

Содержание

Об авторах	20
Предисловие	21
Введение	24
Для кого предназначена эта книга	24
Как организована книга	25
Часть I. Знакомство с Premiere	25
Часть II. Редактируем вместе с Premiere	25
Часть III. Работа с надписями и графическими символами	25
Часть IV. Специальные методы редактирования и эффекты	25
Часть V. Вывод цифровых проектов в Premiere	26
Часть VI. Premiere и другие программы	26
Часть VII. Приложения	26
Об этом нужно знать каждому	26
Комбинации клавиш	26
Использование мыши	27
Команды меню	27
Благодарности	28
 ЧАСТЬ I. ЗНАКОМСТВО С PREMIERE	 29
Глава 1. Знакомство с Premiere	30
Что можно сделать с помощью Premiere	30
Основные принципы работы Premiere	31
Первый проект	33
Создание проекта в Premiere	35
Размещение материала	39
Создание переходов	45
Экспортирование первого клипа	48
Резюме	50
 Глава 2. Основы Premiere	 51
Окна Premiere	51
Настройка окон Premiere	51
Окно Project	52
Окно Timeline	52
Окно Monitor	55
Окно Audio Mixer	55

Плавающие палитры Premiere	56
Палитра Navigator	57
Палитра History	58
Палитра Commands	58
Палитра Info	59
Палитра Effect Controls	60
Палитры Video и Audio	60
Палитра Transitions	60
Меню	61
Меню File	61
Меню Edit	64
Меню Project	65
Меню Clip	66
Меню Timeline	68
Меню Window	69
Меню Help	69
Резюме	70
Глава 3. Настройка Premiere	71
Что такое цифровые видеоданные	71
Линейный и нелинейный монтаж	72
Основы цифрового представления видеоданных	73
Частота смены кадров	73
Размер кадра	73
Цвета RGB и глубина цвета	74
Сжатие данных	74
Настройки проекта	76
Общие настройки	77
Настройки видеовоспроизведения	79
Параметры визуализации	80
Резюме	82
Глава 4. Видеозахват	83
Начало	83
Правильное подключение	84
Приобретение плат видеозахвата	85
Устранение неполадок, связанных с драйверами видеоустройства	85
Начнем процесс захвата	86
Настройка рабочего диска	86
Захват аналогового видеоизображения	87
Настройки видеоизображения	88
Настройка параметров звука	90
Настройка параметров захвата цифрового видеоизображения	91
Захват видео в окне Movie Capture	93
Захват с помощью элементов управления видеоустройством	94
Захват по списку	95
Добавление в клип временного кода	97

Захват отдельных кадров	99
Захват звука	100
Настройка параметров захвата звука	101
Захват аналогового звука в Windows	101
Захват аналогового звука на Mac	101
Резюме	101
ЧАСТЬ II. РЕДАКТИРУЕМ ВМЕСТЕ С PREMIERE	103
Глава 5. Редактирование в диалоговых окнах Timeline, Clip и Monitor	104
Основы редактирования	105
Создание архива кадров	105
Рабочее пространство	106
Знакомство с окном Timeline	107
Основные элементы окна Timeline	107
Настройка вида дорожки	110
Навигация в окне Timeline	110
Создание неотображаемых и исключенных дорожек	111
Выбор и перемещение клипов в окне Timeline	111
Настройка окна Timeline	114
Расстановка начальной и конечной точек в окне Timeline	115
Редактирование с помощью инструмента Selection	115
Редактирование с помощью маркеров	116
Редактирование с помощью инструментов In и Out	117
Обрезка клипа в окне Clip	118
Работа в окне Monitor	119
Добавление клипов в окно Timeline с помощью окна Monitor	121
Резюме	123
Глава 6. Основы редактирования звуковых файлов	124
Роль звука в видеоклипах	124
Проигрывание звуковых клипов	125
Затухание и усиление звука	127
Регулирование громкости звука с помощью команды Gain	128
Настройка затухания звука с помощью линии уровня громкости	128
Баланс звука	132
Панорамирование	132
Баланс стереозвука	134
Использование инструмента Cross Fade для плавного перехода звука	134
Микширование звука с помощью окна Audio Mixer	137
Автоматизация операций	138
Подавление и отключение	138
Баланс	138
Громкость	138
Воспроизведение	138
Параметры окна Audio Mixer	139
Редактирование звука на шкале микшера	139

