

Глава 6

Захват, импорт и управление данными

В этой главе...

- **Захват данных**
- **Импорт данных из других источников**
- **Организация данных проекта фильма**

Если вы все еще думаете, что программа Adobe Premiere Pro — это забава, то наберитесь терпения и снимите все необходимые исходные материалы проекта. Не любите ждать? А как насчет того, чтобы прямо сейчас приступить к захвату исходных данных для будущих проектов? Вперед! В жизни всегда есть место подвигу!

Эта глава познакомит вас с процессом захвата звуковых и видеоданных в Premiere Pro, причем захвата из самых разных источников — цифровой или аналоговой видеокамеры, а также других ресурсов. В этой главе также показано, как импортируются данные разных типов, кроме того, вы узнаете, как правильно организовать данные.

Захват данных

Многие мои фильмы зарождаются в виде фантазий в моем “воспаленном” сознании. Дальнейшие события развиваются более стремительно. Сначала я вижу свет в конце туннеля (как в японских мультфильмах), и прежде, чем я что-то начинаю понимать, то осознаю, что уже снимаю видеоматериалы, редактирую их в Premiere Pro и делюсь готовым проектом с теми, кому выпало счастье быть в этот день рядом со мной. Итак, “монтаж в Premiere Pro” можно разделить на три основных этапа.

- ✓ Импорт данных.
- ✓ Монтаж звуковых и видеоданных как таковой.
- ✓ Вывод конечных данных.

Очевидно, что перед тем, как приступить к редактированию проекта, вы должны иметь то, из чего проект будет состоять. Добавлять данные в проект Premiere Pro можно в результате импорта файлов или захвата данных из внешнего источника (самым распространенным примером устройства, с которого захватываются данные, считается цифровая видеокамера). В следующих разделах вы увидите, как в Premiere Pro выполняет захват звуковых и видеоданных. (В этой главе, кроме всего прочего, рассказано об импорте видеофайлов, а также о вставке в проект статических изображений, музыкальных клипов и других мультимедийных данных.)

Настройка оборудования

В этой части книги мне следовало бы вам проиллюстрировать простую диаграмму, на которой показана видеокамера, подсоединенная с помощью специального кабеля к компьютеру. Если бы на практике все было так легко, как в учебниках, то вам не пришлось бы читать книгу, которую вы сейчас держите в своих руках. Подготовка компьютера к видеозахвату — это довольно сложная процедура, которая требует предельной аккуратности и внимательности. Без этих качеств добиться успеха вам будет очень тяжело.



В следующих разделах описано немало способов оптимизации процесса захвата данных. С помощью этих же способов можно увеличить производительность компьютера во время монтажа, воспроизведения и вывода проекта!

Вначале следует освежить память...

Когда выполняется видеозахват (как цифровых данных с помощью порта FireWire, так и аналоговых данных с помощью специальной платы видеозахвата), то от производительности компьютера зависит очень многое. Процессор, оперативная память и особенно жесткий диск должны работать максимально быстро, чтобы не допустить *пропуска кадров* или возникновения серьезных проблем. (Пропуск кадров — это сбой в захвате отдельных кадров видеofilма из-за того, что компьютер не успевает обрабатывать большой поток данных.) Готовясь к видеозахвату, следуйте следующим основным правилам.

- ✓ **Закройте все запущенные приложения, кроме Premiere Pro.** В их число входят утилиты и даже антивирусные программы. Временное отключение антивирусных программ значительно увеличивает производительность системы.
- ✓ **Дефрагментируйте жесткий диск.** Несколько лет назад было жизненно необходимо, чтобы в компьютере с ОС Windows дефрагментация жесткого диска проводилась регулярно. В настоящее время многие эксперты по компьютерным технологиям утверждают, что дефрагментация жестких дисков не столь важна, но эти эксперты, скорее всего, не занимаются видеомонтажом! Видеомонтаж — это одна из наиболее интенсивно загружающих ресурсы диска операций, которые вы когда-либо будете выполнять с помощью компьютера. Очень важно, чтобы жесткий диск был оптимизирован для достижения максимальной производительности. Чтобы дефрагментировать жесткий диск в Windows XP, выберите команду Пуск⇒Все программы⇒Стандартные⇒Служебные⇒Дефрагментация диска.
- ✓ **Отключите экранную заставку, если она используется, а также все надоедливые футуристические темы, служащие только для “украшательства” рабочего стола.**
- ✓ **Возьмите под особый контроль виртуальную память.** В Windows вручную настройте виртуальную память так, чтобы ее размер стал в два раза больше, чем у физической оперативной памяти. Эта операция может показаться вам сложной, поэтому я рекомендую, чтобы перед настройкой параметров памяти вы прочли книгу, в которой описаны процедуры управления операционной системой, установленной в вашем компьютере. Настоятельно рекомендую книгу *Windows XP. Библия пользователя* Алана Симпсона

(Alan Simpson) и Брайана Андердала (Brian Underdahl), выпущенную издательством “Диалектика”.

- ✓ **Настройте параметры управления питанием, чтобы монитор и жесткие диски не отключились при длительном захвате данных.** Для настройки этих параметров воспользуйтесь апплетом Электропитание папки Панель управления.
- ✓ **Временно отключите все лишние утилиты, которые постоянно загружают оперативную память и напрямую не связаны с видеозахватом или жизненно важными службами операционной системы.** Среди этих “лишних” утилит могут быть антивирусные программы, службы Internet и системные мониторы. В Windows те программы, которые постоянно загружены в памяти компьютера, можно отключить с помощью значков, расположенных на панели задач (рис. 6.1). Щелкните на каждом значке правой кнопкой мыши и выберите для каждого из них команду Close (Заккрыть) или Disable (Отключить).



Рис. 6.1. Программами, постоянно находящимися в памяти компьютера, можно управлять (и закрывать их) с помощью значков панели задач

Если используемый компьютер соответствует системным требованиям, описанным в главе 2, то трудностей с захватом видеоданных может и не возникнуть. Но если проблемы все же появились, то попробуйте преодолеть их с помощью перечисленных выше советов. Впрочем, некоторые из описанных мер сложно реализовать практически. В частности, контроль над тем, как Windows управляет оперативной памятью — это весьма сложная тема, которую я не буду детально описывать в этой книге. Настоятельно советую найти книгу, в которой подробно описана операционная система (например, упомянутая выше *Windows XP. Библия пользователя* или же *Windows XP для “чайников”* Энди Ратбона (Andy Rathbone), обе выпущенные издательством “Диалектика”).

Настройка цифровой видеоаппаратуры

Настроить компьютер, чтобы подготовить его к видеозахвату, нелегко, чего не скажешь о конфигурировании цифровой видеоаппаратуры. Одним из главных преимуществ цифровых видеоустройств, кроме высокого качества, является простота использования. Самый распространенный способ видеозахвата из цифровой видеокамеры или видеоманитона — это использование в компьютере порта FireWire (IEEE-1394). Кроме того, вам необходимо дополнительно сообщить Premiere Pro, какое цифровое видеоборудование вами используется. Для настройки этого оборудования выполните следующую последовательность действий.

1. Подсоедините цифровую видеокамеру или магнитофон к порту FireWire компьютера, используя для этого соответствующий кабель.
2. Включите устройство.

При использовании видеокамеры переключите ее в режим VTR (Video Tape Recorder — запись на видеокассету). Если Windows сообщит о том, что обнаружено цифровое видеоустройство, то выберите в появившемся окне вариант **не предпринимать никаких действий** и щелкните на кнопке **ОК**.

3. Запустите Premiere Pro.

Если программа уже запущена, то в некоторых случаях вам, возможно, придется ее закрыть, а затем перезагрузить, чтобы убедиться, распознает ли она цифровое видеооборудование.

4. Создайте новый проект и выберите заранее подготовленный шаблон, соответствующий тем видеоматериалам, которые предстоит захватить.

Более подробно о выборе для проекта шаблона можно узнать в главе 5.

5. В Premiere Pro выберите команду **Edit⇒Preferences⇒Device Control (Правка⇒Установки⇒Управление устройством).**

На экране появится диалоговое окно Preferences с отображенными параметрами раздела Device Control.

6. Щелкните на кнопке **Options (Параметры).**

Вы увидите диалоговое окно DV Device Control Options (Параметры управления цифровыми видеоустройствами) (рис. 6.2).

7. В меню **Video Standard (Видеостандарт) выберите используемый видеостандарт (**NTSC** или **PAL**).**

Более подробно о видеостандартах можно узнать в главе 4.

