

# Лицей информационных технологий

А.Г. Рознатовская

## Создание компьютерного видеоролика в Adobe Premiere Pro CS 2

УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ



Интернет-Университет  
Информационных Технологий  
[www.intuit.ru](http://www.intuit.ru)



БИНОМ.  
Лаборатория знаний  
[www.lbz.ru](http://www.lbz.ru)

Москва  
2009

УДК  
ББК

П

**Рознатовская А.Г.**

П Создание компьютерного видеоролика в Adobe Premiere Pro CS 2: Учебное пособие / А.Г. Рознатовская — М.: Интернет-Университет Информационных Технологий; БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. — 80 с.: ил., табл. — (Серия «Лицей информационных технологий»).

ISBN 978-5-9963-0039-6 (БИНОМ.ЛЗ)

Данный курс предназначен для учащихся 8-11 классов средних общеобразовательных учебных заведений в качестве профильного курса и также может быть использован в учреждениях дополнительного образования для детей 13-16 лет. Курс по Adobe Premiere Pro CS2 представляет собой единый модуль, рассчитанный на 34 учебных часа.

Необходимые требования к начальному уровню подготовки учащихся — освоение «базового курса» по информатике и информационным и компьютерным технологиям, умение работать с цифровой видеокамерой.

Для учителей также подготовлены методические рекомендации.

Для учащихся и учителей.

УДК  
ББК

*Учебное издание*

## **Создание компьютерного видеоролика в Adobe Premiere Pro CS 2**

**Учебное пособие**

Литературный редактор *С. Перепелкина*

Корректор *Ю. Голомазова*

Компьютерная верстка *Н. Овчинникова*

Дизайн обложки *М. Автономова*

Подписано в печать 25.02.2009. Бумага офсетная. Формат 70x90 <sup>1</sup>/<sub>16</sub>.

Гарнитура Таймс. Усл. печ. л. 5. Печать офсетная.

Тираж 5000 экз. Заказ №

ООО «ИНТУИТ.ру»

Интернет-Университет Информационных Технологий, [www.intuit.ru](http://www.intuit.ru)

Москва, Электрический пер., 8, стр.3.

E-mail: [admin@intuit.ru](mailto:admin@intuit.ru), <http://www.intuit.ru>

ООО «БИНОМ. Лаборатория знаний»

Москва, проезд Аэропорта, д. 3

Телефон: (499) 157-1902, (499) 157-5272

E-mail: [Lbz@aha.ru](mailto:Lbz@aha.ru), <http://www.Lbz.ru>

ISBN 978-5-9963-0039-6 (БИНОМ.ЛЗ)

© Интернет-Университет  
Информационных Технологий, 2009  
© БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009

## Введение

Данный курс предназначен для учащихся 8-11 классов средних общеобразовательных учебных заведений в качестве профильного курса и также может быть использован в учреждениях дополнительного образования для детей 13-16 лет. Курс по Adobe Premiere Pro CS2 представляет собой единый модуль, рассчитанный на 34 учебных часа.

Необходимые требования к начальному уровню подготовки учащихся — освоение «базового курса» по информатике и информационным и компьютерным технологиям, умение работать с цифровой видеокамерой.

## Цели и задачи курса

В результате освоения данного учебного модуля учащиеся научатся работать с цифровым видео в рамках программы Adobe Premiere Pro CS2, получат представление об этапах работы над видеофильмом, ознакомятся с основными правилами монтажа, работы со звуком, спецэффектами. Также ученики смогут углубить и обобщить свои знания в области информационных технологий, полученные в рамках предшествующих курсов. Целью курса является развитие творческих способностей учащихся, помощь в формировании у них основных коммуникативных, социальных, политических компетенций.

Данный учебный модуль состоит из следующих элементов:

1. инструкции к программе Adobe Premiere Pro CS2;
2. тематические методические рекомендации для по основным разделам учебного модуля;
3. практические задания учащимся для закрепления полученных знаний и организации контроля со стороны учителя;
4. пошаговая стратегия работы над проектом учащегося с необходимыми теоретическими комментариями и рекомендациями по выполнению.

## Образовательные результаты

По итогам освоения курса учащиеся должны:

1. Иметь представление об основных этапах работы над фильмом, понятиях «линейный» и «нелинейный» монтаж, о целях монтажа, его основных принципах, крупности планов.
2. Уметь работать с проектами Adobe Premiere Pro CS2, в частности:
  - знать интерфейс программы;
  - уметь создавать проект с необходимыми установками;
  - импортировать исходные файлы (видео, графика, звук);
  - использовать переходы и спецэффекты;
  - создавать титры к фильму;
  - создавать эффект наложения одного изображения на другое, в т. ч. с указанием траектории движения;
  - редактировать звук (звуковую дорожку) к видеоряду.
3. Представить CD-диск с озвученным видеороликом длительностью 3-5 минут на тему «Любимые места моего города». Тема зачетной работы может быть изменена по желанию учащегося или преподавателя.

## Методы преподавания, формы контроля знаний

Модуль предполагает следующую стратегию обучения. Учитель при помощи мультимедийного проектора объясняет новый материал. Затем учащимся (1-2 человека) предлагается практическая работа, при выполнении которой происходит закрепление полученных на уроке практических навыков. Ближе к концу курса, освоив основные принципы видеомонтажа, учащиеся выполняют промежуточную зачетную работу, по результатам которой можно выявить «сложные» для понимания темы и проработать их более детально в рамках творческого проекта. Работа над проектом обычно начинается еще в процессе освоения учащимися основных тем модуля. В качестве промежуточной аттестации ученики сдают сценарную заявку, сценарий фильма, график работы над проектом, монтажный лист.

Первые 2-3 часа курса целесообразно посвятить теме «Этапы работы над фильмом» и познакомить учеников с процессом создания фильма. Общая информация по данной теме содержится в разделе, посвященном работе над творческим проектом.

## Примерное поурочное планирование курса

Тема урока	Количество часов
Этапы работы над фильмом. Технология монтажа	2-3 часа
Базовые понятия Adobe Premiere. Окна Project, Monitor, Timeline. Импорт и экспорт файлов	2 часа
Практическая работа № 1. «Первые шаги»	1 час
Основные инструменты монтажа в окнах Monitor и Timeline.	1 час
Практическая работа № 2. «Видео и музыка»	1 час
Переходы	1 час
Практическая работа № 3. «Художественная галерея»	1 час
Титры	1 час
Практическая работа № 4. «Титры»	1 час
Прозрачность клипов	1 час
Практическая работа № 5	1 час
Движение и масштабирование клипов	1 час
Практическая работа № 6. «Маленький принц»	1 час
Видеоэффекты (фильтры).	1 час
Практическая работа № 8. «Оживим слово»	3-4 часа
Звук в фильме.	1 час
Практическая работа № 9. «Озвучка»	1 час
Работа над проектом (на уроке)	9-11 часов
Защита проекта	2 часа
Итого:	34 часа

## Творческий проект к модулю «Создание компьютерного видеоролика в Adobe Premiere CS 2»

*Итогом обучения в рамках данного модуля должна стать реализация учащимися собственного творческого проекта под названием «Любимые места моего города». Данная работа может выполняться как самостоятельно, так и в группе из 2-3 человек. Необходимым условием является так называемая защита творческих проектов, когда учащийся представляет свою работу аудитории.*

**Для успешной реализации проекта от учащихся потребуется владение следующими общими навыками и умениями:**

- ❑ четко формулировать проблему (цель), над которой предстоит работать в данном проекте;
- ❑ выделять круг менее значимых проблем (задач), необходимых для достижения поставленной цели, отражение и возможное решение которых поможет подобрать ключ к наиболее полному отображению «сверхзадачи»;
- ❑ находить и отбирать нужную информацию, чтобы показать понимание сути проблемы, ее внутренней сложности и возможные пути решения, выделив тот путь, который с точки зрения учащегося выглядит наиболее приемлемым, с обязательным объяснением своей позиции.

Тема «Любимые места моего города» позволяет использовать индивидуальный подход к учащемуся, учитывая его личные интересы, а также окружающую атмосферу. В процессе работы над темой учащийся в своей проектно-исследовательской деятельности проходит следующие этапы:

1. В рамках предложенной темы необходимо проанализировать те проблемы, которые могут затронуть лично учащегося, тем самым стимулируя его интерес к предмету исследования и поднимая уровень личной мотивации и заинтересованности в результате.
2. Составление индивидуального графика работы (совместно с учителем) на основе предлагаемого учебного модуля и рекомендаций к нему.
3. Собственно работа над проектом, в ходе которой учащийся осваивает основные принципы монтажа и приобретает практические навыки работы в программе Adobe Premiere Pro CS2.
4. Представление готового проекта (видеоролика) и включение результатов этой работы в портфолио учащегося.

### Основные этапы работы над проектом

Этот раздел будет посвящен теоретическим вопросам, связанным с подготовкой видеофильма. Изложенная здесь информация будет полезна как для учителя, так и для учащихся. Учащимся лучше ознакомиться с данным разделом в самом начале курса и по мере знакомства с программой Adobe Premiere обрабатывать отдельные этапы (написание сценария, составление графика работы, съемки, составление монтажного листа).

#### **В начале было.... Сценарная заявка!**

За более чем вековую свою историю кинематограф создал свой «язык», свои устои, свою систему правил. Необходимо помнить, что создание фильма предполагает достаточно серьезную «бу-

мажную» работу, которую ученику предстоит освоить. Приступая к работе над фильмом, нужно четко представлять себе его общий замысел, задачи, которые мы предполагаем решить, аудиторию, на которую этот фильм рассчитан, наши технические возможности и временные ограничения. На начальном этапе учащемуся необходимо будет предложить заполнить следующий бланк, назовем его **сценарной заявкой**, где по сути содержится рабочая версия фильма. Сценарная заявка будет тем самым документом, с которого начинается работа над будущим фильмом. Она призвана более четко сформулировать общую идею и задачи фильма и способствует большей дисциплинированности учащегося.

**Таблица 1.** Сценарная заявка

1) Ф.И. _____	
2) Название фильма _____	
3) Обоснование темы _____	
_____	
_____	
4) Аудитория _____	
5) Жанр _____	
6) График работы над фильмом _____	
_____	
7) Необходимое оборудование _____	
_____	
8) Итоговый формат видеоролика _____	
9) Распределение работы в группе _____	
_____	
_____	
Подпись учителя _____	Дата _____

Рассмотрим теперь немного подробнее каждый из предложенных пунктов.

1. Итак, в самом начале указываются имя учащегося, который будет работать над проектом (возможна работа над одним проектом 2-3 человек).
2. Затем приводится рабочее *название* фильма, которое в процессе работы может быть несколько скорректировано. В нашем случае тема проектной деятельности задана изначально («Любимые места моего города»), но она может быть изменена по желанию ученика или учителя. Необходимо помнить, что название фильма тесно связано с его содержанием, основной идеей. Оно должно быть по возможности оригинальным, запоминающимся, способным заинтересовать зрителя.

3. В разделе «Обоснование» содержится краткая информация по теме видеоролика, приводится его краткое содержание. При заполнении данного пункта можно поставить перед учеником следующие вопросы:
- О чем будет работа? Каков сюжет фильма?
  - Почему данная тема для вас интересна?
  - Почему эта тема может быть интересна другим людям (в вашем городе или за его пределами)?
  - Подумайте, почему вам хочется снять фильм именно на эту тему.
  - Какие цели вы перед собой ставите, снимая этот фильм: просто развлечь зрителя или предупредить его о возможной опасности, проблеме, изменить представление человека о чем-либо, поделиться интересным фактом?
  - Какие выводы вы можете сделать в результате исследования данной проблемы?

Ответы на эти вопросы и станут обоснованием темы фильма.

4. Представление о возможной аудитории вашего фильма (возраст, профессия, уровень образования, возможные интересы) позволит говорить с ней на одном языке и сделает фильм более понятным.
5. *Жанр* фильма может быть любым: хроника, научно-популярный или учебный фильм, а может и игровой.
6. В «*графике работы над фильмом*» необходимо указать общий период работы над проектом (к какому сроку он точно будет завершен), какое время займет подготовительный этап, съемки, монтаж отснятого материала. Данный пункт является наиболее дисциплинирующим, поскольку некоторые этапы работы иногда так захватывают авторов, что премьеры вовсе может не состояться. Вместе с тем, если вам нужно снять определенное событие или время года, то тогда сроки играют еще более важную роль.
7. Необходимо подумать, какое *оборудование* может понадобиться для реализации проекта. Минимальный стартовый набор может быть таким: цифровая видеокамера, компьютер с установленной программой Adobe Premiere Pro CS2, музыкальные колонки, некоторые модели камер требуют специальных плат оцифровки, некоторые используют для этого порт USB. Могут понадобиться также штатив, дополнительное освещение, микрофон, мультимедиа-проектор.
8. Adobe Premiere Pro CS2 позволяет сделать видеofilмы совершенно разного формата и назначения. Подумайте, где и кому вы хотите показывать свой фильм, и в зависимости от этого выберите окончательный *формат*.
9. Если ученик не один работает над фильмом или же привлекает к работе в качестве актеров, оператора, музыкантов других людей, необходимо указать имена помощников, а также за какую часть работы каждый из них отвечает.

### Пишем сценарий

Следующий этап — написание сценария к будущему видеоролику. Довольно часто учащиеся пытаются пренебречь данным этапом работы. Однако следует учитывать, что работа над сценарием помогает ученику четко сформулировать свои мысли, продумать детали развития сюжета и возможности их воплощения, определить длительность и степень сложности работы над фильмом (количество съемочных дней, использование спецэффектов, необходимость привлечения дополнительной аппаратуры или помощников). Сценарий к фильмам обычно пишется по законам

драматургического произведения. Обязательными элементами сюжета (особенно для игрового фильма) в данном случае будут:

1. завязка (служит для первого знакомства с героями и основными сюжетными линиями);
2. экспозиция (развитие действия, основных сюжетных линий, конфликта);
3. кульминация (высшая точка развития действия, самый напряженный момент);
4. развязка (итог развития основного конфликта и сюжетных линий).

Конечно, не следует требовать от ученика четкого соблюдения такой классической последовательности. Однако построение сценария, основанное на усилении драматизма, постепенном развитии интриги, безусловно будет способствовать большей заинтересованности зрителя, привлечению его внимания.

Если в фильме предусматривается закадровый текст, то его тоже не лишним будет продумать на этапе написания сценария. При этом нужно учитывать следующие моменты: не следует перегружать фильм чрезмерным количеством текста — диктор должен дополнять видеоряд, а не наоборот. Возможным исключением, правда, могут быть учебные фильмы. Зачастую вместо дикторского текста интересней использовать интервью очевидца события или человека (вопросы для интервью надо продумать заранее), который непосредственно связан с тем, что происходит на экране. Если все-таки диктор необходим, то следует обратить внимание на то, что его текст не должен быть монотонным, безликим, оторванным от действия на экране. Необходимо, чтобы дикторский текст эмоционально, композиционно совпадал с видеорядом.

### **Внимание! Камера! Мотор!**

Следующим и, наверное, наиболее захватывающим этапом работы над фильмом является съемка. В настоящее время цифровые видеокамеры распространены практически повсеместно. Конечно, предпочтительней будет использование собственно видеокамеры, записывающей изображение на жесткий диск, flash-память или DV-кассету, нежели встроенной видеокамеры фотоаппарата или тем более телефона. Основные недостатки последних двух вариантов — это низкое качество записи и ограниченность записи по времени. Не вдаваясь глубоко в особенности съемочного процесса, хочется дать несколько советов начинающим операторам и режиссерам.

1. По возможности используйте штатив. Держа камеру в руках, очень редко удастся снять качественное, не дергающееся и не трясущееся изображение.
2. Постарайтесь снять больше дублей, чем это предусмотрено сценарием. Проще будет отбросить лишнее, чем переснимать заново. То же относится и к съемке разными ракурсами и планами. Снимайте большее количество планов и с разных ракурсов.
3. Обращайте внимание на освещение. Изображение, снятое напротив окна, может получиться слишком контрастным. При недостатке освещения изображение приобретет синеватые тона. Сцены, снятые при солнечной погоде и в облачный день, будут иметь разные цветовые оттенки и вряд ли будут монтироваться между собой.

### **«Давай сделаем монтаж»**

После завершения съемок необходимо просмотреть весь материал и составить **монтажный лист**, то есть документ, на основании которого будет происходить сам монтаж в программе Adobe Premiere Pro CS2. Прежде чем идти дальше, скажем немного слов о теории монтажа.

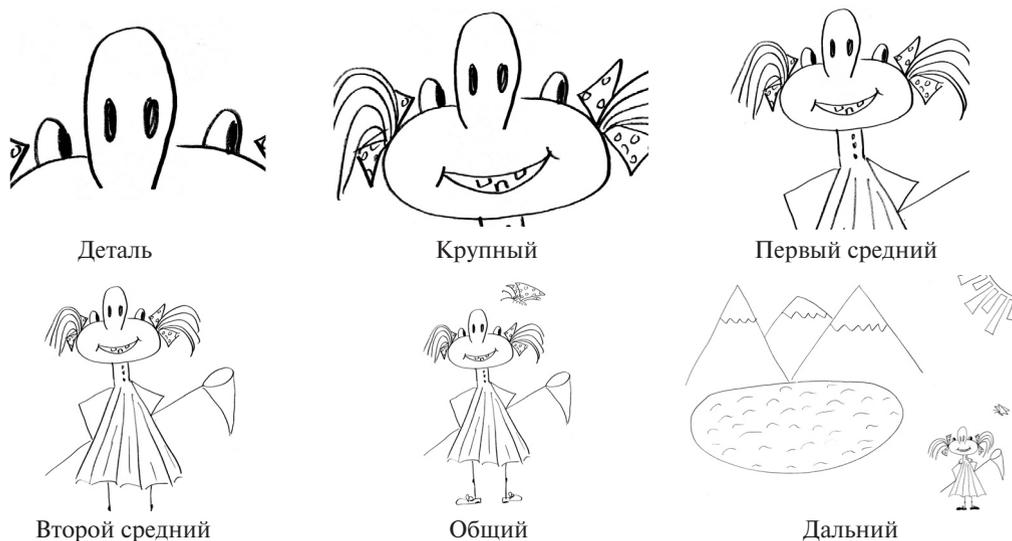
Слово «монтаж» подразумевает сборку фильма из отдельных, разрозненных фрагментов — «исходников» (видео, графики, звука) — в единое целое. Программа Adobe Premiere Pro CS2 пре-

доставляет пользователю возможность осуществить так называемый *нелинейный монтаж* или *компьютерный монтаж*. В отличие от линейного видеомонтажа, который производится при помощи видеомэгафонов, нелинейный монтаж не дает потери качества, обеспечивает практически мгновенный доступ к необходимому кадру либо элементу, однако отвлекает на себя значительную часть ресурсов компьютера, прежде всего за счет довольно большого размера видеофайла. Для уменьшения размеров файла, а следовательно и времени, затрачиваемого на его обработку (импорт, добавление эффектов, экспорт), используется компрессия (сжатие) файла, однако в большинстве случаев такая процедура ведет к потере качества видео или звука.

Для дальнейшего понимания «монтажного языка» полезно будет ввести понятие **монтажного кадра** или монтажного плана. В данном случае под этим термином понимается элемент видеоряда, имеющий композиционно однородную структуру. Основная задача при монтаже — «склеить» кадры так, чтобы зрителю было понятно все то, что автор фильма хочет донести до аудитории.

Понятие «план» имеет еще одно значение. Это изображение определенного масштаба, при этом мерилем выступает фигура человека. Различают шесть планов по крупности:

1. Деталь (в кадре помещается только часть человеческого лица, например, глаз, нос).
2. Крупный (голова человека занимает почти все пространство экрана).
3. Первый средний (фигура человека по пояс).
4. Второй средний (фигура человека по колени).
5. Общий (фигура человека в полный рост занимает почти весь кадр).
6. Дальний (фигура человека занимает очень небольшую (примерно десятую) часть кадра).



**Рис. 1.** Крупность планов (по Л.В. Кулешову)

Крупность планов необходимо учитывать при монтаже изображений одного и того же героя, снятого разными планами. Например, при представлении героя в самом начале фильма полезно

будет дать сначала общий план, чтобы зритель мог оценить внешность человека, его походку, окружение. Затем последует первый средний план, и только потом — крупный план, где зритель сможет детально изучить лицо героя. Исключение среднего звена из этой цепочки (общий — первый средний — крупный) приведет к замешательству зрителя и заставить искать связь между первым и последним кадрами, так как в данном случае, скорее всего, зритель может не понять, что перед ним один и тот же персонаж. Считается, что наиболее комфортной будет «склейка» планов через один: крупный — второй средний, первый средний — общий. Также хорошо монтируются между собой крупный план и деталь, общий и дальний планы. Итак, мы рассмотрели так называемый монтаж по крупности планов.

