

ОГЛАВЛЕНИЕ

1 ОБЗОР ADOBE PREMIERE PRO CC

Начало работы	24
Нелинейный монтаж в приложении Adobe Premiere Pro	24
Стандартный рабочий процесс видеомонтажа	25
Расширение рабочего процесса при помощи высокоуровневых функций	26
Расширение рабочего процесса	29
Внедрение компонентов Creative Cloud в рабочий процесс	29
Профессиональный рабочий процесс в программном обеспечении Adobe	30
Обзор рабочего пространства программы Adobe Premiere Pro	32
Схема рабочего пространства	33
Настройка рабочего пространства	37
Изменение настроек программы	40
Перемещение, синхронизация и создание резервной копии пользовательских настроек	41
Контрольные вопросы	42

2 НАСТРОЙКА ПРОЕКТА

Начало работы	46
Выбор настроек проекта	47
Настройки просчета и воспроизведения видео	49
Настройки формата отображения для видео/аудио	52
Настройки формата захвата	55
Настройка рабочих дисков	56
Хранение файлов проекта	56

Импорт проектов Final Cut Pro	58
Импорт проектов Avid Media Composer	60
Настройки последовательности	62
Контрольные вопросы	71

3 ИМПОРТ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАТЕРИАЛОВ

Начало работы	74
Импорт материалов	74
Когда применяется команда Import	75
Когда применяется браузер материалов	75
Использование браузера материалов	78
Безленточный рабочий процесс	79
Поддерживаемые типы видеофайлов	79
Поиск ресурсов при помощи браузера материалов	80
Импорт изображений	83
Импорт однослойных файлов Adobe Photoshop	83
Импорт многослойных файлов Adobe Photoshop	85
Импорт иллюстраций Adobe Illustrator	87
Кэширование мультимедийных материалов	90
Контрольные вопросы	93

4 ОРГАНИЗАЦИЯ ЦИФРОВЫХ МАТЕРИАЛОВ

Начало работы	96
Панель Project	96
Настройка панели Project	98
Поиск ресурсов на панели Project	99
Работа с корзинами	103
Создание корзин	103
Управление содержимым корзин	104
Управление представлением содержимого корзин	106
Присваивание меток	108
Настройка отображаемой информации в корзинах	110
Открытие нескольких корзин одновременно	112
Организация цифровых материалов с использованием функции анализа содержимого	113
Добавление сценария или транскрипции	113
Анализ речи	114
Определение лиц	116
Просмотр отснятого материала	116
Основные элементы управления воспроизведением	120
Настройка мониторов	121
Внесение изменений в клипы	121
Настройка звуковых каналов аудиоклипа	122
Объединение клипов	123

Интерпретация отснятого материала	124
Работа с файлами необработанных данных	125
Контрольные вопросы	127

5 ОСНОВЫ ВИДЕОМОНТАЖА

Начало работы	130
Использование монитора источника	131
Загрузка клипа	132
Загрузка нескольких клипов	133
Элементы управления на панели монитора источника	133
Выделение фрагмента клипа	134
Редактирование с помощью панели Project	137
Создание подклипов	137
Знакомство с монтажным столом	139
Что такое «последовательность»?	140
Загрузка последовательности на монтажный стол	142
Основные сведения о дорожках	142
Управление целевыми дорожками	143
Точки входа и выхода	145
Использование шкал времени	146
Настройка заголовков дорожек	147
Основные команды для видеомонтажа	148
Метод перекрытия	148
Метод вставки	149
Трехточечный монтаж	151
Монтаж с использованием раскадровки	152
Контрольные вопросы	157

6 РАБОТА С КЛИПАМИ И МАРКЕРАМИ

Начало работы	160
Элементы управления монитора программы	160
Интерфейс монитора программы	160
Добавление клипов на монтажный стол с использованием монитора программы	162
Монтаж методом вставки с использованием монитора программы . . .	163
Управление разрешением	166
Разрешение при воспроизведении	167
Разрешение видео в режиме паузы	168
Использование маркеров	169
Понятие маркеров	169
Типы маркеров	170
Автоматический монтаж с использованием маркеров	174
Использование функций Sync Lock и Lock Track	175
Использование функции Sync Lock	176
Использование функции Lock Track	177

Поиск пустых промежутков на панели монтажный стол	177
Выделение клипов.	178
Выделение клипа или набора клипов.	178
Выделение всех клипов на дорожке.	179
Выделение только аудио- или видеочасти клипа	179
Разделение клипа	180
Связи частей клипов.	181
Перемещение клипов.	181
Перетаскивание клипов	181
Подталкивание клипов.	183
Изменение порядка следования клипов в последовательности.	183
Использование буфера обмена.	185
Извлечение и удаление фрагментов клипов	185
Команда Lift.	185
Команда Extract	186
Команды Delete и Ripple Delete	187
Отключение клипа.	187
Контрольные вопросы	189

7 ДОБАВЛЕНИЕ ВИДЕОПЕРЕХОДОВ

Начало работы	192
Понятие переходов	192
В каких случаях используются переходы.	193
Советы по использованию переходов	194
Склейки и захлесты.	194
Добавление видеопереходов	196
Применение одностороннего перехода	196
Создание перехода между двумя клипами	197
Применение переходов к группе клипов.	200
Использование режима А/Б для точной настройки переходов	203
Изменение параметров на панели Effect Controls	203
Работа с недостаточными (или отсутствующими) захлестами	206
Добавление аудиопереходов	208
Создание перекрестного наплыва	208
Применение звукового перехода	209
Контрольные вопросы	211

8 ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ МОНТАЖА

Начало работы	214
Четырехточечный монтаж	214
Изменение настроек четырехточечного монтажа.	214
Выполнение четырехточечного монтажа.	215
Коррекция времени воспроизведения клипов	217
Изменение скорости воспроизведения/длительности клипа	217
Изменение скорости воспроизведения/длительности клипа при помощи инструмента Rate Stretch	219

Изменение скорости воспроизведения /длительности клипа посредством перераспределения времени	220
Замена клипов и материала	224
Замена исходного клипа	224
Редактирование замены	226
Замена материала	227
Вложенные последовательности	229
Добавление вложенной последовательности	229
Вложение клипов	231
Обычная обрезка	233
Обрезка на мониторе источника	233
Обрезка в последовательности	234
Расширенная обрезка	235
Инструмент Ripple Edit	235
Монтаж с прокруткой	237
Монтаж со сдвигом	239
Монтаж со скольжением	240
Обрезка с помощью монитора программы	242
Использование режима Trim на мониторе программы	243
Выбор способа обрезки на мониторе программы	244
Клавиши-модификаторы	247
Динамическая обрезка	247
Обрезка с помощью клавиатуры	249
Контрольные вопросы	251

9 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭФФЕКТОВ АНИМАЦИИ

Начало работы	254
Настройка эффекта Motion	254
Обзор настроек эффекта Motion	255
Применение и настройка эффекта Motion	258
Изменение положения, размера и вращение изображения клипа	261
Изменение положения	261
Множественное использование настроек эффекта Motion	264
Добавление вращения и изменение точки привязки	265
Изменение размера изображения	267
Управление интерполяцией ключевых кадров	270
Способы интерполяции ключевых кадров	272
Эффект плавного движения	273
Использование других эффектов, связанных с движением	275
Добавление тени	276
Добавление фаски	277
Трансформация	279
Управление изображением в пространстве	281
Контрольные вопросы	283

10 МУЛЬТИКАМЕРНЫЙ МОНТАЖ

Начало работы	286
Процесс мультикамерного монтажа	287
Создание мультикамерной последовательности	288
Определение точек синхронизации	288
Добавление клипов в исходную мультикамерную последовательность	289
Создание целевой мультикамерной последовательности	291
Переключение между камерами	292
Включение записи.	292
Перезапись мультикамерного монтажа.	294
Завершение мультикамерного монтажа	295
Переключение ракурсов камеры на панели Multi-Camera Monitor	296
Объединение мультикамерного монтажа	296
Контрольные вопросы	297

11 МОНТАЖ И СВЕДЕНИЕ ЗВУКА

Начало работы	300
Настройка интерфейса программы для работы со звуком	300
Рабочее пространство Audio.	301
Контрольный вывод	302
Измерители уровня звука	303
Пример проекта	305
Амплитуды звуковых волн	305
Стандартные аудиодорожки	306
Измерение уровня звука	307
Изучение характеристик звука.	308
Изменение уровня громкости звука	309
Настройка звука на панели Effect Controls	309
Усиление звука	310
Нормализация звука	312
Раздельный монтаж	314
Добавление J-склейки	314
Добавление L-склейки	315
Настройка уровней звука в последовательности	315
Настройка общего уровня громкости клипа	315
Изменение уровня громкости с помощью ключевых кадров	316
Выравнивание уровня громкости между ключевыми кадрами	317
Ключевые кадры дорожек и клипов	318
Работа с панелью Audio Clip Mixer	319
Работа с панелью Audio Track Mixer	321
Автоматизация режимов	322
Контрольные вопросы	325

12 УЛУЧШЕНИЕ ЗВУКА

Начало работы	328
Улучшение звука с помощью звуковых эффектов	329
Коррекция низких частот	329
Добавление задержки	330
Коррекция тональности	331
Настройка высоких частот	332
Добавление эффекта реверберации	333
Настройка эквалайзера	335
Стандартный эквалайзер	335
Параметрический эквалайзер	338
Применение эффектов на панели Audio Track Mixer	339
Создание начального микса	339
Создание субмикса	342
Применение эффектов к субмиксу	344
Уменьшение шумов	347
Фильтры верхних и низких частот	347
Многополосный компрессор	348
Режекторный фильтр	351
Динамика	352
Контрольные вопросы	357

13 ДОБАВЛЕНИЕ ВИДЕОЭФФЕКТОВ

Начало работы	360
Работа с эффектами	360
Фиксированные эффекты	361
Панель Effects	364
Применение эффектов	367
Использование корректирующих слоев	370
Управление наложением эффектов с помощью ключевых кадров	377
Добавление ключевых кадров	377
Интерполяция и скорость ключевых кадров	379
Предустановки эффектов	382
Использование встроенных предустановок	383
Сохранение пользовательских предустановок	384
Часто используемые эффекты	386
Стабилизация изображения и уменьшение эффекта «роллинг шаттер»	386
Эффекты Timecode и Clip Name	388
Эффект Shadow/Highlight	390
Контрольные вопросы	393

14 КОРРЕКЦИЯ И ВЫРАВНИВАНИЕ ЦВЕТА

Начало работы	396
Работа с цветом	396
Рабочее пространство Color Correction	397
Основы видеоизмерения	398
Контрольный монитор	399
Обзор эффектов для работы с цветом	408
Цветовые эффекты	408
Удаление и замена цвета	409
Цветокоррекция	411
Технические цветовые эффекты	413
Исправление ошибок экспозиции	414
Недоэкспонированные изображения	415
Переэкспонированные изображения	416
Коррекция цветового баланса	417
Простая настройка баланса белого	418
Первичная цветокоррекция	419
Трехуровневая цветокоррекция	422
Вторичная коррекция цвета	423
Специальные эффекты для работы с цветом	425
Эффект Leave Color	425
Эффект Change to Color	426
Обеспечение соответствия стандартам телевидения	426
Создание атмосферы	427
Контрольные вопросы	429

15 ПРИЕМЫ КОМПОЗИТИНГА

Начало работы	432
Что такое Альфа-канал?	432
Применение композитинга в ваших проектах	434
Съемка видео с учетом последующего композитинга	434
Основные термины	436
Применение эффекта Opacity	437
Управление непрозрачностью с помощью ключевых кадров	438
Комбинирование слоев на основании режима наложения	439
Настройка прозрачности альфа-канала	440
Кейинг по цвету	442
Предварительная обработка материала	443
Использование эффекта Ultra Key	444
Использование масок	447
Использование изображений или клипов в качестве маски	449
Создание пользовательской маски с помощью инструмента Titler	450
Создание блуждающей маски	453
Контрольные вопросы	457

16 СОЗДАНИЕ ТИТРОВ

Начало работы	460
Обзор интерфейса конструктора титров	460
Основы типографики в видеопроектах	465
Выбор шрифта	466
Выбор цвета	466
Кернинг	467
Трекинг	468
Интерлиньяж	469
Выравнивание	470
Безопасные зоны для размещения титров	470
Создание титров	471
Добавление текста в точку	471
Добавление текста в абзаце	474
Стилизация текста	476
Изменение оформления текста	476
Сохранение пользовательских стилей	478
Работа с фигурами и логотипами	481
Создание фигур	481
Добавление графики	483
Выравнивание фигур и логотипов	484
Создание бегущих строк и прокручиваемых титров	487
Контрольные вопросы	493

17 УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТАМИ

Начало работы	496
Меню File	497
Команды меню File	497
Клипы в автономном режиме	497
Использование инструмента Project Manager	499
Работа с сокращенным проектом	501
Сбор и копирование файлов в новое местоположение	502
Использование панели Link Media и команды Locate	503
Финальные этапы управления проектом	504
Импорт проектов или последовательностей	504
Организация совместной работы	506
Управление жесткими дисками	506
Дополнительные файлы	507
Контрольные вопросы	509

18 ЭКСПОРТ КАДРОВ, КЛИПОВ И ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЕЙ

Начало работы	512
Краткий обзор настроек экспорта	512
Экспорт отдельных кадров	513
Экспорт мастер-копии	515
Обеспечение соответствия настроек последовательности	515
Выбор кодека	517

Работа с приложением Adobe Media Encoder.....	519
Выбор формата файла для экспорта.....	519
Настройка параметров экспорта.....	521
Панели Source и Output.....	523
Очередь экспорта.....	525
Дополнительные параметры в программе Adobe Media Encoder.....	527
Обмен файлами с другими приложениями для монтажа.....	529
Экспорт файла Final Cut Pro XML.....	529
Экспорт в формат OMF.....	530
Экспорт в формат AAF.....	531
Передача файла в программу Adobe SpeedGrade.....	533
Вывод на ленту.....	536
Подготовка проекта к выводу на ленту.....	537
Подготовка видеоленты.....	537
Запись на DV или HDV-устройство.....	537
Использование аппаратного обеспечения сторонних разработчиков.....	539
Контрольные вопросы.....	540
ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ.....	541

1

ОБЗОР ADOBE PREMIERE PRO CC

Обзор урока

Здесь мы рассмотрим:

- что нового в приложении Adobe Premiere Pro;
- нелинейный видеомонтаж в приложении Adobe Premiere Pro;
- стандартный рабочий процесс обработки видеоматериала;
- оптимизацию рабочего процесса при помощи высокоуровневых возможностей;
- внедрение возможностей Adobe® Creative Cloud® в рабочий процесс;
- рабочий процесс Adobe Creative Cloud;
- рабочее пространство Adobe Premiere Pro;
- размещение панелей в рабочем пространстве приложения;
- настройку рабочего пространства.



Выполнение данного урока займет примерно 45 минут.

Перед тем как приступить к работе, вы вкратце ознакомитесь с процессом видеомонтажа и ролью в нем приложения Adobe Premiere Pro. Даже те, кто уже набил руку в видеомонтаже, найдут для себя много нового в обзоре функциональных возможностей данной программы.

Приложение Adobe Premiere Pro — это система видеомонтажа, которая поддерживает самые передовые технологии и видеокамеры, предоставляя мощные, простые в использовании и легко интегрируемые практически с любым источником видео инструменты.

Начало работы

В наши дни наблюдается растущая потребность в высококачественном видеоконтенте и постоянная смена старых технологий новыми. Но несмотря на все эти стремительные изменения, цель видеомонтажа с течением времени остается одной и той же: используя исходный материал, придать ему ту форму, которая позволит эффективно донести сообщение до целевой аудитории.

Приложение Adobe Premiere Pro CC — это система видеомонтажа, которая поддерживает самые передовые технологии, предоставляя мощные, простые в использовании и легко интегрируемые практически с любым источником видео инструменты, вместе с широкой гаммой подключаемых модулей и других средств, предназначенных для окончательного монтажа.

Сначала вы познакомитесь со стандартным процессом работы, которого придерживается большинство видеомонтажеров. Затем узнаете о месте приложения Premiere Pro в семействе продуктов Adobe Creative Cloud. Наконец, вы получите представление об основных компонентах пользовательского интерфейса приложения Adobe Premiere Pro и узнаете, как создавать ваши собственные рабочие пространства.

Нелинейный монтаж в приложении Adobe Premiere Pro

Приложение Adobe Premiere Pro — это программа для *нелинейного монтажа*, которая позволяет вам помещать, заменять и перемещать отснятый видеоматериал в том порядке, который должен быть в конечном видеофайле. В любой момент времени вы можете внести изменения в какой угодно сегмент вашего видеоклипа. Больше не нужно выполнять монтаж в строго определенном порядке, вы можете изменить любую часть вашего видеопроекта, когда захотите.

Допускается объединять несколько клипов в последовательности, которые в дальнейшем можно монтировать одним щелчком или перетаскивать при помощи мыши. Вы можете изменить любую часть последовательности, в любом порядке, изменить содержимое последовательности, переместив клипы так, чтобы они воспроизводились в нужной очередности, выполнить смешивание слоев видео, добавить спецэффекты и многое другое. Кроме того, разрешается объединить вместе несколько последовательностей.

Вам больше не нужно бесконечно перематывать весь объем материала вперед и назад в поисках одного единственного, но значимого кадра — для этого достаточно сделать один щелчок мышью. С программой Premiere Pro организовать клипы так же легко, как организовать файлы на вашем компьютере.

Программа Adobe Premiere Pro поддерживает форматы видео как ленточных, так и безленточных устройств видеосъемки, включая форматы XDCAM EX, XDCAMHD 422, DPX, DVCProHD, AVCHD (включая AVCCAM и NXCAM), AVC-Intra и DSLR. Кроме этого, программа также поддерживает самые передовые форматы, применяемые для хранения необработанного видео, с улучшенной поддержкой камер RED и камер ARRI Alexa. Теперь перенос отснятого видеоматериала в проект стал еще быстрее и проще, и вам в большинстве случаев больше не придется конвертировать видеофайлы перед их использованием.

Стандартный рабочий процесс видеомонтажа

Приобретя достаточный опыт в области видеомонтажа, вы разработаете свой собственный план работы над всеми аспектами вашего проекта. Каждый шаг требует применения различных навыков и инструментов. Кроме того, время, потраченное на тот или иной этап, будет зависеть от конкретного проекта.

Независимо от того, пропустите вы некоторые шаги, заменив их беглой проверкой, или же потратите на них часы (или даже дни!), доводя до совершенства некий аспект вашего проекта, план действий будет состоять из следующих этапов:

- 1** Съемка видеоматериала. Этот этап может включать запись начального видеоматериала или сбор необходимых исходных файлов для проекта.
- 2** Захват (передача или импорт) видеоматериала на жесткий диск. При работе с ленточными носителями видеоданных приложение Adobe Premiere Pro (при наличии соответствующего оборудования) может автоматически преобразовывать видеоматериал в файлы на вашем компьютере. При работе с безленточными носителями информации программа позволяет считывать видеоданные напрямую, без необходимости их конвертации. В этом случае обязательно создавайте резервную копию исходных данных
- 3** Организация клипов. В наши дни проекты могут содержать огромное множество фрагментов видеоматериала. Потратьте необходимое время, чтобы организовать клипы, используемые в вашем проекте, при помощи специальных папок, называемых *корзинами*. Вы также можете добавить цветные метки и метаданные (дополнительную информацию о клипах) для организации видеоматериала.
- 4** Сборка фрагментов видео- и аудиоматериала в последовательность и добавление их на монтажный стол.
- 5** Создание монтажных переходов между клипами, применение видеоэффектов и выполнение композитинга путем размещения клипов на нескольких слоях (*дорожках*).
- 6** Создание титров или изображений и добавление их в вашу последовательность. Используется та же методика, что и при работе с видео-клипами.
- 7** Микширование нескольких звуковых дорожек для получения приемлемого уровня громкости и применение монтажных переходов и специальных эффектов к аудиоклипам для улучшения качества звука.
- 8** Экспорт завершенных проектов на видеоленту, в файл на жесткий диск компьютера, в потоковый видеоролик для воспроизведения во Всемирной паутине, на мобильное устройство, на диски формата DVD или Blu-ray.

Приложение Adobe Premiere Pro поддерживает все перечисленные шаги при помощи наилучших инструментов в данной отрасли.

Расширение рабочего процесса при помощи высокоуровневых функций

Приложение Adobe Premiere Pro предоставляет простые в использовании инструменты для стандартного процесса видеомонтажа. Кроме того,

вы получаете доступ к инструментам с расширенными возможностями для управления, монтажа и тонкой настройки ваших проектов.

Скорее всего, вы не будете использовать многие из них в своих первых видеопроектах. Но по мере развития навыков и постановки более сложных задач нелинейного монтажа вы придете к тому, что станете использовать все высокопроизводительные возможности.

В книге освещены следующие темы.