Палитра Audio	140
Знакомство с палитрой Audio	140
Применение звукового эффекта	141
Изменение звукового эффекта в процессе проигрывания	142
Описание звуковых эффектов	143
Использование фильтров TC Works	151
Экспорт звуковых файлов	151
Резюме	152
Глава 7. Создание переходов	154
Знакомство с палитрой Transitions	154
Меню палитры Transitions	155
Однородное и A/B-редактирование	156
Создание переходов с помощью дорожек A и B	156
Добавление перехода в режиме Single-Track Editing	159
Редактирование настроек переходов	162
Создание перехода по умолчанию	163
Применение перехода по умолчанию	164
Замена и удаление переходов	164
Обзор переходов	164
Папка 3D Motion	164
Папка Dissolve	166
Папка Iris	167
Папка Map	168
Папка Page Peel	169
Папка QuickTime	169
Папка Slide	170
Папка Special Effect	171
Папка Stretch	172
Папка Wipe	174
Папка Zoom	175
Переходы в Premiere	176
Резюме	185
ЧАСТЬ III. РАБОТА С НАДПИСЯМИ И ГРАФИЧЕСКИМИ СИМВОЛАМИ	187
Глава 8. Создание заголовков, надписей и графических символов в окне Title Designer	188
Знакомство с возможностями Title Designer	189
Создание простых надписей	189
Инструменты окна Adobe Title Designer	192
Меню Title	192
Сохранение, закрытие и открытие надписей	193
Разработка и стилизация надписей	194
Использование инструментов Horizontal Type и Vertical Type	194

Перемещение текста по экрану	197
Изменение атрибутов текста	198
Работа с цветом	201
Выбор цвета с помощью диалогового окна Color Picker	201
Что такое RGB?	202
Выбор цвета с помощью инструмента Eyedropper	202
Заливка текста и графических объектов цветом	203
Подсвечивание текста, графических объектов и применение к ним эффектов текстуры	205
Создание эффекта градиентного перехода в надписях и графических объектах	207
Эффект объемности надписей и графических объектов	209
Добавление тени к тексту и графическим объектам	210
Обводка текста и графических символов	211
Использование стилей	211
Загрузка и применение стилей	213
Переименование, удаление и изменение образца стиля	213
Размещение надписи в проекте	214
Добавление фона в клип с надписью	215
Управление логотипами	218
Использование шаблонов	218
Использование надписи, созданной на основе шаблона	221
Создание бегущих и прокручивающихся надписей	227
Создание графических объектов	229
Трансформация графических объектов	229
Перемещение графических объектов	229
Изменение размеров графических объектов	230
Стилизация графических объектов	231
Изменение цвета заливки	231
Добавление тени	231
Применение обводки	232
Работа с инструментами Безье	232
Создание текста вдоль контура Безье	237
Создание логотипа	239
Резюме	240
Глава 9. Добавление эффектов к надписям и графическим объектам	241
Создание и импортирование изображений в Adobe Photoshop	242
Создание цифрового фильма с помощью Adobe Photoshop и Image Ready	242
Создание цифрового фильма с искривленным текстом	246
Создание проекта Time Flies	247
Создание полупрозрачного текста	250
Создание в Photoshop объемного текста	250
Создание проекта Zoo	252
Анимация текста и изображений в проекте с помощью Adobe Illustrator	253
Создание в Adobe Illustrator изогнутого текста	254
Создание изображения в Adobe Illustrator	255

