



Дмитрий Кирьянов, Елена Кирьянова

Adobe Premiere 6.5

Основы видеомонтажа

Спецэффекты

Титры

Оцифровка и импорт
файлов

Экспорт фильмов
для Internet, видео
и мультимедиа



Эффективное средство для видеомонтажа

САМОУЧИТЕЛЬ

Дмитрий Кирьянов
Елена Кирьянова

САМОУЧИТЕЛЬ

Adobe

Premiere **6.5**

Санкт-Петербург

«БХВ-Петербург»

2003

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
К43

Кириянов Д. В., Кириянова Е. Н.

К43 Самоучитель Adobe Premiere 6.5. — СПб.: БХВ-Петербург, 2003. — 480 с.: ил.

ISBN 5-94157-276-X

Книга посвящена возможностям самого популярного средства цифрового видеомонтажа — Adobe Premiere 6.5. Описываются основные приемы работы с программой, приводятся сведения об управлении проектами и клипами, обсуждаются методы монтажа видео и звука, техника создания титров и добавления спецэффектов, а также освещается процесс окончательного монтирования фильма. На примерах рассматриваются все этапы создания и обработки фильмов для телевидения, видео и мультимедиа.

Для широкого круга пользователей

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зам. главного редактора	<i>Владимир Шабалин</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Редактор	<i>Юрий Рожко</i>
Компьютерная верстка	<i>Ольги Сергиенко</i>
Корректор	<i>Зинаида Дмитриева</i>
Дизайн обложки	<i>Игоря Цырульниковца</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 07.02.03.

Формат 70×100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 38,7.

Тираж 7000 экз. Заказ №

"БХВ-Петербург", 198005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.

Гигиеническое заключение на продукцию, товар № 77.99.02.953.Д.001537.03.02 от 13.03.2002 г. выдано Департаментом ГСЭН Минздрава России.

Отпечатано с готовых диапозитивов
в Академической типографии "Наука" РАН
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12.

ISBN 5-94157-276-X

© Кириянов Д. В., Кириянова Е. Н., 2003
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2003

Содержание

Предисловие	13
Глава 1. Общие сведения и интерфейс Adobe Premiere	15
1.1. Начинаем работу	15
1.1.1. Знакомство с Premiere	15
Системные требования.....	16
Первый запуск.....	16
Интерфейс	18
Элементы управления.....	21
1.1.2. Проекты и клипы	23
1.1.3. Справочная система.....	25
1.2. Быстрый монтаж простого фильма.....	26
1.2.1. Создание нового проекта	27
1.2.2. Подготовка клипов.....	28
Импорт клипов в проект.....	28
Просмотр исходных клипов.....	29
1.2.3. Монтаж фильма.....	30
Сценарий	30
Монтаж заставки.....	31
Монтаж звука	33
Монтаж видео.....	35
Создание эффекта перехода.....	36
Экспорт фильма.....	37
Образец клипа	38
1.3. Средства монтажа Premiere	39
1.3.1. Окно <i>Project</i>	40
1.3.2. Окно <i>Monitor</i>	41
Панель выбора режима окна <i>Monitor</i>	42
Область кадра	43
Панель управления воспроизведением.....	43
Панель инструментов	44
Меню окна <i>Monitor</i>	47

1.3.3. Окно <i>Clip</i>	48
1.3.4. Окно <i>Timeline</i>	48
Зона выбора рабочей области.....	50
Индикатор предварительного просмотра.....	50
Шкала времени.....	51
Панель инструментов.....	51
Треки.....	53
Панель режимов.....	57
1.3.5. Окно <i>Audio Mixer</i>	58
1.3.6. Окно <i>Adobe Title Designer</i>	59
1.3.7. Палитры.....	63
1.4. Настройка рабочей области.....	66
Глава 2. Проекты.....	69
2.1. Установки проекта.....	69
2.1.1. Предустановки.....	70
2.1.2. Установки для нового проекта.....	72
2.1.3. Изменение установок проекта.....	73
2.1.4. Общие установки.....	76
Режим редактирования.....	76
Временная база.....	77
Нумерация кадров.....	79
2.1.5. Установки видео.....	82
2.1.6. Установки звука.....	84
2.1.7. Ключевой кадр и рендеринг.....	86
2.1.8. Установки оцифровки.....	88
2.1.9. Сохранение установок пользователя.....	89
2.1.10. Просмотр установок.....	90
2.2. Окно <i>Project</i>	91
2.2.1. Интерфейс окна <i>Project</i>	91
Область предварительного просмотра.....	93
Области корзин и клипов.....	94
Панель инструментов окна <i>Project</i>	96
2.2.2. Настройка окна <i>Project</i>	97
Скрытие и возвращение областей окна <i>Project</i>	97
Изменение пропорций областей окна <i>Project</i>	100
Управление видом области клипов.....	101
2.2.3. Опции окна <i>Project</i>	102
Вид значков.....	103
Вид миниатюр.....	105
Вид списка.....	108
2.3. Управление клипами в окне <i>Project</i>	110
2.3.1. Импорт клипов.....	110
2.3.2. Сортировка клипов.....	111
2.3.3. Поиск клипов в окне <i>Project</i>	112
2.3.4. Создание специальных клипов.....	116
2.3.5. Удаление клипов и корзин.....	116

2.4. Управление корзинами в окне <i>Project</i>	118
2.4.1. Создание новой корзины	118
2.4.2. Переименование корзины или клипа.....	119
2.4.3. Создание вложенных корзин.....	119
2.4.4. Перемещение клипов между корзинами.....	121
2.4.5. Открытие корзины во внешнем окне.....	122
2.4.6. Экспорт корзины из проекта.....	123
2.5. Управление проектами.....	124
2.5.1. Создание нового проекта	124
2.5.2. Сохранение проекта	124
2.5.3. Открытие проекта.....	124
2.5.4. Автосохранение проекта.....	128
2.5.5. Закрытие проекта.....	130

Глава 3. Клипы 131

3.1. Общие сведения о клипах	131
3.1.1. Мастер-клипы и экземпляры клипов.....	131
3.1.2. Типы клипов	133
3.2. Импорт клипов.....	135
3.2.1. Форматы файлов.....	136
3.2.2. Быстрый импорт медиа-файла	136
3.2.3. Импорт последовательности файлов	138
3.2.4. Импорт последовательности графических файлов в видеоклип	140
3.2.5. Просмотр файлов перед импортом.....	141
3.2.6. Импорт внешней корзины	144
3.2.7. Импорт папки	144
3.2.8. Импорт проекта	145
3.3. Оцифровка клипов	147
3.3.1. Общие сведения о цифровом и аналоговом видео.....	148
3.3.2. Подготовка к оцифровке	151
Начало оцифровки.....	151
Диалоговое окно <i>Movie Capture</i>	152
Установки оцифровки	153
3.3.3. Оцифровка видео и звука.....	158
3.3.4. Оцифровка стоп-кадров.....	160
3.3.5. Оцифровка с аппаратным контролем.....	162
3.3.6. Озвучивание	165
3.4. Специальные клипы.....	166
3.4.1. Отключенные файлы.....	166
Открытие проектов с отключением файлов.....	167
Создание отключенного файла.....	167
Замена отключенного файла клипом.....	169
3.4.2. Черное видео и фоновые клипы	170
3.4.3. Настраиваемая таблица.....	171
3.4.4. Универсальный отсчет времени	171
3.5. Действия с клипами.....	172
3.5.1. Просмотр в окне <i>Clip</i>	173
3.5.2. Просмотр свойств клипа	174

