

## Об авторе

**Стэн Карвер II (Stan Carver II)**, президент и основатель компаний digital | GENIUS и Exodus Multimedia, работает на переднем крае вычислительной и телевизионной техники с начала 1980-х годов. Он известен своими работами для театра, телевидения, видеоигр и программных продуктов во всем мире. В узких видео- и кинематографических кругах Стэн пользуется заслуженной репутацией человека, способного предвидеть тенденции развития рынка и усовершенствовать современную технологию. В настоящее время он ведет популярную рубрику по видеомонтажу в ежемесячном журнале *NewTekPro*. В данный момент он проживает в Далласе, шт. Техас, с женой и тремя детьми.

## Посвящение

Зак, я надеюсь, что все, за что бы ты ни брался в этой жизни, даже за самое простое задание, ты сумеешь выполнить превосходно. Всегда стремись осуществить свои мечты и не пасуй перед трудностями. Я очень горжусь тобой.

*Любящий тебя отец*

## Первое вступительное слово

Некоторые почему-то не понимают, что не существует кнопки для процесса создания привлекательной графики, анимации и видеопроектов. Для того чтобы свести воедино все элементы, составляющие видеопродукцию, требуются некоторые усилия, время и инициатива. На мой взгляд, Стэн Карвер II хорошо понимает, какие именно профессиональные навыки для этого необходимы, что он и попытался показать в настоящей книге.

Ныне существует столько производственных студий и агентств, соперничающих за постоянную клиентуру, что идеи очень быстро выдыхаются и исчерпываются. Видеографика, которая использовалась для клиента на прошлой неделе, уже не годится для клиента сегодняшнего, и поэтому находить новые идеи и воплощать их в жизнь становится все труднее. В связи с этим настоящая книга может оказаться полезной всякому видеомонтажеру в поисках оригинальных идей. Особенно это касается небольшого сектора рынка, где клиенты хотят, чтобы их реклама выглядела так, как это они привыкли видеть по национальному телевидению. А как создать нечто подобное самому? Практические ответы на данный и подобные ему вопросы дают такие книги, как эта. Взять хотя бы коммерческую рекламную программу компании Citgo с гово-

рящей собакой, показанную в качестве примера в главе 1. При просмотре этой рекламы трудно даже себе представить, как можно сделать нечто подобное, но благодаря настоящей книге читатель сможет шаг за шагом воссоздать столь сложное произведение видеоискусства.

Существует немало других разновидностей видеопроектов, не связанных непосредственно с рекламой, однако все клиенты хотят, чтобы заказываемые ими видеопроекты превзошли не только их собственные ожидания, но и чаяния зрителей. Это относится, в частности, ко многим вступительным частям теле- и кинофильмов. Если они не в состоянии сразу же привлечь внимание зрителей, то вряд ли их заинтересует остальное. Мне не раз приходилось быть свидетелем того, какой живой интерес вызывают впечатляющие спецэффекты, недавно увиденные в кинофильме или телевизионной программе. Вопросам создания подобных эффектов и посвящена настоящая книга.

В этой книге ее автор, Стэн Карвер II, объединил в единое целое инструментальные средства и профессиональные навыки, которые требуются современному видеомонтажеру. Для этой цели он привлек опыт самых разных специалистов в данной области: от видеомонтажеров до видеоаниматоров, тем самым сделав настоящую книгу надежным источником повышения профессионального уровня и освоения методов, которые пригодятся читателю в его повседневной деятельности. Эта книга поможет также читателю расширить свой кругозор в области создания видеопродукции.

*Дэвид Р. Престон  
Координатор программ  
телекомпании Time Warner Cable  
Уичита-Фоллс, шт. Техас*

## Второе вступительное слово

Книга Стэна Карвера II читается легко и с интересом, в ней приведено немало реальных примеров использования Adobe Premiere. Автор вводит читателя во внутренний мир профессионального видеомонтажа. Он и его коллеги демонстрируют, как извлечь максимальную пользу из Adobe Premiere. Материал настоящей книги представляет собой нечто большее, чем простые инструкции, описывающие щелчки на кнопках в программе. Эта книга побуждает к творчеству и помогает выбрать средства, необходимые для реализации читателем своих возможностей.

*Брюс Боумэн  
Ответственный за выпуск Adobe Premiere*