

# Знакомство с Premiere

---

## ЧАСТЬ



### В этой части...

#### Глава 1

Знакомство с Premiere

#### Глава 2

Основы Premiere

#### Глава 3

Настройка Premiere

#### Глава 4

Видеозахват

## ГЛАВА

# 1

### В этой главе...

Введение в Premiere

Выполнение заданий в Premiere

Понятие о принципе работы Premiere

Создание первого цифрового видеопроекта

Импортирование элементов для проекта

Просмотр и монтаж клипов

Работа с эффектами перехода

Экспортирование проекта в видеофайл QuickTime

# Знакомство с Premiere

**Д**обро пожаловать в мир Adobe Premiere и цифрового видео!

Как профессионалам, так и начинающим пользователям, Adobe Premiere 6.5 предлагает все необходимое для создания сложных цифровых видеоматериалов. С помощью этой программы можно создать цифровые видеоклипы, документальные фильмы, различные презентации и музыкальные ролики, используя только компьютер или ноутбук. Цифровой видеоматериал можно перенести на видеокассету или разместить в Web, а также интегрировать в проекты других программ, таких как Adobe After Effects, Adobe Live Motion, Macromedia Director и Macromedia Flash.

В этой главе рассматриваются основы использования Adobe Premiere: вы получите понятие о том, что она представляет и что с ее помощью можно сделать. В главе также приводится пример простого проекта, который поможет вам поближе ознакомиться с принципами работы в Adobe Premiere. Вы увидите, как просто загружать цифровые видеоклипы и графику в проект Adobe Premiere и объединять их в короткую презентацию. По окончании редактирования клип экспортируется либо в формат QuickTime, либо в Windows Media, что позволяет использовать его в других программах.

## Что можно сделать с помощью Premiere

Независимо от того, что нужно создать — простой видеоклип для Web, сложный документальный фильм или презентацию — в Premiere есть инструменты, необходимые для создания любого динамичного видеоматериала. При создании специальных эффектов целую комнату видеокассет и оборудования заменит всего одна программа Premiere.

Предлагаем вашему вниманию краткий список некоторых задач, которые можно выполнить в Premiere:

- создать цифровые видеоклипы и получить завершенный цифровой видеоматериал;
- захватить видео из видеокамеры или видеомагнитофона;
- захватить звук из микрофона или звукозаписывающего устройства;
- загрузить имеющуюся цифровую графику, видео или звуковые клипы;
- создать надписи и эффекты анимации надписей, например, прокручивающийся или бегающий текст;
- интегрировать файлы из различных источников в определенный рабочий материал. В Premiere можно загружать не только цифровые видео- и звуковые файлы, но и графику из Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, представленную форматами JPEG и TIFF;
- создавать специальные эффекты, например, искажение, размытие и сжатие;
- создавать эффекты движения, в которых клипы двигаются по всему экрану и “отскакивают” от его границ;
- создавать эффекты прозрачности. Надписи можно накладывать на фон или использовать цвет, например, синий или зеленый, чтобы скрыть фон изображения и разместить его на новом фоне;
- редактировать звук. Premiere позволяет обрезать и объединять звуковые клипы, а также создавать сложные эффекты, такие как взаимное растворение и панорамирование;
- создавать переходы. В Premiere можно создавать простые переходы смены кадров от одной сцены к другой, а также несколько сложных переходов, например переворачивание страницы и жалюзи;
- сохранять файлы в различных цифровых форматах. Premiere создает файлы QuickTime и Windows Media, которые можно просмотреть в других программах, а также разместить в Web. В Premiere также поддерживаются форматы для Web, такие как анимированный GIF. Также можно воспользоваться командой Advanced RealMedia Export, чтобы экспортировать клипы в формат RealVideo for Web;
- переносить файлы на видеокассеты;
- выводить списки редакторских правок. Эти списки используются в профессиональных студиях для восстановления цифровой информации на видеопленке.

На рис. 1.1 показаны кадры короткого проекта Premiere, который называется America, и окно Timeline, в котором он создавался.

## Основные принципы работы Premiere

Чтобы понять особенности работы Premiere, необходимо быть знакомым с созданием обычного видеоматериала, в котором данные *не* оцифрованы. В обычном или линейном видеомонтаже все видеоматериалы сохраняются на *видеопленке*. Во время монтажа полученный материал наносится электронным способом на конечную или *программную* видеопленку. Даже учитывая то, что в процессе монтажа используются компьютеры, линейная и аналоговая природа видеопленки делает процесс редактирования очень трудоемким. Во время монтажа видеопленка постоянно загружается, а затем выгружается из пленочной или кассетной машины. Операторы теряют время, ожидая, пока машина с видеопленкой сама сделает нужные корректировки. Обычно все происходит последовательно. Если требуется вернуться к предыдущей сцене и заменить ее более короткой или длинной, то все последующие сцены нужно заново записать на программную кассету.

В *нелинейных* редакторах видеомонтажа, таких как Premiere, усовершенствован сам процесс редактирования видеоклипов. Цифровые видеоданные и Premiere исключили многие этапы трудоемкой работы по выполнению монтажа. Программа Premiere исключает, например,