- **Улучшенный монтаж звука:** приложение Adobe Premiere Pro предлагает звуковые эффекты и монтаж, которых нет ни в одной другой программе для нелинейного монтажа и в большинстве программ для обработки звука. Создавайте и помещайте каналы объемного звука в режиме 5.1, монтируйте звуковое сопровождение на уровне сэмплов, применяйте несколько звуковых эффектов к любому звуковому клипу или дорожке, используйте уже включенные в программу передовые модули и дополнительные модули Virtual Studio Technology (VST).
- **Коррекция цвета:** корректируйте и улучшайте качество отснятого материала при помощи улучшенных цветокорректирующих фильтров. Вы также можете создавать вспомогательные области для цветовой коррекции, которые позволят вам изменять отдельные цвета на фрагментах изображения, чтобы улучшить композицию.
- **Средства управления ключевыми кадрами:** приложение Adobe Premiere Pro предоставляет возможность четкого контроля, который необходим для точной настройки визуальных эффектов и анимации без необходимости экспортировать их в приложения для создания комбинированных изображений. Для работы с ключевыми кадрами применяется стандартный пользовательский интерфейс, поэтому, освоив работу с ним в одном приложении, вы сможете использовать полученные навыки во всех продуктах семейства Adobe Creative Cloud, где это возможно.
- **Широкая поддержка аппаратного обеспечения:** выбирайте из множества устройств захвата и других аппаратных средств, чтобы скомпонировать систему, наилучшим образом удовлетворяющую вашим потребностям и бюджету. Программа Adobe Premiere Pro поддерживается как на недорогих компьютерах для монтажа видео в формате DV и сжатого видео высокого разрешения (HDV), так и на высокопроизводительных рабочих станциях, захватывающих видео высокого разрешения (HD), 4K и трехмерное стереоскопическое видео.
- **Увеличение производительности видеокарты при помощи движка Mercury Playback Engine:** данный механизм работает в двух режимах — «только программное обеспечение» или в режиме ускорения графического процессора (GPU). Использование последнего требует,

чтобы компьютер не только отвечал минимальным системным требованиям, но и был оснащен видеокартой соответствующей модели. Список совместимых видеокарт можно найти на официальном сайте Adobe — www.adobe.com/ru/products/premiere/tech-specs.html.

- **Мультикамерный монтаж:** можно легко и быстро монтировать любой материал, сцены которого сняты одновременно на несколько камер. Приложение Adobe Premiere Pro показывает видеоизображение со всех камер в разделенном на части окне монитора. Можно переключаться между видеоклипами, щелкая по нужному окну мышью или используя сочетания клавиш, а также автоматически синхронизировать видео, снятое с разных ракурсов, со звуковым сопровождением проекта.
- **Управление проектами:** управляйте всеми рабочими файлами в одном диалоговом окне. Просматривайте, удаляйте, перемещайте, находите и организуйте клипы и корзины. Собирайте проекты, перемещая используемые в работе данные в одно определенное место. Затем освобождайте дисковое пространство, удаляя ненужные файлы.
- **Метаданные:** приложение Adobe Premiere Pro поддерживает технологию Adobe XMP, позволяющую сохранять дополнительную информацию о файлах в виде метаданных, которые допустимо просматривать в других приложениях. Эту информацию можно использовать для поиска клипов или для передачи ценных сведений, например об интересных материалах, между приложениями.
- **Творческие титры:** создавайте титры и изображения с использованием инструмента Premiere Pro Title Designer. Вы также можете использовать изображения, созданные практически в любом графическом редакторе, при этом многослойные документы Adobe Photoshop допустимо импортировать либо в виде одного слоя, либо в виде отдельных слоев, которые можно вставлять, объединять и анимировать независимо друг от друга.
- **Расширенные возможности обрезки клипов:** используйте специальные инструменты обрезки для подгонки клипов и точного размещения склеек. В приложении Adobe Premiere Pro CC возможности таких инструментов значительно улучшены, чтобы позволить вам выполнять сложную обрезку нескольких клипов одновременно.
- **Кодирование в мультимедийные форматы:** экспортируйте свою последовательность, чтобы создать видео- и аудиофайл, полностью соответствующий вашим требованиям. Используйте расширенные возможности приложения Adobe Media Encoder для создания нескольких копий готовой последовательности в различных форматах.

Расширение рабочего процесса

Несмотря на то, что приложение Premiere Pro можно использовать как отдельный продукт, фактически оно является «командным игроком». Вероятнее всего, вы используете приложение Adobe Premiere Pro в составе семейства продуктов Creative Cloud, а это значит, что у вас есть доступ к другим специализированным инструментам. Но даже если вы приобрели только приложение Adobe Premiere Pro, в вашем распоряжении окажутся программы Adobe After Effects, Adobe SpeedGrade и Adobe Prelude. Узнав, как различные программные продукты работают вместе, вы сможете повысить производительность труда и расширить ваши возможности.

Внедрение компонентов Creative Cloud в рабочий процесс

Приложение Adobe Premiere Pro — это универсальный инструмент для монтажа видео- и аудиофайлов, однако он является всего лишь одной из составляющих семейства продуктов Adobe Creative Cloud — комплексной среды дизайна для печати, Всемирной паутины и видео, которая включает ориентированное на видеопроекты программное обеспечение для выполнения следующих операций:

- создание профессиональных эффектов трехмерной анимации;
- комплексная анимация титров;
- подготовка многослойной графики;
- создание векторных иллюстраций;
- производство музыки.

Чтобы использовать одну или несколько из этих возможностей в рабочем процессе, можно обратиться к другим приложениям, входящим в пакет Adobe Creative Cloud. В нем содержатся все компоненты, необходимые для создания профессиональных видеопроектов.

Далее приведено краткое описание остальных продуктов семейства Creative Cloud:

- **Adobe After Effects CC.** Инструмент для видеомонтажеров, создающих анимированную графику и визуальные эффекты.
- **Adobe Photoshop CC.** Профессиональная программа для редактирования изображений и создания графики. Вы можете работать с фотографиями, видеофайлами и трехмерными объектами, чтобы подготовить их к использованию в своем проекте.
- **Adobe Audition CC.** Мощный инструмент для обработки, очистки от шумов и улучшения звука, а также создания музыки и наложения закадрового голоса.

- **Adobe Encore CS6.** Высококачественный продукт для авторинга мультимедийных дисков. Приложение Encore содержит средства для подготовки стандартных дисков DVD и Blu-ray, а также интерактивных SWF-файлов.
- **Adobe Illustrator CC.** Профессиональное программное обеспечение для создания векторной графики для печати, видеопродукции и Всемирной паутины.
- **Adobe Dynamic Link.** Приложение, выстраивающее связи между программами, которое позволяет вам работать в режиме реального времени с мультимедийными файлами и последовательностями при обмене ими между программами After Effects и Adobe Premiere Pro.
- **Adobe Bridge CC.** Визуальный файловый браузер, предоставляющий централизованный доступ к файлам проектов, приложениям и настройкам пакета Creative Cloud.
- **Adobe Flash Professional CC.** Программа, являющаяся своего рода стандартом де-факто в сфере создания многофункционального интерактивного контента для Всемирной паутины.
- **Adobe SpeedGrade CC.** Профессиональный инструмент для выполнения сложной коррекции цветов с поддержкой передовых видеформатов и трехмерного стереоскопического видео.
- **Adobe Prelude CC.** Программа, позволяющая импортировать, перекодировать мультимедийные файлы, добавлять к ним метаданные, метки и теги. Создает черновой монтаж, который затем можно передать непосредственно в Adobe Premiere Pro или другую программу нелинейного монтажа с помощью XML.
- **Adobe Media Encoder CC.** Программа, поддерживающая пакетную обработку файлов, созданных в программах Premiere Pro и Adobe After Effects.

Профессиональный рабочий процесс в программном обеспечении Adobe

Процесс работы в программе Adobe Premiere Pro, входящей в состав пакета Creative Cloud, будет различен в зависимости от ваших потребностей при работе над проектом. Приведем несколько возможных сценариев.

- Используйте приложение Photoshop CC для обработки и применения эффектов к статичным изображениям, снятым на цифровую камеру, полученным при помощи сканера или извлеченным из видеоклипов. Затем используйте их в приложении Adobe Premiere Pro.
- Создавайте многослойную графику в приложении Photoshop CC, затем открывайте ее в программе Adobe Premiere Pro. Вы можете сделать так,

что каждый слой появится на отдельной дорожке монтажного стола, что позволит применять эффекты и анимацию к выбранным слоям.

- Импортируйте большое количество аудио- или видеофайлов при помощи приложения Adobe Prelude СС, добавив ценные метаданные, временные комментарии и теги. Создайте последовательности из подклипов в приложении Adobe Prelude и отправьте их в программу Premiere Pro для последующей обработки.
- Отправьте аудиоклип непосредственно с монтажного стола программы Premiere Pro в программу Adobe Audition для очистки от шумов и дополнительной обработки звукового сопровождения.
- Отправьте последовательность из программы Premiere Pro в приложение Adobe Audition для выполнения профессионального микширования звука. Программа Premiere Pro позволяет автоматически создать из вашей последовательности сессию в программе Adobe Audition, включив в нее видеоряд, чтобы вы могли монтировать аудиодорожку с учетом происходящего на экране действия.
- Используя приложение Dynamic Link, откройте последовательность видеоклипов приложения Adobe Premiere Pro в программе After Effects СС. Примените специальные эффекты и анимацию, а затем просмотрите получившиеся результаты в приложении Adobe Premiere Pro. Вы можете проигрывать композиции приложения After Effects в программе Adobe Premiere Pro СС без предварительного просчета, а также использовать преимущества функции After Effects СС Global Cache, которая сохраняет композиции в оперативной памяти для их дальнейшего просмотра.
- Используйте приложение After Effects СС для создания и анимации титров способами, значительно превосходящими возможности приложения Adobe Premiere Pro. Используйте готовые композиции в программе Adobe Premiere Pro при помощи программы Dynamic Link. Изменения, выполненные в приложении After Effects, незамедлительно отображаются в приложении Premiere Pro.
- С помощью встроенных предустановок экспортируйте видеопроекты в формате Blu-ray-дисков (H.264-совместимых файлов) и используйте их в программе Encore CS6 для создания DVD- и Blu-ray дисков или интерактивных Flash-приложений.

Большая часть этой книги посвящена рассмотрению «стандартного» рабочего процесса, в котором используется только приложение Adobe Premiere Pro. Но в нескольких уроках будет продемонстрировано применение остальных компонентов пакета Adobe Creative Cloud для получения более впечатляющих результатов.

Обзор рабочего пространства программы Adobe Premiere Pro

- **Примечание.**

Рекомендуется скопировать папки всех уроков с DVD-диска на ваш жесткий диск и не удалять их до тех пор, пока вы не закончите обучение; в некоторых уроках имеются ссылки на материалы предыдущих заданий.

- **Примечание.**

Возможно, откроется диалоговое окно с запросом указания на расположение того или иного мультимедийного файла. Это произойдет, если исходные файлы сохранены не на том жестком диске, который вы используете для работы. Вам нужно будет вручную указать приложению Adobe Premiere Pro местонахождение файла, отыскав его на компьютере. В данном примере перейдите в папку *Lessons/Assets* и выберите файл, который нужно открыть, в диалоговом окне. Приложение Premiere Pro обновит пути к остальным файлам проекта автоматически.

Для начала будет полезно бегло ознакомиться с пользовательским интерфейсом программы Adobe Premiere Pro, чтобы в следующих уроках вы могли легко применять изученные инструменты. Для упрощения настройки пользовательского интерфейса в программе Premiere Pro применяются *рабочие пространства*. Они позволяют размещать различные панели и инструменты на экране таким образом, чтобы максимально оптимизировать процесс выполнения определенных действий, например при выполнении монтажа, работе со специальными эффектами или обработке звука.

Сейчас мы кратко ознакомимся с рабочим пространством для видеомонтажа. В этом упражнении вы будете использовать проект для приложения Adobe Premiere Pro, который находится на DVD-диске, прилагаемом к данной книге. Для достижения наилучшей производительности обязательно скопируйте файлы уроков на жесткий диск вашего компьютера.

- 1 Убедитесь, что переписали все папки уроков и их содержимое с DVD-диска на жесткий диск вашего компьютера. Мы рекомендуем хранить скопированные материалы в папке *My Documents\Adobe\Premiere Pro\CC\Lessons* (Windows) или *Documents/Adobe/Premiere Pro/CC/Lessons* (OS X).
- 2 Запустите приложение Adobe Premiere Pro.

В окне приветствия приложения Adobe Premiere Pro вы можете создать новый проект или открыть ранее сохраненный.

3 Щелкните мышью по кнопке **Open Project** (Открыть проект).

4 В диалоговом окне **Open Project** (Открыть проект) перейдите в папку *Lesson 01*, которая расположена в папке *Lessons* на вашем компьютере, и дважды щелкните мышью по файлу проекта *Lesson 01.prproj*, чтобы загрузить в приложении Adobe Premiere Pro первый урок.

● **Примечание.**
Файлы всех проектов Adobe Premiere Pro имеют расширение *.prproj*.

Схема рабочего пространства

Перед началом работы над проектом убедитесь, что в программе Adobe Premiere Pro открыто рабочее пространство, используемое по умолчанию. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Editing** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Монтаж), затем команду **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Reset Current Workspace** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Сброс текущего рабочего пространства). В появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Yes** (Да).

Если вы пока не знакомы с нелинейным монтажом, то вас, скорее всего, поразит рабочее пространство, используемое по умолчанию, на котором присутствует огромное количество элементов управления. Не беспокойтесь. Все станет гораздо проще, когда вы узнаете назначение каждого элемента управления.

Схема размещения панелей и инструментов на рабочем пространстве очень тщательно продумана. На следующем рисунке приведены основные элементы рабочего пространства.

Каждый элемент рабочего пространства отображается на собственной панели. Можно сгруппировать несколько панелей в один фрейм (стопку). Некоторые элементы, наиболее активно используемые, ни с чем объединить нельзя, например монтажный стол, панель звукового микшера и монитор программы.

Ниже приведены основные элементы монтажной области:

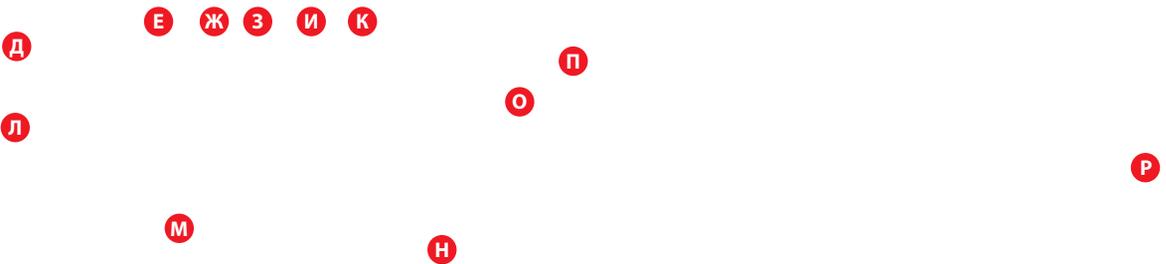
- **Монтажный стол.** Здесь производится основная часть всего монтажа — создание и работа с *последовательностями* (термин, используемый в продуктах Adobe для отдельных видеофрагментов или всего проекта). Главное свойство последовательностей заключается в том, что их можно *вкладывать* — помещать одни в другие. Таким образом объемный проект можно разделить на легкоуправляемые части.

А

Б

В

Г



А Монитор источника
 Б Панель **Effect Controls** (Управление эффектами) (скрыта)
 В Панель звукового микшера (скрыта)
 Г Монитор программы

Д Панель **Project** (Проект)
 Е Браузер материалов (скрыт)
 Ж Панель **Info** (Информация) (скрыта)
 З Панель **Effects** (Эффекты) (скрыта)

И Панель **Markers** (Маркеры) (скрыта)
 К Панель **History** (История) (скрыта)
 Л Клипы
 М Последовательность
 Н Панель инструментов

О Дорожки
 П Монтажный стол
 Р Индикатор **Audio Master Meters** (Контрольные измерители уровня звука)

- **Дорожки.** Можно наслаивать (то есть *комбинировать*) видеоклипы, изображения, графику и титры на неограниченном количестве дорожек. Видеоклипы перекрывают все остальные материалы, располагающиеся на дорожках, находящихся ниже на монтажном столе. Следовательно, клипам, располагающимся на первых по счету (верхних) дорожках, нужно задавать определенную степень прозрачности или уменьшать их размер, если вы хотите, чтобы через них были видны клипы, расположенные ниже.
- **Панели мониторов.** Вы будете работать с монитором источника, располагающимся слева, чтобы просматривать и обрезать необработанный исходный видеоматериал. Чтобы просмотреть клип на мониторе источника, дважды щелкните мышью по файлу на панели **Project** (Проект). Монитор программы, расположенный справа, предназначен для просмотра монтируемой последовательности. Некоторые монтажеры предпочитают работать с одним монитором. В уроках дан-

ной книги описана работа с двумя мониторами. Но при желании вы можете использовать только один из них. Нажмите кнопку **Close** (Закрыть) возле имени вкладки монитора источника, чтобы закрыть его. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Source Monitor** (Окно ⇒ Монитор источника), чтобы снова открыть этот монитор.

- **Панель Project** (Проект). Здесь размещаются ссылки на файлы исходных материалов проекта: видеоклипы, звуковые файлы, графику, неподвижные изображения и последовательности. Для организации исходных материалов можно использовать специальные папки — *корзины*.
- **Браузер материалов**. Эта панель позволяет находить нужные файлы материалов в файловой системе компьютера. Данная возможность чрезвычайно полезна при работе с видеоматериалами, представленными в виде файлов.
- **Панель Effects** (Эффекты). Тут содержатся все эффекты, которые вы будете применять в своих последовательностях, включая видеофильтры, звуковые эффекты и переходы (эта панель по умолчанию состыкована с панелью **Project** (Панель)). Эффекты сгруппированы по типам для упрощения их поиска в процессе работы.
- **Панель Audio Clip Mixer** (Микшер аудиоклипа). Интерфейс этой панели (по умолчанию состыкованной с панелями **Source** (Источник), **Effect Controls** (Управление эффектами) и **Metadata** (Метаданные)) очень похож на аппаратные средства звукозаписывающей студии своими регуляторами уровня громкости и ручками панорамирования: по одному набору элементов управления для каждой аудиодорожки на монтажном столе. Общие корректировки, внесенные вами, применяются к аудиоклипам в целом, в то время как изменения, произведенные на панели **Audio Track Mixer** (Микшер аудиодорожек), применяются к дорожкам.
- **Панель Effect Controls** (Управление эффектами). Эта панель (по умолчанию состыкованная с панелями **Source** (Источник), **Audio Clip Mixer** (Микшер аудиоклипа) и **Metadata** (Метаданные)), и доступная через меню **Window** (Окно)) содержит элементы управления любыми эффектами, примененными к выбранному клипу на монтажном столе. Для любого видеоклипа, фотоснимка или рисунка всегда доступно

три видеоэффекта: **Motion** (Движение), **Opacity** (Непрозрачность) и **Time Remapping** (Перераспределение времени). Большинство параметров эффектов можно изменять с течением времени.

- **Панель Tools** (Инструменты). Каждая кнопка на данной панели представляет собой отдельный инструмент, выполняющий определенную функцию в процессе работы над проектами. Инструмент **Selection** (Выделение) — контекстно-зависимый. Это означает, что внешний вид указателя мыши при использовании данного инструмента меняется в зависимости от выполняемой в данный момент функции. Если курсор выглядит не так, как ожидалось, возможно, вы выбрали неправильный инструмент.
- **Панель Info** (Информация). Панель **Info** (Информация) (по умолчанию состыкованная с панелью **Project** (Проект) и браузером материалов) отображает информацию о текущем состоянии любого объекта, выделенного на панели **Project** (Проект), или любого клипа или перехода, выделенного в последовательности.
- **Панель History** (История). Эта панель (по умолчанию состыкованная с панелями **Effects** (Эффекты) и **Info** (Информация)) сохраняет выполненные действия и позволяет отменить все или некоторые из них, если получившийся результат вам не нравится. В некотором смысле эта панель является визуальным представлением команды меню **Undo** (Отменить). При возврате в предыдущее состояние, все изменения, выполненные после выбранного момента, также отменяются. Иначе говоря, нельзя выбрать для отмены только один ошибочный шаг, затерявшийся в середине списка.



Панель **Effect Controls** (Управление эффектами)

Панель **Audio Clip Mixer** (Микшер аудиоклипа)

Панель инструментов

Настройка рабочего пространства

Помимо возможности настройки рабочих пространств, используемых по умолчанию (в зависимости от решаемых задач), вы можете настроить местоположение и размеры панелей так, чтобы создать рабочее пространство, которое было бы максимально удобным для вас. Настроив рабочее пространство, вы можете сохранить его на жестком диске или даже создать несколько рабочих пространств для решения различных задач.

