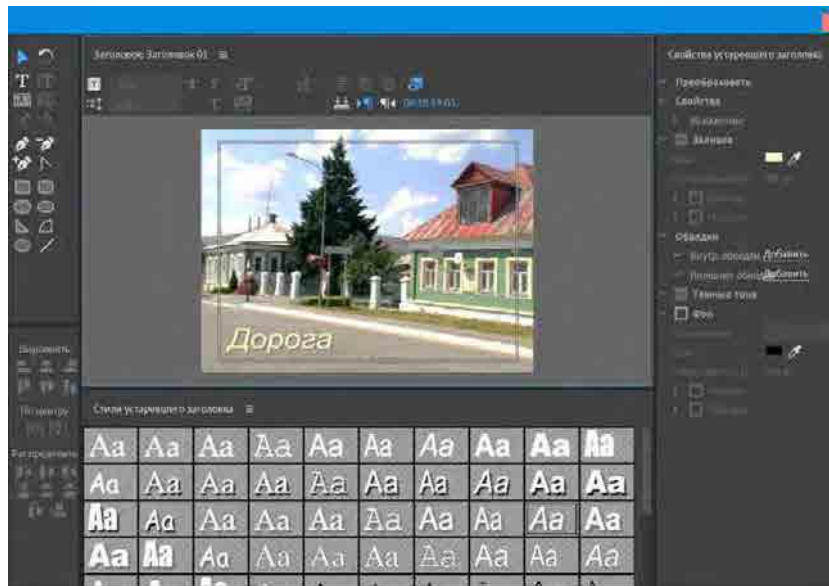


Рис. 48. Окно **Заголовок**. Фоновое изображение выведено на полотно

1.5.2. 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 (рис. 47, кнопка 2) / установить курсор на полотно 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 текста в рамке / установить курсор на полотно в верхний левый угол будущей рамки / не отпуская клавишу мышки, растянуть нужный размер рамки / вписать текст.

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

Схема построение кривой Безье:

Сх=> Выбрать инструмент (рис. 47, кнопка 3) / 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. 49.



Рис. 49. Текст написан по кривой **Безье**

1.5.3. Установка фона к титрам

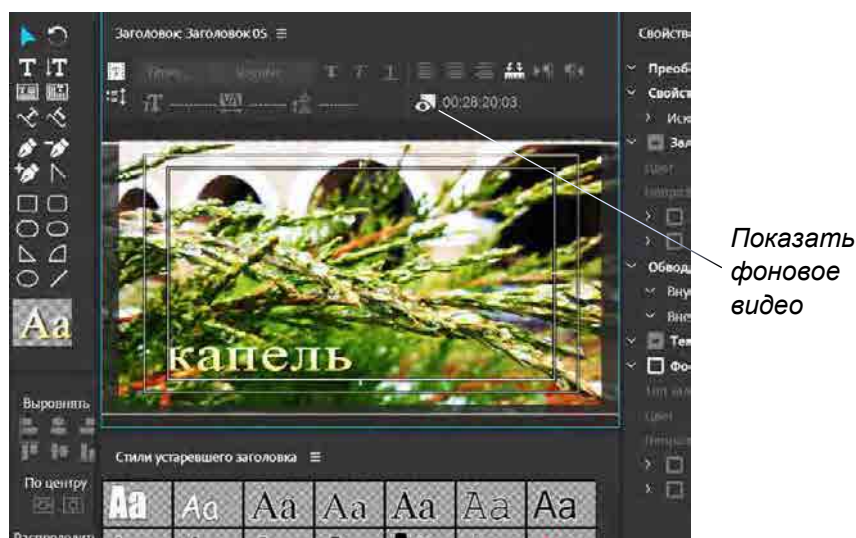


Рис. 50. Окно **Устаревший заголовок**.
Включена кнопка **Показать фоновое видео**

После завершения подготовки **Текста** в окне **Устаревший заголовок**, в окне **Проект** формируется новый клип (Заголовок XX).

По умолчанию рабочее полотно бывает прозрачным и клип (Заголовок XX) может быть установлен на вышестоящий трек над любым видео. В результате, в окне **Устаревший заголовок**, текст будет виден на фоне выбранного видео, для чего следует включить кнопку **Показать фоновое видео**. Рис. 50.

Если же требуется задать статический фон к тексту, то следует использовать следующую схему.

*Сх=> В окне **Устаревший Заголовок** установить курсор в область полотна титра / открыть контекстное меню / **Графика** / **Вставить графическое изображение** / выбрать файл / кнопка **Открыть**.*

В результате в открывшемся **Проводнике** выбранный статический файл будет перенесен в область полотна титра.

1.5.4. Бегущие титры

Для задания движения титров на экране используется схема:

*Сх=> Подготовить титры на полотне / кнопка **Параметры движущихся титров/бегущей строки** / задать настройку бегущим титрам / **ОК**. Рис. 51.*

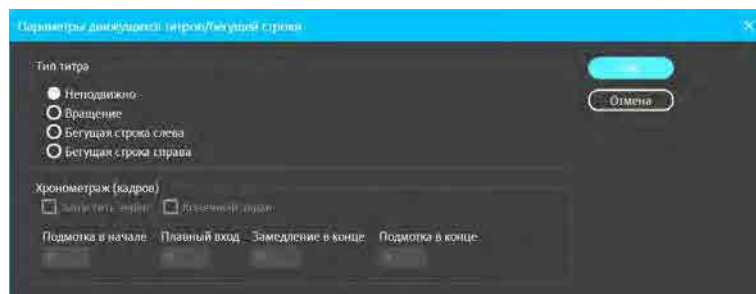


Рис. 51. Окно **Параметры движущихся титров/бегущей строки**

Вынуждена обратить внимание на не точный перевод в данном окне (рис. 51). Так, слово «Вращение» следует читать как «Движение вверх», слова «Бегущая строка слева» следует читать как «Бегущая строка налево», а слова «Бегущая строка справа» следует читать как «Бегущая строка направо».

1.5.5. Сохранение заголовка как файл

Для сохранения заголовка (титра) как файл действия должны быть следующие:

*Сх=> Выделить титр в окне **Таймлайн** и определить рабочую область / Выделить титр в окне **Проект** / **Файл** / **Экспорт** / **Метакоонтент** / в окне **Настройка экспорта** выполнить необходимые настройки.*

Для сохранения заголовка, без звукового сопровождения, можно использовать режим экспорта кадра из окон **Программа** или **Источник**. Клавиши: **<Ctrl>+<Shift>+E**.

1.6. Эффекты

Для усиления эмоционального воздействия на зрителя как видеоряда, так и звукового сопровождения, программой предлагается использовать различные эффекты и переходы.

В работе со всеми эффектами обязательно используются окна **Эффекты** и **Элементы управления эффектами**.

В работе с видеоэффектами дополнительно могут быть использованы специальные окна: **Основные графические элементы** и **Цвет Lumetri**.

В работе с аудиоэффектами дополнительно могут быть использованы специальные окна: **Микшер аудиодорожек** и **Микширование аудио-клипа**.

1.6.1. Основные правила работы с эффектами

Программой предусмотрено несколько типов эффектов. Это видеоэффекты, которые очень условно можно разделить на эффекты искажения и цветовые эффекты. К эффектам следует отнести видеопереходы, а также аудиопереходы. Правила работы со всеми эффектами идентичны. Примеры использования видеоэффектов показаны в **Приложении**.

1.6.1.1. Окно Эффекты

В окне **Эффекты** (рис. 52) дан перечень эффектов, представленных программой. Это видеоэффекты и видеопереходы, аудиоэффекты и аудиопереходы. В окно **Эффекты** выведены еще и шаблоны общих настроек и настроек **Lumetri**. Поисковым полем окна **Эффекты** можно воспользоваться, если название эффекта известно, а имя папки, в которой он находится, забыто.

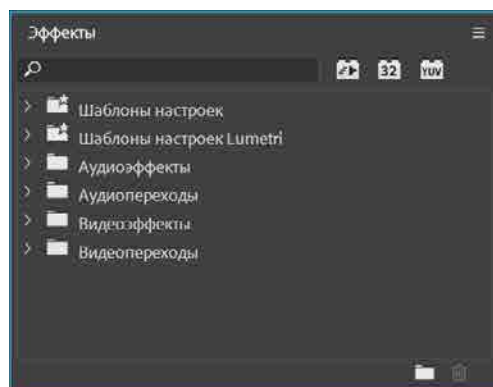
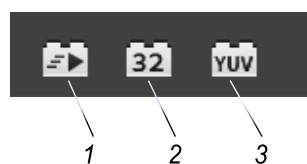


Рис. 52. Окно **Эффекты**

На рис. 53 показаны значки, выведенные на панель окна **Эффекты**.



- 1 — Эффект ускоряется графическим процессором;
 2 — Обработка выполняется в 32-разрядном цветовом пространстве;
 3 — Обработка выполняется в цветовом пространстве YUV.

Рис. 53. Характеристики эффектов



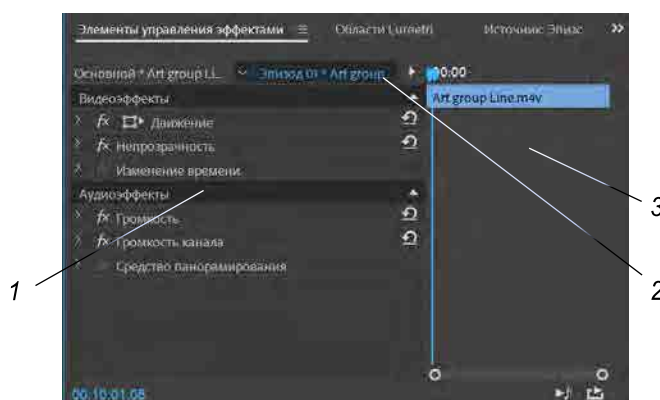
Примечание. YUV — это цветовая модель или способ кодирования цветового пространства RGB.

1.6.1.2. Окно Элементы управления эффектами

В окне **Элементы управления эффектами** проводится динамическая настройка эффектов клипов. Рис. 54.

Чтобы открыть окно **Элементы управления эффектами**, можно воспользоваться предлагаемой схемой действия:

Сх=> Окно / Элементы управления эффектами.



- 1 — Область установки эффектов;
 2 — Кнопка открыть/закрыть представление Таймлайна;
 3 — Область установки ключевых кадров.

Рис. 54. Окно Элементы управления эффектами

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 **Показать/скрыть представление Таймлайна**. Рис. 54, кнопка 2.

1.6.1.3. Выбор и установка динамических эффектов

Чтобы установить выбранный динамический эффект на клип, достаточно переместить его мышкой из окна **Эффекты** на выделенный клип на монтажном столе.

В окне **Элементы управления эффектами** выбранный эффект будет отмечен строкой с именем установленного эффекта.

Можно переместить эффект сразу из окна **Эффекты** в окно **Элементы управления эффектами**, в этом случае он будет адресован к тому клипу, который выделен на монтажном столе.

В окне **Элементы управления эффектами** эффект раскладывается на настройки, которые регулируются цифровыми значениями, линиями графика, ползунками или цветовыми кругами.

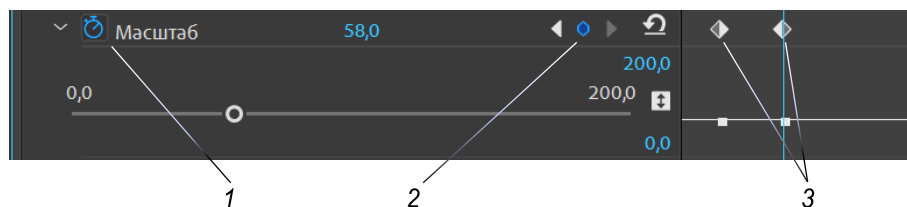
Правила построения динамики всех настроек эффектов одинаковы и сводятся к установке ключевых кадров и заданию состояния эффекта в выбранной временной точке соответствующей настройке.

1.6.1.4. Правила работы с ключевыми кадрами

Установка ключевых кадров для динамической настройки эффекта складывается из выбора, установки и собственно настройки этого эффекта. Есть ряд эффектов, которые постоянно находятся в окне **Элементы управления эффектами**, т. е. установлены разработчиками по умолчанию. Все другие эффекты должны быть выбраны в окне **Эффекты**.

Эффекты, установленные пользователем в окно **Элементы управления эффектами**, требуют предварительной подготовки, т. е. раскрытия механизма установки ключевых кадров кнопкой **«Переключение Анимации»**. Рис. 55. В предыдущих версиях программы эта кнопка называлась **«Секундомер»**.

Схема действий пользователя при задании ключевыми кадрами динамической настройки эффекта показана ниже:



- 1 — Кнопка **«Переключение анимации»**;
 2 — Механизм установки **добавить/удалить** ключевые кадры;
 3 — Ключевые кадры.

Рис. 55. Фрагмент окна **Элементы управления эффектами**

*Сх=> Открыть окно **Элементы управления эффектами**, где развернуты настройки эффекта / выделить рабочий клип на треке / в окне **Элементы управления эффектами** установить плейхед в первую выбранную точку времени на клипе / нажать кнопку **добавить/удалить ключевой кадр** (рис. 55, п. 2) в области настраиваемого эффекта, и соответствующая метка ключевого кадра появится на пересечении линии настройки и индикатора текущего кадра / выполнить настройку эффекта для заданной точки, проверяя действия в окне **Программа** / переместить плейхед правее, т. е. дальше во времени просмотра клипа и таким способом повторять действия пользователя для всех выбранных настроек...*

Общий вид окна **Элементы управления эффектами** показан на рис. 56.

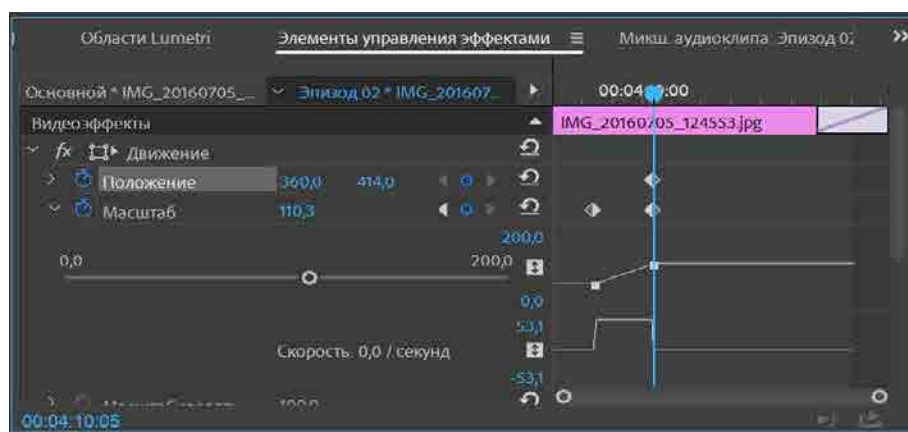


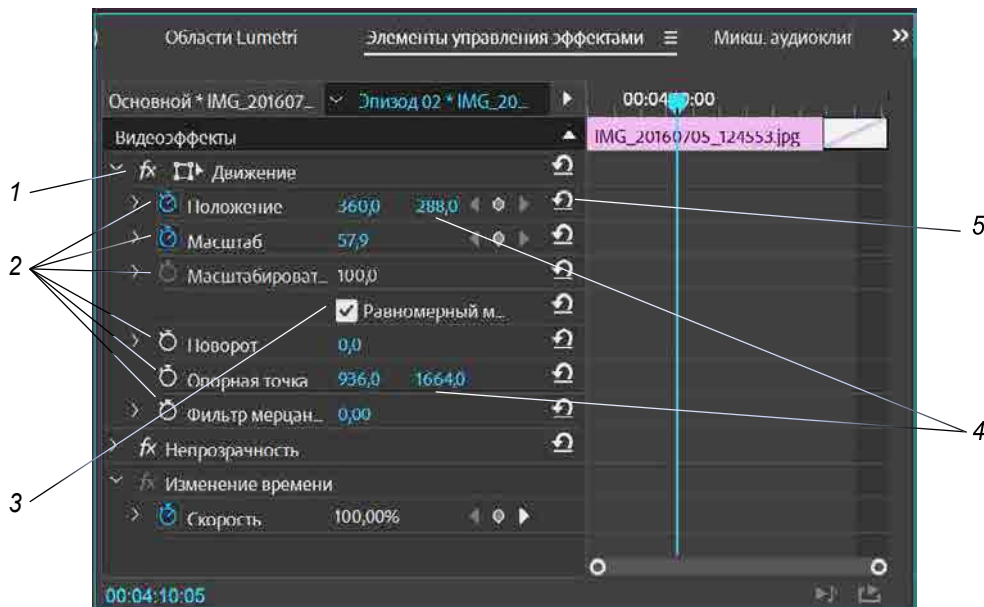
Рис. 56. Окно **Элементы управления эффектами**.
Установлены ключевые кадры

1.6.2. Видеоэффекты

1.6.2.1. Встроенные видеоэффекты

По умолчанию в окне **Элементы управления эффектами** всегда присутствуют видеоэффекты: **Движение**, **Непрозрачность** и **Изменение времени**. Примеры использования видеоэффектов показаны в **Приложении**.

1.6.2.2. Эффект Движение



- 1 — Открыть/закрыть работу всех настроек эффекта;
- 2 — Названия настроек развернутого эффекта **Движение**;
- 3 — Изменение размера кадра **Масштаб** с сохранением пропорций;
- 4 — Цифровые значения настроек;
- 5 — Снятие значения настройки в точке установки плейхеда.

Рис. 57. Эффект Движение

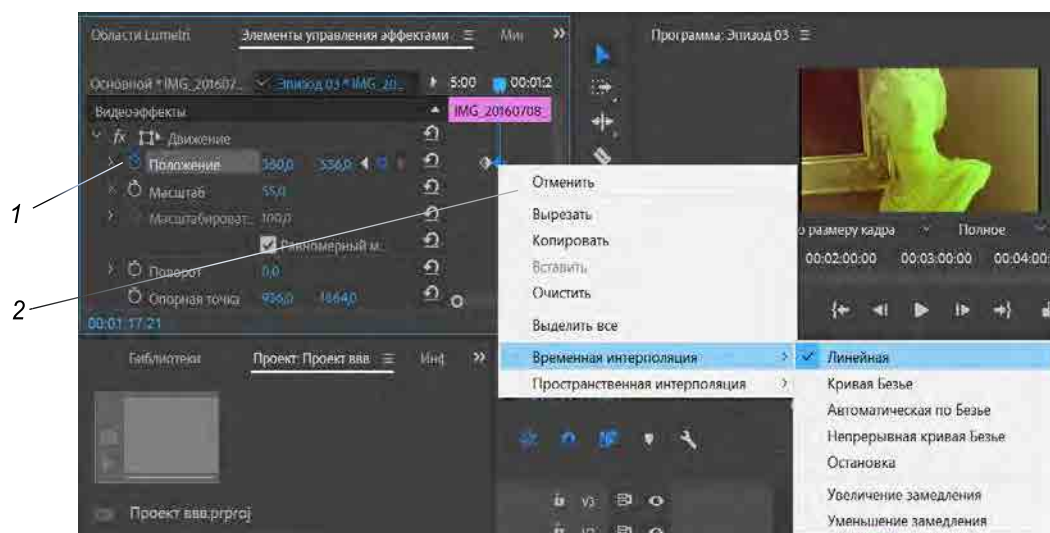
Видеоэффект **Движение** в окне **Элементы управления эффектами** раскрывается на отдельные настройки: **Положение**, **Масштаб**, **Поворот**, **Опорная точка** и **Фильтр мерцания**. Рис. 57.

Если убрать включение **Равномерный масштаб**, которое стоит по умолчанию, то можно заменить одну настройку размера кадра на две, которые будут изменять размер кадра отдельно по высоте и по ширине.

Настройка Положение

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

На рис. 58 показан общий вид раскрытой настройки **Положение**, ключевые кадры ее динамической настройки и контекстное меню функций, с которыми могут работать ключевые кадры.



1 — Настройка **Положение**;

2 — Контекстное меню, открытое на ключевом кадре.

Рис. 58. Окно *Элементы управления эффектами*. Настройка **Положение**

Построить эффект движения кадра на экране можно путем изменения цифровых значений настройки **Положение** в конкретно выбранный момент времени.

Или:

Выделить в окне **Элементы управления эффектами** само название эффекта **Движение**. В окне **Программа** появится рамка выделения, перемещая которую по ключевым кадрам можно также выполнять настройку **Положение**.

Настройки **Масштаб** и **Поворот**

Настройки изменения **масштаба** и **поворота** кадра, включенные в эффект **Движение**, работают строго по тем же правилам, что и при работе с настройкой **Положение**.

Настройка **Опорная точка**

Настройка точки привязки, или опорной точки, позволяет сместить центр кадра, что особенно видно при задании вращения.

Так, в исходном состоянии точка привязки расположена в центре кадра, если же сместить кадр в данной настройке, например, в левый нижний угол, то точка привязки по отношению к кадру окажется в верхнем правом углу.

Настройка **Поворот** обеспечивает повороты кадра по отношению к опорной точке. Рис. 59.

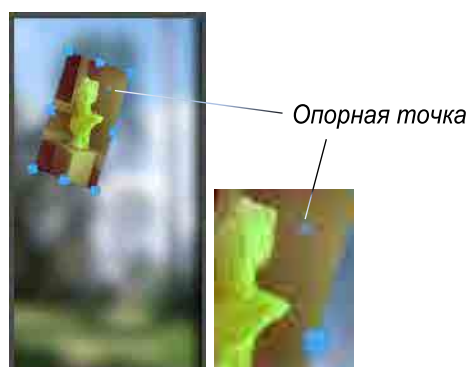


Рис. 59. Настройки **Поворот** и **Опорная точка**

Настройка **Фильтр мерцания**

Настройка **Фильтр мерцания** сглаживает или, точнее, несколько размывает изображение и тем самым снимает легкое дрожание кадра. Значение «ноль» следует мягко увеличивать до «единицы» и выбирать нужное значение.

1.6.2.3. Эффект **Непрозрачность**

Эффект **Непрозрачности** предлагается системой по умолчанию. Динамика эффекта задается по тем же правилам использования ключевых кадров, которые были рассмотрены выше. Особенностью является то, что линия непрозрачности, построенная в окне **Элементы управления эффектами**, повторяется на клипе, расположенном на монтажном столе. И наоборот, линия непрозрачности, построенная на клипе, установленном на треке, повторяется в окне **Элементы управления эффектами**.

Чтобы задать непрозрачность непосредственно на треке, поможет следующая схема:

*Сх=> Установить клип на трек / развернуть трек / выделить клип / установить плейхед в точку ключевого кадра / используя кнопку **добавить/удалить ключевой кадр**, установить ключевой кадр / при необходимости повторить установку ключевых кадров / перемещая ключевой кадр вертикально вверх или вниз, изменяем тем самым непрозрачность области между ключевыми кадрами.*

При использовании маски можно сделать прозрачной ту область, которая определена маской, или, наоборот, область, которая находится вне маски.

1.6.2.4. Эффект Изменение времени

Эффект **Изменение времени** дает возможность на заданных временных участках клипа изменять скорость его воспроизведения.

В окне **Элементы управления эффектами** ключевые кадры эффекта устанавливаются по общим правилам, однако их функции несколько отличаются от рассмотренных выше.

Схема действий пользователя будет следующей:

*Сх=> В окне **Элементы управления эффектами** 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.*

Если интервал между ключевыми кадрами нужно замедлить, то линию скорости опускаем вниз, а для ускорения — поднимаем вверх. Рис. 60. За счет масштабирования времени на отдельных участках клипа общий хронометраж клипа будет изменяться.

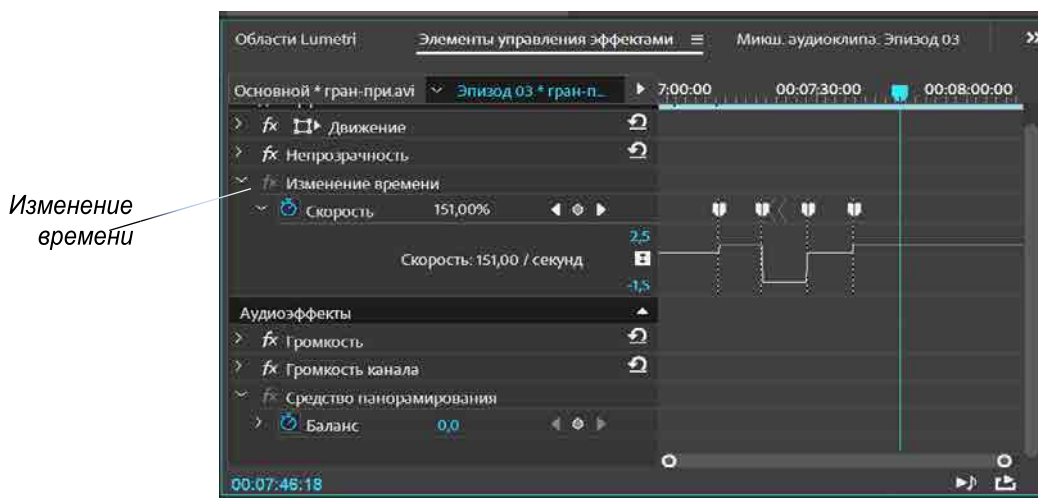


Рис. 60. Окно **Элементы управления эффектами**

Вид ключевого кадра эффекта **Изменение времени** в окне **Элементы управления эффектами** отличен от ранее показанных и состоит из двух частей. Если переместить правую часть вправо, то появляется эффект плавного перехода. Рис. 61-1.

Для задания **реверсного** движения правую часть ключевого кадра следует перемещать вправо при нажатой клавише **<Ctrl>**. Появление еще двух ключевых кадров будут говорить о том, что движение в данном временном интервале будет реверсное. Интервал реверсного движения будет отмечен знаком «<<<». Рис. 61-2.

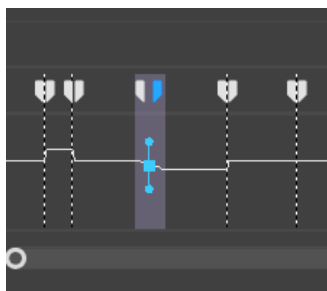


Рис. 61-1. Эффект
Изменение времени. Переход

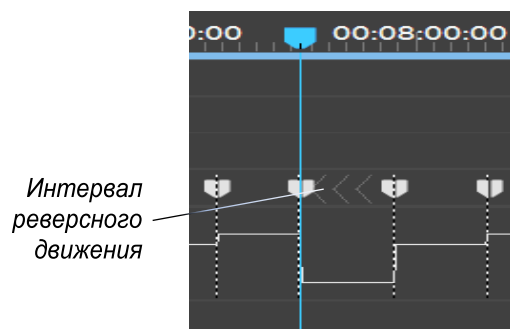


Рис. 61-2. Окно Элементы управления эффектами.
Реверсное движение

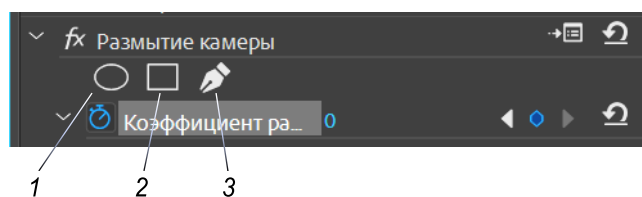
1.6.2.5. Установка выбранных видеоэффектов

Кроме эффектов, установленных по умолчанию в окно **Элементы управления эффектами**, система предлагает большой выбор дополнительных эффектов. Выбор и установка видеоэффектов на клип проводится по общим правилам.

