

Введение

Читая эту книгу, можете быть уверены: цифровая революция успешно продолжается. Одна из причин того — популяризация цифровых видеокамер, качество материалов предоставляемых которыми выросло до профессионального уровня и продолжает расти. Подобные камеры сохраняют данные в цифровом виде, т.е. данные полностью готовы к непосредственной передаче в компьютер. После загрузки цифровых данных в компьютер вам понадобится Adobe Premiere, чтобы на основе захваченных материалов создать красочный и увлекательный видеопроjekt.

Программа Adobe Premiere совмещает высокую производительность и простоту в использовании, многофункциональную рабочую среду и поддержку современные компьютерные технологии. Используя Premiere, вы можете захватывать видеоклипы непосредственно из цифровой камеры, без вспомогательного программного обеспечения. После загрузки всех необходимых видео- и звуковых клипов вы можете использовать их в качестве исходных материалов создаваемого проекта. Для этого достаточно перетащить клип из одного окна в другое (в самом простом случае). Перемещение и упорядочивание клипов настолько простая операция, что не вызывает затруднений даже у начинающих пользователей. Добавление переходов, которые обеспечивают плавную замену одного фрагмента фильма другим, а также эффектов, преобразующих изображение до неузнаваемости, мало чем отличается от подобной операции в профессиональных студиях. Для более точной корректировки видеоизображения Premiere снабдит вас огромным количеством специальных инструментов, “магически” преобразующих цвета на экране. После редактирования видеоматериалов ваш цифровой фильм можно опубликовать в Web, записать на видеокассету, компакт-диск или DVD-диск. Вам не нужно беспокоиться о приобретении специального программного обеспечения — Premiere имеет все необходимое для сохранения видеоданных на самых разных носителях.

Для кого предназначена эта книга

Эта книга станет полезной видеопродюсерам, Web-дизайнерам, художественным редакторам, сотрудникам студий видеозаписи и обычным пользователям, увлекающимся съемкой цифровой камерой. Все, кому интересно использовать компьютер для создания видеопроjektов и сохранения их на дисках, кассетах и в Web, могут смело прибегать к ее изучению. По мере изучения книги вы поймете, что она отличается от тех справочников, в которых описываются функции программы. На протяжении всей книги вы будете встречать конкретные задачи, которые вам придется решать самостоятельно (с нашей помощью). В этой книге есть все, что вам потребуется при изучении способов самостоятельного использования Premiere для решения задач любого уровня сложности. После изучения программы вы еще долго будете пользоваться книгой в качестве справочного руководства по инструментам и функциям Premiere. Поэтому не раздумывая приступайте к ее изучению и практическим занятиям.

Как организована книга

При последовательном изучении глав этой книги вы ознакомитесь со всеми возможностями программы и станете экспертом видеомонтажа. Тем не менее, есть и такие пользователи, которые уже частично знакомы с инструментами Premiere. Они могут изучать только отдельные главы книги, в которых описаны новые для них команды и операции, пропуская уже изученные темы. Эта книга построена так, что каждая глава полностью описывает отдельный аспект программы, поэтому главы книги можно изучать в произвольном порядке, по мере необходимости обращаясь за новой информацией. В книге повсеместно встречаются пошаговые инструкции, которые помогут вам разобраться с премудростями выполнения практических задач. По мере выполнения последних вам придется обратиться к прилагаемому к книге компакт-диску, на котором сохранены многочисленные клипы и вспомогательные материалы, используемые в примерах книги.

Книга *Adobe Premiere 6.5. Библия пользователя* разбита на семь частей. Описание каждой из них вы найдете ниже.

Часть I. Знакомство с Premiere

В первой части вы познакомитесь с возможностями Premiere, а также его основными инструментами. Первая глава содержит простое упражнение по созданию простейшего видеопроекта в Adobe Premiere. В главе 2 вы найдете описание интерфейса программы: меню, палитр, окон и инструментов. В главе 3 вы приступите к изучению настроек программы, а глава 4 научит вас захватывать видеоматериалы с цифровой и аналоговой камер.

