

# Настройка Premiere Pro

**П**осле знакомства с возможностями Premiere Pro можете приступать к изучению способов выполнения операций в программе. Вне всяких сомнений, никто не захочет тратить лишнее время на выполнение даже самых трудных задач, не говоря уже о рутинных операциях, которые приходится повторять в каждом проекте. К счастью, в Premiere Pro предусмотрены специальные средства настройки специальных клавиш, которые значительно упростят вашу участь. В этой главе вы найдете описание настроек Premiere Pro, задаваемых по умолчанию. Например, вы можете настроить в программе яркость интерфейса, длительность воспроизведения стоп-кадров и графических изображений, а также время предварительной прокрутки кассеты перед началом захвата таким устройством, как камера или видеомаягнитофон.

## Назначение комбинаций клавиш

Комбинации клавиш призваны облегчить выполнение рутинных операций и повысить производительность работы. В Premiere Pro поддерживается огромное количество комбинаций клавиш практически для всех наиболее часто выполняемых действий — активизации инструментов, открытия окон и выбора команд. Многие комбинации клавиш можно изменить, более того, существует возможность назначить комбинацию клавиш для команды, которая таковой еще не имеет.

Для изменения комбинаций клавиш откройте диалоговое окно **Keyboard Customization** (Настройка клавиатуры), воспользовавшись командой **Edit⇒Keyboard Customization**. В этом окне комбинации клавиш сгруппированы в три категории: **Application** (Приложение), **Windows** (Окна) и **Tools** (Инструменты), как показано на рис. 3.1.

## ГЛАВА

# 3

### В этой главе...

Настройка комбинаций клавиш

Установка настроек программы

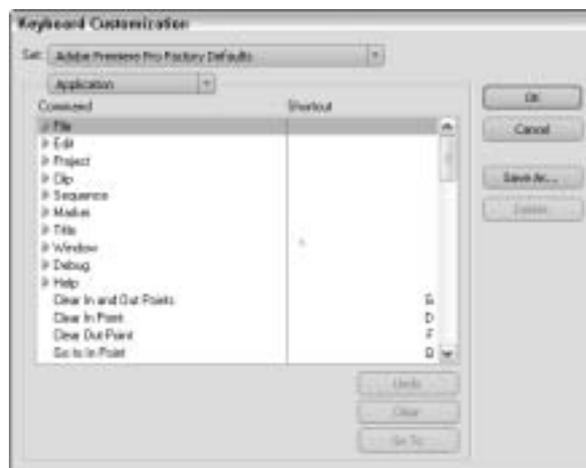


Рис. 3.1. В диалоговом окне *Keyboard Customization* настраиваются комбинации клавиш для команд программы

## Изменение комбинаций клавиш на уровне приложения

Для изменения комбинаций клавиш на уровне приложения выберите в раскрывающемся меню **Set** (Набор) значение **Application**. Чтобы создать или изменить комбинацию клавиш, щелкните на треугольной кнопке необходимого меню для отображения списка его команд. Предположим, что вам необходимо назначить комбинацию клавиш для команды **Revert**, которая загружает последнюю сохраненную версию проекта.

1. Для начала откройте список команд меню **File**.
2. Щелкните напротив названия команды **Revert** в правом столбце диалогового окна (рис. 3.2). Поле в месте щелчка будет обведено пунктирной рамкой.
3. Для определения комбинации клавиш просто нажмите ее (например, **<Ctrl+R>**, **<Ctrl+Shift+R>** или **<Alt+Shift+R>**).
4. Щелкните на кнопке **OK**.

Чтобы сохранить назначенную комбинацию клавиш в отдельном наборе, щелкните на кнопке **Save As**. В появившемся на экране диалоговом окне введите название нового набора, как показано на рис. 3.5. Если вы неправильно определили комбинацию клавиш и хотите удалить ее, то щелкните на кнопке **Clear** (Очистить).

