
Общие сведения о программе

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

Предустановки проекта

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

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

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

Для телевизионных программ основные характеристики видео будут следующими:

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

Мультимедийные продукты, содержащие видео, имеют обычно такие характеристики:

- разрешение 360x240 пикселей;
- частота кадров — 15 (в секунду);
- глубина цвета — 16 бит.

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

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

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



Рис. 2.1. Окно приветствия

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

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

или широкого (16:9) экрана. Пока нам будет достаточно выбрать предлагаемый набор предустановок DV-PAL Standard 32 kHz.

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

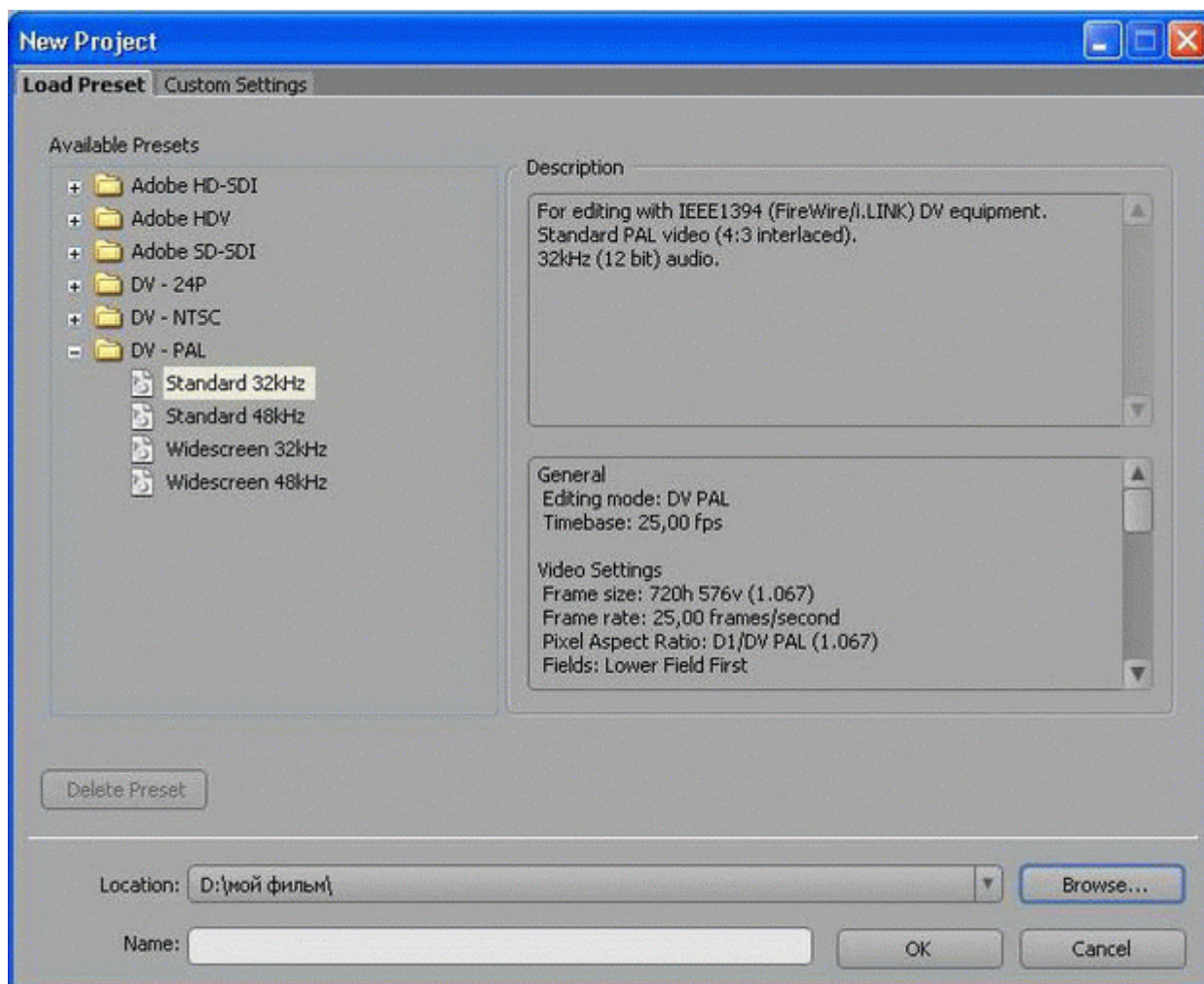


Рис. 2.2. Предустановки проекта

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

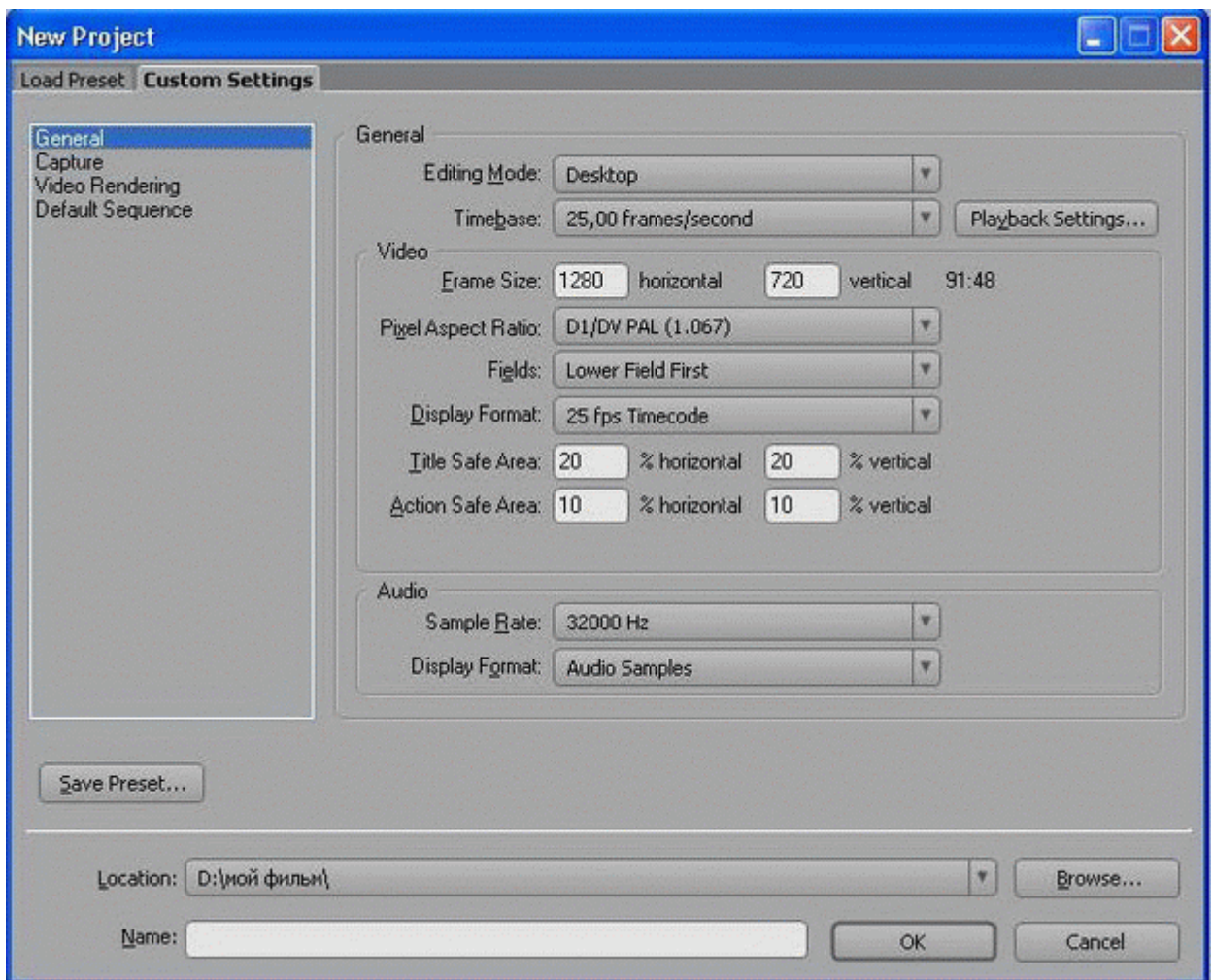


Рис. 2.3. Настройка предустановок проекта пользователем

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

Разобравшись с установками проекта, переходим к знакомству с интерфейсом программы.