Если человек в кадре, снятом общим планом, совершал какое-то движение (например, опустил руку), то на в следующем кадре, снятом, например, первым средним планом, он должен по-прежнему опускать руку. Такой тип монтажа называется монтажом по фазе движения. На этом тонкости монтажного искусства далеко не исчерпываются. Идем дальше!

Монтаж по положению изображенных объектов в пространстве: если вы воспроизводите, например, диалог двух людей, важно, чтобы на экране эти люди, разговаривая, смотрели друг на друга, а не в разные стороны. Этот нюанс необходимо учитывать еще при съемке. В данном случае нужно будет мысленно провести линию между двумя собеседниками и вести съемку только с одной стороны этой воображаемой «линии взаимодействия».

Монтаж по направлению движения учитывает направление движения объекта в кадре: в соседних кадрах направление движения одного и того же объекта может меняться не более чем на 90 градусов.

Важную роль при монтаже играет композиция кадра. Обычно главный объект располагается в центре кадра, но не всегда. Поэтому при монтаже нужно обратить внимание на то, чтобы центр внимания не смещался более чем на треть в соседних монтажных планах, иначе зритель может «потерять объект из виду».

Мы уже говорили, что еще на этапе съемки необходимо учитывать освещенность кадра. Не меньшую роль данный фактор играет и при монтаже. Соседние кадры должны быть по цвету и по свету относительно однородными, не должно быть резких контрастов. Если, конечно, не стоит обратной задачи: противопоставить соседние кадры.

Часто возникают ситуации, когда ну никак не удастся склеить нужные кадры. В этом случае очень полезной будет так называемая «перебивка», то есть кадр, который отличается по содержанию от соседних с ним кадров, но связан с ними общей тематикой, смыслом. Например, при показе длинного интервью перебивкой могут быть какие-то предметы окружающей обстановки (лежащие на столе предметы, картины на стене).

И, наконец, последнее. Монтаж — один из самых важных этапов работы над фильмом. Зачастую из-за непродуманного монтажа даже очень качественный отснятый материал может быть непонятным и неинтересным для зрителя, а с другой стороны, грамотный монтаж может исправить существенные технические или смысловые ошибки при съемке. Главная цель монтажа — донести до зрителя основную идею фильма. При этом автор может использовать разные методы компоновки материала. В принципе, эти методы закладываются еще на стадии написания сценария, но в процессе съемок и монтажа в первоначальный план, конечно, могут быть внесены коррективы. Итак, самый простой способ компоновки — хронологический, то есть события идут друг за другом. При этом, чтобы «сократить» промежутки времени между событиями, нередко прибегают к эффекту «старения» изображения (изображение обесцвечивается, и на нем появля-

ются разного рода дефекты), на прошедшее время также указывают напрямую титры, длительность времени отображают через смену времени суток, времен года, применяются также эффекты плавного перехода одного изображения в другое (наплыв). Нередко также используется так называемый параллельный монтаж, когда необходимо подчеркнуть два или более происходящих событий и их связь между собой. В таком случае допустимо резкое различие между кадрами, относящимися к разным событиям и сюжетным линиям. Весьма зрелищным будет так называемый сравнительный монтаж, когда при помощи использования каких-либо ассоциаций с данным персонажем или событием зрителя хотят подтолкнуть к принятию авторской мысли или идеи.

Итак, вернемся к монтажному листу. Напомним, что после просмотра всего имеющегося у вас набора «исходников», выкинув все ненужные, неинтересные или просто некачественные кадры, можно приступить к сборке фильма, пока на бумаге. В итоге должна получиться примерно такая таблица.

**Таблица 2.** Монтажный лист

№ кадра	Тайм-код	Исходник	Крупность плана	Видеоряд	Звук	Примечание
1	00:00 — 00:05	1.avi	Общий	Общий вид города	фоновый	

Немного комментариев к таблице. В первой графе проставляются номера монтажных кадров в хронологическом порядке. Графа «тайм-код» — это запись длительности данного кадра в виде 00:00 — 00:00, где первая пара означает время (минуты:секунды) начала кадра, а вторая пара (минуты:секунды) — конец кадра. Например, 00:00 — 00:05. Этот цифровой «код» говорит о том, что этот кадр идет с самого начала (с нулевой секунды), длится 5 секунд и завершается на пятой секунде ролика. В графе «Исходник» пишется название того файла, откуда надо взять данное изображение или звук. Затем записывается крупность плана (дальний, крупный, первый средний и т. д.). В графе «видеоряд» подробно описывается действие, которое будет происходить на экране в указанный промежуток времени. Если это изображение сопровождается какой-либо музыкой или дикторским текстом, то в соответствующей графе («Звук») указывается, на какие именно слова песни, дикторского текста «ляжет» это изображение. Графа «Примечание» обычно служит для внесения каких-либо пометок либо для указания тех спецэффектов, которые предполагается использовать для данного кадра или для перехода между кадрами.

Отдельную главу при монтаже фильма занимает монтаж звука (озвучка). Еще при подготовке к работе над фильмом следует продумать, какой звук предполагается использовать: оригинальный (записанный в момент съемки, с камеры), или звук, диалоги, шумы предполагается записывать отдельно и потом накладывать на видеоряд. В первом случае необходимо учесть возможное появление посторонних шумов, которые зачастую могут просто заглушить речь человека. Важно уделить внимание так называемому «оживлению» картинки при монтаже, если звук записывается отдельно от изображения. Недостаточно просто наложить речь человека. Для создания реальности происходящего на экране важно бывает добавить разного рода звуковые эффекты, которые могут сопровождать происходящее на экране (ветер, хлопанье двери, шаги, капли дождя и т. д.), при этом надо не забыть выровнять между собой громкость этих звуков

(смикшировать звук). В предлагаемой версии программы Adobe Premiere Pro CS2 предлагается широкий спектр возможностей работы со звуком (в частности, устранение ненужных шумов, выравнивание звука, запись звука). При подборе музыки важно учитывать, чтобы звуковое сопровождение по своему ритму, настроению совпадало с видеорядом. Для разных сюжетных линий могут быть подобраны разные музыкальные темы.

И наконец, после завершения монтажа и перед премьерой имеет смысл показать уже готовый фильм нескольким людям, чтобы выявить возможные дефекты, неровности, неясные места в фильме. В соответствии с полученными комментариями в окончательный вариант видеоролика можно внести некоторые коррективы и только потом представить свой проект на суд зрителя.

## Урок 1. Базовые понятия Adobe Premiere. Окна Project, Monitor, Timeline

### Цель занятия

- ❑ Понятие «проекта» в программе Adobe Premiere. Базовые установки проекта.
- ❑ Знакомство с интерфейсом программы.

### Общие сведения о программе

Программа Adobe Premiere позволяет производить нелинейный монтаж. Монтаж фильма в программе происходит в рамках проекта, который создает сама программа. Проекты имеют расширение \*.prproj. В проекте хранятся ссылки на исходные файлы (их принято называть *исходниками*), на смонтированные фрагменты видео и звука, а также на применяемые к ним спецэффекты. Важно не забывать, что исходники в проекте представлены в виде ссылок на их имя и адрес на диске, поэтому при изменении одного из этих параметров Adobe Premiere не сможет автоматически найти требуемый файл и попросит пользователя указать новый путь к нему. Особенно важно помнить об этом при переносе файла проекта с одного компьютера на другой. В соответствии с вашими целями можно создавать проекты с разными параметрами редактирования и качества видео. Смонтированный фильм перезаписывают в нужный вам универсальный видеоформат (выполняется так называемый экспорт файлов), после чего его можно просматривать вне рамок программы Adobe Premiere.

### Предустановки проекта

Приступая к монтажу фильма в программе Adobe Premiere, важно заранее знать, где вы его потом собираетесь демонстрировать, так как от этого будут зависеть установки проекта. Различающиеся параметры настройки программы для импорта исходников, для процесса монтажа и для готового фильма могут существенно удлинить время работы над фильмом. Размер файла цифрового видео зависит от трех составляющих:

- ❑ разрешение кадра в пикселях,
- ❑ частота кадров (количество кадров в секунду),
- ❑ глубина цвета (измеряется в битах).

Эти составляющие нужно учитывать, поскольку от них зависит размер готового файла. Если смонтированное видео предполагается размещать в Интернете, то размер файла должен быть как можно меньше. Если видео планируется в дальнейшем записывать на CD- или DVD-диски, то размер может быть средним. Наибольший размер имеют файлы, предназначенные для телевизионного просмотра.

Для телевизионных программ основные характеристики видео будут следующими:

- ❑ разрешение от 720x480 пикселей и выше;
- ❑ частота кадров в секунду — 25 (в системе PAL) или 30 (в системе NTSC);
- ❑ глубина цвета — 32 бит.

Мультимедийные продукты, содержащие видео, имеют обычно такие характеристики:

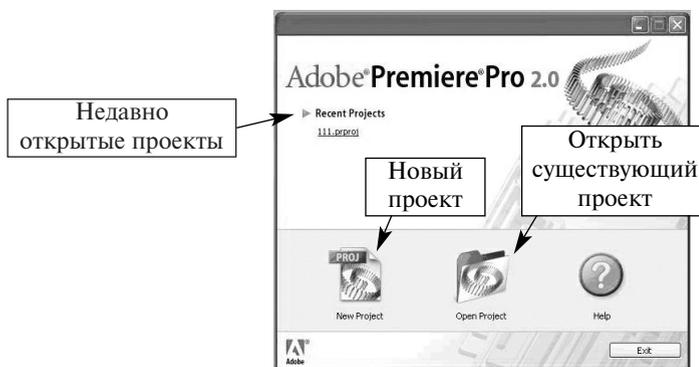
- ❑ разрешение 360x240 пикселей;

- ❑ частота кадров — 15 (в секунду);
- ❑ глубина цвета — 16 бит.

Для размещения видеофайлов в Интернете необходимо, чтобы они были небольшого размера, поэтому часто приходится жертвовать качеством картинки. Обычные параметры видеоизображений в Интернете таковы:

- ❑ разрешение 160x120 или 180x120 пикселей;
- ❑ частота кадров — 10 (в секунду);
- ❑ глубина цвета 8 бит.

При запуске программы появится диалоговое окно, предлагающее вам выбрать работу с новым проектом (New project) или открыть уже существующий проект (Open project). Здесь же содержится ссылка на проекты, находившиеся недавно в работе (Recent project).



**Рис. 1.1.** Окно приветствия

Поскольку мы только начинаем работать в программе, выберем кнопку New project. Далее появится окно с так называемыми предустановками проекта. Вы можете выбрать установки, предложенные по умолчанию (Load Preset), а можете задать свои собственные (Custom Settings).

Итак, рассмотрим уже существующие заготовки для предустановок проекта. Для работы на компьютере, в котором используются видеокарты SD–SDI и HD–SDI, существуют свои готовые предустановки. Это предполагает работу с несжатым видео высокого качества. Такой тип видео имеет большое разрешение и предназначен для трансляции по телевизионным каналам. Предустановка DV-24p позволяет работать с видео, полученным с кинокамеры или имитирующим киноплёнку. Для наших целей наилучшим образом подходит предустановка для работы с цифровым видео, ориентированная для показа в системе PAL. В каждой из предустановок есть возможность выбора стандартного (4:3) или широкого (16:9) экрана. Пока нам будет достаточно выбрать предлагаемый набор предустановок DV-PAL Standard 32 kHz.

Рассмотрим подробнее пользовательские установки. Все их можно разделить на четыре группы (они расположены в левой части окна): общие установки (General), установки захвата видео (Capture), параметры рендеринга (Video rendering) и настройки для каждой вкладки (Sequence) окна монтажа.

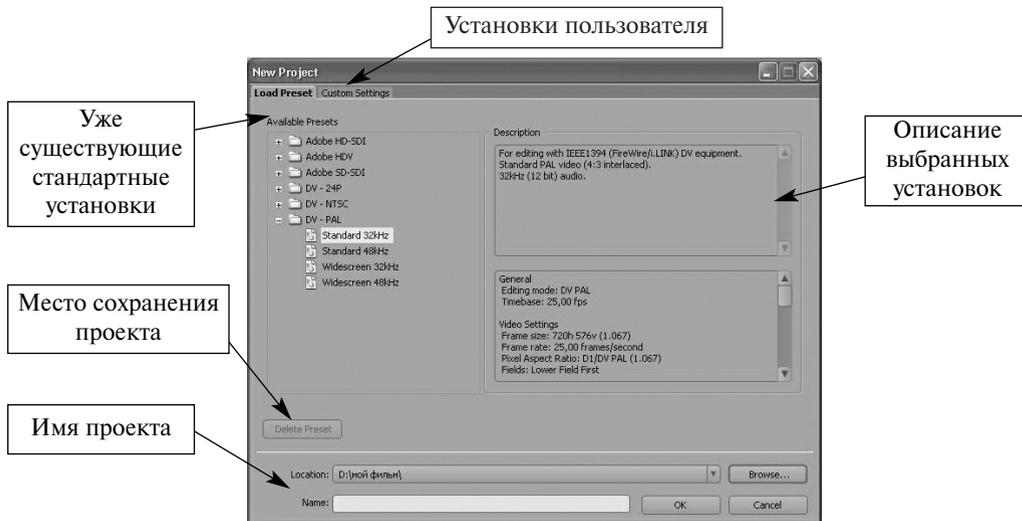


Рис. 1.2. Предустановки проекта

- В зависимости от выбранного вами режима редактирования (Editing mode) возможно изменение тех или иных параметров проекта. Допустим, изменять размер кадра можно только в режиме Desktop. Для всех остальных режимов этот параметр недоступен.

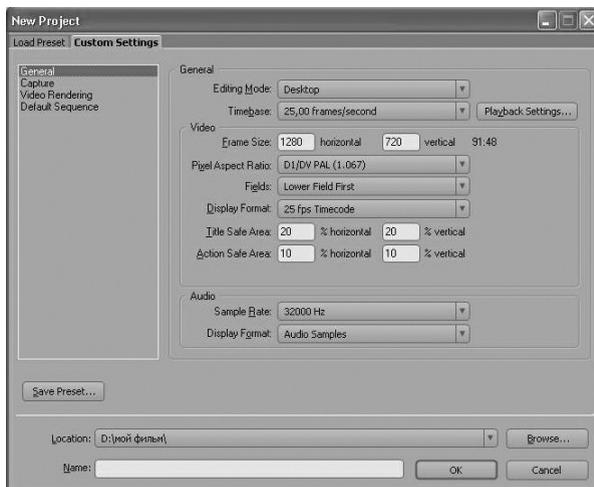
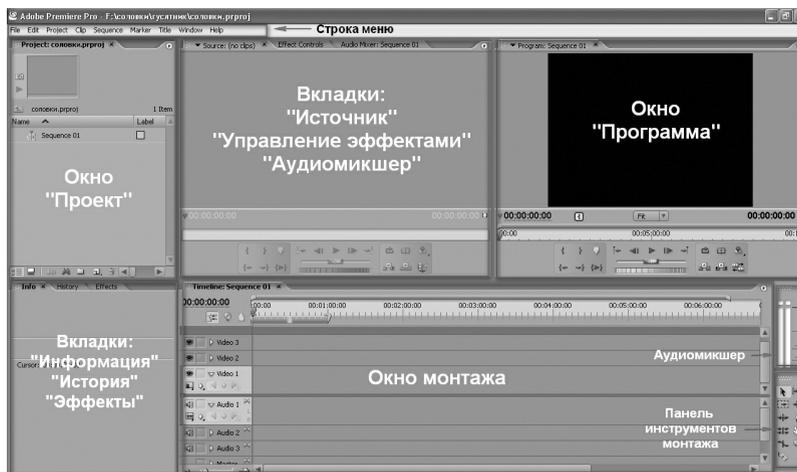


Рис. 1.3. Настройка предустановок проекта пользователем

- ❑ Параметр «Временная база» (Timebase) отражает количество кадров в интервале времени, равном 1 секунде. Значение временной базы зависит от выбранного режима видео: для формата NTSC — 29,97, для PAL и SECAM — 25, для режима DV 24p — от 24 до 60.
  - ❑ Скорость воспроизведения фильма определяется параметром «Частота кадров» (Frame rate). Чтобы избежать потери данных, скорость воспроизведения должна совпадать по значению с временной базой.
  - ❑ «Размер кадра» (Frame size) определяет количество кадров по горизонтали (h) и по вертикали (v).
  - ❑ В списке «Поля» (Fields) важно выбрать следующие параметры в зависимости от ваших целей: если видео предназначено для просмотра на компьютере, то следует выбрать No fields («Нет полей»), если же предполагается просмотр на экране телевизора, то Lower field first или Upper field first (это зависит от модели телевизора). Если статическое изображение на экране телевизора дрожит, попробуйте изменить параметр в списке «Поля».
  - ❑ Во вкладке «Параметры рендеринга» (Video rendering) важно обратить внимание на список «Компрессор» (Compressor). Компрессия (сжатие) используется для уменьшения размера видеофайла. Процесс сжатия может происходить в момент оцифровки видео, во время подготовки файла предварительного просмотра или во время экспорта видео.
- Разобравшись с установками проекта, переходим к знакомству с интерфейсом программы.



**Рис. 1.4.** Интерфейс программы Adobe Premiere

- ❑ В начале работы, до загрузки необходимых вам элементов будущего фильма, все окна пусты.
- ❑ В программе существует три основных окна: «Проект» (Project), «Программа» (Program) и «Монтажный стол» (Timeline). Все остальные окна и вкладки являются дополнительными. Есть еще панели инструментов, которые мы будем рассматривать последовательно, по мере освоения нового материала.

- ❑ Над окнами можно производить все привычные операции: перемещать, изменять размер. Окно может быть активным и неактивным.
- ❑ Работать можно только в активном окне. Для этого нужно щелкнуть левой кнопкой мыши на нужное вам окно, и оно станет подсвечиваться оранжевым контуром.
- ❑ Если на экране отсутствует нужное вам окно или палитра, то нужно обратиться к меню Window и выбрать пункт меню с названием необходимого окна.
- ❑ Каждое окно внутри себя имеет собственное меню, настраивающее работу каждого окна в отдельности. Вход в меню находится в верхней правой части окна и обозначается круглой кнопкой с треугольником внутри.

### Окно Проект (Project)

- ❑ Окно предназначено для работы с файлами-источниками. Здесь они отображаются после помещения (импорта) их в проект и составляют так называемую «библиотеку источников».

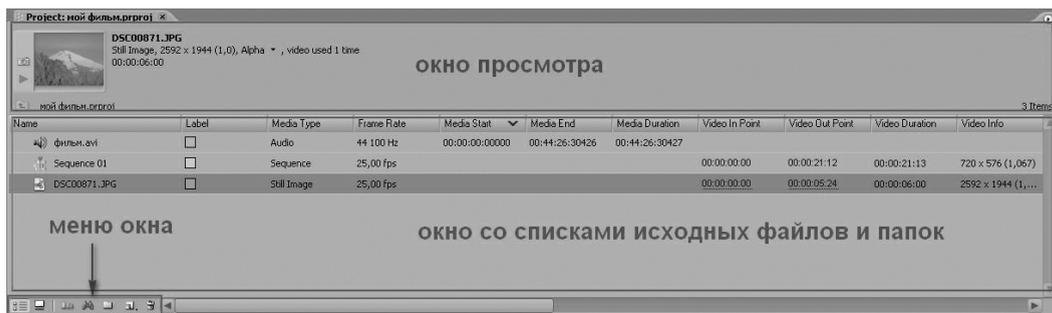
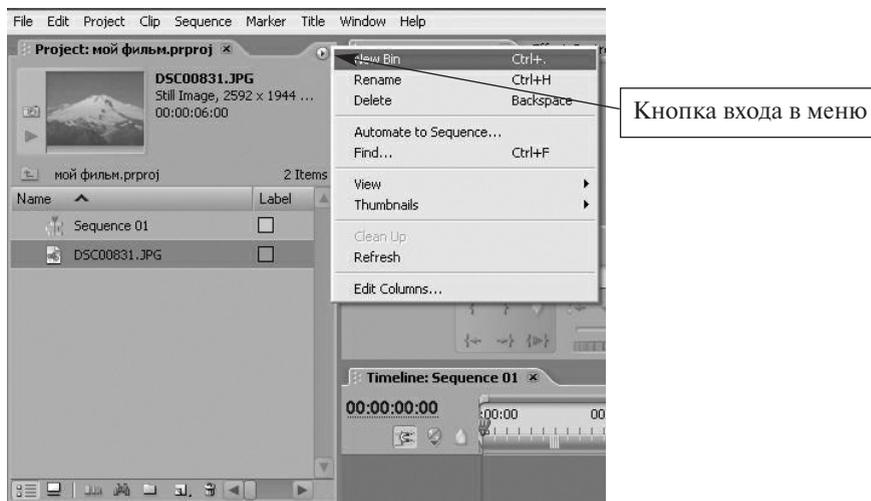


Рис. 1.5. Окно «Проект»

- ❑ В верхней части окна отображается выбранный в данный момент источник и его основные параметры. Рядом с миниатюрой есть кнопка управления просмотром — «Начать/Остановить воспроизведение».
- ❑ В средней части расположен список файлов и папок, которые были загружены в проект в качестве исходного материала. Каждый тип файла имеет свою цветовую метку. Источники можно перемещать по папкам, удалять, переименовывать — так же, как и обычные файлы. Для этого существует графическое меню в левой нижней части окна и всплывающее меню окна «Проект».
- ❑ «Новая корзина» (New Bin) — создать новую корзину. Термин «корзина» соответствует термину «папка», принятому в операционных системах Microsoft Windows. Если щелкнуть по этой кнопке несколько раз, то каждая последующая корзина-папка автоматически вкладывается в предыдущую.
- ❑ «Переименовать» (Rename) — переименовать файл.
- ❑ «Удалить» (Delete) — удалить файл или папку. При этом файл или папка остаются на жестком диске.



