

В ЭТОЙ ГЛАВЕ...

Настройка комбинаций клавиш

Установка настроек программы

Настройка Premiere Pro

После знакомства с возможностями Premiere Pro можете приступить 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 средства настройки специальных клавиш, которые значительно облегчат вашу участь. В этой главе вы найдете описание настроек Premiere Pro, задаваемых по умолчанию, которые можно изменить по своему усмотрению, чтобы дополнительно ускорить работу в программе. Например, можно настроить яркость интерфейса, длительность воспроизведения стоп-кадров и графических изображений, а также время предварительной прокрутки кассеты перед началом захвата таким устройством, как камера или видеомagneитофон.

Создание 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 панелей и выбора команд. Многие комбинации клавиш можно изменить, более того, существует возможность назначить комбинацию клавиш для команды, которая ее 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. 2.1.

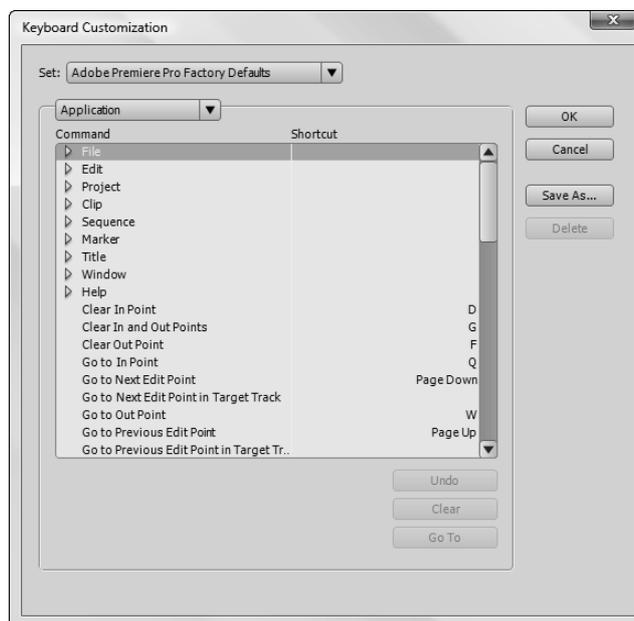


Рис. 2.1. В диалоговом окне Keyboard Customization настраиваются комбинации клавиш для команд программы

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. Чтобы создать комбинацию клавиш для этой команды, выполните следующие действия.

1. Откройте список команд меню File.
2. Щелкните напротив названия команды Revert в правом столбце диалогового окна (рис. 2.2). Строка этой команды будет выделена.
3. Для определения комбинации клавиш просто нажмите ее (например <Ctrl+Shift+R> или <Alt+Shift+R>).
4. Щелкните на кнопке ОК, чтобы создать новую комбинацию клавиш.

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

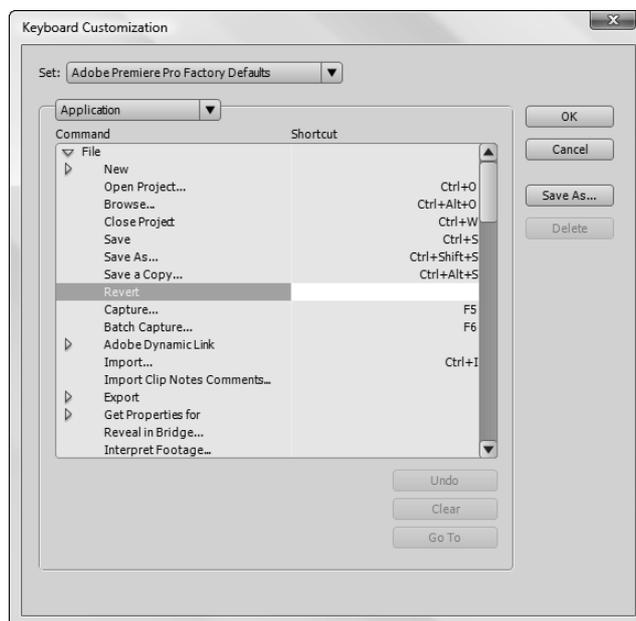


Рис. 2.2. Назначение комбинации клавиш для команды *Revert*

Изменение комбинаций клавиш управления окнами

Настроить комбинации клавиш для команд управления панелями в Premiere Pro несколько сложнее. Сначала выберите в раскрывающемся меню диалогового окна *Keyboard Customization* значение *Panels* (Панели). 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. 2.3 показаны комбинации клавиш, назначенные для операций, которые выполняются на панели *Timeline*. Обратите внимание на то, что вы можете пересортировать клипы, нажав всего лишь несколько клавиш. Чтобы изменить комбинацию клавиш, следуйте приведенным в предыдущем разделе рекомендациям — щелкните в столбце напротив необходимой команды и нажмите новую комбинацию клавиш.