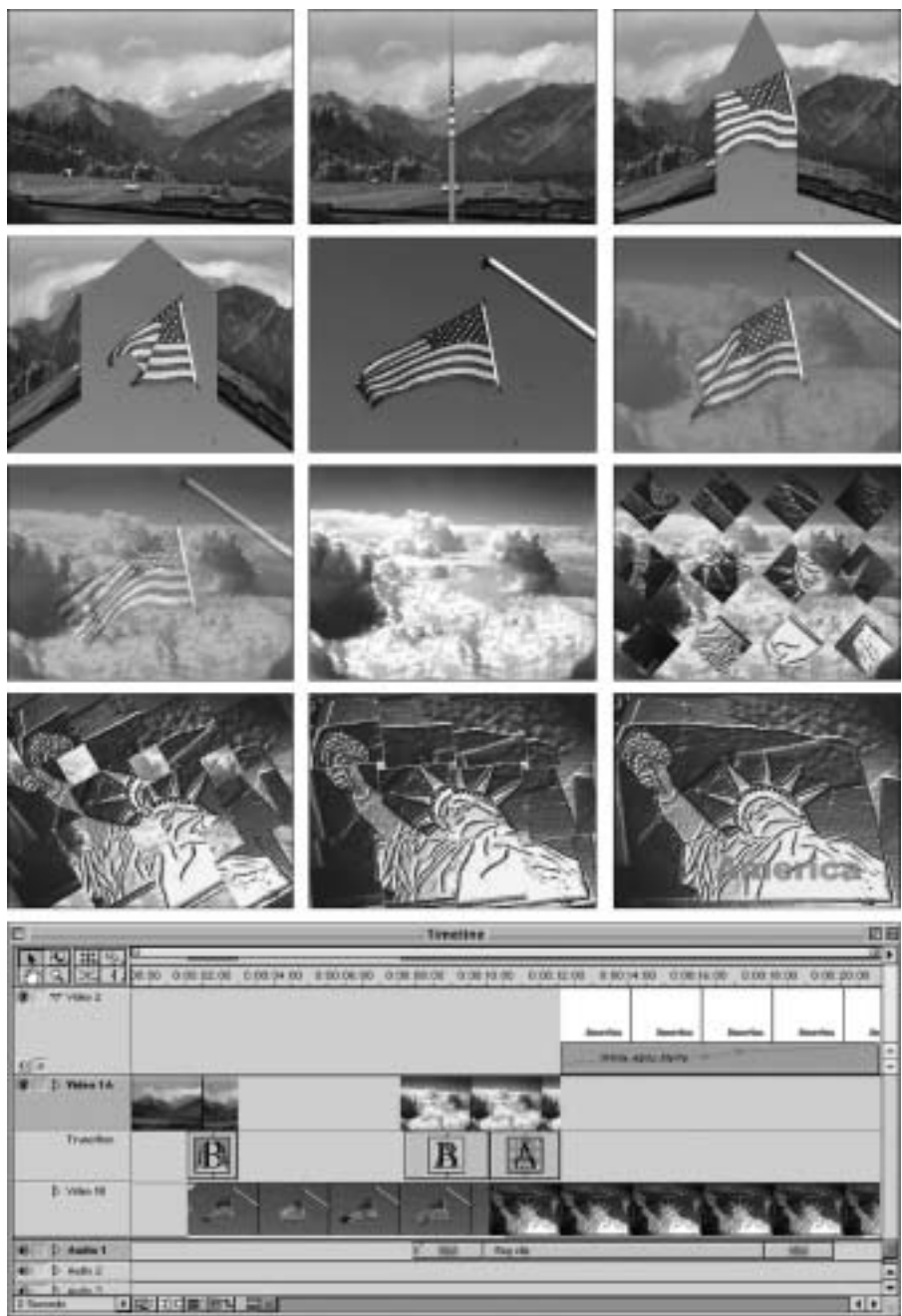


Рис. 1.1. Кадры из проекта Premiere и его временная шкала

поиск данных, нет необходимости заряжать или вынимать пленку из машины. Когда операторы монтажа работают в Premiere, весь видеоматериал записывается на диск в цифровом виде. Значок (миниатюра) в окне Project программе Premiere соответствует элементу проекта, будь то видеоклип, звуковая дорожка или статическое изображение. Конечный продукт отображается

в виде набора дорожек в окне **Timeline**. Основными объектами в окне **Timeline** являются видео- и звуковые *дорожки*, которые выглядят как горизонтальные параллельные полосы, расположенные вдоль временной шкалы. Чтобы использовать видео или звуковой клип, а также статическое изображение, просто щелкните на нем в окне **Project** и перетащите на дорожку в окне **Timeline**. Перетаскиваемый объект можно расположить последним в наборе элементов или поместить в любое место других дорожек. В процессе работы можно остановиться в какой-либо точке проекта, щелкнув мышью на нужной месте в окне **Timeline**. Мышью также можно щелкнуть в начале или в конце клипа и увеличить или уменьшить его продолжительность.

Для выполнения точных корректировок просматривайте и редактируйте клипы кадр за кадром в окне **Timeline**. Начальную и конечную точки клипа также можно установить в окне **Clip** или **Monitor**. *Начальная точка* соответствует началу воспроизведения клипа, а *конечная точка* — концу воспроизведения клипа. Поскольку все клипы оцифрованы (и в работе не принимает участие аналоговая видеопленка), конечный результат можно исправить в любое удобное время.

Ниже приведен список операций, который отображает некоторые методы цифрового монтажа, реализуемого в **Premiere** простым перетаскиванием клипов в окне **Timeline**.

- **Rolling Edit**. Увеличивая продолжительность одного клипа, вы удаляете кадры из второго клипа и заменяете их кадрами первого. При уменьшении продолжительности первого клипа, длительность второго клипа увеличивается на соответствующее значение
- **Ripple Edit**. При добавлении или удалении кадров клипа продолжительность проекта автоматически увеличивается или уменьшается.
- **Slip Edit**. Перемещение клипа влево и вправо автоматически изменяет начальную и конечную точки клипов, при этом общая продолжительность проекта не изменяется.
- **Slide Edit**. При перемещении клипа влево и вправо сохраняется продолжительность проекта, но изменяется начальная и конечная точки предыдущего и последующего клипов.



Более подробное описание методов монтажа в **Premiere** вы найдете в главах 5 и 10.

Во время работы можно просматривать проведенные изменения, специальные эффекты и переходы. Изменения в проекте или эффектах часто заключаются в редактировании начальной и конечной точек клипа. Нет надобности в поиске нужной видеопленки, не требуется ждать, когда клип будет представлен на пленке. По завершению монтажа, файл можно экспортировать на видеопленку или создать новый цифровой файл в одном из нескольких предлагаемых форматов. Его позволяет экспортировать необходимое количество раз в различных форматах. Более того, если вы хотите добавить в проект **Premiere** специальные эффекты, их можно впоследствии легко импортировать в **Adobe After Effects**. Также с помощью **Adobe GoLive** можно разместить проект **Premiere** на Web-странице.



Более подробно об **Adobe After Effects** рассказывается в главах 21 и 24, а об **Adobe GoLive** речь пойдет в главе 17.

## Первый проект

Основы производства видеопроектов в **Premiere**, на наш взгляд, целесообразнее рассматривать на примере.

Рассмотрим создание видеопроекта Nite Out (Рассвет). На рис. 1.2 показаны кадры проекта в окне Timeline. Он начинается с надписи, созданной в Adobe Title Designer, которая появляется в первой сцене с людьми, гуляющими по городу. Через несколько секунд этот кадр сменяет сцена с людьми в ресторане. Затем эта сцена заменяется следующей — повара на кухне готовят изысканные блюда. Проект заканчивается еще одной надписью, наложенной в последней сцене.