8. В меню **Device Brand (Производитель устройства) укажите фирму-производитель видеокамеры или другого используемого цифрового видеоустройства.**

9. В меню **Device Type (Тип устройства) выберите тип или номер модели.**

Если ваше цифровое видеоустройство не представлено в списке, то щелкните на кнопке **Go Online for Device Info** (Найти информацию об устройстве в Internet). Premiere Pro проверит в базе данных компании Adobe информацию об оборудовании; если нужно, то программа обновит список оборудования новыми данными.

10. В меню **Timecode Format (Формат временного кода) выберите необходимый формат.**

Обычно в видеостандарте NTSC используется временной код Drop-Frame (С потерей кадров), а во всех остальных — временной код Non Drop-Frame (Без потери кадров).

11. Если рядом с кнопкой **Check Status (Проверка состояния) отображена надпись **Offline**, то щелкните на ней, чтобы узнать, может ли Premiere Pro автоматически обнаружить камеру.**

Если надпись Offline (Выключено) не исчезает, то проверьте, чтобы камера находилась в режиме VTR, батарейка была заряжена, а кабель к порту FireWire подсоединен правильно.

12. Когда завершите конфигурирование видеооборудования, закройте диалоговые окна, два раза щелкнув на кнопках **ОК.**



Рис. 6.2. Конфигурируйте цифровое видеоустройство для корректного использования в *Premiere Pro*

Если вы никак не можете выполнить действия п. 11, то, скорее всего, что-то неладно с цифровым видеоустройством, с компьютером или с тем и с другим. Этот “диагноз” наиболее вероятен, если в меню отображается марка и модель устройства. Если устройство в меню не указано, то оно наверняка просто не поддерживается программой *Premiere Pro*. Проверьте документацию, поставляемую вместе с устройством (или посетите Web-узел производителя оборудования), и найдите рекомендуемые инструкции по видеозахвату. Если устройство в меню все же указано, но программа упорно не хочет распознавать оборудование как включенное, то следуйте представленным ниже советам по выявлению неисправностей.

- ✓ **Закройте и перезапустите программу Adobe Premiere Pro.** Испробовав этот прием, перезагрузите также и компьютер. Проверьте, чтобы видеокамера была включена *до* перезапуска *Premiere Pro*.
- ✓ **Внимательно проверьте физическое соединение камеры с компьютером.** Правильно ли подключен кабель FireWire?
- ✓ **Проверьте, необходимо ли устанавливать драйверы устройств.** Об этом вы узнаете в документации фирмы-производителя используемого оборудования. В Windows запустите апплет Система папки Панель управления, перейдите на вкладку Оборудование, а затем щелкните на кнопке Диспетчер устройств. (Цифровые видеоустройства чаще всего перечисляются в разделе Imaging Devices (Устройства записи видео), что показано на рис. 6.3.) Если питание устройства включено и само устройство подключено к компьютеру, но при этом не упоминается в списке диспетчера устройств, то драйвер устройства не установлен или само устройство физически неисправное.
- ✓ **Проверьте в диспетчере устройств, является ли контроллер шины 1394 (порт FireWire) OHCI-совместимым и правильно ли он настроен.** Желтый восклицательный знак означает, что оборудование установлено в системе *неправильно*. Чтобы решить эту проблему, обратитесь к документации, которая прилагается к плате контроллера FireWire, установленной на вашем компьютере, или в службу технической поддержки. Если вы не уверены, является ли контроллер шины 1394 (1394 Bus Controller) OHCI-совместимым, то обратитесь к его документации. В перечне устройств, показанном на вкладке Диспетчер устройств, обычно указывается OHCI-совместимость контроллера шины 1394 (как, например, в списке, показанном на рис. 6.3).

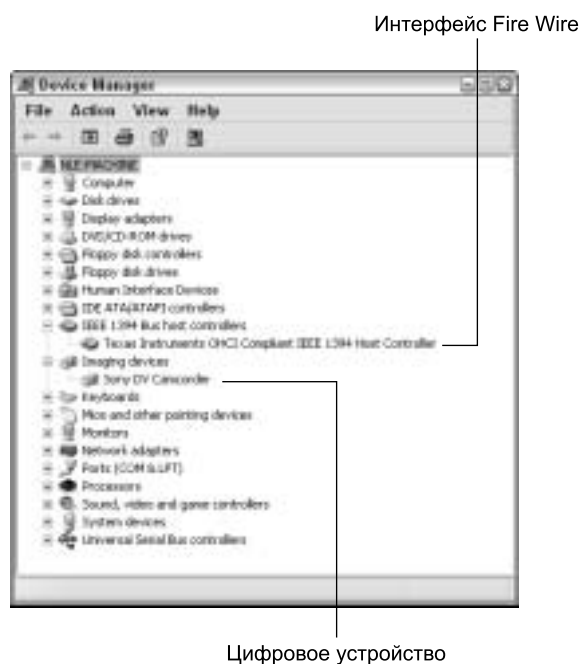


Рис. 6.3. Используйте Диспетчер устройств, чтобы проверить, корректно ли работает оборудование, подсоединенное к компьютеру

✓ **Убедитесь, что цифровое видеоустройство распознает FireWire-соединение.** Если соединение обнаружено, то на дисплее видеокамеры или цифровой видеокамеры вы обнаружите соответствующее обозначение, например, индикатор DV IN.

Настройка аналогового оборудования

Несмотря на то, что в современных цифровых устройствах используются технологии будущего, пользователи до сих пор еще применяют аналоговое оборудование. Чтобы захватить аналоговые видеоданные, необходимо иметь способ преобразования аналоговых видеоданных в цифровой формат. Только после оцифровки аналоговых данных их можно использовать для компьютерного монтажа. Именно для этих целей используется плата захвата аналоговых видеоданных, устанавливаемая в системном блоке, или внешнее устройство — так называемый преобразователь видеоданных, подключаемый к компьютеру в порт FireWire или SCSI. (Отдельные платы захвата аналоговых данных описаны в главе 2, а что касается преобразователей видеоданных, то с некоторыми из них вы познакомитесь в главе 21.)

Перед тем как что-то предпринять, ознакомьтесь с документацией, поставляемой вместе с оборудованием видеозахвата. Вне всяких сомнений, в ней приведены точные инструкции по захвату видеоданных. На самом деле существует большая вероятность, что вместе с платой захвата вы также получили и отдельную утилиту, выполняющую операции по управлению захватом данных. В этой утилите могут быть предусмотрены инструменты цветовой коррекции и повышения качества захваченных видеоданных. Ес-

ли вы получили плату захвата вместе со специальным программным обеспечением, то, возможно, захотите использовать для захвата видеоданных именно его, а не Premiere Pro (особенно в случае возникновения сбоев или неполадок при использовании Premiere Pro). Обязательно проверьте, чтобы качество и формат захваченных видеоданных удовлетворяли требованиям, которые выдвигаются Premiere Pro.

Перед тем как использовать Adobe Premiere Pro для захвата аналоговых видеоданных, настройте ваше оборудование. Для этого выполните приведенную ниже последовательность действий.

1. Подсоедините аналоговую видеокамеру или магнитофон к устройству захвата.

Подсоедините все кабели так, как описано в документации.

2. Включите устройство. Если захват будет выполняться с видеокамеры, то переведите ее в режим VTR, а не в режим съемки.

3. Запустите Premiere Pro.

Если программа Premiere Pro уже запущена, то вам, возможно, придется закрыть ее, а затем заново запустить. В противном случае программа может не распознать оборудование для видеозахвата.

4. Выберите заранее подготовленный шаблон, соответствующий типу видеопрокта, материалы для которого необходимо захватить.

Для аналоговых видеоданных лучше всего подойдет шаблон Full Screen No DV (Полноэкранный, аналоговые видеоданные), который представлен, соответственно, в подвариантах NTSC и PAL. Его вы найдете в разделе Non-DV (Аналоговые). (Более подробно о выборе соответствующего шаблона можно узнать в главе 5.)

5. В Premiere Pro выберите команду Project⇒Project Settings⇒Capture (Проект⇒Параметры проекта⇒Захват).

На экране появится вкладка Capture диалогового окна Project Settings. Просмотрите имеющиеся на ней параметры и настройте их в соответствии с документацией, прилагаемой к аппаратуре видеозахвата. Каждая плата захвата отличается от других, поэтому очень важно изучить прилагаемую к ней документацию и следовать приведенным в ней инструкциям. При захвате аналоговых видеоданных вы можете указать уровень качества. Но помните: чем лучше качество, тем выше системные требования, предъявляемые к компьютеру, что вызвано высокой сложностью преобразования и обработки данных.