Изменение комбинаций клавиш для инструментов

В Premiere Pro для всех инструментов существуют собственные комбинации клавиш. Для их настройки выберите в меню категорий диалогового окна *Keyboard Customization* значение *Tools* (рис. 2.4). Чтобы изменить уже существующую клавишу, щелкните напротив необходимого инструмента в правом столбце и нажмите новое сочетание клавиш.

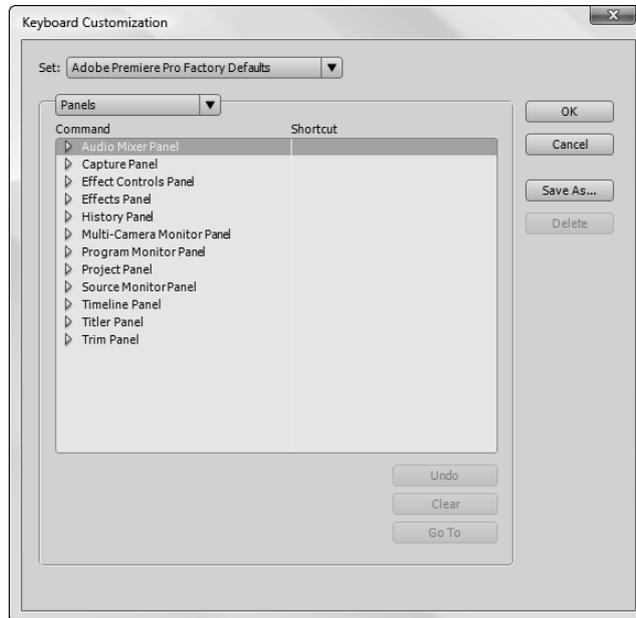


Рис. 2.3. Комбинации клавиш для операций, выполняемых на панели *Timeline*

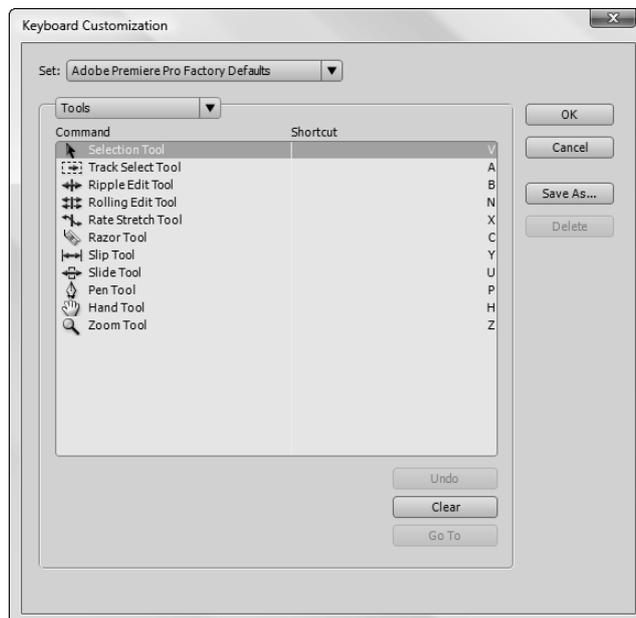


Рис. 2.4. Комбинации клавиш для инструментов

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. 2.5). Название нового набора комбинаций клавиш добавляется в раскрывающийся список Set, рядом со стандартным набором комбинаций, определенным разработчиками компании Adobe. Чтобы удалить набор, выделите его в списке и щелкните на кнопке Delete (Удалить).

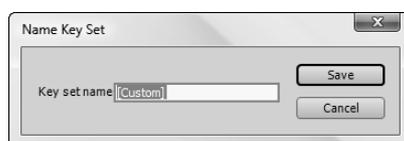


Рис. 2.5. Введите название набора в диалоговом окне Name Key Set (Имя набора комбинаций клавиш)

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 видеозахвата, 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 откройте подменю Preferences, которое показано на рис. 2.6. В этом разделе приведено описание всех категорий диалогового окна Preferences программы Premiere Pro.