**Рис. 1.6.** Меню окна «Проект»

- ❑ «Автоэпизод» (Automate to Sequence) — позволяет автоматически перемещать исходные файлы на монтажный стол в требуемой последовательности.
- ❑ «Найти» (Find) — найти файл или папку.
- ❑ «Вид» (View) — активирует представления клипов в виде списка или иконок.
- ❑ «Эскизы» (Thumbnails) — активирует представление клипов в виде миниатюр.
- ❑ «Очистить» (Clean Up) — очистить содержимое окна.
- ❑ «Обновить» (Refresh) — обновить содержимое окна.
- ❑ «Правка столбцов» (Edit Columns) — редактирование списка колонок с атрибутами файла. Выберите нужный вам параметр и щелкните кнопку «Добавить» (Add).

### Окно «Источник» (Source)

Дважды щелкнув на название клипа, можно просмотреть его содержимое в отдельном окне «Источник» (Source). А можно просто мышкой перетащить клип из окна «Проект» (Project) в окно «Источник» (Source).

- ❑ В окне «Источник» (Source) может находиться сразу несколько клипов. Чтобы просмотреть их и выбрать нужный, нужно щелкнуть на значок выпадающего списка, расположенный рядом с названием окна. Используя команду Close (Закреть) или Close All (Закреть всё), можно очистить окно.
- ❑ Окно служит также для подготовки файла к монтажу. Для этого сначала нужно обозначить с помощью Меню маркеров начальную (начальный маркер) и конечную (конечный маркер) точки фрагмента. Затем, выбрав команду «Вставка» (Insert) или «Наложение» (Overlay), переместить фрагмент в окно монтажа. Файл будет помещен на ту дорожку, которая в данный момент активна в окне «Монтажный стол» (Timeline).



**Рис. 1.7.** Окно «Источник»

Команда «Вставка» обеспечивает помещение фрагмента в последовательность, при этом все клипы, находящиеся справа от вставки, будут сдвинуты вправо на время, равное длине помещаемого фрагмента. Команда «Наложение» помещает клип на соответствующую дорожку, не изменяя при этом общей длины всего фильма. Поскольку панель инструментов окна «Источник» (Source) во многом совпадает с окном «Программа» (Program), более подробно речь об этом пойдет на следующем уроке.

### Окно «Программа» (Program)

Служит для просмотра находящегося в монтаже или уже готового материала. Более подробно с инструментами этого окна мы ознакомимся на следующем уроке.



**Рис. 1.8.** Окно «Программа»

### Окно «Монтажный стол» (Timeline) или Окно монтажа

Окно, служащее для визуального монтажа клипов. Видео- и аудиоклипы размещаются по соответствующим дорожкам вдоль временной шкалы (линейки времени) в нужной последовательности. Поместить файлы на монтажный стол можно тремя способами:

1. Перетащить нужный файл мышкой, удерживая нажатой левую кнопку, из окон «Проект» (Project), «Программа» (Program), «Источник» (Source).
2. Автоматически из окна «Проект» (Project), используя команду «Автоэпизод» (Automate to Sequence).
3. Автоматически из окна «Программа» (Program), используя команды «Вставка» (Insert) или «Наложение» (Overlay).

Монтажный стол служит также для создания переходов между клипами, создания видео- и аудиоэффектов.



**Рис. 1.9.** Монтажный стол

- ❑ Видеофайлы помещаются на дорожки Video 1, 2, 3...
- ❑ Аудиофайлы размещаются на дорожках Audio 1, 2, 3...
- ❑ При перемещении источников на монтажный стол программа автоматически создает так называемую рабочую область, для которой просчитывается предварительный просмотр. Запустить предварительный просмотр можно, нажав клавишу Enter или обратившись к пункту меню Эпизод (Sequence) и выбрав пункт меню «Сглаживание рабочей области» (Render Work Area).
  - ❑ Если область предварительного просмотра выделена красной полосой, это значит, что программе необходимо создать файл предварительного просмотра (запускаются так называемые процессы рендеринга или компиляции). Для этого нужно нажать клавишу Enter.
  - ❑ Если область предварительного просмотра выделена зеленым цветом, это значит, что компиляции не требуется и программа готова воспроизвести файл в режиме реального времени.
  - ❑ Можно менять область предварительного просмотра по своему желанию. Для этого нужно передвигать саму полосу за центр либо двигать в нужную сторону маркер по краям. Двойной щелчок на полосе рабочей области автоматически увеличивает ее таким образом, что видна вся последовательность файлов.

- ❑ Текущее положение курсора отмечается как вертикальной линией на дорожке, так и в числовом формате (временной код) в верхнем левом углу в формате часы:минуты:секунды:кадры (например, 00:02:32:15). Щелкнув левой кнопкой мыши на табло с указанием текущего положения курсора, можно ввести с клавиатуры нужный временной код, и тогда курсор переместится в указанное место.
- ❑ В левом нижнем углу можно настроить масштаб отображения линейки времени в зависимости от длительности фильма и конкретных задач, потянув в нужную сторону за бегунок или нажав кнопки увеличения или уменьшения масштаба отображения.
- ❑ Окно содержит одну или несколько последовательностей (Sequence). Каждая последовательность имеет свой номер и отображается в виде вкладок окна «Монтажный стол» (Timeline).

### Примерные вопросы для контроля

1. Что можно понимать под термином «проект» для программы Adobe Premiere?
2. Какие параметры проекта вы знаете? На что они влияют?
3. Какие окна существуют в программе Adobe Premiere и для чего они предназначены?
4. Как просмотреть исходные файлы в программе Adobe Premiere?
5. Для чего служит окно «Монтажный стол» (Timeline)? Почему его можно назвать самым главным?

## Урок 2. Импорт и экспорт файлов

### Цель занятия

Познакомить учащихся с командами Import и Export.

### Импорт файлов

Для помещения исходных файлов в проект необходимо воспользоваться командой «Импорт» (Import) пункта меню «Файл» (File). Чтобы избежать возникновения возможных проблем, напомним, что лучше будет скопировать все исходники в одну папку и на протяжении всей работы над проектом не перемещать их в другое место на диске и не переименовывать. Такое требование связано с тем, что Adobe Premiere не загружает в проект сами исходники, а хранит только ссылки на них. В противном случае объем проекта был бы чрезмерно большим.

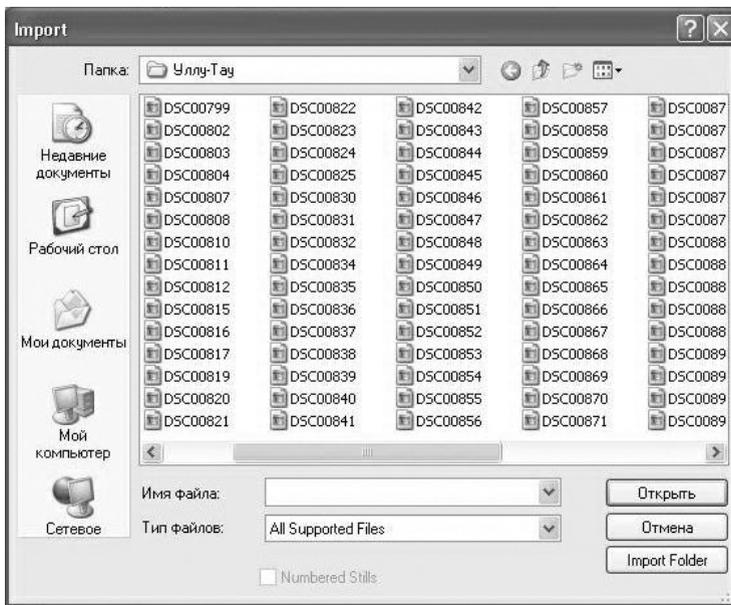


Рис. 2.1. Команда «Импорт»

- В диалоговом окне «Импорт» (Import) можно выбрать один или несколько необходимых файлов. Если требуется выбрать некую последовательность, то это можно сделать,

удерживая клавишу Shift и выбирая левой кнопкой мыши первый и последний файлы последовательности. Если требуется выбрать несколько разрозненных файлов, то для этого удерживают нажатой клавишу Ctrl.

- Можно загрузить в проект папку целиком. Для этого воспользуйтесь кнопкой Import Folder (Импортировать папку).
- После загрузки файлов и папок в проект они появятся в окне «Проект» (Project).

## Экспорт фильма

Смонтированный фильм может быть записан на пленку, CD- или DVD-диск или просто перезаписан в один из общепринятых универсальных видеоформатов. Для этого необходимо войти в меню Файл (File), выбрать пункт меню «Экспорт» а «Фильм» (Export a Movie). Чтобы команда «Экспорт» (Export) стала доступна, необходимо, чтобы окно «Монтажный стол» (Timeline) было активным.

- Для просмотра параметров готового фильма нужно выбрать в диалоге «Экспорт» (Export) кнопку Settings («Установки»), после чего откроется окно Export Settings («Установки экспорта»). В закладках «Общие», «Видео» и «Аудио» можно выбрать нужные параметры итогового фильма.
  - Формат будущего файла. Поскольку мы работаем с цифровым видео, то выбираем формат DV.
  - Какая область окна «Монтажный стол» (Timeline) включается в экспорт (вся последовательность (Entire Clip) или только рабочая область (In to Out)).
  - Режим воспроизведения видео (телевизионный формат (в нашем случае – PAL), размер кадра (Frame Size), количество кадров (Frame Rate)).

Очень удобно производить экспорт через специальную встроенную программу Adobe Media Encoder (меню «Файл» (File)). Выбирая окончательный формат фильма, здесь можно настраивать практически любые его характеристики.

- Окончательный формат фильма (MPEG1, MPEG2, Micromedia Flash Video, Quick Time, Real Media). Обратите внимание, что в зависимости от выбранного вами формата изменяются такие ключевые характеристики изображения, как размер кадра, частота кадров, частота звука, используемая компрессия. Общий обзор установок экспорта находится под заголовком Summary.
- «Кодек» (Video Codec) для сжатия фильма, который зависит от выбранного первоначально формата фильма. Использование данного инструмента позволит записать полтора-два часа фильма на один компакт-диск без существенной потери качества.
- Битрейт (Bitrate Mode) – количество информации, выделяемой для записи звука и видео. Чем больше величина битрейта, тем лучше качество фильма и больше его размер. Предпочтительно использовать параметр Variable Unconstrained (Переменный битрейт). В этом случае величина битрейта изменяется в зависимости от качества картинки.

**Примерные вопросы для контроля**

1. Что такое «исходник»?
2. Как импортировать файлы в проект? Можно ли для этого воспользоваться командой «Орп» («Открыть»)?
3. Почему при импорте файлов в проект программа Adobe Premiere сохраняет лишь ссылки на них, а не сами файлы?
4. Для чего используется команда «Экспорт»? Обязательно ли экспортировать готовый фильм?

## Практическая работа «Первые шаги»

### Что надо уметь, чтобы выполнить задание

- ❑ работать с цифровой камерой;
- ❑ иметь представление об интерфейсе программы Adobe Premiere;
- ❑ создавать проект, импортировать файлы, помещать исходники в окно монтажа и экспортировать готовый проект.

### Задание

1. Подготовить исходники, то есть сделать фоторепортаж на любую интересную вам тему. Это могут быть как собственные фотографии, так и подборка картинок из Интернета. Важно, чтобы картинки отражали некую общую идею («Мой любимый исполнитель», «Моя улица», «Моя школа», «Летнее путешествие» и т. д.). Подобрать небольшой музыкальный отрывок, который будет сопровождать изображение.
2. Создать проект в программе Adobe Premiere. При создании проекта нужно учитывать, что смонтированный фильм предполагается демонстрировать на компьютере.
3. Загрузить исходники в проект и просмотреть их в окне предварительного просмотра.
4. Составить монтажный лист, расположив исходные файлы в соответствии с общим замыслом и правилами монтажа. Длительность одного статического изображения на экране — произвольная.
5. Переместить исходники в окно монтажа.
6. Провести рендеринг проекта и просмотреть полученный результат в окне «Программа».
7. Если никаких изменений вносить не требуется, экспортировать фильм в формат Microsoft AVI, разрешением 360x240 пикселей.

### Советы по выполнению

- ❑ Все исходные файлы и сам проект лучше помещать в одну папку, созданную специально под проект.
- ❑ Изменить размер кадра можно во вкладке пользовательских настроек окна предустановок проекта. Свои настройки можно сохранить, нажав кнопку Save Preset, чтобы использовать их в дальнейшем.
- ❑ Фотографии часто бывает полезно просмотреть в виде миниатюр, чтобы точнее определить их логическую последовательность в фильме.
- ❑ Вспомните про правила монтажа. Какие кадры лучше всего состыкуются между собой (важны цвет, направление движения в кадре, крупность плана)?
- ❑ Для того чтобы статическое изображение в кадре не искажалось и отображалось полностью, необходимо выделить нужный файл на «Монтажном столе» (Timeline), нажать левую кнопку мыши и установить флажок у параметра Scale to frame size.

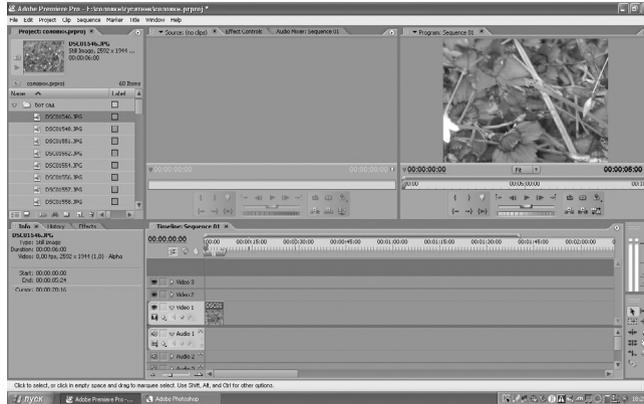


Рис. 1. Выбранный источник не полностью отображается в окне «Программа»

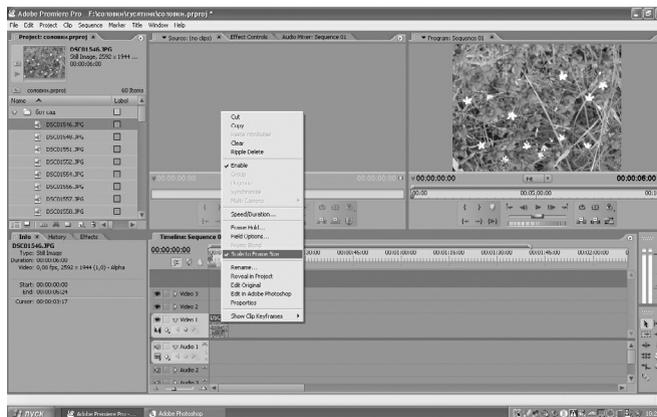


Рис. 2. Выбранный источник полностью отображается в окне «Программа»

- Не забывайте, что у ленты времени в верхней части окна «Монтажный стол» (Timeline) есть свой масштаб. Его можно изменить, воспользовавшись кнопками увеличения/уменьшения масштаба в левой нижней части окна.
- Для видеозображений и статических файлов предназначены дорожки Video, для звуковых файлов — дорожки Audio.

### Урок 3. Основные инструменты монтажа в окнах «Программа» (Program), «Источник» (Source) и «Монтажный стол» (Timeline)

#### Цель занятия

Познакомить учащихся с основными инструментами для монтажа в окнах «Программа» (Program) и «Монтажный стол» (Timeline).

#### Окно «Программа» (Program)

Служит для просмотра находящегося в монтаже или уже готового материала. Кадр, отображаемый в окне, соответствует положению курсора в окне «Монтажный стол» (Timeline).

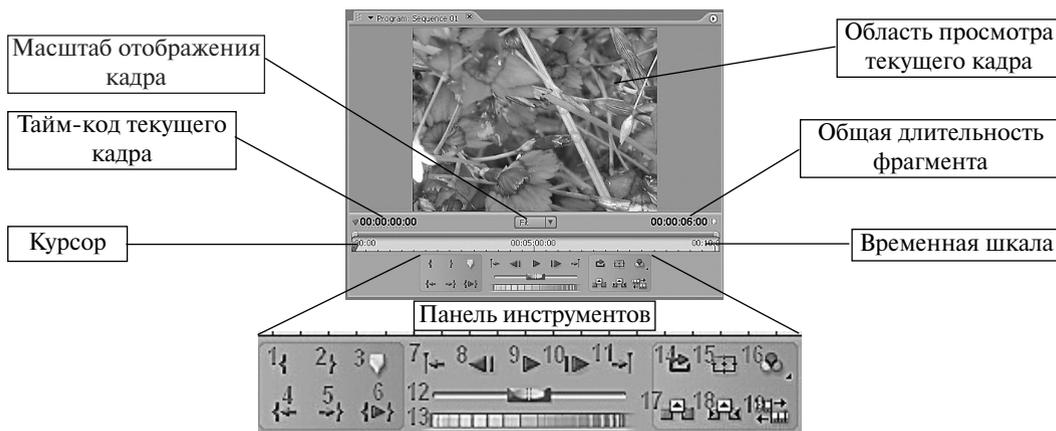


Рис. 3.1. Окно «Программа»

- 1. Установка входящего маркера.** Служит для маркировки начала фильма или какого-либо фрагмента.
- 2. Установка выходного маркера.** Служит для маркировки окончания фильма или какого-либо фрагмента.
- 3. Установка нумерованного маркера.** Может служить для отметки необходимых фрагментов фильма. Обратите внимание, что все маркеры, установленные в окне «Программа» (Program), автоматически переносятся в окно «Монтажный стол» (Timeline). Если навести курсор мыши на значок нумерованного маркера в окнах «Программа» (Program) или «Монтажный стол» (Timeline) и затем щелкнуть правой кнопкой мыши, появится выпадающее меню маркеров.
- 4. Переместить курсор к входному маркеру.** Служит для быстрого перемещения к началу фильма или к фрагменту, отмеченному входным маркером.

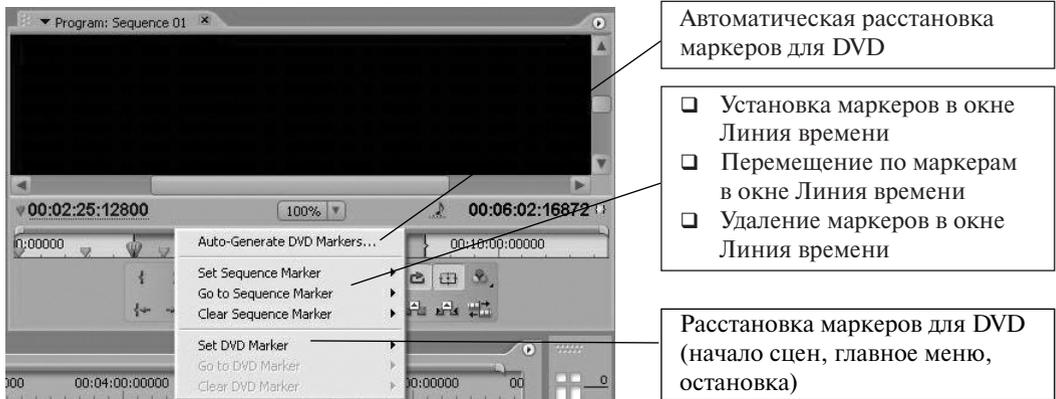


Рис. 3.2. Меню маркеров окна «Программа»

5. **Переместить курсор к выходному маркеру.** Служит для быстрого перемещения в конец фильма или фрагменту, отмеченному выходным маркером.
6. **Проиграть клип от входящего до выходящего маркера.**
7. **Переход к предыдущей точке редактирования** от текущей позиции курсора.
8. **Переход к предыдущему кадру.**
9. Начать **воспроизведение фрагмента от входного маркера.** Это действие запускается также нажатием клавиши «пробел». После начала воспроизведения эта же кнопка (или клавиша «пробел») повторным нажатием обеспечивает остановку воспроизведения.
10. **Перейти к следующему кадру.**
11. **Переход к следующей точке редактирования** от текущей позиции курсора.
12. **Ползунковый регулятор,** позволяющий перемещаться по фильму с разной скоростью.
13. **Полоса протяжки.** Служит для перемещения по всей длине клипа.
14. **Циклическое воспроизведение** фильма от начального до конечного маркера.
15. На миниатюре кадра появляются так называемые **безопасные границы** для действий и надписей. Все, что находится внутри этих границ, будет гарантированно отображаться на экране. Рамки безопасных границ предназначены только для удобства пользователя и не будут отображаться в итоговом фильме.
16. Нажав на маленький треугольник в нижнем правом углу кнопки, получите выпадающее **меню для настройки изображения** в окне «Программа» (Program). Верхняя часть окна предназначена для отображения параметров прозрачности, яркости и цветовой модели изображения. Средняя часть определяет качество видео, отображаемого в окне «Программа» (Program), — наивысшее, черновое и динамическое (изменяющееся в зависимости от характеристики видео). Параметр Playback Settings позволяет настроить параллельное с окном «Программа» (Program) отображение картинки на внешнем устройстве.
17. **Удаление клипа** из окна «Монтажный стол» (Timeline) без изменения общей длины всей последовательности.