- При изменении размера одной панели размеры других автоматически изменяются, чтобы заполнить освободившееся пространство в окне программы.
- Все панели, сгруппированные в один фрейм, можно открыть при помощи вкладок с их именами.
- Все панели допустимо сгруппировать в любом фрейме, а также перетаскивать панель из одного фрейма в другой.
- Можно отстыковать панель от фрейма, перетащив ее на свободное пространство и превратив в независимую.

В данном упражнении вы поэкспериментируете с перечисленными функциями и сохраните пользовательское рабочее пространство.

- 1 Щелкните по панели монитора источника, после чего установите курсор поверх вертикального разделителя между панелями монитора источника и программы. Затем, нажав и удерживая кнопку мыши, перетаскивайте курсор влево и вправо, изменяя размеры указанных фреймов. Вы можете сделать так, чтобы мониторы в вашем рабочем пространстве имели разные размеры.

● **Примечание.**

При перемещении панели приложение Adobe Premiere Pro подсказывает, куда ее можно передвинуть. Если поместить панель в свободную область прямоугольной формы, то она сгруппируется с выбранным фреймом в качестве дополнительной вкладки. Если же перетащить панель в область трапециевидной формы, то она будет размещена в виде отдельного фрейма.

- 2** Установите курсор поверх горизонтального разделителя между панелью монитора источника и панелью монтажного стола. Нажмите и удерживайте кнопку мыши. Перетаскивайте разделитель вверх и вниз, чтобы изменить размеры этих фреймов.
- 3** Удерживая кнопку мыши на левом верхнем углу вкладки **Effects** (Эффекты) (слева от ее названия), перетащите ее в центр панели монитора источника, чтобы пристыковать панель **Effects** (Эффекты) к данному фрейму.

Возможная область размещения подсвечивается в центре панели

Если в один фрейм входят несколько панелей, на экране могут отображаться не все вкладки. В таком случае над ними появится ползунок. Чтобы просмотреть все вкладки, нужно перетаскивать его влево и вправо. Можно также отобразить нужную панель на экране, выбрав ее название в меню **Window** (Окно).

- 4** Щелкните по маркеру перетаскивания панели **Effects** (Эффекты) и, удерживая кнопку мыши, перетащите панель в позицию рядом с правым краем панели **Project** (Проект), чтобы поместить ее в отдельный фрейм.

Как показано на рисунке, выделенная область размещения имеет форму трапеции, которая занимает правую часть панели **Project** (Проект). Отпустите кнопку мыши, и ваше рабочее пространство будет выглядеть примерно так, как изображено на рисунке справа.

Вы также можете отстыковывать панели, превращая их в отдельно стоящие.

Отображаемая область размещения имеет трапециевидную форму

Вам может потребоваться изменить размеры панелей, чтобы увидеть желаемые элементы управления

- Щелкните по маркеру перетаскивания панели монитора источника и, удерживая кнопку мыши и клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X) на клавиатуре, перетащите панель в сторону, чтобы отстыковать ее от фрейма. В данном случае область размещения будет гораздо более заметной, указывая на то, что панель станет плавающей.

- 6** Отпустите кнопку мыши и клавишу, чтобы создать плавающую панель монитора источника. Можно потянуть за углы панели, меняя ее размеры.
- 7** Приобретая богатый опыт в области видеомонтажа, вы, возможно, захотите упростить себе работу, создав и сохранив удобное рабочее пространство. Для этого выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **New Workspace** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Новое рабочее пространство). Введите название нового рабочего пространства и затем нажмите кнопку **ОК**.
- 8** Чтобы вернуться к стандартному рабочему пространству, выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Reset Current Workspace** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Сброс текущего рабочего пространства).

Изменение настроек программы

► **Совет.** Когда вы выберете самую темную настройку, цвет текста интерфейса программы станет белым. Данная функция приспособливает интерфейс программы для работы в затемненных помещениях.

Чем дольше вы будете работать с программой Adobe Premiere Pro, тем чаще у вас будет возникать желание приспособить ее для ваших конкретных нужд. Существует несколько типов настроек, которые для удобства работы собраны в одном диалоговом окне. Подробно они будут рассматриваться по мере необходимости в уроках с соответствующими упражнениями. Сейчас давайте познакомимся с одной из простейших настроек:

- 1** Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Preferences** ⇒ **Appearance** (Правка ⇒ Настройки ⇒ Вид) (Windows) или **Premiere Pro** ⇒ **Preferences** ⇒ **Appearance** (Premiere Pro ⇒ Настройки ⇒ Вид) (OS X).
- 2** В открывшемся диалоговом окне перетащите ползунковый регулятор в группе **Brightness** (Яркость) влево или вправо, чтобы установить подходящий уровень яркости интерфейса. Затем нажмите кнопку **ОК**, чтобы применить изменения, или по кнопке **Cancel** (Отмена), чтобы восстановить первоначальные настройки.

По умолчанию применяется яркость, которая придает пользовательскому интерфейсу нейтральный серый цвет, способствуя правильному восприятию монтажером цветов видеозображения.

Перемещение, синхронизация и создание резервной копии пользовательских настроек

Пользовательские настройки содержат ряд важных параметров. Значения, используемые по умолчанию, подходят в большинстве случаев, но вы, познакомившись с процессом монтажа, возможно, захотите изменить некоторые из них.

Adobe Premiere Pro CC содержит новую функцию обмена пользовательскими настройками между различными компьютерами: при установке приложения вам необходимо ввести адрес электронной почты и пароль вашей учетной записи Adobe ID, чтобы подтвердить право использования программы. Впоследствии вы можете использовать те же регистрационные данные для хранения своих настроек на сервисе Creative Cloud, что позволит синхронизировать и обновлять их из любой копии программы Adobe Premiere Pro на всех ваших компьютерах.

Вы можете синхронизировать настройки на экране приветствия, нажав кнопку **Sync Now** (Синхронизировать сейчас) или осуществить синхронизацию из окна программы, выполнив команду меню **Premiere Pro** ⇒ **Ваш Adobe ID** ⇒ **Sync Settings now** (Premiere Pro ⇒ *Ваш Adobe ID* ⇒ Синхронизировать настройки сейчас) (Windows) или **File** ⇒ **Ваш Adobe ID** ⇒ **Sync Settings now** (Файл ⇒ *Ваш Adobe ID* ⇒ Синхронизировать настройки сейчас) (OS X).

Меню **Sync Settings** (Синхронизация настроек) позволяет получить доступ к командам, связанным с сервисом Creative Cloud.

Новая функция синхронизации настроек между несколькими устройствами упрощает перенос ваших параметров с одного компьютера на другой.

Контрольные вопросы

- 1 Почему программа Adobe Premiere Pro считается нелинейным редактором?
- 2 Опишите стандартный рабочий процесс видеомонтажа.
- 3 Для чего используется браузер материалов?
- 4 Можно ли сохранить пользовательское рабочее пространство?
- 5 Для чего используется монитор источника, а для чего — монитор программы?
- 6 Как открепить панель от окна программы и сделать ее плавающей?

Ответы

- 1 Приложение Adobe Premiere Pro позволяет помещать видео-, аудио- и графические материалы в любую позицию последовательности монтажного стола, менять порядок следования клипов внутри последовательности, добавлять монтажные переходы, применять эффекты, а также выполнять любое количество других шагов по видеомонтажу в произвольном порядке.
- 2 Нужно отснять видеоматериал, перенести его на компьютер, создать последовательность видео-, аудио- и/или графических файлов на монтажном столе, применить эффекты и наложить монтажные переходы, добавить титры и графику, смикшировать звук и экспортировать готовый проект.
- 3 Браузер материалов позволяет просматривать и импортировать рабочий материал без необходимости открывать дополнительные приложения за пределами окна программы. Он чрезвычайно полезен при работе с видеоматериалами, представленными в виде файлов.
- 4 Да. Любое пользовательское рабочее пространство можно сохранить, выбрав команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **New Workspace** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Новое рабочее пространство).
- 5 Панели мониторов используются для просмотра последовательности и несмонтированных исходных клипов. При работе с обоими мониторами — источника и программы — можно просматривать и обрезать сырой отснятый материал на мониторе источника, а монитор программы использовать для ознакомления с готовой последовательностью по мере ее компоновки.
- 6 Перетащите панель при помощи мыши, удерживая нажатой клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X).

2

НАСТРОЙКА ПРОЕКТА

Обзор урока

Здесь вы освоите:

- настройку нового проекта;
- выбор настроек просчета и воспроизведения видео;
- выбор настроек отображения видео и аудио;
- выбор настроек формата видеозахвата;
- создание рабочих дисков;
- использование предустановок последовательности;
- пользовательскую настройку последовательностей.



Выполнение данного урока займет примерно 45 минут.

Перед тем как приступить к работе, вам необходимо создать новый проект и выбрать настройки для первой последовательности. Если вы не знакомы с видео- и аудиотехнологиями, то можете поразиться огромному количеству всех этих настроек. К счастью, приложение Adobe Premiere Pro CC максимально упрощает работу с настройками проекта. Кроме того, принципы обработки видео- и аудиоматериалов остаются одинаковыми, независимо от создаваемого вами продукта.

Нужно лишь определиться с тем, что вы хотите получить в итоге. Чтобы помочь вам в вопросах планирования и управления проектами, здесь представлено большое количество информации по различным форматам и видеотехнологиям. Возможно, вы захотите вернуться к этой главе позже, по мере приобретения опыта работы с приложением Adobe Premiere Pro.

На практике вы вряд ли станете часто менять настройки проекта, используемые по умолчанию, но будет полезно познакомиться со всеми доступными параметрами.

В этом уроке вы научитесь создавать новые проекты и выбирать настройки последовательности, которые позволяют управлять воспроизведением клипов программой Adobe Premiere Pro.

Начало работы

● **Примечание.** Многие термины, используемые в приложении Adobe Premiere Pro, включая термин *клип* (буквальный перевод с английского, *clip* — «вырезка»), были заимствованы из области «традиционного» монтажа фильмов, в процессе которого монтажеры отрезают фрагмент киноплёнки ножницами и откладывают его в сторону для последующего использования в готовом фильме.

В файле проекта Adobe Premiere Pro хранятся ссылки на все видео- и звуковые файлы (называемые *клипами*), которые используются в данном проекте. Этот файл также содержит по крайней мере одну *последовательность* — ряд поочередно воспроизводимых клипов со специальными эффектами, титрами и звуковым сопровождением, представляющую собой готовую работу. Вы будете выбирать, какие фрагменты клипов должны использоваться и в каком порядке воспроизводиться. Прелесть монтажа с применением программы Adobe Premiere Pro заключается в том, что при желании вы можете изменить в своем проекте практически все.

Запомните, что файлы проектов Adobe Premiere Pro имеют расширение `.prproj`.

Видео- и аудиоклипы в последовательности проигрываются по порядку, как в готовом видеофильме

Начать работу в приложении Adobe Premiere Pro несложно. Нужно создать новый проект, выбрать одну из предустановок последовательности и приступить непосредственно к монтажу.

Создавая новую последовательность с конкретными настройками и помещая в нее различные клипы, важно понимать, каким образом настройки влияют на воспроизведение программой видео- и аудиоклипов. Если предустановки последовательности не полностью соответствуют желаемому результату, их можно изменить.

● **Примечание.** Предустановки хранят различные настройки параметров, позволяя вам сэкономить время. Вы можете использовать одну из существующих предустановок последовательности или создать собственную для дальнейшего использования.

Вам необходимо знать, какие форматы применяются в вашей видеокамере для хранения видео и звука, поскольку выбор настроек последовательности обычно основывается на параметрах исходных клипов. Чтобы вам было проще выбрать подходящие настройки, предустановки последовательности программы Adobe Premiere Pro названы в соответствии с различными видеоформатами, поэтому, если

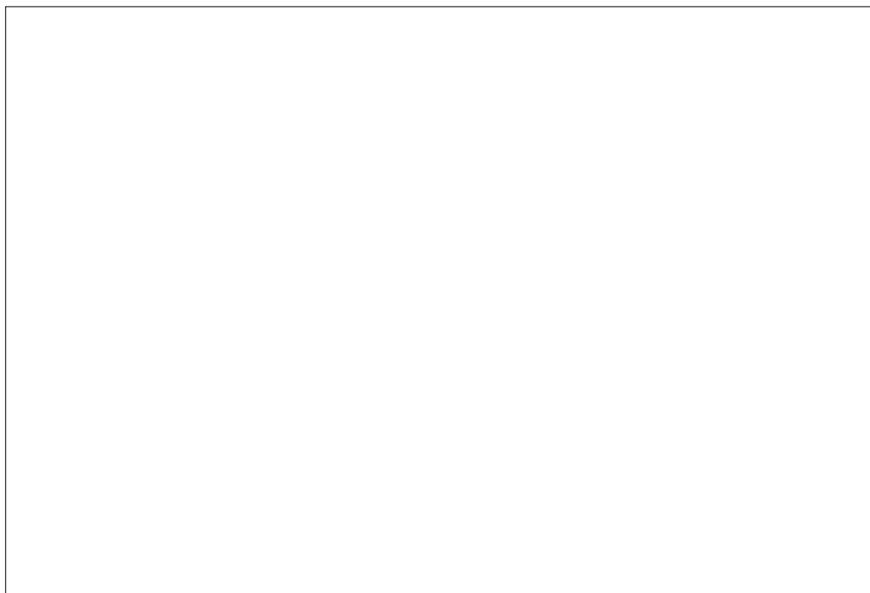
вы знаете, какой из них применяется в вашей видеокамере, то без труда выберете правильные настройки.

В этом уроке вы узнаете, как создавать новые проекты и выбирать настройки, которые определяют способ воспроизведения клипов программой Adobe Premiere Pro. Вы также познакомитесь с различными типами звуковых дорожек, файлами предварительного просмотра, и научитесь открывать проекты, созданные в программах Apple Final Cut Pro и Avid Media Composer.

Выбор настроек проекта

Давайте начнем работу с создания нового проекта.

- 1 Запустите приложение Adobe Premiere Pro. Появится экран приветствия.



Список **Recent Projects** (Недавние проекты) будет содержать имена проектов, с которыми вы недавно работали. Если до настоящего момента вы не запускали программу Adobe Premiere Pro, он будет пуст.

На экране приветствия доступно несколько элементов управления:

- **New Project** (Новый проект). Открывает диалоговое окно **New Project** (Новый проект).

- **Open Project** (Открыть проект). Позволяет найти существующий файл проекта и открыть его, чтобы продолжить работу над этим проектом.
- **Resources** (Ресурсы). Открывает онлайн-версию справки. Для доступа к ней необходимо иметь подключение к Интернету.
- **Exit** (Выход). Завершает выполнение программы Adobe Premiere Pro.
- **Sync Now/Sync Settings Now** (Синхронизировать/Настроить синхронизацию): позволяет синхронизировать ваши пользовательские установки с сохраненными в облаке Creative Cloud.
- **Use Settings from a Different Account** (Использовать настройки другой учетной записи): позволяет выбрать учетную запись Adobe ID для синхронизации установок.

● **Примечание.**
В пользовательском интерфейсе программы Adobe Premiere Pro широко используются вкладки. Это эффективный способ отображения дополнительных параметров в ограниченном пространстве.

- 2 Выберите действие **New Project** (Новый проект), чтобы открыть одноименное диалоговое окно.

Открывшееся диалоговое окно содержит две вкладки: **General** (Общие) и **Scratch Disks** (Рабочие диски). Все настройки, представленные в данном диалоговом окне, могут быть изменены позднее. В большинстве слу-

чаев будет достаточно использовать текущие настройки. Давайте познакомимся с ними поближе.

Настройки просчета и воспроизведения видео

При творческом подходе к работе с видеоклипами в ваших последовательностях вы, вероятнее всего, будете прибегать к использованию тех или иных визуальных эффектов. Некоторые специальные эффекты могут быть воспроизведены незамедлительно — эффект применяется к вашему исходному видео, и вы видите результат сразу после того, как нажмете кнопку **Play** (Воспроизведение). Такая ситуация называется *воспроизведением в режиме реального времени*.

В большинстве случаев оно более предпочтительно, поскольку вы можете видеть результаты своего творчества сразу после внесения изменений. Многие специальные эффекты в программе Adobe Premiere Pro поддерживают возможность воспроизведения в режиме реального времени.

Однако если вы используете большое количество эффектов или если используемые эффекты не поддерживают возможность воспроизведения в режиме реального времени, компьютер может оказаться не в состоянии показывать результаты с полной частотой кадров. Иначе говоря, приложение Adobe Premiere Pro попытается проиграть ваши видеоклипы, применив к ним выбранные специальные эффекты, однако отображаться будут не все кадры. Такая ситуация называется *выбрасыванием кадров*.

В том случае, когда для воспроизведения вашего видео требуется дополнительная обработка, приложение Adobe Premiere Pro отображает цветные линии вдоль верхнего края панели монтажного стола.

Нет ничего страшного, если при воспроизведении вашей последовательности часть кадров пропадает! На конечном результате это никак не скажется. Когда вы завершите монтаж видеофильма и экспортируете готовую последовательность (дополнительную информацию можно найти в главе 18), качество видео будет максимальным, со всеми кадрами. Тем не менее в процессе монтажа эта особенность может вызывать определенные неудобства, особенно, если вы привыкли быть абсолютно уверены в результатах применения выбранных эффектов при просмотре последовательности. В этой ситуации есть одно простое решение: просчет.

Что такое просчет и воспроизведение в режиме реального времени?

Чтобы понять, что означает просчет, представьте художника, который воплощает свой замысел на бумаге, тратя на это время. Допустим, у вас есть слишком затемненный фрагмент видео. Вы добавляете специальный эффект, чтобы сделать его светлее, однако ваша система видеомонтажа не способна одновременно воспроизводить исходное видео и при этом делать его светлее. В данной ситуации ей пришлось бы выполнить просчет — просчитать эффект. С этой целью создается новый видеофайл, который представляет собой копию вашего исходного видеофайла с примененным специальным эффектом, делающим фрагмент видео светлее.

Когда воспроизводится та часть вашей последовательности, для которой был просчитан эффект, система незаметно переключается на воспроизведение нового видеофайла, созданного в результате просчета. Этот файл воспроизводится точно так же, как и любой другой. И хотя внешне выглядит так, будто на исходное видео наложили выбранный эффект, на самом деле происходит воспроизведение обычного видеоклипа.

По завершении воспроизведения части вашей последовательности с «осветленным» клипом система незаметно возвращается к проигрыванию других исходных видеофайлов.

Основным недостатком просчета является то, что для этой операции требуется дополнительное свободное место на жестком диске, и кроме того, она занимает некоторое время. Также это означает, что вы будете просматривать новый видеофайл, созданный на основе исходного видеоматериала, в результате чего может произойти потеря качества. Преимущество просчета заключается в том, что вы можете быть уверены, что система воспроизведет результаты применения выбранного эффекта в наилучшем качестве с полной частотой кадров.

Воспроизведение в режиме реального времени происходит... мгновенно! При использовании эффекта, поддерживающего такую возможность, система воспроизводит оригинальный видеоклип вместе с наложенным эффектом, не дожидаясь его просчета. Единственным недостатком подобного подхода является его прямая зависимость от аппаратных ресурсов вашей системы. В случае использования приложения Adobe Premiere Pro вы можете существенно повысить ее производительность за счет использования подходящей видеокарты (см. врезку «Движок Mercury Playback Engine» далее). Однако далеко не все эффекты поддерживают возможность воспроизведения в режиме реального времени.

Когда вы выполняете просчет, приложение Adobe Premiere Pro создает новый видеофайл, который выглядит точно так же, как выбранная часть вашей последовательности, со всеми примененными специальными эф-

фактами. Каждый раз, когда воспроизводится данный фрагмент, программа автоматически и незаметно переключается на новый видеофайл и проигрывает его вместо исходной последовательности, а затем возвращается к воспроизведению следующих клипов.

Это означает, что Adobe Premiere Pro может воспроизводить результаты применения специальных эффектов в максимальном качестве с полной частотой кадров, и при этом компьютеру не придется делать ничего, кроме воспроизведения обычного видеофайла.

На практике, чтобы просчитать последовательность, достаточно нажать одну клавишу на клавиатуре (клавишу **Enter**) или выбрать соответствующую команду в меню.

Если параметр **New Project Rendering** (Рендеринг нового проекта) доступен, это значит, что ваше аппаратное обеспечение удовлетворяет минимальным требованиям для аппаратного ускорения.

В раскрывающемся списке вы увидите два значения:

- **Mercury Playback Engine GPU Acceleration (CUDA)** (Mercury Playback Engine с аппаратным ускорением (CUDA)). Если выбрать это значение, программа Adobe Premiere Pro будет выполнять многие задачи по воспроизведению клипов в последовательности при помощи видеокарты с аппаратным ускорением, предоставляя в ваше распоряжение огромное количество эффектов с возможностью воспроизведения в режиме реального времени и простое воспроизведение данных в различных форматах.
- **Mercury Playback Engine Software Only** (Mercury Playback Engine с программной поддержкой). Этот вариант использует все доступные вычислительные ресурсы компьютера и тоже обеспечивает существенный выигрыш в производительности по сравнению с воспроизведением не в режиме реального времени. Если в нем не установлена специальная видеокарта, будет отображаться только данный вариант, а параметр **Renderer** (Метод просчета) окажется недоступен.