Рис. 1.2. Сцены из проекта Nite Out

## Создание проекта в Premiere

Файл, созданный в Premiere, называется проектом, а не видеофильмом. Основная причина заключается в том, что средства Premiere позволяют создавать не только фильм, но также добавлять и сохранять надписи, переходы и эффекты. Поэтому рабочий файл представляет собой нечто большее, чем обычный фильм — это настоящий проект.

Первый шаг в разработке цифрового проекта в Premiere — это создание нового проекта. Ниже описаны способы выполнения в Premiere наиболее часто используемых действий.

1. **Чтобы загрузить Premiere, дважды щелкните на значке программы.** При загрузке Premiere предполагается, что будет создаваться новый проект.
2. **Чтобы создать новый проект, дважды щелкните на значке Premiere, загрузив приложение.** Пользователи Windows также могут щелкнуть на кнопке Пуск и в группе Adobe выбрать Premiere. Если Premiere уже запущена, новый проект можно создать, выбрав команду File⇒New Project.



Если программу Premiere запустили при открытом на экране проекте, то этот проект следует закрыть, поскольку одновременно в программе можно открыть только один проект.

## Определение настроек проекта

Перед началом импортирования файлов и редактирования данных необходимо настроить некоторые параметры проекта. При создании нового проекта появляется диалоговое окно Load Project Settings (рис. 1.3), в котором можно выставить настройки воспроизведения видеоизображения и звука. Самые важные настройки проекта определяют частоту смены кадров (количество отображаемых кадров в секунду) и размер кадра (видимая область), а также способ сжатия цифровых видеоданных.



Более подробная информация о настройках проекта приведена в главе 3.

Обычно устанавливаются такие настройки проекта, которые соответствуют отснятому материалу для проекта. В нашем примере можно создать проект на основе отснятого цифрового видеоматериала с размером кадра 720×480 пикселей и частотой 29,9 кадров в секунду или на основе видеоматериала, занимающего меньше места на жестком диске. В последнем размер кадра составляет 160×120 пикселей, частота смены кадров — 25. Если Premiere запускается в системе, удовлетворяющей только минимальным требованиям, возможно, вам придется создавать проект, воспользовавшись этими низкокачественными файлами.

- Чтобы иметь возможность использовать цифровые файлы, щелкните на опции DV-NTSC Real-time Preview, а затем выберите Standard 32kHz. Эта настройка описывает видеоклипы, снятые цифровой камерой. Она относится к стандарту National Television System Committee (NTSC), используемому для телевидения в Соединенных Штатах.
- Для использования файлов с низким разрешением выберите Multimedia QuickTime. Выбрав шаблон QuickTime, щелкните на кнопке ОК, чтобы создать новый проект. Используемые файлы готового видеоматериала имеют размер 160×120 пикселей и воспроизводятся со скоростью 25 кадров в секунду. Следовательно, следующим шагом будет изменение настроек проекта с целью подстроиться под размер и частоту

смены кадров видеоматериала. Для этого выберите Project⇒Project Settings⇒Video (Проект⇒Установки проекта⇒Видео). В диалоговом окне Project Settings в поле горизонтального размера кадра (h) введите 160. Premiere автоматически введет 120 в поле вертикального размера (v), поскольку по умолчанию для размера экрана выставлены пропорции 4:3. Затем измените частоту смены кадров на 25. Выполнив эти операции, щелкните на кнопке ОК. Premiere предупредит о том, что видеонастройки проекта были изменены. Также программа напомнит, что файлы предварительного просмотра будут удалены. Не стоит беспокоиться по этому поводу. Просто щелкните на кнопке ОК.

Выбрав шаблон, щелкните на кнопке ОК, чтобы создать новый проект. В главном окне Premiere откроются окна Project, Timeline и Monitor, а также два набора палитр.

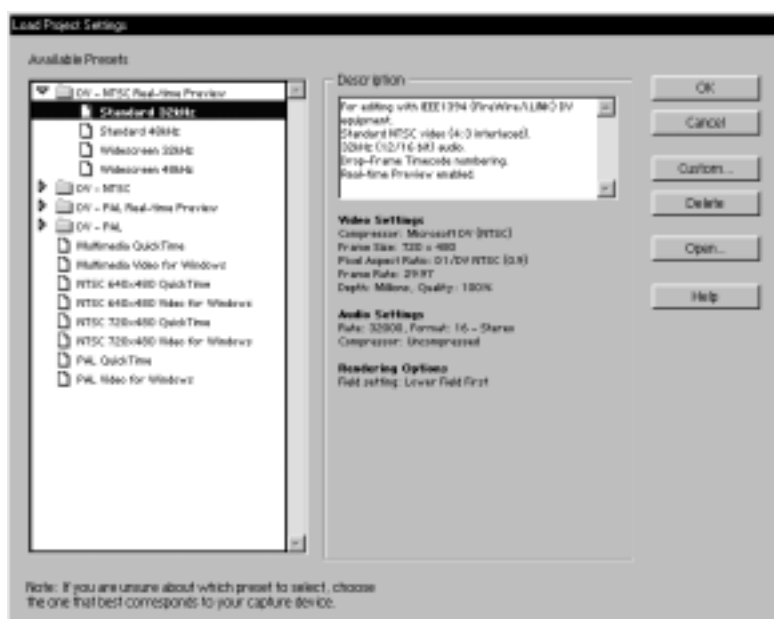


Рис. 1.3. Для выбора настроек проекта воспользуйтесь диалоговым окном Load Project Settings

## Настройка рабочей области

При первом запуске Premiere появляется диалоговое окно, в котором нужно выбрать рабочую среду. После того, как вы сделали свой выбор, Premiere оптимально настроит окна и палитры в соответствии с требованиями среды. Необходимо сделать выбор между режимом A/V Editing (A/V-редактирование) и Single-Track Editing (Однородное редактирование).

Если вы раньше не работали с Premiere и у вас нет опыта в выполнении монтажа фильмов, то лучше всего выбрать режим A/V-редактирования (в примерах этой главы рассматривается именно он). Вам предлагается сделать монтаж в результате перемещения клипов в окно Timeline с помощью мыши. На дорожках Video 1A и Video 1B демонстрируется, как клипы накладываются один на другой при создании переходов. Программный монитор работает в режиме Single View. В этом режиме отображается только одно окно монитора для просмотра проекта.