*Сх=> Выбранный эффект из окна **Эффекты** переместить мышкой на клип, стоящий на треке / в окне **Элементы управления эффектами** развернуть все рабочие настройки эффекта / установить плейхед в начальное положение настройки / включить кнопку переключения времени и поставить начальные ключевые кадры (это будет соответствовать начальному положению настройки) / установить второе положение плейхеда, где должны появиться изменения настройки / выполнить настройки / и таким образом пошагово устанавливать ключевые кадры, выполняя соответствующие настройки.*

Следует отдельно отметить, что почти во всех видеоэффектах, когда раскрываем настройки, присутствуют маски. Это **круг**, **прямоугольник** и **перо**, которым можно определить нестандартный контур маски. Рис. 62.

Маска позволяет установить эффект только на область, определенную маской или, наоборот, на весь кадр, исключая область маски.



1 — Маска **Круг**; 2 — Маска **Прямоугольник**;
3 — Маска **Перо**.

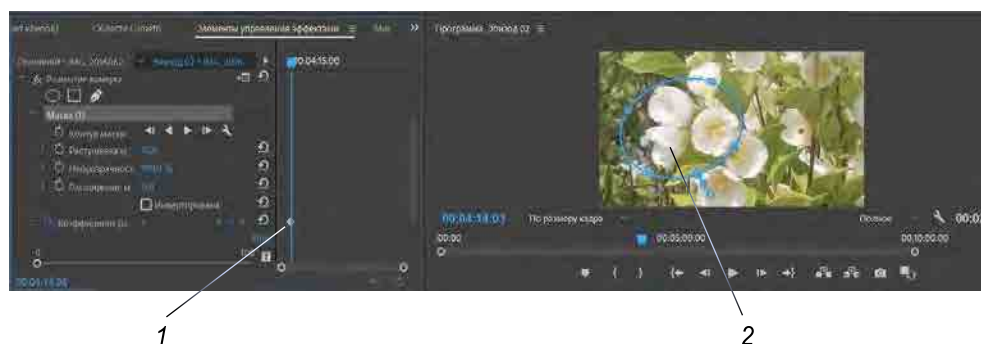
Рис. 62. Маски видеоэффектов

Маска имеет свои настройки: размер, растушевка и др. К одному и тому же клипу можно в одном видеоэффекте использовать несколько одинаковых или разных масок.

При установке видеоэффекта на клип типа **фильм** предусмотрена возможность динамической привязки маски к объекту.

На следующих трех рисунках показаны три варианта использования маски настройки видеоэффекта **Размытие камеры**.

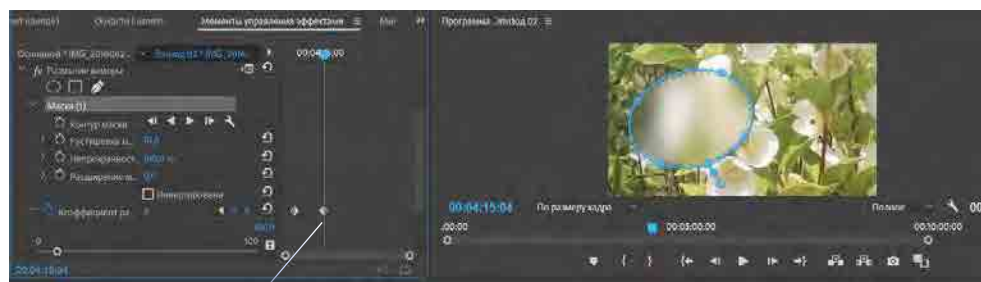
1-е положение плейхеда. Выбран эффект **Размытие камеры**. Установлена маска в виде **круга**. Рис. 63.



1 — Положение **плейхеда**; 2 — Положение маски **круг**.

Рис. 63. Плейхед стоит в **положении 1**

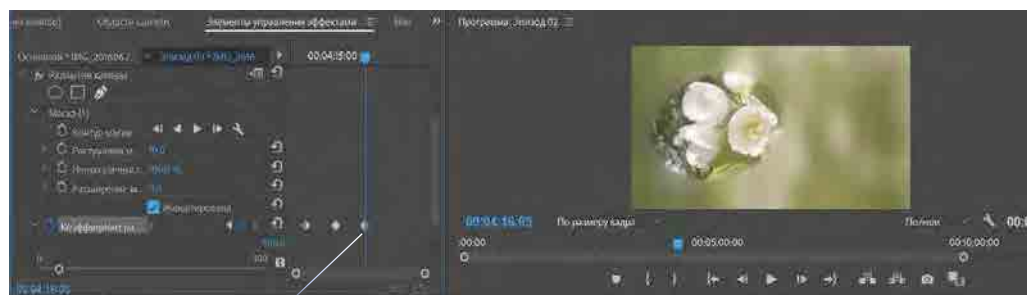
2-е положение плейхеда. Выполнена настройка эффекта **Размытие камеры** на область внутри маски. Рис. 64.



Положение **плейхеда**

Рис. 64. Плейхед стоит в **положении 2**

3-е положение плейхеда. Выполнена настройка эффекта **Размытие камеры** на область вне маски. Настройка **Инвертирование** включена. Рис. 65.



Положение плейхеда

Рис. 65. Плейхед стоит в **положении 3**

Что касается работы с треком и установки эффектов на весь трек или его часть, следует использовать клип **корректирующий слой**.

Создание клипа **корректирующий слой**:

*Сх=> В окне **Проект** кнопкой **Новый элемент** выбрать клип **корректирующий слой** / сформированный клип будет находиться в списке клипов окна **Project** / установить клип **корректирующий слой** на вышестоящий трек по отношению к рабочему клипу / наложить по общим правилам эффекты на корректирующий клип.*

На рис. 66 показаны два положения плейхеда по отношению к **корректирующему слою** и два соответствующих вида окна **Программа**.

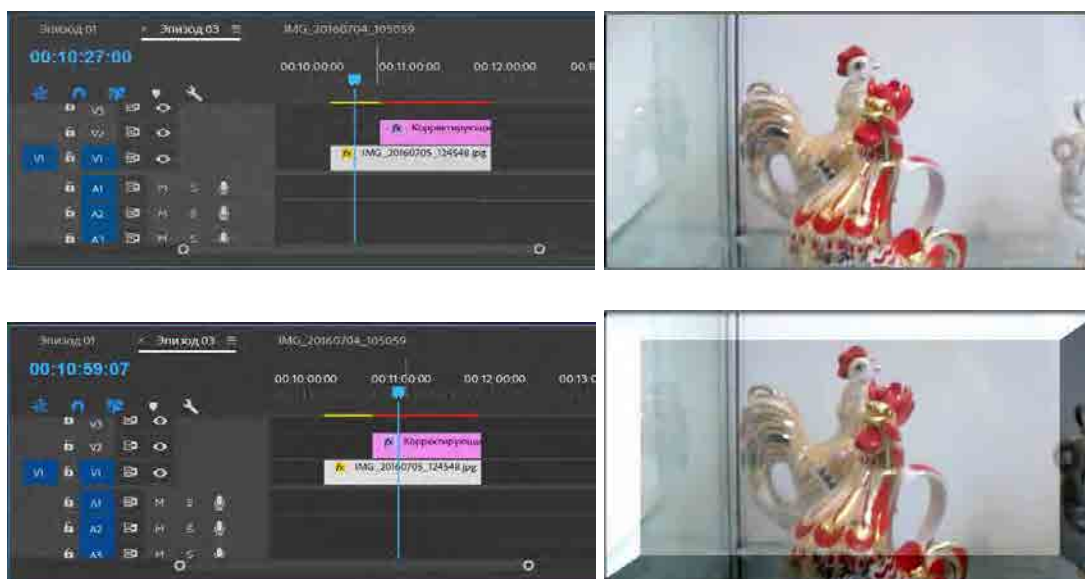


Рис. 66. Два положения плейхеда.

На корректирующий слой установлен эффект **Скошенные края**

1.6.3. Аудиоэффекты

1.6.3.1. Встроенные аудиоэффекты

Программой **Premiere** для аудиоклипов в окне **Элементы управления эффектами** по умолчанию предлагается три эффекта. Это общая **Громкость**, **Громкость левого/правого канала** и **Панорамирование**, т. е. баланс между левым и правым каналом. Рис. 67.

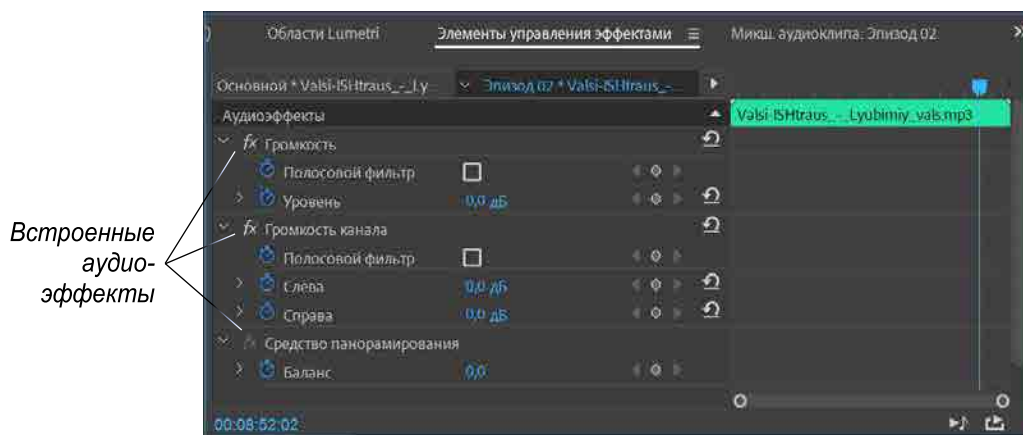


Рис. 67. Окно **Элементы управления эффектами**.
Встроенные аудиоэффекты

1.6.3.2. Эффект **Громкость**

Эффект **Громкость** обеспечивает изменение общей громкости звука всех звуковых каналов в выделенном клипе.

Усиление звука (логарифмическая функция) выполняется при использовании схемы:

Сх=> Клип / Параметры аудио / Усиление звука.

Или:

Сх=> Контекстное меню на аудиоклипе, стоящем на треке / Усиление звука. Рис. 68.

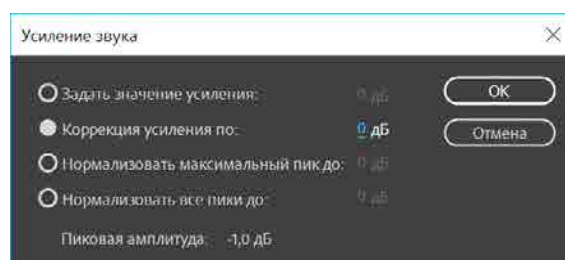


Рис. 68. Окно **Усиление звука**

Аудиоэффект **Громкость**, установленный в окно **Элементы управления эффектами** по умолчанию, раскладывается на две настройки: **Полосовой фильтр** и **Уровень**. Рис. 69.

Следует обратить внимание на тот факт, что ключевой кадр настройки **Полосовой фильтр** (установлен ключевой кадр и поставлен к ней флажок) снимает далее стоящий эффект **Уровень** до той временной точки, где будет стоять следующий ключевой кадр настройки **Полосовой фильтр**, а флажок соответственно будет снят.

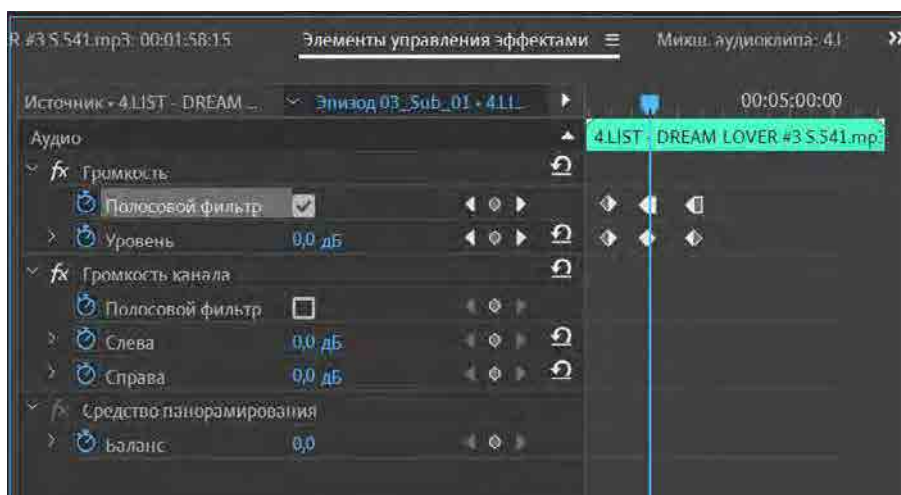
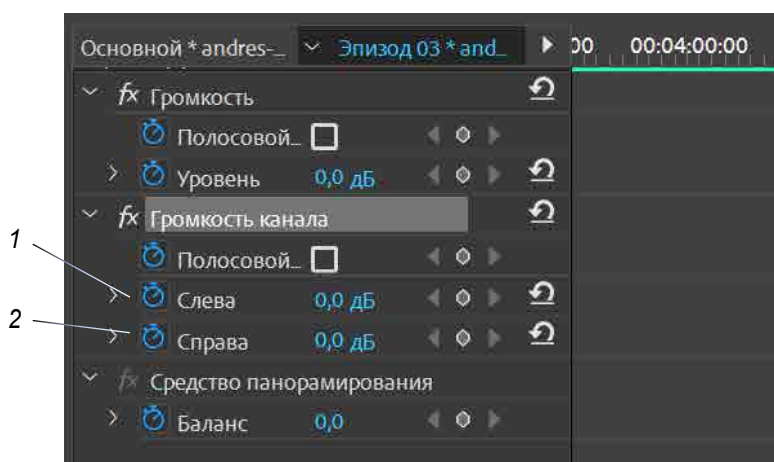


Рис. 69. Окно **Элементы управления эффектами**.
Полосовой фильтр включен

1.6.3.3. Эффект **Громкость канала**

Эффект **Громкость канала** настраивает уровень звука отдельно каждого канала (левого/правого) в выделенном клипе. Рис. 70.



1 — Настройка левого звукового канала;
2 — Настройка правого звукового канала.

Рис. 70. Эффект **Громкость канала**

1.6.3.4. Эффект Средство панорамирования

Эффект **Средство панорамирования** обеспечивает полный контроль над звучанием левого/правого каналов в выделенном клипе. Рис. 71.

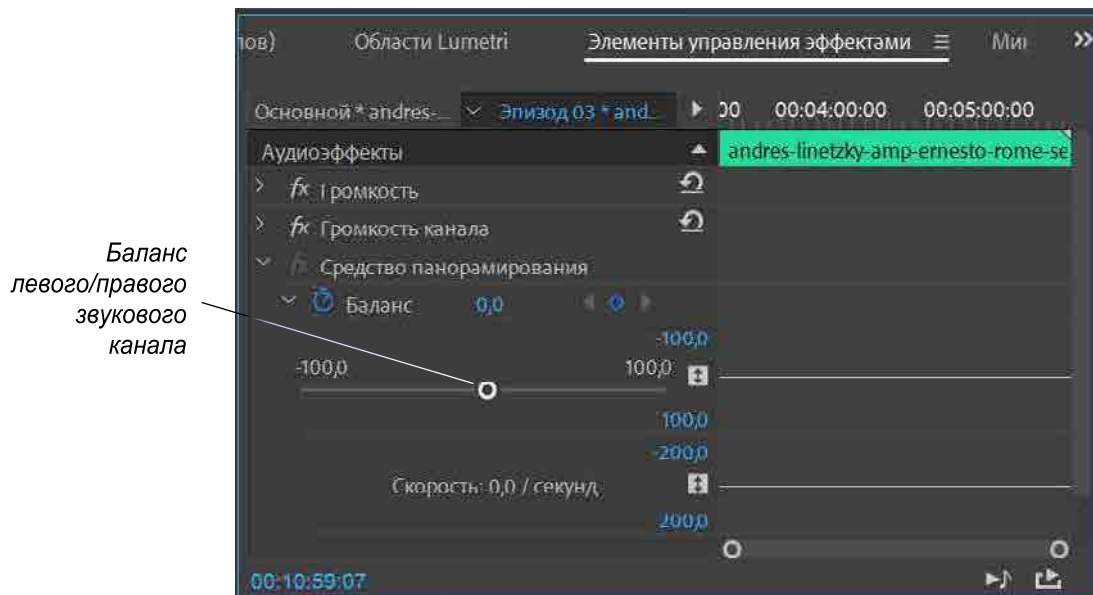


Рис. 71. Окно *Элементы управления эффектами*.
Настройка **Баланс**

1.6.3.5. Установка выбранных аудиоэффектов

Выбранный аудиоэффект может быть установлен как на отдельный клип, так и на все клипы выбранного трека.

При работе с аудиоклипами надо учитывать, что звуки клипов, расположенных на разных треках, но в одном временном интервале, будут складываться.

Чтобы отрегулировать взаимодействие треков, существует несколько способов:

- Кнопка **S** (соло-дорожка) дает возможность прослушать либо один трек, либо все те треки, на которых включена эта кнопка.
- Отключить один или несколько треков можно кнопкой **M** (Mute — приглушить звук дорожки).
- Динамическое изменение громкости выполняется ключевыми кадрами на треке по такой же схеме, что и регулировка прозрачности видеоклипа.

Установка одного или нескольких аудиоэффектов на аудиоклип и его настройка в окне **Элементы управления эффектами** выполняется аналогично работе с видеоэффектами.

Установка нескольких одинаковых эффектов на все клипы одной дорожки выполняется через окно **Микшер аудиодорожек**.

Чтобы установить несколько одинаковых эффектов на разные дорожки, следует использовать окно **Микшер аудиодорожек**, где подключена дополнительная специальная дорожка **Фонограмма**.

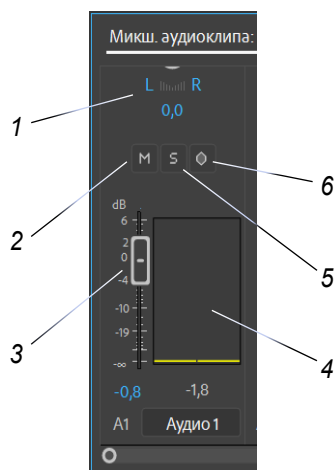
1.6.3.6. Окно Микширование аудиоклипа

Окно **Микширование аудиоклипа** предназначено для настройки клипа к работе с использованием панорамирования, задания уровня громкости и включения режима соло, а также для автоматической установки ключевых кадров уровня громкости при микшировании звука во время его воспроизведения. Рис. 72.

Установка ключевых кадров уровня громкости производится автоматически при перемещении регулятора уровня громкости по следующей схеме:

*Сх=> Установить плейхед в начало рабочего клипа / в окне **Микширование аудиоклипа** нажать кнопку **Записать ключевые кадры** / начать воспроизведение / перемещать ползунок уровня громкости / закончить воспроизведение.*

В результате в окне **Элементы управления эффектами** и на треке в области клипа появятся ключевые кадры, соответствующие выполненному микшированию. Рис. 73.



- 1 — Панорамирование;
- 2 — Отключение звука клипа;
- 3 — Регулятор уровня громкости;
- 4 — Индикатор уровня громкости в децибелах (dB);
- 5 — Включение режима соло;
- 6 — Включение режима автоматической установки ключевых кадров.

Рис. 72. Окно **Микширование аудиоклипа**

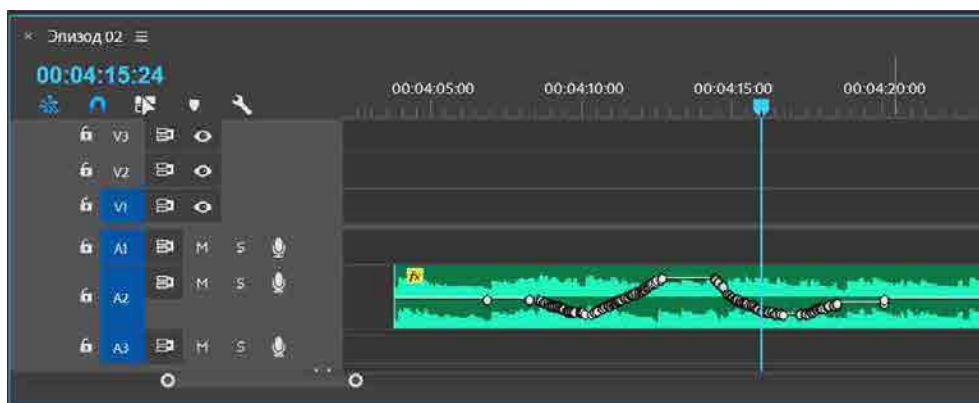


Рис. 73. Окно **Timeline**. Ключевые кадры настройки громкости микшером

1.6.3.7. Окно Микшер аудиодорожек

Окно **Микшер аудиодорожек** используется для микширования аудиодорожек, установки эффектов на отдельные дорожки или для установки на несколько дорожек одинаковых эффектов с подключением дорожки **Фонограмма**, а также для записи своего аудиоклипа. Рис. 74.



Рис. 74. Окно **Микшер аудиодорожек**

Чтобы открыть трек **Фонограмма**, следует в области окна **Таймлайн**, через контекстное меню, выбрать окно **Добавить дорожки**. Рис. 75.

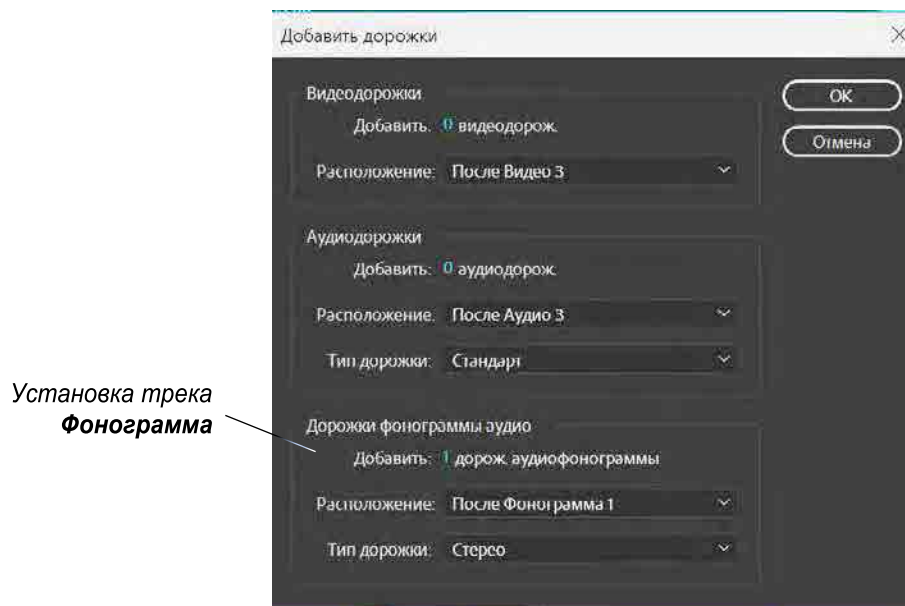


Рис. 75. Окно *Добавить дорожки*

Рассмотрим на примере использование дорожки **Фонограмма**.

На рис. 76 и 77 показаны две области окна **Микшер аудиодорожек**.

На рис. 76 раскрыта область установки эффектов, где на дорожке **Фонограмма** показан выбранный эффект.



- 1 — Кнопка развертки области эффектов;
2 — Настройки эффекта; 3 — Название эффекта.

Рис. 76. Окно *Микшер аудиодорожек*. Область установки эффектов

На рис. 77 показан вариант, где второй трек отключен, а первый трек подключен к треку **Фонограмма**. На дорожке **Фонограмма** установлен эффект, и, естественно, эта дорожка подключена к треку **Смешать**.

Схема действий для установки аудиоэффектов на трек должна быть следующей:

*Сх=> В окне **Микшер аудиодорожек** установить трек **Фонограмма** / в области выбора и настройки эффектов трека **Фонограмма** открыть список эффектов / выбрать нужный эффект / адресовать первый аудиотрек к треку **Фонограмма**. Рис. 77.*

Допускается одновременное использование нескольких треков **Фонограмма** (S1 **Фонограмма**, S2 **Фонограмма**...).



- 1 — Первая дорожка подключена к дорожке **Фонограмма**;
- 2 — Звук второй дорожки отключен;
- 3 — Название первой дорожки **Аудио 1**;
- 4 — Название дорожки **Фонограмма**;
- 5 — Дорожка **Фонограмма** подключена к дорожке **Смешать**.

Рис. 77. Окно **Микшер аудиодорожек**. Дорожка **Фонограмма** подключена

1.6.4. Цветокоррекция

Отдельно следует остановиться на цветовой коррекции видеоклипов.

Примеры использования видеоэффектов (в том числе цветокоррекции) показаны в **Приложении**.

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**), т. е. процентом добавления к цвету белой краски, и яркостью (**Brightness**), т. е. процентом добавления черной краски.

Цветовым тоном называются спектральные цвета или зрительные ощущения человека, определяемые такими словами, как «красный», «зеленый» и др.



Определение. Спектральный цвет — это цвет, принадлежащий узкому диапазону частот видимого спектра электромагнитных волн. (Русская энциклопедия «Традиция».)