Создание проекта Hurricane Season	256
Применение опций Motion и Reverse Key для добавления эффектов к подписям	258
Резюме	262
ЧАСТЬ IV. СПЕЦИАЛЬНЫЕ МЕТОДЫ РЕДАКТИРОВАНИЯ И ЭФФЕКТЫ	263
Глава 10. Расширенные технологии редактирования	264
Средства редактирования	265
Отмена действий с помощью палитры History	265
Вырезание и вставка клипов	266
Удаление промежутков на временной шкале	268
Связывание и удаление связи между видеоклипом и звуком	268
Инструменты редактирования временной шкалы	270
Редактирование с помощью инструмента Rolling Edit	270
Редактирование посредством инструмента Ripple Edit	271
Редактирование методом прокрутки	272
Редактирование методом сдвига	273
Редактирование с использованием трех или четырех точек	274
Редактирование с использованием трех точек	274
Редактирование с использованием четырех точек	276
Вырезание и перекрытие	276
Редактирование в режиме Trim окна Monitor	278
Дублирующие и виртуальные клипы	279
Создание дублирующих клипов	280
Создание виртуальных клипов	280
Редактирование клипа с помощью команд меню Clip	282
Использование команды Motion	282
Применение команд Duration и Speed	282
Использование команды Frame Hold	284
Команды Maintain Aspect Ratio и Aspect Color	284
Резюме	285
Глава 11. Использование видеоэффектов	286
Палитра Video	287
Меню палитры Video	288
Палитра Effect Controls	289
Меню палитры Effect Controls	289
Применение видеоэффектов	290
Использование видеоэффектов с ключевыми кадрами	293
Дорожка ключевых кадров	293
Применение эффектов к областям клипа с помощью каше	297
Знакомство с видеоэффектами Premiere	299
Папка Adjust	300
Папка Blur	302

Папка Blur & Sharpen	303
Папка Channel	304
Папка Distort	305
Папка Image Control	312
Папка Perspective	315
Папка Pixelate	315
Папка QuickTime	316
Папка Render	316
Папка Sharpen	318
Папка Stylize	319
Папка Time	322
Папка Transform	324
Папка Video	327
Резюме	328
Глава 12. Наложение клипов	329
Понятие прозрачности в цифровом видеоматериале	329
Прозрачность видеодорожки	330
Использование инструментов Fade Adjustment и Fade Scissors	334
Наложение дорожек с помощью диалогового окна Transparency Settings	338
Отображение диалогового окна Transparency Settings	339
Chroma	340
RGB Difference	341
Blue Screen и Green Screen	342
Non-Red	346
Luminance	346
Alpha Channel	346
Black Alpha Matte и White Alpha Matte	350
Image Matte	350
Difference Matte	350
Track Matte	352
Multiply и Screen	352
Создание разделенных экранов с помощью опции None	353
Создание каше ненужных данных	353
Резюме	354
Глава 13. Цветные каше и заставки	356
Создание цветного каше	356
Создание цветного каше в окне Project	358
Редактирование цветного каше	358
Создание заставки на основе статического изображения	358
Создание заставки в Photoshop	360
Создание простых заставок с помощью инструмента Gradient	360
Проект Orchid Flower Shop	363
Создание фоновых изображений с помощью функции Pattern Fill	365
Создание фоновых каше в Illustrator	367
Проект Flowers Everywhere	369

Создание заставок и фильмов QuickTime в программе Painter	371
Резюме	374
Глава 14. Эффекты движения в Premiere	375
Диалоговое окно Motion Settings	375
Предварительный просмотр настроек движения	378
Редактирование траектории движения	378
Использование временной шкалы для просмотра и добавления ключевых кадров	380
Изменение скорости	381
Изменение масштаба, задержка, деформация и поворот изображения	382
Цвет заливки	384
Сохранение, загрузка, сброс и удаление параметров движения	385
Редактирование настроек движения	385
Использование альфа-каналов	386
Использование опции альфа-канала	386
Создание блуждающих (движущихся) каше	388
Создание проектов с различными параметрами движения	392
Создание презентации	392
Анимация книжной обложки	397
Резюме	402
Глава 15. Улучшение видеопроектов	403
Цветовая схема RGB	403
Изменение яркости и контраста	405
Баланс цветов	406
Изменение уровней	407
Использование других фильтров папки Adjust	408
Эффекты папки Image Control	409
Папка Video	410
Ретуширование и коррекция цветов в Photoshop	411
Загрузка видеоклипа в Photoshop	412
Использование выделений в Photoshop	415
Выделение диапазона цветов	415
Сохранение выделений как альфа-каналов	415
Использование Photoshop для редактирования изображения	416
Использование палитры Info	417
Команда Brightness/Contrast	417
Команда Levels	417
Команда Curves	418
Variations	419
Команда Hue/Saturation	419
Команда Color Balance	421
Использование Photoshop для добавления и удаления объектов видеоклипов	422
Резюме	423