Опытные пользователи, знакомые с операциями монтажа видеоматериалов, которые планируют создавать сложные проекты, могут в меню окна Timeline выбрать режим Single-Track Editing. В этом режиме дорожки Video 1A и Video 1B объединены в одну. Ок-



но Monitor открывается в режиме Dual View (Два монитора), в котором клипы исходного видеоматериала отображаются в левой части окна Monitor, а программный материал, размещавшийся на временной шкале — в правой части окна. Независимо от сделанного выбора, рабочую область всегда можно изменить, выбрав Window⇒Workspace⇒A/B Editing или Window⇒Workspace⇒Single-Track Editing.

## Импортирование элементов

В проекте Premiere можно использовать видео-, звуковые файлы и статические изображения — главное, чтобы они были представлены в цифровом формате. В табл. 1.1 перечислены основные форматы файлов, поддерживаемых в Premiere. Все материалы или клипы, которые планируется использовать в проекте, сначала должны быть сохранены на жестком диске. Даже если видеоматериал записан на цифровой видеокамере, его все равно нужно перенести на жесткий диск. Premiere захватывает цифровые видеоклипы и автоматически сохраняет их в проекте. Данные с аналоговых носителей, таких как пленка или видеокассета VHS, должны оцифровываться прежде, чем их можно использовать в Premiere. В последнем случае для работы с клипами в Premiere вам понадобится специальная плата видеозахвата.



Более подробно о захвате видеоизображения и звука вы узнаете в главе 4.

**Таблица 1.1. Форматы файлов, поддерживаемых в Adobe Premiere**

Тип данных	Форматы файлов
Видео	QuickTime (MOV) и Video for Windows (AVI)
Звук	AIFF, WAV, AVI и MOV
Статические изображения и последовательности	TIF, JPEG, BMP (только в Windows), GIF, PICT (только в Macintosh), Filmstrip, Illustrator и Photoshop

После того как в Premiere отобразились все окна программы, можно импортировать различные графические и звуковые элементы, которые войдут в проект. Все импортируемые элементы сохраняются в окне Project. Каждому элементу соответствует отдельный значок (миниатюра). Рядом со значком находится индикатор, который показывает, является элемент видеоклипом, звуковым роликом или рисунком.

При импортировании файлов в Premiere можно выбрать, импортировать один, несколько файлов (при нажатой клавише <Shift>) или всю папку. Если необходимо, с помощью команды File⇒Import⇒Project (Файл⇒Импорт⇒Проект) можно импортировать один проект в другой.

Чтобы загрузить элементы для проекта Nite Out, выполните следующие действия.

1. Выберите File⇒Import⇒Folder (Файл⇒Импорт⇒Папка).
2. Откройте папку Tutorial Projects, которая находится на прилагаемом к данной книге компакт-диске. Чтобы загрузить цифровые видеофайлы, в папке Chapter 1 откройте вложенную папку Nite Out и щелкните на кнопке ОК. Чтобы загрузить мультимедийные файлы, которые занимают меньше места на жестком диске, зайдите в папку Multimedia. Названия цифровых видеофайлов заканчиваются буквой *f*, а мультимедийные — *p*.

3. Дважды щелкните на папке **Nite Out** или **Multimedia** в окне **Project**. Если загружен мультимедийный файл, то из папки **Nite Out** нужно импортировать звуковой клип, выбрав **File⇒Import⇒File**.

4. Назначьте каждому клипу псевдоним.

С помощью этого псевдонима можно обратиться к клипу. Чтобы создать его, щелкните на клипе в окне **Project** и выберите **Clip⇒Set Clip Name Alias** (Клип⇒Добавить псевдоним). В диалоговом окне **Set Clip Name Alias** укажите псевдоним клипа. Ниже приведены псевдонимы файлов для клипов с низким разрешением и цифровых видеофрагментов, используемых в проекте. После задания псевдонимов **Premiere** реорганизует клипы в алфавитном порядке.

- Звуковой клип (705001.aif) **Background Music**.
- Клип 705008 **Diners**.
- Клип 7005009 **Chefs**.
- Клип 705029 **Walkers**.

На рис. 1.4 показано окно **Project** со всеми клипами с низким разрешением, используемыми при создании проекта **Nite Out**.

В проекте **Nite Out** вам потребуются следующие файлы.

- Видеоклип с тенями людей, гуляющих по городу (**Walkers**).
- Видеоклип с людьми в ресторане (**Diners**).
- Видеоклип с поварами, которые работают в ресторане (**Chefs**).
- Два файла с надписями, созданными с помощью **Adobe Title Designer**.
- Звуковой клип фоновой музыки.



Рис. 1.4. Окно **Project** с элементами, необходимыми для создания проекта **Nite Out**



Создание надписей в **Premiere** подробно описано в главе 8.

## Просмотр клипов в окне **Project**

Прежде, чем приступить к монтажу проекта, можно просмотреть клип или графику или прослушать звуковую дорожку. Щелкнув на клипе в окне **Project**, вы увидите его на миниатюрном мониторе окна. Монитор для просмотра клипов отображается в левом верхнем углу окна **Project**. При просмотре видеоизображения или звукового клипа под монитором вы найдете небольшую треугольную кнопку (кнопка **Play**). Щелкните на ней, чтобы просмотреть видеоклип или прослушать звуковую запись. При необходимости перетащите ползунок рядом с кнопкой **Play**, чтобы иметь возможность смотреть клип с произвольной скоростью.



Если в окне Project дважды щелкнуть на клипе, то он откроется в окне Clip. Здесь клип можно просматривать, также щелкая на кнопке Play (черный треугольник).

## Использование архива кадров

Перед началом работы над видеопроектom попытайтесь спланировать используемый материал, создав *архив кадров*. Архив кадров — это наглядная демонстрация всего подобранного для проекта материала, зачастую напоминающая набор мультфильмов с подписями под каждым из них.

Назначение архива кадров в Premiere — облегчить планирование проекта в результате ознакомления со всеми импортированными в окно Storyboard (Архив кадров) клипами. На рис. 1.5 показан обычный архив кадров, созданный для проекта Nite Out. Посмотрите на него, чтобы нагляднее представить себе процесс монтажа.



Рис. 1.5. Использование архива кадров поможет правильно спланировать дальнейшие действия

Чтобы создать архив кадров, выполните следующие действия.

