

*Посвящается нашим семьям, а также Анжелике и Лоренцу,
будущим кинозвездам, которые воплощают в себе все самое прекрасное.*

Об авторах

Адель Дроблас (Adele Droblas) успела поработать художником, писателем и компьютерным консультантом. В настоящее время она занимается созданием клипов, которые публикуются в Web самыми разными людьми.

Сет Гринберг (Seth Greenberg) известен как компьютерный консультант, программист и писатель. На сегодняшний день он работает телевизионным продюсером и сценаристом.

Предисловие

Наконец-то наступило время, когда каждый из нас, кто увлекается видеосъемкой, может редактировать полученный видеоматериал с помощью обычной настольной системы. Цифровая революция, которая началась в 80-х годах прошлого столетия, торжественно шествует по планете, представляя новые неизведанные горизонты пионерам компьютерных технологий. Давайте посмотрим правде в глаза: современные цифровые видеокамеры по качеству не уступают полупрофессиональным аналогам прошлого десятилетия, но при всем этом стоят наполовину меньше. Процессоры в компьютерных системах стали настолько производительны, что позволяют обрабатывать видеоданные в режиме реального времени. Нелинейные системы видеомонтажа вышли из-под опеки работников киностудий, теперь ими может воспользоваться каждый рядовой пользователь. Оперативная память и жесткие диски подешевели настолько, что вышли из разряда дорогих устройств. Современные технологии представления и обработки видеоданных (DirectX, QuickTime и т.д.) совмещают в себе невероятные функциональные возможности и простоту использования. Все это сделало возможным (и необходимым) создание видеопроектов телевизионного качества в домашних настольных системах и даже переносных компьютерах. С минимальными затратами вы можете получить прекрасный фильм или передачу.

Последняя версия нелинейной системы видеомонтажа Adobe Premiere 6.5 снабдит вас набором новых средств, повышающих удобство и скорость выполнения даже самых сложных задач. Наверное, самой ощутимой (и невероятной) новинкой программы стала функция предварительного просмотра проекта в режиме реального времени. В Premiere она охватывает все процессы программы и единственное ограничение на ее использование вызвано недостаточной мощностью процессора. Все, что создается в Premiere (переходы, фильтры, прозрачность, движение, надписи, даже эффекты сторонних производителей и т.д.), все это просматривается в режиме реального времени без необходимости предварительной визуализации. Обновленное средство Title Designer позволяет создавать великолепные надписи и титры, форматируемые более чем 150 встроенными стилями и шаблонами. Поддержка кодека MPEG позволяет экспортировать файлы MPEG-1 и MPEG-2 на компакт- и DVD-диски. В вашем распоряжении теперь находится множество звуковых фильтров и эффектов After Effects. Кроме все прочего, программа Premiere сохранила свою межплатформенность, запускаясь во многих операционных средах: Windows 98 SE, Windows 2000, Windows Me, Windows XP, Mac OS 9 и Mac OS X.

При разработке Premiere в нее интегрированы средства взаимодействия с другими программными продуктами фирмы Adobe. Совместное использование Premiere, Illustrator, Photoshop, After Effects и GoLive позволяет добиться новых вершин в нелинейном монтаже, которые остаются недоступными при “единоличном” редактировании с помощью одной только Premiere. Интеграция выполнена на таком высоком уровне, что перед разработчиками Premiere даже не была поставлена задача сделать из программы “все в одном”. Да это и не

нужно было делать, поскольку все вспомогательные операции намного проще выполнить в специально предназначенных программах, а затем экспортировать конечный результат в видеопроjekt Premiere. С каждым новым выпуском Premiere программа оснащалась новыми и более совершенными средствами интеграции с другими средствами. В этой версии совмещено все самое лучшее из наработанного до сих пор. Приведу только несколько примеров совместного использования нескольких программ для реализации видеопроекта. Файлы Photoshop и Illustrator используются в Premiere и After Effects в качестве исходных материалов; слои изображений перемещаются в видеопроекты с сохранением параметров (имя, расположение, прозрачность, режимы наложения и т.д.). Проекты Premiere открываются в After Effects для улучшения и дальнейшего редактирования. Надстройки Photoshop часто используются и в Premiere, After Effects и Illustrator. Premiere поддерживает использование надстроек After Effects. Команда **Edit Original** позволяет в Premiere и After Effects запускать приложение, в котором создавался объект, для его дальнейшего редактирования. Контуры Illustrator и Photoshop распознаются в After Effect и используются в масках и ключевых кадрах, задающих настройки эффектов. Premiere и After Effects позволяют сохранять фильмы со ссылками, точками разметки глав и целевых фреймов, активно используемых в GoLive.