ЧАСТЬ V. ВЫВОД ЦИФРОВЫХ ПРОЕКТОВ В PREMIERE	425
Глава 16. Экспортирование фильмов QuickTime, AVI и MPEG	426
Подготовка к экспорту	427
Изменение настроек экспорта	428
Изменение настроек видеоданных	429
Выбор кодека QuickTime	429
Выбор кодека Video for Windows	431
Изменение битовой глубины	431
Выбор качества	432
Скорость передачи данных	432
Настройка средств распаковки видеоданных	433
Изменение частоты смены и размера кадров	433
Использование ключевых кадров	433
Использование QuickTime File Exporter	434
Изменение звуковых настроек	435
Аудиокодеки QuickTime	435
Использование других звуковых настроек	436
Звуковые кодеки Video for Windows	436
Экспортирование MPEG-файлов	437
Использование кодека Adobe MPEG Encoder	437
Создание DVD-диска	439
Создание DVD-дисков	439
Создание DVD-проекта с помощью DVDIt!	440
Резюме	446
Глава 17. Публикация в Web и локальной сети	447
Опции публикации в Web	447
Потоковое видео	448
Прогрессивная загрузка	448
Форматы файлов для Web	449
Понятие об HTML	449
Загрузка фильма на Web-странице	450
Настройки формата QuickTime для Web-страниц	451
Размещение фильма QuickTime на Web-странице с помощью Adobe GoLive	452
Использование дорожек QuickTime в Web	454
Создание гиперссылки в Premiere	454
Использование Adobe GoLive для редактирования и создания дорожек QuickTime	455
Изменение местоположения и создание простых типов поведения	460
Резюме	462
Глава 18. Экспортирование видеопроектов в Web	463
Экспортирование с помощью модуля Advanced RealMedia	464
Определение сведений о файле	464
Определение настроек клипа	464

Изменение установок	465
Введение в клип дополнительных сведений	467
Выбор целевой аудитории	467
Создание экспортируемого файла	468
Экспортирование с помощью программы Discreet Cleaner	468
Экспортирование в формат Advanced Windows Media	470
Выбор профиля потока	470
Задание свойств файла	471
Создание экспортируемого файла	471
Резюме	472
Глава 19. Экспортирование на видеокассету и списки редакторских правок	473
Подготовка к экспортированию видеоданных	473
Проверка настроек проекта	474
Предварительный просмотр на окончательной скорости воспроизведения проекта	475
Настройка рабочего диска и панели управления	475
Настройка опций воспроизведения	475
Экспортирование с помощью панели управления устройством	477
Экспортирование с использованием панели управления цифровым устройством	477
Экспортирование с помощью панели управления аналоговым устройством	478
Экспортирование без использования панели управления	478
Экспортирование списка редакторских правок	479
Создание списка редакторских правок	480
Использование переходов в списках редакторских правок	482
Резюме	483
Глава 20. Вывод на компакт-диск и использование Macromedia Director	484
Экспортирование фильмов Premiere на компакт-диски	485
Настройки проекта для записи на компакт-диск	485
Использование программы Discreet Cleaner для экспорта фильмов на компакт-диск	487
Использование программы Macromedia Director	491
Обзор программы Director	492
Импортирование фильмов Premiere в программу Director	493
Изменение настроек фильма	493
Размещение фильма в рабочем окне	494
Использование языка Lingo	495
Использование Macromedia Flash для управления фильмами Premiere	498
Создание проекта во Flash	498
Интегрирование фильмов Premiere в Flash	499
Создание сценариев в ActionScript	500
Резюме	501