1. Выберите команду **File⇒New⇒Storyboard** (Файл⇒Создать⇒Архив кадров).
2. Переместите клипы из окна **Project** в окно **Storyboard**. Если клипы еще не загружены, то это можно сделать непосредственно в окне **Storyboard**, выбрав **File⇒Import⇒File** (Файл⇒Импорт⇒Файл) или **File⇒Import⇒Folder**. В любом случае, чтобы реорганизовать объекты в окне **Storyboard**, перетащите нужный кадр в соответствующее ему место архива.
3. Чтобы добавить в архив кадров пояснительный текст, дважды щелкните на белой прямоугольной области под изображением.
4. Для сохранения архива кадров выберите **File⇒Save** (Файл⇒Сохранить), находясь в окне **Storyboard**.



Premiere можно настроить так, чтобы элементы окна Storyboard автоматически помещались в окно Timeline. Для этого в меню окна Storyboard выберите команду **Automate to Timeline** (стрелка, указывающая вправо, в верхнем правом углу окна Storyboard).

## Размещение материала

После импортирования всех элементов исходного материала необходимо поместить их в окне **Timeline**, чтобы начать монтаж проекта. Именно в окне **Timeline** весь исходный ма-

териал располагается в соответствии с идеей проекта. С помощью мыши в окне **Timeline** можно редактировать, реорганизовывать и создавать переходы.

## Размещение клипов в окне **Timeline**

Чтобы переместить элемент из окна **Project** в окно **Timeline**, нужно просто щелкнуть на этом элементе в окне **Project** и перетащить его на дорожку в окне **Timeline**. Элемент отобразится в окне **Timeline** в виде миниатюры. Продолжительность клипа или продолжительность показа изображения соответствует длине клипа на временной шкале.

## Организация клипов в окне **Timeline**.

Размещая клипы в окне **Timeline** во время монтажа материала, вы сэкономите достаточно много времени. С помощью инструментов **Selection** (Выделение) и **Range Select** (Выделение диапазона) клипы можно отобразить в нужном порядке.

Чтобы выделить и переместить клипы, выполните следующие действия.

- **Один клип.** Выберите инструмент **Selection** (значок со стрелкой в левом верхнем углу окна **Timeline**). Затем щелкните на клипе в окне **Timeline**. Чтобы быстро выбрать инструмент **Selection**, нажмите клавишу <V> на клавиатуре. Выделенный клип перетащите в нужное место.
- **Несколько клипов.** Выберите инструмент **Range Select** (значок с пустым квадратом с пунктирной границей на панели инструментов справа от инструмента **Selection**). Затем щелкните и обведите клипы, чтобы выделить их. Нажмите <M>, чтобы быстро переключиться с инструмента **Selection** на **Range Select**.

На рис. 1.6 показано окно **Timeline** для проекта **Nite Out**. На дорожке **Video 2** находится надпись. Мы поместили ее там, поскольку с ее участием создается переход, в котором текст появляется на переднем плане. Видеоклип **Walkers** находится на дорожке **Video 1A**. Обратите внимание, что следующий клип (**Diners**) располагается на дорожке **Video 1B**. С помощью этих дорожек реализуется переход между отдельными элементами. Между дорожками клипов расположена дорожка переходов; здесь находятся переходы, перенесенные с палитры **Transitions** (Переходы). Проект завершается сценой с поварами, работающими на кухне, а в самом конце отображается небольшая финальная надпись.



Рис. 1.6. Окно **Timeline** с элементами проекта **Nite Out**

## Изменение временных интервалов

Большинство пользователей Premiere создают видеопроекты с частотой смены кадров от 15 до 30. Отображение всех кадров в окне Timeline занимает много места на временной шкале. В процессе работы можно увеличивать и уменьшать временной интервал, отображаемый на временной шкале, переходя от просмотра отдельных кадров к посекундному просмотру проекта.

Для изменения в Timeline временного интервала щелкните на раскрывающемся меню Time Zoom Level в нижнем левом углу окна Timeline, показанном на рис. 1.7. Чтобы увидеть каждый кадр проекта в окне Timeline, в раскрывающемся меню выберите опцию 1 Frame (1 кадр), а чтобы изменить временной интервал на 1 секунду, в том же меню выберите 1 Second (1 секунда). При выборе последнего параметра сразу можно оценить продолжительность каждого клипа и перехода. Когда выбран параметр 1 Second, каждое деление шкалы окна Timeline соответствует половине секунды.



Рис. 1.7. Окно Timeline с раскрывающимся меню Time Zoom Level



Совет Чтобы изменить временной интервал, можно также воспользоваться палитрой Navigator. Об этой палитре подробно рассказано в главе 2.

## Добавление надписей в окне Timeline

Начните работу с добавления на временную шкалу начальной надписи. В надписи содержится альфа-канал, который позволяет видеть сквозь нее расположенный ниже фон. Надпись в нашем примере создана на основе шаблона в Adobe Title Designer. (Чтобы запустить Adobe Title Designer, выберите File⇒New⇒Title (Файл⇒Создать⇒Надпись).) Мы поместили надпись на дорожку Video 2, поскольку так легче выделить текст на фоне видеоклипов на нижних дорожках. Наклоненная прямая линия под дорожкой описывает эффект постепенного появления надписи.



Более подробно об Adobe Title Designer рассказано в главе 8.

Чтобы добавить в окно **Timeline** постепенно появляющуюся и исчезающую надпись, выполните следующие действия.

1. Щелкните на надписи **Nite Out** в окне **Project** и перетащите ее на дорожку **Video 2**.
2. Уменьшите длительность отображения надписи до 4 секунд, перетащив ее правую границу влево. При необходимости используйте шкалу вверху окна **Timeline**.
3. Расширьте дорожку **Video 2**, чтобы увидеть ее линию уровня прозрачности. Чтобы расширить дорожку, щелкните на значке **Display Opacity Rubberbands** (небольшой треугольник слева от дорожки **Video 2**). Красная линия в нижней половине дорожки позволяет регулировать прозрачность надписи на экране.
4. Щелкните на красной линии примерно на секундной отметке. При этом будет создана опорная точка (маркер).
5. Перетащите левый край красной линии в нижнюю часть дорожки (рис. 1.8).
6. Повторите действия пп. 4–5 за секунду до окончания отображения надписи.



Рис. 1.8. С помощью линии уровня непрозрачности регулируется эффект появления и скрытия текста



Чтобы убрать опорную точку, стащите ее за пределы красной линии.

7. Сохраните работу, выбрав **File**⇒**Save** (Файл⇒Сохранить). Назовите файл **Nite Out**.