3.5.3. Выделение фрагмента	176
3.5.4. Вставка клипа в фильм	179
3.5.5. Переименование клипа.....	179
3.5.6. Создание дубликата клипа	182
3.5.7. Маркировка клипа.....	183
Типы маркеров.....	183
Управление маркерами.....	184
Добавление маркера.....	184
Переходы по маркерам.....	186
Удаление маркера.....	186
3.5.8. Изменение скорости клипа.....	188

Глава 4. Монтаж 191

4.1. Компоновка фильма	191
4.1.1. Предварительная подгонка краев клипов	192
4.1.2. Перенос клипов в окно <i>Timeline</i>	193
Треки в окне <i>Timeline</i>	194
Перетаскивание клипа в окно <i>Timeline</i> из окна <i>Project</i>	195
Вставка сразу нескольких клипов из окна <i>Project</i>	196
Перетаскивание клипа в окно <i>Timeline</i> из окон <i>Clip</i> и <i>Monitor</i>	197
Вставка в линию редактирования	198
Наложение в линию редактирования	201
4.1.3. Типы клипов в окне <i>Timeline</i>	202
4.2. Управление окном <i>Timeline</i>	203
4.2.1. Масштабирование окна <i>Timeline</i>	203
Раскрывающийся список <i>Time Zoom Level</i>	204
Инструмент <i>Zoom</i>	205
4.2.2. Перемещение вдоль шкалы времени.....	205
4.2.3. Перемещение линии редактирования	206
4.2.4. Палитра <i>Navigator</i>	207
4.2.5. Управление треками.....	208
Сворачивание и разворачивание трека.....	209
Включение и выключение трека	210
Временное скрытие трека	210
Возвращение скрытых треков в окно <i>Timeline</i>	210
Запирание трека	211
Добавление трека	211
Удаление трека	212
Переименование трека	213
4.2.6. Настройка интерфейса окна <i>Timeline</i>	213
4.3. Монтаж в окне <i>Timeline</i>	215
4.3.1. Инструменты окна <i>Timeline</i>	216
4.3.2. Выделение клипов	217
Выделение отдельного клипа.....	217
Выделение промежутка между клипами.....	217
Выделение группы клипов.....	218
4.3.3. Перемещение клипов.....	218

4.3.4. Подгонка краев клипа.....	220
In- и Out-маркеры.....	220
Подгонка клипа в окне <i>Timeline</i>	221
Подгонка клипа в окне <i>Clip</i>	224
4.3.5. Удаление клипа.....	224
Удаление клипа со сдвигом.....	224
Удаление клипа без сдвига.....	225
Удаление всех экземпляров мастер-клипа.....	226
4.3.6. Разрезание клипа.....	226
Разрезание отдельного клипа.....	226
Прецизионное разрезание клипа.....	227
Разрезание группы клипов.....	228
Удаление внутреннего фрагмента клипа.....	229
4.3.7. Копирование, вырезание и вставка клипа.....	229
4.3.8. Монтаж стыков клипов.....	230
Монтаж с совмещением.....	231
Монтаж со сдвигом.....	233
Монтаж с прокруткой.....	235
4.3.9. Скорость клипа.....	237
Использование панели инструментов.....	237
Использование меню.....	238
4.3.10. Стоп-кадры.....	239
4.3.11. Связь видео- и аудиоклипов.....	240
Связывание и развязывание клипов.....	241
Связь смещенных клипов.....	242
Режим синхронизации для связанных клипов.....	243
4.3.12. Маркеры.....	244
Типы маркеров.....	244
Добавление маркера.....	246
Комментарий к маркеру.....	247
Переходы по маркерам.....	248
Перемещение маркера на другой кадр.....	248
Удаление маркера.....	249
4.3.13. Виртуальные клипы.....	249
4.3.14. Настройка пропорций кадра клипа.....	251
4.3.15. Отмена нежелательных действий.....	252
4.4. Монтаж в окне <i>Monitor</i>	252
4.4.1. Окно <i>Monitor</i>	253
4.4.2. Компоновка фильма в окне <i>Monitor</i>	256
Вставка клипа в фильм.....	256
Наложение клипа на фильм.....	258
4.4.3. Удаление фрагмента фильма.....	259
4.4.4. Замена фрагментов фильма.....	261
Четырехкадровый монтаж.....	261
Трехкадровый монтаж.....	263
4.4.5. Монтаж стыков клипов в режиме тримминга.....	264
Переключение в режим тримминга.....	265
Монтаж со сдвигом в режиме тримминга.....	266
Монтаж с совмещением в режиме тримминга.....	266

Воспроизведение клипов в режиме тримминга.....	267
Отмена редактирования в режиме тримминга.....	267
Выход из режима тримминга.....	267
Настройка окна <i>Monitor</i> в режиме тримминга.....	268
4.5. Монтаж звука.....	269
4.5.1. Просмотр амплитудного графика аудиоклипа.....	269
4.5.2. Независимый и связанный монтаж звука.....	270
4.5.3. Коэффициент усиления звука.....	272
4.5.4. Плавное изменение громкости.....	273
Вызов ленточного регулятора громкости.....	273
Настройка громкости в некоторой точке клипа.....	274
Изменение громкости на маркере.....	275
Прецизионная установка громкости на маркере.....	275
Удаление маркера громкости.....	276
Создание резкого изменения громкости.....	276
Изменение громкости участка аудиоклипа.....	276
4.5.5. Настройка стереоэффекта.....	277
Изменение настроек панорамы для клипа целиком.....	277
Плавное изменение стереоэффекта.....	278
4.5.6. Микширование звука.....	279
Микширование в окне <i>Timeline</i>	279
Микширование в окне <i>Audio Mixer</i>	280
Глава 5. Спецэффекты	283
5.1. Переходы.....	283
5.1.1. Палитра <i>Transitions</i>	283
5.1.2. Основы применения переходов.....	286
Создание перехода.....	286
Просмотр перехода в фильме.....	288
Редактирование перехода.....	288
5.1.3. Типы переходов.....	291
<i>3D Motion</i> (Трехмерное движение).....	292
<i>Dissolve</i> (Растворение).....	295
<i>Iris</i> (Диафрагма).....	296
<i>Map</i> (Карта).....	297
<i>Page Peel</i> (Листание страниц).....	297
<i>Slide</i> (Слайд).....	298
<i>Special Effect</i> (Спецэффекты).....	300
<i>Stretch</i> (Вытягивание).....	301
<i>Wipe</i> (Вытеснение).....	301
<i>Zoom</i> (Увеличение).....	302
5.1.4. Создание перехода при одотрековом редактировании.....	303
5.1.5. Создание перехода по умолчанию.....	306
5.2. Наложение видео.....	307
5.2.1. Установки прозрачности видео.....	308
5.2.2. Создание прозрачного участка клипа.....	311
Трафарет прозрачности.....	311
Маски.....	315