При наличии подходящей видеокарты вы можете добиться гораздо лучшей производительности, выбрав вариант с аппаратным ускорением. В этом режиме программа Adobe Premiere Pro перекладывает часть работы по воспроизведению видео и применению визуальных эффектов на видеокарту.

Выберите этот вариант, если он доступен в раскрывающемся списке.

Движок Mercury Playback Engine

В программе Adobe Premiere Pro CS5 компания Adobe реализовала движок под названием Mercury, который существенно улучшает производительность при воспроизведении видео, как никогда раньше ускоряя и упрощая работу с различными видеоформатами, специальными эффектами и видео, содержащим несколько слоев (для эффектов типа «картинка-в-картинке»).

Движок Mercury Playback Engine получил ряд улучшений в версиях CS5.5 и CS6 и в очередной раз был доработан в версии CC. Он обладает следующими тремя основными возможностями.

- **Производительность при воспроизведении.** Усовершенствован способ воспроизведения видеофайлов, особенно для некоторых форматов видео, которые очень сложно проигрывать. Например, если вы производите съемку, используя DSLR-фотоаппараты, высока вероятность, что для записи видео применяется кодек H.264, а файлы в этом формате очень сложны для воспроизведения. Улучшенная версия движка Mercury Playback Engine позволяет проигрывать эти файлы без каких-либо проблем.
- **64-разрядность и многопоточность.** Программа Adobe Premiere Pro является 64-разрядным приложением — это означает, что она может использовать всю доступную оперативную память вашего компьютера. Данная возможность особенно полезна при работе с видео высокого разрешения. Движок Mercury Playback Engine также поддерживает многопоточность, что позволяет ему использовать все ядра центрального процессора. Чем более мощным будет ваш компьютер, тем более высокую производительность вы получите при работе с программой.
- **Поддержка спецификации CUDA и технологии Open CL.** Если в вашем компьютере установлена подходящая видеокарта или вы используете ноутбук Apple MacBook Pro с подходящим аппаратным обеспечением, Adobe Premiere Pro может делегировать часть работы по воспроизведению видео видеокарте вместо того, чтобы полностью загружать этой работой центральный процессор, замедляя выполнение других задач. В результате вы получаете лучшую производительность и быстроту реагирования пользовательского интерфейса при работе с последовательностями и множеством специальных эффектов, которые будут воспроизводиться в режиме реального времени.

Список поддерживаемых видеокарт доступен по адресу www.adobe.com/ru/products/premiere/tech-specs.html.

Настройки формата отображения для видео/аудио

Две следующие рассматриваемые настройки позволяют указать способ измерения времени в программе Adobe Premiere Pro для ваших видео- и аудиоклипов.

В большинстве случаев вы будете использовать значения, установленные по умолчанию: **Timecode** (Временной код) для видео- и **Samples** (Сэмплы) для аудиоклипов.

Эти настройки не влияют на способ воспроизведения видео- и аудиоклипов программой Adobe Premiere Pro, а только определяют способ измерения времени.

Параметр Display Format для видео

Для параметра **Display Format** (Формат отображения) в группе элементов управления **Video** (Видео) доступно четыре значения. Выбор правильного значения для каждого конкретного проекта в основном зависит от того, чем является ваш исходный материал — видео или фильмом.

Секунды и кадры

При съемке видео при помощи цифровой видеокамеры фактически происходит захват серии неподвижных изображений снимаемого события. Если каждую секунду захватывается достаточное количество изображений, при воспроизведении эта серия картинок будет выглядеть как обычный видеоклип. Каждое изображение называется *кадром*, а величина, определяющая количество кадров, захватываемых каждую секунду, обычно называется *количеством кадров в секунду* (fps, frames per second).

Величина fps зависит от формата, применяемого в вашей фото/видеокамере, и от ее настроек. Стандартными значениями являются 23,976, 24, 25, 29,97, 50 или 59,94fps. Некоторые видеокамеры позволяют выбирать различные значения fps с различными размерами кадра.

Программа Adobe Premiere Pro позволяет воспроизводить видео со всеми общепринятыми частотами кадров.

Доступны следующие значения:

- **Timecode** (Временной код). Значение, установленное по умолчанию. Временной код — это универсальный стандарт для представления часов, минут, секунд и отдельных кадров для видеофайлов или видео, снятого на ленточный носитель. Такой же способ представления применяется в видеокамерах, профессиональных видеомэгнитофонах и системах нелинейного монтажа по всему миру.

- **Feet+Frames 16mm** (Футы+кадры 16мм) или **Feet+Frames 35mm** (Футы+кадры 35мм). Если ваши исходные файлы были получены в результате захвата материала с киноплёнки, и вы планируете подготовить указания для студии, непосредственно осуществляющей монтаж киноплёнки для создания готового фильма, вам может понадобиться использовать этот стандартный метод измерения времени. В данном случае представляется не время, а количество футов от начала плёнки, и дополнительно указывается число кадров до последнего целого фута. Это похоже на систему измерения футов/дюймы, но в данном случае вместо дюймов используются кадры. Поскольку кадры на киноплёнках шириной 16 мм и 35 мм имеют различные размеры (и, соответственно, в одном футе содержится различное количество кадров), для каждой из этих плёнок созданы отдельные настройки.
- **Frames** (Кадры). При выборе этого значения происходит последовательная нумерация кадров в видео, начиная с нуля. Такая возможность иногда полезна при работе над анимационными проектами, и кроме того, информацию в таком виде любят получать студии, непосредственно осуществляющие монтаж киноплёнки.

Для этого упражнения оставьте выбранным значение **Timecode** (Временной код) для параметра **Display Format** (Формат отображения) в группе элементов управления **Video** (Видео).

Параметр **Display Format** для аудио

При воспроизведении звуковых файлов время может быть представлено в виде выборок или миллисекунд.

- **Audio Samples** (Аудиовыборки). При записи цифрового аудио осуществляется выборка звука, захватываемого микрофоном тысячи раз в секунду. В большинстве профессиональных видеокамер это происходит 48 000 раз в секунду. Если выбрано значение **Audio Samples** (Аудиовыборки), программа Adobe Premiere Pro будет отображать время в ваших последовательностях в виде часов, минут, секунд и выборок. Количество выборок в секунду будет зависеть от настроек вашей последовательности.
- **Milliseconds** (Миллисекунды). Если выбрано это значение, программа станет отображать время в виде часов, минут, секунд и тысячных секунды.

По умолчанию Premiere Pro позволяет увеличивать масштаб отображения последовательностей для просмотра отдельных кадров. Однако вы можете легко переключаться на просмотр аудио в соответствии с выбранным форматом отображения. Эта мощная возможность позволяет выполнять мельчайшие изменения в звуковых файлах.

Для этого упражнения оставьте выбранным значение **Audio Samples** (Аудиовыборки) для параметра **Display Format** (Формат отображения) в группе элементов управления **Audio** (Аудио).

Настройки формата захвата

Параметр **Capture Format** (Формат захвата) указывает программе Adobe Premiere Pro, какой формат необходимо использовать для файлов, сохраняемых на жестком диске вашего компьютера в процессе захвата видео с видеоленты.

Захват в форматах DV и HDV

Без дополнительного аппаратного обеспечения сторонних производителей, программа Adobe Premiere Pro позволяет осуществлять захват видео с DV- и HDV-видеокамер посредством FireWire-подключения, при условии, что в компьютере присутствует поддержка этого интерфейса. Интерфейс FireWire также называется IEEE 1394 и i.Link,

Он предоставляет удобный способ взаимодействия с ленточными видеокамерами, поскольку для передачи видео и звука, управления подключенным устройством (чтобы через компьютер вы могли удаленно начинать воспроизведение на вашей видеокамере, осуществлять перемотку, приостанавливать воспроизведение и т. д.) и передачи временного кода используется всего один кабель

Аппаратное обеспечение сторонних производителей, применяемое для захвата

Не все видеокамеры имеют встроенную поддержку интерфейса FireWire, поэтому вам может потребоваться дополнительное аппаратное обеспечение сторонних производителей, чтобы подключить видеокамеру к компьютеру.

Если вы используете дополнительное аппаратное обеспечение, следуйте прилагаемым к нему инструкциям по установке. Вероятнее всего, вы установите поставляемое вместе с ним программное обеспечение, которое обнаружит, что на компьютере установлена программа Adobe Premiere Pro, и автоматически добавит дополнительные значения в этот раскрывающийся список (и другие списки).

Для настройки новых проектов в программе Adobe Premiere Pro следуйте инструкциям, прилагаемым к установленному вами оборудованию.

Дополнительную информацию по аппаратному обеспечению, применяемому для захвата видео, и форматам видео, поддерживаемым програм-

● **Примечание.** Благодаря подключаемому модулю Adobe Mercury Transmit — новая возможность, появившаяся в версии CS6, — движок Mercury Playback Engine позволяет повысить производительность при просмотре видеоматериала, переносимого на компьютер с использованием карт видеозахвата.

мой Adobe Premiere Pro, можно найти по адресу www.adobe.com/ru/products/premiere/extend.html.

Пока пропустите эту настройку, поскольку мы не будем захватывать видео с ленточной видеокамеры в этом упражнении, к тому же данную настройку можно изменить в любой момент времени.

Настройка рабочих дисков

Каждый раз, когда программа Adobe Premiere Pro осуществляет *захват* (запись) видеоматериала с ленточных носителей или просчитывает специальные эффекты, на жестком диске вашего компьютера создаются новые видеофайлы.

Термин *рабочие диски* используют для описания места хранения различных файлов, связанных с видеомонтажом. Это могут быть как жесткие диски, как следует из названия, так и любое другое место для хранения файлов. Рабочие диски можно создавать в одном и том же местоположении или в разных — все зависит от вашего оборудования и требований к рабочему процессу. При работе с файлами чрезвычайно больших размеров вы можете получить некоторый выигрыш в производительности, разместив все рабочие диски на разных жестких дисках вашего компьютера.

Как правило, для хранения файлов, связанных с видеомонтажом, применяется два подхода.

- **Проектно-ориентированный.** Все файлы, связанные с конкретным проектом, хранятся в той же папке, что и файл проекта.
- **Системно-ориентированный.** Файлы, связанные с несколькими проектами, сохраняются в одном централизованном расположении, а файлы проектов хранятся в другом месте.

Хранение файлов проекта

В дополнение к выбору расположения для хранения новых мультимедийных файлов программа Adobe Premiere Pro позволяет также указать место для размещения файлов автосохранения. Это резервные копии файлов вашего проекта, автоматически создаваемые во время работы. Если вам необходимо вернуться к более ранней версии проекта, вы можете открыть одну из таких копий.

Использование проектно-ориентированного подхода

По умолчанию программа Adobe Premiere Pro сохраняет все вновь создаваемые файлы в той же папке, где хранится файл проекта (этому варианту соответствует значение **Same as Project** (Также как и проект)). Хранение всех файлов, связанных с проектом, и самого файла проекта в одном местоположении упрощает поиск связанных файлов. В качестве дополнительной меры по организации файловой структуры проекта можно переместить все файлы, которые вы собираетесь импортировать в него, в ту же папку, где находится файл проекта, и уже после этого выполнить импорт файлов из нового местоположения. Однако по завершении работы достаточно удалить всего одну папку, в которой хранится файл проекта, чтобы стереть все его содержимое.

Использование системно-ориентированного подхода

Некоторые монтажеры предпочитают хранить все файлы, используемые в различных проектах, в одном местоположении. Другим нравится размещать папки с захваченным материалом и папки предварительного просмотра в местоположении, отличном от местоположения файла проекта. Данный подход распространен в ситуациях, когда над проектами работает несколько монтажеров, и у каждого на компьютере установлена система видеомонтажа, подключенная к общим дискам для хранения информации. Такой подход также применяется монтажерами, которые используют очень быстрый жесткий диск для хранения видеофайлов и менее быстрый диск для хранения всего остального.

Стандартная конфигурация дисков и сетевого хранилища

Хотя все файлы и содержатся на одном жестком диске, стандартная схема видеомонтажа предусматривает использование двух отдельных дисков: первый — для операционной системы и различных программ; второй (обычно более быстрый диск) — для хранения файлов, связанных с видеомонтажом, включая захваченные видеофайлы и звуковые файлы, файлы предварительного просмотра, неподвижные изображения и экспортируемые материалы.

В некоторых системах хранения информации используются возможности локальных вычислительных сетей для предоставления совместного доступа к хранилищу данных из различных систем видеомонтажа. Если вы планируете работать в программе Adobe Premiere Pro именно с такой конфигурацией, проконсультируйтесь с вашим системным администратором по поводу выполнения необходимых настроек.

- **Примечание.** При выборе местоположения для файла проекта в раскрываемом списке можно выбрать одно из последних использованных.

Для данного проекта мы рекомендуем использовать для всех ваших рабочих дисков настройку, установленную по умолчанию: значение **Same as Project** (Также как и проект).

- 1** Щелкните по полю ввода **Name:** (Имя) и введите название для вашего нового проекта — **Lesson 02**.
- 2** Нажмите кнопку **Browse** (Найти) и выберите желаемое местоположение для хранения файла проекта на жестком диске вашего компьютера.
- 3** Если ваш проект сконфигурирован правильно, настройки параметров на вкладках **General** (Общие) и **Scratch Disks** (Рабочие диски) в диалоговом окне **New Project** (Новый проект) должны выглядеть так, как показано на следующем рисунке. Если все они совпадают, нажмите кнопку **OK**, чтобы создать файл проекта.

Импорт проектов Final Cut Pro

Программа Adobe Premiere Pro CC позволяет импортировать и экспортировать последовательности и связи с файлами цифровых материалов, используя XML-файлы программы Final Cut Pro 7. Эти файлы хранят информацию обо всех монтажных решениях в универсальном виде, понятном как для программы Final Cut Pro, так и для Adobe Premiere Pro.

Благодаря этой возможности вы можете использовать для работы над проектом оба приложения.

Экспорт XML-файлов из программы Final Cut Pro

Для создания XML-файла необходимо открыть файл проекта Final Cut Pro в программе Final Cut Pro. В процессе импортирования XML-файла в программу Adobe Premiere Pro вам понадобятся файлы цифровых материалов, используемых в Final Cut Pro. Adobe Premiere Pro может работать с теми же файлами, что и Final Cut Pro.

- 1** Откройте существующий проект в программе Final Cut Pro.
- 2** Чтобы экспортировать весь проект, не выбирайте в нем никакие элементы; чтобы экспортировать только определенные элементы, выберите их.
- 3** Выполните команду меню **File** ⇒ **Export** ⇒ **XML** (Файл ⇒ Экспортировать ⇒ XML). В появившемся диалоговом окне вы увидите информацию о том, какое количество корзин, клипов и последовательностей было выбрано для экспорта.
- 4** В раскрывающемся списке **Format** (Формат) выберите значение **Apple XML Interchange Format, version 4** (Формат Apple XML Interchange, версия 4), чтобы обеспечить максимальную совместимость экспортируемых данных с программой Adobe Premiere Pro.
- 5** Сохраните XML-файл в удобном местоположении (например, в папке с вашим файлом проекта).

Лучшая практика по работе с цифровыми материалами

Если вы планируете работать с обеими программами — Final Cut Pro и Adobe Premiere Pro — имеет смысл использовать форматы данных, с которыми могут легко работать обе системы видеомонтажа. Adobe Premiere Pro поддерживает широкий диапазон форматов цифровых материалов и позволяет без проблем работать с файлами в формате ProRes, поддерживаемом программой Final Cut Pro.

По этой причине для импортирования цифровых материалов и захвата видео с видеоленты лучше использовать программу Final Cut Pro. Если вы создадите свой проект в программе Final Cut Pro, используя файлы цифровых материалов в формате ProRes, то впоследствии сможете легко передавать информацию о проектах в программу Adobe Premiere Pro и обратно.

Дополнительную информацию по совместной работе над проектами в программе Final Cut Pro можно найти на странице www.adobe.com/ru/products/premiere/extend.html.

Импорт XML-файлов программы Final Cut Pro

XML-файлы программы Final Cut Pro 7 импортируются в программу Adobe Premiere Pro точно так же, как файлы любого другого типа (дополнительная информация представлена в уроке 3. В процессе импортирования XML-файла программа Adobe Premiere Pro поможет вам связать последовательность и информацию о клипах с исходными файлами цифровых материалов, используемых в программе Final Cut Pro. Существует ограничение на количество информации, включаемой программой Final Cut Pro в XML-файл, поэтому специальные эффекты, доступные в ней (например, корректировка цвета), не будут работать в Adobe Premiere Pro. Обязательно опробуйте описанные возможности на тестовом проекте перед тем, как принять окончательное решение по использованию обеих программ в процессе видеомонтажа.

Импорт проектов Avid Media Composer

Программа Adobe Premiere Pro CS позволяет импортировать и экспортировать последовательности и связи с файлами цифровых материалов, используя файлы в формате AAF, экспортированные из программы Avid Media Composer.

AAF-файлы хранят информацию обо всех монтажных решениях в универсальном виде, понятном как для Avid Media Composer, так и для Adobe Premiere Pro.

Благодаря этой возможности вы можете использовать для работы над проектом оба приложения.

Экспорт AAF-файлов из программы Avid Media Composer

Для создания AAF-файла необходимо открыть файл проекта Avid Media Composer в программе Avid Media Composer. В процессе импортирования AAF-файла в программу Adobe Premiere Pro вам понадобятся файлы цифровых материалов, используемых в Avid Media Composer. Приложение Adobe Premiere Pro может работать с теми же файлами, что и Avid Media Composer.

- 1** Откройте существующий проект в программе Avid Media Composer.
- 2** Выберите последовательность, которую хотите экспортировать.
- 3** Выберите команду меню **File** ⇒ **Export** (Файл ⇒ Экспортировать).

В нижней части стандартного диалогового окна **Export** (Экспорт) программы Avid находится раскрывающийся список предустановок. Кнопка **Options** (Параметры), расположенная рядом со списком, позволяет задать собственные настройки экспорта — щелкните по ней.

4 В появившемся диалоговом окне **Export Settings** (Настройки экспорта) выполните следующее:

- выберите в раскрывающемся списке **Export as** (Экспортировать как) выберите пункт **AAF Edit Protocol** (Протокол правки AAF);
- установите флажок **Include All Video / Data Tracks in Sequence** (Включить все видеодорожки / дорожки с данными в последовательности);
- установите флажок **Include All Audio Tracks in Sequence** (Включить все аудиодорожки в последовательности);
- в раскрывающемся списке **Export Method** (Метод экспорта) на вкладке **Video / Data Details** (Видео / Данные) выберите значение **Link to (Don't Export) Media** (Связать с цифровым материалом (Не экспортировать));
- в раскрывающемся списке **Export Method** (Метод экспорта) на вкладке **Audio Details** (Аудио) выберите значение **Link to (Don't Export) Media** (Связать с цифровым материалом (Не экспортировать));
- на вкладке **Audio Details** (Аудио) установите флажок **Include Rendered Audio Effects** (Включить сгенерированные звуковые эффекты);
- (необязательно) установите флажок **Use Marks** (Использовать маркеры) — в этом случае будут экспортироваться данные, расположенные между точками **In/Out** (Вход/Выход);
- (необязательно) установите флажок **Use Enabled Tracks** (Использовать активные дорожки).

5 Сохраните AAF-файл в удобном местоположении.

Импорт AAF-файлов программы Avid Media Composer

AAF-файлы программы Avid Media Composer импортируются в приложение Adobe Premiere Pro точно так же, как файлы любого другого типа (дополнительная информация представлена в уроке 3). В процессе импортирования AAF-файла Adobe Premiere Pro поможет вам связать последовательность и информацию о клипах с исходными файлами цифровых материалов, используемых в Avid Media Composer. Существует ограничение на количество информации, включаемой приложением Avid Media Composer в AAF-файл, поэтому специальные эффекты, доступные в этой программе (например, корректировка цвета), не будут работать в Adobe Premiere Pro. Обязательно опробуйте описанные возможности на тестовом проекте перед тем, как принять окончательное решение по использованию обеих программ в вашем процессе видеомонтажа.

Рекомендации по работе с цифровыми материалами

Avid Media Composer использует совершенно другую систему управления файлами цифровых материалов, нежели Adobe Premiere Pro. Тем не менее начиная с версии 3.5 в программе Media Composer используется новая система под названием AMA, которая допускает создание связей с файлами, находящимися не под контролем собственной системы организации файлов. Файлы цифровых материалов, импортированные в приложение Avid Media Composer с использованием системы AMA, лучше подходят для повторного связывания, когда AAF-файл импортируется в Adobe Premiere Pro. Цифровыми материалами, хранящимися в AMA-папках программы Avid Media Composer, могут быть любые файлы, которые способны воспроизводить приложение Apple QuickTime, включая файлы в форматах P2, XDCAM и даже RED. Для воспроизведения этих файлов в системе видеомонтажа на базе программы Adobe Premiere Pro необходимо установить соответствующие кодеки.