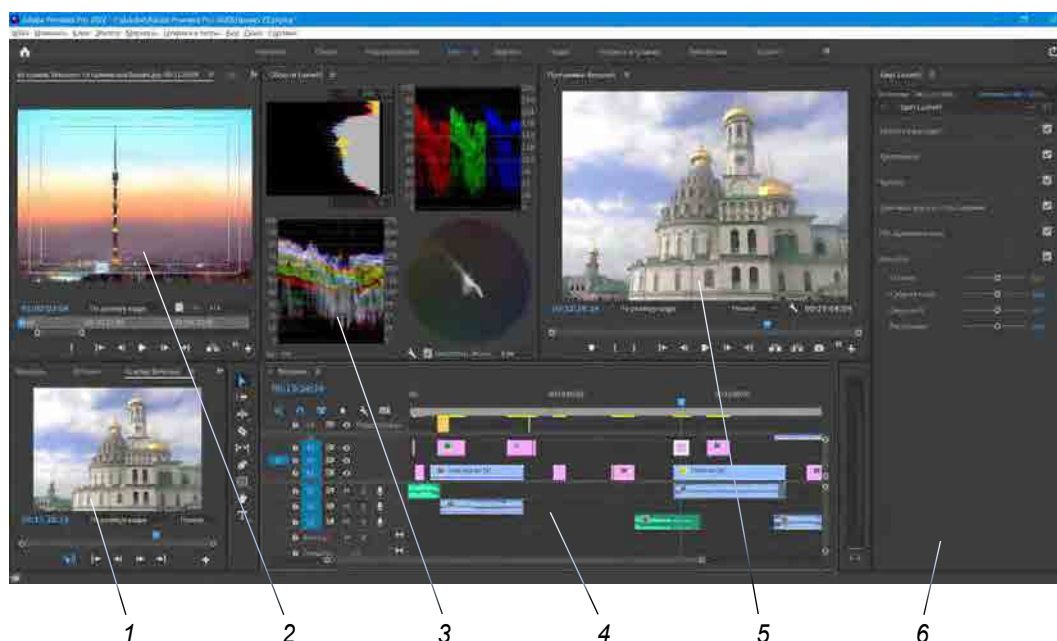
Яркость (brightness) — определяется по шкале от черного до белого цвета с промежуточными оттенками серого. Предусмотрено 256 градаций.

Насыщенность цвета характеризуется изменением цвета от белого до максимального цветового тона.

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

- **Модель HSL**. Система координат определяется тоном, насыщенностью и светлотой (**Lightness**).
- **Модель YUV**. Отражает круговую диаграмму, аналогичную цветовому кругу. Модель может быть определена как способ кодирования цветового пространства RGB, т. е. удаление избыточной информации для глаз модели RGB.

Выше уже отмечалось, **селекторная панель**, при выборе режима **Цвет**, обеспечивает быструю настройку рабочих окон экрана программы для выполнения цветокоррекции.



1 — Окно **Ссылка**; 2 — Окно **Источник**; 3 — Окно **Области Lumetri**;
4 — Окно **Таймлайн**; 5 — Окно **Программа**; 6 — Окно **Цвет Lumetri**.

Рис. 78. Режим **Цвет**. Рабочие окна экрана

К рабочим окнам режима **Цвет** относятся окна: **Цвет Lumetri**, **Области Lumetri** и **Ссылка**. Общий вид экрана для выполнения цветокоррекции показан на рис. 78.

1.6.4.1. Окно **Цвет Lumetri**

Окно **Цвет Lumetri** включает несколько цветовых настроек, которые называются: Базовая коррекция, Креативный, Кривые, Цветовые круги и сопоставление, HLS дополнительно, Виньетка. Рис. 79.

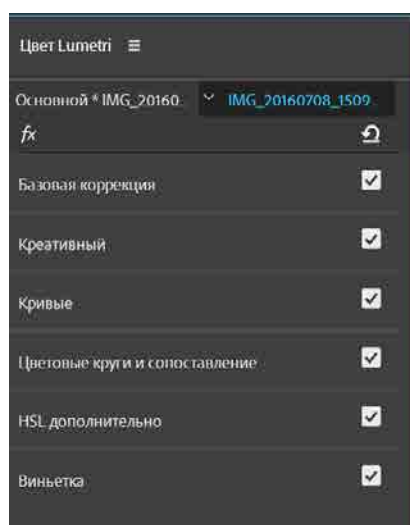
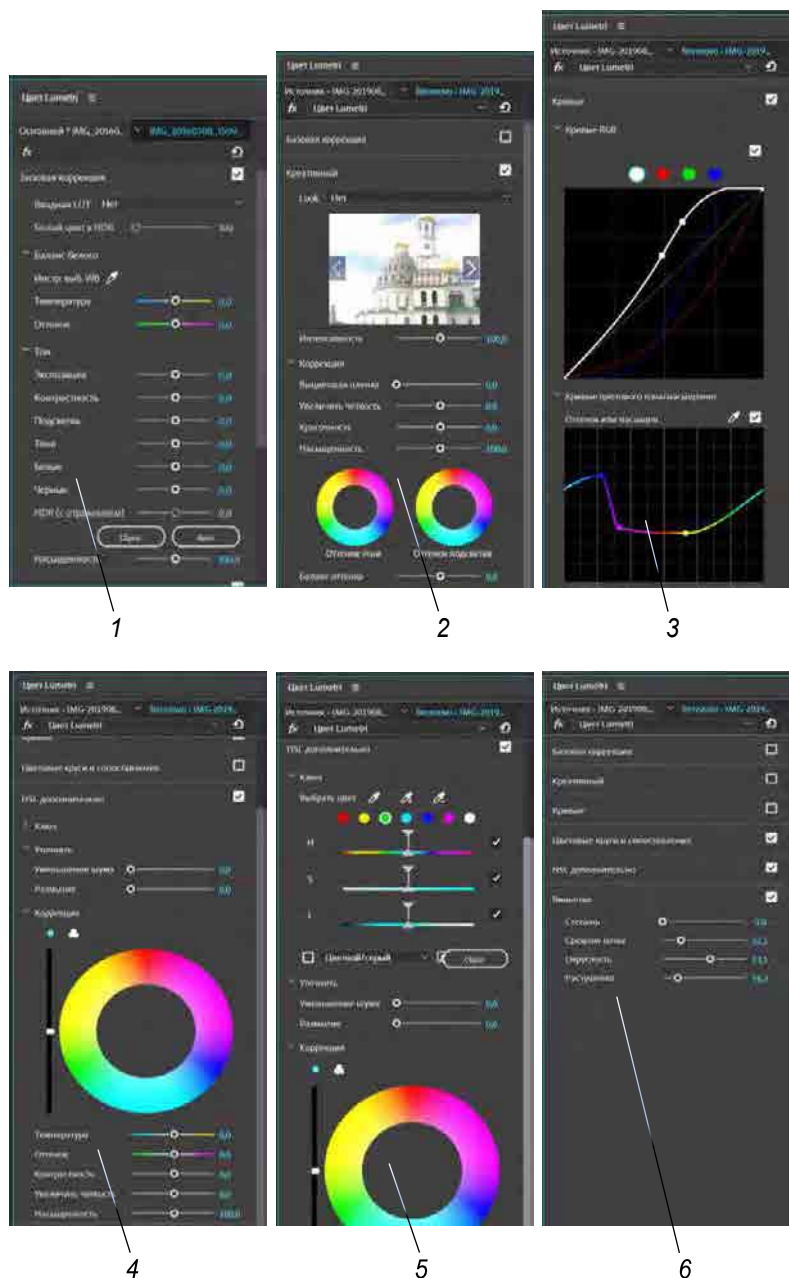


Рис. 79. Окно **Цвет Lumetri**. Настройки

На рис. 80 показаны развернутые функции всех шести цветовых настроек окна **Цвет Lumetri**.



1 — Базовая коррекция; 2 — Креативный;
3 — Кривые; 4 — Цветовые круги и сопоставление;
5 — HLS дополнительно; 6 — Виньетка.

Рис. 80. Цветовые настройки окна **Цвет Lumetri**

Все настройки окна **Цвет Lumetri** ориентированы на общую коррекцию клипа. Если требуется внутренняя временная цветовая настройка, то для этого следует воспользоваться окном **Эффекты**, где выбрать эффект **Цвет Lumetri**, и далее выполнять временную настройку через окно **Элементы управления эффектами**. Рис. 81.

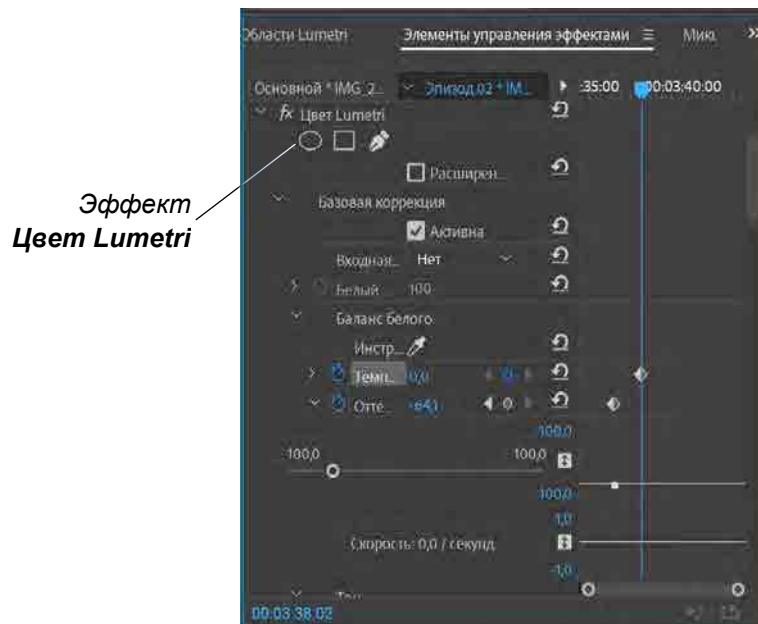
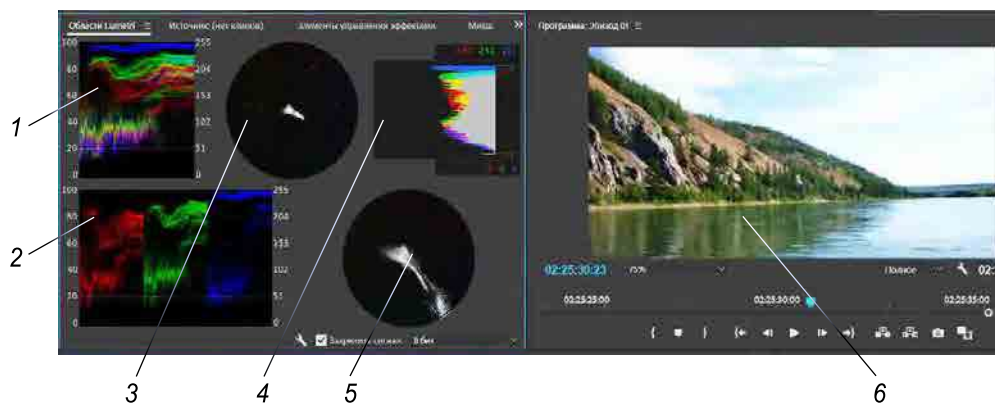


Рис. 81. Окно *Элементы управления эффектами*.
Эффект *Цвет Lumetri*

1.6.4.2. Окно *Области Lumetri*

Окно **Области Lumetri** дает возможность объективно и одновременно оценить в графическом виде цветовые характеристики проекта через **Вектороскопы**, **Гистограмма**, **Показ** и **Волна**. Рис. 82.



1 — Волна; 2 — Показ RGB; 3 — Вектороскоп YUV;
4 — Гистограмма; 5 — Вектороскоп HLS;
6 — Кадр, к которому раскрыты цветовые характеристики.

Рис. 82. Окно *Области Lumetri*. Состояние цветовых характеристик представленного кадра

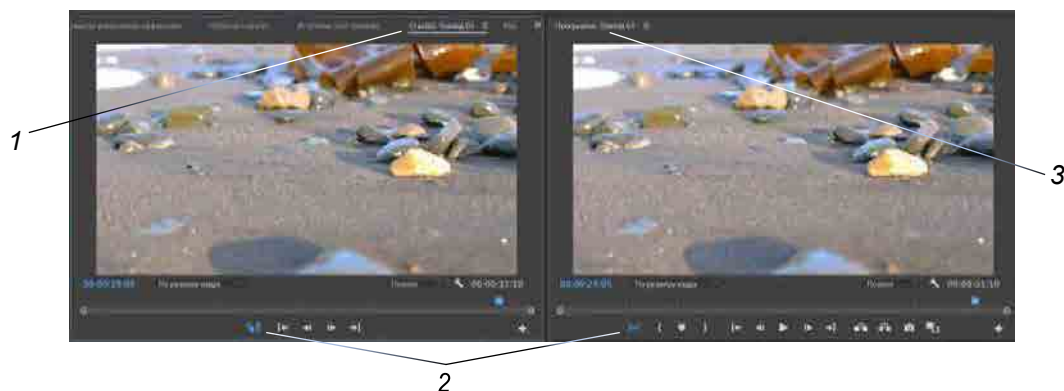
- **Волна RGB** показывает наложенные друг на друга сигналы RGB, что позволяет мгновенно оценить уровень сигнала всех цветовых каналов.

- **Гистограмма** показывает статистический анализ плотности пикселей на каждом уровне интенсивности цвета. Гистограммы помогают точно оценить тени, средние тона и блики и скорректировать общий диапазон тонов изображения.
- **Вектроскоп HLS** отображает одновременно цветовой тон, насыщенность и яркость видеосигнала.
- **Вектроскоп YUV** отражает круговую диаграмму, аналогичную цветовому кругу.
- **Показ RGB** оценивает волны, представляющие уровни красного, зеленого и синего каналов в клипе.

1.6.4.3. Контрольный монитор

Контрольный монитор (окно **Ссылка**) предназначен для «помощи» пользователю в работе с цветокоррекцией. Настройка цвета сразу видна на программном мониторе, а на контрольном мониторе, например, можно сохранить выбранный кадр для цветового сравнения.

Сразу следует уточнить, что Контрольный монитор используется как вспомогательный и не предназначен для редактирования. В связи с этим панель управления Контрольного монитора значительно проще. Рис. 83.



- 1 — Контрольный монитор (*Ссылка: Эпизод 03*);
 2 — Кнопки синхронизации мониторов включены;
 3 — Программный монитор (*Программа: Эпизод 03*).

Рис. 83. Окно **Программа**. Окно **Ссылка**. Кадры одинаковые

Кнопками синхронизации на панелях Программного и Контрольного мониторов можно включить, т. е. «связать», оба монитора. В этом случае кадры на обоих мониторах будут одинаковыми. Рис. 83.

На рис. 84 Мониторы *не* связаны и кадры разные.



Кнопки синхронизации мониторов отключены

Рис. 84. Окно *Программа*. Окно *Ссылка*. Кадры разные

1.6.4.4. Установка выбранных эффектов цветокоррекции

Все эффекты цветокоррекции представлены в окне **Эффекты**. Часть эффектов сосредоточена в папке **Шаблоны настроек Lumetri**, а другая находится в папке **Видеоэффекты** (**Контроль изображения**, **Коррекция цвета**, **Стилизация...**).

На рис. 85 показана развернутая папка **Шаблоны настроек Lumetri**.

Эффекты папки **Шаблонов настроек Lumetri** представлены через образцы.

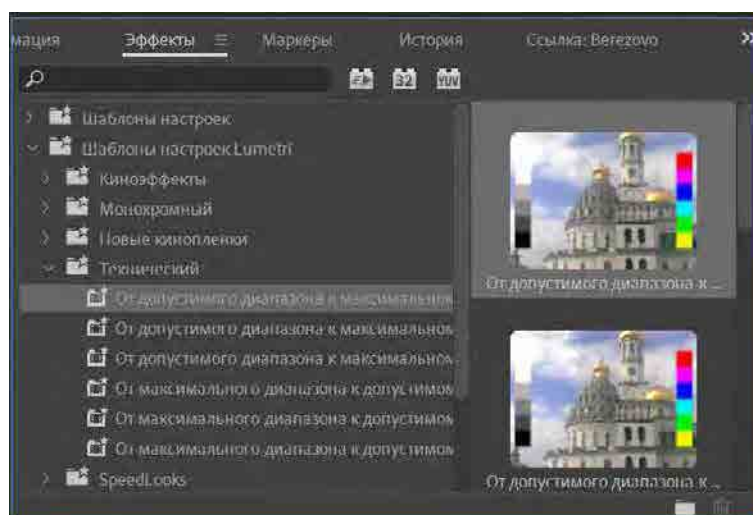


Рис. 85. *Шаблоны настроек Lumetri*

Пользователю предлагается художественно подготовленные наборы цветовых сочетаний. Отдельно выделены киноэффекты и эффекты, которые определяются киноплёнкой, камерой и т. д. Чтобы выполнить нужную цветовую коррекцию, достаточно установить эффект т. е. переместить картинку кадра из окна **Эффекты** на клип, находящийся на треке.

Большое количество цветовых видеоэффектов, которые можно динамически настроить во времени, представлено в папке **Видеоэффекты** (окно **Эффекты**), например **Изменение тона**, **Заменить цвета с... на...**, **Оставить цвет**, **Цветовой баланс RGB**, **Эффект освещения**, **Соляризация** и др.

На рис. 86 показан результат использования эффекта **Соляризация**.



Рис. 86 Результат эффекта **Соляризация**

Примеры использования видеоэффектов (в том числе цветовых) показаны в **Приложении**.

1.6.5. Переходы

1.6.5.1. Установка переходов между двумя клипами

Переходы используются для художественного оформления стыка клипов на треках. На видеотреках используются **видеопереходы**, а на **аудиотреках** — **аудиопереходы**. Все переходы представлены в окне **Эффекты**. Рис. 52.

Проект может быть построен без использования видеопереходов (режим «нарезки»). Используется «нарезка» чаще всего в информационных ТВ передачах, что подчеркивает строгость и ритм новостных сюжетов.

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

Аудиоэффекты смягчают звуковой переход, создавая затухание звука первого клипа и постепенное усиление звука второго клипа.

Установка видеопереходов на трек

Установка перехода на стык клипов, стоящих на треке, может быть выполнена вручную или в автоматическом режиме.

Установка вручную выполняется по предлагаемой схеме.

*Сх=> В окне **Эффекты** выделить нужный видеопереход / переместить мышкой этот видеопереход на стык клипов, стоящих на треке.*

На рис. 87 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**.

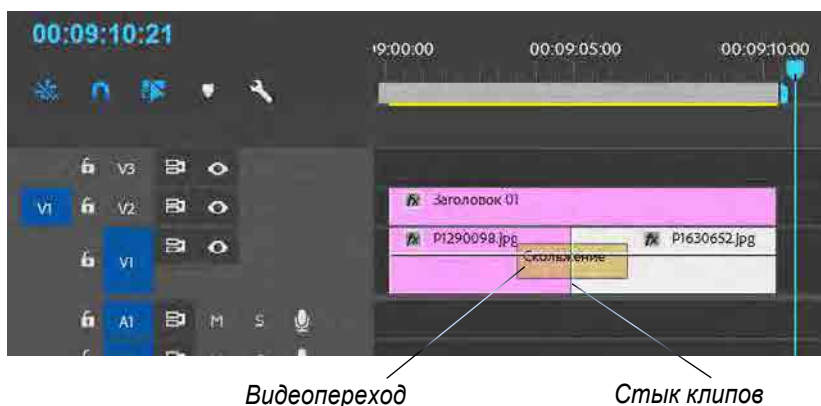


Рис. 87. Окно **Таймлайн**. Видеопереход **Скольжение**

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. 88-1.*

На рис. 88-1 показаны два варианта открытого окна **Элементы управления эффектами**: схематичное и с раскрытием конкретных клипов. Вариант определяется полем **Показать фактические источники (Показ. факт. ист-и)**.

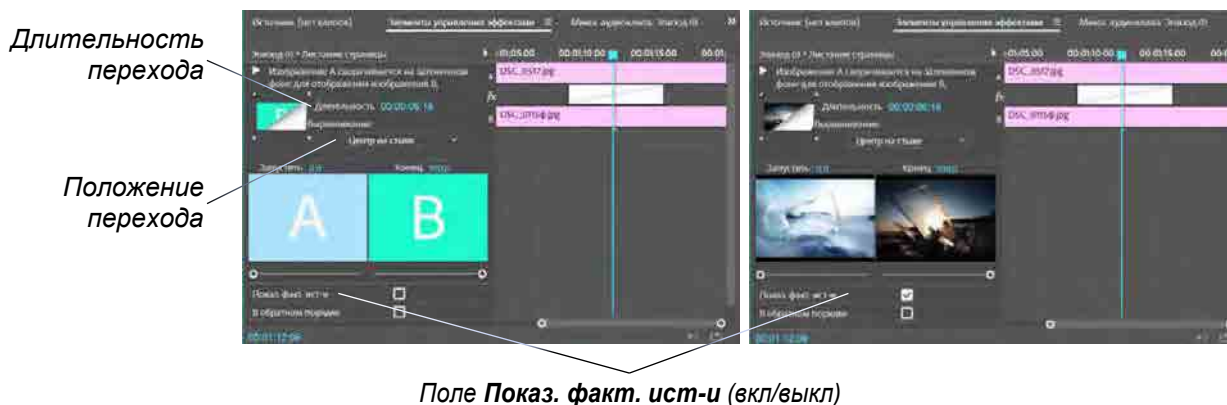


Рис. 88-1. Окно **Элементы управления эффектами**

В работе с **видеопереходом** следует обратить внимание на то, как он устанавливается на клипы, стоящие на треке.

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

*Сх=> Выбрать в окне **Эффекты** нужный переход / перетащить его мышкой на место стыка клипов на треке монтажного стола / выделить установленный **переход** / двойным щелчком открыть окно **Элементы управления эффектами**, где представлены все настройки выбранного перехода / выполнить настройку.*

При установке возможны три варианта:

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

Дальнейшее редактирование **перехода** проводится в окне **Элементы управления эффектами**.

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. Рис. 88-2. Функции перехода сохраняются.

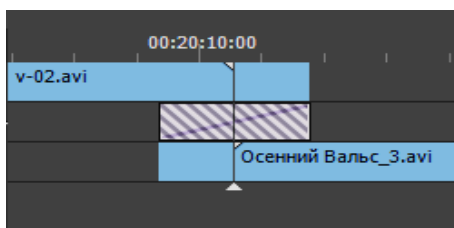


Рис. 88-2. Фрагмент окна **Элементы управления эффектами**

1.6.5.2. Установка переходов к группе клипов

Adobe Premiere Pro CC позволяет автоматизировать установку переходов как к группе клипов, стоящих уже на треке, так и при автоматической установке группы клипов из окна **Проект** на трек.

В обоих случае, требуется предварительно определить тот **переход**, который будет далее использован **по умолчанию**.

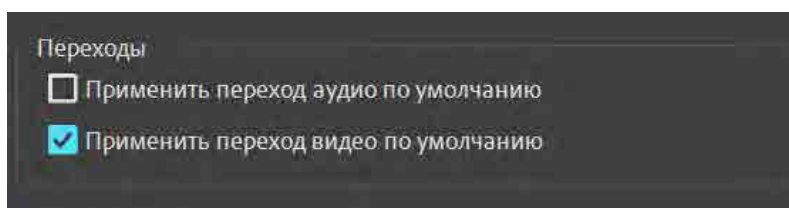
Для этого должны быть выполнены следующие действия:

*Сх=> В окне **Эффекты** выбрать нужный **видеопереход** и открыть на нем контекстное меню / выбрать **Указать выбранное как переход по умолчанию**.*

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

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

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



На рис. 89 показан вариант автоматической установки группы клипов из окна **Проект** на трек с **видеопереходами**, определенными как **заданные к использованию по умолчанию**.

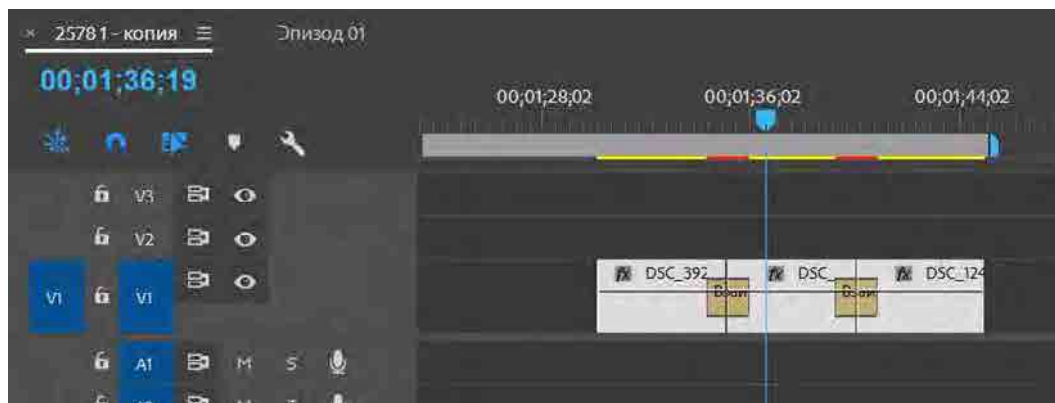


Рис. 89. Видеопереходы стоят на стыках клипов

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>**) / **Эпизод** (меню) / **Применить переходы по умолчанию к выделению**.*

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

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 / **Эпизод** (меню) / **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. 90.

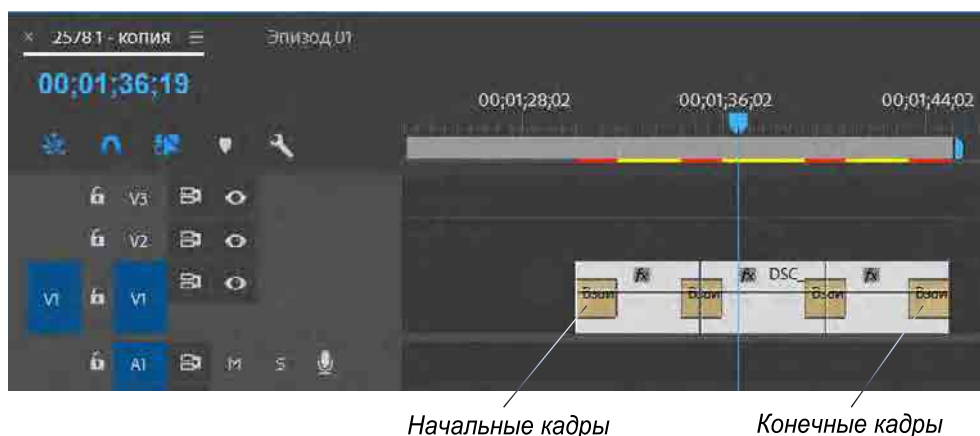


Рис. 90. Видеопереходы установлены, как на внутренних стыках последовательности клипов, так и на начальных и конечных кадрах последовательности

Примеры использования переходов см. в **Приложении**.

1.7. Подписи

Режим **Подписи** предполагается использовать либо на этапе монтажа, либо в готовом проекте, если этого требует авторское решение.

В рассматриваемой версии программы **Premiere** создание подписей проводится в режиме *Подписи и графика*. В отличие от предыдущих версий программы, здесь вводится специальная дорожка Таймлайна. Рассмотрим подробнее.

1.7.1. Создание подписей

В режиме *Подписи и графика* следует открыть окно **Текст**. Рис. 91.

Сх=> Окно (меню) / окно Текст / закладка Подписи.