ЧАСТЬ VI. PREMIERE И ДРУГИЕ ПРОГРАММЫ	503
Глава 21. Монтаж клипов в After Effects	504
Монтаж в программе After Effects: как это делается?	505
Создание проекта After Effects	505
Монтаж с использованием окна Time Layout	508
Монтаж с помощью панели воспроизведения	508
Монтаж с помощью маркера линии редактирования	508
Монтаж с использованием окна Layer	509
Экспортирование файлов из Adobe After Effects	510
Экспортирование фильма QuickTime из After Effects	510
Экспортирование последовательности изображений из программы After Effects	511
Команда Make Movie	512
Импортирование файлов After Effects в программу Premiere	515
Резюме	516
Глава 22. Работа в программе Photoshop	517
Экспортирование кадров Premiere в Photoshop	517
Импортирование статического кадра из Premiere в Photoshop	521
Экспортирование кадра After Effects в Photoshop	521
Работа со слоями и каналами Photoshop	522
Создание файла со слоем Photoshop	523
Дублирование слоя	524
Создание файла Photoshop с альфа-каналом	525
Импортирование слоев и альфа-каналов Photoshop в Premiere	526
Размещение файлов Photoshop со слоями и альфа-каналом на видеодорожках	528
Резюме	530
Глава 23. Использование программы Adobe Illustrator	531
Работа с текстом в Illustrator	531
Преобразование текста Illustrator в кривые	534
Редактирование кривых	535
Использование текстовых фигур Illustrator в Premiere	537
Создание масок в Illustrator	541
Импортирование файла Illustrator в качестве маски	544
Применение опции Luminance	545
Применение опции Image Matte	545
Создание масок в Photoshop и Illustrator	550
Резюме	553
Глава 24. Работа с масками в After Effects	555
Обзор масок After Effects	555
Создание овальных и прямоугольных масок	556
Редактирование маски с помощью окна и меню Layer	558
Создание маски Безье	559

Редактирование маски в окне Time Layout	562
Импортирование масок из программ Illustrator и Photoshop	564
Использование кривых Illustrator в качестве масок	565
Резюме	565
Глава 25. Добавление спецэффектов в After Effects	566
Принципы работы программы After Effects	566
Импортирование проектов Premiere	567
Импортирование и анимация файлов Photoshop	567
Импортирование и анимация файлов Illustrator	571
Создание текста и его анимация	573
Работа с траекторией движения	576
Анимация с помощью опорных точек	577
Анимация с помощью опции Sketch a Motion	578
Создание комбинированных видеопроектов	579
Резюме	582
Глава 26. Эффекты сторонних производителей	583
Краткий обзор утилит сторонних производителей	583
Установка программного обеспечения сторонних производителей	584
Использование программного обеспечения сторонних производителей	584
Программное обеспечение SpiceMaster компании Pixelan	584
Программное обеспечение Boris FX	586
Программа Boris Graffiti	587
SFX Machine	589
Резюме	590
ЧАСТЬ VII. ПРИЛОЖЕНИЯ	591
Приложение А. Содержимое компакт-диска	592
Системные требования	592
Использование компакт-диска в Windows	593
Использование компакт-диска в Mac	593
Содержимое компакт-диска	593
Файлы с пояснениями	593
Adobe Premiere 6.0	594
Неполадки	594
Приложение Б. Список полезных Web-узлов	595
Программное обеспечение	595
Дополнительные модули	596
Основные ресурсы	597
Аппаратные средства	598
Изображения, звуки, музыка и видеоклипы	599
Приложение В. Студия записи цифровых видеоматериалов	600
Компьютер	600

Требования к компьютерам Macintosh	601
Требования к компьютерам Windows	601
Производительность процессора	601
Мультипроцессорные системы	602
Скорость передачи данных жесткого диска	602
Платы IEEE	602
Видеоплаты	603
RAID-массивы	603
Накопители для хранения данных	603
Аналоговые платы видеозахвата	604
Цифровые видеокамеры	604
Объективы	605
Микрофоны	606
Освещение	607
Предметный указатель	608