Как правило, для достижения наилучших результатов рекомендуется использовать систему AMA приложения Avid Media Composer для установления связи с исходными цифровыми материалами в форматах P2 или XDCAM.

Дополнительную информацию по совместной работе над проектами в Avid Media Composer можно найти на странице www.adobe.com/ru/products/premiere/extend.html.

Настройки последовательности

Сразу после создания файла проекта вы увидите новое диалоговое окно, предлагающее выбрать набор установок для первой последовательности. Adobe Premiere Pro всегда предполагает, что в вашем проекте будет не меньше одной последовательности, поэтому она предлагает создать эту последовательность перед началом работы над проектом. Программа адаптирует видео- и аудиоклипы, которые вы размещаете в данной последовательности, таким образом, чтобы они соответствовали настройкам этой последовательности. Каждая последовательность в вашем проекте может иметь различные настройки, и крайне желательно, чтобы выбранные настройки максимально соответствовали исходным цифровым материалам. В этом случае система будет тратить меньше ресурсов для воспроизведения клипов, улучшится производительность при воспроизведении в режиме реального времени и будет достигнуто максимальное качество.

Автоматическое создание последовательности, соответствующей формату ваших исходных материалов

Если вы не уверены в том, какие настройки последовательности установить, не переживайте. Программа Adobe Premiere Pro имеет специальную возможность для создания последовательности на базе исходных цифровых материалов.

В нижней части панели **Project** (Проект) находится кнопка меню **New Item** (Новый элемент) (). Вы можете использовать его для создания новых элементов, включая последовательности и титры.

Чтобы автоматически создать последовательность, соответствующую формату ваших исходных цифровых материалов, перетащите любой клип из панели **Project** (Проект) на кнопку **New Item** (Новый элемент).

Программа создаст новую последовательность, имя которой совпадет с именем клипа, а размеры и частота кадров будут соответствовать размерам и частоте кадров клипа. Теперь вы можете приступить к видеомонтажу, будучи уверенными, что настройки вашей последовательности выбраны правильно.

Выбор подходящей предустановки

Если вы знаете, какие конкретно настройки вам нужны, Adobe Premiere Pro откроет вам доступ ко всем возможным настройкам фильма. Если вы не слишком уверены, можете выбрать из списка предустановок.

Нажмите кнопку **New Item** (Новый элемент), расположенную в нижней части панели **Project** (Проект), и выберите пункт **Sequence** (Последовательность).

Диалоговое окно **New Sequence** (Новая последовательность) состоит из трех вкладок: **Sequence Presets** (Предустановки последовательности), **Settings** (Настройки) и **Tracks** (Дорожки). Мы начнем с знакомства с вкладкой **Sequence Presets** (Предустановки последовательности).

Вкладка **Sequence Presets** (Предустановки последовательности) значительно упрощает процесс настройки новой последовательности. При выборе предустановки программа Adobe Premiere Pro устанавливает настройки для вашей последовательности, максимально соответствующие формату вашего видео и аудио. Выбрав подходящую предустановку, вы можете внести необходимые изменения в существующие настройки на вкладке **Settings** (Настройки).

► **Совет.** Если формат первого клипа, добавляемого в последовательность, не будет соответствовать настройкам ее воспроизведения, программа предложит изменить настройки последовательности, чтобы они соответствовали формату добавляемого клипа.

● **Примечание.** Текстовая область **Preset Description** (Описание предустановки) на вкладке **Sequence Presets** (Предустановки последовательности) обычно содержит описание типов видеокамер, применяющих данный формат для сохранения видео.

В программе Adobe Premiere Pro доступен широкий набор готовых предустановок для наиболее распространенных форматов видео и аудио. Предустановки сгруппированы по форматам, применяемым в видеокамерах (конкретные предустановки находятся внутри папки, название которой соответствует названию формата).

Чтобы увидеть предустановки, доступные в отдельно взятой группе, щелкните по значку треугольника, расположенному рядом с названием группы. Различные предустановки в пределах одной группы соответствуют, как правило, частоте и размерам кадров. Давайте рассмотрим пример.

1 Щелкните по значку треугольника напротив названия группы **AVCHD**.

На экране появятся три вложенных папки, соответствующие различным размерам и методам развертки кадров. Не забывайте, что видеокамеры зачастую могут снимать видео с применением различных разновидностей HD-формата, отличающихся размерами кадров, а также их частотой и методами записи. Видеоматериал для следующего упражнения записан с использованием формата AVCHD 720p с частотой кадров 25fps.

2 Щелкните по значку треугольника напротив подгруппы с названием **720p**.

3 Выберите предустановку с именем **AVCHD 720p25**, установки которой максимально соответствуют нашему исходному видеоматериалу, щелкнув по названию предустановки.

Если вы никогда раньше не занимались видеомонтажом, огромное количество доступных форматов может немного обескуражить. Adobe Premiere Pro позволяет работать с широким диапазоном видео- и аудиоформатов и с легкостью воспроизводит различные материалы. Тем не менее, когда форматы видеоклипов не соответствуют настройкам последовательности, программа, проигрывая их, вынуждена адаптировать эти клипы, затрачивая дополнительные вычислительные ресурсы, что в свою очередь оказывает влияние на производительность системы при воспроизведении в режиме реального времени. Поэтому имеет смысл приложить немного усилий перед началом процесса монтажа, чтобы выбрать настройки последовательности, которые будут максимально соответствовать исходным цифровым материалам. Вы увидите, что все предустановки сгруппированы по типам видеокамер, упрощая выбор подходящих настроек.

Выбор нужной предустановки всегда будет зависеть от следующих основополагающих факторов: количество кадров в секунду, разрешение (количество пикселей в изображении) и кодек. Когда вы решите экспортировать последовательность в файл, частота кадров, аудиоформат, разрешение и другие настройки готового файла будут соответствовать настройкам, указанным для последовательности.

При экспорте последовательности в файл вы можете выбрать любой желаемый формат (дополнительная информация по экспортированию представлена в уроке 18).

Используя стандартную предустановку последовательности, вы можете внести некоторые изменения в параметры для обеспечения максимальной поддержки исходных мультимедийных материалов. Для этого сначала выберите наиболее подходящую предустановку из числа стандартных, а затем внесите изменения на вкладке **Settings** (Настройки). Для сохранения новой предустановки нажмите кнопку **Save Preset** (Сохранить предустановку) в нижней части вкладки **Settings** (Настройки). В появившемся диалоговом окне **Save Settings** (Сохранение настроек) укажите имя вашей пользовательской предустановки проекта, при желании оставьте комментарии к ней, после чего нажмите кнопку **OK**. Созданная предустановка появится в папке **Custom** (Пользовательские) списка **Available Presets** (Доступные предустановки).

Вы можете использовать кодек Apple ProRes для предварительного просмотра файлов. Для этого в раскрывающемся списке **Editing Mode** (Режим монтажа) выберите значение **Custom** (Пользовательский), затем — значение **QuickTime** в раскрывающемся списке **Preview File Format**

(Формат файла предварительного просмотра) и значение **Apple ProRes** в раскрывающемся списке **Codec** (Кодек).

Изменение параметров предустановки

Выбрав предустановку с настройками последовательности, которые максимально соответствуют исходным видеоматериалам, возможно, вы захотите изменить некоторые настройки, чтобы они удовлетворяли индивидуальным особенностям вашей последовательности. Для внесения изменений щелкните по вкладке **Settings** (Настройки) и выберите значения параметров, которые должны использоваться программой Adobe Premiere Pro для воспроизведения ваших видео- и звуковых файлов. Не забывайте, что программа Adobe Premiere Pro будет автоматически адаптировать исходный видеоматериал, добавляемый на монтажный стол, в соответствии с настройками последовательности, формируя в результате видео со стандартной частотой и размером кадров, независимо от исходного формата материалов.

Форматы и кодеки

Различные форматы видеофайлов, например Apple QuickTime, MXF и Microsoft AVI, представляют собой контейнеры, которые могут содержать большое количество информации, записанной с использованием разнообразных видео- и аудиокодеков. В данном случае файл называется *оболочкой*, а информация, записанная с использованием кодека, — *сущностью*.

Кодек (англ. codec, сокращение от compressor/decompressor — кодировщик/декодировщик) представляет способ хранения видео- и аудиоинформации.

При экспортировании готовой последовательности в файл вы будете указывать не только тип файла, но и кодек.

Максимальная глубина цвета и максимальное качество просчета

Если установить флажок **Maximum Bit Depth** (Максимальная глубина цвета), Adobe Premiere Pro станет выполнять просчет специальных эффектов с максимально возможным качеством. Часто это означает, что для представления цвета будут использоваться 32-разрядные числа с плавающей запятой, с помощью которых можно получить миллиарды цветовых комбинаций. Данный параметр позволяет добиться максимально высокого качества эффектов, но для этого компьютеру потребуется выполнять дополнительные трудоемкие вычисления, поэтому, устанавливая данный флажок, будьте готовы к снижению производительности при воспроизведении последовательности в режиме реального времени.

Если установить флажок **Maximum Render Quality** (Максимальное качество просчета) или если в вашем компьютере установлен графический ускоритель, программа Adobe Premiere Pro будет использовать более сложный алгоритм для масштабирования изображений. Без установки этого параметра вы можете видеть артефакты или шум на картинке при уменьшении масштаба изображения. При отсутствии графического ускорителя в вашей системе установка данного параметра будет существенно влиять на производительность.

Оба флажка допустимо устанавливать и сбрасывать в любой момент времени, поэтому вы можете выполнять монтаж, не прибегая к их использованию, — достаточно установить данные параметры при экспортировании готовой последовательности. Но даже если оба параметра будут включены, Adobe Premiere Pro обеспечит хорошую производительность и при использовании эффектов, поддерживающих воспроизведение в режиме реального времени.

Обратите внимание, что при использовании предустановки значения некоторых параметров изменить невозможно. Это значит, что данные настройки оптимизированы для использования с тем типом цифровых

► **Совет.** Для данного проекта не изменяйте настройки по умолчанию, а просто взгляните на то, как предустановка помогает сконфигурировать новую последовательность. Ознакомьтесь с каждым параметром и его доступными значениями на вкладке **Settings** (Настройки), чтобы получить представление обо всех настройках, используемых для корректного конфигурирования последовательности для видеомонтажа.

материалов, который был выбран на вкладке **Sequence Presets** (Предустановки последовательности). Чтобы иметь максимальную гибкость в настройке параметров, в раскрывающемся списке **Editing Mode** (Режим монтажа) выберите значение **Custom** (Пользовательский), и вы сможете изменять значения всех параметров, представленных на вкладке **Settings** (Настройки). Она позволяет выполнять индивидуальные настройки предустановок, но если ваше видео соответствует одному из доступных вариантов предустановок, то производить изменения значений параметров на этой вкладке не нужно, что и рекомендуется по умолчанию.

О типах звуковых дорожек

Если в диалоговом окне **New Sequence** (Новая последовательность) перейти на вкладку **Tracks** (Дорожки), вы сможете выбрать настройки дорожек новой последовательности. Добавляя видео- или аудиоклип в последовательность, вы помещаете его на *дорожку*. Дорожки — это горизонтальные области в последовательности, которые «удерживают» клипы в определенной позиции во времени. Если у вас есть несколько видеодорожек, любой видеоклип, размещенный на верхней дорожке, будет отображаться поверх тех, что размещены ниже (если они накладываются друг на друга во времени). Таким образом, если на верхней видеодорожке размещается текст или изображение, а на нижней — видеоклип, вы увидите на экране их наложение.

Содержимое всех аудиодорожек воспроизводится одновременно, благодаря чему вы можете легко выполнить наложение звука. Для этого до-

статочно разместить несколько звуковых клипов на разных дорожках и правильно задать их позиции. Дикторский текст, звуки, специальные эффекты и музыку можно разместить на отдельных аудиодорожках, чтобы организовать и упростить работу с вашей последовательностью.

Программа Adobe Premiere Pro позволяет задать нужное количество видео- и звуковых дорожек в создаваемой последовательности. Добавить и удалить их можно будет позднее, однако после создания последовательности вы не сможете изменить значение параметра **Master** (Контрольный вывод) группы элементов управления **Audio** (Аудио).

Аудиодорожки могут быть одного из нескольких типов. Каждый тип аудиодорожки применяется для добавления звуковых файлов определенного типа. Для каждого типа дорожки приложение Adobe Premiere Pro предоставляет соответствующие инструменты для работы со звуком.

При добавлении клипа в последовательность, содержащую как видео-, так и аудиодорожки, программа следит за тем, чтобы аудиоклипы помещались на дорожки подходящего типа. Вы не сможете по ошибке поместить аудиоклип на неправильную дорожку; при отсутствии аудиодорожки подходящего типа Adobe Premiere Pro автоматически создаст ее.

В следующих разделах мы проведем краткий обзор каждого типа (а подробно изучим работу с аудиоматериалом в уроке 11).

Аудиодорожки

Аудиодорожки — это горизонтальные области, в которых размещаются аудиоклипы. В программе Adobe Premiere Pro доступны следующие типы аудиодорожек:

- **Standard** (Стандартная). На дорожках этого типа могут размещаться как монофонические, так и стереофонические аудиоклипы.
- **5.1**. Дорожки данного типа могут использоваться только для размещения клипов в формате 5.1 (объемный звук).
- **Adaptive** (Адаптивная). Этот тип дорожки появился в программе Adobe Premiere Pro версии CS6. Дорожки адаптивного типа могут содержать как монофонические аудиоклипы, так и стереофонические, и обеспечивают точный контроль за их выводом.
- **Mono** (Моно). Данный тип дорожки применяется для размещения только монофонических аудиоклипов.

Субмиксы

Субмиксы — это специальная возможность для работы со звуком в программе Adobe Premiere Pro. Вместо основной дорожки разрешается вывести звук с отдельно взятой дорожки вашей последовательности в суб-

● **Примечание.**

После создания последовательности вы не сможете изменить значение параметра **Master** (Контрольный вывод) группы элементов управления **Audio** (Аудио). Этот параметр позволяет указать один из режимов звучания для вашей аудиодорожки в готовой последовательности: моно, стерео, 5.1 или многоканальное звучание. Для выполнения уроков, представленных в данном пособии, мы будем использовать значение **Stereo** (Стерео). Если вы новичок в области видеомонтажа, то, вероятнее всего, будете использовать значение **Stereo** (Стерео) в подавляющем большинстве ваших проектов. Остальные значения используются в процессах профессионального видеомонтажа, например для создания объемного звучания в художественных фильмах.

микс и затем использовать его для применения специальных звуковых эффектов и изменения громкости звука. Для одной аудиодорожки пользы от этой возможности не много, но в каждый субмикс можно выводить звук с любого желаемого количества аудиодорожек. Это означает, что в проекте можно создать, например, десять аудиодорожек, которые будут управляться одним субмиксом. Проще говоря, совершив меньше щелчков мышью, вы сможете выполнять гораздо больше действий.

Существуют следующие типы субмиксов:

- **Stereo Submix** (Стереофонический субмикс). Для вывода звука со стереофонических дорожек.
- **5.1 Submix** (Субмикс 5.1). Для вывода звука с дорожек формата 5.1.
- **Adaptive Submix** (Адаптивный субмикс). Для вывода звука с монофонических и стереофонических дорожек.
- **Mono Submix** (Монофонический субмикс). Для вывода звука с монофонических дорожек.

Для нашей первой последовательности мы будем использовать значения, установленные по умолчанию. Тем не менее найдите время, чтобы познакомиться со всеми доступными на вкладке **Tracks** (Дорожки) параметрами и их значениями.

- 1** Присвойте последовательности имя **First Sequence**, введя этот текст в поле ввода **Sequence Name** (Имя последовательности).
- 2** Нажмите кнопку **OK**, чтобы создать последовательность.
- 3** Выберите команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить). Поздравляем! Вы только что создали ваш первый проект и последовательность в программе Adobe Premiere Pro.

Если вы еще не скопировали материалы и файлы проектов на жесткий диск вашего компьютера, пожалуйста, сделайте это сейчас, перед изучением урока 3 (дополнительную информацию можно найти во введении к данному пособию).

Контрольные вопросы

- 1** Каково назначение вкладки **Settings** (Настройки) диалогового окна **New Sequence** (Новая последовательность)?
- 2** Как выбрать подходящую предустановку последовательности?
- 3** Что такое временной код?
- 4** Как создать пользовательскую предустановку последовательности?
- 5** Какие варианты захвата доступны в программе Adobe Premiere Pro без установки дополнительного аппаратного обеспечения?

Ответы

- 1** Вкладка **Settings** (Настройки) служит для настройки уже существующих предустановок или для создания новых. При работе со стандартными материалами достаточно выбрать одну из доступных предустановок последовательности.
- 2** Как правило, лучше выбирать предустановки, которые будут максимально соответствовать исходным материалам. Программа Adobe Premiere Pro упрощает процесс выбора, группируя предустановки в соответствии с различными форматами, применяемыми в видеокамерах.
- 3** Временной код — это универсальная профессиональная система измерения времени в часах, минутах, секундах и кадрах. Количество кадров в секунду зависит от применяемого формата записи видео.
- 4** Установив необходимые параметры для вашей пользовательской предустановки, нажмите кнопку **Save Preset** (Сохранить предустановку), укажите имя предустановки и ее описание, и нажмите кнопку **OK**.
- 5** Программа Adobe Premiere Pro позволяет записывать файлы в форматах DV и HDV, при наличии на компьютере шины FireWire. Если в вашем распоряжении есть дополнительные варианты соединения посредством установленного аппаратного обеспечения, обратитесь к документации, прилагаемой к вашему аппаратному обеспечению, чтобы правильно настроить соединение.

3

ИМПОРТ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАТЕРИАЛОВ

Обзор урока

Здесь вы научитесь:

- использовать браузер материалов для загрузки видеофайлов;
- применять команду **Import** (Импортировать) для загрузки файлов изображений;
- выбирать местоположение для хранения кэшируемых файлов;
- производить захват видеоматериал с ленточных носителей.



Выполнение данного урока займет примерно 75 минут.

Перед тем как приступить к монтажу видео, необходимо сначала импортировать исходный материал в проект. Поскольку программа Adobe Premiere Pro позволяет работать с различными типами исходных материалов, существует несколько методов их поиска и импортирования.

Начало работы

В этом уроке вы познакомитесь с процессом импортирования цифровых материалов в программе Adobe Premiere Pro CC. Чаще всего вы будете использовать браузер материалов – удобный обозреватель, работающий со всеми типами мультимедийных файлов, которые вам когда-либо потребуется импортировать в программу Adobe Premiere Pro. Также мы рассмотрим особые случаи, например импортирование изображений и захват видеоматериала с ленточных носителей.

В этом уроке вы будете использовать файл проекта, созданный в уроке 2.

- 1** Продолжайте работу с файлом проекта из предыдущего урока или откройте его с жесткого диска вашего компьютера.
- 2** Выберите команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как).
- 3** Присвойте файлу имя **Lesson 03.prproj**.
- 4** Выберите желаемое местоположение на жестком диске и нажмите кнопку **Save** (Сохранить), чтобы сохранить проект.

Если вы не сохранили файл проекта из предыдущего урока, можете открыть файл *Lesson 03.prproj*, находящийся в папке *Lesson 03*.

Импорт материалов

Импортируя элементы в проект программы Adobe Premiere Pro, вы создаете связь между исходным материалом и его представлением, хранящемся в проекте. Это означает, что фактически вы не изменяете первоначальные файлы, а просто работаете с ними с применением неструктивного подхода. Например, если вы хотите использовать в последовательности лишь один фрагмент клипа, остальные его части по-прежнему останутся в вашем распоряжении.

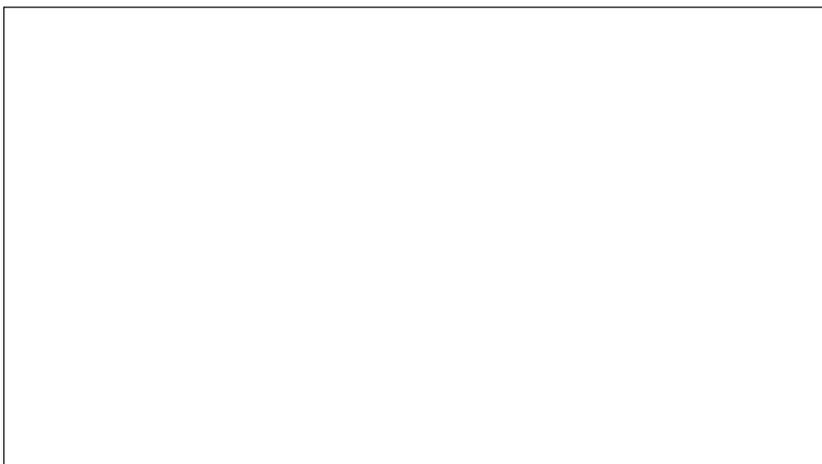
Для импортирования материалов в программу Adobe Premiere Pro существует два принципиальных подхода:

- Стандартное импортирование с использованием команды меню **File** ⇒ **Import** (Файл ⇒ Импортировать).
- Импортирование при помощи браузера материалов.