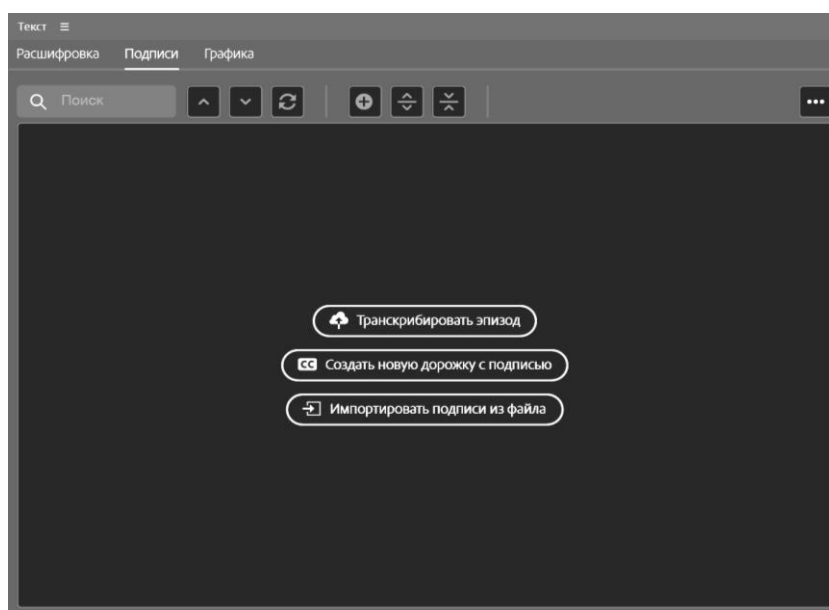


Рис. 91. Первоначально открытое Окно Текст

Далее выбираем вариант *Создать новую дорожку с подписью*.

Сх=> Окно (меню) / окно Текст / закладка Подписи / включить кнопку Создать новую дорожку с подписью.

После выбора варианта работы с текстом, окно **Текст** будет иметь вид, показанный на рис. 92. Далее в окне подтверждаем выбранную функцию **Подписи** и определяем требования к новой дорожке. Рис. 93.

В результате, на рис. 94, мы видим, как эта дорожка выглядит в окне Таймлайн.



1 — Выбрана функция **Подписи**; 2 — Начало подписи;
3 — Требования к дорожке **Подзаголовок**.

Рис. 92. Окно **Текст** в исходном состоянии

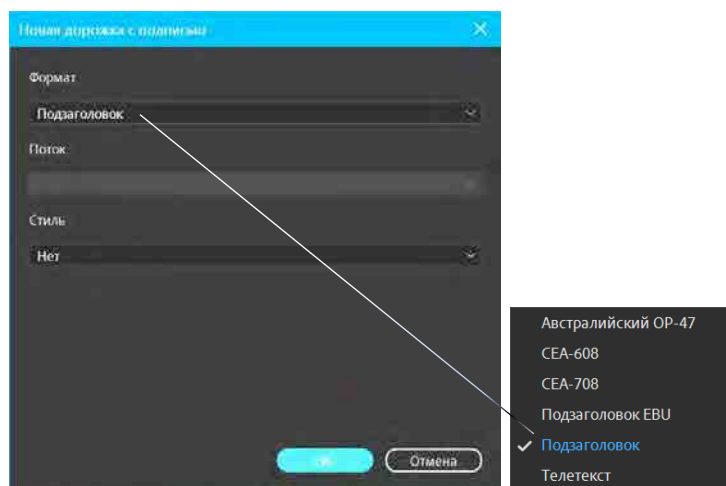


Рис. 93. Для новой дорожки выбран формат **Подзаголовок**

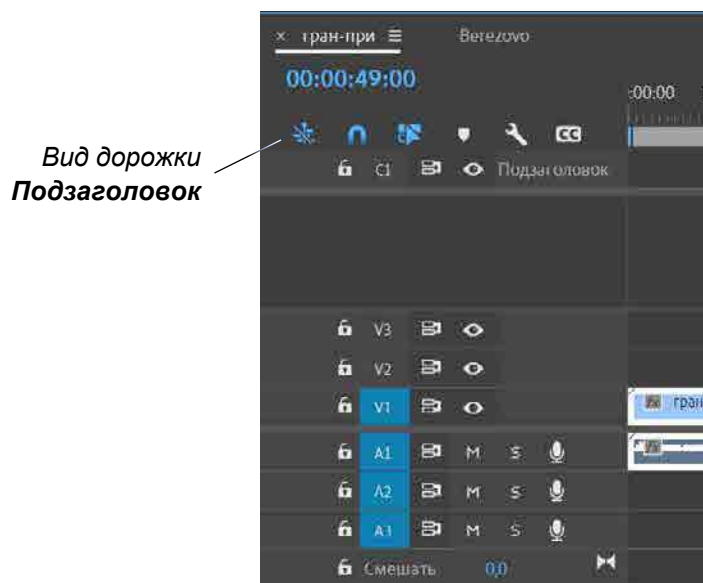


Рис. 94. Окно **Таймлайн**. Дорожка **Подзаголовок**

В окне **Текст**, после нажатия кнопки **Начало подписи** (знак «+»), откроется область для написания текста. Рис. 95.

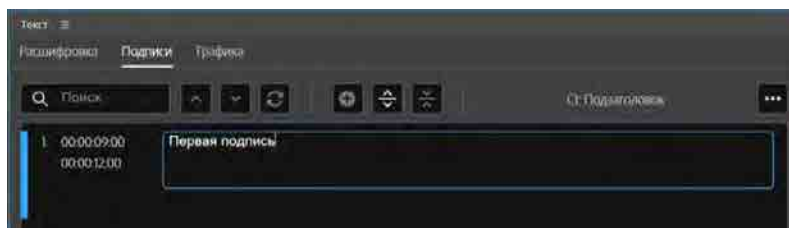


Рис. 95. Вид подписи, сделанной в окне **Текст**

Клип подписи будет сформирован на специальной дорожке в месте, где стоял плейхед. Рис. 96.

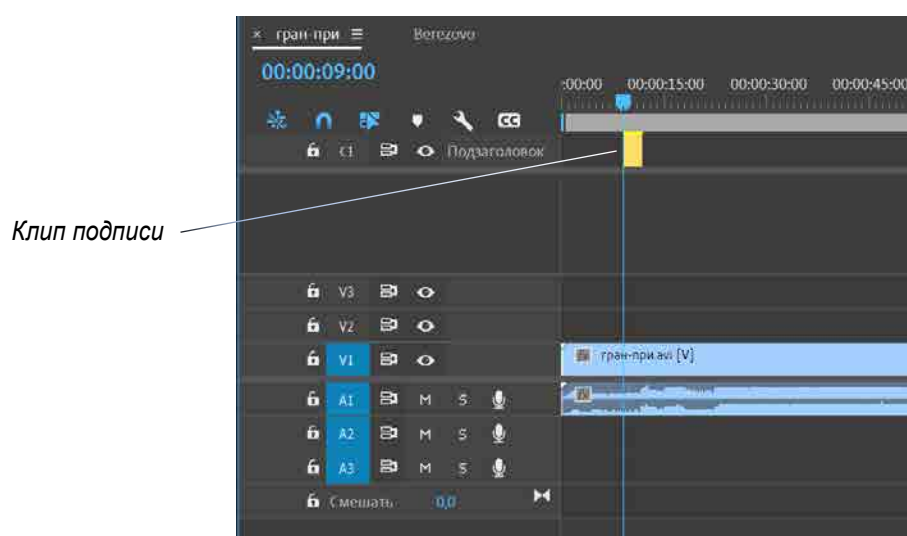


Рис. 96. Клип подписи на специальной дорожке **Подзаголовок**

Как выглядит данная подпись в окне **Программа**, показано на рис. 97.



Рис. 97. Окно **Программа**

Настройка вида текста подписи и его местоположение определяется через окно **Основные графические элементы**.

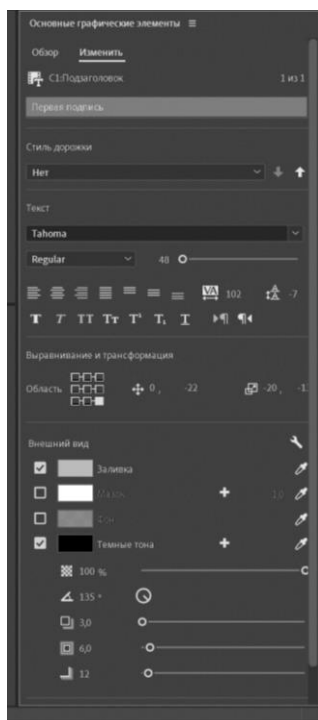


Рис. 98. Окно **Основные графические элементы**

1.7.2. Экспорт подписей

Чтобы сохранить подпись, схема действий должна быть следующей:

*Сх=> Выделить файл **Подписи** в окне **Таймлайн** / **Файл** / **Экспорт** / **Подписи** / выбрать формат файла / **ОК**. Рис. 99.*

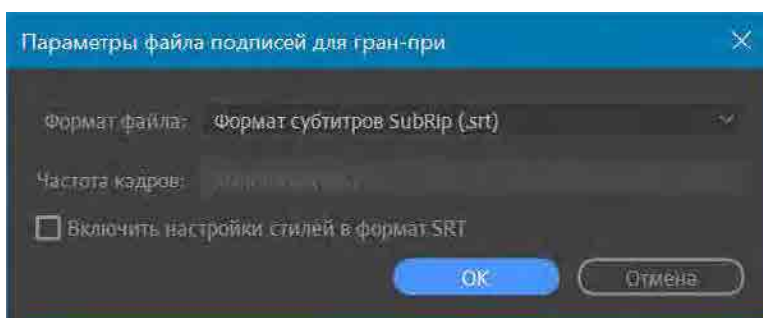


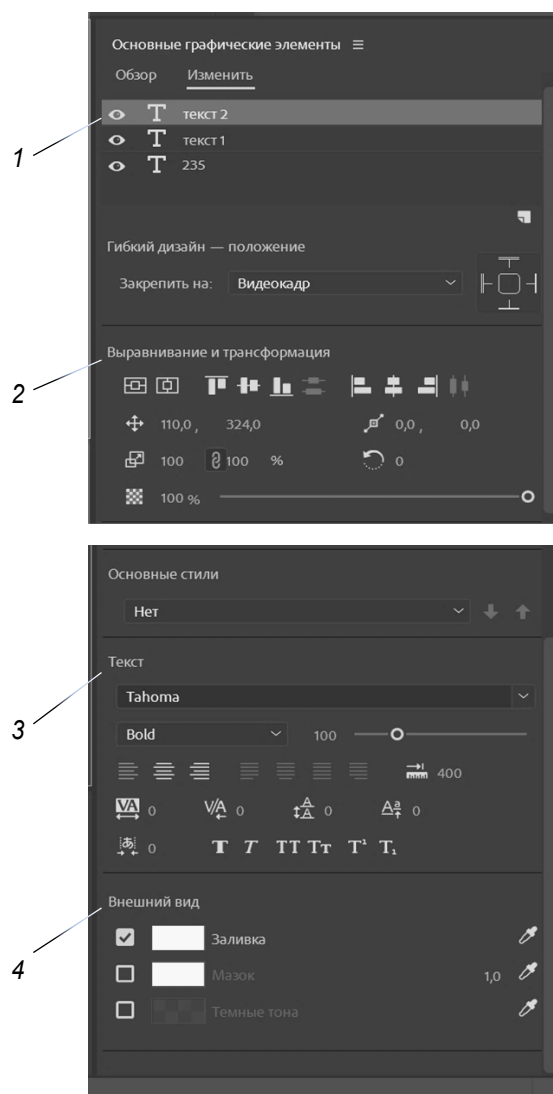
Рис. 99. Окно настройки параметров экспорта файла подписи

Файл будет сохранен и в дальнейшем может быть импортирован в другой проект.

1.8. Текст и графика на экране

В программе **Adobe Premiere Pro CC 2022** предлагается новое решение с размещением и редактированием текста и графики на экране, для чего используется окно программы **Основные графические элементы**. Рис. 100. Следует обратить внимание, что в большой степени функции окно **Основные графические элементы** дублируются в окне **Элементы управления эффектами**. Далее будет сказано подробнее.

Примеры работы с окном **Основные графические элементы** показаны в **Приложении**.



- 1 — Слои;
 2 — Выравнивание и трансформация;
 3 — Текст; 4 — Внешний вид.

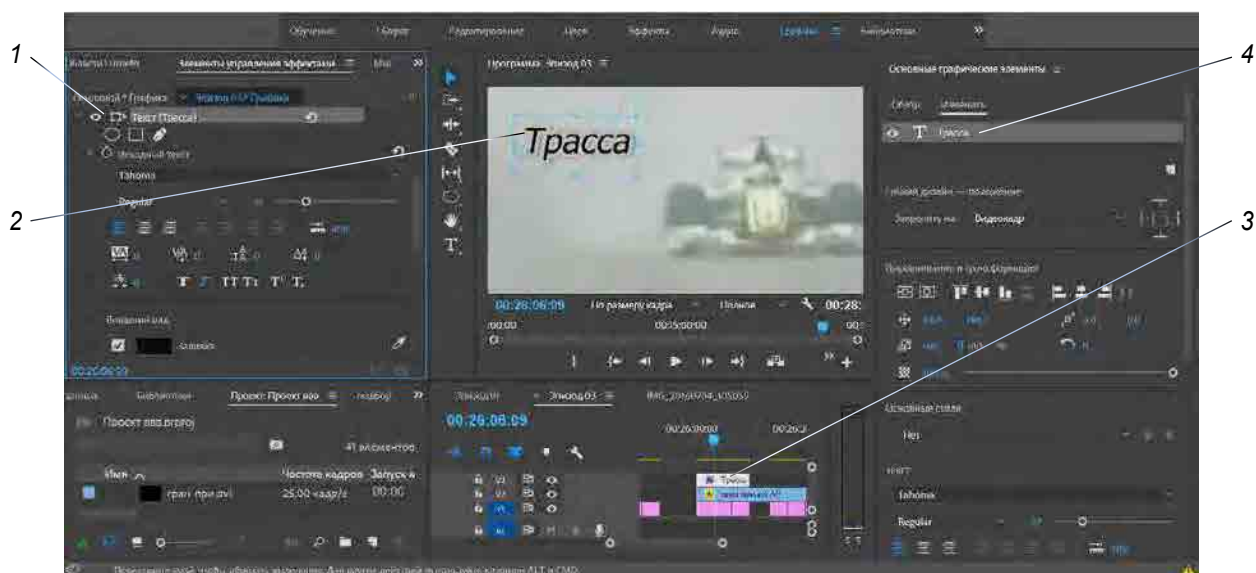
Рис. 100. Окно **Основные графические элементы**

1.8.1. Текст на экране

Разместить текст на экране можно используя инструмент «Т».

*Сх=> Выбрать инструмент Т на панели инструментов / перенести курсор в область экрана **программного монитора** / написать текст.*

Как только курсор инструмента **Т** будет установлен на область **программного монитора**, на треке появится новый клип с именем текста (в нашем примере **Трасса**), в окне **Элементы управления эффектами** будет установлен эффект **Текст**, а в окне **Основные графические элементы** появится новый слой текста. Рис. 101.



- 1 — Эффект *Текст* в окне *Элементы управления эффектами*;
 2 — Текст в окне *Программа*; 3 — Клип *Трасса* на треке;
 4 — Слой текста в окне *Основные графические элементы*.

Рис. 101. Общий вид экрана. Работа с текстом

Настройки текста, представленные в окнах **Основные графические элементы** и **Элементы управления эффектами**, совпадают, и пользователь может использовать любой удобный вариант.

1.8.2. Движение текста

В окне **Основные графические элементы**, на закладке **Изменить**, расположена настройка **Гибкий дизайн — время**. Она обеспечивает движение текста и геометрических фигур снизу вверх.

Для включения настройки **Гибкий дизайн** — время следует снять выделение всех слоев, а для задания движения следует активизировать режим **Вращение**, т. е. движение вверх. Рис. 102.

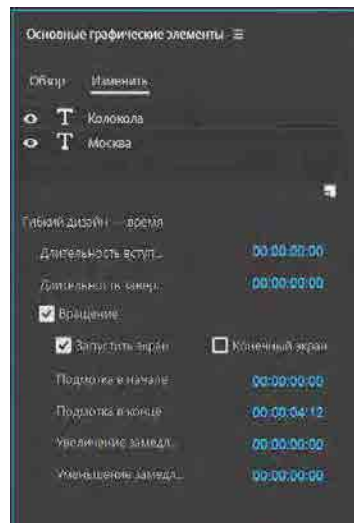


Рис. 102. Окно **Основные графические элементы**.
Включен и настроен режим **Вращение**

1.8.3. Построение геометрических фигур

Построить геометрические фигуры на экране **Программного монитора** можно инструментом «Перо». Рис. 103.

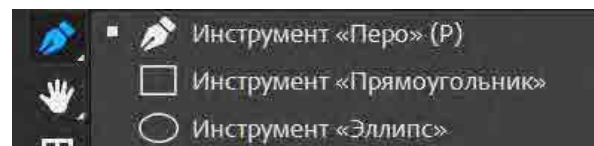


Рис. 103 Инструмент **Перо**

При построении каждой геометрической фигуры на экране **Программного монитора** в окне **Основные графические элементы** создается новый слой. Рис. 104.

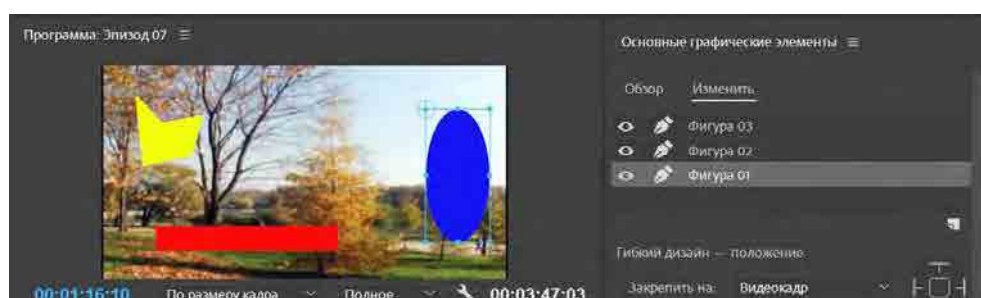


Рис. 104 Окно **Основные графические элементы**.
Каждая фигура имеет свой слой

Для одновременной работы с несколькими фигурами используется настройка **Гибкий дизайн — положение**, которая дает возможность закрепить взаимное расположение фигур, а также изменять масштаб всех фигур.

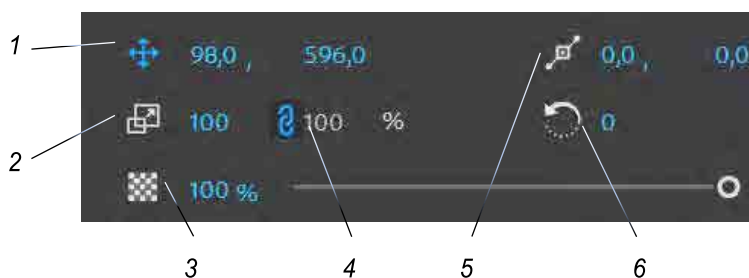
Например, определим слой **Фигура 01** как **родительский слой**. Для этого в окне **Основные графические элементы** выделим **Фигура 02**, в поле **Закрепить на** установим **Фигура 01**. Аналогично, выделив **Фигура 03**, в поле **Закрепить на** также установим **Фигура 01**. Слои **Фигура 02** и **Фигура 03** будут называться **дочерними**.

В результате, перемещая родительский слой, все дочерние слои будут двигаться одинаково, сохраняя взаимное расположение фигур. При изменении масштаба и поворота фигуры на родительском слое все фигуры на дочерних слоях будут изменяться аналогично.

Возможность работать отдельно с каждым слоем сохраняется.

1.8.4. Анимация нескольких слоев

Инструменты для выполнения анимационных действий находятся в окне **Основные графические элементы**. Рис. 105.



- 1 — Переключение анимации положения;
- 2 — Переключение анимации масштабирования;
- 3 — Переключение анимации непрозрачности;
- 4 — Установка блокировки масштабирования;
- 5 — Переключение анимации опорной точки;
- 6 — Переключение анимации вращения.

Рис. 105. Окно **Основные графические элементы**

Прежде чем перейти к изучению построения анимационных действий, определим исходное положение всех элементов графики. **Фигуры 01** и **02** текста (**Осенний** и **клен**) выведены за границы экрана. Это будем считать исходным положением слоев для выполнения далее анимационных действий.

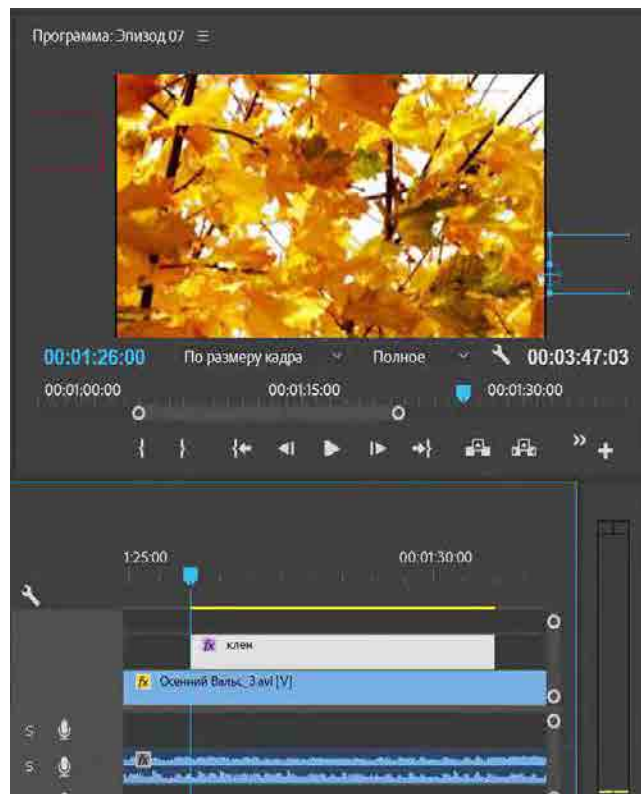


Рис. 106. Исходное состояние окон **Программный монитор** и **Таймлайн** перед началом анимации

На рис. 106 показано состояние двух рабочих окон экрана. На **Программном мониторе** видим фоновый клип «Осенний вальс» в положении стоп-кадра. В окне **Таймлайн** этот клип расположен на первом видеотреке. На втором видеотреке находится графический **клип** (клен), сформированный режимом **Графика**. Плейхед установлен в начало графического клипа.

Анимация проводится отдельно для каждого слоя с использованием инструментов, показанных на рис. 105. Схема действий, следующая:

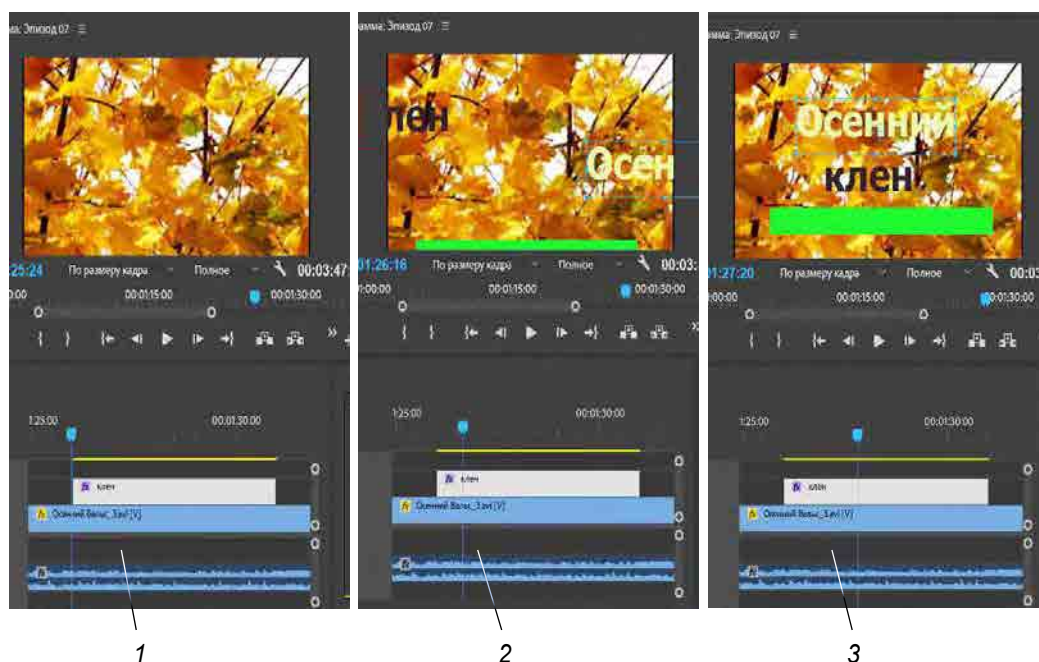
*Сх=> В окне **Таймлайн** установить плейхед в рабочую временную точку / в окне **Основные графические элементы** выделить рабочий слой / включить инструмент на панели анимация (или в окне **Элементы управления эффектами**) / выполнить настройку выбранного инструмента.*

Так, последовательно выбирая временную точку и слой, настроить движение каждой фигуры или текста.

На рис. 107 показаны три шага анимации:

1. Положение слоев в исходном состоянии.
2. Промежуточное состояние настройки слоев.
3. Конечное состояние настройки слоев.

Настройка каждого слоя повторяется в окне **Элементы управления элементами**, где все изменения отмечены ключевыми кадрами.



1 — Исходное положение; 2 — Промежуточное положение;
3 — Заключительное положение.

Рис. 107. Три шага настройки анимации

Отдельно остановимся на инструменте **Точка привязки**.

Точку привязки достаточно просто переместить ручным способом.

Сх=> Установить курсор на точку привязки / переместить в нужное положение. Рис. 108.

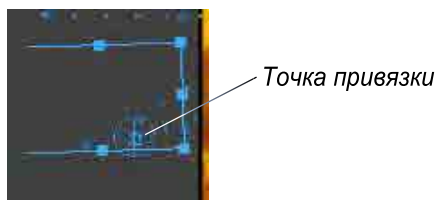


Рис. 108. Точка привязки

1.8.5. Шаблоны окна Основные графические элементы

Шаблоны окна **Основные графические элементы** расположены на закладке **Обзор**. Рис. 109.

Чтобы установить выбранный шаблон на трек, следует его переместить на вышестоящий трек по отношению к тому клипу, на фоне которого должен быть виден выбранный шаблон. На треке появится новый клип шаблона. Шаблон нужно обязательно отредактировать по размеру кадра, иначе он может быть не виден на экране.