Если дорожки **Video 1A** и **Video 1B** не видны, то, вероятнее всего, вы находитесь в режиме однокорректного редактирования. Чтобы отобразить дорожки **Video 1A** и **Video 1B**, выберите команду **Window**⇒**Workspaces**⇒**A/B Editing** (Окно⇒Рабочее пространство⇒A/B-редактирование).

## Обрезка клипов в окне **Timeline**

Клипы можно редактировать самыми различными способами. Первый клип мы изменим (обрежем) в результате перетаскивания его конечной точки в окне **Timeline**. Перед обрезкой клипа его можно просмотреть.

Чтобы просмотреть видеоклип, выполните следующие действия.

- Дважды щелкните на видеоклипе в окне **Project**. В появившемся окне **Clip** щелкните на кнопке **Play** (Воспроизвести), чтобы просмотреть клип.
- Дважды щелкните на видеоклипе в окне **Timeline**. В окне **Clip** щелкните на кнопке **Play**, чтобы просмотреть клип.

Далее вы узнаете, как добавить первый клип в окно **Timeline** (первым клипом является клип **Walkers**). Если вы не просматривали клип, то его можно проиграть в режиме миниатюры в окне проекта. Щелкните на клипе в окне **Project**, а затем щелкните на открывающей фигурной скобке вверху окна **Clip**. Обратите внимание на то, что клип длится 14 секунд. Нам следует оставить из них только 4 секунды.

1. **Перетащите клип Walkers из окна Project на дорожку Video 1A.** Поместите клип так, чтобы он начинался около вертикальной линии в тот момент, когда надпись исчезает — около 1 секунды в **Timeline**.
2. **Измените временной интервал на 2 секунды.** Когда клип размещен, активной в окне **Timeline** становится его конечная точка. Изменение временного интервала до 2 секунд облегчает дальнейшее редактирование.
3. **Наведите указатель мыши в конец клипа.** Указатель изменит свою форму на квадратную скобку.
4. **Перетащите левый край, чтобы уменьшить продолжительность клипа.** Сделайте длину клипа около 4 секунд, чтобы он заканчивался на 9-секундной отметке (00:00:09:00) в окне **Timeline**.

## Просмотр в окне Monitor

Чтобы просмотреть видеоматериал, воспользуйтесь окном **Monitor**, выбрав команду **Window**⇒**Show Monitor** (Окно⇒Показать Монитор) (рис. 1.9).

Щелкните на кнопке **Play In to Out** (С начала до конца) внизу окна **Monitor**. После щелчка видеоклип начнет проигрываться в окне с начала. Чтобы остановить клип, нажмите пробел или щелкните на кнопке **Stop** (Остановить).

## Монтаж в окне Clip

Окно **Clip** также содержит средства редактирования клипов. С помощью этого окна можно переходить к нужным кадрам, а затем расставлять начальные и конечные точки. После этого клип можно перетащить в окно **Timeline**. Если клип в указанное окно уже добавлен, то он будет настроен на параметры, заданные в окне **Clip**.

В окне **Clip** устанавливаются начальная и конечная точки клипа. Чтобы научиться редактировать клипы самыми различными способами, обязательно прочитайте главы 5 и 10.

1. **Перетащите клип Diners на дорожку Video 1B в окне Timeline.** Расположите его в конце предыдущего клипа. Клип будет размещен на дорожке **Video 1B**, чтобы предоставить возможность создания перехода между дорожками **Video 1A** и **Video 1B**.
2. **Поместите клип Diners так, чтобы он начинался за две секунды до завершения клипа Walkers.** Это соответствует 6-секундной отметке в окне **Timeline**.
3. **Дважды щелкните на клипе в окне Timeline.** При этом клип откроется в окне **Clip** (рис. 1.10).
4. **Воспроизведите клип, щелкнув на кнопке Play.** В клипе заснята официантка с меню в руках. Перед заданием начальной и конечной точек клипа необходимо перейти к кадру, по которому следует обрезать клип.



Клипы открываются в окне Clip, когда окно Monitor находится в режиме Single View (настройка для режима A/B-редактирования — она выставляется по умолчанию). Если окно Monitor находится в режиме Dual View, дважды щелкните на клипе, чтобы открыть его в левой (Source) части окна монитора. Кнопки управления клипом в области Source окна монитора подобны используемым в окне Clip.



Рис. 1.9. Кнопка воспроизведения клипа в окне Monitor

5. Чтобы перейти к определенному месту клипа, щелкните на диаграмме воспроизведения под монитором, в котором отображается видеоклип. После щелчка ползунок воспроизведения (синий треугольный маркер) переместится в указанное место. Чтобы перемещаться по кадрам с помощью мыши, потащите ползунок или щелкните на диаграмме воспроизведения. Для перемещения по кадрам вперед и назад щелкните на одной из кнопок со стрелками слева от кнопки Stop.
6. Перетащите вправо диаграмму воспроизведения или ползунок, чтобы перейти к концу клипа. В точке 6 секунд и 2 кадра текущая сцена сменится длительной сценой с официанткой, протягивающей меню.
7. С помощью перетаскивания или ввода точного значения выбранного положения ползунка воспроизведения отобразите клип во временной отметке 00:00:06:24.
8. Щелкните на кнопке **Mark Out** (Конечный маркер) (см. рис. 1.10).



Чтобы удалить начальную или конечную точку, щелкните на ней, нажав клавишу <Option> или <Alt>.





Рис. 1.10. Клипы можно редактировать в окне Clip

9. Чтобы обрезать клип, щелкните на кнопке **Apply**. Эта кнопка отображается в окне Clip, если щелкнуть на начальной точке клипа. После щелчка измененная длина клипа будет отображена в окне Timeline.



Хотя клип обрезан в окне Timeline, в окне Project исходный клип остается прежним. Чтобы вернуть недостающие части клипа, его можно восстановить в любое удобное время.

## Создание переходов

Просмотрите имеющийся материал в окне Monitor. Чтобы начать просмотр с начала временной шкалы, щелкните на кнопке Play In to Out в окне Monitor. Во время просмотра обратите внимание, что переход от клипа Walkers к клипу Diners выполняется довольно скачкообразно. Чтобы его сгладить, добавьте между дорожками специальный эффект.

Чтобы добавить в проект переход Cross Dissolve (Взаимное растворение), выполните следующие действия.