- 18. Удаление клипа из окна «Монтажный стол» (Timeline) со сдвигом всей остальной последовательности влево.
- 19. Включает режим тримминга. Этот режим позволяет визуально произвести стыковку кадров двух находящихся рядом фрагментов.

### Окно «Монтажный стол» (Timeline)

Как уже отмечалось на предыдущем уроке, это основное окно программы Adobe Premiere, так как именно в нем происходит в основном процесс монтажа. Рассмотрим подробнее его основные элементы.

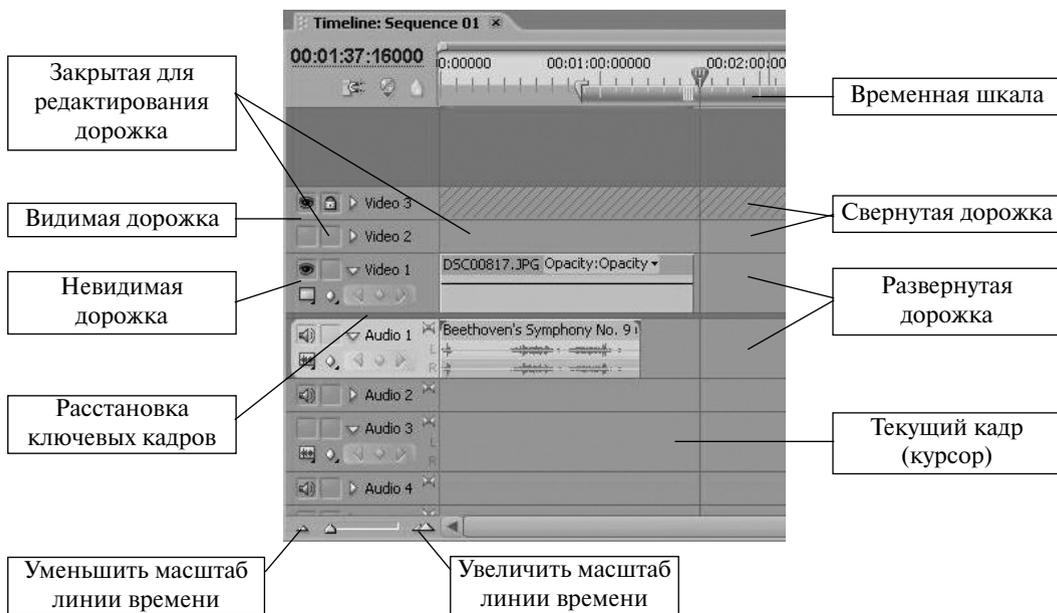


Рис. 3.3. Окно «Монтажный стол»

Окно «Монтажный стол» (Timeline) связано с окном «Программа» (Program) отображением текущего кадра фильма. В окне «Монтажный стол» (Timeline) курсор находится на том кадре, чье отображение в данный момент идет в окне «Программа» (Program).

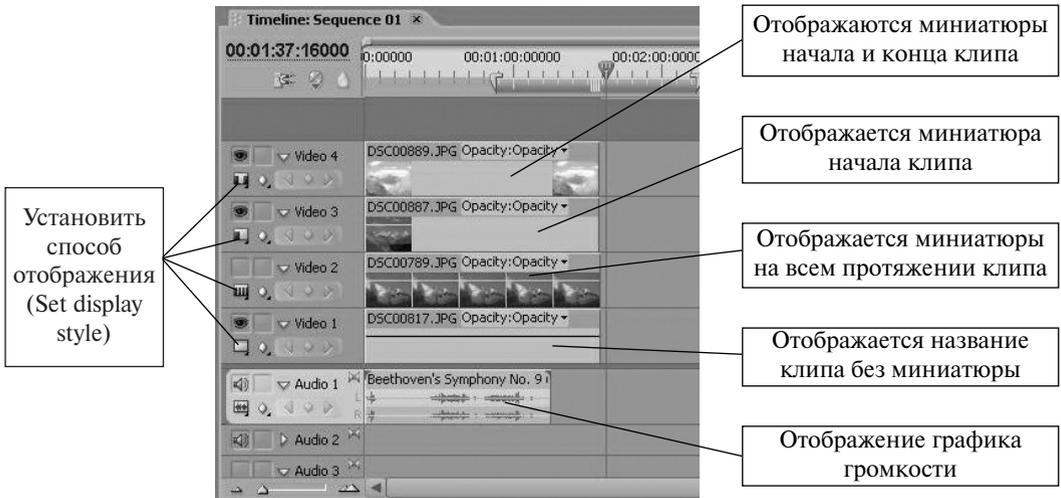
Дорожки (или треки) окна Монтажный стол (Timeline) идут вдоль шкалы времени. Дорожки предназначены для размещения изображений (видеодорожки) и звуков (аудиодорожки). В Adobe Premiere может быть бесконечное число видео- и аудиодорожек. Клипы, расположенные на треке с более высоким номером, накладываются на нижележащий трек. Таким образом, треки представляют собой слои, для каждого из которых (кроме самого первого, нижнего) может быть настроен необходимый режим прозрачности. Чтобы добавить дорожку, надо зайти в пункт меню «Последовательность» (Sequence) и выбрать команду «Добавить дорожку» (Add

track). Команда добавления или удаления трека также появится, если навести курсор мыши на название дорожки и нажать правую кнопку, а затем в выпадающем меню выбрать команду «Добавить дорожку» (Add track). В появившемся диалоговом окне нужно будет указать количество добавляемых дорожек. Для удаления дорожек выберите из меню «Последовательность» (Sequence) или из выпадающего меню команду «Удалить дорожки» (Delete Tracks) и укажите количество дорожек для удаления. Помните, что вместе с дорожкой удаляется и все ее содержимое.

Для переименования дорожки рядом с ее названием (например, Video2) щелкните правой кнопкой мыши и из выпадающего меню выберите команду «Переименовать» (Rename).

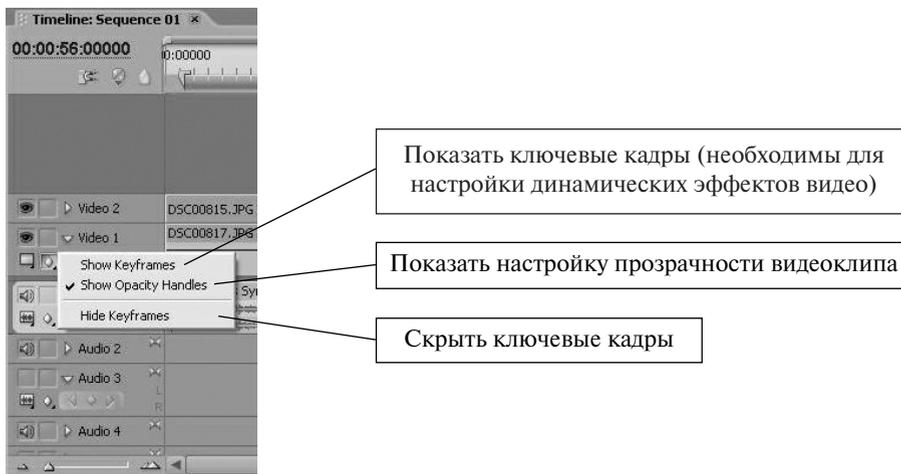
В заголовке каждой дорожки есть несколько параметров, позволяющих настроить вид каждой из них.

- ❑ включения или выключения трека (Toggle track output). Если трек «включен», то кнопка содержит изображение глаза (для видеодорожек) или динамика (для аудиодорожек). Если трек включен, то это означает, что его содержимое включено в фильм, если выключен — исключено из фильма.
- ❑ Режим открытия или закрытия трека (Toggle track lock). Если трек открыт, то есть доступен для редактирования, то кнопка не содержит никакого изображения — она пуста. Если трек закрыт для редактирования, то в поле кнопки отображается замок, а сама дорожка отмечается штриховкой. В этом случае никаких правок в клипы на дорожке вносить нельзя, но сама она включается в предварительный просмотр.
- ❑ Кнопка для установки способа отображения видеофрагментов на треке (Set display style). Для установки требуемого стиля нужно нажать на маленький треугольник, расположенный в нижнем правом углу кнопки.



**Рис. 3.4.** Способ отображения файлов-источников в окне монтажа

- ❑ Для аудиодорожек возможно отображение графика громкости (Show waveform) или просто имени файла.
- ❑ Показать ключевые кадры (Show keyframes). Нажав на маленький треугольник, расположенный в нижнем правом углу кнопки, получаем выпадающее меню.

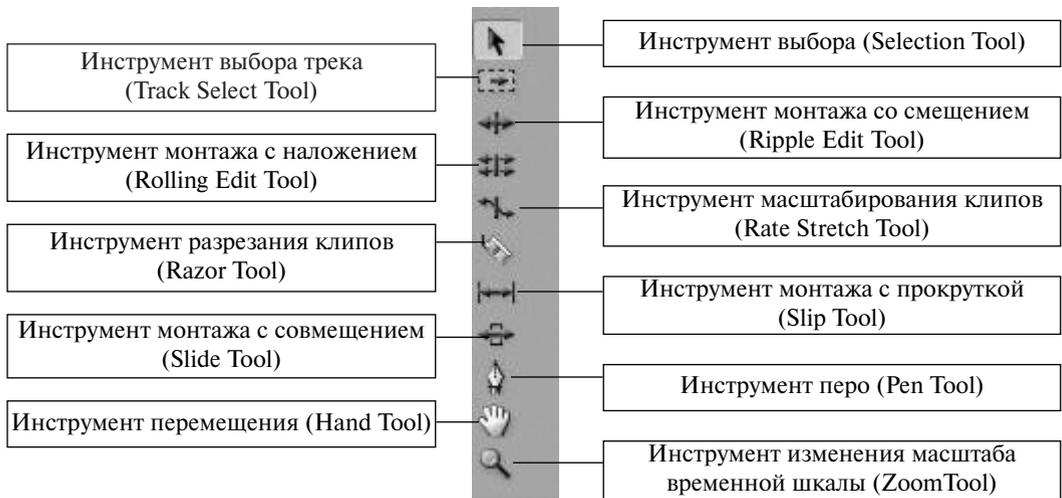


**Рис. 3.5.** Расстановка ключевых кадров в окне монтажа

- ❑ Развернуть или свернуть трек (Collapse/Expand Track). Белый треугольник рядом с названием трека, развернутый вправо, означает свернутый трек, треугольник, направленный вниз, — развернутый трек.
- ❑ Расстановка/удаление ключевых кадров (Add/Remove Keyframes). Чтобы задать ключевой кадр, нужно установить курсор в нужное место трека и нажать на белую круглую кнопку «Расстановка/Удаление ключевых кадров» (Add/Remove Keyframes). На дорожке появится белый круг, обозначающий ключевой кадр. Белые треугольные кнопки, расположенные с двух сторон от центральной, позволяют перемещаться по ключевым кадрам.

При монтаже одно из самых востребованных действий над клипами — это так называемая обрезка клипов, когда из большого клипа вам нужно выбрать небольшой фрагмент и поместить его в окно «Монтажный стол» (Timeline) для последующей работы. В этом случае при просмотре исходного файла в окне «Источник» (Source) отмечается входным маркером начало фрагмента и выходным маркером — его окончание. Затем выделенный фрагмент перемещаете мышкой на дорожку в окно «Монтажный стол» (Timeline) или используете команды «Вставка» (Insert) или «Наложение» (Overlay) окна «Источник» (Source). В дальнейшем можно менять начало или конец выбранного фрагмента непосредственно в окне «Монтажный стол» (Timeline).

Для монтажа клипов непосредственно в окне Монтажный стол (Timeline) существует специальная панель с инструментами. Рассмотрим ее подробнее.



**Рис. 3.6.** Инструменты монтажа

- ❑ Инструмент выбора (Selection Tool) позволяет выделить один клип, трек, сделать активным какое-либо из окон.
- ❑ Инструмент выбора трека (Track Select Tool) позволяет выбрать все клипы на дорожке, которые расположены правее текущего положения курсора.
- ❑ Инструмент монтажа со смещением (Ripple Edit Tool). В этом случае при вставке или удалении клипа происходит изменение длительности всей последовательности в большую или меньшую сторону на величину, равную длительности помещенного или удаленного клипа.
- ❑ Инструмент монтажа с наложением (Rolling Edit Tool). При вставке клипа методом наложения общая длительность всей последовательности сохраняется, однако изменяется граница между клипами за счет наложения одного клипа на другой.
- ❑ Инструмент масштабирования клипов (Rate Stretch Tool) изменяет длительность клипов за счет скорости воспроизведения. Следует осторожно применять этот инструмент для редактирования, чтобы избежать потери качества исходного материала.
- ❑ Инструмент разрезания клипов (Razor Tool) делит один клип на два.
- ❑ Инструмент монтажа с прокруткой (Slip Tool) изменяет входной и выходной маркеры редактируемого клипа. Длительность самого клипа при этом не изменяется.
- ❑ Инструмент монтажа с совмещением (Slide Tool) изменяет входной и выходной маркеры за счет наложения на соседние клипы.
- ❑ Инструмент «Перо» (Pen Tool).
- ❑ Инструмент перемещения (Hand Tool) по рабочей области окна «Монтажный стол» (Timeline).
- ❑ Инструмент изменения масштаба временной шкалы (Zoom Tool). При одновременном нажатии кнопки Alt уменьшает масштаб.

Часто бывает необходимо редактировать отдельно видеоряд и звуковую дорожку, что не всегда возможно, если видео- и аудиофайлы связаны между собой (в окне «Линия времени» (Timeline) они отображаются одинаковым цветом). Чтобы разъединить звук и видео, необходимо выделить требуемые файлы, выбрать меню «Клип» (Clip) и выбрать команду Unlink.

### Примерные вопросы для контроля

1. Для каких функций в программе служат окна Программа (Program), Источник (Source) и Линия времени (Timeline)?
2. В каких окнах можно производить монтаж? Почему для этого в программе предусмотрено два окна?
3. Что такое маркеры клипа? Для чего они предназначены? Опишите алгоритм расстановки маркеров. Какие окна и команды нужно для этого использовать?
4. Что такое «дорожка окна «Монтажный стол»? Какие виды дорожек Вы знаете? Опишите алгоритм создания новой дорожки.
5. Какие бывают режимы дорожек? Каким целям они служат?
6. Назовите инструменты монтажа. Опишите алгоритм работы с каким-либо инструментом.

## Практическая работа «Видео и музыка»

### Что надо уметь, чтобы выполнить задание

- создавать проект в программе Adobe Premiere;
- импортировать исходники;
- знать инструменты монтажа для окон «Источник» (Source), «Программа» (Program) и «Монтажный стол» (Timeline).

### Задание

Подготовить исходники: снять несколько 10-15-секундных видеороликов на тему «Мой школьный день». Звук с камеры нам не понадобится, поэтому нужно будет подобрать подходящее музыкальное сопровождение. И, наконец, смонтировать фильм длительностью не более 20 секунд.

### Советы по выполнению

- При создании исходников помните, что содержание фильма должно быть интересно не только автору, но и зрителям. Определите целевую аудиторию фильма: одноклассники, преподаватели, родители. Для каждой из этих групп смысл и содержание фильма будет разным. Одноклассникам можно показать, как весело проходит день, учителям и родителям будет приятно увидеть опрятного и прилежного ученика.
- Поскольку в фильме не нужно использовать звук с камеры, то при захвате видео с камеры на компьютер можно загружать только изображение.
- Процесс захвата видео с камеры можно выполнить при помощи программы Adobe Premiere. Программа поддерживает интерфейс IEEE-1394, для которого не требуется установки дополнительных драйверов. Необходимо подключить камеру к компьютеру через специальный кабель, открыть программу, создать проект с необходимыми вам установками, зайти в меню «Файл» (File) и выбрать команду «Захват» (Capture). Чтобы начать захват видео в проект, нажмите клавишу «Воспроизведение/Стоп» (Play/Stop). Загруженные таким образом клипы сразу появятся в окне «Проект» (Project).
- Если вы загружаете видео с камеры при помощи другой программы, убедитесь, что создаваемый в этом случае ролик будет в формате, понимаемом программой Adobe Premiere.
- Монтаж видеофрагментов можно производить как в окне «Источник» (Source), так и в окне «Монтажный стол» (Timeline).
- Чтобы перенести видеофрагмент из окна «Источник» (Source) в окно «Монтажный стол» (Timeline), необходимо выделить мышкой ту дорожку в окне «Монтажный стол» (Timeline), на которую вы хотите поместить фрагмент.
- Выберите удобный масштаб для монтажа.
- Не забывайте делать рендеринг в процессе работы над фильмом.
- Не забывайте сохранять проект.

## Урок 4. Видео- и аудиопереходы

### Цель занятия

Познакомить учащихся с понятием перехода и возможностями программы Adobe Premiere, предоставляемыми для использования и редактирования переходов. Дать представление об общих правилах использования переходов в видео- и аудиоклипах.

### Понятие перехода

Переходом в программе Adobe Premiere называется особый эффект, который применяется при смене одного изображения (или звукового фрагмента) на другой. До сегодняшнего урока мы монтировали клипы «в стык»: то есть как только заканчивался один видеоклип, сразу начинался другой. Довольно часто можно увидеть, как одно изображение плавно переходит в другое либо смена картинки происходит за счет эффекта перелистывания страницы, или «шторок», или вытеснения и т. д. Программа Adobe Premiere предлагает несколько десятков разных переходов. Вкладка окна, содержащего переходы, называется «Эффекты» (Effects). Переходы здесь представлены двумя типами: папка «Видеопереходы» (Video Transitions) и папка «Аудиопереходы» (Audio Transitions). Рассмотрим сначала переходы, предназначенные для монтажа видеофайлов. Для этого нужно выбрать список «Видеопереходы» (Video Transitions).

### Видеопереходы

При нажатии на белый треугольник рядом с названием «Видеопереходы» (Video Transitions) появится список предлагаемых программой видеопереходов. Они разложены в папки по видам.



Рис. 4.1. Папка видеопереходов

Рассмотрим основные виды переходов.