6. Для закрытия диалогового окна Project Settings щелкните на кнопке ОК.

Захват видеоматериалов

Вы уже много узнали о захвате данных, однако до сих пор так ничего и не реализовали на практике (даже не попробовали импортировать файлы и немного поупражняться с ними). Единственное, что нам удалось, — это подготовиться к захвату. Впрочем, тщательная подготовка — это залог успеха. В действительности *подготовка* к захвату является самой трудной частью нашей работы.



Если вы планируете просто подключить видеокамеру к компьютеру и начать захват данных без предварительной подготовки, то можете столкнуться с непредвиденными трудностями (в частности, с потерей кадров). Если при захвате вы столкнетесь с проблемами, то обратитесь к предыдущим разделам этой главы.

Что такое управление устройством

Вспомните фильм *Назад в будущее* (*Back to the Future*), где герой Кристофера Ллойда (Christopher Lloyd) с помощью компьютера управлял тостером, кофеваркой, раздатчиком корма для собак и другими приспособлениями. Со дня выхода этого фильма действительно прошло два десятилетия, но мы все еще не управляем кофеварками и холодильниками с помощью компьютера. Впрочем, благодаря технологии, которая называется *управлением устройством*, мы с помощью компьютера можем управлять видеокамерами и видеомагнитофонами. (Но ведь это только начало?)

Управление устройством — это одна из технологий с невероятно точным названием. Данная технология позволяет управлять сторонним оборудованием с помощью компьютера. Например, если к FireWire-порту компьютера подсоединена цифровая видеокамера, то в ней можно начать воспроизводить кассету, щелкнув в Adobe Premiere Pro на кнопке Play (Воспроизвести). Круто, не правда ли?

Впрочем, управление устройствами с помощью компьютера — это не только круто, но и удобно. При видеозахвате очень важно синхронизировать операции между компьютером и лентопротяжным механизмом кассеты устройства, поэтому программе Premiere Pro необходимо иметь доступ к временному коду, записанному на кассете, а также уметь его использовать. Поэтому управление устройством становится просто незаменимым при автоматическом захвате нескольких видеоклипов (пакетная обработка видеоданных). В *пакетных захватах* временной код используется для указания того, с какой точки начинается и какой точкой заканчивается каждый видеофрагмент. Благодаря технологии управления устройством при пакетном захвате можно автоматически воспроизвести кассету, выполнить захват первого фрагмента, перемотать кассету к началу следующего фрагмента, захватить следующий фрагмент и т.д. (и это все автоматически без участия человека).

Управление устройством поддерживается большинством цифровых видеокамер и магнитофонов. Соответствующие команды передаются по кабелю FireWire. Управление устройством также реализовано в некоторых аналоговых видеомагнитофонах профессионального уровня, но для их подключения требуется специальный кабель, подсоединяемый к последовательному порту компьютера. Кроме того, данную технологию необходимо использовать с таким магнитофоном, который записывает и обрабатывает временной код.

Если вы поняли, что такое управление устройством, то можно приступать к видеозахвату!

После того, как оборудование будет настроено и подготовлено к использованию, укажите источник захватываемых видеоданных, а затем проведите сам захват. Для этого выполните следующую последовательность действий.

- 1. Подсоедините все кабели, включите внешнее оборудование, запустите Premiere Pro, выберите заранее подготовленный шаблон и выполните другие подготовительные действия, уже описанные в данной главе.**
- 2. В Premiere Pro выберите команду File⇒Capture (Файл⇒Захват).**
На экране появится окно Capture.
- 3. Щелкните на вкладке Settings (Параметры).**
На вкладке Settings (рис. 6.4) просмотрите и, если нужно, настройте параметры захвата, а также параметры раздела Device Control (Управление устройством) (также описанные в данной главе).
- 4. Чтобы отобразить вкладку Logging (Журнал), щелкните на ее ярлыке, расположенном в правой части окна Movie Capture (Захват фильма).**



В разделе **Device Control** вы найдете такие параметры, как **Preroll Time** (Предварительная прокрутка) и **Timecode Offset** (Смещение временного кода). Когда вы начнете захватывать видеоклип, то первый из этих параметров укажет, насколько необходимо перемотать кассету, перед началом воспроизведения данных. Как правило, для этого параметра следует указывать значение в диапазоне от 3 до 5 секунд (чтобы еще до начала захвата данных лентопротяжный механизм в цифровом видеоустройстве успел разогнаться до нужной скорости). Таким образом, первые несколько секунд выполнять видеозахват вы не сможете. Об этом забывать не стоит. Кроме того, в некоторых устройствах временной код синхронизирован недостаточно хорошо, для компенсации этого недостатка придется *сместить временной код*. Если вы не видите разницы между временным кодом, отображаемым в видеокамере или в другом цифровом видеоустройстве, и временным кодом, показанным в окне **Capture** программы **Premiere**, то оставьте значение параметра **Timecode Offset** равным нулю.

5. Если вам доступно управление устройством, то щелкните на кнопке **Play**, расположенной в окне захвата. В противном случае нажмите клавишу **Play**, расположенную на панели управления устройства. Видеоданные должны отображаться в области просмотра.

Если с помощью компьютера невозможно управлять устройством, то пропустите действия пп. 6–9 этого раздела.

6. Для просмотра кассеты используйте элементы управления, расположенные под областью просмотра окна **Capture**.

Чтобы точно указать кадр, с которого следует начать захват, и кадр, на котором захват необходимо остановить, используйте клавиши со стрелками “влево” и “вправо” (или щелкните в окне **Capture** на кнопках **Step Back** (На шаг назад) и **Step Forward** (На шаг вперед)). Эти клавиши и кнопки используются для перемещения на один кадр назад или вперед. Различные элементы управления, предназначенные для воспроизведения видеоданных, показаны на рис. 6.5.



Одной из новых возможностей, появившихся в **Adobe Premiere Pro** является функция поиска сцен. Если вам необходимо захватить всю сцену, записанную на кассете, то щелкните в области просмотра на кнопке **Previous Scene** (Предыдущая сцена). Тогда **Premiere Pro** автоматически перемотает кассету и найдет начало сцены, после чего (опять-таки автоматически) приостановит кассету на первом кадре сцены. Чтобы обнаружить конец сцены, щелкните на кнопке **Next Scene** (Следующая сцена). Тогда **Premiere** воспроизведет кассету до конца текущей сцены и остановит воспроизведение на первом кадре следующей сцены.

7. Определив место, с которого должен начинаться захват, щелкните на кнопке **Set In** (Начальная точка), расположенной под областью просмотра в окне **Movie Capture** (вы также можете щелкнуть на кнопке **Set In**, расположенной на вкладке **Logging**). В результате будет установлена начальная точка.

Временной код, приведенный на вкладке **Logging** рядом с кнопкой **Set In**, теперь должен соответствовать временному коду, указанному в левом углу под областью просмотра.