Часть II. Редактируем вместе с Premiere

Во второй части книги вы научитесь компоновать отдельные элементы видеопроектов. В главе 5 вы познакомитесь с временной шкалой, на которой размещаются все компонованные видео- и звуковые фрагменты. В главе 6 вы продолжите знакомство с методами редактирования — на этот раз ваше внимание будет обращено к управлению звуковыми данными. Глава 7 завершает вторую часть повествованием о переходах, их назначении и использовании.

Часть III. Работа с надписями и графическими символами

Часть III посвящена управлению текстовыми данными и графическими объектами. В ней продемонстрировано, для чего необходимо новое окно *Title Designer* и содержащиеся в нем инструменты создания надписей. Вы научитесь создавать бегущий и прокручивающийся текст, использовать стили, шаблоны и логотипы. Не обойдены вниманием специальные эффекты в надписях такие, например, как отбрасывание тени. У окна *Title Designer* есть дополнительное назначение — рисование простых фигур. В главах 8–9 вы найдете полное описание инструментов редактирования текста и графических объектов. Во второй половине главы 8 вы познакомитесь с эффектами прозрачности и настройками движения надписей.

Часть IV. Специальные методы редактирования и эффекты

В четвертой части книги рассматриваются специальные методы редактирования проектов и всевозможные эффекты, применяемые к клипам. В главе 10 рассказано об излюбленных методах многих профессиональных монтажеров — трех- и четырехточечном редактирова-

нии. Здесь вы также найдете описание инструментов редактирования временной шкалы: Rolling Edit, Ripple Edit, Slide и Slip. В этой же главе описана методика покадровой обрезки клипов в режиме Trim окна Monitor. В главе 11 вы узнаете о всех без исключения видеоэффектах программы, а в главе 12 — об эффектах прозрачности и способах их получения. В главе 14 рассмотрено окно Motion Settings и приведенные в нем настройки движения. Глава 15 познакомит вас с методами совместного использования Adobe Premiere и Adobe Photoshop.

Часть V. Вывод цифровых проектов в Premiere

Научившись создавать красочные и привлекательные видеопроекты в Premiere, вашей следующей задачей будет представить их зрителю. В этой части вы научитесь выводить видеоданные на самые разные носители. В главе 16 описаны настройки экспортирования и методы сохранения проектов в форматах QuickTime и AVI. В главах 17–18 рассмотрена извечная проблема — качественное отображение данных в Web при минимальных размерах файлов. Глава 19 посвящена выводу фильмов на кассету, а глава 20 — на компакт-диски. В последней также рассмотрены проблемы совместного использования Premiere и Macromedia Director.

Часть VI. Premiere и другие программы

Главы этой части (21–26) описывают взаимодействие Premiere с некоторыми другими программами такими, как Photoshop, Illustrator, After Effects. Начинается часть с главы 21, в которой вы познакомитесь с пакетом After Effects, позволяющим совершенствовать проекты Premiere, добавляя в него новые эффекты. Глава 22 продемонстрирует вам, как создаются альфа-каналы в Photoshop, которые впоследствии используются в Premiere. Кроме того здесь же рассмотрено создание проектов в формате Filmstrip и последующее их редактирование в Photoshop. В главе 23 вы узнаете о методах создания текста и графических объектов в Adobe Illustrator, а также использовании последних в видеопроизводстве (в качестве масок). Главы 24 и 25 посвящены редактированию проектов Premiere в After Effects. В главе 25 вы узнаете о существовании траектории движения и создании составных видеоклипов. Глава 26 — последняя в этой части — содержит обзор программных надстроек сторонних производителей, которые добавляют в Premiere новые функциональные возможности.

Часть VII. Приложения

Приложения в этой книге содержат описание аппаратных средств, которые понадобятся вам при использовании Premiere и редактировании сложных видеопроектов, список ссылок на Web-ресурсы, а также описание прилагаемого к книге компакт-диска.