Давайте рассмотрим преимущества каждого из этих подходов.

Когда применяется команда **Import**

В использовании команды **Import** (Импортировать) нет ничего сложного (и, возможно, вы уже встречали аналогичную команду в других приложениях). Чтобы импортировать файл, выберите команду меню **File** ⇒ **Import** (Файл ⇒ Импортировать). Вы также можете использовать сочетание клавиш **Ctrl+I** (Windows) или **Command+I** (OS X), чтобы открыть стандартное диалоговое окно **Import** (Импорт).



Данный подход лучше всего подходит для импорта автономных ресурсов, например изображений и звуковых файлов, особенно если вы точно знаете, где именно на диске они находятся и хотите быстро их открыть. Этот подход не идеален для импортирования файлов, создаваемых видеокамерами, поскольку последние зачастую используют сложную структуру папок для раздельного хранения аудио- и видеофайлов. Для работы с данными, полученными с видеокамер, лучше применять браузер материалов.

► **Совет.** Вы можете открыть диалоговое окно **Import** (Импорт), дважды щелкнув по пустой области на панели **Project** (Проект).

Когда применяется браузер материалов

Браузер материалов — это удобный инструмент для просмотра ваших материалов и их последующего импортирования в программу Adobe Premiere Pro. Он корректно отображает файлы в форматах, используемых современными цифровыми видеокамерами, и позволяет конвертировать

сложные структуры папок в понятные значки и метаданные. Последние содержат важную информацию, включая длительность видео, дату и тип файла, и возможность их просматривать существенно упрощает процесс выбора нужного клипа из длинного списка файлов или сцен.

Импорт ресурсов из программы Adobe Prelude

Программа Adobe Prelude — это один из компонентов семейства продуктов Adobe Creative Cloud, который можно использовать для организации видеоматериалов. Она имеет простой и понятный интерфейс. Знакомство с функциональностью Adobe Prelude выходит за рамки данного пособия, однако в документации к программе вы найдете исчерпывающие инструкции по ее использованию, а также описание лучших способов организации клипов. Основное назначение программы Adobe Prelude — предоставить режиссерам или их помощникам инструмент для быстрого захвата видео, внесения пометок и даже транскодирования материалов для «безленточных» рабочих процессов.

Если у вас есть готовый проект Adobe Prelude, описанная последовательность действий поможет вам отправить необходимые материалы в программу Adobe Premiere Pro:

- 1** Запустите программу Adobe Prelude.
- 2** Откройте проект, материалы из которого вы желаете перенести в программу Adobe Premiere Pro.
- 3** Выберите команду меню **File** ⇒ **Export Project** (Файл ⇒ Экспортировать проект).

- 4** Установите флажок **Project** (Проект) в открывшемся диалоговом окне.
- 5** В поле **Name** (Имя) укажите название проекта.
- 6** В раскрывающемся списке **Type** (Тип) выберите пункт **Premiere Pro**, чтобы экспортировать проект в формате программы Adobe Premiere Pro.
- 7** Нажмите кнопку **OK**. Откроется новое диалоговое окно.
- 8** Выберите папку для сохранения проекта и нажмите кнопку **Choose** (Выбрать). Проект в формате программы Adobe Premiere Pro будет создан.
- 9** Переключитесь на окно программы Adobe Premiere Pro и убедитесь, что в программе открыт проект, в который будут перенесены материалы.
- 10** Выберите команду меню **File** ⇒ **Import** (Файл ⇒ Импортировать). Файлы импортированного проекта должны появиться на панели **Project** (Проект).

Теперь вы можете завершить работу с программой Adobe Prelude и закрыть проект.

- **Примечание.** Вы также можете использовать браузер материалов, чтобы выбрать файл проекта.

По умолчанию браузер материалов находится в левом нижнем углу рабочего пространства программы Adobe Premiere Pro (если вы используете рабочее пространство **Editing** (Монтаж)). Данная панель пристыкована к тому же фрейму, что и панель **Project** (Проект). Чтобы быстро открыть браузер материалов, можно также нажать на клавиатуре сочетание клавиш **Shift+8**.

Браузер материалов легко разместить в любом месте экрана, перетащив панель при помощи мыши, или отстыковать ее от фрейма и превратить в плавающую, щелкнув по значку меню в углу браузера и выбрав команду **Undock Panel** (Отстыковать панель).

Вы увидите, что принципы работы с браузером материалов не сильно отличаются от принципов работы с файлами в вашей операционной системе. В левой части панели доступно дерево папок для навигации, с треугольниками около имен папок для перемещения по файловой иерархии. Вы можете использовать клавиши ↑ и ↓ для выбора элементов в списке, а клавиши ← и → — для перемещения по папкам (например, для открытия каталога с целью просмотра его содержимого).

К основным преимуществам использования браузера материалов можно отнести следующее:

- возможность отображения файлов только определенного типа, например, JPEG, Photoshop, XML, AAF и других;
- автоматическое распознавание формата записи видеокамеры — AVCHD, Canon XF, P2, RED, ARRIRAW, Sony HDV и XDCAM (EX и HD);
- просмотр и настройка отображения метаданных, связанных с вашими клипами;
- корректное отображение материала, представляющего собой ряд клипов, сохраненных на нескольких картах памяти. Такая ситуация часто встречается в профессиональных видеокамерах, и в этом случае программа Adobe Premiere Pro импортирует все файлы в виде одного клипа, даже если для записи материала использовались две карты памяти.

► **Совет.** Если вам нужны ресурсы из другого проекта программы Adobe Premiere Pro, вы можете импортировать его в ваш текущий проект. Для этого достаточно найти нужный проект с помощью браузера материалов и затем перетащить его в текущий.

● **Примечание.** В процессе выполнения упражнений данного урока вы будете импортировать файлы с жесткого диска своего компьютера. Для этого вы должны скопировать на него все содержимое DVD-диска, прилагаемого к этому изданию. Дополнительную информацию можно найти в начале книги.

Использование браузера материалов

Браузер материалов в Adobe Premiere Pro позволяет легко просматривать файлы на вашем компьютере.

Данная панель может оставаться открытой все время и располагаться в любом удобном для вас месте, обеспечивая непосредственный доступ к файлам материалов на жестком диске вашего компьютера.

Это быстрый, удобный и максимально оптимизированный инструмент для поиска и импортирования видеоматериала.

Безленточный рабочий процесс

Безленточный рабочий процесс (также известный как *файл-ориентированный рабочий процесс*) включает в себя следующие простые этапы: импорт видео с безленточной видеокамеры, его монтаж и последующий экспорт готового видео. Программа Adobe Premiere Pro CC максимально упрощает этот процесс, поскольку, в отличие от многих других систем видеомонтажа, она не требует, чтобы перед монтажом материалы, записанные с использованием безленточных устройств, были перекодированы в другие форматы. Приложение может непосредственно работать с такими форматами как P2, XDCAM, AVCHD и даже форматами цифровых зеркальных фотоаппаратов, снимающих видео, не прибегая к какой-либо дополнительной конвертации данных.

Для достижения наилучших результатов при работе с материалами, записанными в формате вашей видеокамеры, следуйте следующим рекомендациям:

- 1** Создавайте новую папку для каждого проекта.
- 2** Копируйте материалы с видеокамеры на ваш жесткий диск, применяемый для монтажа (обязательно сохраняйте существующую структуру папок). Переносите всю папку с данными непосредственно из корневой директории карты памяти. Вы также можете использовать специальное приложение для переноса данных, которое обычно поставляется вместе с видеокамерой, предназначенное для эффективного перемещения видеоклипов. Визуально убедитесь в том, что все файлы были скопированы и что размеры папок на карте памяти и на жестком диске совпадают.
- 3** В названии папки с видеоматериалами должна присутствовать информация о съемке, включая номер карты памяти и дату съемки.
- 4** Создайте запасную копию содержимого карт памяти на втором жестком диске.
- 5** В идеальном случае желательно создать долговременный архив, используя один из методов резервного копирования на Blu-ray-диски, LTO-стримеры, и т. д.

● **Примечание.** Вероятно, вы захотите воспользоваться программой Adobe Prelude, чтобы организовать процесс копирования и импорта мультимедийных материалов с безленточных носителей.

Поддерживаемые типы видеофайлов

Довольно часто при работе над проектом приходится монтировать вместе видеоклипы разных форматов, снятые на разные камеры. Для приложения Adobe Premiere Pro это не является проблемой, поскольку вы можете монтировать клипы с различными размерами кадров на одном монтажном столе. Браузер материалов позволяет работать с файлами практиче-

ски любого формата. Но его отличительная особенность — встроенная поддержка безленточных форматов.

К основным безленточным форматам, поддерживаемым Adobe Premiere Pro, относятся следующие форматы:

- Форматы любых цифровых зеркальных фотоаппаратов, которые записывают видео непосредственно в виде *.mov*- или *.mp4*-файлов с использованием кодека H.264;
- Panasonic P2 (DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD, AVC-Intra);
- RED ONE, RED EPIC и RED Mysterium X;
- ARRIRAW;
- XDCAM SD, XDCAM EX, XDCAM HD и HD422;
- Sony HDV (при записи материала на съемные безленточные носители информации);
- AVCHD;
- Canon XF;
- Apple ProRes;
- Avid DNxHD MXF.

Поиск ресурсов при помощи браузера материалов

► **Совет.** Фильтруйте ресурсы, которые ищете, при помощи раскрывающегося списка **Files of Type** (Тип файлов) в верхней части браузера материалов.

Хорошая новость состоит в том, что структура браузера материалов очень проста. Во многом эта панель похожа на веб-браузер (у нее тоже есть кнопки «Вперед» и «Назад» для навигации по иерархии папок). Кроме того, по краям панели располагается ряд кнопок для быстрого и удобного выполнения распространенных задач. С браузером материалов поиск файлов превращается в довольно простой процесс.

- 1 Продолжайте работу с файлом *Lesson 03.prproj* из предыдущего упражнения. Проект не должен содержать никаких импортированных ресурсов.

2 Давайте восстановим первоначальное состояние рабочего пространства. Выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Editing** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Монтаж). Затем — команду **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Reset Current Workspace** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Сброс текущего рабочего пространства) и в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Yes** (Да).

3 Откройте браузер материалов, щелкнув по соответствующей вкладке (по умолчанию эта панель пристыкована к панели **Project** (Проект)). Увеличьте размер окна панели, потянув его вправо за правый край.

4 Давайте упростим просмотр содержимого браузера материалов. Установите указатель мыши поверх панели; затем нажмите на клавиатуре клавишу ```. Как правило, она располагается в левом верхнем углу клавиатуры.

Теперь браузер материалов занимает весь экран. Вы можете изменить ширину областей панели для комфортной работы.

5 На панели браузера материалов откройте папку *Lessons/Assets/Video and Audio Files/Theft Unexpected XDCAM*. Вы можете открывать папки, дважды щелкая по ним мышью.

● **Примечание.**
Браузер материалов скрывает файлы, которые не являются цифровыми видео- или аудиоматериалами, упрощая поиск нужных ресурсов.

6 Перетащите вправо ползунковый регулятор, расположенный в левом нижнем углу браузера материалов и отвечающий за изменение размеров миниатюр клипов. Вы можете выбрать любой размер, с которым вам удобно работать.

7 Щелкните по клипу в корзине, чтобы выбрать его.

Теперь вы можете просмотреть клип, используя соответствующие сочетания клавиш.

8 Нажмите клавишу **L**, чтобы начать воспроизведение клипа.

- 9** Нажмите клавишу **K**, чтобы остановить воспроизведение.
- 10** Для перемотки клипа вперед нажмите клавишу **J**.
- 11** Поэкспериментируйте с воспроизведением других клипов. Если к вашему компьютеру подключены колонки или наушники, вы должны услышать аудиодорожку.

Вы также можете несколько раз нажать клавишу **J** или **L**, чтобы увеличить скорость воспроизведения для быстрого просмотра клипов. Используйте клавишу **K** или **Пробел** для временной остановки воспроизведения.

- 12** Давайте импортируем имеющиеся клипы в наш проект. Нажмите сочетание клавиш **Ctrl+A** (Windows) или **Command+A** (OS X), чтобы выделить их все.
- 13** Щелкните правой кнопкой мыши по одному из выделенных клипов и в появившемся контекстном меню выберите команду **Import** (Импортировать).

В качестве альтернативного варианта импортирования клипов можно сделать следующее: выделив клипы и нажав и удерживая кнопку мыши на любом из них, перетащите курсор на вкладку панели **Project** (Проект). Когда на экране появится данная панель, переместите его вниз и отпустите кнопку мыши в пустой области панели **Project** (Проект).

- 14** Переключитесь обратно на панель **Project** (Проект).

Импорт изображений

Изображения стали неотъемлемой частью современных видеоклипов, выполняя две основные функции: передача информации и добавление визуального стиля в готовый продукт. К счастью, программа Adobe Premiere Pro может импортировать практически любое изображение и тип графического файла. Особенно полезна поддержка файлов, сохраненных в собственных форматах флагманских продуктов компании Adobe по работе с изображениями, — программах Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.

Импорт однослойных файлов Adobe Photoshop

Любой человек, занимающийся печатными изображениями или выполняющий ретуширование фотографий, вероятнее всего, использует

в своей работе программу Adobe Photoshop. Это — «рабочая лошадка» индустрии графического дизайна. Adobe Photoshop представляет собой чрезвычайно мощный и универсальный инструмент, без которого уже невозможно представить современный процесс видеопроизводства. Давайте посмотрим, как правильно импортировать два файла, созданных в данном приложении.

Для начала давайте импортируем простое изображение в формате Adobe Photoshop:

- 1** Щелкните по панели **Project** (Проект), чтобы выбрать ее.
- 2** Выберите команду меню **File** ⇒ **Import** (Файл ⇒ Импортировать) или нажмите на клавиатуре сочетание клавиш **Ctrl+I** (Windows) или **Command+I** (OS X).
- 3** В появившемся диалоговом окне **Import** (Импорт) перейдите в папку *Lessons/Lesson 03*.
- 4** Выберите файл *Theft_Unexpected.psd* и нажмите кнопку **Open** (Открыть).

Изображение, представляющее собой простой логотип, будет импортировано в проект программы Adobe Premiere Pro.

Знакомство с функцией Dynamic Link

Один из способов работы с приложением Adobe Premiere Pro состоит в применении набора дополнительных инструментов. Возможно, вы используете подписку Adobe Creative Cloud, включающую в себя ряд компонентов для выполнения задач, связанных с видеомонтажом. В программах пакета присутствуют дополнительные средства, которые позволяют оптимизировать процесс постпроизводства видео.

Возможность использовать инструментарий Dynamic Link присутствует в нескольких приложениях пакета, однако поведение программы зависит от используемой пары приложений. Основное назначение Dynamic Link — минимизировать время, затрачиваемое на просчет или экспорт файлов.

Мы будем знакомиться с возможностями программы Dynamic Link на протяжении всей книги, однако сейчас самое время привести пример, который позволит вам понять, как приложения компании Adobe способны взаимодействовать между собой. Используя функцию Dynamic Link, вы можете импортировать композиции из Adobe After Effects в проект Adobe Premiere Pro. После добавления они будут выглядеть и вести себя так же, как любой другой клип в вашем проекте. Если внести изменения в такую композицию в приложении Adobe After Effects, изменения автоматически отразятся в проекте приложения Adobe Premiere Pro. Экономия времени на подобных вещах станет заметна, когда вы начнете работать над собственными проектами.

Импорт многослойных файлов Adobe Photoshop

Программа Adobe Photoshop также позволяет создавать изображения с использованием нескольких слоев. Они подобны дорожкам на монтажном столе и помогают отделять элементы друг от друга. Слои допускаются импортировать в проект программы Adobe Premiere Pro для индивидуальной работы с каждым из них или для создания анимации.

- 1** Дважды щелкните мышью на пустой области панели **Project** (Проект), чтобы открыть диалоговое окно **Import** (Импорт).
- 2** Перейдите в папку *Lessons/Lesson 03*.
- 3** Выберите файл *Theft_Unexpected_Layered.psd* и нажмите кнопку **Open** (Открыть).
- 4** На экране появится диалоговое окно **Import Layered File** (Импорт многослойного файла), в котором можно указать один из четырех способов интерпретации многослойного файла.
 - **Merge All Layers** (Объединить все слои). Объединяются все слои, и файл импортируется в программу Adobe Premiere Pro в виде однослойного клипа.
 - **Merged Layers** (Объединенные слои). Объединяются только выбранные слои, и файл импортируется в программу Adobe Premiere Pro в виде однослойного клипа.
 - **Individual Layers** (Отдельные слои). Импортируются в корзину только выбранные слои, при этом каждый слой из исходного файла представляется отдельным клипом.
 - **Sequence** (Последовательность). Импортируются только выбранные слои, каждый из них представляется отдельным клипом. При этом программа создает новую последовательность (размер ее кадров соответствует характеристикам импортируемого документа), в которой каждый слой размещается на отдельной дорожке (порядок размещения на дорожках соответствует порядку размещения слоев в исходном файле).

Если выбрать значение **Sequence** (Последовательность) или **Individual Layers** (Отдельные слои), в диалоговом окне **Import Layered File** (Импорт многослойного файла) станет доступным раскрывающийся список **Footage Dimensions** (Размеры исходного материала):

- **Document Size** (Размер документа). Для выбранного слоя будут использоваться размеры исходного документа Photoshop.
- **Layer Size** (Размер слоя). Размеры кадров в клипах приводятся в соответствие с размерами содержимого слоев в исходном файле Photoshop. Размеры слоев, содержимое которых заполняет холст не полностью, могут быть уменьшены для удаления прозрачных областей.

- 5** Для этого упражнения выберите в раскрывающихся списках значения **Sequence** (Последовательность) и **Document Size** (Размер документа) соответственно. Нажмите кнопку **OK**.

- 6** Взглянув на содержимое панели **Project** (Проект), вы увидите новую корзину с именем **Theft_Unexpected_Layered**. Дважды щелкните по значку корзины, чтобы просмотреть ее содержимое.
- 7** Дважды щелкните по последовательности **Theft_Unexpected_Layered**, чтобы загрузить ее.
- 8** Изучите содержимое последовательности на монтажном столе. Попробуйте использовать переключатель видимости дорожки для сокрытия и отображения содержимого каждой дорожки и знакомства с тем, как происходит изоляция слоев.

Советы по работе с файлами, созданными в программе Adobe Photoshop

Ниже приведено несколько полезных советов по импорту изображений, созданных в Adobe Photoshop.

- Можно импортировать изображения с разрешением до 16 мегапикселей (4096×4096 пикселей). Помните, что при импортировании многослойного документа Photoshop в виде последовательности ее разрешение будет соответствовать размерам исходного документа (в пикселях).
- Если вы не планируете панорамировать или масштабировать изображения, попробуйте создавать файлы с размерами кадров, по крайней мере, не меньше, чем разрешение проекта. В противном случае вам придется увеличивать изображения, что может ухудшить их резкость.
- Импорт слишком больших файлов занимает значительный объем памяти и может замедлить работу над проектом.
- Если же вы планируете панорамировать или масштабировать изображения, старайтесь создавать такие, чтобы масштабированная или панорамированная область имела размер кадров, равный размерам кадра проекта. Например, если вы работаете с форматом 1080p и хотите выполнить двукратное масштабирование изображения, его размеры должны составлять 3840×2160 пикселей.

Импорт иллюстраций Adobe Illustrator

В состав семейства Creative Cloud входит еще один компонент для работы с графикой — Adobe Illustrator. В отличие от программы Adobe Photoshop, которая в основном предназначена для работы с изображениями, состоящими из пикселей (то есть *растровыми*), приложение Adobe Illustrator используется для работы с векторной графикой. Другими словами, эта программа, как правило, применяется для создания технических иллюстраций, контурных рисунков и сложных изображений, которые могут масштабироваться без каких-либо ограничений.

Давайте импортируем векторное изображение.

- 1 Дважды щелкните мышью на пустой области панели **Project** (Проект), чтобы открыть диалоговое окно **Import** (Импорт).
- 2 Перейдите в папку *Lessons/Lesson 03*.
- 3 Выберите файл *Brightlove_film_logo.ai* и нажмите кнопку **Open** (Открыть).

Этот тип файла называется Adobe Illustrator Artwork (Иллюстрация программы Adobe Illustrator). Обработки подобных файлов в приложении Adobe Premiere Pro происходит следующим образом.

- Подобно файлу Photoshop CS, импортированному в предыдущем упражнении, файл Adobe Illustrator многослойный. Однако в данном случае программа не предоставляет возможность импортировать его в виде отдельных слоев — они автоматически сводятся (объединяются в один).

● Примечание.