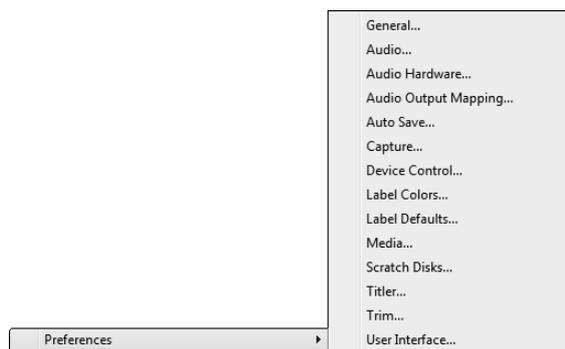


Рис. 2.6. Подменю Preferences и категории настроек программы

Вкладка General

В категории General (Общие) представлены разные настройки, заданные в программе по умолчанию (которые показаны на рис. 2.7). Команды управления панелью Timeline и настройками клипов приведены ниже.

- **Preroll and Postroll (Предварительная и окончательная прокрутка).** Эта настройка задает время воспроизведения материала (кассеты) перед тем и после того, как вы расположите индикатор текущего времени и щелкнете на кнопке Play Around. (Кнопка Play Around становится доступна на панели Source Monitor или Program Monitor, если нажать клавишу <Alt> и навести указатель на кнопку Play In to Out.) При щелчке на кнопке Play Around на панели Source, Program или Multi-Camera Monitor индикатор текущего времени (СТП) 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 с.
- **Audio Transition Default Duration (Длительность звуковых переходов по умолчанию).** Задает длительность звукового перехода при первом применении. По умолчанию в этом поле установлено значение 1 с.
- **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 с при частоте смены кадров 30).
- **Timeline Playback Auto-Scrolling (Автоматическая прокрутка временной шкалы).** Указывает способ прокрутки временной шкалы при воспроизведении. Благодаря этой функции вы можете прервать воспроизведение в конкретной точке. С ее помощью можно также оценить результаты выполненных вами изменений на панели Timeline. Можно выбрать страничный или плавный вариант прокрутки временной шкалы (индикатор СТП все время располагается в центре отображаемой части шкалы) либо 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 на то, что многие импортированные материалы при этом могут значительно исказиться в Premiere Pro.
- **Bins (Папки).** В разделе Bins появилась возможность изменить порядок действий при двойном щелчке мышью на папке панели Project. В раскрывающемся списке выберите соответствующее значение для того, чтобы открывать библиотеки или папки (которые отображаются на экране как пиктограммы в виде папки) двойным щелчком мыши, щелчком на вкладке или с помощью определенной комбинации клавиш.

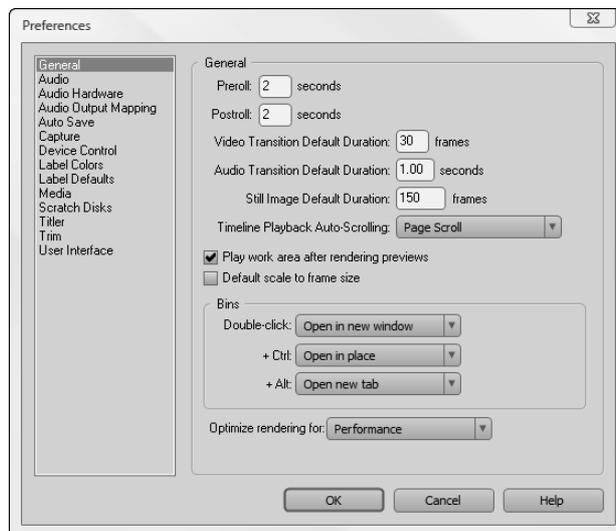


Рис. 2.7. Вкладка *General* диалогового окна *Preferences*

Вкладка Audio

Параметры звукового микшера программы задаются в категории *Audio* (Звук), показанной на рис. 2.8.

- **Automatch Time** (Автоматически подгонять время). Эта опция применяется совместно с параметром *Touch* в звуковом микшере. При использовании опции *Touch* ползунок в звуковом микшере будет возвращаться в исходное положение (то, в котором он находился до смещения), но только спустя некоторое время. Например, если вы изменили уровень звука для дорожки *Track 1* во время микширования, то после выполненных изменений уровень вернется к прежнему значению (т.е. к значению, в котором он находился до изменения соответствующих параметров). Параметр *Automatch Time* (Время автоматического возвращения) позволяет задать время возвращения параметра в звуковом микшере в исходное положение.



Детально об использовании звукового микшера рассказывается в главе 8.