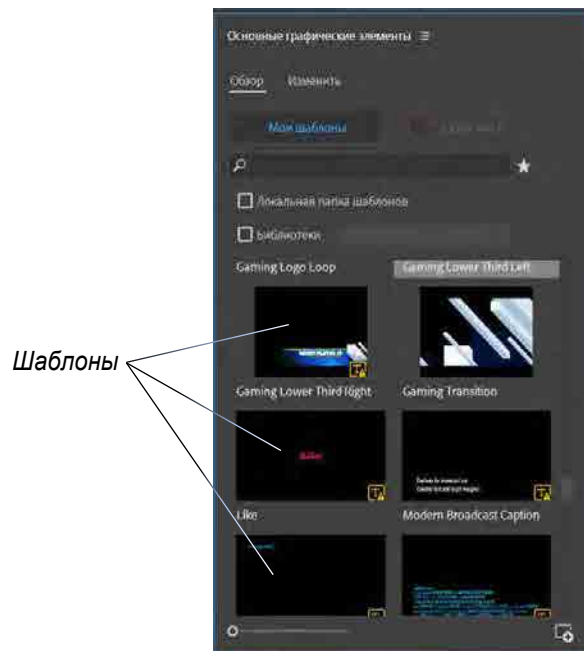


Рис. 109. Окно **Основные графические элементы**.
Закладка **Обзор**

Предлагаемые программой шаблоны условно разделим на:

- шаблоны статические;
- шаблоны с анимацией.

Если в шаблоне есть только статический текст, то настройка сводится к замене самого текста и его оформлению.

Если в шаблоне есть анимация, то следует воспользоваться настройками, которые предлагаются в окне **Основные графические элементы**. Рис. 110.

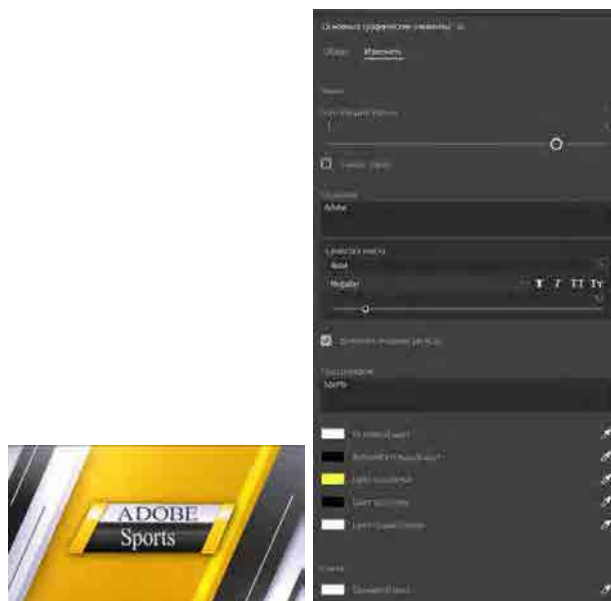


Рис. 110. Шаблон и окно
Основные графические элементы с его настройками

Сохраняется возможность проводить эту же настройку шаблона **Параметры графики**, которая автоматически открывается в окне **Элементы управления эффектами**.

На рис. 111 показана работа шаблона **Игры в нижней трети слева**, в котором есть элемент анимации.

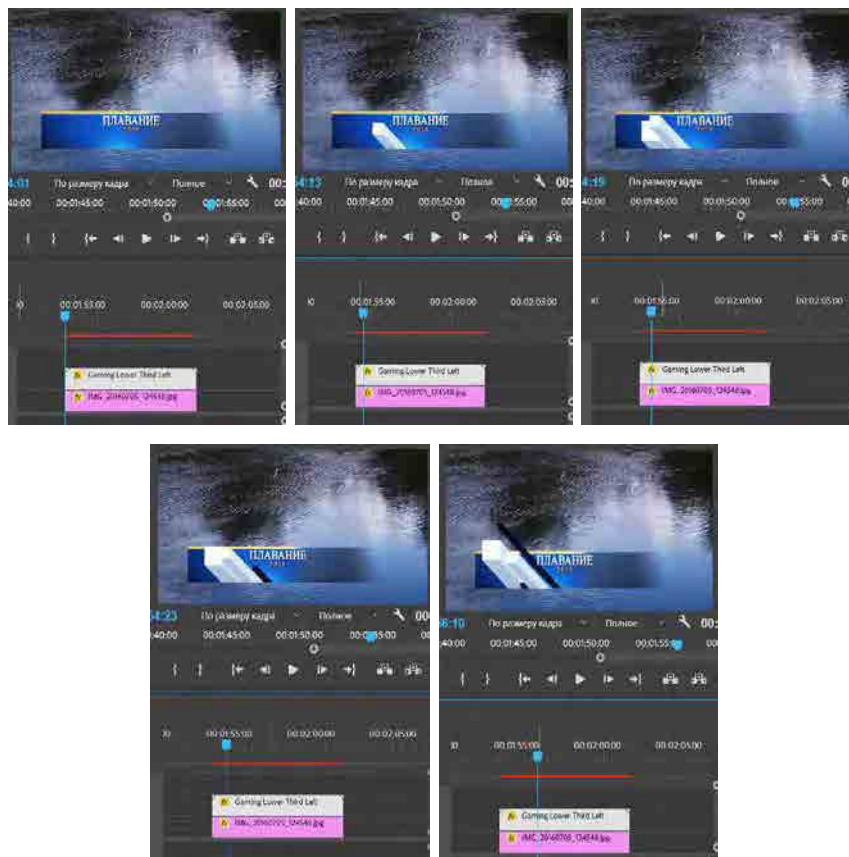


Рис. 111. Пять положений работы шаблона **Игры в нижней трети слева**

1.9. Маркеры

Маркеры является чисто рабочим инструментом. При выполнении видеомонтажа, особенно большого проекта, возникает необходимость отметить какие-то кадры или временные моменты для дальнейших действий (например, удалить, вставить, отредактировать и т. д.).

В программе **Premiere** для этих целей используется специальный знак — **маркер** . С маркерами можно работать в окнах: **Источник**, **Программа** и **Таймлайн**.

В окне **Источник** маркеры могут быть установлены только к клипам типа **звук**, **видеозапись** и **фильм**. К статическим **изображениям** маркеры не ставятся.

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

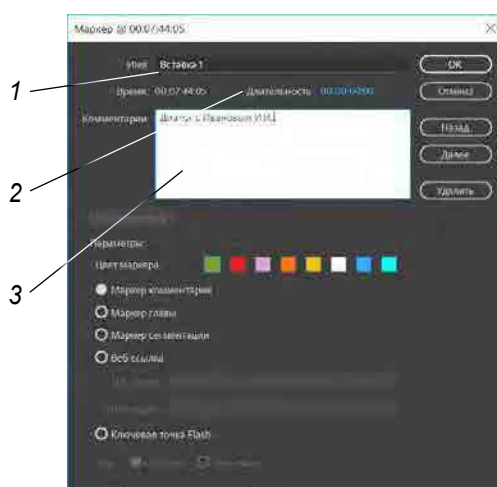
В окне **Программа** маркеры ставятся на трек, независимо от конкретного клипа, стоящего в выбранной временной точке.

Маркеры эпизода отражаются над шкалой времени окна **Программа** и окна **Таймлайн**.

Маркеры могут быть безличными или именными (имя цифровое или собственное).

Безличные маркеры устанавливаются в окнах **Источник** и **Программа** одинаково, т. е. кнопкой «маркер» или клавишей **<M>**.

Именные маркеры требуют описания, для чего двойным щелчком мыши следует открыть соответствующее окно. На рис. 112 показано окно маркера с именем «Вставка 1» и комментарием «Диалог с Ивановым И. И.».



1 — Имя маркера; 2 — Длительность маркера;
3 — Поле комментария.

Рис. 112. Окно **Маркер**

Если задана длительность маркера, то в окне **Таймлайн** маркер можно раздвинуть и увидеть текст комментария. Рис. 113.

Чтобы увидеть все маркеры одновременно в развернутом виде, установленные через окна **Источник** или **Программа**, следует выполнить:

Сх=> Выделить окно (Источник или Программа) / Окна (меню) / Маркеры. Рис. 114.

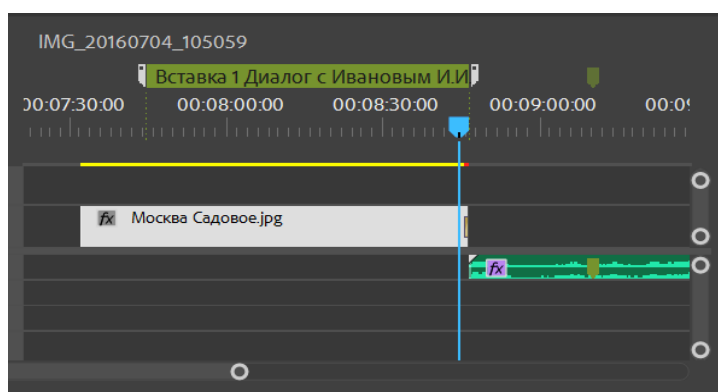


Рис. 113. Окно **Таймлайн**.
Раскрыт текст комментария маркера.

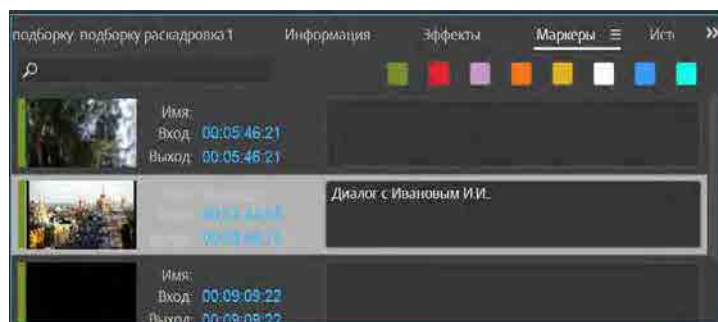


Рис. 114. Показаны маркеры окна **Программа**

Безличные маркеры могут быть использованы при автоматической установке клипов на трек из окна **Проект**. Например, при установке заданной последовательности клипов на трек в такт музыке. 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.

Контекстное меню, открытое на маркере любого окна, показывает все возможные действия с маркерами. Рис. 115.

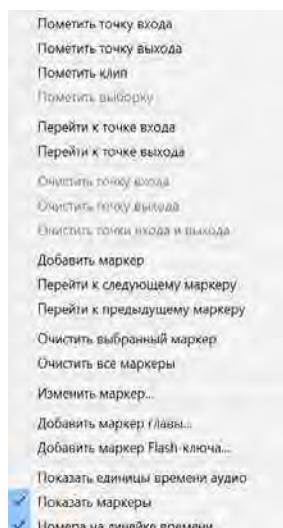


Рис. 115. Меню действий с маркерами

1.10. Некоторые приемы монтажа

Для лучшего понимания пользователем технологических приемов видеомонтажа в разделе подробно рассмотрены некоторые варианты использования программных средств **Adobe Premiere Pro CC**.

1.10.1. Кадрирование изображения

Если в окне **Программа** изображение кадра клипа, установленного на монтажный стол, не соответствует масштабу окна, то следует воспользоваться режимом кадрирования изображения по следующей схеме:

*Сх=> Выделить клип на монтажном столе / **Клип** / **Параметры видео** / **Масштабировать по размеру кадра**.*

Или:

*Сх=> Установить курсор на клип на треке **Таймлайн** / открыть контекстное меню / **Масштабировать по размеру кадра**.*

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

Кадрирование группы клипов выполняется по той же схеме:

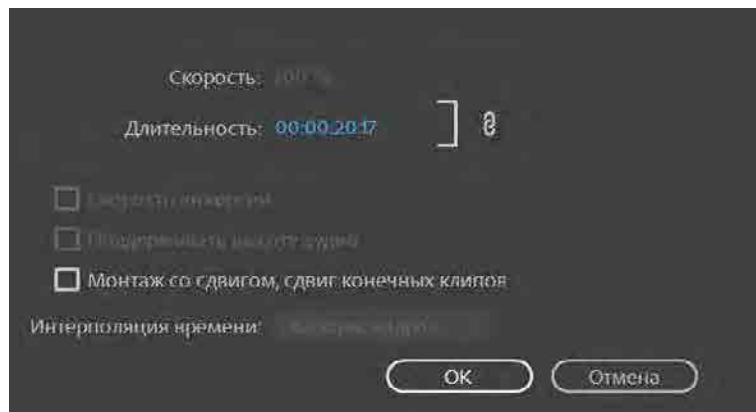
*Сх=> Выделить все клипы / открыть контекстное меню / **Масштабировать по размеру кадра**.*

1.10.2. Изменение скорости для группы клипов

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

*Сх=> Выделить клипы на треке / открыть контекстное меню / **Скорость/Продолжительность...** / задать скорость / установить флажок **Монтаж со сдвигом, сдвиг конечных клипов** / **ОК**. Рис. 116.*

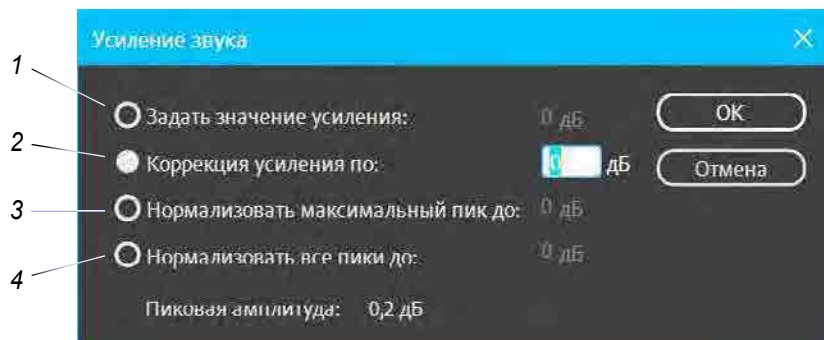
Переходы при изменении скорости сохраняются.

Рис. 116. Окно *Скорость/Продолжительность отсечения*

1.10.3. Звуковая согласованность между клипами

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

Сх=> Выделить клип или группу клипов на треке / открыть контекстное меню / Усиление звука / далее выбор пользователя. Рис. 117.



- 1 — Усиление звука; 2 — Коррекция усиления звука;
3 — Нормализация максимальных пиков;
4 — Нормализация всех пиков.

Рис. 117. Окно *Усиление звука*

1.10.4. Запись аудиоклипа

В программе предусмотрена возможность записи аудиоклипа даже в процессе видеомонтажных работ. Схема действий пользователя будет следующей:

*Сх=> В окне Таймлайн на выбранной дорожке активизировать кнопку **Закадровый текст** / через 3 сек. после появления красного микрофона начать запись / повторное нажатие кнопки **Закадровый текст** останавливает запись.*

Для настройки голоса следует воспользоваться специальным окном **Настройка записи голоса**, которое открывается через контекстное меню в области настройки треков окна **Таймлайн**. Рис. 118.

Сх=> В окне Таймлайн, в области настройки треков, открыть контекстное меню / Настройка записи голоса / откроется окно Настройка записи голоса. Рис. 119

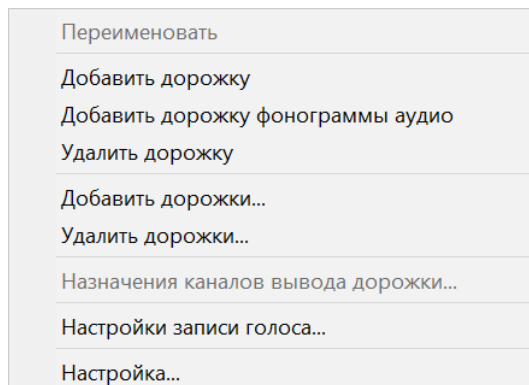


Рис. 118. Контекстное меню окна **Таймлайн**

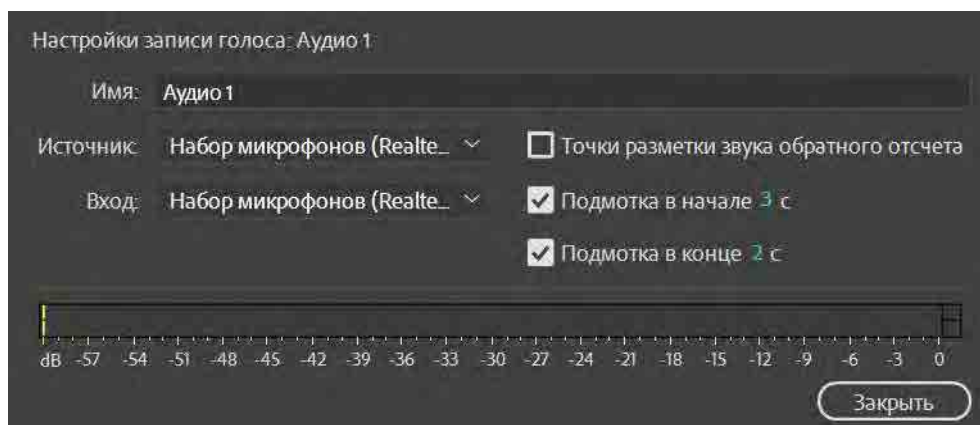


Рис. 119. Окно **Настройка записи голоса**

1.10.5. Аудио 5.1

В окне **Проект** клип **аудио 5.1** представлен одной строкой. При установке этого клипа в окно **Таймлайн** автоматически появится специализированная дорожка «5.1», куда и встанет аудиоклип. Разворачивая трек, будут видны все шесть каналов как связанный клип.

Чтобы развернуть все треки шестиканального клипа и представить их как моноклипы, действия должны быть следующие:

*Сх=> Выделить клип в окне **Проект / Изменить / Звуковые каналы** / выполнить настройку в окне **Изменить клип**. Рис. 120.*

*Распределение
топо каналов 5.1
по трекам*

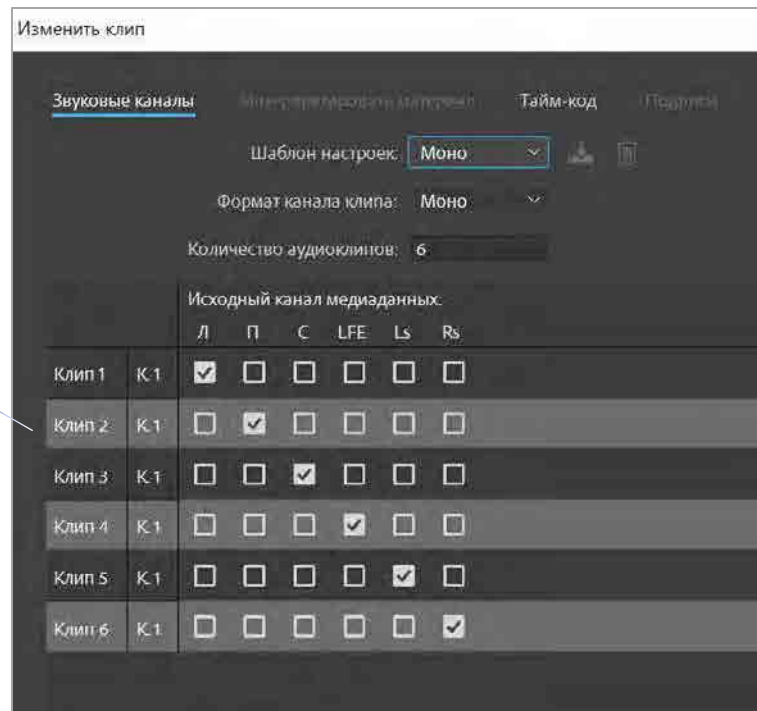


Рис. 120. Окно **Изменить клип**. Развертка треков

Результатом выполненных действий будет то, что шестиканальный звук будет преобразован в шесть **моно** каналов. Такое разделение проявится при установке клипа на **Таймлайн**. При этом настройку можно выполнить отдельно для каждого канала, например громкость.

1.10.6. Добавление J-среза и L-среза

Использование режимов **L-срез** и **J-срез** (иногда называют **L-склейка** и **J-склейка**) дает возможность изменить строгую согласованность звука и видео на стыках «связанных» клипов. Требуемое исходное положение клипов показано на рис. 121.



Рис. 121. Окно **Таймлайн**. Исходное положение клипов

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

*Сх=> Инструментом **Монтаж с совмещением** установить курсор на стык аудиоклипов / при нажатой клавише **Alt** переместить стык вправо.*
Рис. 122.

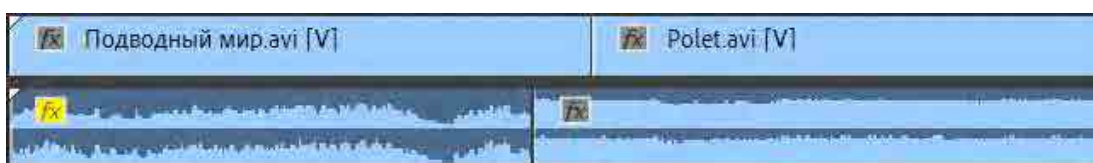


*Рис. 122. Результат **L-среза***

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

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

*Сх=> Инструментом **Монтаж с совмещением** установить курсор на стык аудиоклипов / при нажатой клавише **Alt** переместить стык влево.*
Рис. 123.



*Рис. 123. Результат **J-среза***

В этом варианте во втором клипе сначала воспроизводится звук, а затем, видео.

1.10.7. Выполнение разреза клипов на всех треках

Инструмент **Подрезка** (лезвие) используется для одного 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 клипы на треках в точке нахождения плейхеда позволят быстрые клавиши: **<Shift>+<Ctrl>+K**.

1.10.8. Создание прозрачной цветовой области в кадре

Прозрачная область в кадре создается эффектом **Ключ Ultra**. Выбранный цвет снимается и область становится прозрачной.

Схема действий пользователя следующая:

*Сх=> Установить клип 1 на трек V1 и клип 2 на трек V2 / выделить клип 2 / установить эффект **Ключ Ultra** (папка **Прозрачное наложение**) / снять пипеткой тот цвет (при нажатой клавише **Ctrl**), который должен быть прозрачным / ползунком **Прозрачность** осторожно убрать выбранный цвет / в прозрачной области будет виден клип 1 на треке V1.*

1.10.9. Создание прозрачной области в титрах

Если в титрах используются геометрические примитивы или крупный текст, заливка может быть выбрана самая разная. Предположим, что для заливки текста выбран тип **Линейный градиент**.

Далее, один из цветов может быть сделан прозрачным, в данном случае верхняя часть титра. Рис. 124.

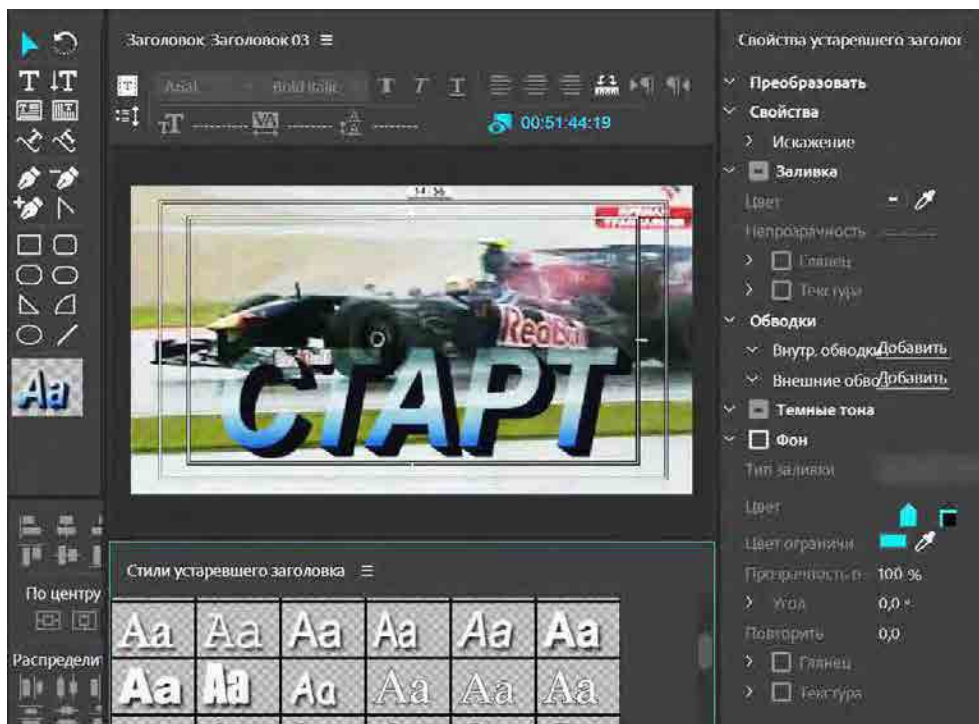


Рис. 124. Прозрачна верхняя часть титра

Если в титрах подключить настройку **Фон**, выбрать градиентную заливку и сделать один цвет прозрачным, можно создать частичную прозрачность фона клипа. Рис. 125.

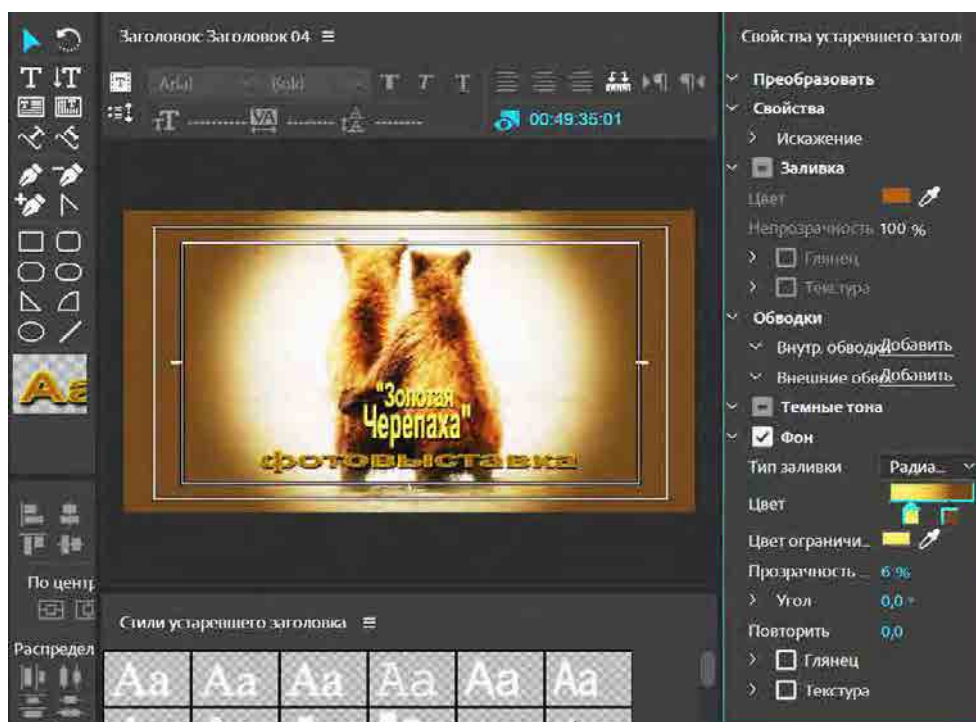


Рис. 125. Радиальная заливка фона.
Центральная часть прозрачна

1.10.10. Статические видеоэффекты

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

Но такие эффекты, как, например, **Черное и белое**, сразу вносят изменения и не настраиваются по ключевым кадрам. Для такого случая целесообразно разрезать исходный клип и использовать эффект только к отдельной его части. При необходимости можно поставить переход.