Если щелкнуть правой кнопкой мыши по файлу *Lower_Third.ai* на панели **Project** (Проект), в появившемся контекстном меню можно увидеть команду **Edit Original** (Изменить оригинал). Если у вас на компьютере установлено приложение Illustrator, выбор команды **Edit Original** (Изменить оригинал) откроет файл в этой программе, где его можно будет отредактировать. Поэтому, даже если слои данного файла были объединены в приложении Adobe Premiere Pro, вы всегда можете вернуться в программу Illustrator, изменить исходный многослойный файл, сохранить его, и произведенные изменения сразу же отобразятся в приложении Adobe Premiere Pro.

- Также используется процесс под названием *растеризация*, то есть преобразование векторной (на основе кривых) графики Illustrator в растровый (на основе пикселей) формат, используемый в приложении Adobe Premiere Pro. Данное преобразование происходит на этапе импорта, поэтому перед импортированием изображения Illustrator в Adobe Premiere Pro убедитесь, что его размеры соответствуют вашим требованиям.
- Программа Adobe Premiere Pro автоматически *сглаживает* края изображения Illustrator.
- Программа Adobe Premiere Pro преобразует все пустые области в прозрачный альфа-канал, так что через них будут видны изображения клипов на дорожках, расположенных ниже.

Запись временной дорожки с закадровым голосом

Не исключено, что довольно часто вам придется работать над видеопроектами, содержащими дорожку с закадровым голосом. И хотя для ее создания рано или поздно будут привлечены профессионалы (или, по крайней мере, запись будет производиться в менее шумной обстановке, нежели рабочее место в шумном офисе), вы можете самостоятельно записать временную дорожку непосредственно в программе Adobe Premiere Pro. Такая возможность окажется весьма кстати, если необходимо осуществить монтаж видео с привязкой к чему-либо.

Для записи временной дорожки с закадровым голосом выполните следующие действия:

- 1 Если вы не используете встроенный микрофон, убедитесь, что внешний микрофон правильно подключен к звуковой карте вашего компьютера. При необходимости обратитесь к документации по компьютеру или звуковой карте.
- 2 Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Preferences** ⇒ **Audio Hardware** (Правка ⇒ Настройки ⇒ Звуковое устройство) в системе Windows или команду **Premiere Pro** ⇒ **Preferences** ⇒ **Audio Hardware** (Premiere Pro ⇒ Настройки ⇒ Звуковое устройство) в операционной системе OS X, чтобы правильно сконфигурировать микрофон для его дальнейшего использования в программе Adobe Premiere Pro. Выберите подходящее значение в раскрывающемся списке **Default Device** (Устройство по умолчанию), например **System Default Input/Output** (Устройство ввода/вывода по умолчанию) или **Built-in Microphone/Built-in Output** (Встроенный микрофон/Встроенное устройство вывода), и нажмите кнопку **OK**.

- 3** Если к вашему компьютеру подключены динамики, выключите их, чтобы избежать появления обратной связи или эхо.
- 4** Загрузите последовательность и выберите пустую дорожку на монтажном столе.
- 5** Выполните команду меню **Window** ⇒ **Audio Track Mixer** (Окно ⇒ Микшер аудиодорожек) (который обычно объединен с панелью монитора источника).
- 6** На панели **Audio Track Mixer** (Микшер аудиодорожек) нажмите кнопку **Enable Track For Recording** (Включить запись дорожки) с изображением буквы R в верхней части той аудиодорожки, на которую хотите записать звук.

- 7** Выберите канал для записи в раскрывающемся списке **Track Input Channel** (Канал для записи на дорожку).
- 8** Щелкните мышью по красной кнопке **Record** (Запись) в нижней части панели **Audio Track Mixer** (Микшер аудиодорожек), чтобы перейти в режим записи.

- 9** Нажмите кнопку **Play** (Воспроизведение) на панели **Audio Track Mixer** (Микшер аудиодорожек), чтобы начать запись.

- 10** Если индикаторы показывают слишком высокий или слишком низкий уровень записи звука, вы можете настроить его в процессе записи, переместив ползунок регулятора уровня записи для используемой дорожки вверх (чтобы увеличить) или вниз (чтобы уменьшить). Если в верхней части индикаторов уровня записи звука загораются красные прямоугольники, с большой долей вероятности можно говорить об искажении звука. Вы можете использовать следующие рекомендации: для громкого звука уровень записи должен находиться на уровне 0 дБ, а для тихого звука — на уровне 18 дБ.

- 11** Нажмите кнопку **Stop** (Стоп), чтобы остановить запись.
- 12** Найдите фрагмент записанного звука. Созданный клип должен появиться на выбранной дорожке на монтажном столе, а также на панели **Project** (Проект). Вы можете выбрать клип на панели **Project** (Проект), и затем переименовать его или удалить из проекта.

Кэширование мультимедийных материалов

При импортировании видео- и аудиоматериалов в определенных форматах программе Adobe Premiere Pro может потребоваться обработать эти файлы и сохранить их в кэше. В частности, это касается форматов с высокой степенью сжатия. Импортируемые звуковые файлы преобразуются в файлы с расширением *.cfa*. Большинство файлов в формате MPEG при импортировании индексируются, в результате чего образуются файлы с расширением *.mpgindex*. Узнать о том, что создается кэшируемая версия импортируемого файла, можно по индикатору хода выполнения процесса в правом нижнем углу экрана.

Преимуществом использования кэша для хранения цифровых материалов является улучшенная производительность во время предварительного просмотра. Это достигается за счет меньшей загрузки центрального процессора компьютера. Вы можете управлять настройками кэша для дополнительной оптимизации производительности вашей системы. Программы Adobe Media Encoder, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro и Adobe Audition используют одну общую базу данных кэша для хранения цифровых материалов, поэтому каждое из этих приложений может работать с одним и тем же набором кэшированных версий файлов.

Для настройки параметров кэша выберите команду меню **Edit** ⇒ **Preferences** ⇒ **Media** (Правка ⇒ Настройки ⇒ Мультимедиа) (Windows) или **Premiere Pro** ⇒ **Preferences** ⇒ **Media** (Premiere Pro ⇒ Настройки ⇒ Мультимедиа) (OS X). Ниже перечислены наиболее часто используемые параметры.

- Чтобы переместить сам кэш или его базу данных для хранения цифровых материалов на новый диск, нажмите кнопку **Browse** (Найти) в группе элементов управления **Media Cache Files** (Файлы кэша для хранения мультимедийных материалов) или **Media Cache Database** (База данных кэша для хранения мультимедийных материалов) соответственно, в появившемся диалоговом окне выберите желаемое местоположение и нажмите кнопку **OK**. В большинстве случаев не следует переносить базу данных кэша в новое местоположение после начала работы над проектом. Тем не менее ее необходимо периодически очищать.
- Чтобы очистить кэш, нажмите кнопку **Clean** (Очистить). В результате из кэша будут удалены все файлы. Эту операцию рекомендуется выполнять после завершения работы над проектом, когда файлы, использовавшиеся для предварительного просмотра, уже не нужны.
- Установите флажок **Save Media Cache files next to originals when possible** (При возможности хранить файлы кэшированных версий

цифровых материалов вместе с оригиналами), чтобы файлы кэшированных версий цифровых материалов хранились на том же диске, что и оригиналы. Как правило, такой вариант предпочтительнее. Если вы хотите, чтобы все хранилось в одном централизованном местоположении, не устанавливайте этот флажок.

Ленточные мультимедийные носители против безленточных

Несмотря на то, что цифровые носители стали наиболее распространенной формой хранения отснятого материала, до сих пор существует масса камер, записывающих видео на ленточные носители. К счастью, последние по-прежнему остаются популярным источником материала и полностью поддерживаются приложением Adobe Premiere Pro.

Перед использованием отснятого видео в проекте необходимо осуществить его захват с ленточного носителя и сохранить на жестком диске компьютера. Приложение Adobe Premiere Pro использует для захвата видео такой цифровой интерфейс, как FireWire или SDI (Serial Digital Interface — Последовательный интерфейс для поточной передачи цифрового сигнала), установленный на компьютере. Программа сохраняет захваченный видеоматериал на диск в виде файлов и импортирует их в проект в качестве клипов.

Adobe Premiere Pro предлагает ряд инструментов для автоматизации некоторых этапов процесса захвата видео. Существует три основных подхода.

- Можно выполнить захват всей видеозаписи в виде одного длинного клипа.
- Можно указать для каждого клипа точки входа и выхода для последующего автоматического пакетного захвата.
- В приложении Adobe Premiere Pro можно использовать функцию определения сцены для автоматического создания отдельных клипов в зависимости от того, когда вы нажимали кнопку **Pause/Record** (Пауза/Запись) на видеокамере.

По умолчанию программа позволяет работать с видеоматериалами в форматах DV и HDV, если ваш компьютер оборудован интерфейсом FireWire. Если вы хотите захватывать видео в других профессиональных форматах, потребуется использовать дополнительное устройство захвата видео. Подобные устройства поставляются в различных форм-факторах — это может быть как контроллер, подключаемый к материнской плате компьютера, так и внешнее устройство, подключаемое через интерфейс FireWire, USB 3.0 и Thunderbolt. Программа Adobe Premiere Pro CC помогает унифицировать поддержку дополнительного оборудования, позволяя использовать преимущества движка Mercury Engine Playback для предварительного просмотра эффектов и видео на профессиональном мониторе, подключенном к компьютеру. Подробный список поддерживаемого оборудования можно найти на странице www.adobe.com/ru/products/premiere/extend.html.

Контрольные вопросы

- 1** При импорте видеоматериалов в форматах P2, XDCAM или AVCHD должно ли приложение Adobe Premiere Pro выполнять их конвертацию?
- 2** В чем заключается преимущество использования браузера материалов перед командой **File** ⇒ **Import** (Файл ⇒ Импорт) при импортировании цифровых материалов, снятых на безленточную видеокамеру?
- 3** Какими четырьмя разными способами можно импортировать многослойный файл формата Adobe Photoshop?
- 4** Где могут располагаться файлы кэша мультимедийных материалов?

Ответы

- 1** Нет. Приложение Adobe Premiere Pro CC имеет встроенную поддержку форматов P2, XDCAM и AVCHD.
- 2** Браузер материалов понимает структуры папок, применяемые в форматах P2 и XDCAM, и отображает клипы в удобном для пользователя виде.
- 3** Вы можете выбрать **Merge All Layers** (Объединить все слои) для объединения всех слоев в один или же выбрать слои для объединения, указав вариант **Merged Layers** (Объединяемые слои). Если вы хотите импортировать определенные слои в виде отдельных изображений, выберите пункт **Individual Layers** (Отдельные слои). Или же укажите вариант **Sequence** (Последовательность), чтобы импортировать выбранные слои и создать новую последовательность.
- 4** Вы можете размещать файлы кэша мультимедийных материалов в любом месте на выбор или хранить рядом с исходными файлами (по возможности).

4

ОРГАНИЗАЦИЯ ЦИФРОВЫХ МАТЕРИАЛОВ

Обзор урока

Здесь вы научитесь:

- использовать панель **Project** (Проект);
- организовывать клипы при помощи корзины;
- добавлять метаданные в клипы;
- использовать основные элементы управления воспроизведением;
- изменять характеристики отснятого материала;
- вносить изменения в клипы;



Выполнение данного урока займет примерно 50 минут.

После того как видеоклипы и звуковые файлы импортированы в проект, у многих пользователей возникает естественное желание заняться просмотром исходных материалов и добавлением клипов в последовательность. Однако перед этим рекомендуется потратить немного времени на организацию имеющихся ресурсов. В дальнейшем это позволит вам сэкономить немало времени в процессе поиска необходимых материалов.

Начало работы

Когда проект содержит множество клипов, импортированных с носителей различных типов, управление всеми этими ресурсами и поиск того самого «волшебного кадра» в нужный момент времени может оказаться весьма непростой задачей.

В данном уроке вы познакомитесь с тем, как можно организовать клипы при помощи панели **Project** (Проект), которая является ядром любого проекта. Вы будете создавать специальные папки, называемые *корзинами*, для распределения клипов по категориям. Вы также узнаете, как добавлять к клипам важные метаданные и метки.

Мы начнем урок со знакомства с панелью **Project** (Проект) и способами организации клипов.

Но перед тем, как приступить к работе, убедитесь, что вы используете стандартное рабочее пространство **Editing** (Монтаж).

- 1** Выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Editing** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Монтаж).
- 2** Выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **Reset Current Workspace** (Окно ⇒ Рабочее пространство ⇒ Сброс текущего рабочего пространства).
- 3** В появившемся диалоговом окне **Reset Workspace** (Сброс рабочего пространства) нажмите кнопку **Yes** (Да).

В этом уроке вы будете использовать тот же файл проекта, что и в уроке 3.

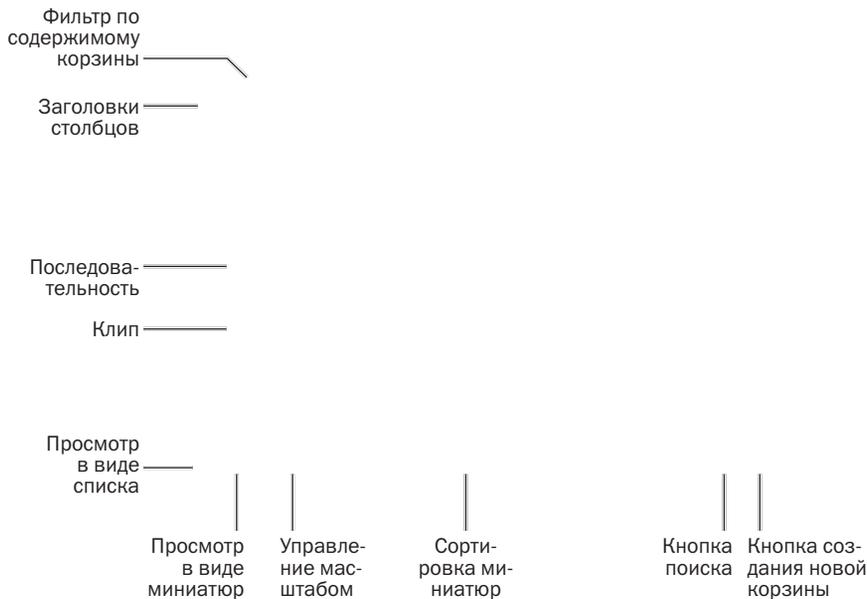
- 4** Продолжите работу с файлом проекта из предыдущего урока или откройте его заново, отыскав на жестком диске. Если у вас нет файла проекта с предыдущего урока, вы можете открыть файл *Lesson 04.prproj* из папки *Lesson 04*.
- 5** Выберите команду меню **File** ⇒ **Save As** (Файл ⇒ Сохранить как).
- 6** Присвойте файлу имя **Lesson 04.prproj**.
- 7** Выберите желаемое местоположение на жестком диске и нажмите кнопку **Save** (Сохранить), чтобы сохранить файл проекта.

Панель Project

Любые ресурсы, которые вы импортируете в проект программы Adobe Premiere Pro CC, отображаются на панели **Project** (Проект). Помимо предоставления прекрасных инструментов, предназначенных для поиска клипов и работы с их метаданными, панель **Project** (Проект) также по-

звolyет создавать специальные папки, называемые *корзинами*, которые можно использовать для организации ваших ресурсов.

Независимо от способа импортирования клипов, все, что добавляется в последовательность, должно присутствовать на панели **Project** (Проект). Если на панели **Project** (Проект) удалить клип, который уже используется в последовательности, данный клип будет автоматически удален из последовательности. Но не стоит переживать по этому поводу, поскольку программа Adobe Premiere Pro всегда предупредит вас о возникновении подобной ситуации.



Панель **Project** (Проект) не только дает возможность хранить все ваши клипы, но и предоставляет инструменты для изменения характеристик цифровых материалов.

Все они имеют, например, определенную частоту и соотношение сторон кадров, и вы можете захотеть изменить эти характеристики для воплощения ваших творческих идей. Так, чтобы создать эффект замедленного движения, для видео с частотой кадров 60fps можно установить частоту кадров, равную 30fps. Кроме того, в вашем распоряжении может оказаться видеофайл, имеющий неправильное соотношение сторон кадров.

Чтобы определить детали воспроизведения цифровых материалов, программа Adobe Premiere Pro использует связанные с ними метаданные. Если вы хотите изменить их, это можно сделать на панели **Project** (Проект).

Настройка панели Project

Вероятнее всего, вам захочется периодически изменять размеры панели **Project** (Проект). Для просмотра клипов вы будете попеременно использовать представления в виде списка или в виде миниатюр, но в некоторых случаях проще увеличить размеры панели, чтобы отобразить больше данных, нежели прокручивать ее содержимое в поисках нужного клипа.

► **Совет.** Существует быстрый способ отстыковки панели **Project** (Проект) от фрейма и ее отображения в полный экран. Для этого достаточно нажать на клавиатуре клавишу `~`. Данную операцию можно проделывать с любой панелью в программе Adobe Premiere Pro.

Стандартное рабочее пространство **Editing** (Монтаж) спроектировано таким образом, чтобы максимально упростить пользовательский интерфейс, позволив вам сконцентрироваться на творческом процессе, а не на многочисленных элементах управления. Скрытая часть панели **Project** (Проект), называемая областью предварительного просмотра, отображает дополнительную информацию о клипах.

Давайте поближе познакомимся с этой частью панели:

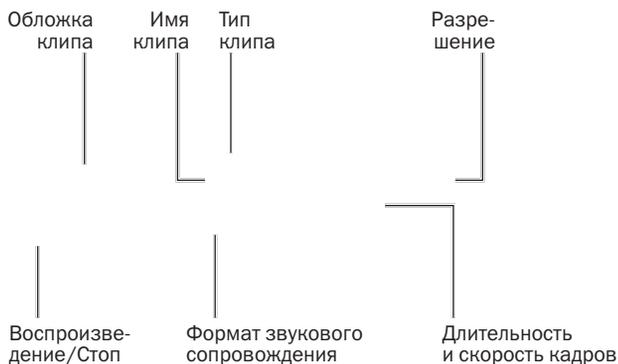
- 1 Нажмите кнопку меню панели **Project** (Проект).
- 2 В появившемся списке выберите пункт **Preview Area** (Область предварительного просмотра).

● **Примечание.** Обязательно выполните шаги, перечисленные в разделе «Начало работы» в начале урока.

Область предварительного просмотра отображает разнообразную полезную информацию о клипе, выбранном на панели **Project** (Проект), включая размеры кадров, соотношение их сторон и длительность клипа.

Если кнопка **List View** (Список) (), расположенная в левом нижнем углу панели **Project** (Проект), не нажата, щелкните по ней мышью. В этом представлении для каждого клипа на панели **Project** (Проект) отображается много дополнительной информации, но для ее просмотра придется прокручивать содержимое панели по горизонтали.

Когда вам понадобятся разнообразные сведения о клипах, вы можете использовать область предварительного просмотра.



- 3** Нажмите кнопку меню панели **Project** (Проект).
- 4** Выберите в появившемся меню пункт **Preview Area** (Область предварительного просмотра), чтобы скрыть область предварительного просмотра.

Поиск ресурсов на панели Project

Работа с клипами отчасти похожа на работу с листами бумаги на вашем рабочем столе. Если у вас есть всего несколько клипов, в этом нет ничего сложного. Если вы работаете с одной или двумя сотнями клипов, потребуется системный подход!

Один из способов облегчить процесс видеомонтажа — это потратить немного времени в самом начале работы на организацию клипов. Если есть возможность присвоить им имена на этапе захвата или после импорта в проект, вы можете существенно упростить себе жизнь. Даже если вы не присвоили клипам уникальные имена на этапе захвата видеоматериала с кассеты, вы можете присвоить имя каждой группе клипов, а программа Adobe Premiere Pro автоматически добавит порядковые номера 01, 02, 03 и т. д. к именам клипов (дополнительная информация доступна в уроке 3).

► **Совет.** Для прокрутки содержимого панели **Project** (Проект) по вертикали можно использовать колесико мыши.

- 1** Щелкните по заголовку столбца **Name** (Имя) в верхней части панели **Project** (Проект). Если щелкнуть по заголовку столбца **Name** (Имя), элементы на панели **Project** (Проект) будут отсортированы по алфавиту (в прямом или обратном порядке).
 - 2** Прокрутите содержимое панели **Project** (Проект) вправо, чтобы увидеть заголовок столбца **Media Duration** (Длительность цифрового материала). В этом столбце отображается длительность каждого клипа.
- **Примечание.** Когда вы прокручиваете содержимое панели **Project** (Проект) вправо, программа Adobe Premiere Pro отображает в левой части панели имена клипов, чтобы вы могли легко определить, к какому из них относится та или иная информация.

● **Примечание.**
Чтобы увидеть стрелку рядом с названием заголовка, вам может потребоваться увеличить ширину столбца, перетаскив одну из его границ.

● **Примечание.**
При импорте файлов иллюстраций и фотографий, например в форматах Photoshop PSD, JPEG или Illustrator AI, в качестве их длительности указывается значение, определяемое параметром **Still Image Default Duration** (Стандартная длительность неподвижных изображений), доступным на вкладке **General** (Общие) диалогового окна **Preferences** (Настройки).