1. 3D Motion — создает пространственный эффект смены одного изображения другим. Например, вот так выглядит переход Flip Over:



Первый фрагмент

Начало перехода

Конец перехода

Второй фрагмент

2. Dissolve — группа переходов, обеспечивающих плавное растворение одного изображения и появление второго. Переход Cross Dissolve будет выглядеть так:



Первый фрагмент

Переход

Второй фрагмент

3. GPU Transitions — группа переходов, обеспечивающих переход от одного фрагмента к другому при помощи создания эффекта анимации. Рассмотрим эту группу на примере перехода Sphere:



Первый фрагмент

Начало перехода

Конец перехода

Второй фрагмент

4. Iris — группа переходов, где на фоне первого клипа появляется некая вырезка, через которую просвечивает изображение второго фрагмента. Например, так работает переход Iris Diamond:



Первый фрагмент

Переход

Второй фрагмент

- 5. Map — группа эффектов, работающих с цветностью и яркостью двух фрагментов.
- 6. Page Peel — группа переходов, создающих эффект переворачивания страницы с одного фрагмента на другой. Эффект Page Peel:

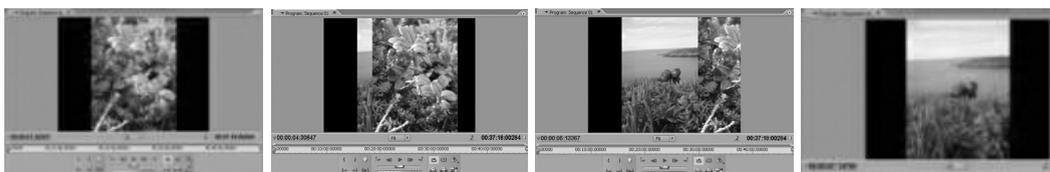


Первый фрагмент

Переход

Второй фрагмент

- 7. Slide — группа переходов, имитирующих смену слайдов. Эффект Push:



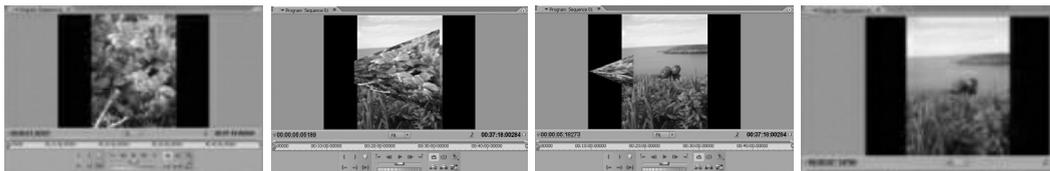
Первый фрагмент

Начало перехода

Конец перехода

Второй фрагмент

- 8. Special Effects — группа эффектов, служащих для задания параметров наложения одного видеофрагмента на другой.
- 9. Stretch — группа эффектов, обеспечивающих переход за счет искажения картинки. Например, вот так работает переход Funnel:



Первый фрагмент

Начало перехода

Конец перехода

Второй фрагмент

- 10. Wipe — группа переходов, создающих эффект вытеснения первого фрагмента вторым. Например, переход Pinwheel:



Первый фрагмент

Переход

Второй фрагмент

**11. Zoom** — группа эффектов, применяющих эффект масштабирования при смене фрагментов. Рассмотрим один из эффектов этой группы Zoom Boxes:



Первый фрагмент

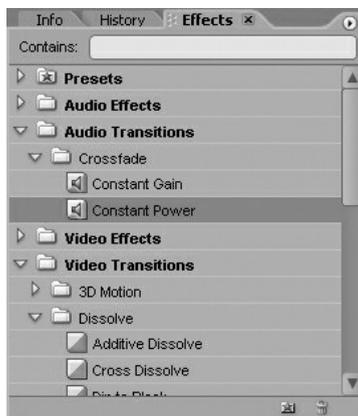
Переход

Второй фрагмент

Более подробную информацию о каждом из переходов можно найти в соответствующем разделе помощи.

## Аудиопереходы

Переходы, которые используются для связи аудиофрагментов фильма, расположены в папке «Аудиопереходы» (Audio Transitions).



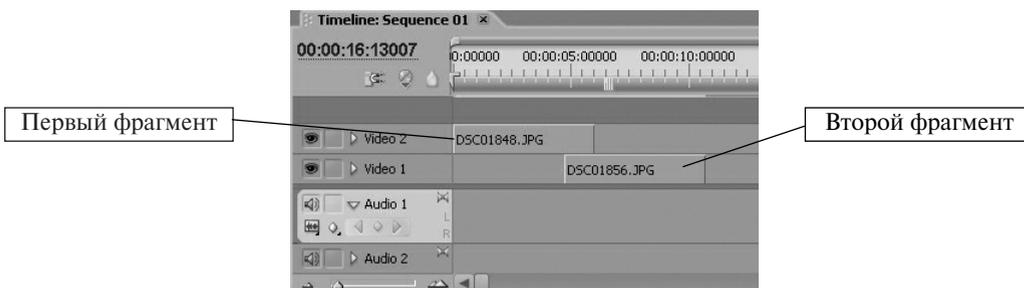
**Рис. 4.2.** Папка «Аудиопереходы»

В папке «Аудиопереходы» (Audio Transitions) находится только одна папка Перекрестное затухание (Crossfade), которая содержит два аудиоперехода.

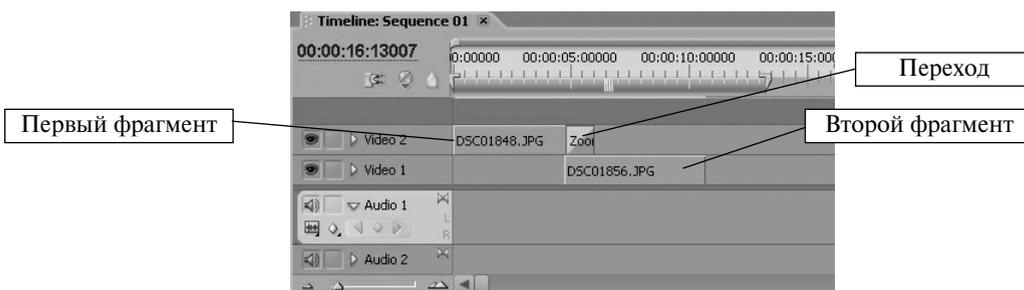
- «Постоянное увеличение» (Constant Gain) позволяет плавно перейти от одного аудиофрагмента к другому без изменения громкости звука.
- «Постоянное усиление» (Constant Power) сначала начинает уменьшать громкость первого фрагмента так, что к концу перехода он вовсе перестает звучать. Второй фрагмент в начале перехода не слышен вовсе, но по мере затухания первого фрагмента громкость второго увеличивается и к концу перехода он начинает звучать в полном объеме.

## Настройки переходов

Чтобы использовать переход при монтаже, нужно щелкнуть мышью на названии требуемого перехода во вкладке «Видеопереходы» (Video Transitions) или «Аудиопереходы» (Audio Transitions) и, удерживая нажатой левую кнопку мыши, перетащить переход в окно «Монтажный стол» (Timeline). При этом фрагменты, между которыми предполагается использование перехода, лучше размещать на разных дорожках.



**Рис. 4.3.** Размещение исходников в окне монтажа для создания между ними перехода

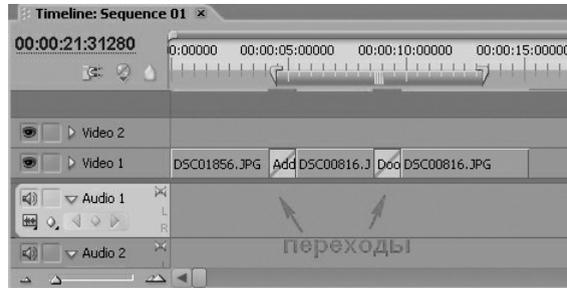


**Рис. 4.4.** Добавление перехода

При таком размещении клипов на дорожках важно помнить, что треки воспроизводят содержимое по принципу слоеного пирога, то есть границы двух расположенных на соседних дорожках клипов должны перекрываться. И тогда переход, начинающийся на последних секундах первого фрагмента, одновременно будет по временной шкале совпадать с первыми секундами второго клипа. В противном случае в начале или конце перехода вместо требуемого исходного или конечного изображения можно получить черный экран.

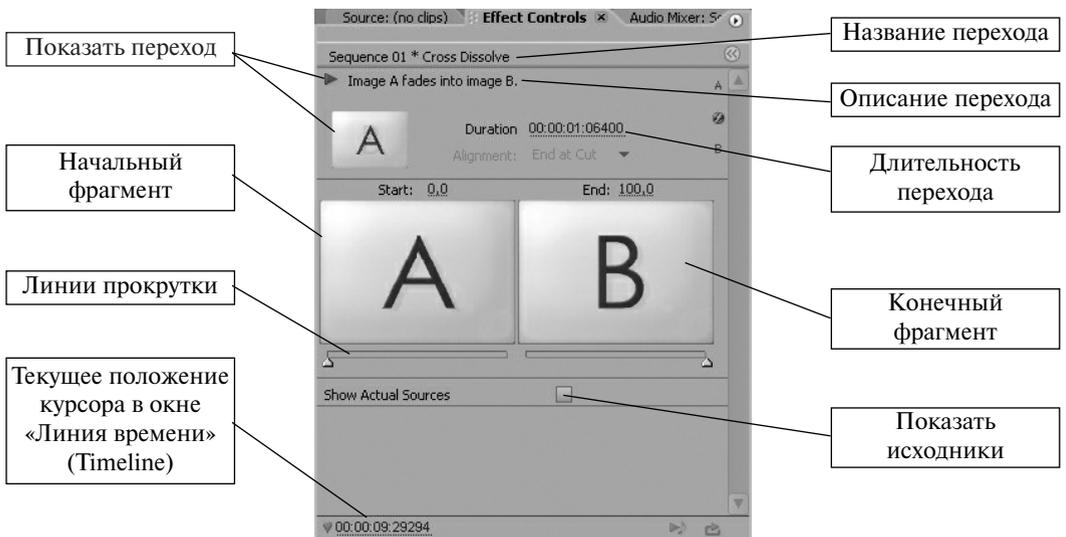
В программе Adobe Premiere Pro CS2 можно применять и более простую схему расположения исходников и перехода между ними: все это можно расположить на одной дорожке.

При этом переход накладывается на стык между двумя соседними фрагментами. Такой тип расположения не всегда удобен, когда уже после расстановки переходов требуется изменить длительность исходных файлов.



**Рис. 4.5.** Использование одной дорожки для перехода

Чтобы посмотреть, как работает переход, необходимо поместить его на любую дорожку «Монтажного стола» (Timeline). Щелкнув один раз по иконке перехода в окне «Монтажный стол» (Timeline), раскрываем вкладку «Управление эффектом» (Effect Controls).



**Рис. 4.6.** Окно «Управление эффектом»

Для просмотра результата склейки двух видеофрагментов при помощи перехода в окне «Программа» (Program) нужно произвести рендеринг смонтированного фильма, нажав клавишу Enter. На необходимость рендеринга указывает также красная полоса рабочей области окна «Монтажный стол» (Timeline).

Для каждого типа перехода будут свои дополнительные возможности настройки. Все они довольно просты и понятны, поэтому данный вопрос можно оставить на самостоятельное изучение.

Изменить длительность перехода можно двумя способами:

- Установить требуемое значение длительности перехода (Duration) с клавиатуры во вкладке «Управление эффектом» (Effect Controls).
- Навести мышку на конец или начало перехода в окне «Монтажный стол» (Timeline); курсор приобретет соответствующую форму. Потянуть вправо (для увеличения) или влево (для уменьшения) за границу перехода для изменения его длительности.

Используя при монтаже переходы, необходимо избегать избыточного их применения. Некоторые переходы позволяют не просто оживить видеоряд, но и помогают правильно выстроить монтаж.

### Примерные вопросы для контроля

1. Что такое переход в программе Adobe Premiere?
2. Какие бывают типы переходов?
3. Для чего служат переходы? Подумайте, какие переходы могут решать те или иные режиссерские задачи.
4. Какие настройки есть у переходов? Как их можно изменить?
5. Какими правилами нужно руководствоваться при использовании переходов в фильме?

## Практическая работа «Художественная галерея»

### Что надо уметь, чтобы выполнить задание

- создавать проект в программе Adobe Premiere;
- использовать переходы при монтаже.

### Задание

Подготовить видеофильм по любой теме курсов «Мировая художественная культура» или «История» и представить его классу в качестве наглядного пособия по изучаемой теме. Например, это может быть альбом с репродукциями картин изучаемого художника, набор фотографий, иллюстрирующих историю архитектуры своего или какого-либо другого города, страны, периода в истории. Альбом должен состоять из нескольких статических изображений. Смена изображений на экране должна происходить через переход. В начале должен быть начальный титр с названием фильма.

Поскольку фильм создается прежде всего с учебными целями, то использование музыкального сопровождения не обязательно.

### Советы по выполнению

- Необходимые статические изображения можно сделать самостоятельно, а можно использовать уже существующие в Интернете.
- Длительность одного статического изображения на экране обычно составляет 5 секунд. Этого времени, как правило, бывает достаточно, чтобы зритель успел рассмотреть «картинку».
- Поскольку в данной работе используются только статические файлы, то изменить их длительность возможно без какого-либо ущерба для качества. Это можно сделать вручную в окне «Монтажный стол» (Timeline), потянув за правую или левую границу клипа. А можно выделить клип (в окне «Проект» (Project) или «Монтажный стол» (Timeline)), зайти в меню «Клип» (Clip), выбрать команду «Скорость/Длительность» (Speed/Duration) и в появившемся диалоговом окне ввести с клавиатуры нужное значение. Если клип находится в окне «Линия времени» (Timeline), то тот же диалог можно вызвать, нажав на правую кнопку мыши и из выпадающего меню выбрав пункт «Скорость/Длительность» (Clip Speed/Duration).
- Не перегружайте ваш видеоряд разнотипными переходами, чтобы не создавать у зрителя эффект «мельтешения» в глазах.
- Помните, что переход «съедает» часть времени клипа. Это необходимо учитывать при определении длительности исходников при монтаже.
- Красная полоса на рабочей области говорит о необходимости рендеринга проекта. Для этого нужно нажать клавишу Enter.
- Начальный титр с заголовком можно сделать в любом знакомом вам графическом редакторе и сохранить как файл статической графики (например, JPEG). Для этих целей



**Рис. 1.** Окно Clip Speed/Duration

подойдет и совсем простой Paint, и профессиональный Adobe Photoshop. Затем готовый файл нужно импортировать в проект и поместить на видеодорожку окна «Монтажный стол» (Timeline) в самое начало фильма.

- ❑ Сохранить файл проекта «Художественная галерея» для последующего использования.
- ❑ Готовый фильм необходимо будет экспортировать во внешний формат (например, в AVI).

## Урок 5. Титры

### Цель занятия

Дать представление о назначении титров в фильме. Познакомить учащихся с возможностями программы Adobe Premiere при создании титров к фильму. Дать характеристику инструментам встроенного редактора титров программы.

### Использование титров в фильме

Титры являются неотъемлемым элементом любого фильма. Они могут состоять из одного слова, фразы, графических объектов; быть статическими или динамическими, находиться в каком-либо одном месте экрана или перемещаться по нему. Титры представляют зрителю название фильма, команду, работающую над фильмом (режиссер, оператор, актеры, художники и так далее), служат пояснением происходящему на экране или его дополнением. Титры, появляющиеся в самом начале фильма, называются начальными, в конце — заключительными.

Программа Adobe Premiere предоставляет широкие возможности для создания титров непосредственно в программе. Для этого существует специальный редактор титров. Для его вызова необходимо обратиться к пункту меню «Файл» (File), далее выбрать команду «Новый» (New) и нажать на слово «Титры» (Title). В появившемся диалоговом окне предлагается ввести название файла титров. Далее перед вами открывается окно редактора титров.

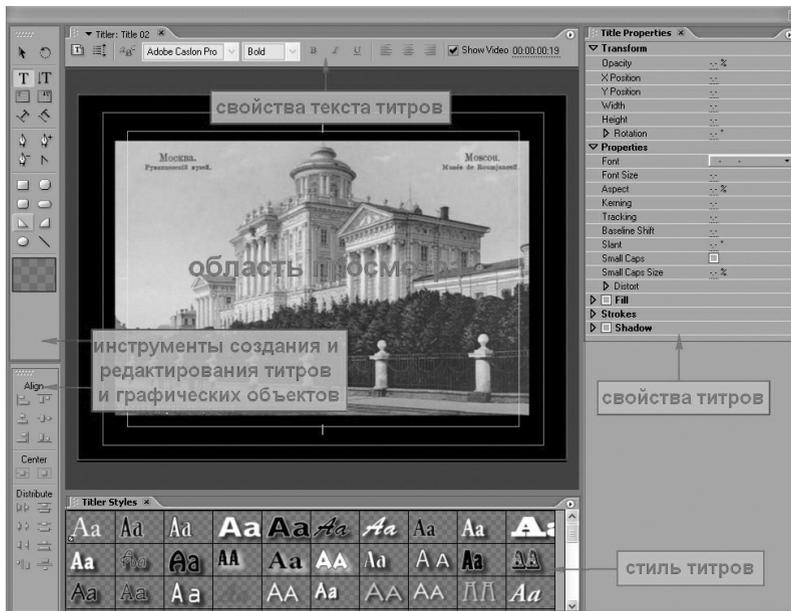
### Редактор титров

Прежде чем приступить к созданию титров, необходимо учитывать несколько правил.

1. Соблюдать так называемую Безопасную область титров (Title Safe Area). Эта область соответствует второй, внутренней рамке окна редактора титров. Желательно не выводить титры за пределы этой рамки, так как в противном случае часть изображения, выходящая за безопасные границы, может быть утеряна.
2. Помните, что цвета неодинаково отображаются на экране монитора и на экране телевизора.
3. Лучше не использовать шрифты с засечками в титрах, так как тонкие линии (засечки) могут нечетко отображаться на экране или мерцать.
4. При помещении титра на какое-либо изображение важно помнить, что надпись должна быть читаема. Для выделения текста титров часто используют тень и градиент (плавный переход одного цвета в другой).

Итак, рассмотрим основные области редактора титров.

Прежде чем приступать к созданию титров, необходимо решить, на каком фоне они будут располагаться (черный экран, заливка каким-либо цветом или изображение). Если титры будут располагаться поверх изображения, то сначала нужно поместить требуемый видеофрагмент или графический файл на дорожку окна монтажа (Timeline) и установить курсор в то место линейки времени, с которого предполагается демонстрация титров. Затем открыть редактор титров и приступить к их созданию



**Рис. 5.1.** Окно Редактора титров

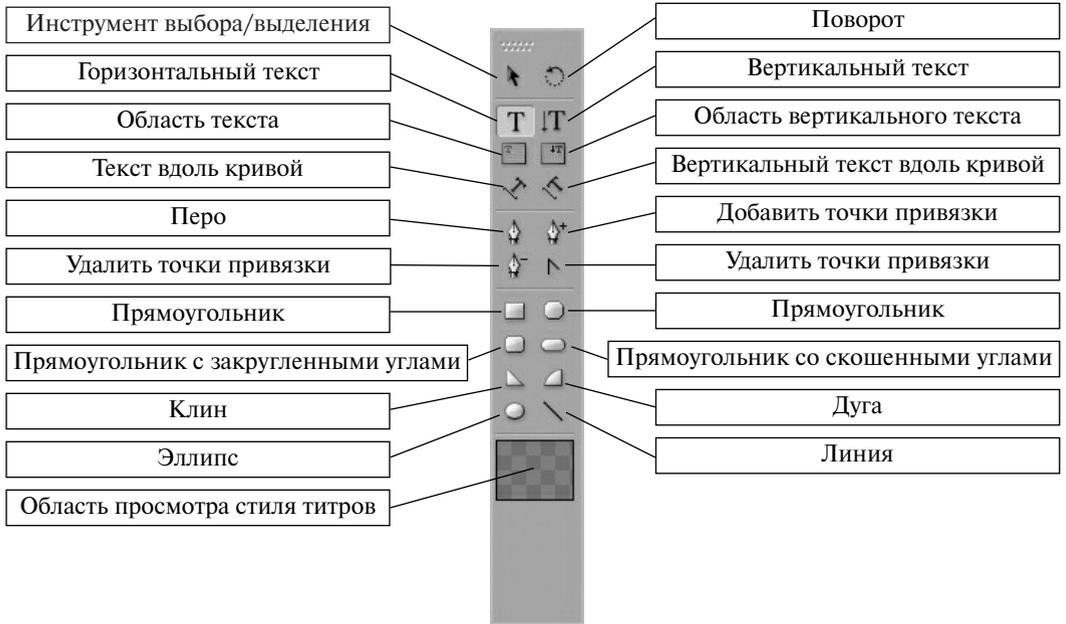
Если титры идут поверх изображения, уже помещенного в окно «Монтажный стол» (Timeline), то в окне просмотра будет отображаться кадр, на котором в данный момент находится курсор окна монтажа (Timeline).

Основной панелью для создания титров является панель, расположенная по умолчанию в верхнем левом поле. Рассмотрим основные инструменты этой палитры.

Итак, титры, создаваемые при помощи редактора, могут быть нескольких видов:

- Горизонтальные титры
  - Вертикальные титры
  - Титры, расположенные вдоль кривой
  - Бегущие титры (Rolling Title)
  - Перемещающиеся титры (Crawl Title)
- Статические титры  
 Динамические титры

Чтобы создать простые статические титры (горизонтальные или вертикальные), нужно выбрать один из инструментов основной панели (горизонтальный текст или вертикальный) и затем в области просмотра при помощи мыши нарисовать рамку для будущих титров. Затем выбираем стиль титров из библиотеки стилей, расположенной под областью просмотра. Если готовый стиль чем-то не устраивает, то можно внести дополнительные коррективы во внешний вид титров при помощи панели дополнительных настроек «Свойства титров» (Title Properties). Предварительно необходимо при помощи инструмента «Выбор» выделить титр, который нужно отредактировать. Все изменения, которые будут вами вноситься, будут сразу же отображаться в области просмотра. В данном случае рендеринг не нужен.



**Рис. 5.2.** Палитра инструментов Редактора титров

Редактор титров позволяет создавать титры вдоль воображаемой кривой. Для этого сначала при помощи инструмента «Текст вдоль кривой» (или «Вертикальный текст вдоль кривой») нужно нарисовать линию, вдоль которой нужно будет разместить текст (при просмотре линия видна не будет), и затем ввести с клавиатуры текст.