Об этом нужно знать каждому

Вы держите в руках “межплатформенную” книгу. При описании в ней комбинаций клавиш, которые отличаются в разных платформах, приводится оба варианта. Например, для сохранения файла нажмите <Command+S> или <Ctrl+S>.

Комбинации клавиш

Когда в инструкциях описываются комбинации клавиш, то каждая клавиша в угловых скобках выделяется символом “плюс”. Например, чтобы снять выделение со всех клипов, нажмите <Ctrl+Shift+A>.

Использование мыши

Если в книге указано щелкнуть на объекте, это означает навести на него указатель мыши и нажать основную кнопку мыши. Пользователи Windows как правило используют левую кнопку мыши, если специально не указано использовать правую. Двойной щелчок обозначает быстрое нажатие основной кнопки мыши два раза при наведении указателя на необходимый объект.

Команды меню

Когда в книге рассматривается команда меню, то это обычно сопровождается следующей записью: выберите **Timeline**⇒**Preview**. Если в рассматриваемом меню есть вложенное меню, то запись удлинится ровно на один элемент: выберите **File**⇒**Import**⇒**File**.

Благодарности



Большое спасибо компании Adobe Systems за создание прекрасного программного продукта, который позволил нам воплотить в жизнь свои мечты. Спасибо фирме Steve Jobs, которая предоставила компьютеры, с помощью которых мы смогли реализовать все свои мечты, совместив искусство, фотографию, звук, видеоклипы и надписи воедино.

Специальные благодарности хочется выразить сотрудникам Adobe Systems Даниелю Браун (Daniel Brown), Маркусу Чанг (Marcus Chang), Мэту Дугласу (Matt Douglas), Кристине Чанг (Kristen Chang), Пэтти Ступ (Patty Stoop), Венди Шоблум (Wendy Shobloom), Барбаре Райз (Barbara Rice), Эрику Ландблэйд (Eric Lundblade) и Амакер Булвинкл (Amacker Bullwinkle) за их неоценимую помощь.

Спасибо всем сотрудникам Wiley Publishing, Inc, особенно Майку Рони (Mike Roney), который поверил в важность этой книги и помог найти ей место в производственном графике издательства. Спасибо Вилу Песке (Will Pesce) и Стефану Киппер (Stephen Kippur) за неоценимую поддержку, а также Тиму Бореку (Tim Borek) и Бет Тейлор (Beth Taylor) за выполнение самых сложных и невероятно мелких задач, без которых книга так и не увидела бы читателя. Специальное спасибо хочется сказать художникам и всем тем, кто помогал создавать прилагаемый к книге компакт-диск — Анжи Денни (Angie Denny), Кармен Григориан (Carmen Krikorian) и Сапе Каммингс (Sarah Cummings).

Отдельное спасибо Денису Шорту (Dennis Short), техническому редактору книги.

Громадное спасибо Констанции ди Прета (Constance di Preta) и Трейси Танненбаум (Tracey Tannenbaum), сотрудникам фирмы Digital Vision за предоставление цифровых клипов, которые вы найдете на прилагаемом к книге компакт-диске. Спасибо также Рейчел Бренч (Rachel Branch) за цифровую видеокамеру, которая использовалась при подготовке материалов для этой книги. Цифровую фотокамеру нам любезно предоставила Лиза Лорик (Lisa Lorik), за что ее благодарим от чистого сердца.

При подготовке материалов для книги мы снимали выступление группы Midnight Sun Music. Спасибо вам, ребята, за разрешение на съемку и использование заснятых материалов в книге. Фрагменты их выступления вы найдете в главе 12 и на прилагаемом к книге компакт-диске. Спасибо всем тем, кто переживал за нас и поддерживал на протяжении написания этой книги (семьи, друзья, знакомые и простые встречные, которые каждодневно дарили нам свои улыбки и радушие). Мы искренне надеемся, что с помощью этой книги вы научитесь создавать жизнерадостные фильмы, которые охотно будете просматривать не только вы сами, но и все ваши знакомые и родные.

Адель и Сет.