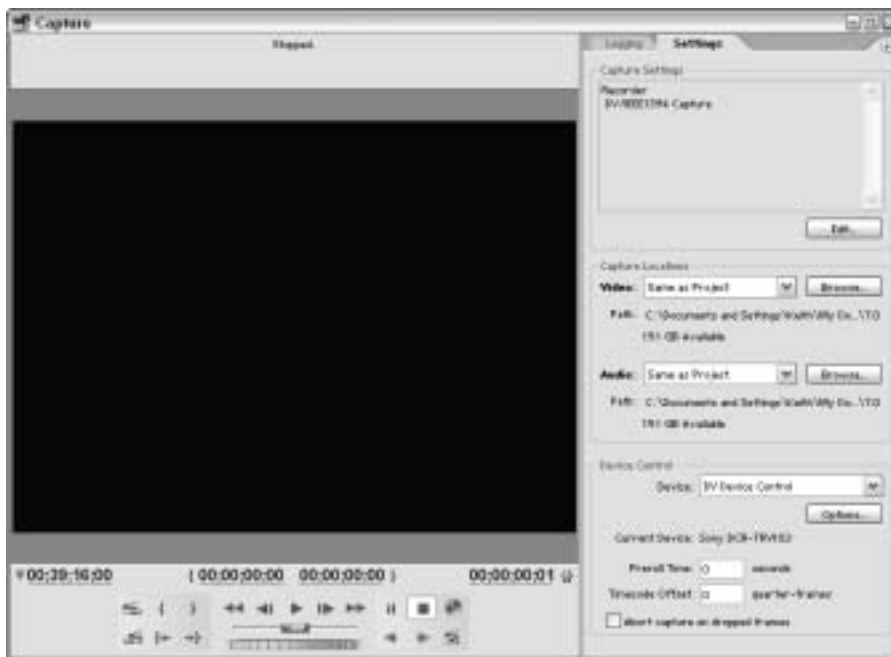


Рис. 6.4. Перед видеозахватом просмотрите параметры и настройки

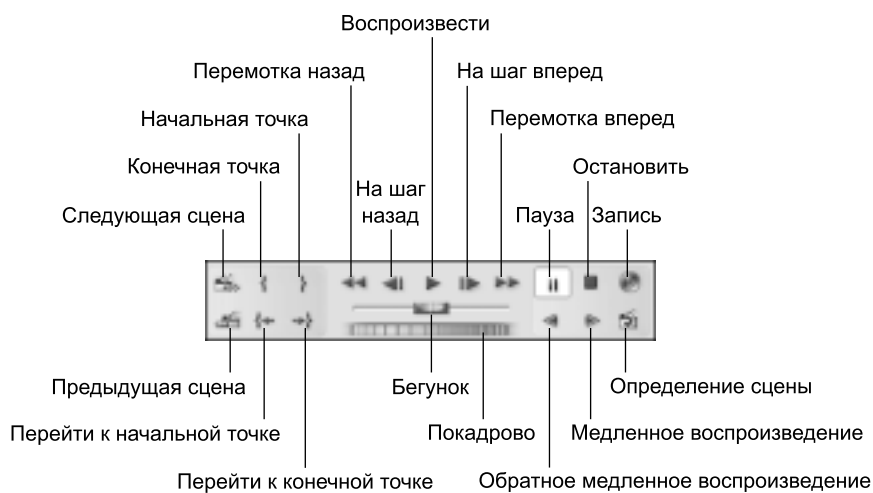


Рис. 6.5. Для указания начальных и конечных точек фрагментов используйте элементы управления воспроизведением

8. Найдите место, в котором необходимо остановить захват, а затем под область просмотра или на вкладке **Logging** щелкните на кнопке **Set Out** (Конечная точка).

Временной код, приведенный на вкладке **Logging** после кнопки **Set Out**, должен соответствовать временному коду, указанному под правым углом области просмотра (рис. 6.6).

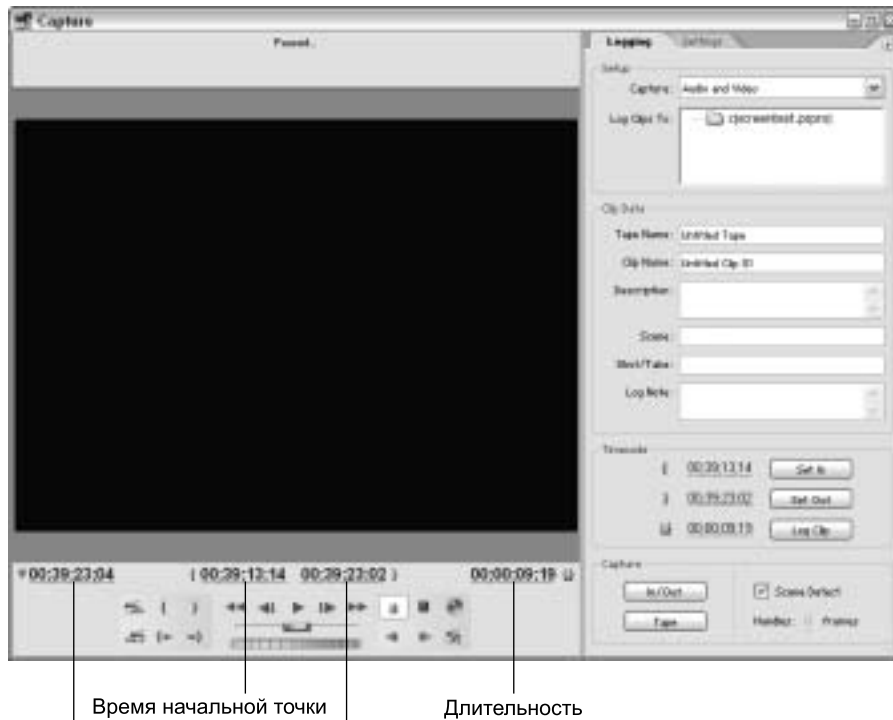


Рис. 6.6. Установите начальную и конечную точки захвата

9. Обратите внимание на длительность захвата.

Длительность проводимого мною захвата данных составляет девять секунд и 19 кадров (рис. 6.6).

10. Если вы получили доступ к управлению устройством и хотите захватить видеоданные прямо сейчас, то щелкните на кнопке **In/Out (От начала до конца), расположенной в разделе **Capture** вкладки **Logging**.**

Устройство воспроизведения, как положено, перематывает кассету и воспроизведет захватываемые данные. Если вы настроили программу Premiere Pro не воспроизводить звук и видеоданные в компьютере во время захвата, то область просмотра во время захвата данными будет оставаться черной. Индикатор в верхней части области просмотра будет сообщать количество захваченных, а также пропущенных кадров (если вам хоть немножко повезет, то пропущенных кадров не будет).

Если у вас нет поддержки функции управления устройством, то перемотайте кассету и остановите ее почти перед той точкой, с которой будете начинать

захват. Щелкните на кнопке **Record** (Запись), расположенной под область просмотра в окне **Movie Capture**, а затем нажмите клавишу **Play** на панели управления устройством воспроизведения. Если вы решили остановить захват, щелкните на кнопке **Stop** (Остановка), расположенной в окне **Movie Capture**, а затем нажмите клавишу **Stop** на панели управления устройством воспроизведения.

После выполнения захвата появится диалоговое окно с предложением дать клипу имя, а также добавить к клипу (а нужно ли это?) описание. Как только клип будет сохранен, он появится в окне **Project** программы **Premiere Pro**. Если вы расширите окно **Project** так, как показано на рис. 6.7 (или прокрутите его список вниз, используя полосу прокрутки), то сможете ознакомиться с интересной информацией о клипе, в том числе о размере кадров, качестве звука, временном коде исходной кассеты и другими сведениями.

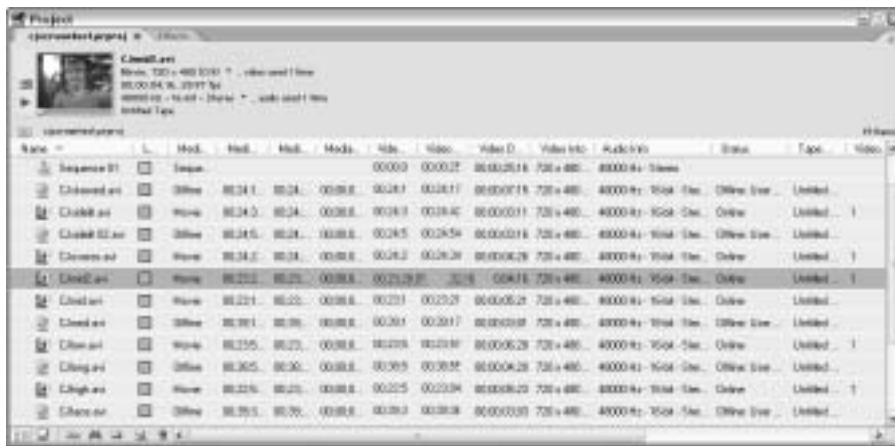


Рис. 6.7. Захваченные клипы отображаются в окне **Project**

Опля! Пропущенный кадр!

Из всех проблем, с которыми вы можете столкнуться при захвате, самой распространенной (а также самой трудной с точки зрения выявления причины) является пропуск кадров. Например, видеоданные стандарта **NTSC** из цифровой видеокамеры захватываются программой **Premiere Pro** с частотой **29,97 кадр/сек**. Если ресурсы компьютера полностью загружаются, то это может вызвать потерю или *пропуск* кадров во время захвата данных. Если в клипах, захваченных **Premiere Pro**, есть пропущенные кадры, то возникают проблемы, связанные с понижением качества клипов.