3 Щелкните по заголовку столбца **Media Duration** (Длительность цифрового материала). Программа Adobe Premiere Pro отсортирует клипы с учетом их длительности. Обратите внимание на направление стрелки рядом с заголовком столбца **Media Duration** (Длительность цифрового материала). Когда вы щелкаете по заголовку, направление стрелки меняется на противоположное, позволяя сортировать клипы в порядке возрастания или убывания их длительности.

Если вы ищете клипы с определенными характеристиками — например длительностью или размерами кадров — может оказаться полезным изменить порядок отображения столбцов на панели **Project** (Проект).

4 Нажав и удерживая кнопку мыши на заголовке столбца **Media Duration** (Длительность цифрового материала), перетащите его влево, пока не увидите разделитель синего цвета между заголовками столбцов **Label** (Метка) и **Name** (Имя). Когда вы отпустите кнопку мыши, столбец **Media Duration** (Длительность цифрового материала) расположится справа от столбца **Name** (Имя).

Разделитель синего цвета обозначает позицию, в которой будет размещен перетаскиваемый столбец

Фильтр по содержимому корзины

Приложение Adobe Premiere Pro имеет встроенные инструменты поиска, которые помогут вам находить нужные цифровые материалы в проекте. Даже в том случае, если вы импортировали исходные клипы с безленточной видеокамеры и их имена, мягко говоря, не совсем описательны, вы можете выполнять поиск элементов по другим критериям, например, по размерам кадров или по типам файлов.

В верхней части панели **Project** (Проект) находится поле ввода **Filter Bin Content** (Фильтр по содержимому корзины), в которое вы можете вводить текст для фильтрации клипов. Это очень быстрый и простой способ найти клип, если вы помните его название. Клипы, названия которых не соответствуют введенному вами тексту, будут скрыты, а подходящие отображаться на панели **Project** (Проект), даже если они находятся внутри корзины.

1 Введите в поле ввода **Filter Bin Content** (Фильтр по содержимому корзины) буквы **joh**.

Приложение Adobe Premiere Pro отобразит только те клипы, в названии которых встречается введенная комбинация букв, то есть «joh». Обратите внимание, что над полем ввода отображается имя проекта вместе со строкой «(filtered)» (применен фильтр).

- 2** Щелкните по значку **X**, расположенному справа от поля ввода **Filter Bin Content** (Фильтр по содержимому корзины), чтобы удалить примененный фильтр.
- 3** Введите буквы **psd** в поле ввода **Filter Bin Content** (Фильтр по содержимому корзины).

Приложение Adobe Premiere Pro отобразит только те клипы, в названиях которых присутствует комбинация букв «psd», независимо от того, в каких корзинах они размещаются.

В данном случае будет отображен всего один клип, импортированный ранее. Использование поля ввода **Filter Bin Content** (Фильтр по содержимому корзины) подобным образом позволяет находить файлы определенного типа.

Слева от поля ввода **Filter Bin Content** (Фильтр по содержимому корзины) находится кнопка меню, которая позволяет просмотреть список последних введенных строк вместе с информацией о количестве клипов, соответствующих каждому критерию поиска.

Справа от поля ввода **Filter Bin Content** (Фильтр по содержимому корзины) находится раскрывающийся список **In** (Искать в), позволяющий указать, на основании чего приложение Adobe Premiere Pro должно выполнять поиск клипов: всех доступных метаданных; только метаданных, отображаемых в настоящий момент времени (дополнительную информацию можно найти далее в разделе «Работа с корзинами»); или слов, получаемых из скриптов (дополнительную информацию можно найти далее в разделе «Организация цифровых материалов при помощи анализа содержимого»).

Как правило, менять в этом списке значение **All** (Везде) на другое совсем необязательно, поскольку данный вариант прекрасно подходит для фильтрации клипов при условии корректного ввода искомых фраз. Не забудьте щелкнуть по значку **X**, расположенному справа от поля ввода **Filter Bin Content** (Фильтр по содержимому корзины), чтобы удалить примененный фильтр.

● **Примечание.** Папки, создаваемые на панели **Project** (Проект), называются *корзинами*. Этот термин был позаимствован из словаря монтажеров кинофильмов. Панель **Project** (Проект) сама по себе является корзиной, поскольку внутри ее вы можете хранить клипы. Она работает точно так же, как любая другая панель.

Поиск

Программа Adobe Premiere Pro также предоставляет функцию поиска с расширенными возможностями. Чтобы познакомиться с ней, давайте импортируем несколько дополнительных клипов.

- 1 Используя любой из описанных в уроке 3 методов, импортируйте в проект следующие файлы:
 - *Seattle_Skyline.mov* из папки *Assets\Video and Audio Files\General Views*.
 - *Under Basket.mov* из папки *Assets/Video and Audio Files/Basketball*.
- 2 Нажмите кнопку **Find** (Поиск) (), расположенную в нижней части панели **Project** (Проект). На экране появится диалоговое окно **Find** (Поиск) с дополнительными параметрами для поиска ваших клипов.

Диалоговое окно **Find** (Поиск) приложения Adobe Premiere Pro позволяет выполнять поиск одновременно по двум различным критериям. Вы можете указать, должны ли искомые клипы соответствовать обоим или же только одному из критериев. Например, можно сформировать *любой из следующих поисковых запросов*:

- Найти клип, в названии которого встречаются слова **dog** И **boat**.
- Найти клип, в названии которого встречается слово **dog** ИЛИ слово **boat**.

Для создания поисковых запросов доступно несколько параметров:

- **Column** (Столбец). В этом раскрываемом списке перечислены все названия столбцов, доступных на панели **Project** (Проект). После щелчка по кнопке **Find** (Найти) программа Adobe Premiere Pro будет выполнять поиск заданного значения только в указанном столбце.
- **Operator** (Оператор). Предоставляет список стандартных поисковых операторов. Используйте этот параметр, чтобы указать, должно ли выбранное свойство клипа содержать (**Contains**), полностью соответствовать (**Matches Exact**), начинаться (**Starts With**) или заканчиваться (**Ends With**) заданным значением.

- **Match** (Соответствие). Выберите значение **All** (Полностью), чтобы выполнить поиск клипа, который соответствует обоим критериям поиска. Значение **Any** (Любое) позволяет находить клипы, соответствующие только одному из указанных критериев.
- **Case Sensitive** (Учитывать регистр). Данный флажок позволяет указать приложению Adobe Premiere Pro, что при поиске должен учитываться регистр введенных вами символов.
- **Find What** (Искомое значение). В этом поле ввода можно указать искомое значение. Диалоговое окно **Find** (Поиск) позволяет указать два таких значения (по одному для каждого критерия поиска).

Когда вы щелкнете по кнопке **Find** (Найти), программа Adobe Premiere Pro выделит подсветкой клип, который соответствует указанным запросам. Если щелкнуть по кнопке **Find** (Найти) снова, программа Adobe Premiere Pro выделит подсветкой следующий найденный клип. Нажмите кнопку **Done** (Готово), чтобы закрыть диалоговое окно **Find** (Поиск).

Работа с корзинами

Корзины выглядят и ведут себя подобно папкам в операционной системе. Они позволяют обеспечить более организованное хранения клипов за счет разделения последних на различные группы.

Вы можете создавать одни корзины внутри других, создавая необходимую структуру в соответствии с требованиями вашего проекта.

Тем не менее существует одно важное различие между корзинами и папками в операционной системе: корзины существуют только внутри файла проекта Adobe Premiere Pro. Вы не увидите папки, соответствующие им, на жестком диске вашего компьютера.

Создание корзины

Давайте создадим корзину.

- 1 Нажмите кнопку **New Bin** (Новая корзина) (), расположенную в нижней части панели **Project** (Проект).

Приложение Adobe Premiere Pro создаст новую корзину и автоматически выделит ее имя, чтобы вы могли сразу же переименовать созданную кор-

зину. Желательно, чтобы у вас вошло в привычку осмысленное именование корзины сразу после их создания.

2 У нас есть несколько фрагментов из фильма, поэтому давайте поместим их в корзину. В качестве ее имени введите строку **Theft Unexpected**.

Создать корзину можно и через меню **File** (Файл).

3 Выберите команду меню **File** ⇒ **New** ⇒ **Bin** (Файл ⇒ Создать ⇒ Корзина).

4 Присвойте этой корзине имя **PSD files**.

Еще один способ создать корзину — щелкнуть правой кнопкой мыши по пустой области на панели **Project** (Проект) и выбрать в появившемся контекстном меню команду **New Bin** (Новая корзина).

5 Попробуйте выполнить это действие сейчас.

6 Присвойте новой корзине имя **Illustrator files**.

Один из самых быстрых и простых способов создать новую корзину для клипов, которые уже были импортированы в проект, — это перетащить их на кнопку **New Bin** (Новая корзина), расположенную в нижней части панели **Project** (Проект).

7 Перетащите клип **Seattle_Skyline.mov** на кнопку **New Bin** (Новая корзина).

8 Присвойте созданной корзине имя **City Views**.

9 Нажмите на клавиатуре сочетание клавиш **Ctrl+/** (Windows) или **Command+/** (OS X), чтобы создать новую корзину.

10 Присвойте корзине имя **Sequences**.

Если для отображения содержимого панели **Project** (Проект) используется представление **List View** (Список), для корзины применяется та же сортировка, что и для обычных клипов.

Управление содержимым корзины

Теперь, когда мы создали несколько корзины, давайте воспользуемся ими. По мере заполнения корзины клипами используйте значок в виде треугольника, расположенный рядом с именем корзины, для сворачивания ее

● **Примечание.**

Когда панель **Project** (Проект) полностью заполнена клипами, найти пустую область может оказаться затруднительно. В этом случае попробуйте щелкнуть правой кнопкой мыши левее значков, но не выходя за пределы панели **Project** (Проект), или в верхней ее части (где находится поле ввода **Filter Bin Content** (Фильтр по содержанию корзины)).

● **Примечание.**

Если вы импортируете многослойный файл Adobe Photoshop и выбираете режим импорта слоев в виде последовательности, приложение Adobe Premiere Pro автоматически создаст новую корзину для слоев и их последовательности.

содержимого и освобождения дополнительного пространства на панели **Project** (Проект).

- 1 Перетащите клип **Brightlove_film_logo.ai** в корзину **Illustrator files**.
- 2 Перетащите клип **Theft_Unexpected.psd** в корзину **PSD files**.
- 3 Перетащите корзину **Theft_Unexpected_Layered** (созданную автоматически при импортировании многослойного PSD-файла) в корзину **PSD files**. Корзины, размещенные внутри других, функционируют подобно вложенным папкам в операционной системе.
- 4 Перетащите клип **Under Basket.mov** в корзину **City Views**. Возможно, вам потребуется изменить размеры панели **Project** (Проект) или переключиться в полноэкранный режим просмотра ее содержимого, чтобы увидеть одновременно и клип, и корзину.
- 5 Перетащите последовательность **First Sequence** в корзину **Sequences**.
- 6 Поместите все оставшиеся клипы в корзину **Theft Unexpected**.

В результате мы получили прекрасно организованную панель **Project** (Проект), при этом клипы каждого типа помещены в отдельные корзины.

Стоит отметить, что вы также можете копировать и вставлять клипы, создавая их дополнительные копии, если того требует ваша организационная система. В вашем распоряжении есть документ Photoshop, который можно было бы поместить в корзину **Theft_Unexpected**. Давайте создадим копию этого клипа.

- 7 Щелкните по значку треугольника рядом с именем корзины **PSD files**, чтобы отобразить ее содержимое.
- 8 Щелкните правой кнопкой мыши по клипу **Theft_Unexpected.psd** и в появившемся контекстном меню выберите команду **Copy** (Копировать).
- 9 Щелкните по значку треугольника рядом с именем корзины **Theft Unexpected**, чтобы отобразить ее содержимое.
- 10 Щелкните правой кнопкой мыши по корзине **Theft Unexpected** и в появившемся контекстном меню выберите команду **Paste** (Вставить).

Приложение Adobe Premiere Pro поместит копию клипа в корзину **Theft Unexpected**.

● **Примечание.**

Для выделения нескольких клипов на панели **Project** (Проект) вы можете использовать тот же прием, что и при работе с файлами в вашей операционной системе — щелчок мышью при нажатой клавише **Shift** и **Ctrl** (Windows) или при нажатой клавише **Command** (OS X).

● **Примечание.**

Создавая копии клипов, вы не создаете копии файлов, на которые эти клипы ссылаются. Внутри проекта приложения Adobe Premiere Pro можно создать любое количество копий клипа. Все они будут ссылаться на один и тот же исходный файл.

Определение местоположения файла

Если вы не уверены, в какой папке расположен файл на жестком диске вашего компьютера, щелкните правой кнопкой мыши по клипу на панели **Project** (Проект) и в появившемся контекстном меню выберите команду **Reveal in Explorer** (Открыть в Проводнике) (Windows) или **Reveal in Finder** (Открыть в Finder) (OS X).

Приложение Adobe Premiere Pro откроет папку на жестком диске, в которой хранится соответствующий файл, и выделит его. Эта функция может оказаться очень полезной, если вы работаете с файлами материалов, хранящимися на нескольких жестких дисках, или если вы переименовали клипы в проекте приложения Adobe Premiere Pro.

Управление представлением содержимого корзины

Несмотря на некоторое концептуальное различие между панелью **Project** (Проект) и корзинами, они используют общие элементы управления представлением содержимого. Фактически, панель **Project** (Проект) можно считать корзиной.

Для отображения содержимого корзины используется два представления. Выбор того или иного осуществляется при помощи кнопок **List View** (Список) и **Icon View** (Миниатюры), расположенных в левом нижнем углу панели **Project** (Проект).

- **List View** (Список). Отображает клипы и корзины в виде списка вместе с дополнительными метаданными. Вы можете прокручивать содержимое списка по горизонтали для просмотра метаданных, а также сортировать по ним объекты, щелкая мышью по заголовкам соответствующих столбцов.
- **Icon View** (Миниатюры). Отображает клипы и корзины в виде миниатюр (эскизов), которые можно перемещать и воспроизводить.

Для панели **Project** (Проект) также доступен элемент управления **Zoom** (Масштаб), позволяющий изменять размеры миниатюр клипов и корзины.

- 1** Дважды щелкните по корзине **Theft Unexpected**, чтобы открыть ее в отдельном окне.
- 2** Нажмите кнопку **Icon View** (Миниатюры) в окне корзины **Theft Unexpected**, чтобы отобразить клипы в виде миниатюр.

- 3 Переместите ползунковый регулятор **Zoom** (Масштаб). Приложение Adobe Premiere Pro позволяет отображать миниатюры очень больших размеров, чтобы упростить процесс поиска и выбора клипов.

Вы также можете применять различные виды сортировки к миниатюрам клипов в режиме **Icon View** (Миниатюры), нажав кнопку **Sort Icons** (Сортировать миниатюры) ().

- 4 Переключитесь в режим представления **List View** (Список), нажав одноименную кнопку.
- 5 Переместите ползунковый регулятор **Zoom** (Масштаб). В режиме представления **List View** (Список) изменение масштаба отображения не имеет большого смысла, кроме случая, когда включена возможность отображения миниатюр клипов в списке.
- 6 В меню панели **Project** (Проект) выберите пункт **Thumbnails** (Миниатюры).

Теперь приложение отображает миниатюры клипов как в режиме представления **List View** (Список), так и в режиме представления **Icon View** (Миниатюры).

- 7 Переместите ползунковый регулятор **Zoom** (Масштаб).

Миниатюры клипов отображают первый кадр соответствующего мультимедийного файла. В некоторых случаях это не очень удобно. Взгляните

на клип **HS Suit**, например. Миниатюра отображает хлопушку, хотя полезнее было бы видеть персонажа.

- 8** В меню панели **Project** (Проект) выберите пункт **Preview Area** (Область предварительного просмотра).
- 9** Выделите клип **HS Suit**, чтобы отобразить информацию о нем в области предварительного просмотра.
- 10** Элемент управления **Thumbnail Viewer** (Обозреватель миниатюр) в области предварительного просмотра позволяет воспроизводить клип, прокручивать кадры клипа путем перетаскивания ползунка и задавать обложку (миниатюру клипа). Используя ползунковый регулятор **Thumbnail Viewer** (Обозреватель миниатюр), прокрутите кадры клипа, чтобы найти кадр с персонажем.
- 11** Нажмите кнопку **Poster Frame** (Обложка) элемента управления **Thumbnail Viewer** (Обозреватель миниатюр).

Приложение Adobe Premiere Pro отобразит выбранный кадр в качестве миниатюры для данного клипа.

- 12** Используйте меню панели, чтобы отключить отображение миниатюр в режиме представления **List View** (Список) и скрыть область предварительного просмотра.

Присваивание меток

Каждый элемент на панели **Project** (Проект) имеет цветовую метку. В режиме представления **List View** (Список) цветовые метки для каждого клипа отображаются в столбце **Label** (Метка). Когда вы добавляете клипы в последовательность, для их отображения на монтажном столе используются цвета их меток.

Давайте изменим оттенок для титра, чтобы он соответствовал цвету других клипов в данной корзине.

- 1** Щелкните правой кнопкой мыши по клипу **Theft_Unexpected.psd** и в появившемся контекстном меню выберите команду **Label** ⇒ **Iris** (Метка ⇒ Ирисовый).

2 Убедитесь, что корзина **Theft Unexpected** активна, щелкнув по ней мышью.

3 Нажмите сочетание клавиш **Ctrl+A** (Windows) или **Command+A** (OS X), чтобы выделить все клипы в корзине.

Вы можете изменить цвет метки сразу нескольких клипов одновременно.

4 Щелкните правой кнопкой мыши по любому клипу в этой корзине и в появившемся контекстном меню выберите команду **Label** ⇒ **Forest** (Метка ⇒ Лесная зелень).

● **Примечание.**
Вы можете изменить цветовую метку одновременно для нескольких клипов, предварительно выделив их на панели **Project** (Проект).

5 Верните цвет **Iris** (Ирис) для меток клипов корзины **Theft Unexpected** и измените цвет клипа **Theft_Unexpected.psd** на **Lavender** (Лаванда) (убедитесь, что изменились обе копии). Если эти клипы видны в обеих корзинах, вы увидите, как изменения вступят в силу.

Изменение доступных цветовых меток

В вашем распоряжении есть восемь цветов, которые могут быть присвоены в качестве меток элементам вашего проекта. Также существует восемь типов элементов, которым могут быть присвоены цвета, а это значит, что в приложении отсутствуют резервные метки.

Если выбрать команду меню **Edit** ⇒ **Preferences** ⇒ **Label Colors** (Правка ⇒ Настройки ⇒ Цвета меток) в системе Windows или команду меню **Premiere Pro** ⇒ **Preferences** ⇒ **Label Colors** (Premiere Pro ⇒ Настройки ⇒ Цвета меток), вы увидите список цветов, напротив каждого из которых размещается образец цвета. Щелкнув по нему, вы можете изменить текущий цвет метки на любой другой.

Если в диалоговом окне **Preferences** (Настройки) выбрать раздел **Label Defaults** (Назначение меток по умолчанию), вы сможете изменить метки, используемые по умолчанию для каждого типа элементов в проекте.

Переименование клипов

Поскольку клипы в вашем проекте существуют независимо от связанных с ними файлов мультимедийных материалов, вы можете переименовывать элементы в приложении Adobe Premiere Pro, и при этом имена исходных файлов материалов на жестком диске будут оставаться неизменными. Именно поэтому переименование клипов не несет в себе никакой опасности!

● **Примечание.**

При переименовании клипа в приложении Adobe Premiere Pro новое имя клипа сохраняется в файле проекта. В двух файлах проекта клип, ссылающийся на один и тот же исходный файл, может называться по-разному.

- 1** Щелкните правой кнопкой мыши по каждому экземпляру клипа **Theft_Unexpected.psd** и выберите пункт меню **Rename** (Переименовать).
- 2** Укажите для клипа новое имя **TU Title BW**.
- 3** Щелкните правой кнопкой мыши по только что переименованному клипу **TU Title BW** и в появившемся контекстном меню выберите команду **Reveal in Explorer** (Открыть в Проводнике) (Windows) или **Reveal in Finder** (Открыть в Finder) (OS X).

Обратите внимание, что имя исходного файла не изменилось. Важно четко понимать различие между файлами исходных материалов и клипами в проектах программы Adobe Premiere Pro, поскольку это во многом объясняет то, как работает данное приложение.



Настройка отображаемой информации в корзинах

По умолчанию приложение Adobe Premiere Pro отображает определенные типы данных на панели **Project** (Проект). Вы можете легко добавлять или удалять столбцы с информацией. В зависимости от имеющихся клипов и типов метаданных, с которыми вы работаете, вы можете захотеть отобразить или скрыть столбцы с той или иной информацией.

- 1** Если корзина **Theft Unexpected** еще не открыта, откройте ее сейчас.
- 2** В меню панели выберите команду **Metadata Display** (Отображение метаданных).