1.10.11. Режим «Стоп-кадр»

Режим «**Стоп-кадр**» предполагает возможность выделить какой-то текущий кадр клипа и остановить его во времени.

Сх=> Клип (меню) / Параметры видео. Рис. 126.

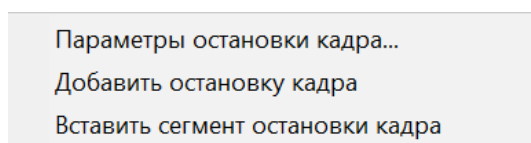


Рис. 126. Варианты построения стоп-кадра

Рассмотрим предложенные варианты.

1 — Весь видеоклип преобразуется в статическое изображение выбранного кадра. Рис. 127.

*Сх=> Выделить клип на монтажном столе / **Клип** / **Параметры видео** / **Параметры остановки кадра** / установить флажок **Остановить** / выбрать кадр / **ОК**.*

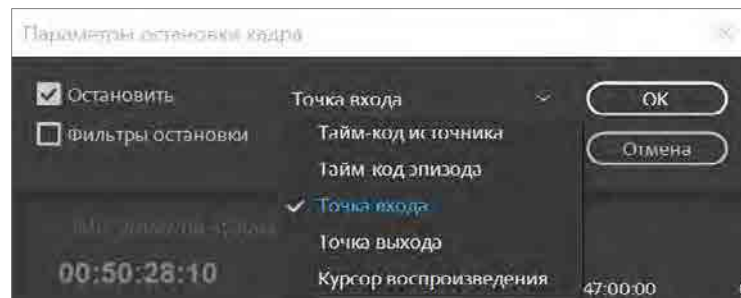


Рис. 127. Окно **Остановки кадра**. Выбран первый кадр

2 — Видеоклип делится плейхедом на две части, где первая остается без изменений, а вторая преобразуется в стоп-кадр.

*Сх=> Установить плейхед на нужном кадре клипа, стоящего на треке / **Клип** / **Параметры видео** / **Добавить остановку кадра**.*

3 — В видеоклип вставляется сегмент остановки кадра (2 сек.) в месте установки плейхеда.

*Сх=> Установить плейхед на нужном кадре клипа, стоящего на треке / **Клип** / **Параметры видео** / **Вставить сегмент остановки кадра**.*

Кроме того, **Стоп-кадр** может быть создан с использованием кнопки **Экспорт кадра** в окнах **Источник** и **Программа**.

*Сх=> На панели окна выбрать кнопку **Export** / в открывшемся рабочем окне ввести название, формат и адрес, где будет сохранен клип **Стоп-кадра**.*

1.10.12. Монохромность

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

*Сх=> Применить ко всему проекту эффект **Черное и белое** / создать клип **Цветная маска** и настроить нужный цвет / установить клип **Цветная маска** на трек выше проекта и выполнить настройку прозрачности.*

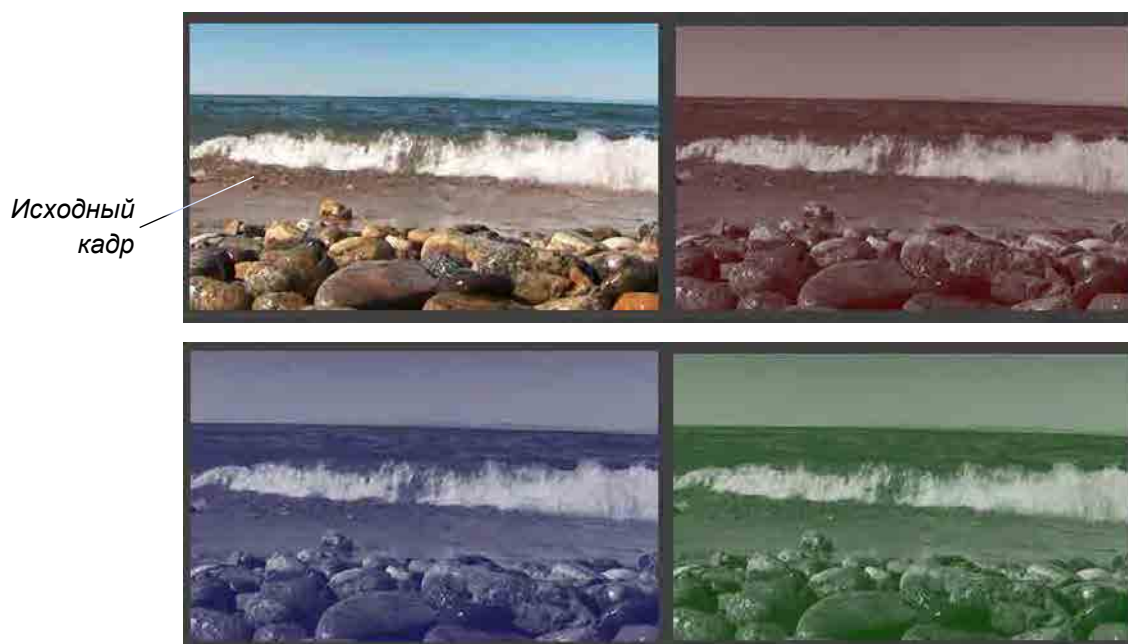


Рис. 128. Перевод в **Монохромный режим**. Три варианта

В результате проект будет переведен в монохромный режим в заданной цветовой гамме. Рис. 128.

1.10.13. Создание подэпизода и подклипа

Чтобы создать подэпизод, действия должны быть следующие:

*Сх=> Установить клип из окна **Проект** в окно **Источник** / определить подэпизод, как выделенный интервал исходного клипа (задать точки **Входа и Выхода** для выбранного участка) / установить его на трек / перенести интервал с трека на кнопку **Новый элемент** окна **Проект**.*

Может быть использован и другой вариант построения подэпизода.

*Сх=> На треке выделить вырезанную лезвием часть клипа / открыть контекстное меню / выбрать **Создать подэпизод**.*

В обоих случаях, в списке клипов окна **Проект** появится эпизод с пометкой **sub**. Если его открыть двойным щелчком мыши, откроется новый эпизод с установленным клипом.

Чтобы создать подклип, действия должны быть такими:

*Сх=> Установить клип из окна **Проект** в окно **Источник** / определить подклип как выделенный интервал исходного клипа (задать точки **Входа и Выхода** для выбранного участка) / установить его на трек / перенести интервал с трека*

на кнопку **Новый элемент** окна **Проект** при нажатой клавише **<Ctrl>** / задать новое имя созданному подклипу / **ОК**.

Или:

Сх=> На треке выделить вырезанную лезвием часть клипа / открыть контекстное меню / выбрать **Создать подклип** / задать новое имя созданному подклипу / **ОК**.

В обоих случаях, в списке клипов окна **Проект** появится новый клип с именем подклипа.

И подэпизод и подклип можно использовать как отдельные клипы.

Кроме указанных вариантов создания подэпизодов и подклипов можно использовать основное меню программы (**Клип** и **Эпизод**).

1.10.14. Удаление выбранного интервала в окнах **Источник** и **Программа**

В окне **Программа** удалить область интервала (от точки **Вход** до точки **Выход**) можно следующим образом:

Сх=> Установить курсор в область интервала / открыть контекстное меню / выбрать **Очистить точки входа и выхода**.

Аналогично можно удалить область интервала и в окне **Источник** при условии, что клип установлен из окна **Проект**.

1.10.15. Синхронизация

При работе на треке иногда появляется необходимость переместить одновременно несколько клипов, сохраняя их взаимное расположение. Например, требуется убрать пробел между клипами с использованием команды **Удаление со сдвигом**. В этом случае на всех используемых треках должна быть включена кнопка **Переключить блокировку синхронизации**.

1.10.16. Блокировка трека

Для блокировки трека с целью невозможности выполнения каких-либо действий на нем используется кнопка **Переключить блокировку дорожки** («замок»), расположенная в области настройки трека.

1.10.17. Переключение шкалы времени

Шкала времени может быть отключена, включена для видео или включена для аудио.

Чтобы отключить/включить шкалу, следует открыть контекстное меню в области гаечного ключа, где выбрать **Номера на линейке времени**. По умолчанию включается шкала видео. Для перехода на аудиошкалу в этом же меню выбрать **Показать единицы времени аудио**.

1.10.18. Определение установок текущего эпизода

Чтобы узнать (вспомнить), какие установки были заданы эпизоду при его открытии, следует выполнить:

*Сх=> Меню **Эпизод** / **Настройки последовательности** / откроется окно **Настройки эпизода**.*

1.10.19. Вложенные эпизоды

Большой проект может потребовать выполнения видеомонтажа в нескольких эпизодах, которые в конечном варианте должны быть сведены в один **эпизод**. Такой режим называется «вложение эпизодов».

Предусмотрено два варианта вложения, и каждый выбирается кнопкой на панели монтажного стола **Вставить и перезаписать эпизоды как вложенные или самостоятельные клипы**.

Если кнопка включена, то выбранный эпизод (исходный) перетаскивается из окна **Проект** на другой эпизод (результатирующий) окна **Таймлайн в виде одного файла**. Место расположения выбирается пользователем.

Если кнопка не включена, то выбранный эпизод (исходный) перетаскивается из окна **Проект** на другой эпизод (результатирующий) окна **Таймлайне в виде развернутого рабочего эпизода**. Место расположения выбирается пользователем.

1.10.20. Многокамерный Режим

Многокамерный режим обеспечивает одновременный просмотр нескольких видеоклипов и выбор фрагментов из исходных клипов для переноса их в результирующий фильм.

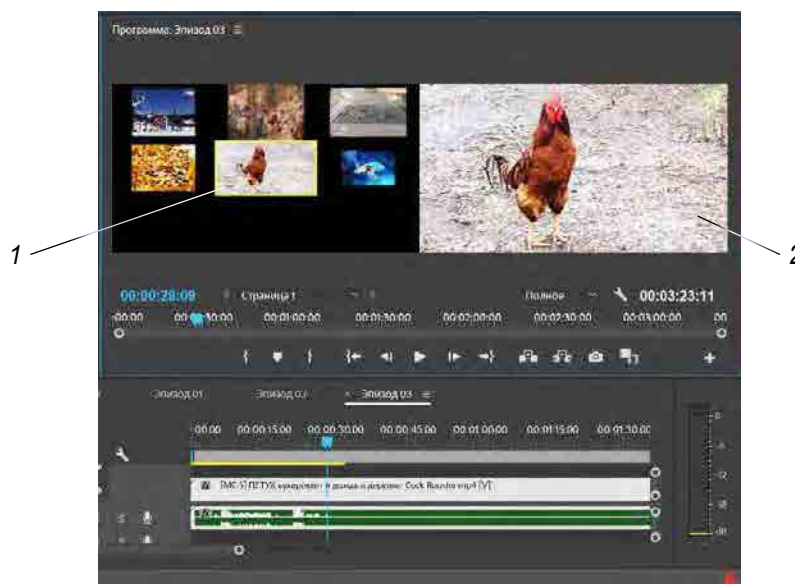
Программой предусмотрено два режима. В одном случае используется только видеоряд, а в другом — каждый видеофрагмент связан со своим звуком.

Звуковой ряд настраивается в этом случае отдельно.

Общий вид окна **в многокамерном режиме** показан на рис. 129.

Чтобы перейти в многокамерный режим с сохранением звука, действия пользователя должны быть следующие:

*Сх=> Установить на треки **Таймлайна** клипы, участвующие в мультикамерном режиме / выделить треки, по которых будет в дальнейшем проводиться синхронизация / выделить все клипы / **Клип** / **Синхронизация** / указать точку синхронизации / открыть на монтажном столе новый эпизод: (**Файл** / **Создать** / **Эпизод**) / выполнить вложенное редактирование, т. е. перенести из окна **Проект** ранее созданный эпизод на только что созданный (кнопка **Вставить и перезаписать эпизоды как вложенные или самостоятельные клипы** на панели **Таймлайн** должна быть включена) / выделить установленный клип в окне **Таймлайн** / **Клип** / **Многокамерная передача** / **Включить** / Открыть контекстное меню в окне **Программа** / **Режим отображения** / **Многокамерная передача** / Открыть контекстное меню в окне **Программа** / **Показать монитор предпросмотра многокамерной передачи** / Открыть контекстное меню в окне **Программа** / **Аудио с нескольких камер после видео** / установить курсор в начало трека / кнопка **Пробел** / в левой части окна следует последовательно выбирать нужные фрагменты, которые автоматически будут собираться в новый проект / повторное нажатие, кнопка **Пробел** остановит процесс построения нового проекта. Рис. 129.*



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

Рис. 129. Окно **Программа**. Многокамерный режим

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

В результате на треке сформируется новый проект.

1.10.21. Работа с альфа-каналом

Эффекты альфа-каналов позволяют сделать прозрачным часть кадра в клипах типа видео, фильм и изображение.

Роль альфа-канала может выполнить статическое изображение, оформленное в виде слова «титры». Рис. 130.

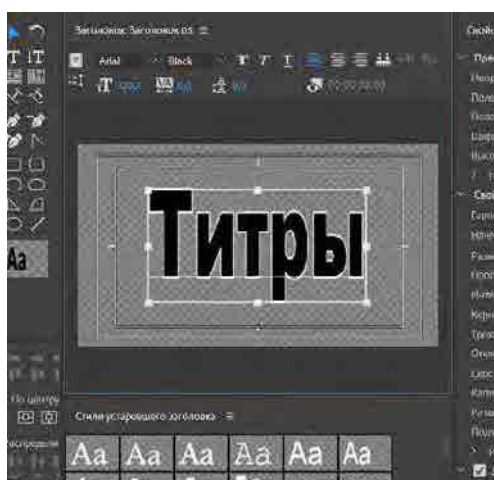


Рис. 130. Альфа-канал *Титры*

Эффект **Изменение альфа-канала**, установленный к титру (из папки *Прозрачное наложение*), позволяет увидеть ниже расположенный кадр в режимах: **Игнорировать альфа-канал**, **Обратить альфа-канал** и **Только маска**. Рис. 131.

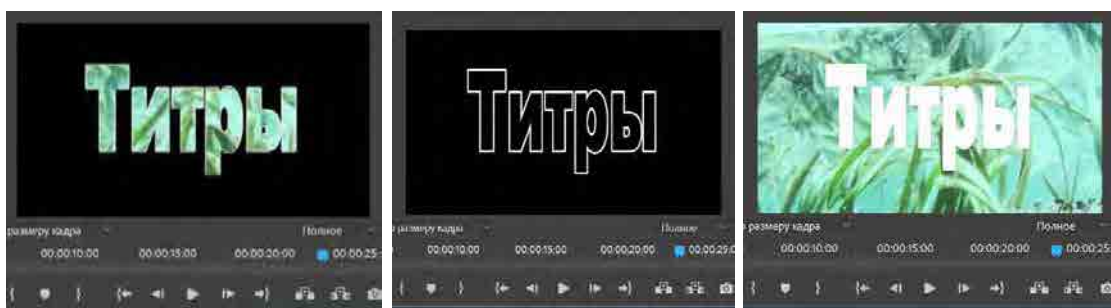


Рис. 131. Эффект *Изменение альфа-канала*

Если появляется необходимость на фоне одного клипа (**клип 1**) в какой-то части экрана показать одновременные действия другого клипа (**клип 2**), то нужно выполнить:

*Сх=> На первый трек установить **клип 1** / на вышестоящий трек установить **клип 2** / на **клип 2** установить эффект **Изменение альфа-канала** / выбрать **маску эффекта** / выполнить настройку **маски** / в эффекте задать настройку **Непрозрачность** равной нулю. Рис. 132.*



Рис. 132 Эффект **Изменение альфа-канала**. Маска

1.10.22. Определение общего хронометража проекта

Чтобы определить общий хронометраж созданного проекта после многократных вставок и вырезок, следует установить курсор на индикатор рабочей области, всплывающее меню покажет все данные хронометража проекта. Рис. 133.

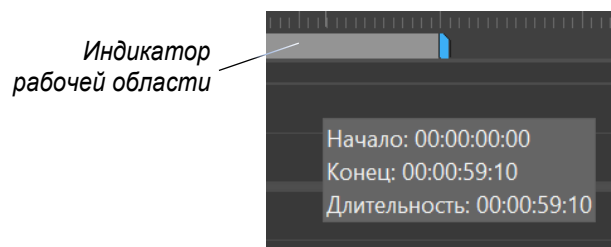


Рис. 133. Всплывающие данные хронометража проекта

1.10.23. Использование прозрачного видео

Специальный клип **прозрачное видео** можно рассматривать как прозрачную маску, установленную на вышестоящем треке по отношению к рабочему клипу. К этому специальному клипу может быть применен эффект, который формирует альфа-канал, например **Круг**, **тайм-код** и др.

На рис. 134 показан эффект **Круг**, применённый к клипу **Прозрачное видео**. Выполнена растушевка края, выбран цвет, и установлен «флажок» к полю **обратить круг** (окно **Элементы управления эффектами**).



Рис. 134. Общий вид использования **прозрачного видео**

1.10.24. Работа со стыком

Для редактирования стыка двух клипов типа **видео** удобно использовать специальный режим окна **Программа**.

*Сх=> Установить два клипа на трек / выполнить двойной щелчок мыши на стыке клипов / в результате в окне **Программа** откроется режим редактирования стыка. Рис. 135.*



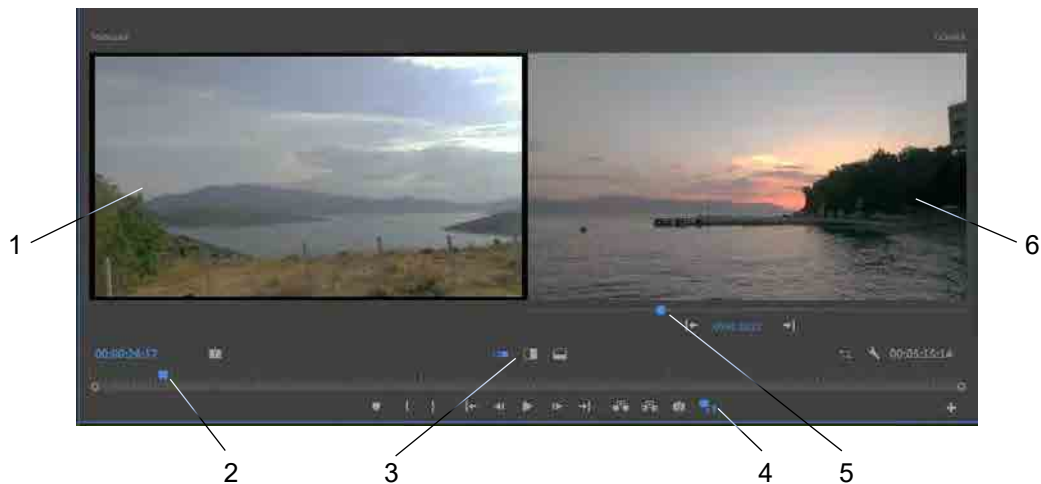
Рис. 135-1. Окно **Program**. Режим редактирования стыка

При установке курсора на стыке кадров или на левом/правом кадре курсор преобразуется в инструмент **Монтаж с совмещением** или в инструмент **Монтаж со сдвигом**. Это дает возможность выбирать стыковочные кадры либо отдельно в каждом клипе, либо одновременно в двух клипах.

Если в рабочем порядке появляется необходимость сравнить выбранный кадр клипа с каким-то кадром другого клипа (не стыковочным), то следует воспользоваться кнопкой сравнения. Рис. 135-2.

В этом случае плеихед окна Таймлайн определяет первый клип сравнения, а второй кадр выбирается рабочим плеихедом окна.

Для сравнения выбранного кадра с другим (не стыковочным) кадром проекта, нужно использовать кнопку **Вид сравнения** на панели окна **Программа**. В этом случае, исходный кадр задается положением плейхеда на треке, а кадр, который сравнивается с исходным, определяется положением ползунка под этим кадром. Рис 135-2.



- 1 — Исходный кадр; 2 — Положение плейхеда в окне Таймлайн;
 3 — Кнопки взаимного расположения кадров; 4 — Кнопка **Вид сравнения**;
 5 — Положение ползунка **Окна сравнения**; 6 — **Окно сравнения**.

Рис. 135-2. Режим сравнения не стыковочных кадров

1.10.25. Управление целевыми дорожками

Кнопки управления целевыми дорожками определяют только автоматическую установку клипов на трек из окна **Источник**.

При автоматической установке клипов из окна **Проект** они по умолчанию устанавливаются на первую дорожку.

Чтобы из окна **Проект** выполнить автоматическую установку клипа на заданную дорожку, все остальные дорожки следует отключить кнопкой **Переключить блокировку дорожки**.

1.10.26. Копирование эффектов

Копирование одного эффекта с клипа на клип в проекте выполняется следующим образом:

*Сх=> В окне **Элементы управления эффектами** выделить эффект исходного клипа / **Изменить** / **Копировать** / открыть окно **Элементы управления эффектами** для результирующего клипа / **Изменить** / **Вставить**.*

Копирование нескольких эффектов клипа и затем установка их на другой клип выполняются по следующей схеме:

*Сх=> В окне **Элементы управления эффектами** / установить курсор в области строки **Видеоэффекты** / открыть контекстное меню / **Выделить все** / повторно открыть контекстное меню / **Копировать** / открыть окно **Элементы управления эффектами** для результирующего клипа / установить курсор в области строки **Видеоэффекты** / открыть контекстное меню / **Вставить**.*

1.10.27. Сохранение эффектов

Чтобы сохранить несколько эффектов клипа для дальнейшего использования их, например, на другом компьютере, схема действий должна быть такой:

*Сх=> В окне **Элементы управления эффектами** выделить нужные эффекты (при нажатой клавише **Ctrl**) / установить курсор в области строки **Видеоэффекты** / открыть контекстное меню / **Сохранить шаблон настроек** / вписать название будущего эффекта / выбрать тип **Масштаб** / **ОК**.*

В результате сохраненный эффект будет находиться в папке **Шаблоны настроек**. Чтобы перенести этот эффект, следует воспользоваться контекстным меню в окне **Эффекты**, выбрав режим **Экспорт шаблонов настроек**.

Чтобы сохранить эффекты при замене клипа на треке, нужно новый клип из окна **Проект** установить на старый клип при нажатой клавише **<Alt>**.

1.10.28. Создание карандашного и цветного негативного изображения

Исходное цветное изображение преобразовано в карандашный набросок и в цветное негативное изображение с помощью эффекта **Выделение краев** и с включением режима **Обратить**. Рис. 136.



Рис. 136. Эффект **Выделение краев**

1.10.29. Построение полиэкрана

Рассмотрим вариант, когда на экране должно быть представлено четыре разных клипа.

Полиэкрэн строится по схеме:

*Сх=> В одном временном интервале установить четыре клипа на четырех треках / выделить верхний клип (V4) / эффектом **Движение** установить его в одну четвертую часть экрана / аналогично выполнить настройку для каждого последующего клипа. Рис. 137.*



Рис. 137. Полиэкрэн

1.10.30. Использование эквалайзеров



Определение. *Эквалайзер — это программа или устройство для гибкой настройки звука. Эквалайзер способен выравнивать всю амплитуду частот и характеристику самого сигнала в целом.*

Программой **Adobe Premiere Pro CC** предусмотрена возможность разнообразной обработки звука с использованием эквалайзеров. Амплитудная коррекция по частотам, настройки разных тембров звука, работа с выделенной полосой звука.

Прежде всего это такие аудиоэффекты, как **графические эквалайзеры** (10, 20 и 30 полос), **параметрический эквалайзер** и **простой параметрический эквалайзер**. Рис. 138.

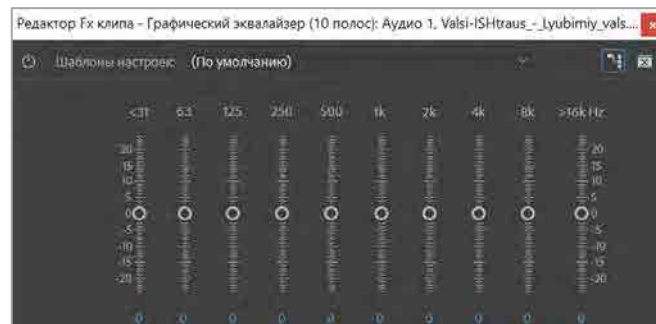


Рис. 138-1. Шаблон настроек. **Графический эквалайзер (10 полос)**



Рис. 138-2. Шаблон настроек. **Графический эквалайзер (20 полос)**

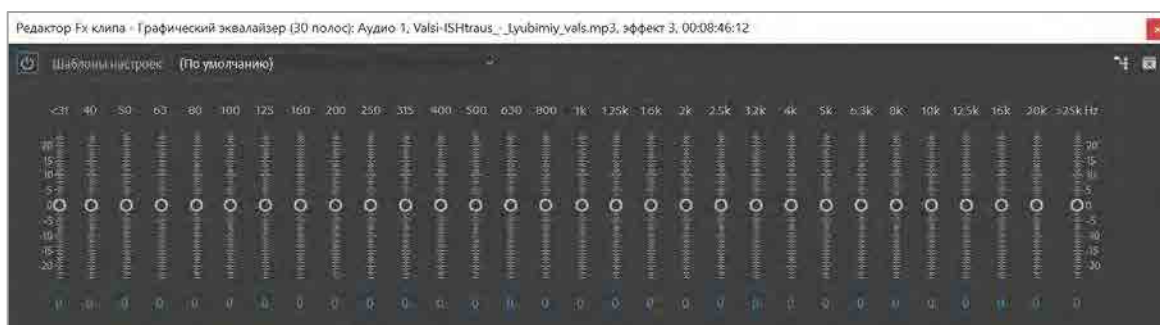


Рис. 138-3. Шаблон настроек. **Графический эквалайзер (30 полос)**

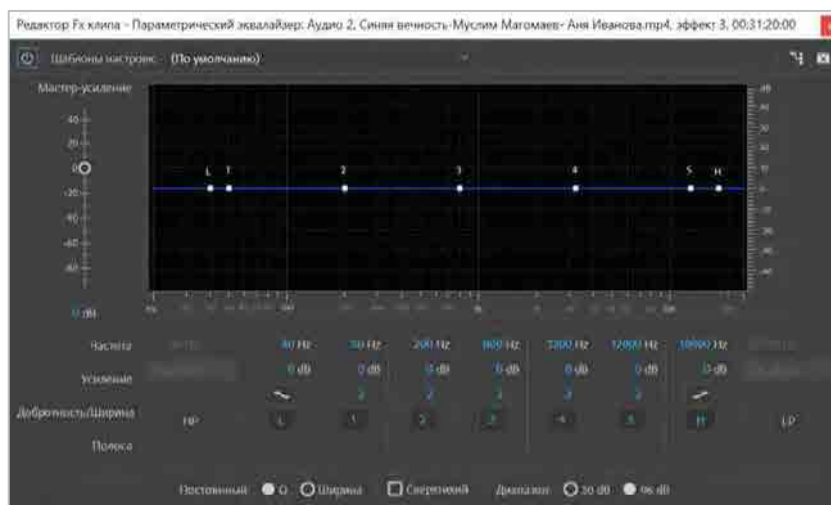


Рис. 138-4. Шаблон настроек. **Параметрический эквалайзер**

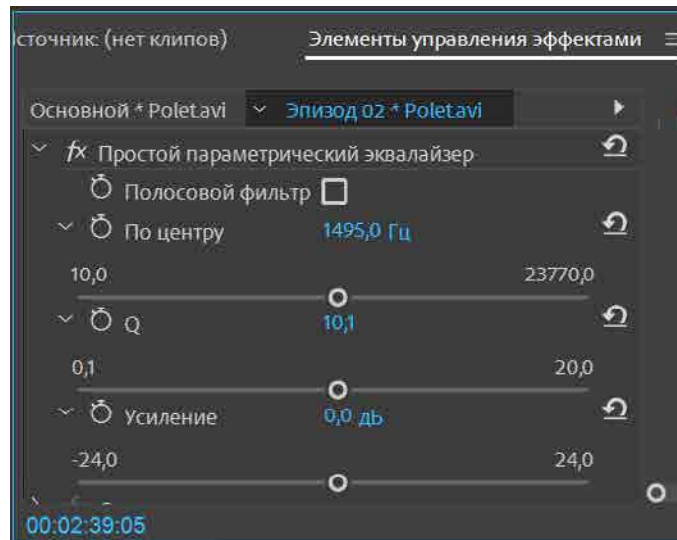


Рис. 138-5. Окно *Элементы управления эффектами*.
Настройка *Простой параметрический эквалайзер*

1.10.31. Использование футажа



Определение. Футаж — это небольшой видеофрагмент, который бывает двух типов: *завершенная сцена* и *зацикленное действие*.