1. Откройте палитру **Transitions**, если она еще не открыта, выбрав **Window**⇒**Show Transitions**.
2. На палитре **Transitions** откройте папку **Dissolve**, дважды щелкнув на ней.
3. Просмотрите эффект **Cross Dissolve**, дважды щелкнув на нем. Появится диалоговое окно **Cross Dissolve Settings** (рис. 1.11). Анимированный вид эффекта показан в правом нижнем углу окна. Можно также собственноручно посмотреть переход, потащив ползунок под областью **Start**. Щелкните на кнопке **Cancel**, чтобы закрыть диалоговое окно.
4. Чтобы переместить переход в проект, перетащите его на дорожку **Transition**. Расположите его в том месте, где клип на дорожке **Video 1A** заканчивается, а клип на дорожке **Video 1B** начинается.



Рис. 1.11. В диалоговом окне **Cross Dissolve Settings** можно посмотреть текущий эффект



Более подробно о переходах рассказано в главе 7.

## Просмотр перехода

Дважды щелкнув на значке перехода на палитре **Transition**, можно посмотреть его эффект. В диалоговом окне **Cross Dissolve Settings** выставьте флажок **Show Actual Sources** (Показать используемые клипы). Когда этот параметр активизирован, в левой части диалогового окна отображается клип **Walkers**. Щелкните на ползунке под клипом **Walkers** и проследите за процессом “растворения” клипа.

В **Premiere 6.5** входит средство предварительного просмотра в реальном времени, которое позволяет видеть переходы и видеоэффекты в процессе работы. Если вы работаете с цифровыми видеофайлами и выбрали проект, в котором содержится копия предварительного просмотра, то для ознакомления с проектом нажмите **<Enter>**. При работе с мультимедийными файлами или если переходы не отображаются, необходимо визуализировать проект. Для выполнения этой операции нажмите **<Shift+Return>**, **<Shift+Enter>** или выберите команду **Timeline**⇒**Render Work Area** (Временная шкала⇒Визуализировать рабочую область).

## Монтаж клипа **Chefs**

Теперь добавьте в проект клип **Chefs** и обрежьте его в окне клипа.

1. В окне **Project** щелкните на клипе **Chefs** и перетащите его в окно **Timeline** на дорожку **Video 2A**.
2. Выбрав инструмент **Selection**, дважды щелкните на клипе **Chefs**, чтобы отобразить его в окне **Clip**.
3. Установите начальную точку. Перетащите ползунок воспроизведения (под монитором и над кнопкой **Play**), чтобы выбрать в клипе кадр, соответствующий 3-х секундной отметке. Щелкните на кнопке **Mark In** (Начальный маркер).

4. Установите конечную точку. Перетащите ползунок воспроизведения, чтобы найти отметку около 4-х секунд. Воспользуйтесь показаниями в поле справа внизу, чтобы точно выставить положение ползунка. Когда нужный кадр будет найден, щелкните на кнопке **Mark Out** (Конечный маркер).
5. Чтобы завершить монтаж, щелкните на кнопке **Apply**.

## Добавление еще одного перехода

Теперь создадим еще один переход — на этот раз между клипами **Diners** и **Chefs**.

1. На палитре **Transition** откройте папку **Dissolve**.
2. Перетащите переход **Cross Dissolve** на дорожку переходов между дорожками **Video 1A** и **Video 1B**.
3. Выбрав инструмент **Selection**, уплотните клипы так, чтобы в начале перехода в течение одной секунды появлялся флаг, а в конце перехода в течение одной секунды отображались облака. При необходимости продолжительность перехода можно увеличить, потащив его за одну из границ.

## Добавление последней надписи

Следующим шагом является добавление на дорожку **Video 2** заключительной надписи.

1. Перетащите изображение надписи **TheEnd** из окна **Project** на дорожку **Video 2**. Поместите “клип” надписи так, чтобы он начинался примерно за 2 секунды до завершения клипа **Chefs** на дорожке **Video 1A**.
2. Перетащите конечную точку “клипа” надписи так, чтобы сделать его продолжительность равной 3 секунды или выделите и выберите **Clip⇒Duration** (**Клип⇒Длительность**). В диалоговом окне **Clip Duration** (Длительность клипа) выставьте значение **00:00:03:00** и щелкните на кнопке **OK**.
3. Задайте параметры появления и растворения текста, как это делалось для начальной надписи (см. рис. 1.6).

## Просмотр эффекта появления

Теперь необходимо ознакомиться с эффектом появления, не просматривая весь материал. Как говорилось ранее, желтая полоса над временной шкалой показывает, какая часть проекта отображается в области предварительного просмотра. В процессе работы можно просматривать только новые эффекты.

Чтобы изменить просматриваемую часть проекта, выполните следующие действия.

1. Прокрутите окно **Timeline**, чтобы посередине окна отображалась только область надписи.
2. Дважды щелкните на полосе рабочей области в окне **Timeline** (желтая полоса в верхней части окна **Timeline**). Желтая полоса растягивается по ширине окна.
3. С помощью мыши перетащите левый край рабочей области на временной шкале влево так, чтобы она начиналась сразу перед отображением надписи в окне **Timeline**.
4. Перетащите правый край рабочей области в окне **Timeline**, чтобы она заканчивалась сразу после завершения воспроизведения надписи.
5. Нажмите клавишу **<Return>** или **<Enter>** или выберите **Timeline⇒Preview** (**Временная шкала⇒Предварительный просмотр**). Если эффект прозрачности в проекте не наблюдается, то визуализируйте проект, нажав **<Shift+Return>** или **<Shift+Enter>**.

## Добавление эффекта затухания на звуковые дорожки

Теперь, когда основная работа по монтажу выполнена, можно добавить звуковую дорожку. К счастью, работа в окне Timeline со звуком очень похожа на управление видеоматериалами. Чтобы поместить звуковую дорожку в окно Timeline, выполните следующие действия.

1. **Прослушайте клип Background Music, дважды щелкнув на нем в окне проекта.** После того, как клип откроется в окне Monitor, щелкните на кнопке Play.
2. **Перетащите клип Background Music из окна Project на дорожку Audio 1 временной шкалы.** Совместите начало звуковой дорожки с началом видеопроекта.
3. **Расширьте дорожку Audio 1, щелкнув на значке в виде треугольника слева от дорожки.**
4. **Щелкните на значке Display Volume Rubberbands (Уровень громкости).**
5. **Щелкните на красной линии, чтобы создать маркер примерно за две секунды до завершения клипа.**
6. **Перетащите конец красной линии вниз.**
7. **Просмотрите проект со всем добавленным в него материалом и прослушайте звуковое сопровождение.** Чтобы подстроить эффект, воспользуйтесь мышью с целью отредактировать линию уровня громкости под звуковой дорожкой.