## Изменение комбинаций клавиш управления окнами

Настроить комбинации клавиш для команд управления окнами в **Premiere Pro** несколько сложнее. Сначала выберите в раскрывающемся меню **Set** диалогового окна **Keyboard Customization** значение **Windows**. Приведенные в этой категории комбинации клавиш назначаются операциям, которые в большинстве случаев требуют щелчка мышью или перетаскивания

элементов. Таким образом, даже если вы не собираетесь создавать новые комбинации клавиш или изменять уже существующие, то просмотреть их все же стоит. Они чрезвычайно полезны и позволяют в значительной степени сэкономить рабочее время. На рис. 3.3 показаны комбинации клавиш, назначенные для операций, которые выполняются в окне Timeline. Обратите внимание на то, что вы можете, нажав всего лишь несколько клавиш, переорганизовать клипы в последовательности. Чтобы изменить комбинацию клавиш, следуйте приведенным в предыдущем разделе рекомендациям — щелкните в столбце напротив необходимой команды и нажмите новую комбинацию клавиш.

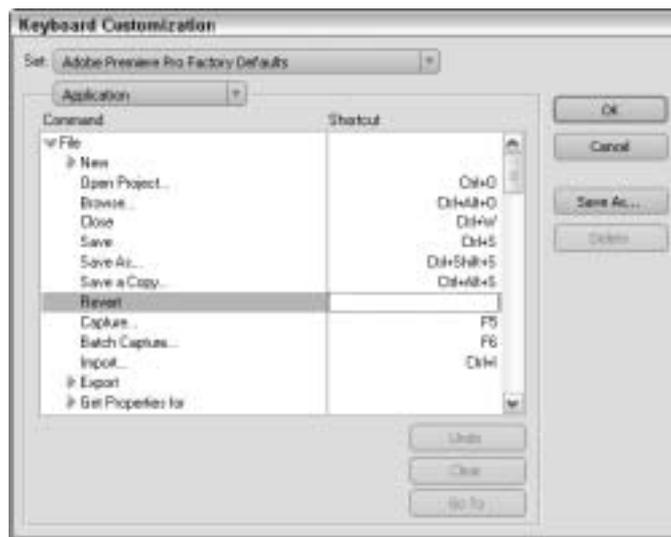


Рис. 3.2. Назначение комбинации клавиш для команды Revert

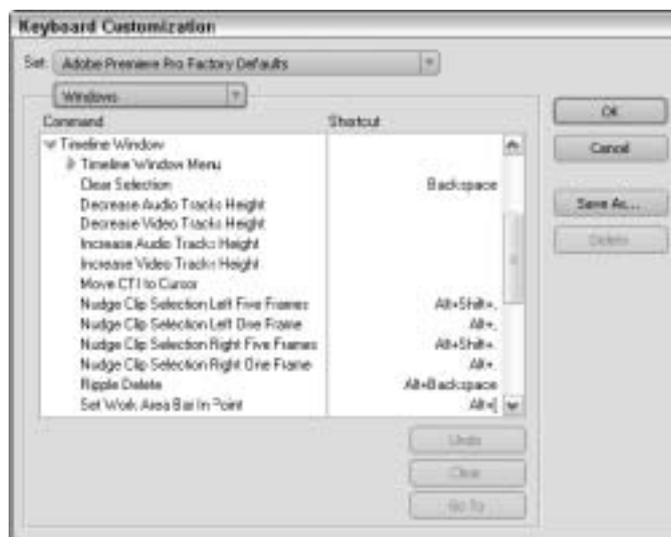


Рис. 3.3. Комбинации клавиш для операций, выполняемых в окне Timeline

## Изменение комбинаций клавиш для инструментов

В Premiere Pro все инструменты имеют собственные комбинации клавиш. Для их настройки выберите в меню категорий диалогового окна **Keyboard Customization** значение **Tools** (рис. 3.4). Чтобы изменить уже существующую клавишу, щелкните напротив необходимого инструмента в правом столбце и нажмите новую клавишу.