Горизонтальные титры



Горизонтальные титры  
вдоль кривой с вообража-  
емыми линиями



Горизонтальные титры вдоль  
кривой на экране

Динамические титры создаются по уже знакомому нам алгоритму: сначала выбирается горизонтальный или вертикальный тип текста, затем текст вводится с клавиатуры в окно просмотра. Потом статический текст преобразуется в динамический следующим образом: выделяем

**Настройка области титров**

Opacity – прозрачность  
 X Position – положение по оси X  
 Y Position – положение по оси Y  
 Width – ширина  
 Height – высота  
 Rotation – поворот

**Настройка шрифта титров**

Font – выбор шрифта  
 Font Size – размер шрифта  
 Aspect – уплотнение или разряжение шрифта  
 Leading – изменение межстрочного интервала  
 Kerning – изменение межбуквенного интервала  
 Tracking – уплотнение или разряжение шрифта  
 Baseline Shift – положение относительно базовой линии  
 Slant – наклон букв  
 Small Caps – только строчные буквы  
 Small Caps Size – размер строчных букв относительно исходного  
 Underline – подчеркнутый шрифт  
 Distort – искажение шрифта по осям X и Y

**Заливка для текста**

Fill Type – тип заливки (сплошной, градиент)  
 Color – цвет сплошной заливки  
 Opacity – прозрачность цвета заливки  
 Sheen – добавление цвета и его параметры в тексте  
 Texture – использование текстуры

**Изобразительные эффекты**

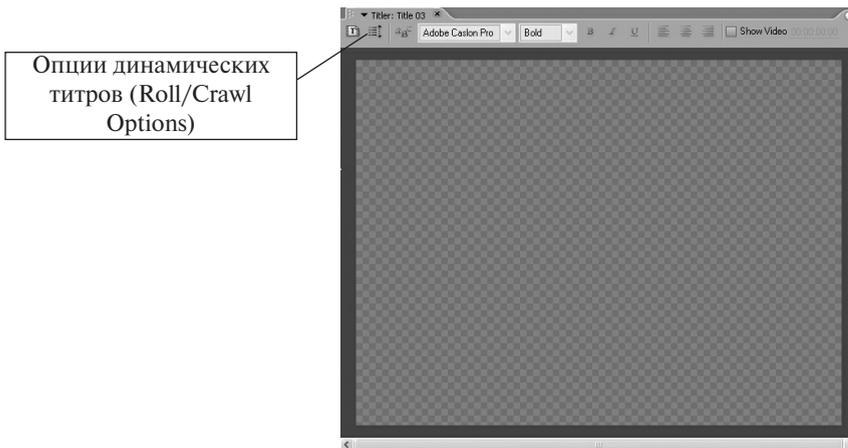
Inner Strokes – для заливки букв  
 Outer Strokes – для контуры букв

**Тень**

Color – цвет  
 Opacity – прозрачность  
 Angle – поворот  
 Distance – расстояние между тенью и буквой  
 Size – размер тени  
 Spread – степень размытости

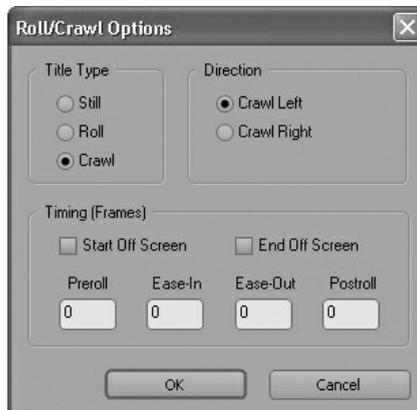
Рис. 5.3. Панель «Свойства титров»

мышью область титров и выбираем команду «Опции динамических титров» (Roll/Crawl Options).



**Рис. 5.4.** Создание динамических титров

На экране появляется диалоговое окно, позволяющее задать параметры для бегущих (Rolling) или перемещающихся (Crawl) по экрану титров.



**Рис. 5.5.** Задание параметров динамических титров

Область «Тип титров» (Title Type) определяет будущие титры как:

- статические (Still);
- бегущие (Roll);

- перемещающиеся (Crawl).
  - В опции «Направление» (Direction) задается направление этого вида титров: справа налево (Crawl Left) или слева направо (Crawl Right).

Область «Отсчет времени» (Timing) позволяет настроить скорость воспроизведения титров на экране. Для этого используются следующие параметры:

- Начать воспроизведение за пределами экрана (Start Off Screen).
- Закончить воспроизведение за пределами экрана (End Off Screen).
- Задать (с клавиатуры) количество кадров, предшествующих воспроизведению титров (Preroll), и количество кадров, воспроизводимых после окончания титров (Postroll).
- Задать количество кадров для ускорения титров (Easy-In) и для их замедления (Easy-Out).

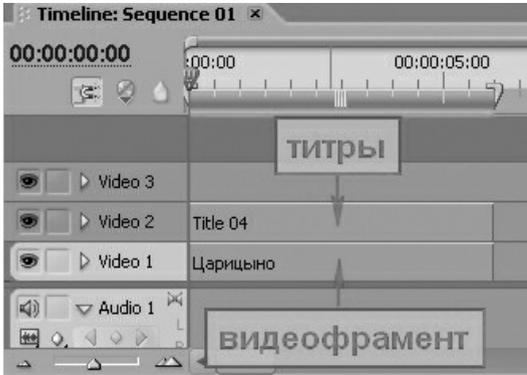
Кроме текста титры могут содержать различные графические объекты, создаваемые при помощи инструментов основной панели (прямоугольники, овалы, линии, треугольники).

Для настройки расположения одного и более объектов (текста и графических объектов) служит палитра «Действия» (Actions). Для выполнения действий над объектами все они должны быть выделены при помощи мыши. Если необходимо выделить несколько объектов, для этого нужно удерживать нажатой клавишу SHIFT, щелкая при этом левой кнопкой мыши на нужные объекты.



**Рис. 5.6.** Палитра «Действие»

По окончании работы над титрами достаточно просто закрыть окно редактора титров. При этом файл, содержащий титры, появится автоматически в окне «Проект» (Project). Затем его нужно будет перетащить мышкой в окно «Монтажный стол» (Timeline). Не забывайте, что титры должны находиться поверх изображения (иначе они будут не видны). Следовательно, файл с титрами нужно разместить на дорожку выше той дорожки, где располагается видеофрагмент, для которого мы делали титр.



Окно монтажа



Изображение в окне «Монитор» (Monitor)

Если требуется внести какие-либо коррективы в титры, то для этого достаточно дважды щелкнуть по иконке титров в окне «Проект» (Project) или «Монтажный стол» (Timeline). Нужный вам файл с титрами сразу автоматически откроется в редакторе титров.

### Примерные вопросы для контроля

1. Какие задачи могут выполнять титры в фильме? Приведите примеры.
2. Какие типы титров позволяет создавать редактор титров программы Adobe Premiere?
3. Опишите алгоритм создания статических (динамических) титров.
4. Можно ли считать файл, содержащий титры, исходником?
5. Как можно отредактировать готовые титры?
6. Можно ли использовать титры, созданные в другом приложении? Что для этого нужно?

## Практическая работа «Титры»

### Что надо уметь, чтобы выполнить задание

- создавать проект в программе Adobe Premiere;
- создавать и редактировать титры в редакторе титров программы Adobe Premiere.

### Задание

Необходимо создать несколько файлов-источников с разными типами титров.

**Упражнение № 1.** Используя проект, подготовленный при выполнении практической работы № 3 («Художественная галерея»), создайте для изображений, задействованных в данном проекте, информационный титр (название картины, памятника архитектуры, имя автора и т. д.). Результат упражнения сохраните в качестве отдельного проекта для последующей работы.

**Упражнение № 2.** Ваш знакомый режиссер попросил вас создать начальные и заключительные титры к его уже готовому фильму. У режиссера было всего два требования:

1. чтобы титры были бегущие, начинались за пределами экрана и за его же пределами исчезали;
2. чтобы в титрах были упомянуты все люди, которые работали над фильмом.

Попробуйте ему помочь. Заодно вспомните, кто обычно упоминается в титрах к фильму. В данном случае можно ограничиться списком из 7-10 участников.

Упражнение № 3. Попробуйте создать вот такой титр с надписью «Бесконечность» в форме математического значка ( $\infty$ ):

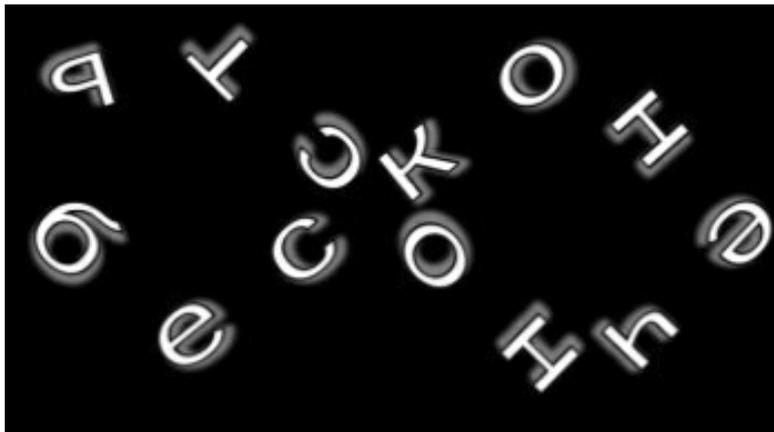


Рис. 1. Титр «Бесконечность»

**Советы по выполнению**

- При выполнении упражнения № 1 особое внимание уделите тому, читается ли титр на фоне изображения.
- При выполнении упражнения № 3 порядок действий следующий:
  1. При помощи инструмента «Текст» нарисовать кривую требуемой формы.
  2. Отредактировать ее при помощи инструментов «Перо», «Добавить/Удалить точки привязки».
  3. Ввести текст с клавиатуры.
  4. Отредактировать текст при помощи панели дополнительных настроек «Свойства титров» (Title Properties).

## Урок 6. Прозрачность видеоклипов

### Цель занятия

Дать учащимся начальное представление об эффектах программы Adobe Premiere, применяемых для коррекции и дополнительной обработки видеофрагментов. В данном уроке речь пойдет только об одном из эффектов — эффекте наложения одного видеофрагмента на другой. Создание этого эффекта возможно благодаря настройке прозрачности клипа.

### Принципы наложения видео

Как мы уже неоднократно говорили, видеодорожки в окне «Монтажный стол» (Timeline) расположены по принципу слоеного пирога. Это означает, что изображение на второй дорожке (расположенной выше) накладывается на изображение, расположенное на первой (нижней) дорожке. То есть дорожки — это слои. В зависимости от настроек прозрачности «верхнего» клипа (или слоя видео) нижний клип нам может быть виден полностью или частично или не виден вовсе.

Программа позволяет создавать следующие виды прозрачности:

- прозрачность отдельного участка кадра;
- частичная прозрачность (например, для какого-либо цвета);
- динамическая прозрачность (изменяющаяся во времени).

Мы уже встречались с эффектом прозрачности при наложении клипов, когда работали с титрами. Программа автоматически сделала прозрачным фон титров, поэтому мы сразу получали титры на нашем видеофрагменте.

Программа Adobe Premiere располагает огромными возможностями для наложения видеофрагментов, что дает практически неограниченный простор для творчества.

### Динамическая прозрачность

Самый простой тип прозрачности — динамическая. Ее можно настроить непосредственно в окне «Монтажный стол» (Timeline). Откроем файл проекта, созданного нами при выполнении упражнения № 1 к уроку № 4 (там мы делали подписи к картинкам). Теперь создадим динамический эффект прозрачности для титров: они будут плавно появляться в самом начале и так же плавно исчезать в конце.

Раскроем видеотреки окна «Монтажный стол» (Timeline), на которых находятся файлы с изображением (нижний) и файл с титрами (верхний). Посередине файлов проходит желтая линия, а сверху рядом с названием файла появилась надпись Opacity (Прозрачность). Эта линия называется «Ленточный регулятор прозрачности». Нам нужно настроить прозрачность для файла с титрами. Если при помощи мыши потянуть ленточный регулятор вниз, то надпись (титр) исчезнет, то есть станет полностью прозрачной.

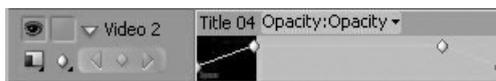
Теперь попробуем сделать эффект прозрачности динамическим. Для этого вернем ленточный регулятор в исходное положение. Мысленно разделим длительность клипа на четыре части. Установим курсор окна «Монтажный стол» (Timeline) в начало и щелкнем на кнопку «Добавить/Удалить ключевой кадр» (Add/Remove Keyframe) . На желтой полосе появится зна-

чок ключевого кадра. Передвинем курсор чуть вперед и поставим еще один ключевой кадр. Проделаем ту же процедуру в конце клипа (незадолго до конца клипа и в самом конце). В результате трек с титром должен приобрести следующий вид:



**Рис. 6.1.** Расстановка ключевых кадров в окне монтажа

Теперь опустим крайние ключевые кадры вниз.

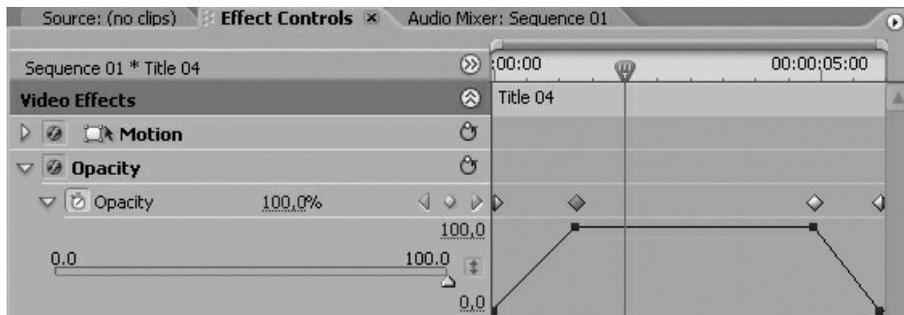


**Рис. 6.2.** Корректировка положения ключевых кадров

Произведем рендеринг фильма. Отсмотрим полученный результат в окне Монитор (Monitor). Нам удалось выполнить поставленную задачу: надпись плавно появляется в начале и плавно исчезает в конце. Если вы хотите удалить ключевой кадр, то на него необходимо установить курсор окна «Монтажный стол» (Timeline) и нажать кнопку «Добавить/Удалить ключевой кадр» (Add/Remove Keyframe). Просто передвинуть ключевой кадр можно мышью непосредственно в окне монтажа. Наведите курсор мыши на значок ключевого кадра на треке (курсор немного изменит свою форму), затем, нажав на левую кнопку мыши, потяните ключевой кадр в нужную вам сторону. При этом в выплывающем окошке будет отображаться информация о текущем положении ключевого кадра на линейке времени (передвижение кадра влево/вправо), а также изменение прозрачности в процентах (передвижение кадра вверх/вниз).

Ту же самую процедуру можно проделать при помощи вкладки «Управление эффектом» (Effect Controls), выбрав эффект «Прозрачность» (Opacity). Откроем настройки эффекта, нажав на белый треугольник рядом со словом Opacity. В левой части окна расположены настройки эффекта «Прозрачность» (Opacity). Появится числовое значение прозрачности выделенного нами в окне «Монтажный стол» (Timeline) клипа, изменить его можно при помощи клавиатуры. 100% означает абсолютно непрозрачный клип, 0% — полностью прозрачный. Чуть ниже расположена линия со значениями от нуля до ста, перемещая по которой бегунок, можно настроить прозрачность клипа целиком или отдельного его фрагмента.

Чтобы расставить ключевые кадры, нажмем кнопку Toggle Animation . Появится уже знакомая нам кнопка «Добавить/Удалить ключевой кадр» (Add/Remove Keyframe). Используя ее, мы расставляем ключевые кадры, которые отображаются в виде треугольников в правой части окна «Управление эффектом» (Effect Controls). Перемещаться по линии времени можно так же, как и в окне «Монтажный стол» (Timeline), — при помощи бегунка. Настройки прозрачности будут действовать от одного ключевого кадра до следующего. Менять положение ключевого кадра и степень прозрачности изображения можно при помощи мыши непосредственно в правой части



**Рис. 6.3.** Настройка прозрачности при помощи вкладки «Управление эффектом»

окна «Управление эффектом» (Effect Controls), передвигая ключевые кадры. Удалить все ключевые кадры можно при помощи кнопки Toggle Animation .

Настройка прозрачности данным образом чрезвычайно удобна, так как результат можно просмотреть сразу же в окне «Программа» (Program), потянув за бегунок в правой части окна «Управление эффектом» (Effect Controls). Однако чтобы проиграть смонтированный фильм с добавленным эффектом, необходимо запустить процедуру рендеринга.

### Настройка прозрачности при помощи видеоэффектов

Эффекты, позволяющие настраивать прозрачность видеоклипов, находятся в уже знакомой нам по теме «Переходы» вкладке «Эффекты» (Effects). Сегодня мы познакомимся с содержанием папки «Видеоэффекты» (Video Effects). Рассмотрим некоторые из доступных видеоэффектов, используемых для настройки прозрачности видеоклипа.

Эффекты, позволяющие настроить прозрачность какого-либо цвета или группы цветов, расположены в папке Keying. Для демонстрации работы эффекта воспользуемся файлами-примерами — исходниками самой программы Adobe Premiere, но более ранних версий.



Первый исходник — 1.avi



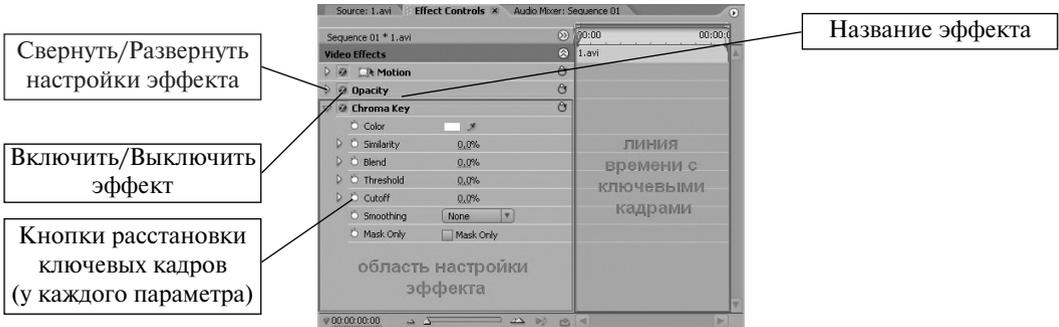
Второй исходник — 2.avi



Итоговое изображение

Теперь попробуем поместить изображение бабочки первого исходника на изображение листа второго исходника. Чтобы это сделать, нужно чтобы серо-черный фон, окружающий оранжевую бабочку, стал прозрачным. Для этого воспользуемся эффектом Chroma Key. Расположим файл 1.avi на дорожке Video 2, а на дорожку Video 1 поместим фоновый файл 2.avi. Произведем

рендеринг. В итоге получим, что верхний клип полностью перекрывает изображение нижнего клипа. В папке «Видеоэффекты» (Video Effects) найдем эффект Chroma Key (он находится в папке Keying). Мышкой перетащим иконку эффекта на файл 1.avi. Откроем вкладку «Управление эффектом» (Effect Controls) и там увидим название нашего эффекта. Нажмем на белый треугольник, расположенный слева от названия эффекта, и тем самым сделаем возможным просмотр опций данного эффекта.



**Рис. 6.4.** Настройка параметров эффекта Chroma Key

Рассмотрим настройки эффекта.

- ❑ **Color** — при помощи палитры или инструмента «Пипетка» позволяет выбрать цвет, который мы хотим сделать прозрачным.
- ❑ **Similarity** позволяет установить диапазон цветов, родственных выбранному, которые также будут прозрачными. Это значение можно ввести с клавиатуры, либо открыв данный параметр при помощи кнопки в виде белого треугольника, либо установить его при помощи бегунка. При этом все изменения будут сразу же отображаться в окне «Программа» (Program).
- ❑ **Blend** — настройка прозрачности в зависимости от цвета фонового клипа.
- ❑ **Threshold** — настройка диапазона темных (непрозрачных) тонов.
- ❑ **Cutoff** — настройка диапазона прозрачности по параметру насыщенности цвета.
- ❑ **Smoothing** — сглаживание границы прозрачного и непрозрачного участков.
- ❑ **Mask Only** — прозрачна только область маски.

Регулируя параметры Color, Similarity и Blend, нам удалось добиться нужного эффекта. В данном случае мы использовали настройки прозрачности для всего файла целиком. Если прозрачность должна изменяться по времени, то, так же как и в предыдущем примере, можно использовать ключевые кадры. При этом отображаться ключевые кадры (в виде белых ромбиков) будут в правой части окна «Управление эффектом» (Effect Controls). Для каждого параметра эффекта можно задать свои ключевые кадры.