5.2.3. Назначение диапазона прозрачных цветов.....	317
Пример совмещения изображения	320
5.2.4. Типы наложений	322
<i>None</i> (Нет)	322
<i>Chroma</i> (Цветность)	322
<i>RGB Difference</i> (Разница RGB-цвета)	323
<i>Luminance</i> (Яркость).....	323
<i>Screen</i> (Экран) и <i>Multiply</i> (Умножение)	324
<i>Alpha Channel</i> (Альфа-канал).....	324
<i>Black Alpha Matte</i> (Черная альфа-маска) и <i>White Alpha Matte</i> (Белая альфа-маска).....	326
<i>Image Matte</i> (Маска)	327
<i>Difference Matte</i> (Разностная маска)	327
<i>Track Matte</i> (Движущаяся маска).....	327
5.2.5. Динамическое изменение прозрачности.....	328
5.3. Масштабирование и анимация клипов.....	330
5.3.1. Настройка траектории движения	332
5.3.2. Предварительный просмотр анимации	334
5.3.3. Настройка фона движения.....	335
Движение на фоне наложения клипов.....	335
Движение с альфа-наложением.....	337
Движение на цветовом фоне	337
5.3.4. Настройка скорости движения	338
Линейка времени	338
Ускорение и плавность движения.....	339
5.3.5. Масштабирование и задержка клипов.....	339
Масштабирование	340
Задержка клипов	340
5.3.6. Настройка вращения и деформации.....	341
5.3.7. Управление диалоговым окном <i>Motion Settings</i>	343
5.4. Эффекты.....	344
5.4.1. Создание эффектов	345
5.4.2. Палитры управления эффектами	347
Палитры эффектов.....	347
Палитра <i>Effect Controls</i>	348
5.4.3. Редактирование эффектов.....	352
Назначение эффекта клипу.....	352
Изменение последовательности эффектов.....	352
Временное выключение эффекта.....	352
Удаление эффекта	353
Настройка эффектов.....	354
Просмотр фильма со спецэффектами	354
5.4.4. Динамические эффекты	355
Лента ключевых кадров	356
Создание динамического эффекта.....	358
Редактирование динамического эффекта.....	358
Удаление динамического эффекта.....	359
5.4.5. Типы видеоэффектов	359
5.4.6. Типы аудиоэффектов	361

Глава 6. Титры	363
6.1. Клипы с титрами.....	364
6.1.1. Создание клипа с титрами.....	364
6.1.2. Вставка титров в фильм.....	368
6.2. Основы работы с Adobe Title Designer.....	370
6.2.1. Интерфейс Adobe Title Designer.....	370
Содержимое окна <i>Adobe Title Designer</i>	370
Регуляторы числовых параметров.....	371
Настройка цвета.....	372
Панель инструментов.....	373
6.2.2. Шаблоны.....	374
6.2.3. Стили.....	376
Применение стилей.....	376
Управление стилями.....	376
6.2.4. Просмотр титров на фоне фильма.....	379
6.3. Объекты в титрах.....	380
6.3.1. Текст.....	380
Простой текст.....	380
Текстовый блок.....	381
Фигурный текст.....	382
6.3.2. Фигуры Безье.....	383
6.3.3. Графические примитивы.....	385
Прямоугольник.....	386
Прямоугольник с дополнительным оформлением.....	386
Треугольник.....	387
Дуга.....	387
Эллипс.....	387
Линия.....	388
6.3.4. Логотипы.....	388
6.3.5. Изменение типа объекта.....	389
6.4. Форматирование стиля объектов.....	391
6.4.1. Заливка.....	391
Простая заливка.....	391
Градиентная заливка.....	392
Заливка с бликом (подсветкой).....	393
Текстурная заливка.....	393
6.4.2. Обрамление.....	394
6.4.3. Эффект тени.....	396
6.4.4. Свойства текста.....	397
6.5. Преобразования объектов.....	399
6.5.1. Прозрачность.....	399
6.5.2. Эффект искажения.....	399
6.5.3. Перемещение объекта по полотну.....	400
6.5.4. Масштабирование.....	401
6.5.5. Повороты объекта.....	401
6.5.6. Взаимное расположение объектов.....	402
6.6. Бегущие титры.....	404

Глава 7. Экспорт фильма	407
7.1. Экспорт в файл.....	407
7.1.1. Форматы файлов.....	408
7.1.2. Экспорт видеофильма.....	408
7.1.3. Экспорт аудиофайла.....	410
7.1.4. Экспорт кадра	411
7.1.5. Экспорт последовательности кадров	412
7.1.6. Экспорт клипа.....	414
7.1.7. Установки экспорта.....	415
Общие установки <i>General</i>	417
Установки видео <i>Video</i>	418
Установки звука <i>Audio</i>	419
Установки ключевого кадра и рендеринга <i>Keyframe and Rendering</i>	421
Специальная обработка <i>Special Processing</i>	422
Загрузка установок экспорта.....	425
7.2. Экспорт для Internet и мультимедиа	425
7.2.1. Экспорт Windows Media.....	426
7.2.2. Экспорт для Web	428
7.3. Экспорт на видеопленку.....	430
7.3.1. Подготовка к экспорту.....	430
7.3.2. Параметры взаимодействия с внешним устройством	432
7.3.3. Экспорт видео на внешнее устройство	433
Приложение 1. Команды меню и комбинации "горячих" клавиш.....	435
Приложение 2. Глоссарий	457
Предметный указатель.....	469

Предисловие

Программа Adobe Premiere впервые появилась в 1991 году, и с тех пор быстро стала основным средством в области видеомонтажа на персональных компьютерах. Название программы — *Premiere* — в переводе означает "премьера", т. е. премьерный показ фильма. Новая версия Adobe Premiere 6.5, которой и посвящена эта книга, является продуктом, позволяющим пользователю, имея всего лишь компьютер, с легкостью создавать и монтировать фильмы из видео- и звуковых файлов. В отличие от прежних версий, версии Premiere 6.0 и 6.5 работают намного стабильнее, их интерфейс и возможности стали более интуитивными и приспособленными для удобства пользователя, не являющегося профессионалом в области вычислительной техники. Основные отличия описываемой версии Premiere 6.5 от Premiere 6.0 состоят, во-первых, в новом, более мощном, редакторе титров и, во-вторых, в небольших добавлениях и исправлениях мелких дефектов предыдущих версий программы.

Мы разделили книгу на главы, опираясь на основные принципы создания фильмов в Premiere. Материал книги приводится в том порядке, в котором принято редактировать видеофильмы, причем каждая из глав отражает определенный этап в его создании:

- *основы* — описание интерфейса Adobe Premiere, пример монтажа простого фильма и обширная справочная информация, которая окажется полезной для вас при работе над монтажом фильма;
- *проекты* — сведения об управлении монтажным проектом в Premiere;
- *клипы* — информация о подготовке исходных медиа-файлов, или клипов, включая довольно развернутые сведения об их оцифровке при передаче с внешнего устройства (камеры или магнитофона), а также об импорте клипов в проект;
- *монтаж* — центральная часть книги, подробно рассказывающая о создании фильма из отдельных кирпичиков — клипов, а также о многочисленных возможностях редактирования клипов и фрагментов фильма;
- *спецэффекты* — самая большая глава, посвященная широкой гамме специальных эффектов, заложенных в Premiere разработчиками (таких как переходы между клипами, наложение клипов друг на друга с назначени-

ем прозрачности, анимация самих клипов, разнообразные видео- и звуковые фильтры);

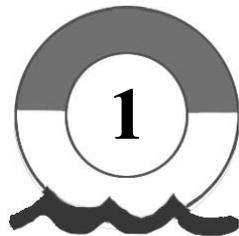
- *титры* — глава, посвященная вопросам дополнения фильмов текстовой и графической информацией, которая включается в него при помощи нового редактора титров;
- *экспорт* — рассказ о завершающих действиях для получения окончательной версии смонтированного фильма (как в виде файла, так и путем вывода видеосигнала на специальную аппаратуру, подключенную к вашему компьютеру);
- *приложения* — справочные сведения о командах меню, "горячих" клавишах и англоязычных и русских терминах, которые существенно облегчат вашу работу как с книгой, так и с программой Premiere.