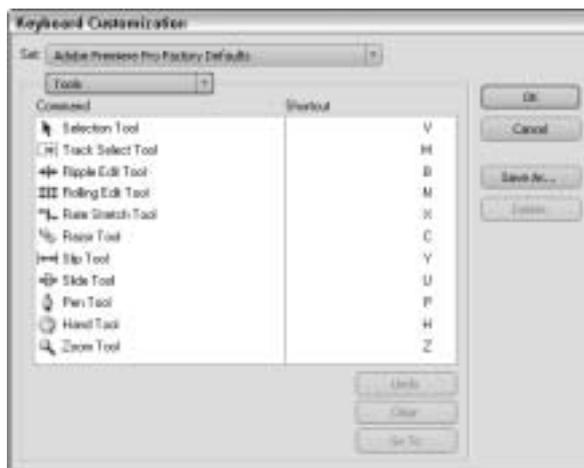


Рис. 3.4. Комбинации клавиш для инструментов

## Сохранение и загрузка комбинаций клавиш

Как только вы измените комбинации клавиш, программа автоматически добавит в меню **Set** новую категорию. Это позволяет Premiere Pro уберечься от изменения комбинаций клавиш, назначенных по умолчанию разработчиками программы. Если вы хотите дать новому набору клавиш имя или создать несколько наборов, то щелкните в диалоговом окне **Keyboard Customization** на кнопке **Save As** (Сохранить как). На экране появится диалоговое окно **Name Key Set** (Имя набора комбинаций клавиш), в котором задается имя набора (рис. 3.5). Название нового набора комбинаций клавиш добавляется в раскрывающийся список **Set**. Чтобы удалить набор, выделите его в списке и щелкните на кнопке **Delete** (Удалить).



Рис. 3.5. Имя набора комбинаций клавиш вводится в этом окне

## Настройка параметров программы

Настройки Premiere Pro, которые загружаются при открытии каждого проекта, управляют поведением и видом программы. Вы можете изменить эти настройки отдельно для каждого проекта. Но помните, что внесенные изменения вступят в силу только со следующего проекта.

С помощью команд меню **Project** вы можете изменить настройки устройств захвата, а также длительность переходов и статических изображений, равно как и цвета элементов проекта. В этом разделе мы поговорим о других возможностях программы. Все рассматриваемые далее параметры отображаются на экране при выборе команды **Edit⇒Preferences**. Для выбора категории настроек щелкните слева на названии одного из разделов диалогового окна (рис. 3.6). Ниже приведено описание всех категорий диалогового окна.

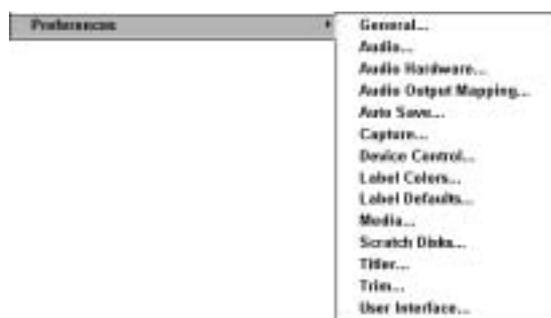


Рис. 3.6. Подменю *Preferences* и категории настроек программы

## Вкладка **General**

Установки категории **General** (Общие) показаны на рис. 3.7. С их помощью задается общее поведение программы — вы можете изменить поведение интерфейса программы и вид клипов в окнах.