В предыдущем примере мы разобрали вариант, довольно часто используемый на телевидении и в кинопрактике. Речь идет об использовании так называемого эффекта «зеленой комнаты». Очень часто подобную практику используют, например, на молодежных музыкальных каналах, когда ведущий помещается в кадре не на фоне студийных декораций, а оказывается посре-

ди некой виртуальной реальности, созданной при помощи графических компьютерных программ. В ряде случаев реальное и виртуальное пространство могут совмещаться. Достигается такой эффект довольно просто: реального ведущего камера снимает на зеленом или голубом фоне (как правило для этого используются специальные (хромакейные) студии, оснащенные соответствующим оборудованием), затем при помощи программы компьютерного монтажа цвет фона задается как прозрачный и вместо него помещается любое изображение. Выбор цветов для «хромакейных» комнат объясняется тем, что такие цвета не встречаются в реальности, а значит, сделав цвет прозрачным, мы не потеряем нужное нам изображение. Таким образом и получается ощущение виртуального пространства, окружающего актера или ведущего.

Если у вас есть возможность использовать хромакейные съемки, то Adobe Premiere позволяя для настройки прозрачности фона использовать следующие эффекты:

- Blue Screen Key (для синего фона);
- Green Screen Key (для зеленого фона).

При этом вовсе не обязательно создавать «зеленые комнаты» целиком. Часто бывает достаточно зеленого или синего фона за фигурой человека или позади предмета, которые являются объектом съемки. Если у вас нет такой возможности, но очень хочется использовать подобный эффект, то фоном может быть любой цвет, который отсутствует у объекта съемки. В этом случае, вырезав фоновый цвет (при помощи эффекта Chroma Key), вы не потеряете часть нужного вам изображения.

Прозрачности отдельного участка кадра можно добиться при помощи так называемой маски (Matte). Для этого в любом графическом редакторе (как правило в формате TIFF) создается объект с тем расчетом, что черные области являются прозрачными, белые — непрозрачными, а серые тона — частично прозрачными. Затем файл с маской загружается в качестве обычного исходника в Adobe Premiere. Если на уроке остается время, можно продемонстрировать работу с маской.

### Примерные вопросы для контроля

1. Что такое прозрачность клипов? Для чего она может использоваться? Приведите примеры.
2. Какие типы прозрачности позволяет настроить Adobe Premiere?
3. Опишите алгоритм создания эффекта динамической прозрачности для клипа.
4. Что такое ключевые кадры? Для чего их можно использовать?
5. Для чего служит вкладка «Управление эффектом» (Effect Controls)? Какие параметры прозрачности клипов можно в ней редактировать?

## Практическая работа «Прозрачность клипов»

### Что надо уметь, чтобы выполнить задание

- ❑ загружать ранее созданный проект (нам понадобится проект «Художественная галерея»);
- ❑ задавать динамическую прозрачность для клипов;
- ❑ работать с видеоэффектом Chroma Key.

### Задание

Используя уже готовый проект «Художественная галерея», нужно добиться эффекта, чтобы при смене одной иллюстрации другой через переход информационный титр к данной иллюстрации появлялся (и исчезал) постепенно, вместе со сменой изображения.

### Советы по выполнению

- ❑ Обратите внимание на длительность перехода между изображениями. Теперь титры будут появляться не сразу. Будут они в этом случае читаемыми? Если нет, откорректируйте длительность перехода и длительность самого изображения на экране.
- ❑ Не забывайте о необходимости рендеринга при внесении правок в проект.

## Урок 7. Движение и масштабирование клипов

### Цель занятия

Познакомить учащихся с возможностями программы Adobe Premiere для реализации движения клипа. Дать представление о понятии масштабирования клипов, то есть изменении размеров и пропорций исходного изображения. Рассмотреть возможность масштабирования изображений в программе Adobe Premiere.

### Движение клипов

Под термином «движение» в данном случае понимается:

- движение в рамках одного клипа;
- движение одного клипа на фоне другого.

Рассмотрим реализацию движения одного клипа на примере статического изображения. Данный прием бывает весьма эффективен для оживления так называемых слайд-фильмов, частично или полностью состоящих из статических изображений, фотографий. В этом случае получается добиться эффекта движения камеры, что делает даже обычный слайд-фильм намного интересней для зрителя.

Итак, перед нами две фотографии. На обеих — изображение Вознесенской церкви на горе Секирная Большого Соловецкого острова. Попробуем совместить эти два разноплановых кадра при помощи эффекта движения.



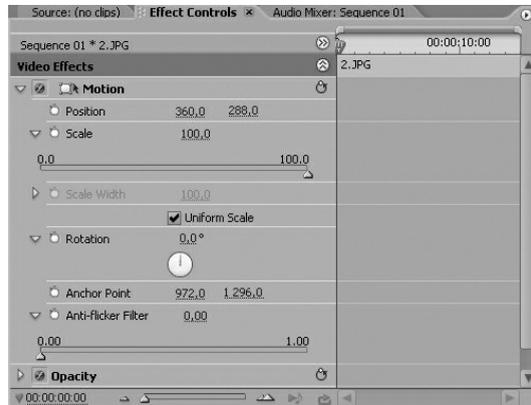
Исходник 1



Исходник 2

Разместим оба файла последовательно на дорожке Video 1. Эффект движения (Motion) настраивается во вкладке «Управление эффектом» (Effect Controls). Нам нужно задать движение для первого клипа, поэтому выделим его, щелкнув мышкой, и откроем вкладку «Управление эффектом» (Effect Controls). Дизайн окна нам уже знаком по предыдущему уроку: в левой части окна находятся параметры настройки эффекта, в правой части расположена шкала времени, на которой отображаются ключевые кадры (если они есть).

Рассмотрим основные настройки Движения (Motion).



**Рис. 7.1.** Настройка эффекта движения

**Position** определяет положение изображения в рамках кадра.

**Scale** — установка масштаба изображения в кадре.

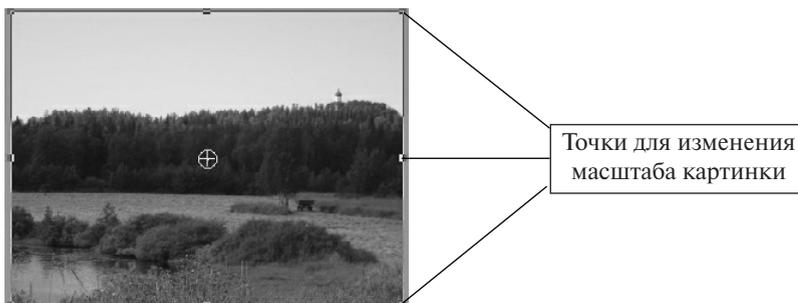
**Rotation** — поворот изображения в кадре.

**Anchor Point** — точка, определяющая положение картинки по осям X и Y; относительно нее возможно смещение изображения по вышеназванным осям.

**Anti-flicker Filter** — фильтр подавления «шумов» при изменении параметров исходного изображения.

Каждый из названных параметров имеет числовое значение (синие цифры рядом с названием). Это значение меняется автоматически (например, при внесении правки при помощи мыши) либо задается с клавиатуры.

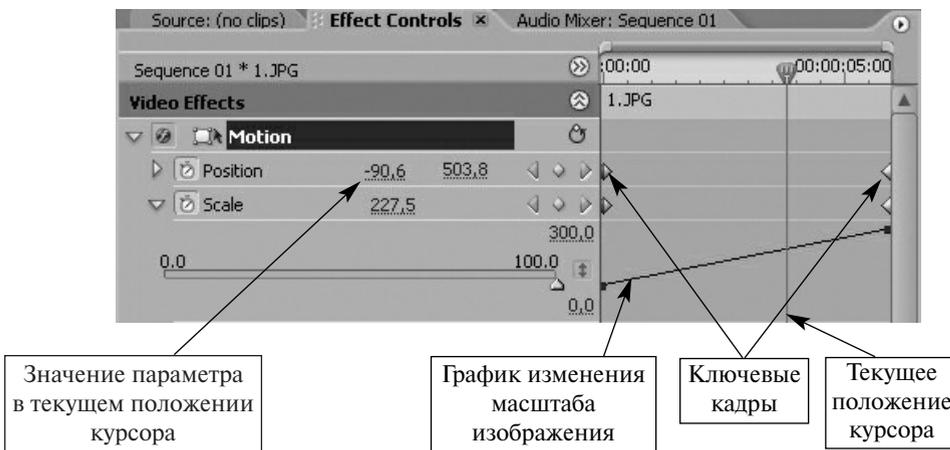
Установим курсор в начале фрагмента в правой части окна «Управление эффектом» (Effect Controls) и поместим в эту точку ключевой кадр. Здесь мы ничего менять не будем. Переместим курсор в конец фрагмента и установим здесь второй ключевой кадр. Для этой точки растянем изображение в кадре так, чтобы церковь на дальнем плане на первой фотографии примерно совпала по



**Рис. 7.2.** Изменение масштаба изображения в кадре

композиции с той же церковью на второй фотографии. Для этого щелкнем правой кнопкой мыши на надпись «Motion». В окне «Программа» (Program) с изображением текущего кадра появится рамка, потянув за края которой, увеличим изображение церкви и поместим его по центру кадра. Чтобы пропорции изображения не деформировались, будем при этом удерживать клавишу Shift.

Поскольку в данном случае изменяются два параметра (Position и Scale), то ключевые кадры необходимо расставить для обоих параметров в начале и конце фрагмента.



**Рис. 7.3.** Настройка параметров Position и Scale

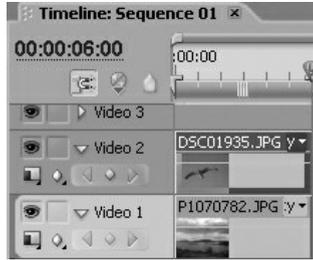
И, наконец, между двумя кадрами наложим переход Cross Dissolve, обеспечив плавный переход от одного изображения к другому.

В конечном итоге у нас получилась такая смена изображения:



Теперь рассмотрим второй вариант движения одного клипа поверх другого. В данном случае клипы располагаются один над другим. В качестве примера попробуем наложить изображение чайки на морской пейзаж. Расположение клипов в окне Монтажный стол (Timeline) будет выглядеть так (рис. 7.4).

Используя эффект прозрачности Chroma Key, сделаем голубой фон вокруг чайки прозрачным и при помощи параметра Scale параметра «Движение» (Motion) уменьшим изображение. Не забудьте выделить нужный клип перед созданием того или иного эффекта. В окне «Программа» (Program) получается следующая картинка (рис. 7.5).

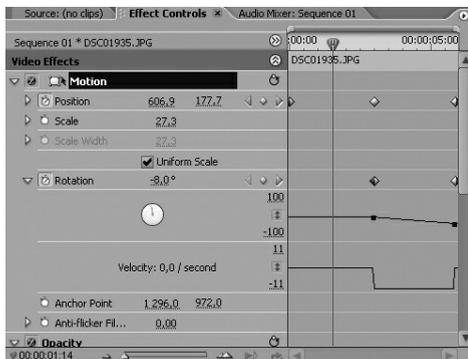


**Рис. 7.4.** Расположение клипов в окне монтажа для настройки эффекта движения



**Рис. 7.5.** Изменение масштаба изображения в окне «Программа»

Далее зададим траекторию полета по ключевым точкам (Position). Для более правдоподобного движения добавим поворот птицы (Rotation). Масштаб картинки (Scale) остается неизменным. Таким образом, ключевые кадры необходимо задать только для изменяющихся параметров.



Окно «Управление эффектом» с измененными параметрами Движения и ключевыми кадрами



Окно «Программа» с обозначенной траекторией движения одного клипа поверх другого

В данном уроке для объяснения использовались самые простые примеры движения – при работе со статическими изображениями. Тот же самый алгоритм сохраняется и для работы с видеофайлами.

### Примерные вопросы для контроля

1. Что такое движение и масштабирование клипа?
2. Опишите алгоритм задания движения или масштабирования клипа в программе Adobe Premiere.
3. Какие параметры движения можно задать в программе Adobe Premiere?
4. Возможно ли использовать несколько эффектов одновременно применительно к одному клипу?
5. Какие параметры могут быть изменены для масштабирования клипа?
6. Что такое ключевые кадры? В чем особенность их использования для задания эффекта движения или масштабирования?

## Практическая работа «Движение и масштабирование клипов»

### Что надо уметь, чтобы выполнить задание

- задавать прозрачность клипу;
- задавать траекторию движения одному клипу на фоне другого;
- применять эффект масштабирования к клипу.

### Задание

Наша задача сегодня — оживить картинку. Это может быть нарисованный лично вами рисунок либо понравившаяся иллюстрация из книги или даже... работа великого мастера. Что же надо сделать? Берем любой рисунок, вырезаем из него какую-то деталь (это можно сделать, например, при помощи программы Adobe Photoshop) и делаем так, чтобы на фоне нашего рисунка эта ранее статичная деталь двигалась.

Таким образом, мы попробовали оживить иллюстрацию к книге А. де Сент-Экзюпери «Маленький принц», так как замечательные авторские рисунки в книге просты для обработки и очень подходят для пробы сил.

### Пример выполнения работы

1. Сначала мы отсканировали иллюстрацию. В программе Adobe Photoshop подготовили на ее основе исходник № 1 и № 2.



Отсканированная иллюстрация



Исходник № 1



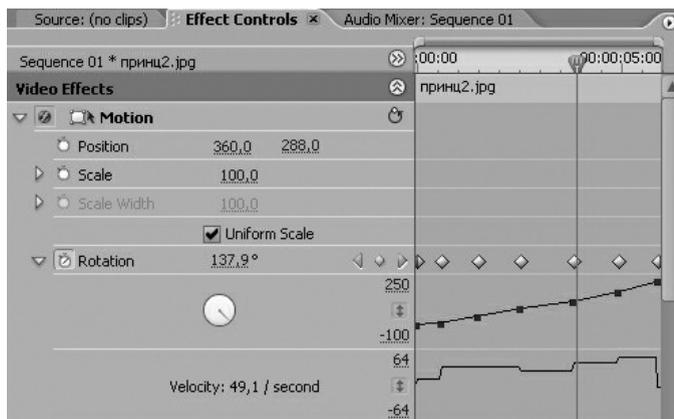
Исходник № 2

2. Загрузили исходники в Adobe Premiere и поместили в окно «Монтажный стол» (Timeline).
3. Для исходника № 1 настроили динамическую прозрачность для звездного неба (использован эффект Chroma Key) так, чтобы звезды то появлялись на экране, то исчезали.



Рис. 1. Настройка прозрачности

4. На дорожку выше поместили Исходник № 2. При помощи эффекта Chroma Key настроили прозрачность. Для настройки Движения (Motion) изменяли значение Поворота (Rotation).



**Рис. 2.** Настройка Движения

5. Запустили процедуру рендеринга и экспортировали файл во внешний универсальный формат (AVI).

## Урок 8. Видеоэффекты

### Цель занятия

Познакомить учащихся с возможностями программы Adobe Premiere по созданию эффектов для видеоклипов.

### Понятие видеоэффекта в программе Adobe Premiere

На предыдущих уроках мы уже частично познакомились с эффектами программы, предоставляющими поистине безграничные возможности для редактирования материалов и реализации творческих замыслов. Так, уже шла речь о возможности использования переходов, о наборе эффектов, позволяющих работать с прозрачностью клипов. Сегодня речь пойдет об эффектах (в предыдущих версиях программы они назывались фильтрами), которые позволяют дополнительно обрабатывать видеоизображение: сделать его черно-белым, размыть или увеличить контрастность, изменить контрастность «картинки», добавить блики, огонь, «состарить» фильм и многое-многое другое.

Внутри программы Adobe Premiere есть целая библиотека подобных эффектов. Если вам будет ее недостаточно, то можно использовать эффекты программы Adobe After Effects. Можно также подключить дополнительные модули (plug-in). Для этого их достаточно скопировать в папку (на диске компьютера) с эффектами программы Adobe Premiere.

### Видеоэффекты Adobe Premiere

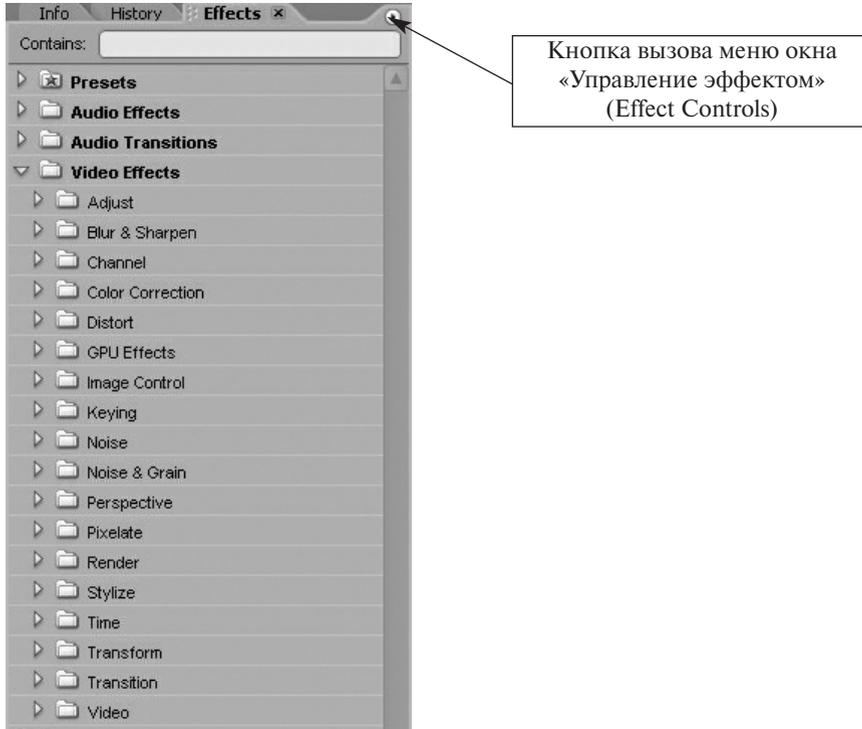
Видеоэффекты расположены во вкладке «Эффекты» (Effects), папке «Видеоэффекты» (Video Effects). Как и в случае с переходами, однотипные эффекты разложены по папкам. Если вы уже работали с программой Adobe Photoshop, то многие из них будут вам знакомы.

Настройка эффектов происходит во вкладке «Управление эффектом» (Effect Controls). Если требуется изменение параметров эффекта на протяжении фильма, то необходимо добавление ключевых кадров. Если ключевых кадров нет, то эффект назначается с заданными параметрами для всего фильма.

Чтобы назначить эффект клипу, нужно перетащить мышкой иконку видеоэффекта на клип, помещенный в окне «Монтажный стол» (Timeline). После этого клип в окне монтажа будет выделен темным цветом, а эффект и его параметры появятся в окне «Управление эффектом» (Effect Controls).

Рассмотрим типы эффектов, которые могут быть использованы учащимися для быстрой и простой корректировки изображения. Ознакомление со всеми эффектами подряд может оказаться очень утомительным для учащихся. Для более детальной информации можно обратиться к файлам помощи программы.

- Adjust** — группа эффектов, направленных на корректировку цвета изображения.
- Blur & Sharpen** — создание более размытого или более четкого изображения.
- Distort** — искажение изображения в кадре (поворот, отражение, искажение).



**Рис. 8.1.** Папка «Видеоэффекты»

- ❑ **Image Control** — корректировка и изменение цветов в кадре. Например:
  - ❑ Black & White — цветное изображение становится черно-белым;
  - ❑ Change To Color — изменить один цвет на другой.
- ❑ **Keying** — задать прозрачность клипа по цвету или при помощи маски (частично уже разбирались на уроке № 6). Более подробного разбора эффектов данной группы на уроках не предусмотрено.
- ❑ **Perspective** — добавление трехмерного эффекта в кадр (эффект Basic 3D).
- ❑ **Render** содержит эффекты Lighting, имитирующий электрический разряд, Lens Flare — эффект блика в камере.
- ❑ **Stylise** — различные эффекты стилизации изображения (акварель, гравюра, мозаика, добавление «шума»).
- ❑ **Transform** — трансформация кадра.
- ❑ **Video** — папка содержит эффект Timecode, при применении которого на экране появляется счетчик времени.

Каждый эффект имеет свои собственные настройки. Для того чтобы просмотреть их, надо развернуть эффект, нажав на белый треугольник рядом с названием эффекта.

---

К одному и тому же клипу может быть применен один или несколько эффектов одновременно. Чтобы удалить эффект, его нужно сначала выделить в списке эффектов окна «Управление эффектом» (Effect Controls), затем войти в меню вкладки и выбрать пункт «Удалить выбранный эффект» (Delete Selected Effect). Чтобы удалить все назначенные клипу эффекты, нужно выбрать команду «Удалить все эффекты» (Delete All Effects From Clip). Перед выполнением данной операции проверьте, какой клип в данный момент выделен.