Мы попытались сделать все возможное, чтобы совместить, с одной стороны, последовательность повествования, а с другой — охватить большинство средств Premiere и сделать вашу работу с книгой максимально эффективной. Нам бы хотелось, чтобы читатель (даже впервые приступивший к изучению принципов цифрового видеомонтажа) смог использовать нашу книгу как *самоучитель*, самостоятельно постигая возможности Premiere. В то же время мы старались написать книгу таким образом, чтобы она оказалась полезной и профессионалам и могла применяться в качестве *справочника*. Для этого мы предусмотрели строгую иерархию изложения материала, а также потратили некоторое время на создание алфавитного индекса терминов и глоссария, чтобы читатель мог быстро найти интересующую его статью.

Хочется сказать и о том, чего вы *не* найдете в нашей книге. Мы старались всячески избегать навязывания и, по возможности, даже упоминаний о художественных принципах видеомонтажа (несмотря на то, что мы имеем на этот счет определенный опыт и концепцию). Данный самоучитель, включая приводимые примеры, рассказывает о возможностях Adobe Premiere и обучает пользователя конкретным приемам компьютерного видеомонтажа. Мы оставляем за читателем свободу действий для воплощения собственных художественных замыслов, которые, мы надеемся, будут совершенно потрясающими, учитывая возможности замечательного приложения Premiere 6.5.

В заключение заметим, что приобрести программу Premiere можно через Internet в онлайн-магазине компании Adobe на сайте www.adobe.com, либо в "коробочном" варианте у официальных дистрибьюторов в России, например, компании SoftLine — www.softline.ru. Кроме того, Adobe Premiere прилагается к большому количеству разнообразных цифровых видеоприборов для компьютеров. Связаться с авторами книги можно, посетив их персональный сайт www.kirianov.orc.ru, а получить информацию об ассортименте и приобретении книг издательства "БХВ-Петербург" — на сайте www.bhv.ru. Хотим заметить также, что в издательстве "Мультимедиа Технологии и Дистанционное Обучение" (www.mmtech.ru) в 2002 году вышел мультимедийный обучающий курс видеолекций авторов этой книги по Adobe Premiere 6.0.

ГЛАВА 1



Общие сведения и интерфейс Adobe Premiere

Вступительная глава посвящена первому знакомству с Adobe Premiere 6.5, описанию его интерфейса и рассмотрению основных принципов монтажа видеofilьмов с помощью этого приложения. Сначала приводятся базовые понятия и приемы монтажа, включая первый запуск приложения на вашем компьютере (см. разд. 1.1), и пример быстрого создания простого фильма из медиа-файлов, поставляемых вместе Adobe Premiere (см. разд. 1.2). Затем в сжатом стиле перечисляются составляющие интерфейса Premiere и многочисленные элементы управления, находящиеся на окнах и палитрах (см. разд. 1.3). Этот раздел содержит большое количество информации, которая может быть пока вам непонятной, но впоследствии очень пригодится в качестве справочного пособия по средствам монтажа. В конце главы описаны приемы настройки рабочей области, т. е. взаимного расположения и размеров окон в Adobe Premiere (см. разд. 1.4).

1.1. Начинаем работу

Рассмотрим, как можно начать работу в Adobe Premiere и получить доступ к основным средствам видеомонтажа. Следующие разделы будут особенно полезны пользователям, не работавшим ранее с Premiere, не знакомым с принципами редактирования видеofilьмов на компьютере.

1.1.1. Знакомство с Premiere

Начнем знакомство с приложением Adobe Premiere 6.5 с перечисления требований, предъявляемых к конфигурации компьютера и программному обеспечению, вопросов, связанных с первым запуском программы, а также с основами ее интерфейса.

Системные требования

Разработчики приложения Adobe Premiere предусмотрели возможность работы с ней в двух операционных системах — наиболее распространенной во всем мире Microsoft Windows и Mac OS — системе, управляющей компьютерами Macintosh, которые довольно популярны среди специалистов в области цифрового видеомонтажа.

Замечание

Adobe Premiere 6.5 корректно работает с ОС Windows 98 Second Edition, Windows ME, Windows 2000 with Service Pack 2 и Windows XP. На компьютерах Macintosh необходимо иметь операционную систему Mac OS 9.2.2 или Mac OS X v.10.1.3.

Поскольку Premiere — средство, направленное на решение довольно ресурсоемкой задачи цифрового монтажа видео, то и требования к компьютеру пользователя предъявляются довольно высокие. Перечислим минимальные требования к аппаратной части компьютера, управляемого ОС Windows:

- процессор Intel® Pentium®-III 500 МГц (для сложных задач предпочтительнее Pentium 4 или многопроцессорные компьютеры);
- 128 Мбайт оперативной памяти (лучше 256 Мбайт);
- как минимум 600 Мбайт свободного дискового пространства для установки, а также достаточное количество места на диске для сохранения оцифрованных видеофайлов (оно зависит от ваших конкретных задач);
- видеокарта с поддержкой 256 цветов;
- устройство для чтения компакт-дисков.

Если вы собираетесь проводить оцифровку видео с внешних источников средствами непосредственно программы Premiere, то желательно пользоваться устройствами оцифровки, сертифицированными компанией Adobe.

Замечание

Полный список сертифицированных устройств можно отыскать на сайте производителя <http://www.adobe.com>. Из недорогих устройств оцифровки, наиболее распространенных в России, можно упомянуть марки AVerMedia, Miro Video и Pinnacle Systems.

Приобрести саму программу Adobe Premiere в России можно в компании "Софтлайн" <http://www.softline.ru>.

Первый запуск

Для того чтобы запустить программу Adobe Premiere из среды Windows, нажмите кнопку **Start** (Пуск), и в главном меню выберите пункт **Programs | Adobe | Premiere 6.5 | Adobe Premiere 6.5** (Программы | Adobe | Premiere 6.5 |

Adobe Premiere 6.5). Запустить программу можно и двойным щелчком по какому-либо файлу проекта Adobe Premiere (с расширением prj) в Проводнике Windows. В последнем случае Premiere загрузится с уже открытым монтажным проектом из файла.

Если вы запускаете приложение Premiere 6.5 впервые после инсталляции, то через некоторое время, необходимое для загрузки (оно может быть довольно большим, если ресурсы вашего компьютера невелики), вы увидите диалоговое окно **Initial Workspace** (Начальная рабочая область) (рис. 1.1). Оно потребует от вас перед первым запуском программы определить наиболее подходящий для вас стиль редактирования. При последующих запусках это диалоговое окно не выводится, а выбранный вами режим редактирования будет загружаться автоматически.

Замечание

Эта возможность появилась в шестой версии программы, предыдущие версии не выводили данного диалогового окна и не позволяют управлять стилем редактирования.