- **Preroll and Postroll** (Предварительная и окончательная прокрутка). Эта настройка задает время воспроизведения материала (кассеты) перед тем и после того, как вы расположите индикатор СТИ и щелкните на кнопке **Play Around**. (Кнопка **Play Around** становится доступна в окне **Monitor**, если нажать клавишу <Alt> и навести указатель на кнопку **Play In to Out**). При щелчке на кнопке **Play Around** в окне **Source**, **Program** или **Multi-Camera Monitor** индикатор текущего времени возвращается в место предварительной прокрутки, а материал воспроизводится, начиная с этого места. Укажите необходимые значения в секундах в полях **Preroll** (Прокрутка перед) и **Postroll** (Прокрутка после).
- **Video Transition Default Duration** (Длительность видеопереходов по умолчанию). Задает длительность видеоперехода при первом применении. По умолчанию в этом поле установлено значение 30 кадров — приблизительно 1 секунда.
- **Audio Transition Default Duration** (Длительность звуковых переходов по умолчанию). Задает длительность звукового перехода при первом применении. По умолчанию в этом поле установлено значение 1 секунда.
- **Still Image Default Duration** (Длительность статических изображений). Задает длительность воспроизведения статического изображения при первом помещении на временную шкалу. По умолчанию в этом поле установлено значение 150 кадров (5 секунд при частоте смены кадров 30).
- **Timeline Scrolling** (Прокрутка временной шкалы). Эта настройка указывает способ прокрутки временной шкалы: постраничный или плавный (индикатор СТИ все время располагается в центре отображаемой части шкалы). Вы также можете запретить прокрутку вообще.

- **Play work area after rendering previews (Воспроизводить рабочую область после визуализации).** По умолчанию Premiere Pro воспроизводит рабочую область после визуализации. Сбросьте этот флажок, если вы считаете, что в этом нет необходимости.
- **Default scale to frame size (Масштабировать до размера кадра).** Обычно Premiere Pro не изменяет размер материалов, которые не совпадают с размером кадров проекта. Для автоматического масштабирования материалов до размера кадров проекта в Premiere Pro обязательно установите эту опцию. Обратите внимание, что многие импортированные материалы при этом могут сильно исказиться в Premiere Pro.

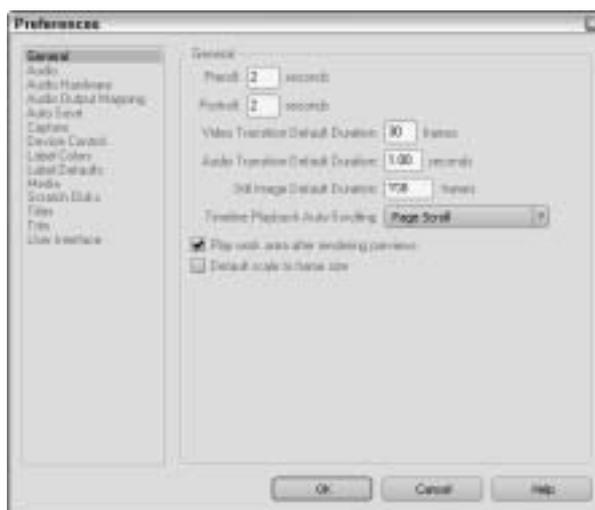


Рис. 3.7. Вкладка *General* диалогового окна *Preferences*

## Вкладка Audio

Параметры звукового микшера программы задаются в категории **Audio** (Звук), показанной на рис. 3.8.

- **Automatch Time (Автоматически подгонять время).** Эта опция применяется совместно с параметром **Touch** в звуковом микшере. При использовании этой опции ползунок в звуковом микшере будет возвращаться в исходное положение (то, в котором он находился до смещения), но только спустя некоторое время. Параметр **Automatch Time** (Время автоматического возвращения) позволяет задать время возвращения параметра в звуковом микшере в исходное положение.
- **5.1 Mixdown Type (Тип микширования объемного звука).** Этот параметр задает способ микширования дорожек объемного 5.1-канального звука. Объемный звук формируется из следующих каналов: передних левого и правого, задних левого и правого, центрального и низкочастотного. В указанном раскрывающемся списке задаются используемые при микшировании каналы объемного звука. Вам совсем не обязательно использовать в проектах все перечисленные выше каналы.