Впрочем, если на кассете имеются разрывы во временном коде, то программа **Premiere Pro** может на их основе сделать вывод о пропуске кадров, которого на самом деле-то и не было. Такие разрывы часто встречаются при повторном использовании кассеты, когда новый материал записывается поверх старого. Достигнув нового материала, временной код изменится и таким образом окончательно “запутает” программу **Premiere Pro**. Если вы повторно используете кассеты (что я настоятельно не рекомендую делать), то это, скорее всего, и будет причиной вывода сообщений о потере кадров.

Если, закончив захват клипа, вы увидите диалоговое окно **Properties** (Свойства), то это плохой признак. Просмотрите статистику, приведенную в этом диалоговом окне. Строка **This movie appears to have DROPPED FRAMES** (В этом фильме, возможно, имеются ПРОПУЩЕННЫЕ КАДРЫ) указывает на то, что во время захвата было пропущено несколько кадров, и это обычно означает, что захват придется выполнять заново.

Найти причину пропуска кадров достаточно трудно; самой же распространенной причиной является невозможность обеспечения жестким диском должной скорости передачи данных во время захвата. Обычно это не проблема для компьютеров, которые соответствуют минимальным системным требованиям со стороны Adobe Premiere Pro, но полностью ее исключить все же нельзя. Если в захваченном вами клипе имеются пропущенные кадры, то в окне **Project** щелкните на этом клипе правой кнопкой мыши и выберите команду **Properties**. Для цифровых видеоданных средняя скорость передачи данных *должна* составлять примерно 3,6 Мбайт/сек. Если этот показатель ниже или график отношения скорости передачи данных ко времени захвата не представлен прямой линией (как, например, на рис. 6.8), то жесткий диск не справится с потоком данных. Среди наиболее распространенных причин можно назвать следующие факторы.

- ✓ Во время захвата запущены, кроме Adobe Premiere Pro, еще и другие программы.



Рис. 6.8. Для определения возможных причин пропуска кадров используйте диалоговое окно **Properties**

- ✓ Жесткий диск, возможно, давно не дефрагментировался.
- ✓ Во время захвата другой компьютер пытается получить доступ к сетевому жесткому диску (если таковой доступен).

Если же график отношения скорости передачи данных ко времени представлен прямой линией, но кадры все равно пропускаются, то это связано, скорее всего, с цифровым видеоприбором или кассетой. Впрочем, если причина в жестком диске, то можете попытаться решить эту проблему, заново подготовив компьютер к захвату (см. ранее в этой главе). Закройте ненужные программы, дефрагментируйте жесткий диск, установите больший объем оперативной памяти или подумайте над модернизацией носителей данных. Если вместе с платой захвата поставляется отдельное программное обеспечение, то попытайтесь выполнить захват с его помощью, а затем — импортируйте захваченные клипы в Premiere Pro для выполнения монтажа.

Поиск сцен

Если видеокассета полностью заполнена данными, то велики шансы того, что на ней в действительности записано много сцен. Сцена обычно начинается с момента нажатия клавиши **Record** (Запись), а заканчивается до момента останова записи. Разделение видеоданных на сцены эффективно не только по причине экономии места на диске, но еще и потому, что облегчается процесс дальнейшего монтажа видеофрагментов в Premiere Pro. За последние несколько лет во многих программах видеомонтажа появилась функция *поиска сцен*. При видеозахвате с помощью таких простых программ, как Apple iMovie или Windows Movie Maker, разрывы между сценами обнаруживаются автоматически. И когда все видеоданные будут полностью захвачены, то вы получите библиотеку правильно упорядоченных видеоклипов, каждый из которых представляет удобную для обработки сцену.

Удивительным является следующее: хотя такая полезная функция, как обнаружение сцен, была распространена в дешевых (или условно-бесплатных) программах монтажа, тем не менее она долго не была представлена в профессиональных программах, ориентированных на эффективную обработку сложных проектов, среди которых Adobe Premiere Pro занимает главное место. К счастью, разработчики Adobe постарались, чтобы функция поиска сцен все же стала доступной и в программе Premiere Pro. С ее помощью захват клипов стал выполняться намного проще. Для того чтобы выполнить функцию поиска сцен при захвате видеоданных с помощью Premiere Pro, следуйте описанным далее действиям.

1. **Запустите Premiere Pro и выберите команду **File⇒Capture**.**
2. **В окне **Capture** задайте, как описано ранее в этой главе, начальную (**In**) и конечную (**Out**) точки того видеофрагмента, который необходимо захватить.**
3. **На вкладке **Logging** в поле **Clip Name** (Имя клипа) введите имя клипа.**
4. **В разделе **Capture** установите флажок опции **Scene Detect** (Поиск сцен).**
5. **Чтобы начать видеозахват, щелкните в разделе **Capture** на кнопке **In/Out**.**

В результате будет выполнен захват всего видеофрагмента, расположенного между начальной и конечной точками. Как только Premiere Pro найдет новую сцену, будет создан новый клип.

Когда все сцены, расположенные между начальной и конечной точками, будут обнаружены и захвачены, закройте окно **Capture**. Каждая из захваченных сцен теперь показана в окне **Project** как отдельный клип (рис. 6.9). Как можно видеть на этом рисунке, каждому клипу автоматически было присвоено имя, указанное вами в п. 3, а в конце этого имени добавлен номер, увеличивающийся в каждом следующем клипе.



Поиск сцен происходит благодаря часам, встроенным в видеокамеру. Буквально в каждой современной видеокамере встроены часы и календарь; дата и время каждой записи заносится на видеоленту вместе со звуком, видеоданными и временным кодом. И благодаря тому, что одну сцену от другой всегда отделяет временной интервал (который может занимать секунды, минуты, часы или даже дни), **Premiere Pro** использует такие интервалы для определения начала каждой новой сцены.

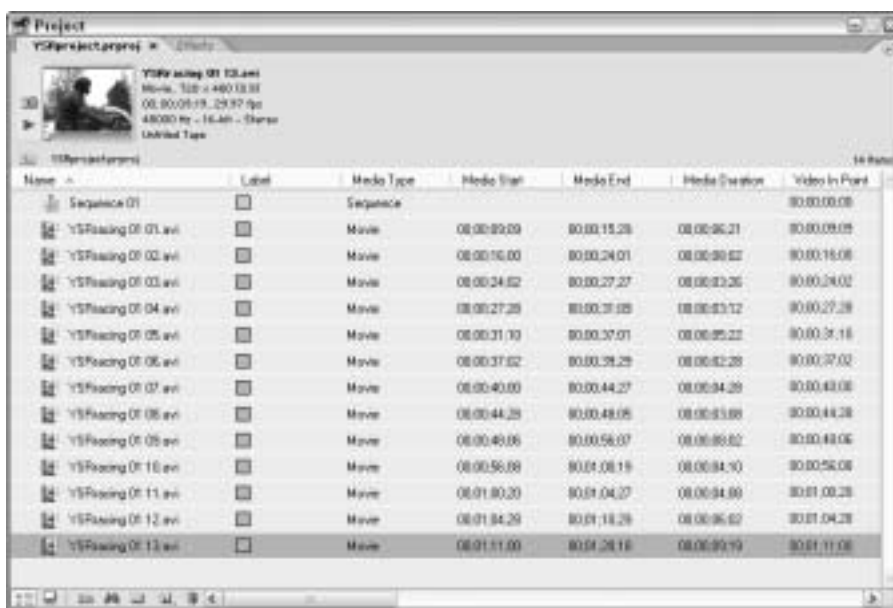


Рис. 6.9. В моей видеозаписи программа **Premiere Pro** обнаружила и захватила 13 различных сцен

Пакетный захват

На видеозахват и превращение клипов в упорядоченные, удобные для использования файлы на жестком диске всегда уходило много времени, особенно раньше, когда в программе **Premiere Pro** отсутствовала команда поиска сцен (см. предыдущий раздел). Впрочем, уже сравнимо давно в **Premiere Pro** используется функция *пакетного захвата*, которая также позволяет существенно сэкономить рабочее время. С помощью этой функции можно перед фактическим захватом данных создать журнал клипов, которые требуется захватить. Далее вы даете **Premiere Pro** указание во время вашего очередного кофейного перерыва автоматически захватить все выделенные клипы, которые занесены в журнал.