## Практическая работа «Оживим текст»

### Что надо уметь, чтобы выполнить задание

Использовать весь известный инструментарий программы для создания фильма по сценарию, применяя заранее подготовленные исходники.

### Задание

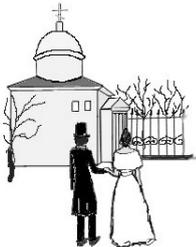
Выбрать пословицу, крылатое выражение, небольшое стихотворение. Создать на его основе сценарий. Подготовить исходники. Смонтировать в программе Adobe Premiere фильм по составленному сценарию, используя подготовленные исходные материалы. Время, установленное для выполнения задания (3-4 учебных часа), не включает в себя подготовку (отрисовку, съемку) исходников.

### Пример выполнения работы

1. Целью данной работы являлось выполнение анимации силами программы Adobe Premiere. Сначала мы просмотрели фильм, выполненный ученицей 11-го класса Московского Лицея № 1533 (информационных технологий) Петровой Евгенией, вся анимация которого была выполнена средствами Adobe Premiere. Длительность фильма — 1 минута 3 секунды.
2. В качестве основы для сценария было взято стихотворение А.Л. Решетова «Черное перо». Мы воспользовались исходниками и сценарием, подготовленными Женей для этой анимации.
3. Отсматривая фильм Жени, мы разобрали, какие эффекты и приемы монтажа были применены в работе.
4. Используя готовые изображения (если у вас есть возможности, рисуйте своих героев и сцены), создали свою собственную анимацию на стихотворение. Для ограниченной анимации задействовались все известные нам средства монтажа (изменение длительности исходного клипа, наложение клипов, движение и масштабирование, переходы, титры).
5. Сохранили проект для последующей озвучки.

Таблица № 1. Примерный вид сценария к фильму с элементами раскадровки

Номер сцены	Текст стихотворения (дикторский текст)	Видеоряд на экране	Источник
Сцена 1. (Экспозиция)		Вечер. Часть жилой комнаты. Письменный стол у окна с лежащей на нем раскрытой тетрадью. В окне видно закатное небо. Камера наезжает на окно. Крупный план неба.	 <p>1.jpeg</p>  <p>2.jpeg</p>
Сцена 2. Эпизод 1.	<b>На красной стороне от счастья плачут крыши...</b>	Камера отъезжает назад. Появляется вид городской крыши с подтаявшим снегом и сосульками с краю. С сосулек капает вода. Камера следит за падением капли воды вниз.	 <p>3.jpeg</p>
Эпизод 2.	<b>Я черное перо нашел в снегу раскисшем. Гляжу, оно лежит, сродни пустой вещице,...</b>	Капля разбивается о лежащий в основании дома сугроб. На снегу лежит перо. Камера наезжает на сугроб. В кадре появляется рука человека, поднимающего перо. Камера наезжает на перо.	 <p>4.jpeg</p>  <p>5.jpeg</p>
Сцена 3. Эпизод 1	<b>...А ведь принадлежит старинной вещице птице. Ему три сотни лет, а может быть, и боле. На нем бессмертный след людской беды и боли.</b>	Камера отъезжает назад. На фоне закатного неба на ветке дерева сидит ворон. Перо отделяется от крыла ворона и, подхваченное ветром, движется в правый верхний угол кадра.	 <p>6.jpeg</p>

Эпизод 2	<b>Все ведомо ему — как лбы холопам брили...</b>	Смена плана. На фоне закатного неба по верхнему краю кадра движется перо. В центре кадра — статичное изображение сцены «рекрутский набор» (на фоне деревенской избы — крестьянская семья: рекрут и его жена. Спinoй к зрителю — солдат, совершающий рекрутский набор). Изображение сцены постепенно занимает всю поверхность кадра. Камера фиксирует лица рекрута и его жены.	 <p>7.jpeg</p>
Эпизод 3.	<b>...Как Пушкин с Натали из церкви выходили.</b>	Смена плана. На фоне закатного неба по верхнему краю кадра движется перо. В центре кадра — статичное изображение сцены венчания А.С. Пушкина и Н.Н. Гончаровой (на фоне церкви у Никитских ворот чета Пушкиных спиной к зрителю). Изображение сцены дублируется. Одно из них неподвижно в центре кадра; другое — выростая из первого, постепенно занимает всю поверхность кадра. Камера фиксирует купол церкви.	 <p>8.jpeg</p>
Сцена 4.	<b>А может все не так, но было бы вне правил, Чтоб я в сыром снегу лежать его оставил. Оно не ест, не пьет и рук моих не свяжет, А песенку споет и сказочку расскажет.</b>	Декорации первой сцены. Из левого верхнего угла кадра перо медленно опускается на раскрытую тетрадь.	 <p>1.jpeg</p>
		КОНЕЦ	

## Урок 9. Звук в фильме

### Цель занятия

Дать учащимся представление об общих правилах монтажа звука. Познакомить с основными принципами монтажа звука к фильму в программе Adobe Premiere.

### Основные правила монтажа звука

Для хорошего фильма очень важно звуковое сопровождение. К сожалению, любительское кино часто не может похвастаться качественным звуком. Чтобы избежать наиболее типичных ошибок при монтаже звука, советуем воспользоваться нижеследующими советами.

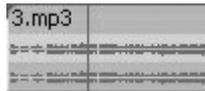
- ❑ Как правило, оригинальный звук (который записывается на камеру одновременно с видео) имеет не очень хорошее качество, прежде всего из-за большого количества посторонних шумов. Поэтому для фильмов звук перезаписывается еще раз уже в студийных условиях. Если в своем фильме вы хотите использовать оригинальный звук, постарайтесь свести к минимуму количество посторонних шумов.
- ❑ Если требуется добавить какие-то звуки, то вы можете записать их самостоятельно либо воспользоваться библиотекой уже готовых звуков (например, в Интернете на сайте [www.wavsounds.com](http://www.wavsounds.com)).
- ❑ Очень редко в фильме присутствует только речь. Для большего правдоподобия специально добавляются разного рода шумы (шорохи, шаги, скрипы). Не забывайте об этом, особенно если вы создаете отдельно видеоряд, а потом накладываете специально записанный звук.
- ❑ Помните, что каждой картинке на экране должен быть подобран музыкальный фрагмент, соответствующий ей по настроению и ритму. Видеоряд и музыкальное сопровождение должны быть гармоничными.

### Аудиотреки

В программе Adobe Premiere монтаж звука по своим основным принципам схож с монтажом видеофайлов.

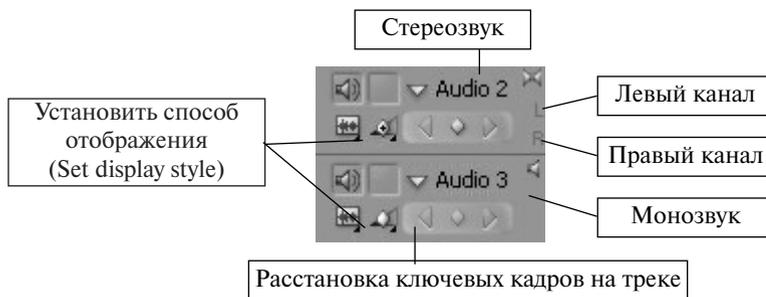
- ❑ Качество звука в проекте задается при определении предустановок проекта. Одним из основных параметров здесь является показатель «Частота» (Rate), который определяет, с какой частотой звук представляется в цифровом виде. Чем выше этот показатель, тем звук более качественный.
- ❑ Звуковые файлы загружаются в проект в виде исходников и размещаются в окне «Проект» (Project). Они могут быть помещены в отдельную папку.
- ❑ Для монтажа звука в окне «Монтажный стол» (Timeline) существуют специальные аудиотреки, число которых не ограничено (Audio 1, 2, ...).
- ❑ Для звуковых дорожек доступны все те же команды, что и для видеотреков.
  - ❑ Режим включения или выключения трека (Toggle track output).
  - ❑ Режим открытия или закрытия трека (Toggle track lock).

- Треугольник рядом с названием трека открывает его. Если трек развернут, то мы увидим амплитудный график аудиоклипа.



Амплитудный график монофонического звука    Амплитудный график стереофонического звука

- Для монофонических и стереофонических звуков в программе существуют разные дорожки. Изменить количество дорожек для уже созданного трека нельзя. Для каждого типа есть свои обозначения:



**Рис. 9.1.** Параметры аудиодорожки

- Возможны следующие способы отображения аудиоклипов:
  - **Show Clip Keyframes** — показать ключевые кадры клипа.
  - **Show Clip Volume** — показать уровень громкости клипа.
  - **Show Track Keyframes** — показать ключевые кадры всего трека.
  - **Show Track Volume** — показать уровень громкости всего трека.
  - **Hide Keyframes** — скрыть все ключевые кадры на треке.
- Посередине каждого файла при открытом треке идет тонкая желтая линия (уже знакомый нам ленточный регулятор). Она соответствует уровню громкости клипа. На этой линии можно расставлять ключевые кадры и перемещать ее (вверх или вниз), изменяя тем самым громкость.
- Самым последним треком идет так называемая мастер-дорожка. На нее нельзя поместить исходники. Этот трек служит для соединения и редактирования всех аудионастроек фильма.
- Для работы со звуковыми файлами в окне монтажа могут быть применены те же средства и инструменты монтажа (обрезка клипов, выделение, увеличение масштаба отображения, перемещение по треку, разрезание клипа), что и для видео-файлов. Инструменты монтажа с наложением, смещением, совмещением и масштабированием клипов в данном случае будут недоступны.

- ❑ Звук и видеоряд могут быть связаны между собой в единое целое. То есть при внесении правок в звуковую или видеодорожку (например, обрезка, сдвиг, выбор клипа) те же изменения будут происходить и на другой. Если вам требуется сделать аудио- и видеоклипы независимыми, то для этого необходимо воспользоваться командой «Развязать аудио и видео» (Unlink Audio and Video).
- ❑ Для звуковых файлов возможно применение переходов: Постоянное увеличение (Constant Gain) и Постоянное усиление (Constant Power).

Рассмотрим основные приемы и команды программы Adobe Premiere, используемые для монтажа звука.

### Изменение громкости звукового клипа

Для изменения громкости всего клипа на одинаковую величину можно потянуть за ленточный регулятор громкости вниз (уменьшение громкости) или вверх (увеличение громкости). При этом во всплывающем окне цифрами в децибелах будет отображаться величина изменения звука. Ту же операцию можно проделать при помощи вкладки «Управление эффектом» (Effect Controls). Сначала нужно выделить клип, открыть вкладку, затем открыть параметр «Уровень» (Level) и при помощи бегунка или с клавиатуры установить требуемое значение.

Если требуется динамическое изменение громкости, то для этого необходимо использовать ключевые кадры. Алгоритм действий такой же, как и при настройке прозрачности клипов: регулировать положение ключевых кадров и их параметры можно как непосредственно в окне «Монтажный стол» (Timeline), так и во вкладке «Управление эффектом» (Effect Controls).

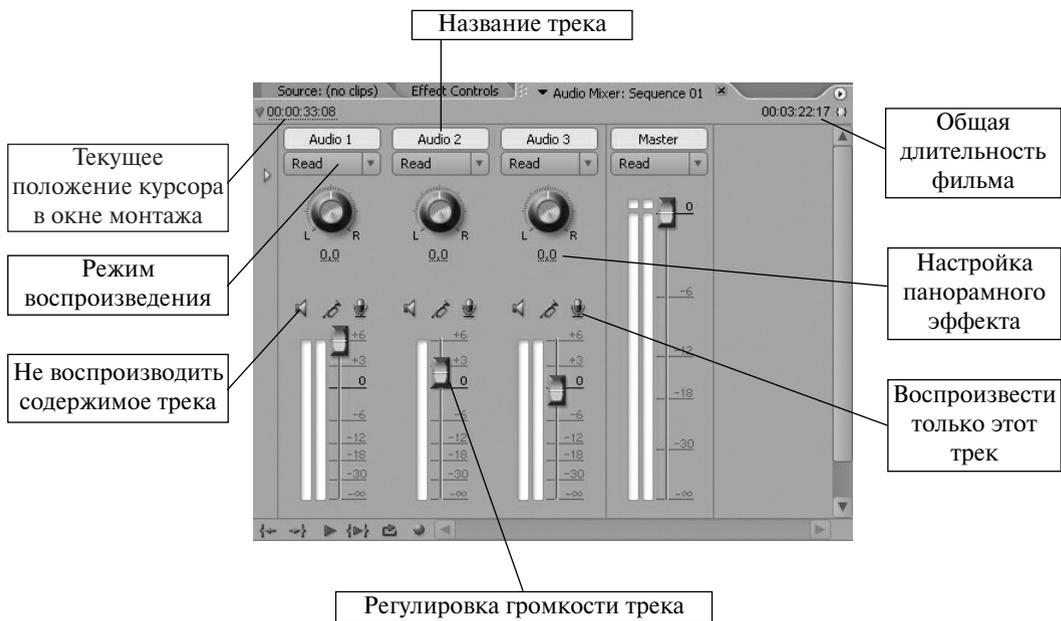
### Микширование звука

Соединение звуков, расположенных на разных дорожках, в единое звуковое сопровождение фильма называется микшированием звука. Необходимо, чтобы каждый звук был слышен зрителю, не заглушал остальные, шел без помех. Для этого в программе существует специальный «Аудиомикшер!» (Audio Mixer) в отдельной вкладке. Вы можете видеть все изменения и эффекты, назначаемые клипам, и сразу же здесь их редактировать. Звук с каждого трека регулируется в отдельном столбце, заголовок которого соответствует имени трека.

Работа аудиомикшера на каждой дорожке включается в нескольких режимах. Для нашей работы достаточно будет воспользоваться тремя режимами:

- ❑ Off (Выкл.) — игнорирование всех звуковых эффектов для данной дорожки при воспроизведении;
- ❑ Read (Чтение) — воспроизведение всех эффектов для данной дорожки;
- ❑ Write (Запись) — запись всех назначаемых дорожке эффектов и создание соответствующих ключевых кадров.

Для монтажа звука нужно установить курсор в требуемое положение и начать воспроизведение файла, по мере которого отрегулировать параметры. Аудиомикшер автоматически расставит ключевые кадры на аудиодорожках. Затем, если в этом есть необходимость, можно произвести коррекцию расположения ключевых точек вручную в окне «Монтажный стол» (Timeline).



**Рис. 9.2.** Вкладка «Аудиомикшер»

Программа позволяет производить запись звука непосредственно из окна «Аудиомикшер». Это бывает очень удобно, когда под воспроизводимое видеоизображение требуется записать дикторский текст. Для этого необходимо:

- ❑ подключить микрофон к компьютеру;
- ❑ выделить в окне «Линия времени» (Timeline) звуковую дорожку, на которую предполагается производить запись;
- ❑ установить курсор в то положение на дорожке, откуда должна пойти запись (лучше немного ранее);
- ❑ в окне «Аудиомикшер» нажать кнопку «Разрешить запись на дорожку» (Enable track for recording);
- ❑ нажать кнопки «Запись», а затем «Воспроизведение», расположенные в нижней левой части окна «Аудиомикшер»;
- ❑ в окне «Линия времени» вы увидите перемещение курсора и сможете записать нужный текст;
- ❑ для завершения записи нажмите кнопку «Стоп» в нижнем левом углу окна «Аудиомикшер». После этого на выделенной вами ранее дорожке Линия времени (Timeline) появится клип с записанным звуком. Этот клип автоматически сохраняется в папке проекта.

**Примерные вопросы для контроля**

1. Назовите основные принципы монтажа звука.
2. Какие параметры при монтаже звука позволяет изменить программа Adobe Premiere?
3. Каковы принципы работы Аудиомикшера? Зачем он нужен?
4. Что такое мастер-дорожка для аудиоклипов? Зачем она нужна?
5. Как записать звук непосредственно из программы Adobe Premiere?

## Практическая работа «Озвучка фильма»

### Что надо уметь, чтобы выполнить задание

- ❑ монтировать звук средствами программы Adobe Premiere:
  - ❑ подрезать звуковые клипы до нужной длительности;
  - ❑ микшировать звук на разных дорожках;
- ❑ записывать звук непосредственно из программы Adobe Premiere при помощи подключенного к компьютеру микрофона (по желанию).

### Задание

Открыть созданный нами на предыдущем уроке фильм по заданию «Оживим текст» и завершить его монтаж, наложив звук. В качестве звука может быть использована фоновая музыка к фильму, дополнительные шумы, создающие у зрителя эффект реальности происходящего, дикторский закадровый текст. Вы можете применить все вышеперечисленные виды звукового сопровождения, а можете ограничиться одним-двумя.

### Советы по выполнению

- ❑ Избегайте излишнего количества посторонних шумов, если, конечно, не предусмотрено обратное.
- ❑ Закадровый текст, реплики актеров можно записывать непосредственно из окна программы Adobe Premiere. Для этого достаточно подключить к компьютеру микрофон, открыть вкладку «Аудиомикшер» в Adobe Premiere и настроить его соответствующим образом.
- ❑ Звуки, сопровождающие видеоряд вашего фильма, должны соответствовать происходящему на экране. Если вы дополнительно накладываете шумы (хлопок двери, шум шагов), то обращайтесь особое внимание на то, чтобы звук раздавался одновременно с действием, не опережая и не опаздывая.
- ❑ Музыкальное сопровождение по ритму и настроению должно соответствовать видеоряду и не выбиваться из общего контекста фильма.

---

# Оглавление

<b>Введение</b>	<b>3</b>
<b>Творческий проект к модулю «Создание компьютерного видеоролика в Adobe Premiere CS 2»</b>	<b>5</b>
Основные этапы работы над проектом	5
<b>Урок 1. Базовые понятия Adobe Premiere. Окна Project, Monitor, Timeline</b>	<b>13</b>
Цель занятия	13
Общие сведения о программе	13
Предустановки проекта	13
Примерные вопросы для контроля	21
<b>Урок 2. Импорт и экспорт файлов</b>	<b>22</b>
Цель занятия	22
Импорт файлов	22
Экспорт фильма	23
Примерные вопросы для контроля	23
<b>Практическая работа «Первые шаги»</b>	<b>25</b>
Что надо уметь, чтобы выполнить задание	25
Задание	25
Советы по выполнению	25
<b>Урок 3. Основные инструменты монтажа в окнах «Программа» (Program), «Источник» (Source) и «Монтажный стол» (Timeline)</b>	<b>27</b>
Цель занятия	27
Окно «Программа» (Program)	27
Окно «Монтажный стол» (Timeline)	29
Примерные вопросы для контроля	33
<b>Практическая работа «Видео и музыка»</b>	<b>34</b>
Что надо уметь, чтобы выполнить задание	34
Задание	34
Советы по выполнению	34

---

**Урок 4. Видео- и аудиопереходы** **35**

Цель занятия	35
Понятие перехода	35
Видеопереходы	35
Аудиопереходы	38
Настройки переходов	39
Примерные вопросы для контроля	41

---

**Практическая работа «Художественная галерея»** **42**

Что надо уметь, чтобы выполнить задание	42
Задание	42
Советы по выполнению	42

---

**Урок 5. Титры** **44**

Цель занятия	44
Использование титров в фильме	44
Редактор титров	44
Примерные вопросы для контроля	50

---

**Практическая работа «Титры»** **51**

Что надо уметь, чтобы выполнить задание	51
Задание	51
Советы по выполнению	52

---

**Урок 6. Прозрачность видеоклипов** **53**

Цель занятия	53
Принципы наложения видео	53
Динамическая прозрачность	53
Настройка прозрачности при помощи видеоэффектов	55
Примерные вопросы для контроля	57

---

**Практическая работа «Прозрачность клипов»** **58**

Что надо уметь, чтобы выполнить задание	58
Задание	58
Советы по выполнению	58

---

**Урок 7. Движение и масштабирование клипов** **59**

Цель занятия	59
Движение клипов	59
Примерные вопросы для контроля	63

---

<b>Практическая работа «Движение и масштабирование клипов»</b>	<b>64</b>
Что надо уметь, чтобы выполнить задание	64
Задание	64
Пример выполнения работы	64
<b>Урок 8. Видеоэффекты</b>	<b>66</b>
Цель занятия	66
Понятие видеоэффекта в программе Adobe Premiere	66
Видеоэффекты Adobe Premiere	66
<b>Практическая работа «Оживим текст»</b>	<b>69</b>
Что надо уметь, чтобы выполнить задание	69
Задание	69
Пример выполнения работы	69
<b>Урок 9. Звук в фильме</b>	<b>72</b>
Цель занятия	72
Основные правила монтажа звука	72
Аудиотреки	72
Изменение громкости звукового клипа	74
Микширование звука	74
Примерные вопросы для контроля	76
<b>Практическая работа «Озвучка фильма»</b>	<b>77</b>
Что надо уметь, чтобы выполнить задание	77
Задание	77
Советы по выполнению	77