Футаж устанавливается на трек выше рабочего клипа. На рис. 139, на фоне неба, показано использование футажа **Распускающаяся сирень** типа *завершенная сцена*.

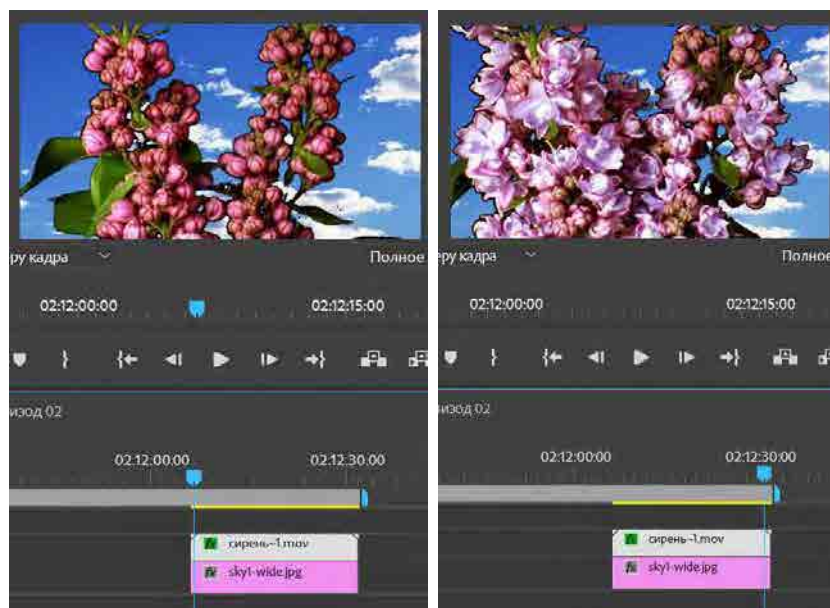
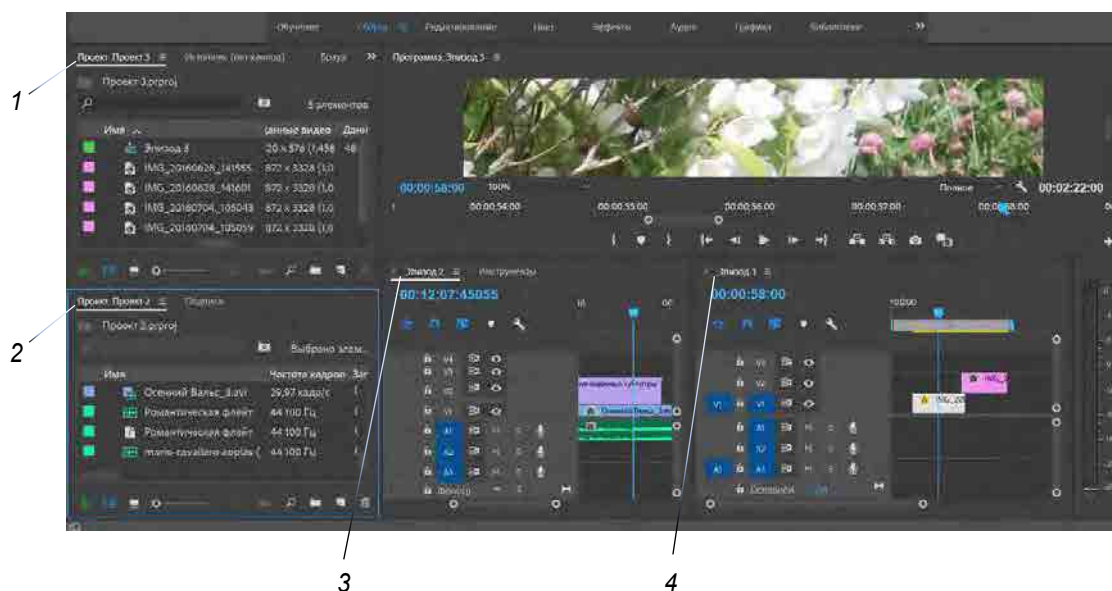


Рис. 139. Футаж *Распускающаяся сирень*

1.10.32. Одновременная работа с двумя проектами

Для одновременной работы с двумя проектами следует прежде всего подготовить экран программы. Пусть будет два проекта: **Проект 2** и **Проект 3**.



1 — Окно **Проект 3**; 2 — Окно **Проект 2**;
3 — Окно **Таймлайн, Эпизод 2**; 4 — Окно **Таймлайн, Эпизод 3**.

Рис. 140. Общий вид окна для работы с двумя проектами одновременно

Прежде всего на экране программы следует оформить два отдельных рабочих окна: **Проект 2** и **Проект 3**.

Сх=> Установить курсор на название будущего окна / перенести его, не отпуская мышки, в область новой панели / отпустить мышку.

Аналогично следует открыть новое окно **Таймлайн**. На рис. 140 показан вариант размещения рабочих окон двух вышеуказанных проектов.

Отдельно следует обратить внимание, что видеомонтажные фрагменты из окна **Таймлайн** можно переносить из проекта в проект, только используя режим **копирования и вставки**.

1.11. Сохранение проекта

Чтобы сохранить готовый проект, прежде всего в окне **Таймлайн** следует точно установить индикатор рабочей области на сохраняемом интервале. Рис. 141.

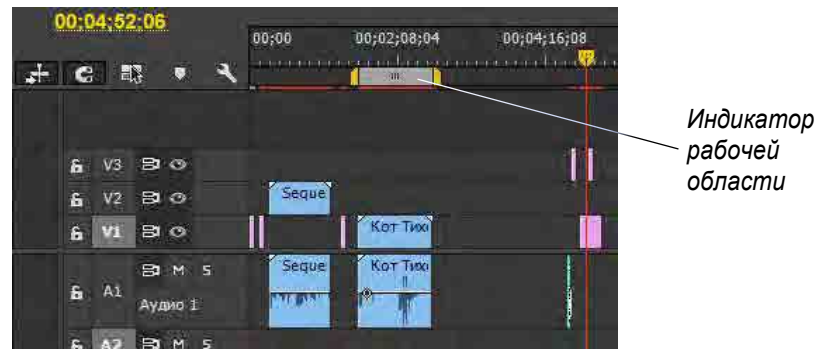


Рис. 141. Окно **Timeline**. Определена рабочая область

Действия должны быть следующие:

Сх=> Файл / Экспорт / Медиаконтент / в открывшемся окне **Настройка экспорта** определить свои требования / **Экспорт**. Рис. 142.

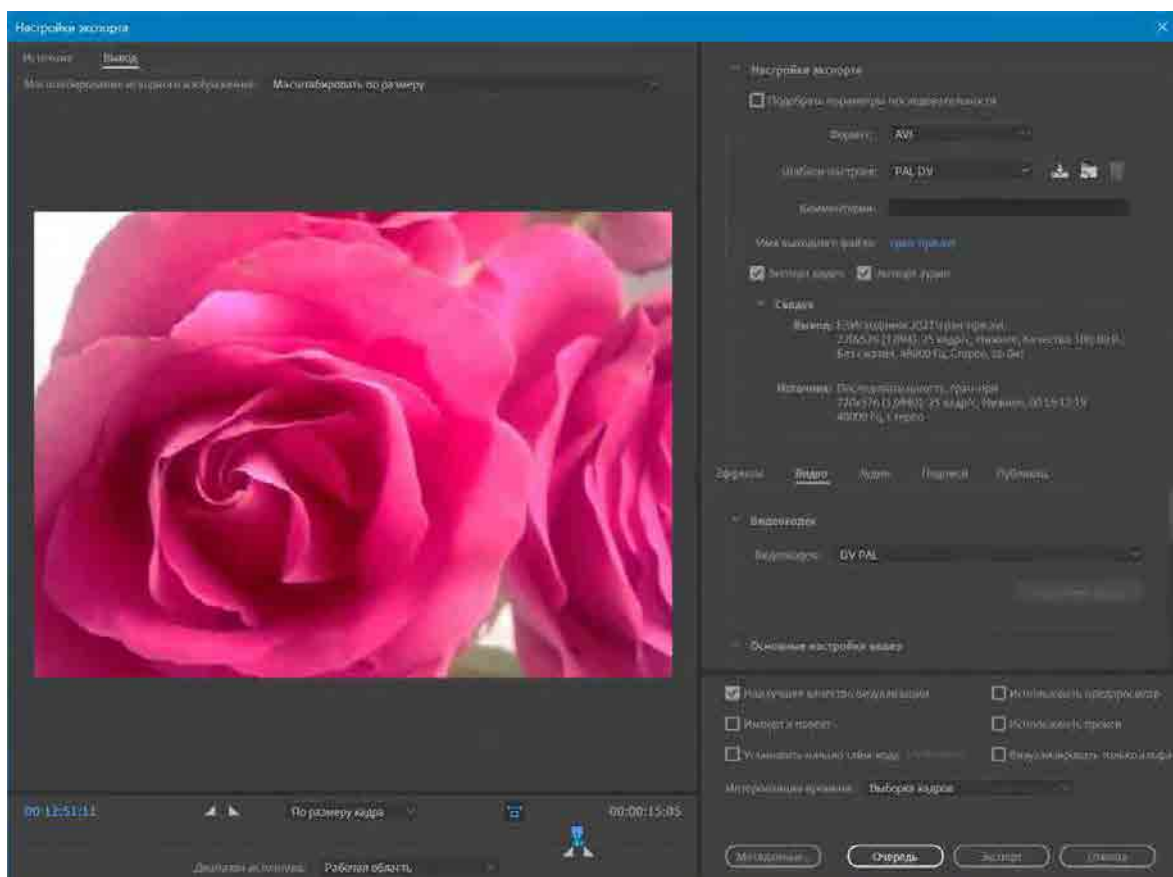


Рис. 142. Общий вид окна **Настройка экспорта**

Часть 2. Приложения

Данное Приложение построено по материалам книги «Шатохина С. Н. Технология Видеомонтажа. Эффекты и титры. — М. : Академия медиаиндустрии, 2021. — 38 с.».

2.1. Заголовок. Титры

Окно Устаревший заголовок

Для открытия окна **Устаревший заголовок** (рис. 1) 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. 1.

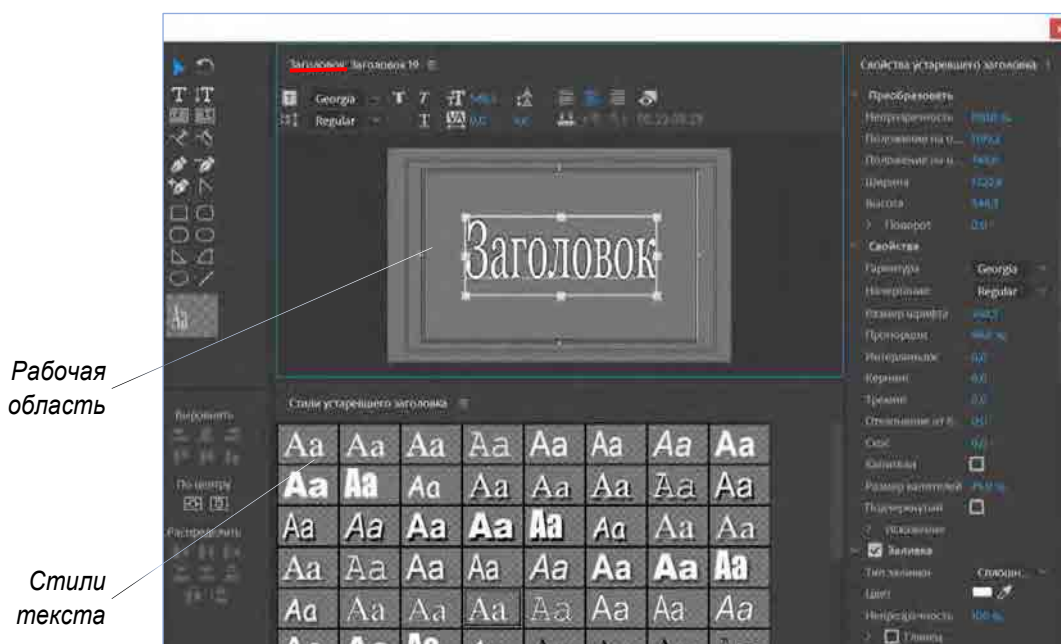


Рис. 1. Окно Устаревший заголовок

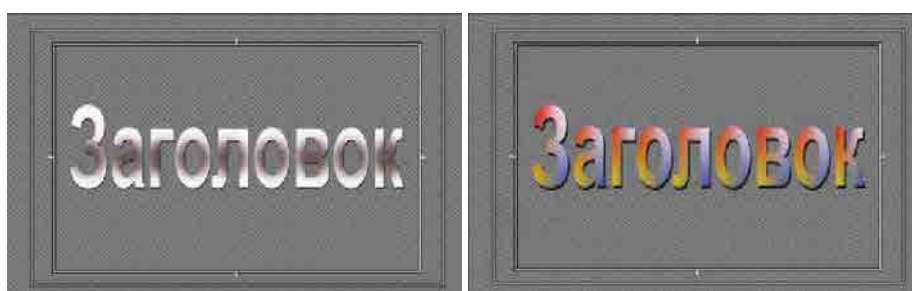
Чтобы изменить стиль текста, схема должна быть такой:

Сх=> Выделить текст в рабочей области окна Устаревший заголовок / выбрать стиль. Рис. 2.



На рис. 2. 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. 1.



Радиальный градиент

4-цветный градиент

Рис. 3. Два вида заливки

На рис. 3 показано использование в *Заливке* радиального и четырехцветного градиента.

В одном кадре может быть построен текст с разными стилями и с разными настройками. Рис. 4.

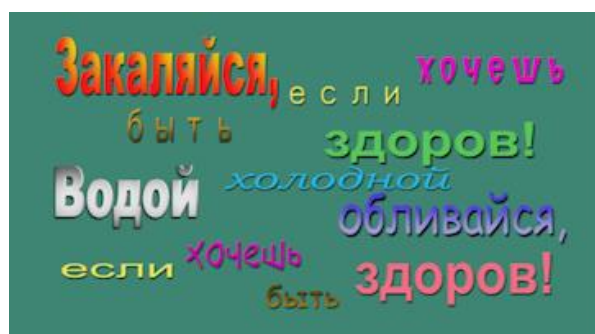


Рис. 4. Разные стили и настройки текста

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: *Х* и *У*. Рис. 5.



Рис. 5. Эффект **Искажение**

Заливка текста не обязательно должна быть однотонной, следует обратить внимание на настройку **текстура**, когда заливкой служит статическое изображение. Рис. 6 и 7.

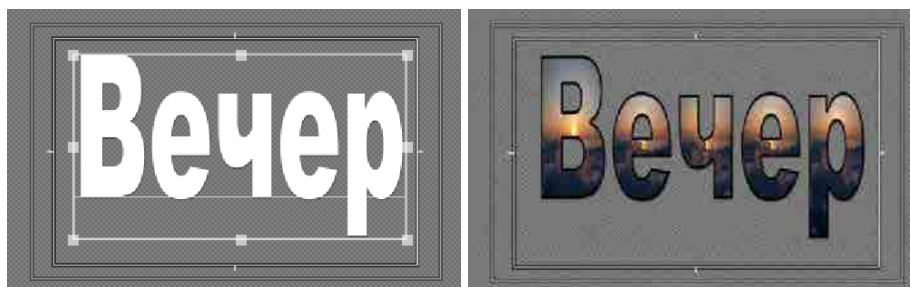


Рис. 6. Исходный клип и клип с заливкой типа **текстура**



Рис. 7. 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. 8.



Рис. 8. 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. 9.

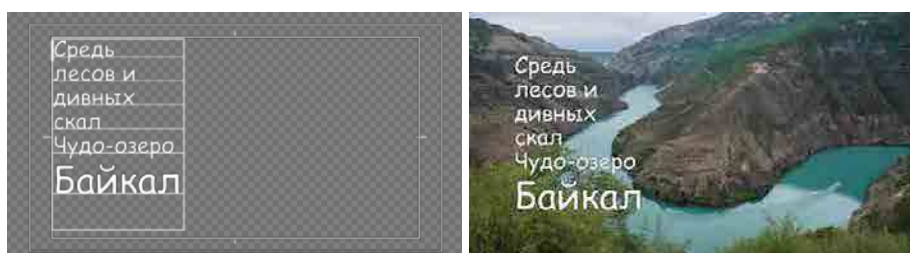


Рис. 9. Построение текста и Результирующий кадр на треке

Движение титров предусмотрено в обоих окнах работы с титрами (*Устаревший заголовок* и *Основные графические элементы*). На рис. 10 показано окно *Параметры движущихся титров/бегущей строки*, которое открывается через *Устаревший заголовок*.

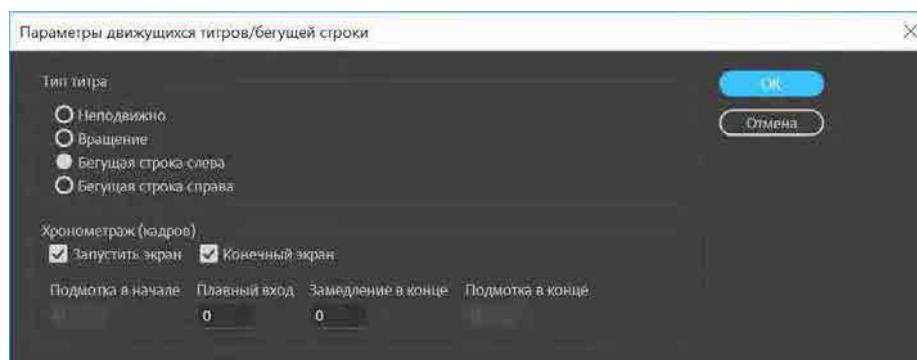


Рис. 10. Окно *Параметры движущихся титров/бегущей строки*

Вынуждена обратить внимание на ошибочный перевод в данном окне (рис. 10). Так, слова «Вращение» следует читать «Движение вверх», слова «Бегущая строка слева» следует читать как «Бегущая строка налево», а слова «Бегущая строка справа» следует читать как «Бегущая строка направо».

В рассматриваемом примере *бегущая строка* (рис. 11) будет двигаться *справа налево*. Скорость движения определяется длительностью клипа титра.

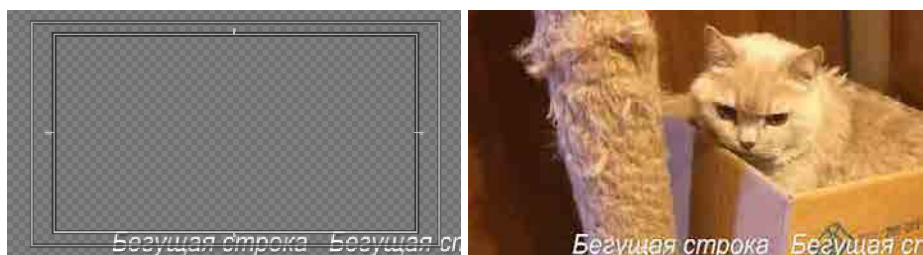


Рис. 11. Построена **бегущая строка** и Результирующий кадр на треке

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. 12.



Рис. 12. **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. 13 и 14.



Рис. 13. Область заливки **фона** и Результирующий кадр на треке



Рис. 14. Затененная часть кадра использована для текста

Установка **видеоэффекта** на **титр** раскрывает новые возможности работы с текстом. Например, эффект **Привязка по углам** создает перспективу (рис. 15), эффекты **Тиснение** и **Цветовое тиснение** придают объемность тексту (рис. 16), эффект **скручивание** поворачивает текст (рис. 17) и т. д.



Рис. 15. Эффект **Привязка по углам**



Рис. 16. Эффекты **Тиснение** и **Цветовое тиснение**

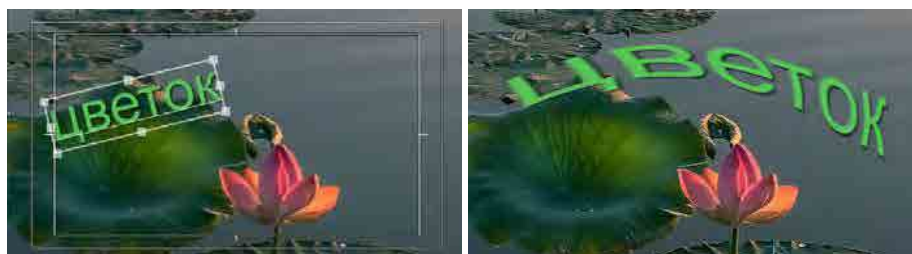


Рис. 17. Эффект **скручивание**

2.2. Видеоэффекты движения, искажения и цветокоррекции

Видеоэффекты, предлагаемые системой *Premiere Pro CC*, расположены в двух окнах: *Элементы управления эффектами* и *Эффекты*.

В окне *Элементы управления эффектами* представлены эффекты, которые чаще всего используются при монтаже и определенные системой, как эффекты, установленные по умолчанию (*Движение. Непрозрачность. Изменение времени*).

Эффекты, используемые для художественного оформления программ расположены в окне *Эффекты* (*Изменить. Искажение. Коррекция цвета. Размытие и резкость...*). Эти эффекты, в процессе работы с ними, также переносятся в окно *Элементы управления эффектами*.

Примеры использования видеоэффектов

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. 1.

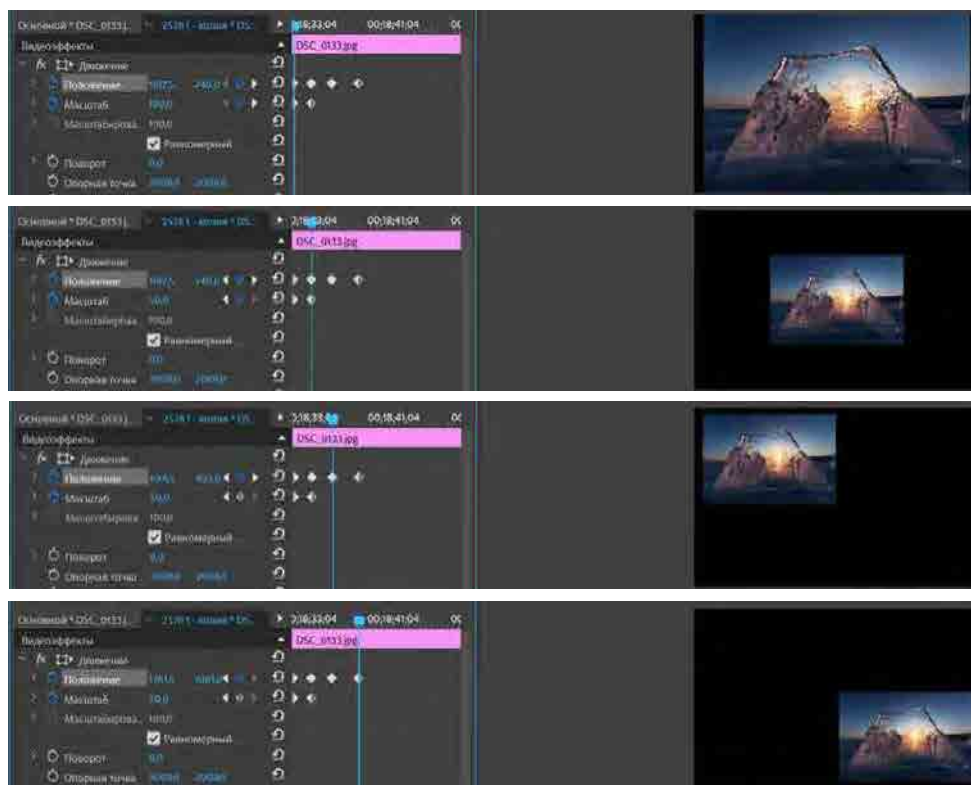


Рис. 1. Эффект *Движение*. Четыре шага настройки

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.

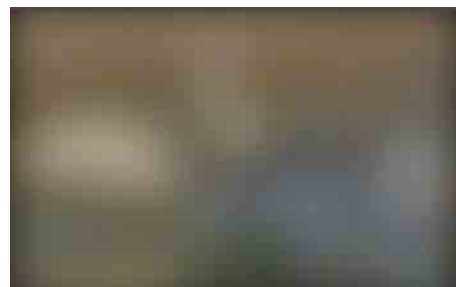
Далее на примерах показаны как в действии выглядят некоторые **видеоэффекты**, предлагаемые программой **Premiere Pro CC**.