Детально об использовании звукового микшера рассказывается в главе 9.

- **Play audio while scrubbing** (Проиhrывать звук при редактировании). Управляет воспроизведением звука при его обработке в окне Timeline и окнах монитора.
- **Automatically mute input during timeline recording** (Автоматически глушить звук при записи материала временной шкалы). Отключает воспроизведение звука при записи с помощью микшера. Предотвращает обратную связь при воспроизведении звука через наушники, подключенные к компьютеру.
- **Automatic Keyframe Optimization** (Автоматическая оптимизация ключевых кадров). Предотвращает создание в окне Audio Mixer чрезмерно большого количества ключевых кадров, что приводит к заметному понижению производительности. Среди доступных вариантов можно отметить следующие.
  - **Linear Keyframe Thinning** (Линейное заполнение ключевыми кадрами). Ключевые кадры добавляются только на конечных точках прямых линий характеристик. Например, диагональная линия изменения уровня громкости будет содержать только два ключевых кадра.
  - **Minimal Time Interval Thinning** (Минимальный временной интервал). Эта опция применяется для обеспечения минимального временного интервала между ключевыми кадрами. Например, если установить интервал равный 20 миллисекунд, то ключевые кадры не будут создаваться через меньшие промежутки времени.

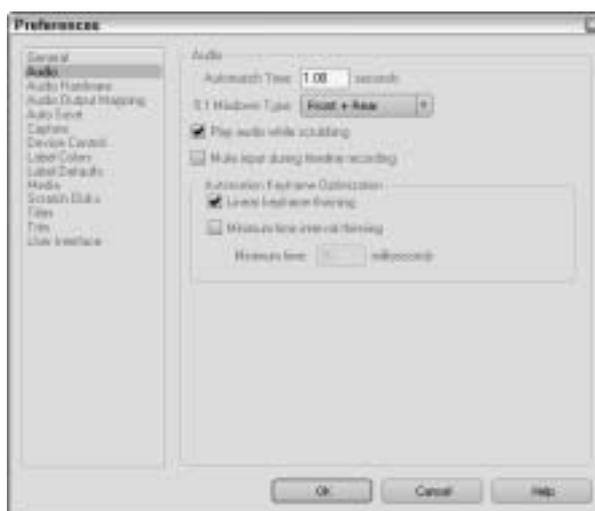


Рис. 3.8. Вкладка Audio диалогового окна Preferences

## Вкладка Audio Hardware

Категория Audio Hardware позволяет настраивать параметры установленного в системе звукового оборудования. На рис. 3.9 показано диалоговое окно настроек ASIO для входных и выходных портов звуковых устройств. Доступные настройки зависят от установленного в компьютере звукового оборудования.



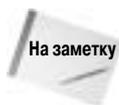
Рис. 3.9. Диалоговое окно настроек ASIO для звукового оборудования

## Вкладка Audio Output Mappings

Категория Audio Output Mapping (Выходные каналы) предоставляет карту выходов в стереосистеме и звуковой системе формата 5.1 объемного звука. Черные точки обозначают расположение динамика каждого канала в системе 5.1.

## Вкладка Auto Save

Теперь вы можете не беспокоиться о том, что забудете в очередной раз сохранить проект и все его данные будут безвозвратно утеряны. По умолчанию на вкладке Auto Save (Автосохранение) функция автоматического сохранения рабочих данных включена. В результате программа автоматически выполняет операцию сохранения через каждые 20 минут. Временной интервал автосохранения определяется в первом поле вкладки (рис. 3.10). Вы также можете определить максимальное количество версий, которые будут автоматически сохраняться на диске. Копии проектов, полученные в результате автосохранения данных, сохраняются в папке Мои документы/Adobe/Adobe Premiere Pro/2.0/Adobe Premiere Pro Auto-Save.