- **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 (LFE). В указанном раскрывающемся списке задаются используемые при микшировании каналы объемного звука. Вам совсем не обязательно использовать в проектах все перечисленные выше каналы.
- **Play audio while scrubbing** (Проигрывать звук при редактировании). Управляет воспроизведением звука при его обработке на панели *Timeline* и на панелях монитора.

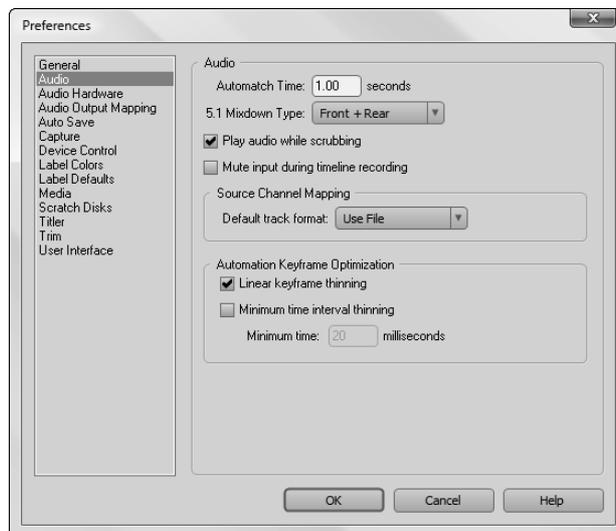


Рис. 2.8. Вкладка **Audio** диалогового окна **Preferences**

- **Mute input during timeline recording (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.
- **Automation Keyframe Optimization (Автоматическая оптимизация ключевых кадров).** Предотвращает создание на панели **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 20 мс, то ключевые кадры будут создаваться только через заданный промежуток времени.

Вкладка **Audio Hardware**

Категория **Audio Hardware**, параметры которой отображаются в диалоговом окне **DirectSound Full Duplex Setup**, позволяет настраивать параметры установленного в системе звукового оборудования. На рис. 2.9 показано диалоговое окно настроек **Audio Stream Input/Output (ASIO)** для входных и выходных портов звуковых устройств. Доступные настройки зависят от установленного в компьютере аудиооборудования.

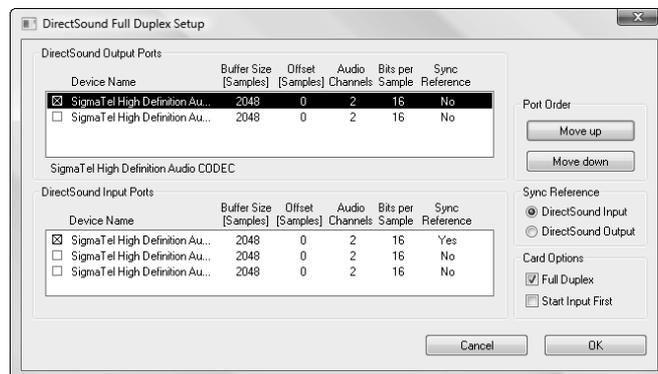


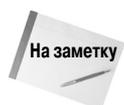
Рис. 2.9. Диалоговое окно *DirectSound Full Duplex Setup* с настройками для звукового оборудования

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, сохраняя пять разных копий проекта. Временной интервал автосохранения определяется в первом поле вкладки (рис. 2.10). Вы также можете определить максимальное количество версий, которые будут автоматически сохраняться на диске.



На заметку

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.

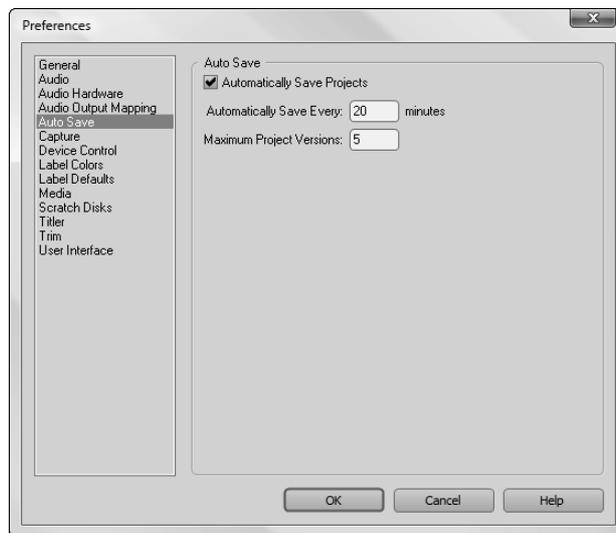


Рис. 2.10. Вкладка *Auto Save* позволяет настроить функцию автоматического сохранения проекта

Вкладка **Device Control**

Настройки категории **Device Control** (Управление устройством) (рис. 2.11) указывают текущее устройство, с которого захватываются данные, — обычно цифровая камера или видеомэгафон. 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.