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. 2.



Исходный кадр



Настройка Коэффициент

Рис. 2. Эффект **Размытие камеры**

2. Эффект *Proc Amp*. Рис. 3.



Исходный кадр



Настройки: **Яркость, Контрастность, Оттенки**

Рис. 3. Эффект *Proc Amp*

3. Эффект *Извлечь*. Рис. 4.



Исходный кадр



Настройка **Входной уровень белого**



Настройка **Входной уровень черного**



Настройка **Мягкость**

Рис. 4. Эффект *Извлечь*

4. Эффект *Эффекты освещения*. Рис. 5.



Исходный кадр



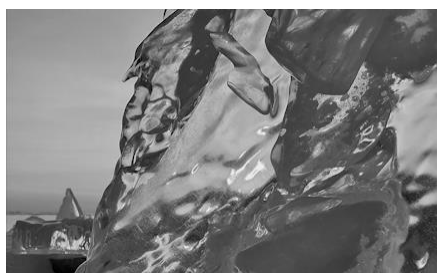
Настройка **Источник освещения**



Настройка **Цвет**

Рис. 5. Эффект *Эффекты освещения*

5. Эффект **Фильтр цвета**. Рис. 6.



Исходный кадр



Настройка **Схожесть**

Рис. 6. Эффект **Фильтр цвета**

6. Эффект **Вихревое смещение**. Рис. 7.



Исходный кадр



Произвольный выбор настроек

Рис. 7. Эффект **Вихревое смещение**

7. Эффект **Заменить на цвет**. Рис. 8.



Исходный кадр



Настройки: **Цвет, Допуск, Мягкость**

Рис. 8. Эффект **Заменить на цвет**

8. Эффект **Микширование каналов**. Рис. 9.



Исходный кадр



Произвольно выбранные цветовые
настройки

Рис. 9. Эффект **Микширование каналов**

9. Эффект **Цветовой баланс RGB**. Рис. 10.



Исходный кадр



Произвольно выбранные цветовые настройки

Рис. 10. Эффект **Цветовой баланс RGB**

10. Эффект **Цветовой баланс HLS**. Рис. 11.



Исходный кадр



Произвольно выбранные цветовые настройки

Рис. 11. Эффект **Цветовой баланс HLS**

11. Эффект **Направленное размытие**. Рис. 12.



Исходный кадр



Настройки: **Направление, Длина размытия**

Рис. 12. Эффект **Направленное размытие**

12. Эффект **Размытие по Гауссу**. Рис. 13.



Исходный кадр



Настройки: **Размытие, Размеры размытия**

Рис. 13. Эффект **Размытие по Гауссу**

13. Эффект **Увеличить четкость**. Рис. 14.



Исходный кадр



Настройка **Степень повышения резкости**

Рис. 14. Эффект **Увеличить четкость**

14. Далее, в примерах (рис. 16–21) показаны некоторые эффекты из папки **Стилизация** без указания использованных настроек. Исходный кадр показан на рис. 15.



Рис. 15. Исходный кадр для рис. 16–21



Рис. 16. Эффект **Мозаика**



Рис. 17. Эффект **Пороговое значение**

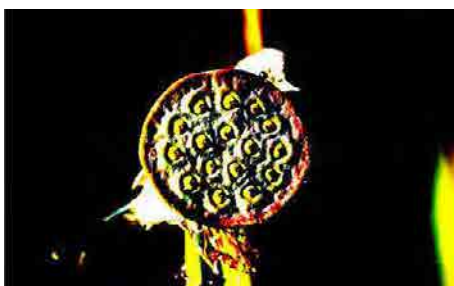


Рис. 18. Эффект **Пастеризация**



Рис. 19. Эффект **Соляризация**



Рис. 20. Эффект **Тиснение**



Рис. 21. 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. 22–24.



Рис. 22. Эффект **Имя клипа**



Рис. 23. Эффект **Тайм-код**



Рис. 24. Эффект **Текст**

16. В папке **Видео с погружением** представлены эффекты, работающие в режиме **VR**. Рис. 25–29.



Рис. 25. Исходный кадр



Рис. 26. Эффект **Фрактальный шум VR**



Рис. 27. Эффект **Свечение VR**



Рис. 28. Эффект **Хроматические аберрации VR**

17. Эффект *Проекция VR*. Рис. 29.



Исходный кадр



Настройка *Панорама* —158,5



Настройка *Наклон* 65,0



Настройка *Вращение* 180

Рис. 29. Эффект *Проекция VR*

18. Эффект *Изменение альфа-канала*. Рис. 30–33.



Рис. 30. *Альфа-канал* задан прямоугольной формы



Рис. 31. Примеры использования *Альфа-канала* прямоугольной формы



Рис. 32. *Альфа-канал* задан произвольной формы



Рис. 33. Примеры использования **Альфа-канала** произвольной формы

19. Практически каждый видеоэффект может работать с **маской**, т. е. с выделенной областью кадра. Рис. 34, 35.

Эффект **Размытие камеры**.



Рис. 34. Использована **маска** эффекта **Размытие камеры**

Эффект **Скручивание**.

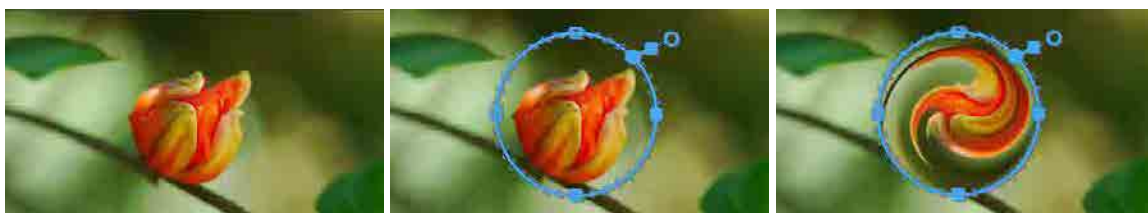


Рис. 35. Использована **маска** эффекта **Скручивание**

20. Обработка краев рисунка или кадра. Рис. 36–39.



Рис. 36. Исходный кадр



Рис. 37. Эффект **Выделение краев**



Рис. 38. Эффект **Огрубление краев** Рис. 39. Эффект **Растушевка границ**

21. Оформление границ кадра. Рис. 40–42.



Рис. 40. Исходный кадр

Рис. 41. Эффект
Радиальная тень

Рис. 42. Эффект
Скошенные края

22. Эффект **Базовый 3D**. Изменение положения кадра. Рис. 43.



Исходный кадр

Настройка **Поворот 180°**

Настройка **Наклон 180°**

Рис. 43. Эффект **Базовый 3D**

23. Использование эффектов «линзы». Рис. 44–46.



Рис. 44. Исходный кадр

Рис. 45. Эффект
Увеличение

Рис. 46. Эффект
Искажение линзы

24. Преобразование цветного изображения в **Монохромное** с использованием **Цветных масок** окна **Проект**. Рис. 47.



Рис. 47. Монохромные изображения

25. Эффект **Ключ Ultra** применен к области неба (три варианта). Рис. 48.

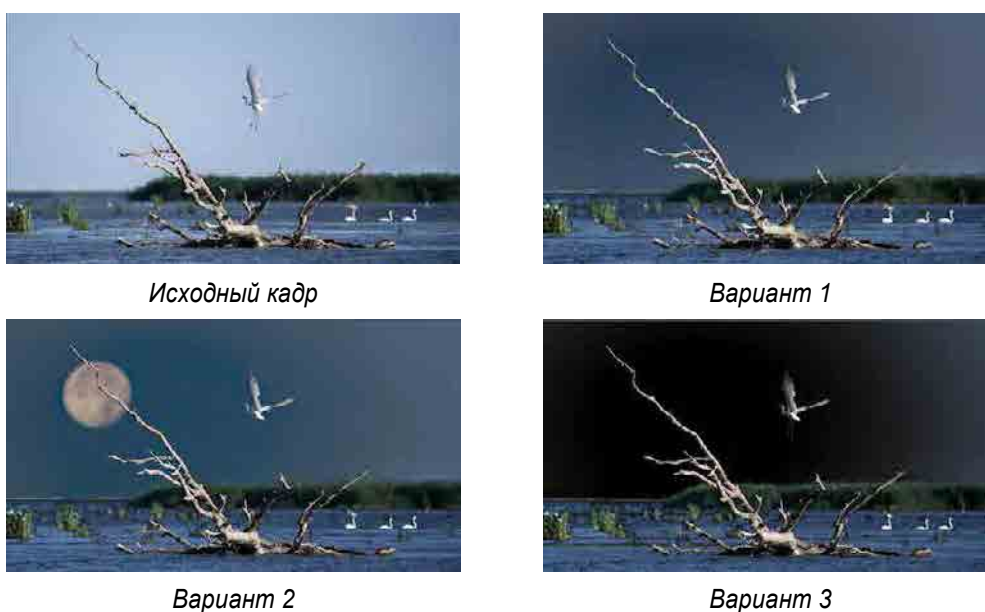


Рис. 48. Эффект **Ключ Ultra**

26. Окно **Цвет Lumetri**. Эффект **Виньетка**. Рис. 49.



Рис. 49. Эффект **Виньетка**

2.3. Видеопереходы

Примеры использования видеопереходов

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

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



Рис. 1. Переход **Растворение пленки**

Следующие примеры (рис. 2, 3, 4) строятся на одних и тех же стыковочных кадрах, а рисунки показывают динамику изменения перехода.

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



Рис. 2. Три положения перехода. **Клиновидное вытеснение**

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



Рис. 3. Три положения перехода. **Радиальное вытеснение**

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



Рис. 4. Три положения перехода. **Циферблат**

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



Рис. 5. Переход **Погружение в белый**

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



Рис. 6. Переход **Перекрестный наплыв**

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



Рис. 7. Переход **Разбиение**

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



Рис. 8. Переход **Диафрагма в виде круга**

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



Рис. 9. Переход **Сферическое размытие VR**

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



Рис. 10. Переход **Световые лучи VR**

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



Рис. 11. Переход **Утечка цветности VR**

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



Рис. 12. Переход **Листание страницы**

2.4. Основные графические элементы

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. 1 и 2.

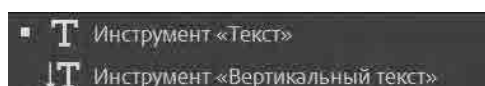


Рис. 1. Инструменты текста

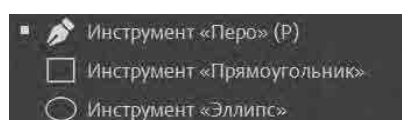


Рис. 2. Инструменты фигур

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. 3.

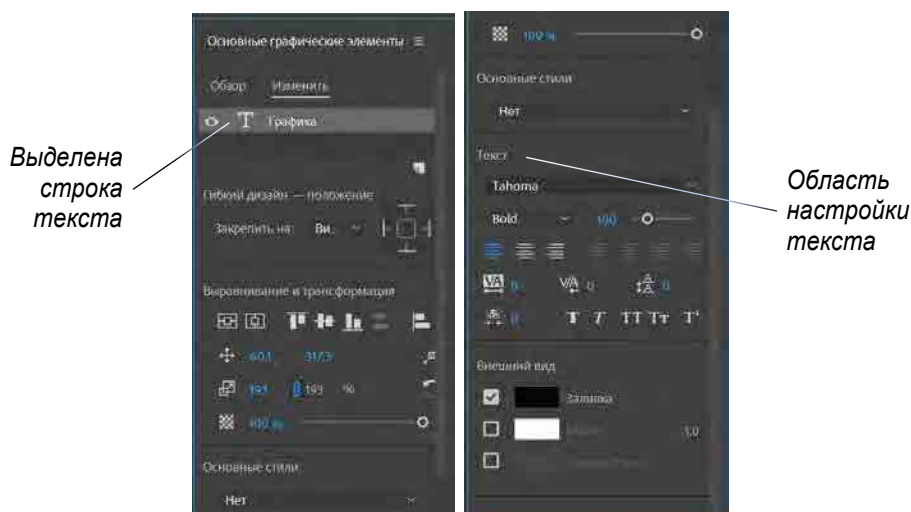


Рис. 3. Окно Основные графические элементы

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. 4.



Рис. 4. 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. 5), открываются настройки работы с текстом, и пользователь может выбрать удобный для себя вариант.

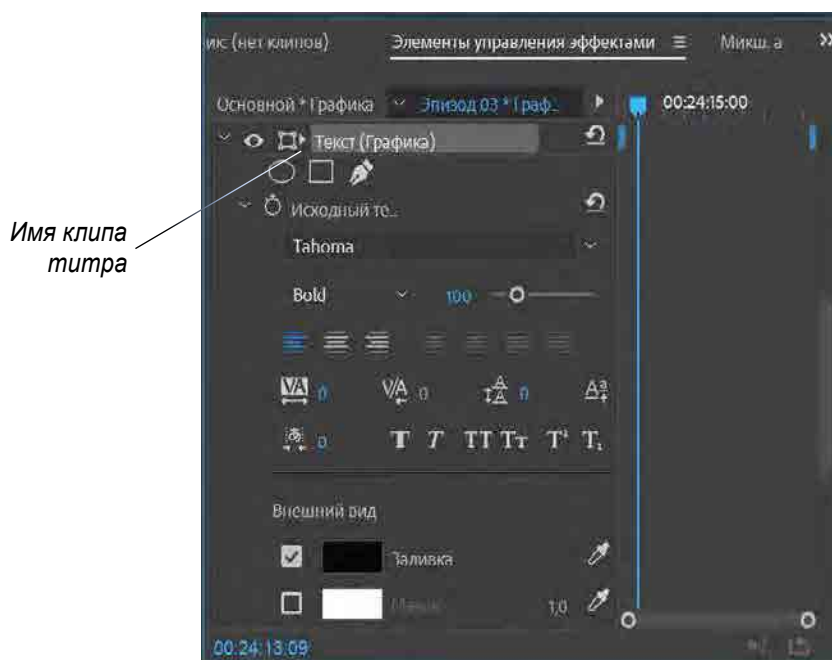


Рис. 5. Окно Элементы управления эффектами

В работе с **текстом**, как и ранее, можно использовать любые видеоэффекты. Например, эффекты **Скручивания**, **Волнообразная деформация**, **Заменить на цвет**, **Сферизация** и другие. Рис. 6–8.

Рис. 6. Эффект
СкручиванияРис. 7. Эффект
Волнообразная деформацияРис. 8. Видеоэффекты
Заменить на цвет
и Сферизация.
Использована маска

Область задания движения **текста** через окно **Основные графические элементы** показана на рис. 9. Текст должен двигаться вверх, появляясь снизу из-за экрана и уходя вверх за экран.

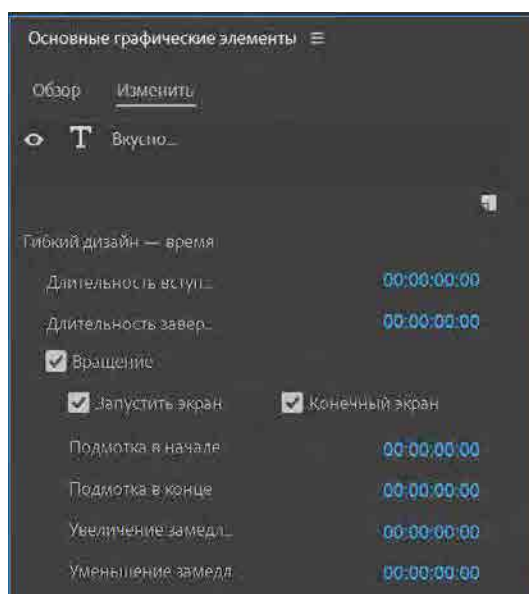


Рис. 9. Окно **Основные графические элементы**.
Задано движение текста вверх

Скорость движения определяется длительностью клипа **текст**.

На рис. 10 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**.

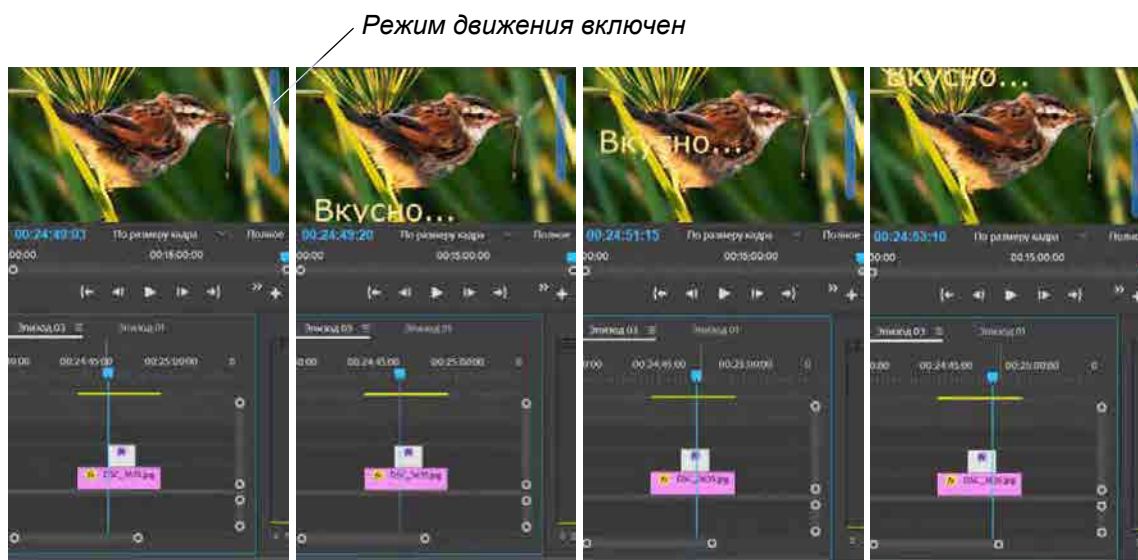


Рис. 10. Четыре этапа движения текста вверх

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. 11.



Рис. 11. 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. 12.



Исходный вид шаблона на треке



Шаблон после настройки

Рис. 12-1. Пример статического шаблона

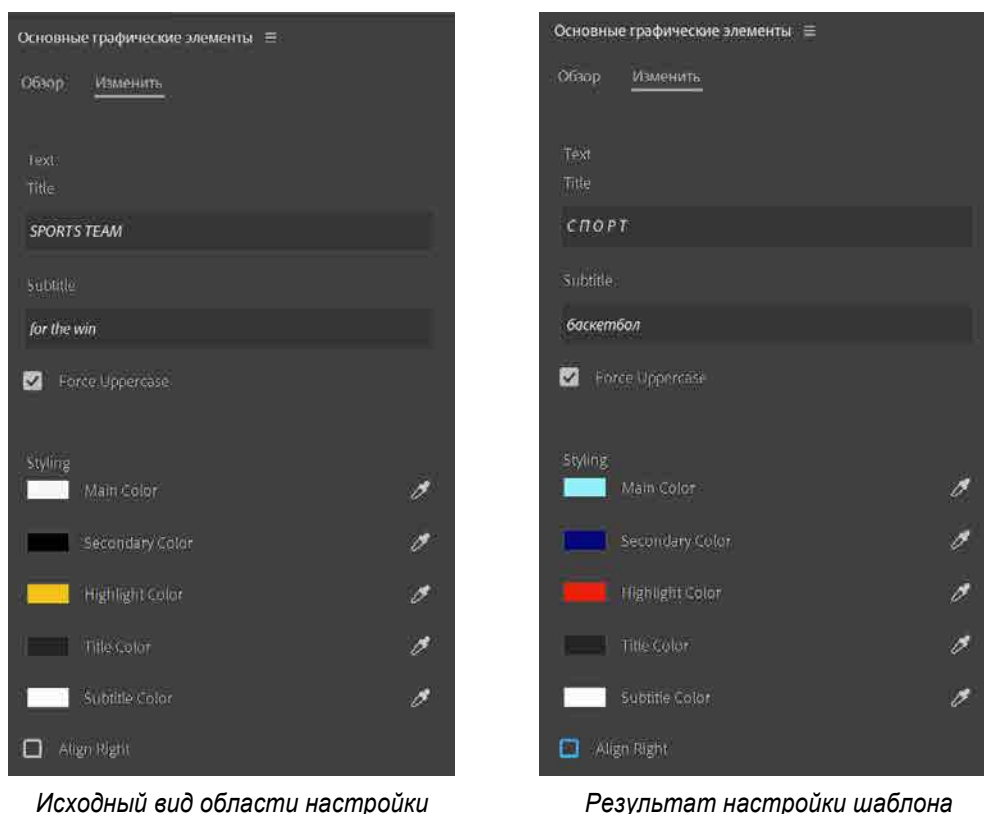


Рис. 12-2. Пример настройки статического шаблона

Шаблоны анимационного дизайна имеют свой хронометраж, в течении которого разворачиваются некие преобразования изображения. Рис. 13.



Рис. 13. 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**), плеихед установлен в первое положение. Рис. 14.

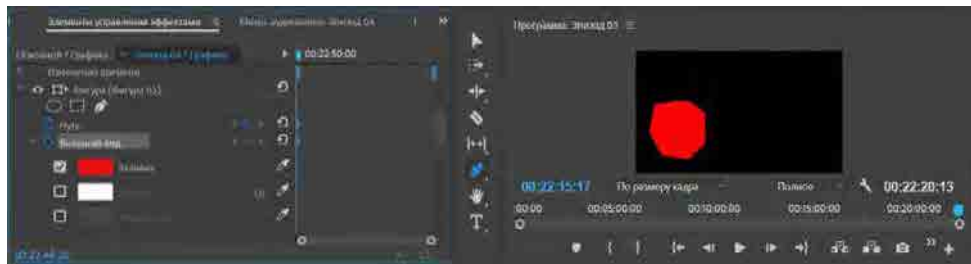


Рис. 14. Этап 1

Этап 2. В окне *Элементы управления эффектами*, в настройке *Фигура (Фигура 02)*, плейхед переведен во второе положение, произвольная область преобразована *Пером* в вариант два, выполнена заливка (желтый цвет). Рис. 15.

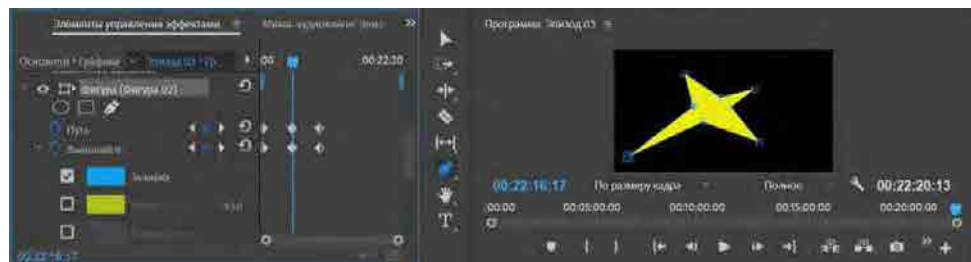


Рис. 15. Этап 2

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. 16.

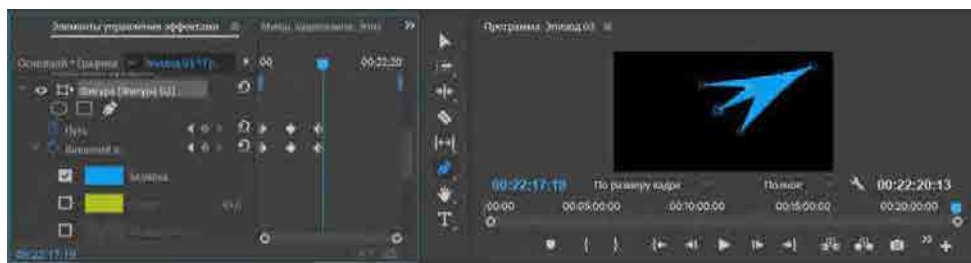


Рис. 16. Этап 3

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. 17.

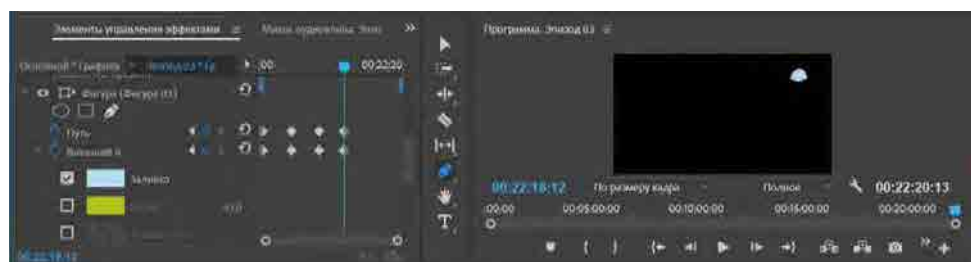


Рис. 17. Этап 4

В результате, пользователь получит быстрое преобразование изображения от красного облака до чуть голубоватой звезды. Таким образом был построен эффект анимации. Рис. 18.



Рис. 18. 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 новой версией программы Adobe Premiere Pro CC 2022*

Литература

1. Adobe Premiere Pro CC. Официальный учебный курс / Пер. с англ. М. А. Райтмана. — Москва : Эксмо, 2014. — 544 с. — ISBN 978-5-699-69658-1. — Текст: непосредственный.
2. *Шатохина С. Н.* Технология видеомонтажа : учебно-методическое пособие. — Москва : Академия медиаиндустрии, 2018. — 136 с. — Текст: непосредственный.
3. *Шатохина С. Н.* Технология видеомонтажа : учебно-методическое пособие. — Москва: Академия медиаиндустрии, 2019. — 226 с. — Текст: непосредственный.
4. *Шатохина С. Н.* Технология видеомонтажа. Эффекты и титры. — Москва: Академия медиаиндустрии, 2021. — 38 с. — Текст: непосредственный.
5. Обзор возможностей Premiere Pro (выпуск в феврале 2022 г.) : официальный сайт. — URL: <https://helpx.adobe.com/ru/premiere-pro/using/whats-new/2022-2.html> (дата обращения: 26.02.2022). — Текст : электронный.
6. Обучение и поддержка для Adobe Premiere Pro : официальный сайт. — URL: <https://helpx.adobe.com/ru/support/premiere-pro.html> (дата обращения: 26.02.2022). — Текст : электронный.

Учебно-методическое пособие

ШАТОХИНА С. Н.

ТЕХНОЛОГИЯ
ВИДЕОМОНТАЖА
ADOBE PREMIERE PRO CC 2022

© Академия медиаиндустрии

© Редакционно-издательский отдел

Редактор: Д. А. Сребницкая
Дизайн обложки: Ю. С. Головки

Подписано в печать 22.02.2022 г. Формат — 60x84/16. Объем — 9 п. л.
Гарнитура Times. Бумага офсетная. Тираж 50 экз.

Отпечатано в типографии ФГБОУ ДПО «Академия медиаиндустрии»,
Москва, ул. Октябрьская, 105, корп. 2.