Но зачем трудиться над созданием журнала клипов? Почему нельзя просто выполнить захват всей кассеты? Дело в том, что на любой кассете есть видеофрагменты, которые вам

точно не понадобятся. Например, вам, скорее всего, захочется использовать клип, в котором на заднем плане снято случайно пролетающее НЛО. Но вы точно не захотите вставлять в проект пятиминутный видеоклип, “отснятый” в футляре, когда вы по ошибке просто забыли выключить камеру (не огорчайтесь — время от времени такое происходит с каждым). Кроме того, нежелательные видеофрагменты занимают лишнее место на жестком диске и отнимают драгоценное рабочее время. Работа с одним гигантским клипом, который содержит весь видеofilm, захваченный с 60-минутной кассеты, малоэффективна.

Даже после добавления в программу функции поиска сцен пакетный захват не потерял своей актуальности. Не забывайте, что поиск сцен вместе с пакетным захватом не выполняется, поэтому если необходимо для каждой сцены создать отдельный клип, то каждую из них придется заносить в журнал отдельно. В следующих нескольких разделах показано, как использовать в Premiere Pro пакетный захват.



Для пакетного захвата вы должны иметь устройство, поддерживающее управление устройством. Дело в том, что при пакетном захвате Premiere Pro должна иметь возможность управлять подключенным к компьютеру устройством; кроме того, программа должна корректно распознать на кассете значения временного кода.

Занесение файлов в журнал

При пакетном захвате сначала следует занести в журнал те клипы, которые вы точно хотите захватить. Для занесения файлов в журнал выполните следующую последовательность действий.

1. **Откройте окно Capture, выполнив команду File⇒Capture.**
2. **Чтобы указать клип, который нужно захватить, используйте элементы управления воспроизведением, расположенные под областью просмотра в окне Capture. Перейдите именно к тому кадру, с которого требуется начать захват.**
3. **На вкладке Logging щелкните на кнопке Set In.**
Текущий временной код должен появиться в двух полях: In (Начало) и Out (Конец).
4. **С помощью элементов управления воспроизведением перейдите именно к тому кадру, на котором вы решили закончить захват, а затем щелкните на кнопке Set Out.**
В поле Out теперь должен появиться временной код конечной точки. Кроме того, рядом указывается длительность захватываемого фрагмента.
5. **Щелкните на кнопке Log Clip (Добавить в журнал).**
Появится диалоговое окно Log Clip (рис. 6.10).
6. **Введите имя файла.**
Если хотите, можете ввести описание, название сцены или другую вспомогательную информацию.
7. **Когда закончите настройку, щелкните на кнопке ОК.**
Клип, занесенный в журнал, добавляется в пакетный список вашего проекта.
8. **Повторите действия пп. 3–7 для каждого клипа на кассете, который необходимо занести в журнал.**



Рис. 6.10. Клипу, заносимому в журнал, дайте имя файла и введите описательную информацию

Захват клипов, занесенных в журнал

После того как клипы, предназначенные для захвата, будут занесены в журнал, они появятся в окне Project и будут помечены в столбце Media Type (Тип носителя) как Offline. Два нижних клипа в окне Project хоть и занесены в журнал, однако еще не захвачены (рис. 6.11). Для захвата клипов, занесенных в журнал, выполните такую последовательность действий.

1. Нажмите клавишу <Ctrl> и щелкните в окне Project один раз на каждом offline-клипе, который требуется захватить.
2. Указав все захватываемые клипы, выберите команду File⇒Batch Capture (Файл⇒Пакетный захват).
Появится окно Batch Capture.
3. Если вы решили закрыть окно Batch Capture, то щелкните на кнопке ОК. На экране появится окно Capture, в котором будет выведено предложение вставить кассету с требуемыми клипами.
4. Когда нужная кассета будет вставлена в видеокамеру или видеомагнитофон, щелкните на кнопке ОК.

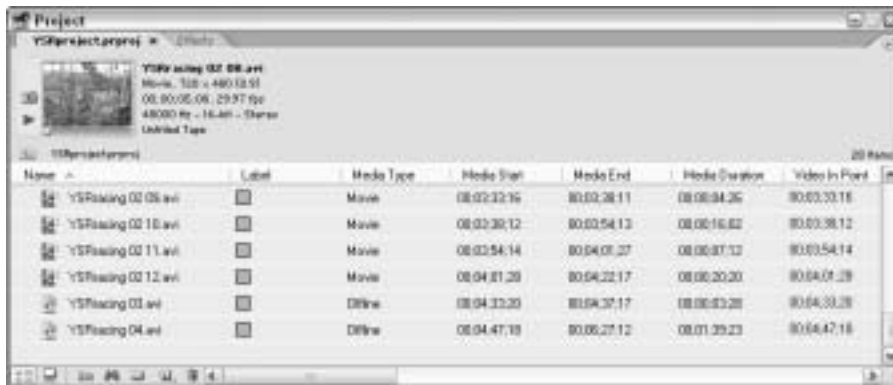


Рис. 6.11. Нижние два клипа помечены в столбце Media Type как Offline

Premiere Pro, прокручивая кассету назад или вперед в необходимую часть, захватывает файлы, занесенные в журнал. Когда пакетный захват будет выполнен, на экране появится соответствующее сообщение. Чтобы закрыть его, щелкните на кнопке ОК. Теперь ваши клипы доступны в окне Project и помечены как фрагменты фильма.

Импорт данных

Я несколько не сомневаюсь, что все видеофрагменты, которые вы сняли своей видеокамерой, сами по себе являются шедеврами. Но осмелюсь спросить: не станут ли они *еще лучше*, если вы добавите в них музыкальное сопровождение или иллюстрации, составленные из статических изображений? Я очень рад, что вам понравилась эта идея. Программа Premiere позволяет импортировать данные многих типов, даже видеофрагменты, созданные в других приложениях.

- ✓ AI — формат Adobe Illustrator.
- ✓ AIFF — формат обмена звуковыми данными (Audio Interchange File Format).
- ✓ ASF — расширенный потоковый формат Microsoft (Microsoft Advanced Streaming Format).
- ✓ AVI — формат чередующихся звуковых/видеоданных (Audio/Video Interleave), также называемый видеоформатом для Windows (Video for Windows).
- ✓ BMP — растровая статическая графика.
- ✓ DV — цифровые видеоданные (Digital video).
- ✓ FLC/FLI — анимация программы Autodesk Animator.
- ✓ FLM — формат FilmStrip.
- ✓ GIF — формат графического обмена изображений (Graphics Interchange Format image).
- ✓ JPEG — формат совместной группы экспертов по фотографии (Joint Photographic Experts Group image).
- ✓ MPEG — видеоформат экспертной группы по вопросам движущегося изображения (Motion Picture Experts Group movie).
- ✓ MP3 — звуковой формат 3-го поколения MPEG.
- ✓ MOV — видеоформат QuickTime.
- ✓ PICS — анимация Pixar.
- ✓ PICT — формат изображений для Macintosh.
- ✓ PCX — изображение в формате PC Paintbrush.
- ✓ PSD — формат Adobe Photoshop.
- ✓ Sound Designer I/II — инструмент для создания и редактирования звука.
- ✓ TGA — растровая графика от Targa.
- ✓ TIFF — файловый формат тега для изображений (Tagged Image File Format).
- ✓ WAV — звуковой формат Windows.
- ✓ WMA — формат Windows Media Audio.
- ✓ WMV — видеоформат Windows Media Video.

Данные любого формата из этого списка можно импортировать в Premiere Pro и применять в проектах. Из всех этих форматов, как вы могли заметить, самые распространенные используются для звуковых данных и статических изображений. В следующем разделе вы узнаете, как выполняется импорт звука из музыкального компакт-диска или другого источника. Кроме того, речь пойдет о подготовке графических изображений для использования в проектах Premiere Pro.

Захват звука

До этого времени я говорил, в основном, о видеозахвате, а также о захвате звуковых данных, передаваемых вместе с видеоданными. Вы также имеете возможность захватывать только звуковую информацию или просто импортировать звук, записанный на музыкальный компакт-диск.

Какой из способов выбрать, зависит от источника звука и от компьютерного оборудования. Если звук захватывается из видеокассеты, вставленной в камеру или магнитофон, то следуйте инструкциям по видеозахвату, которые приведены в этой главе. Выберите значение **Audio** (Звук) в меню окна **Capture**, расположенном в верхнем правом углу вкладки **Logging** окна **Capture** (обычно в этом меню выбрано значение **Audio and Video** (Звук и видеоданные)). В результате будут захватываться только звуковые данные.