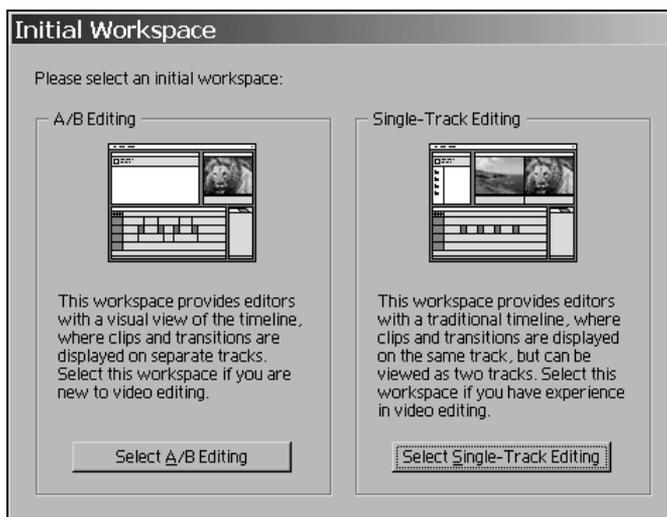


Рис. 1.1. Диалоговое окно Initial Workspace

Начальная рабочая область Premiere 6.5 может быть настроена в соответствии с одним из двух стилей редактирования, касающихся видеотрека **Video 1** (Видео 1), предназначенного для настройки спецэффектов перехода между клипами.

□ **A/B Editing** (A/B редактирование) — режим монтажа, при котором переходы настраиваются визуально с использованием трех треков. Это треки

Video 1A (Видео 1A) и **Video 1B** (Видео 1B), на которых располагаются клипы, и трек **Transition** (Переход), на котором размещается сам спецэффект перехода.

- ❑ **Single-Track Editing** (Однотрековое редактирование) — режим монтажа, предусматривающий расположение обоих клипов и перехода между ними на одном треке.

Для выбора того или иного режима вам следует нажать одну из одноименных кнопок.

Совет

Если вы не являетесь профессионалом в использовании Premiere, то выберите режим **A/B Editing** (A/B редактирование), впоследствии его всегда можно будет сменить на альтернативный режим.

После выбора одного из режимов загружается еще одно диалоговое окно **Load Project Settings** (Загрузка установок проекта) (см. рис. 2.1). Оно станет и впоследствии появляться каждый раз, когда вы будете создавать новый монтажный проект командой **File | New Project** (Файл | Создать проект). Слева в этом диалоговом окне находится список предустановленных элементов, имеющих в Premiere, т. е. определенных комбинаций параметров фильма, применяемых для решения тех или иных задач (например, создания мультимедийных файлов для компьютерных презентаций, видеопрограмм в стандарте PAL, цифровом формате и т. п.). Выберите из списка *предустановок* (**Available Presets**) какой-либо пункт, например, **Multimedia Video for Windows** (Мультимедиа для Windows).

В результате загрузятся все наиболее важные элементы интерфейса программы Adobe Premiere (рис. 1.2). Они помещаются внутрь основного окна Adobe Premiere, содержимое которого называют *рабочей областью*.

Замечание

Возможно, детали некоторых окон на вашем компьютере несколько отличаются от примера, изображенного на рис. 1.2. Это связано с их многочисленными установками и режимами работы.

Интерфейс

К основным средствам монтажа программы Premiere относят три окна, помещенные внутрь основного окна Adobe Premiere:

- ❑ **Project** (Проект) — служит для управления исходными видео- и звуковыми клипами, из которых вы монтируете фильм;
- ❑ **Timeline** (Монтаж) — для визуального монтажа клипов, символически представленных прямоугольными блоками вдоль временной шкалы фильма;

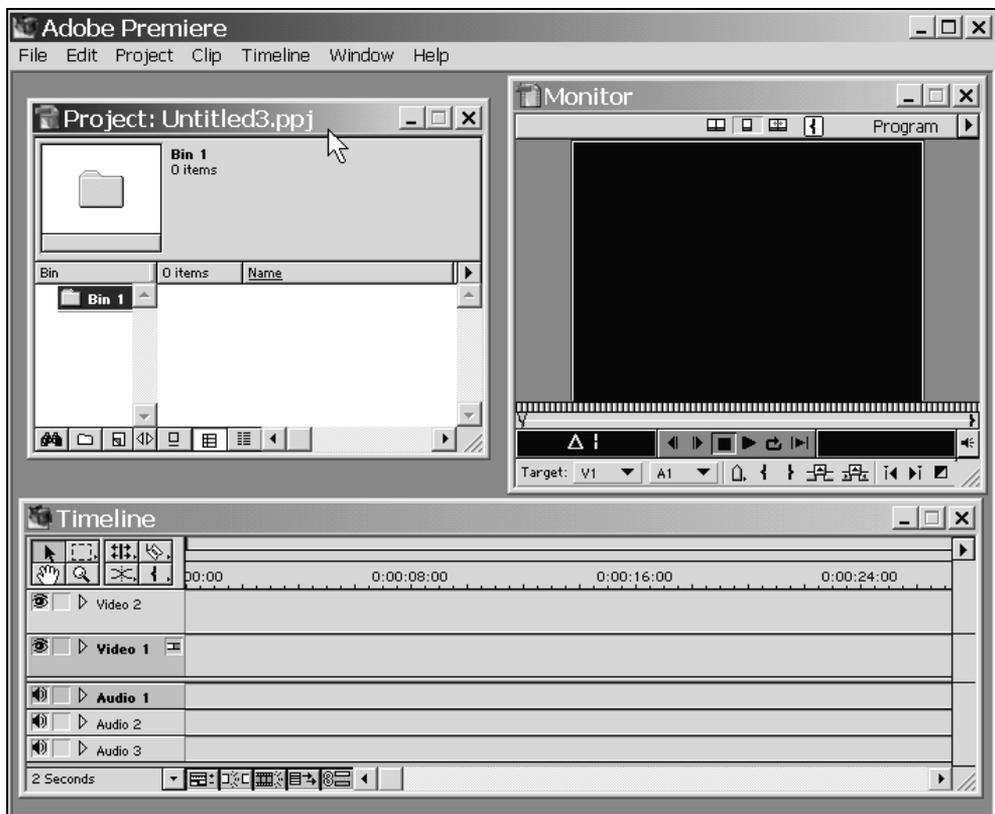


Рис. 1.2. Внешний вид окна Adobe Premiere при начале нового проекта

Monitor (Монитор) — для просмотра кадров исходных клипов и создаваемого фильма, а также непосредственно для видеомонтажа.

Все окна являются пустыми, пока в них не загружены никакие составляющие вашего фильма. Помимо трех перечисленных окон, имеется еще целый арсенал дополнительных окон и палитр, которые либо облегчают действия по монтажу фильма (например, дублируя функции некоторых основных окон), либо позволяют управлять дополнительными возможностями (например, создавать титры или применять спецэффекты). Они будут рассмотрены в *разд. 3.4*.

Замечание

Если вы не видите при повторном запуске Adobe Premiere каких-либо из перечисленных окон, то, вероятно, вы их закрыли при прошлых сеансах работы. Для того чтобы вызвать их вновь на экран, воспользуйтесь одним из пунктов меню **Window** (Окно). Возможно, вам будет интересно посмотреть в этом выпадающем меню (рис. 1.3), какие окна, кроме упомянутых, имеются в Premiere.

Все окна допускается перемещать по экрану (перетаскивая за заголовок окна) и изменять их размер (перетаскивая нужную границу окна), настраивая тем самым рабочую область в виде, наиболее удобном для конкретного пользователя. Одно из окон всегда является активным, о чем говорит яркий цвет его заголовка. На рис. 1.2 активным является окно **Project** (Проект). Все действия пользователя в Premiere (включая применение "горячих" клавиш) касаются активного окна. Для того чтобы сделать то или иное окно активным, достаточно щелкнуть в его пределах мышью.

Внимание!

Следите за тем, какое из окон является активным в каждый момент времени. От этого, в частности, решающим образом зависят действия Premiere в ответ на нажатие вами клавиш на клавиатуре, выбор пунктов меню и т. п.