Разносторонность Premiere заключается в том, что с ее помощью можно создавать видеопроекты как самостоятельно, так и совместно, работая в коллективе сотрудников, каждый из которых выполняет собственную задачу. Межплатформенность рабочей среды не играет особой роли, поскольку интерфейс программы невероятно прост в использовании и не изменяется при переходе на другую платформу. В обеих платформах используются одни и те же (за небольшим исключением) комбинации клавиш. Наличие палитр делает окно программы знакомым тем пользователям, которые успели поработать в других приложениях компании Adobe. Подобность элементов интерфейса всей серии программных продуктов Adobe делает процесс обучения быстрым и максимально простым.

Ни одна нелинейная система видеомонтажа не может функционально сравниться с Adobe Premiere. Популярность и используемость Premiere обеспечивается широкой поддержкой производителей аппаратного обеспечения, программных продуктов сторонних производителей и разработчиков диалоговых источников обучения. Готовые видеопроекты Premiere записываются на компакт- и DVD-диски, публикуются в Web и транслируются по телевидению.

Современные процессоры настолько производительны, что большинство операций по обработке видеоданных в компьютерных системах не выполняется одними только видеоплатами, но задействуются и ресурсы центрального процессора. Производительность процессоров продолжает увеличиваться умопомрачительными темпами, а это говорит о том, что скорость обработки видеоданных в будущем будет только возрастать (при все том же установленном программном обеспечении).

Web становится незаменимым советчиком в любой сфере жизнедеятельности. В ней вы найдете советы по выполнению базовых операций и гениальные идеи, поражающих своей грандиозностью. Вне всяких сомнений, динамизм и звуковое сопровождение приукрасят любой Web-узел и сделают его запоминающимся. Не удивительно, что современные разработчики все чаще обращаются к средствам Web-дизайна, позволяющим создавать Web-страницы, насыщенные анимационными фильмами, музыкальными видеоклипами и другими красочными материалами. Еще не так давно все мы довольствовались полутонными клипами низкого разрешения, на загрузку которых уходило несколько часов. Современные сетевые технологии и системы потоковых видеоданных сделали видеофильмы в Web таким же привычным явлением, как и фотографии, баннеры и ролловеры. Еще недавно публикацией потоковых видеоданных занимались только крупные компании, предоставляя свои услуги “избранным” пользователям за специальную оплату. Все это в прошлом — программные продукты Adobe снабдят вас всем необходимым для быстрого и качественного создания потоковых видеоматериалов, размещаемых в Web для всеобщего обозрения.

Компании Microsoft и Apple поддерживают обмен видеоданными на уровне операционных систем (DirectX и QuickTime, соответственно). В Premiere технологии DirectX и QuickTime используются для передачи данных с внешних цифровых устройств и управления последними. Это делает возможным выполнение таких операций, как пакетный захват видеоданных. Количество поддерживаемых Premiere форматов просто ошеломляет: NTSC, PAL, 4:3, 19:9. Кроме того в программе реализована поддержка большого числа цифровых устройств. При разработке Web-средств фирма Adobe активно сотрудничала с Microsoft, Apple и RealNetworks, стараясь совместить все лучшее из предложенного на современном рынке компьютерных технологий. Сжатие видеоданных — это сложная задача, которая при неумелом выполнении приводит к некачественным результатам и пустой трате рабочего времени. В Premiere вы можете использовать несколько кодеков для уменьшения размера экспортируемого проекта, управлять которыми совсем не обязательно — установки по умолчанию идеально подходят для большинства случаев. Опытные пользователи могут попытаться настроить любой из кодеков на еще большую производительность, хотя это не всегда приводит к качественным результатам. После сжатия данных операция записи на компакт- и DVD-диск, кассету и публикация в Web не вызывает особых трудностей.

Современный мир видеомонтажа невозможен без Premiere. Разработчики Adobe постоянно совершенствуют программу, стараясь быть законодателями в своей отрасли, первыми предоставляя пользователям все необходимые им средства. Присоединяйтесь к нам, и вы узнаете много нового о видеомонтаже и редактировании видеоданных.

Адель и Сет проделали громадную работу, написав книгу, которую вы держите в своих руках. В ней программа рассмотрена до мельчайших подробностей, а материал разбит на несколько логически следующих друг за другом частей. Это мощное справочное руководство, в котором рассмотрена не только Premiere, но и много других интересных технологий. Изучив эту книгу, вы не только научитесь использовать инструменты Premiere, но и узнаете, как лучше всего с их помощью редактировать видеоматериалы и улучшать видеоизображение на экране.

Брюс Боумен (Bruce Bowman)

*Производственный менеджер компании Adobe,
ответственный за выпуск программы Premiere.*