Более подробно о возможностях Premiere по управлению звуком рассказано в главе 6.

## Настройка проекта

Проект, над которым мы работали, является только небольшим примером возможностей программы по монтажу. Не бойтесь улучшать, изменять и редактировать его снова. При необходимости создайте эффект появления, начинающийся с черного фона, или эффект затухания, заканчивающийся им. Можно создать клип с совершенно черным изображением и поместить его на видеодорожку. Чтобы создать такой клип, выберите File⇒New⇒Black Video. При этом в окне Project добавится видеоклип с черным изображением (экраном). Отсюда его можно перетащить на временную шкалу. Чтобы создать эффект появления или затухания, поместите его на дорожку Video 2.

## Экспортирование первого клипа

Завершив монтаж клипа, его можно экспортировать в несколько различных форматов. Premiere позволяет экспортировать клипы в популярные видеоформаты, такие как QuickTime, RealVideo и Advanced Windows Media, а также формат DVD. Формат, в который будет экспортирован проект, указывается при создании проекта. (Он задается вместе с выбираемым шаблоном. Формат экспортирования и другие настройки можно просмотреть, выбрав опцию Project⇒Settings View). Тем не менее, перед экспортированием конечного клипа эти настройки можно изменить (об этом речь пойдет в следующем разделе).

## Экспортирование файлов Windows Media

Если вы работаете в Windows, то проект можно экспортировать в формат Windows Media. К этому формату обращается большинство пользователей Windows, его также можно использовать для проектов, ориентированных на размещение в Web. Чтобы экспортировать клип в формат Windows Media, выполните следующие действия.

1. Выберите команду **File⇒Export Timeline⇒Advanced Windows Media (Файл⇒Экспорт временной шкалы⇒Advanced Windows Media)**. При этом откроется диалоговое окно Advanced Windows Media Export Plug-in (рис. 1.12).
2. **Щелкните на профиле.** Например, чтобы создать проект для модема 56К, щелкните на соответствующем профиле. Чтобы экспортировать проект для размещения в локальной сети, выберите один из подходящих для этого профилей.
3. **Выберите папку, в которую следует сохранить конечный файл Windows Media.** В разделе Destination (Расположение) щелкните на кнопке с тремя точками. При этом откроется диалоговое окно Save As, в котором необходимо указать папку для сохранения файла.
4. **Дайте файлу имя и щелкните на кнопке Save.**
5. **Вернувшись в диалоговое окно экспорта, щелкните на кнопке OK.**

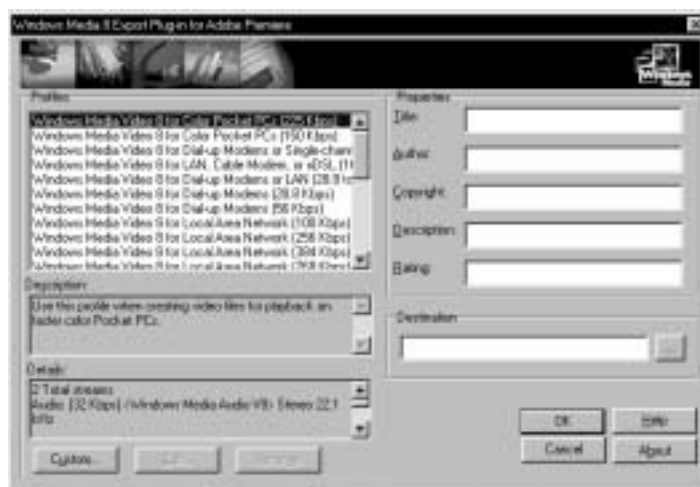


Рис. 1.12. Настройки оптимизируют конечный файл клипа Windows Media для целевой аудитории

## Экспортирование клипа QuickTime

Пользователи как Macintosh, так и Windows могут экспортировать проекты, созданные в Premiere, в формат QuickTime. QuickTime широко используется в Web и его можно импортировать в другие приложения, такие как Macromedia Director и Macromedia Flash. В зависимости от предназначения проекта, перед экспортированием можно изменить размер и частоту кадров в клипе. Например, чтобы экспортировать файл, состоящий из цифрового материала, в мультимедийный проект, скорее всего, придется уменьшить размер кадра с 720×480 на меньший, чтобы он корректно соотносился с остальным материалом.

Чтобы экспортировать проект в формат QuickTime, выполните следующие действия.

1. Выберите **File⇒Export Timeline⇒Movie (Файл⇒Экспорт временной шкалы⇒Фильм)**. При этом откроется диалоговое окно Export Movie.
2. **Чтобы в диалоговом окне Export Movie Settings просмотреть настройки экспорта, щелкните на кнопке Settings.** Если вы работаете в Windows, то из раскрывающегося списка File Type (Тип файла) выберите QuickTime, как показано на рис. 1.13.



Рис. 1.13. Пользователи Windows могут выбрать формат QuickTime в раскрывающемся списке File Type

3. Чтобы изменить размер и частоту кадров, в раскрывающемся списке вверху диалогового окна выберите параметр **Video**. Откроется диалоговое окно Video Settings. Настройки в этом окне подробно описаны в главе 3.
4. Поскольку создается мультимедийный проект для воспроизведения в компьютере, в качестве кодека (**Compressor**) выберите **Sorenson** или **Cineraк**. При необходимости можно изменить размер кадра на 320×240 и частоту смены кадров на 15. Если файл предназначен для воспроизведения в компьютерах со старыми устройствами чтения компакт-дисков, то нужно выставить более низкую скорость передачи данных (около 250 Кбит/с). При этом уменьшается вероятность выпадения кадров во время воспроизведения.
5. Когда все изменения внесены, щелкните на кнопке **OK**. При этом снова откроется диалоговое окно Export Movie.
6. В диалоговом окне **Export Movie** укажите имя проекта.
7. Щелкните на кнопке **OK**. Premiere создаст экспортируемый файл и откроет его для просмотра в окне Clip.

## Резюме

Эта глава предоставила вам возможность поэкспериментировать с основными принципами монтажа в Premiere. Вы научились выполнять следующие действия:

- создавать проект;
- добавлять клипы в окно Timeline;
- изменять клипы в окнах Clip и Timeline;
- создавать переходы;
- просматривать готовый проект;
- экспортировать заверченный проект.