Рис. 1.3. Вызов на экран скрытых окон

Любое окно, как и в большинстве приложений Windows, можно закрыть кнопкой управления окном **Close** (Заккрыть) (рис. 1.4), располагающейся на заголовке в правом верхнем углу. Для вызова окна на экран снова следует воспользоваться соответствующей командой меню **Window** (Окно) (см. рис. 1.3). Следует помнить, что закрытие окна **Project** (Проект) отличается от закрытия всех остальных окон. В отличие от них, окно **Project** (Проект) не скрывается временно с экрана, а полностью закрывает текущий проект, выгружая и все остальные окна. Для возвращения к редактированию проекта вам следует вновь открыть его командой **File | Open** (Файл | Открыть). Кнопка управления окном **Hide** (Свернуть) сворачивает окно до минимального размера (части заголовка) и помещает его в таком виде в левый ниж-

ний угол рабочей области. Вновь развернуть свернутое окно можно повторным нажатием той же кнопки.



Рис. 1.4. Кнопки управления окном

Замечание

В отличие от других приложений Windows, в Adobe Premiere окна нельзя развернуть во весь экран, т. к. при монтаже существенно одновременное использование нескольких окон, и сразу несколько окон должны всегда находиться на экране.

Элементы управления

Для выполнения действий по управлению клипами и монтажу фильма в Adobe Premiere имеются следующие элементы интерфейса.

- ❑ *Верхнее меню* (menu bar) — строка меню, находящаяся под заголовком окна Adobe Premiere (см. рис. 1.2 и 1.3).
- ❑ *Контекстные* (или *всплывающие*) меню (context menu, pop-up menu) — меню, появляющиеся при нажатии в том или ином месте правой кнопки мыши. Это особенно удобный способ редактирования, поскольку состав всплывающих меню зависит от того места, в котором вы его вызываете, и вам легко найти в нем нужную команду (рис. 1.5).

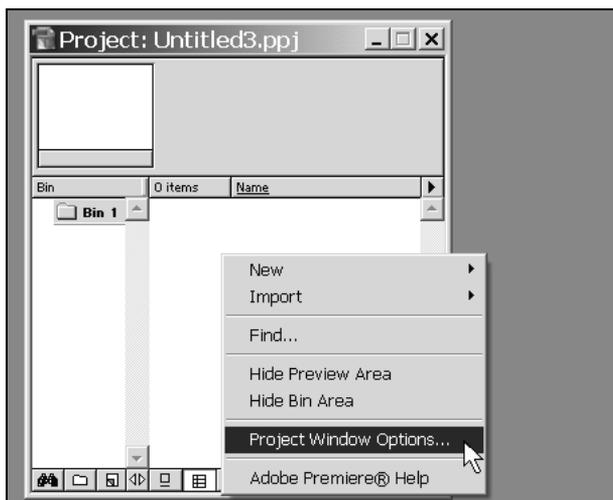


Рис. 1.5. Контекстное меню

- ❑ *Меню окон и палитр* (window menu) — специфические меню, характерные для Adobe Premiere и не привычные для пользователей других программ Windows. Эти меню вызываются нажатием кнопки с треугольной стрелкой, которую легко отыскать в правой верхней части каждого окна и почти каждой палитры (рис. 1.6), и содержат наборы команд, характерные для данного окна или палитры.

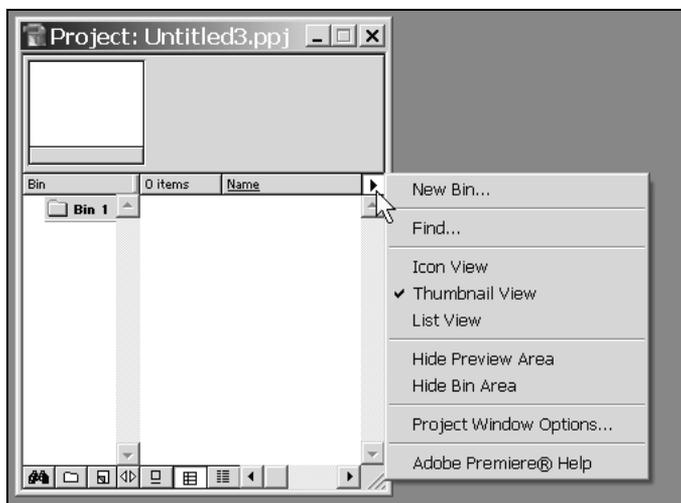


Рис. 1.6. Меню окна Project

- ❑ *Панели инструментов* (toolbars) — многочисленные панели, размещенные в окнах и комбинирующие различные элементы управления.
- ❑ *Палитра Commands* (Команды) — дополнительный (более быстрый) способ выполнения команд верхнего меню.
- ❑ *"Горячие" клавиши* (shortcuts) — очень эффективный способ для опытных пользователей. Если вы часто применяете определенные команды, намного быстрее выполнять их нажатием сочетания клавиш на клавиатуре, чем вызовом меню или инструментов.

Замечание

В этой книге мы ориентируемся на пользователя ОС Windows, но пользователи Macintosh могут найти перечень соответствующих "горячих" клавиш в справочной системе Adobe Premiere.

Все окна являются связанными тем или иным способом, поэтому, проводя редактирование фильма в одном из них, вы, чаще всего, изменяете и состояние других окон.

Важным элементом интерфейса Adobe Premiere является указатель мыши. В зависимости от места, на которое он наведен, и выбранных сочетаний

опций окна (например, при том или ином активном инструменте) указатель выглядит по-разному. Если вы проработаете с Premiere некоторое время, то привыкнете к внешнему виду указателя, что будет помогать вам увереннее ориентироваться в возможностях редактирования в каждый момент времени.

1.1.2. Проекты и клипы

Управление процессом монтажа отдельного фильма в рамках работы с Adobe Premiere построено на основе понятия *проекта* (project). По аналогии, к примеру, с программой Microsoft Word, проект в Premiere соответствует по смыслу документу Word. Только в последнем вы создаете печатный текст, а в проекте Premiere — видеofilm. Поэтому проект является своеобразной записью программы действий по монтажу элементов фильма — клипов.

Внимание!

В отличие от большинства многооконных текстовых и графических редакторов, в Adobe Premiere нельзя одновременно редактировать несколько фильмов. Вы всегда имеете дело только с одним проектом. Это связано со сложностью программы Premiere, средства видеомонтажа которой сами по себе включают большое количество окон, выполняющих различные функции. Поддержка возможности одновременного редактирования нескольких проектов создала бы неизбежную путаницу для пользователя.

При загрузке программы Premiere создается новый проект. Вначале он пуст и ваша задача — поместить туда необходимые файлы или в терминах видеомонтажа — клипы. Поэтому, для того чтобы начать монтировать полноценный фильм с помощью Adobe Premiere, вам необходимо иметь видео-, звуковые файлы или графические файлы на своем компьютере, проводя различные манипуляции с которыми, в итоге вы получите фильм. Альтернативой предварительной подготовке файлов является их непосредственная *оцифровка* в Premiere. Для этого ваш компьютер должен быть оснащен специальными средствами передачи и обработки видеосигнала с внешнего устройства, такого как видеомагнитофон, видеокамера, TV-антенна и т. п. (см. разд. 3.3). В любом случае, перед тем как начать собственно монтаж фильма, вы должны иметь его исходные составляющие — клипы.