Если вам потребуется звук из музыкального компакт-диска, то вначале скопируйте на жесткий диск отдельные звуковые дорожки компакт-диска, используя программы записи независимых производителей. Adobe Premiere Pro умеет импортировать файлы формата MP3, а также WMA (Windows Media Audio). Возможность импортирования файлов WMA очень важна. Дело в том, что звук с любого компакт-диска можно записать на жесткий диск в формате WMA с помощью программы Windows Media Player, которая устанавливается вместе с Windows XP. Чтобы скопировать музыку с помощью этой программы, выполните следующие действия.

1. **Вставьте музыкальный компакт-диск в накопитель компакт-дисков и запустите программу Windows Media Player, выбрав команду Пуск⇒ Все программы⇒Windows Media Player.**
2. **В окне Windows Media Player щелкните на кнопке Копировать с компакт-диска.**

Должен появиться список дорожек, имеющихся в текущем звуковом компакт-диске. Обычно Windows Media Player автоматически определяет альбом, песни и артиста, используя для этого музыкальную базу данных, которая обновляется в диалоговом режиме. Если сведения о дорожках не приведены, то вы можете по желанию вручную ввести названия песен, имя и фамилию артиста, а также другую информацию о песнях. Для этого щелкните один раз в поле, подождите секунду, а затем щелкните снова. Теперь вы можете ввести необходимую информацию. Если для песни введены описательное название, а также имя и фамилия артиста, то это поможет в дальнейшем ее поиске.

3. **Для воспроизведения дорожек и определения песен, которые требуется скопировать, используйте элементы управления воспроизведением.**
4. **Установите флажок рядом с каждой песней, которую необходимо скопировать.**

5. В верхней части окна программы Windows Media Player щелкните на кнопке **Копировать музыку**.

Windows Media Player показывает ход выполнения операции копирования. Когда выбранные файлы будут скопированы на жесткий диск (вы увидите соответствующее сообщение), продолжайте работу над получением исходных материалов, закрыв окно Windows Media Player.

6. В Premiere Pro выберите команду **File⇒Import (Файл⇒Импорт данных)**.
7. **Перейдите в папку с той песней, которую собираетесь импортировать.**

Если только вы не изменили настройки Windows Media Player по умолчанию, то скопированные песни должны располагаться в папке **Моя музыка**, которая, в свою очередь, расположена в папке **Мои документы**. В папке **Моя музыка** при копировании автоматически создаются вложенные папки (так систематизируется музыка по артистам и альбомам).

8. Выберите песню, которую нужно импортировать, и щелкните на кнопке **Открыть**.

Импортированная песня теперь появится в окне проекта.

Подготовка изображений для проекта

Вы, вероятно, уже привыкли к просмотру изображений, соотношение ширины и высоты которых равно 4:3. В мониторе вашего компьютера соотношение геометрических размеров экрана, скорее всего, также равно 4:3. Это же соотношение ширины и высоты соблюдается в снятых вами фотографиях. И, конечно же, в большинстве телевизоров соотношение ширины и высоты (формат кадра) равно 4:3. Именно поэтому многим кажется, что цифровую фотографию с соотношением 4:3 будет нетрудно вставить в проект, создаваемый на основе цифрового видеоматериала. Но это не так.



Если вы все еще думаете, что все не так сложно, то предлагаю вам возвратиться к материалу главы 4. В ней можно найти важные сведения о работе с видеоматериалами, в том числе описание соотношения ширины и высоты экрана, а также пропорций пикселей.

Перед тем как вставить изображение в видеопроjekt, вы должны учесть соотношение ширины и высоты для пикселей. В цифровой графике обычно используются квадратные пиксели, а в видеопроектах — прямоугольные. Размеры кадров для видеофильма стандарта NTSC, как правило, равны 720×480 пикселей. Проведя необходимые расчеты, вы увидите, что соотношение 4:3 не соответствует ему (на самом деле такой размер кадра имеет соотношение 3:2). Однако кадр все равно *выглядит* как имеющий соотношение ширины и высоты, равное 4:3. Дело в том, что видеостандарт NTSC имеет высоту пикселей чуть больше, чем ширину. Итак, чтобы учесть соотношение ширины и высоты, перед импортированием изображения в Premiere Pro следует подкорректировать его размеры. Если изображение импортируется в видеопроjekt стандарта NTSC, то перед импортом в Premiere следует установить для него размеры 720×534 пикселей. Для видеопроекта стандарта PAL перед импортом установите размеры изображения, равные 768×576 пикселей. Чтобы подкорректировать размеры изображения с помощью Adobe Photoshop (стандартного графического редактора), выполните следующую последовательность действий.

1. Откройте изображение и перед началом редактирования сохраните его в виде файла Photoshop (PSD).

Файлы Photoshop можно импортировать непосредственно в Premiere Pro.

2. В Photoshop выберите команду **Image⇒Image Size** (Изображение⇒Размеры изображения).

Появится диалоговое окно Image Size.

3. В диалоговом окне **Image Size** снимите флажок опции **Constraint Proportions** (Сохранить пропорции), как показано на рис. 6.12.

4. В разделе **Pixel Dimensions** (Размеры пикселя) диалогового окна **Image Size** введите в поле **Width** (Ширина) значение 720 (для NTSC) или 768 (для PAL), а в поле **Height** (Высота) — 534 (для NTSC) или 576 (для PAL). В раскрывающемся меню, находящемся рядом с каждым полем, выберите значение **Pixels** (Пиксели).

Не обращайте внимания на раздел **Print Size** (Размеры при печати). Он используется только при подготовке графических изображений к печати.

5. Щелкните на кнопке **ОК**, а затем сохраните и закройте изображение.

После того как в диалоговом окне **Image Size** вы щелкнете на кнопке **ОК**, изображение, вероятно станет несколько искаженным. Не волнуйтесь: после импорта в проект стандарта NTSC или PAL программы видеомонтажа это изображение будет выглядеть, как положено.



Рис. 6.12. Отрегулируйте размеры статического изображения перед его импортом в видеопроjekt

Импорт изображений и других элементов

Импортировать в Premiere статическую графику, звуковые файлы и другие интересные элементы на самом деле несложно. Импортируя изображение в проект, который создается для стандарта NTSC или PAL, вначале подкорректируйте его размеры (см. предыдущий раздел). Затем выполните такую последовательность действий.

1. В **Premiere Pro** выберите команду **File⇒Import**.

Если хотите, можете импортировать не только файл, но и целую папку или проект **Premiere Pro**.

2. Перейдите к файлу, который нужно импортировать.

Обратите внимание, что в меню **Files of Type** (Тип файлов) по умолчанию выбрано значение **All Format Types** (Все форматы). Если требуется найти файлы только определенного типа, то выберите в этом меню необходимый формат.

3. Щелкните на кнопке **Open**.

Импортированный файл появится в окне **Project**.

Если файл, который следует импортировать, не виден в окне **Import** (а вы уверены, что ищете его в нужной папке), то тип этого файла, возможно, не поддерживается программой **Premiere Pro**. (Чтобы проверить это, просмотрите список поддерживаемых типов файлов, приведенный ранее в этой главе.)

Организация данных

Adobe Premiere Pro действительно хорошая программа для видеомонтажа, однако в отношении управления мультимедийными файлами она воистину совершенна. В **Premiere Pro** вы будете работать со многими типами данных: звуком, видеоданными, графикой или даже текстом. Вы также будете использовать файлы с дисков вашего компьютера и, возможно, даже из сети, в которой работаете. Зачастую нелегко отслеживать данные проекта, но **Premiere Pro** и здесь поможет вам своими решениями. В этом разделе показано, как правильно управлять используемыми данными.

Управление исходными клипами

Premiere Pro делает все возможное, чтобы эффективно использовать место на жестком диске. Предположим, что вы импортируете видеоклип в три разных проекта. Значит ли это, что на вашем жестком диске будет три отдельные копии этого клипа? Нет, во всех трех проектах **Premiere Pro** будет использовать один и тот же исходный файл. И хотя такой способ очень эффективен, однако при переносе или удалении исходных файлов вам следует проявлять осторожность. Если один из этих файлов будет перенесен или уничтожен, то все указывающие на него проекты не смогут получить доступ к этому файлу. В **Premiere Pro** недоступные файлы помечаются как *offline*.

А где **Premiere Pro** хранит все исходные файлы? Они расположены на рабочем диске, который может быть представлен отдельным жестким диском или папкой на главном жестком диске компьютера. Чтобы указать расположение рабочего диска, выберите команду **Edit⇒Preferences⇒Scratch Disks**. На экране появится вкладка **Scratch Disks** диалогового окна **Preferences** (рис. 6.13). На ней приведены пути расположения рабочих дисков, используемые при захвате и просмотре данных, причем как для звуковых, так и видеоданных. Файлы *согласованного звука* — это, в основном, копии звуковых файлов, согласованные с данными проекта и содержащие различные правки. (Более подробно о работе со звуком можно узнать в главе 13.)