Не беспокойтесь о том, что включение функции автосохранения приведет к резервированию на диске места. Premiere Pro сохраняет в проекте не сами мультимедийные данные, а только ссылки на их файлы. Поэтому файлы проектов никогда не бывают больших размеров.

## Вкладка Capture

Параметры, заданные на вкладке Capture (Захват) по умолчанию, регулируют операцию захвата звуковых и видеоданных. Все настройки этой категории понятны без дополнительного описания. С их помощью вы можете дать программе установку прекращать захват данных при пропуске кадров. Также на экран можно вывести отчет об операции захвата данных по ее завершении. Опция Generate batch logfile... позволяет сохранять в отдельном файле журнала сообщения о неудачных попытках захвата данных.

## Вкладка Device Control

Настройки категории Device Control (Управление устройством), показанной на рис. 3.11, указывают текущее устройство, с которого захватываются данные, — обычно цифровая камера или видеомагнитофон. В поле Preroll (Предварительная прокрутка) задается задержка

от начала воспроизведения кассеты до начала захвата данных. Опция **Timecode Offset** (Смещение временного кода) задает интервал в четвертных кадрах смещения захватываемых данных относительно времени, заданного на кассете. Это позволяет в дальнейшем избежать проблем несовместимости временных кодов на кассете и в цифровом материале.

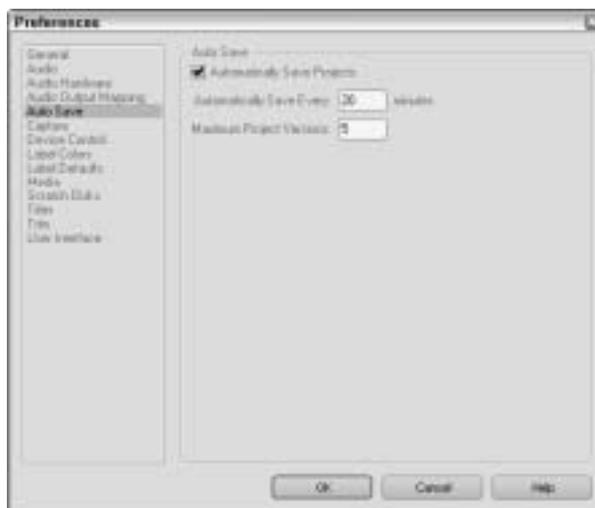


Рис. 3.10. Вкладка *Auto Save* позволяет настроить функцию автоматического сохранения проекта

Щелкнув на кнопке **Options** (Параметры), вы отобразите на экране диалоговое окно **DV Device Control** (Управление цифровыми устройствами). В нем указывается производитель и модель используемой вами камеры или видеомagniтофона, а также определяется временной формат и состояние оборудования.

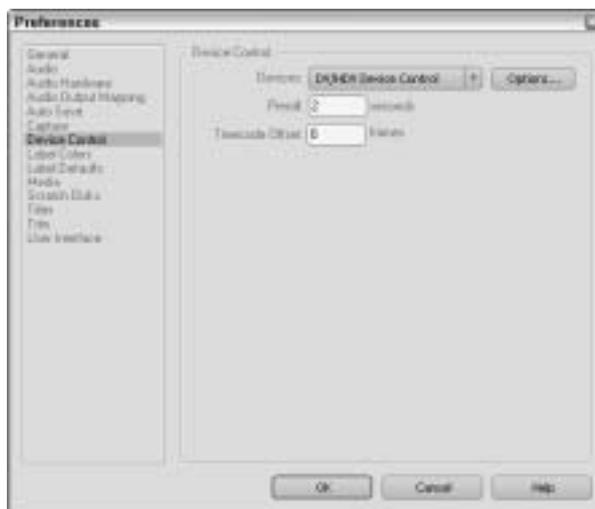


Рис. 3.11. Вкладка *Device Control* используется для настройки оборудования захвата



Дополнительная информация Детально операция захвата видеоматериалов и параметры диалогового окна DV Device Control рассмотрены в главе 5.