Вообще говоря, основными понятиями при работе с проектами являются:

- исходные клипы, или *источники* (source) — ссылки на анимационные (видео), звуковые (аудио), либо графические (статические изображения) файлы, для использования которых в проекте их необходимо прежде *импортировать* из файлов с диска вашего компьютера или *оцифровать* с внешнего устройства;
- фильм, или *программа* (program) — собственно продукт ваших действий по монтажу исходных клипов; вы имеете возможность просматривать

фильм в области **Program** (Программа) окна **Monitor** (Монитор) или *экспортировать* во внешний медиа-файл, что, скорее всего, является конечной целью вашей работы.

После того, как клипы окажутся в специально предназначенном для них окне **Project** (Проект), в совокупности с действиями по их монтажу (программой) они станут проектом фильма. В процессе работы вы будете разрезать видеоклипы, менять их длительность, применять к ним различные эффекты перехода, возможно синхронизировать их со звуком, добавлять титры и т. д. Готовый проект просматривается и экспортируется на жесткий диск в виде файла, называемого нами фильмом. При наличии соответствующей аппаратуры его можно также вывести на видеоленту или какое-либо внешнее цифровое видеоустройство.

Клипы делятся на несколько типов:

- Video** (Анимация);
- Audio** (Звук);
- Image** (Статические изображения);
- Title** (Титры);
- Transition** (Переход);
- специальные клипы (такие как черный экран, настроечная таблица и т. п.).

Чтобы использовать клипы при монтаже, их необходимо вначале поместить (импортировать) в окно **Project** (Проект) (см. разд. 3.2). После завершения монтажа фильма его следует экспортировать во внешний медиа-файл, т. е. записать файл на диск компьютера. Фильм создается с установками, которые вы определяете предварительно (например, частота кадров, качество сжатия и т. д.). При этом клипы могут иметь существенно другие установки (например, размер кадра или качество звука). Поэтому в процессе экспорта **Premiere** совершает сложные математические операции по пересчету программы монтажа над исходными клипами, составленной вами в процессе работы над проектом и записанной в символическом виде в окне **Timeline** (Монтаж). Время экспорта может быть весьма продолжительным, поскольку приходится пересчитывать каждый пиксел каждого кадра фильма. Для вас эта работа остается как бы "за кадром".

Повторим еще раз, из каких этапов состоит работа по монтажу фильма, давая ссылки на соответствующие главы настоящей книги.

1. Создание нового проекта, включая определение его основных установок (см. главу 2).
2. Подготовка исходных файлов и импорт их в проект (см. главу 3).
3. Монтаж фильма из клипов, импортированных в проект (см. главу 4).

4. Возможно, добавление различных спецэффектов (см. главу 5).
5. При необходимости, добавление титров (см. главу 6).
6. Экспорт смонтированного фильма (см. главу 7).

1.1.3. Справочная система

Для получения англоязычной справочной информации в процессе работы с Adobe Premiere имеется очень удобная и исчерпывающая система помощи. Для ее вызова используйте команду **Help | Contents** (Справка | Содержание). Справка построена в гипертекстовом формате, и для ее просмотра загружается окно браузера (рис. 1.7). В нем вы видите три панели — верхнюю (с заголовком), правую (с содержанием) и основную левую (со справочными статьями). Отыскивая в левой панели нужную главу и затем, путешествуя по гиперссылкам правой панели, вы без труда найдете необходимую вам статью.

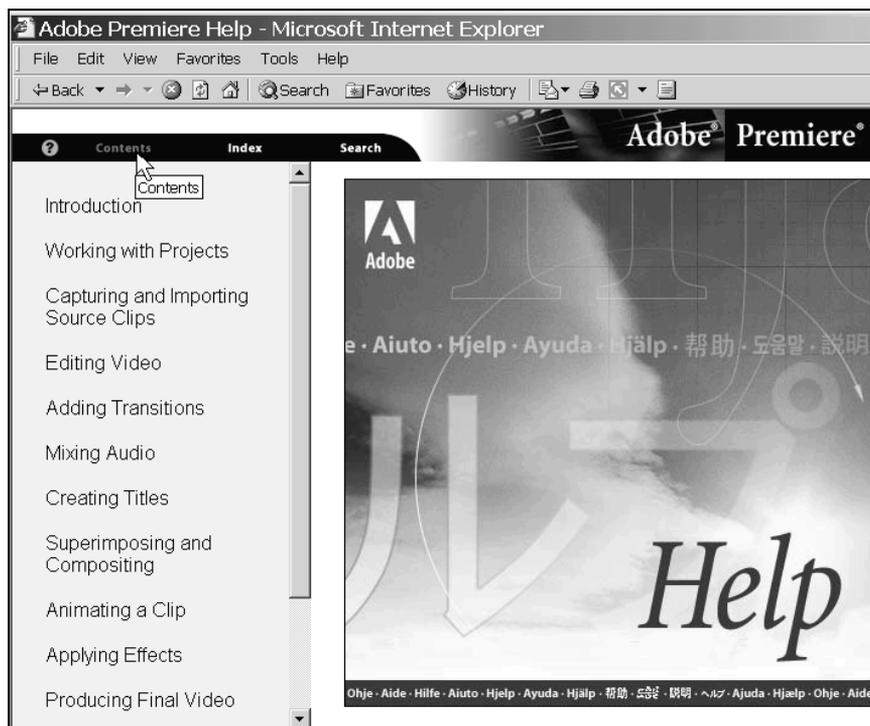


Рис. 1.7. Справка Adobe Premiere

Помимо ручного поиска в содержании интересующих вас сведений удобно использовать и дополнительные средства справочной системы Premiere, вы-

зываются из верхней панели (на соответствующих гиперссылках остановился указатель мыши на рис. 1.7).

- **Index** (Индекс) — выбор статьи из алфавитного указателя (рис. 1.8). Выберите первую букву слова из алфавита в левой панели, а затем отыщите в открывшемся списке нужное слово и щелкните на сопровождающей его гиперссылке.

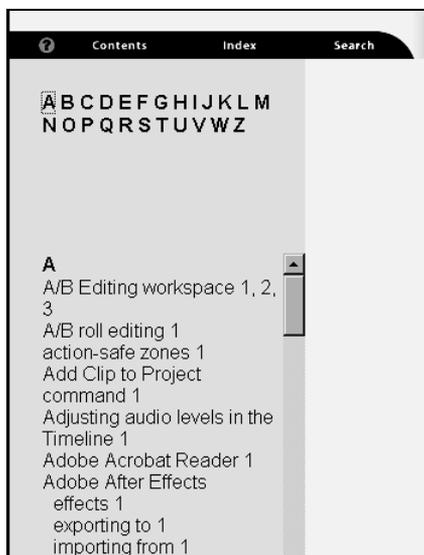


Рис. 1.8. Алфавитный указатель терминов Premiere

- **Search** (Поиск) — поиск статей по ключевому слову (введите слово в поле ввода в левой панели и нажмите клавишу <Enter>).
- **?** — получение информации о работе со справочной системой.

Если вы неплохо владеете английским языком, не пренебрегайте справочной системой — она окажет вам существенную помощь, поскольку буквально в несколько щелчков мышью вы найдете в ней интересующую вас статью, сопровождающуюся прекрасными иллюстрациями и примерами.

1.2. Быстрый монтаж простого фильма

Проиллюстрируем основные принципы работы в Adobe Premiere примером создания очень простого фильма. Используем для этого файлы, поставляемые вместе с Adobe Premiere в качестве образцов. Они находятся в папке Samples в том месте на жестком диске, куда вы поместили программу Adobe Premiere в процессе инсталляции. Большинство совершаемых операций мы

приведем без чрезмерных пояснений, учитывая, что соответствующим приемам монтажа будет посвящен исчерпывающий рассказ в последующих частях книги.