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 видеомэгафона, а также определяется временной формат и состояние оборудования.



Детально операция захвата видеоматериалов и параметры диалогового окна **DV Device Control** рассмотрены в главе 4.

Вкладки **Label Colors** и **Label Defaults**

Категория **Label Colors** (Цвета элементов) определяет цвета элементов на панели **Project**. Например, на этой панели каждому типу мультимедийных данных можно задать 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 ползунка 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.

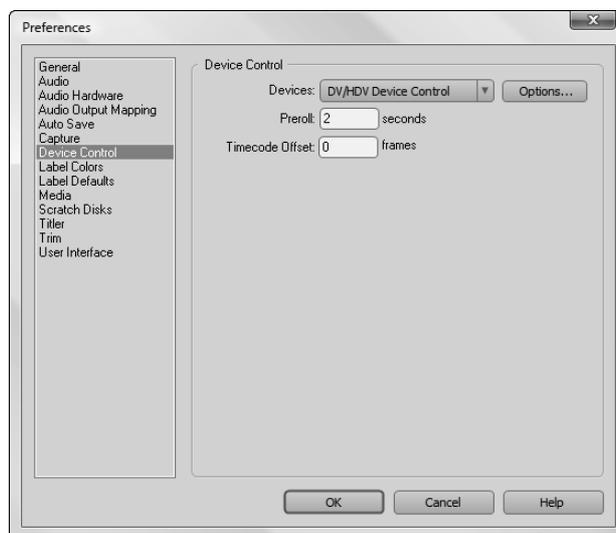


Рис. 2.11. Вкладка *Device Control* используется для настройки оборудования захвата

На вкладке *Label Defaults* (Цвета элементов по умолчанию) заданы цвета для таких объектов, как *Video*, *Audio*, *Bins* и *Sequences*, отображаемых на панели *Project*. 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 кеша мультимедийных данных, в который загружаются все применяемые в проекте элементы. Компьютеру намного проще работать с данными, занесенными в кеш, чем загружать их каждый раз из внешних файлов. Файлы данных кеша в *Premiere Pro* имеют следующие расширения: *.рек* (звуковые файлы *Peak*), *.cfa* (согласованные звуковые файлы) и индексированные видеофайлы *MPEG*. Щелкнув на кнопке *Clean* (Очистить), вы удалите все неиспользуемые файлы кеша. В процессе выполнения этой операции *Premiere Pro* сравнивает исходные файлы на диске с кешированными файлами и удаляет только те файлы, которые больше не используются в проекте.

На данной вкладке вы также можете изменить параметры так, чтобы отображать временной код в соответствии с частотой смены кадров источника. Если отключить эту настройку, то будет применяться частота смены кадров проекта. (Частота смены кадров (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 и др. Для указания отдельных рабочих дисков щелкните на кнопке **Browse** и укажите их расположение в иерархической структуре папок.

Вкладки Titler и Trim

Эти вкладки содержат дополнительные параметры управления клипами. В категории **Titler** (Надписи) указывается текст, на примере которого демонстрируются текстовые стили и шрифты в окне **Adobe Title Designer** (чтобы открыть это окно, воспользуйтесь командой **File⇒New⇒Title**).

Вкладка **Trim** (Обрезка) задает смещение материала при отображении его на панели **Monitor**, работающей в режиме **Trim**. Если щелкнуть на кнопке **Trim** панели **Monitor**, то из материала (начиная с начальной или конечной точки) будет вырезано то количество кадров, которое определено в поле **Large Trim Offset**. По умолчанию в этом поле задано значение 5 кадров. Если вы измените значение, заданное по умолчанию в поле **Large Trim Offset** на вкладке **Trim**, то заданное значение будет отображаться в виде кнопки на панели **Monitor**. С помощью параметра **Audio Trim** задается смещение аудиоматериалов.



В главе 12 вопросу обрезки данных уделено больше внимания.

Вкладка User Interface

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

Резюме

В **Premiere Pro** существуют специальные команды настройки поведения и вида программы. Вы можете использовать их для того, чтобы максимально оптимизировать рабочий процесс.

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