## Вкладки Label Colors и Label Defaults

Категория Label Colors (Цвета элементов) определяет цвета элементов в окне Project. Как отмечалось в главе 2, в этом окне каждый тип мультимедийных данных имеет собственный цвет. Для изменения цвета элемента щелкните на соответствующем цветовом образце. На экране появится диалоговое окно Color Settings (Настройка цветов). В этом окне изменение цвета выполняется либо в результате перетаскивания бегунка вдоль цветовой полосы, либо по щелчку в необходимом месте цветовой палитры. Кроме того, всегда можно ввести числовые значения цвета в специально предназначенные для этого поля. После изменения цветов можно приступить к изменению их названий, воспользовавшись полями слева от образцов.

Если вам не нравятся цвета, по умолчанию назначенные в Premiere Pro элементам проекта, то измените параметры вкладки Label Defaults (Цвета элементов по умолчанию). Например, для изменения цвета видеофайлов на красный откройте соответствующее меню (Video) и выберите в нем значение Red.

## Вкладка Media

Настройки категории Media (Материалы) позволяют указывать расположение кэша мультимедийных данных, в который загружаются все применяемые в проекте элементы. Компьютеру намного проще работать с данными, занесенными в кэш, чем загружать их каждый раз из внешних файлов. Файлы данных кэша в Premiere Pro распознаются по расширению: .рек (звуковые файлы Peak), .cfa (согласованные звуковые файлы) и индексированные видеофайлы MPEG. Щелкнув на кнопке Clean (Очистить), вы удалите все неиспользуемые файлы кэша. В процессе выполнения этой операции Premiere Pro сравнивает исходные файлы на диске с кэшированными файлами и удаляет только те файлы, которые больше не используются в проекте.

На данной вкладке вы также можете указать отображать временной код источника. Если отключить эту настройку, то будет применяться временной код проекта. (Временной код проекта указывается в поле Timebase вкладки Custom Settings в окне создания проекта.) Опция In/out Points Show Media Offset позволяет рассчитывать начальную и конечную точки клипа во временном коде источника, а не проекта.

## Вкладка Scratch Disks

Категория Scratch Disks (Рабочие диски) настраивает рабочие диски, в которых будут сохраняться захватываемые видео- и звуковые материалы, файлы предварительного просмотра и прослушивания проекта, а также файлы согласованного звука. Для указания отдельных рабочих дисков щелкните на кнопке Browse и укажите их расположение в иерархической структуре папок.

## Вкладки Still Images, Titler и др.

Остальные вкладки содержат дополнительные параметры управления статическими изображениями и клипами. Вкладка Still Images (Статические изображения) задает длительность отображения графических объектов в проекте.

В категории **Titles** (Надписи) указывается текст, на примере которого демонстрируются текстовые стили и шрифты в окне **Adobe Title Designer**.

Вкладка **Trim** (Обрезка) задает смещение материала при отображении его в окне **Monitor**, работающем в режиме **Trim**. Если щелкнуть на кнопке **Trim** в окне **Monitor**, то из материала (начиная с начальной или конечной точки) будет вырезано то количество кадров, которое определено в поле **Large Trim Offset**.



В главе 13 вопросу обрезки данных уделено больше внимания.

## Вкладка **User Interface**

Настройка **Brightness** категории **User Interface** (Пользовательский интерфейс) используется для определения яркости окон **Premiere Pro** и других элементов программного интерфейса. Перетащите бегунок для изменения оттенка серого цвета.

## Резюме

В **Premiere Pro** существуют специальные команды настройки поведения и вида программы.

- Используйте команду **Edit⇒Keyboard Customization** для настройки комбинаций клавиш, управляющих поведением окон и инструментов.
- Для настройки параметров программы применяется команда **Edit⇒Preferences**.