1.2.1. Создание нового проекта

Начнем монтаж фильма с создания нового пустого проекта. Если новый проект еще не существует, его следует создать, выбирая в верхнем меню команду **File | New Project** (Файл | Создать проект) (рис. 1.9). После этого в открывшемся диалоговом окне **Load Project Settings** (Загрузка установок проекта) (см. рис. 2.1) выберите в списке предустановок пункт **Multimedia Video for Windows** (Мультимедиа для Windows) и нажмите кнопку **ОК**. Проект, представленный несколькими окнами, загрузится в рабочую область Premiere (см. рис. 1.2). Сразу после этого мы рекомендуем сохранить проект под каким-либо именем командой **File | Save As** (Файл | Сохранить как). Вам придется привычным для работы в Windows способом определить в диалоговом окне **Save File** (Сохранить файл) имя файла с проектом и его расположение на диске. Обратите внимание, что проекты сохраняются в файлах с расширением **prj** (что означает **Premiere Project**). Не забывайте затем, по мере работы над проектом, периодически сохранять изменения выбором команды **File | Save** (Файл | Сохранить).

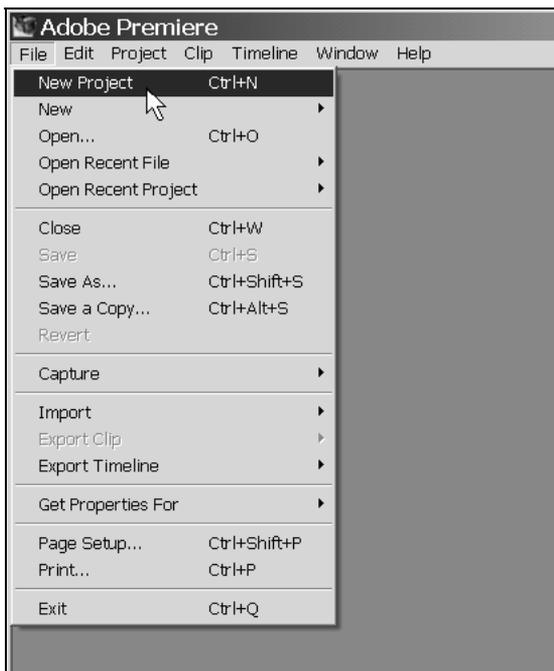


Рис. 1.9. Создание нового проекта

1.2.2. Подготовка клипов

Перед тем как начать монтировать фильм, необходимо подготовить его исходные составляющие — видео- и аудиоклипы. Этот процесс называется в *Premiere импортом*.

Импорт клипов в проект

Для помещения клипов в проект следует воспользоваться командой верхнего меню **File | Import | File** (Файл | Импорт | Файл). После этого откроется диалоговое окно **Import** (Импорт), в котором вам предстоит отыскать расположение установочного комплекта программы Adobe Premiere на своем жестком диске. Скорее всего, путь к нему выглядит примерно так: Program Files\Adobe\Premiere 6.5. В этой папке вам следует перейти к содержимому папки с примерами, называемой Sample Folder (рис. 1.10).

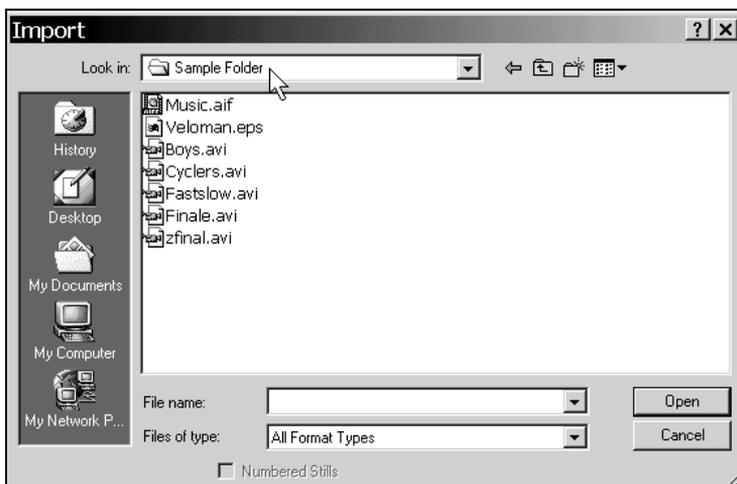


Рис. 1.10. Импорт файлов

В диалоговом окне **Import** (Импорт) выделите щелчками мыши при удерживаемой клавише <Ctrl> группу файлов для импорта. Выберите следующие файлы:

- анимационные файлы Boys.avi, Cyclers.avi, Fastslow.avi;
- звуковой файл Music.aif;
- графический файл (со статической заставкой) Veloman.eps.

После этого нажмите кнопку **Open** (Открыть). Диалоговое окно закроется, а вы увидите, что ссылки на файлы оказались в окне **Project** (Проект) (рис. 1.11). После импорта мы будем называть их уже не файлами, а клипа-

ми (с теми же самыми именами), подчеркивая, что они стали частью нашего проекта.

Просмотр исходных клипов

Мы будем составлять простой фильм из нескольких только что импортированных клипов. Предварительно имеет смысл просмотреть исходные клипы, чтобы определиться со сценарием фильма. Для этого выполните следующие действия:

1. Выберите какой-либо анимационный клип, щелкнув на его названии в окне **Project** (Проект).
2. Наблюдайте первый кадр клипа в миниатюре в области предварительного просмотра окна **Project** (Проект).
3. С помощью кнопки **Play** (Проиграть) под миниатюрой в области предварительного просмотра (на рис. 1.11 на нее наведен указатель мыши) просмотрите содержимое клипа.



Рис. 1.11. Импортированные клипы в окне **Project**

4. Чтобы просмотреть клип более детально, откройте его в окне **Clip** (Клип), дважды щелкнув на пиктограмме слева от названия клипа в окне **Project** (Проект).
5. В окне **Clip** (Клип) просмотрите содержимое клипа с помощью кнопки **Play** (Проиграть), находящейся внизу на панели инструментов (рис. 1.12).



Рис. 1.12. Просмотр клипа в окне Clip

6. Закройте окно **Clip** (Клип) нажатием кнопки управления окном.
7. Просмотрите таким же образом и все остальные клипы, включая звуковой и статический.

1.2.3. Монтаж фильма

Составляющие фильма импортированы в проект, и можно приступить к его монтажу из подготовленных клипов. Создадим простой десятисекундный фильм из заставки, двух видеоклипов и музыкального фрагмента.

Сценарий

Теперь, когда вы представляете себе содержимое клипов, сочиним простой сценарий фильма. Мы предлагаем следующую последовательность планов.

1. Статическая заставка (клип *Veloman.eps*), длительность плана 3 сек, без звука.
2. Черно-белое изображение ребенка на велосипеде (клип *Boys.avi*), на фоне медленного участка музыки (начало клипа *Music.aif*).
3. Резкая смена плана: цветное изображение участников велогонки (клип *Cyclers.avi*) под ритмичную музыку (громкая часть клипа *Music.aif*).
4. Спецэффект перехода при смене следующих планов велогонки: растворение изображения клипа *Cyclers.avi* в клипе *Fastslow.avi*. Музыка та же самая, ритмичная.

Пусть общая длительность фильма определится продолжительностью первых двух участков музыки.