Воспользовавшись информацией, полученной на вкладке **Scratch Disk** диалогового окна **Preferences**, вы можете переместиться по жесткому диску (используя программу **Проводник** или апплет **Мой компьютер**) и точно определить большие исходные файлы, которые занимают много места на диске. В частности, проверьте следующие места.

- ✓ **Папку автосохранения программы Adobe Premiere Pro.** В этой папке находятся архивные резервные копии файлов проектов (.PRPROJ). Они обычно занимают немного места, но архивы старых проектов можно удалить без опаски. Впрочем, перед удалением архивов проверьте, чтобы на компакт-диске или в другом безопасном месте остались резервные копии проектных файлов.
- ✓ **Папку Preview Files (Файлы просмотра) программы Adobe Premiere Pro.** Эта папка расположена в папке рабочего диска, предназначенного для сохранения видеофайлов просмотра. В папке Preview Files хранятся захваченные файлы просмотра, которые распределены по папкам, названным по имени проектов. Найдя папку для старого проекта, который вам больше не понадобится, вы можете сэкономить много места на диске, если удалите ее. Только не забывайте: если вам все же когда-нибудь придется работать над старым проектом, то, возможно, опять вы должны будете заново создать файлы просмотра.
- ✓ **Файлы захвата.** Когда выполняется видеозахват, то на диске сохраняются файлы, располагаемые на рабочем диске. Некоторые из них, особенно видеофайлы, занимают довольно много места. Значительную его часть можно сэкономить, если удалить старые AVI-файлы. Но при этом следует быть уверенным, что ни один из удаляемых файлов не будет востребован нынешними проектами. Проекты всегда связаны с исходными файлами, поэтому если вы удалите хоть один такой файл, то во всех использующих его проектах появятся нарушенные ссылки. Проверьте, чтобы исходные кассеты с первоначальными данными хранились в безопасном месте.
- ✓ **Папку Conformed Audio Files (Файлы согласованного звука).** Некоторые из расположенных в этой папке файлов согласованного звука на удивление очень большие. Если вы найдете в этой папке файлы, которые (как вам кажется) используются только в старых проектах, то можете их смело удалить. Удаление файла согласованного звука никак не повлияет на исходный звуковой файл. О файлах согласованного звука можно узнать в главе 13.
- ✓ **Файлы проектов и списки пакетной обработки.** Эти файлы не занимают много места, и я обычно не рекомендую их удалять. Для списков пакетного захвата предусмотрен простой способ резервного копирования — распечатывать списки. Дважды щелкните на рабочем диске на файле журнала пакетного захвата. Когда этот файл откроется в текстовом редакторе (например, Блокнот), выберите команду **Файл⇒Печать**. Списки пакетной обработки я обычно распечатываю и складываю (создание оригами из подобных листиков списков — прекрасный способ самовыражения). Затем каждый такой список я приклеиваю к коробке с исходной кассетой, к которой относится список.

Более подробно об использовании и конфигурировании рабочих дисков речь шла в главе 3.

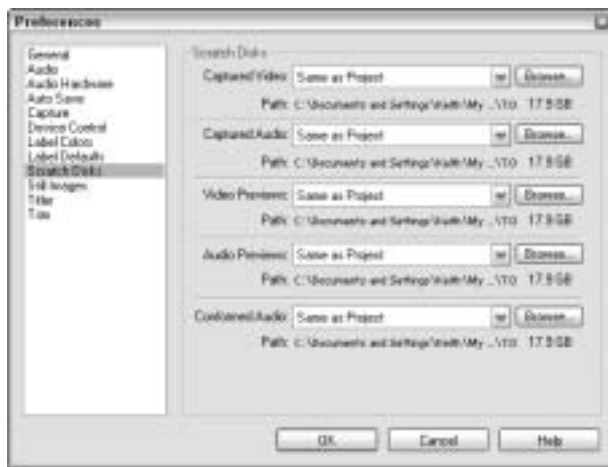


Рис. 6.13. Здесь можно узнать, где расположен рабочий диск

Использование окна Project

Когда вы работаете над проектом, то все захваченные и импортированные вами данные появляются в окне Project. Это окно, как правило, небольшого размера, но если вы его расширите, то сможете увидеть намного больше информации о своих клипах (рис. 6.14). (Расширить окно Project можно путем перетаскивания его нижнего правого угла.) В этом окне выполняются следующие операции.

- ✓ **Организация материала с помощью библиотек.** Библиотеки используются подобно папкам на жестком диске, и вы можете создавать свои собственные библиотеки, щелкая на кнопке Bin. Элементы окна Project перемещаются в библиотеки путем перетаскивания.

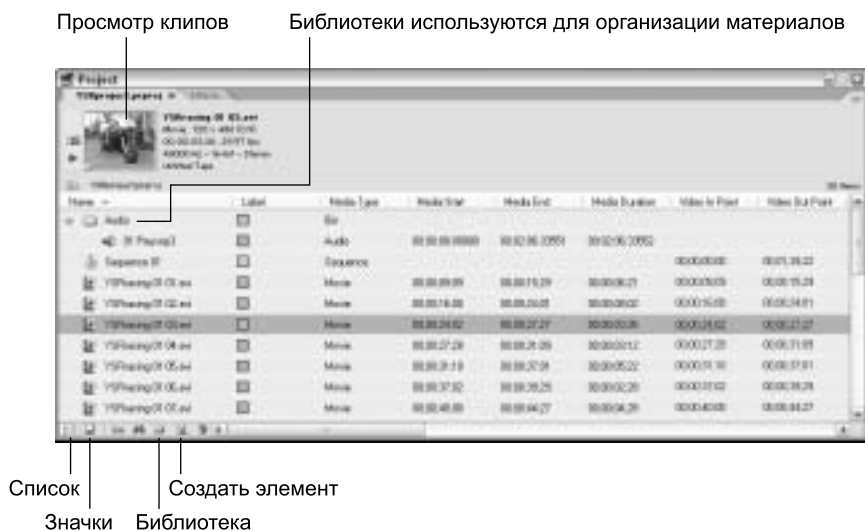


Рис. 6.14. Используйте окно Project, чтобы управлять данными в Premiere Pro

- ✓ **Быстрое создание заставки, пустого видеоклипа, настроечной таблицы, а также других элементов видеопрокта.** Для этого щелкните на кнопке **New Item** (Новый элемент).
- ✓ **Сортировка клипов по содержимому столбца.** Для этого следует щелкнуть в режиме списка на имени данного столбца.
- ✓ **Просмотр элемента проекта в области просмотра этого окна посредством щелчка на самом элементе.** Для воспроизведения звуковых клипов и видеоклипов щелкните на кнопке **Play** (Воспроизведение), расположенной рядом с областью просмотра.

Используйте соответствующие элементы управления, чтобы переключаться с режима списка в режим значков и наоборот. С помощью режима значков можно нагляднее показать содержимое каждого клипа (рис. 6.15). Рисунок на значке каждого видеоклипа называется *заставочным кадром*; обычно в его качестве выступает первый кадр клипа. Впрочем, в некоторых случаях вам, возможно, захочется использовать для заставки кадр из другой части клипа. Чтобы установить для клипа новый заставочный кадр, выполните следующие действия.



Рис. 6.15. В режиме значков вы сможете нагляднее ознакомиться с содержимым каждого клипа

1. **Один раз щелкните на клипе в окне Project.**
Теперь клип должен появиться в области просмотра, расположенной в верхнем левом углу окна Project.
2. **Чтобы начать воспроизведение клипа, щелкните на кнопке Play, расположенной рядом с областью просмотра.**
Как только клип начинает воспроизводиться, кнопка Play превращается в кнопку Stop (Остановить).

3. **Когда увидите кадр, который решите использовать в качестве заставочного, щелкните на кнопке **Stop**.**

Поторопитесь с действием, так как маленькая область просмотра в окне Project не позволяет перемещаться вперед и назад по клипу покaдрово.

4. **Если в области просмотра уже находится необходимый кадр, щелкните на кнопке **Poster Frame** (Заставочный кадр).**

Кнопка Poster Frame расположена прямо над кнопкой Play. В значке клипа должен появиться новый заставочный кадр.