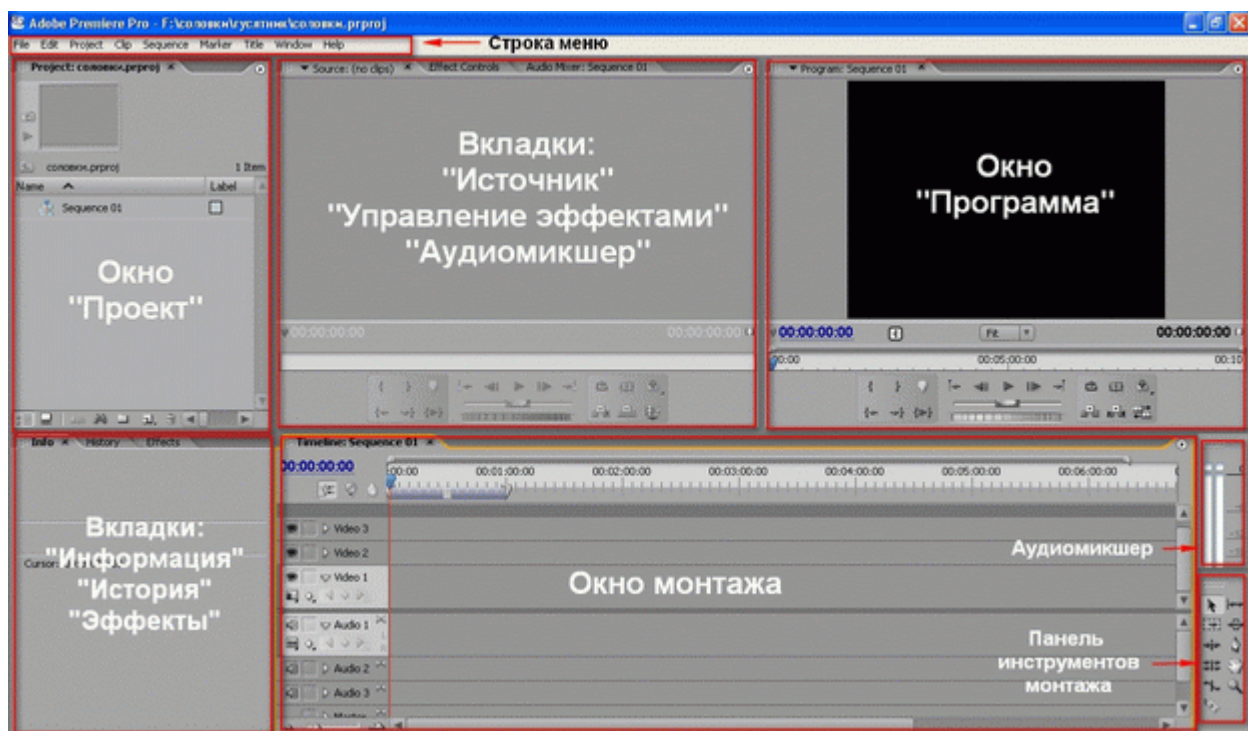


Рис. 2.4. Интерфейс программы Adobe Premiere

- В начале работы, до загрузки необходимых вам элементов будущего фильма, все окна пусты.
- В программе существует три основных окна: "Проект" (Project), "Программа" (Program) и "Монтажный стол" (Timeline). Все остальные окна и вкладки являются дополнительными. Есть еще панели инструментов, которые мы будем рассматривать последовательно, по мере освоения нового материала.
- Над окнами можно производить все привычные операции: перемещать, изменять размер. Окно может быть активным и неактивным.
- Работать можно только в активном окне. Для этого нужно щелкнуть левой кнопкой мыши на нужное вам окно, и оно станет подсвечиваться оранжевым контуром.
- Если на экране отсутствует нужное вам окно или палитра, то нужно обратиться к меню Window и выбрать пункт меню с названием необходимого окна.
- Каждое окно внутри себя имеет собственное меню, настраивающее работу каждого окна в отдельности. Вход в меню находится в верхней правой части окна и обозначается круглой кнопкой с треугольником внутри.

Окно Проект (Project)

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

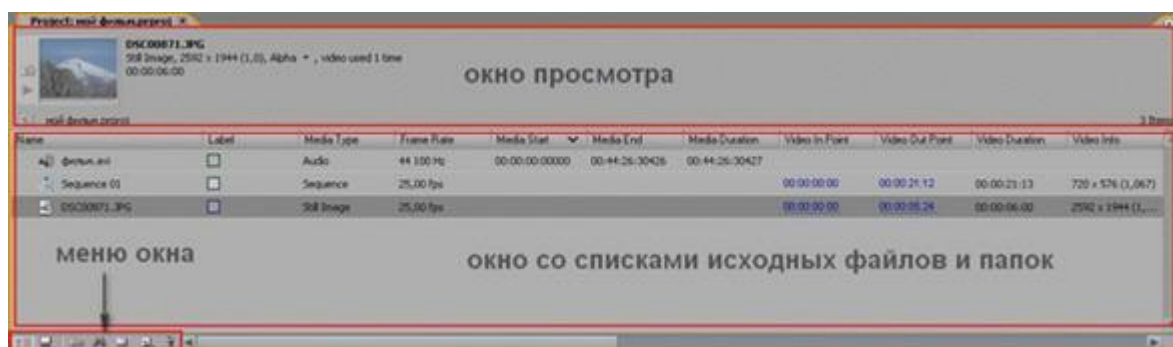


Рис. 2.5. Окно "Проект"

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

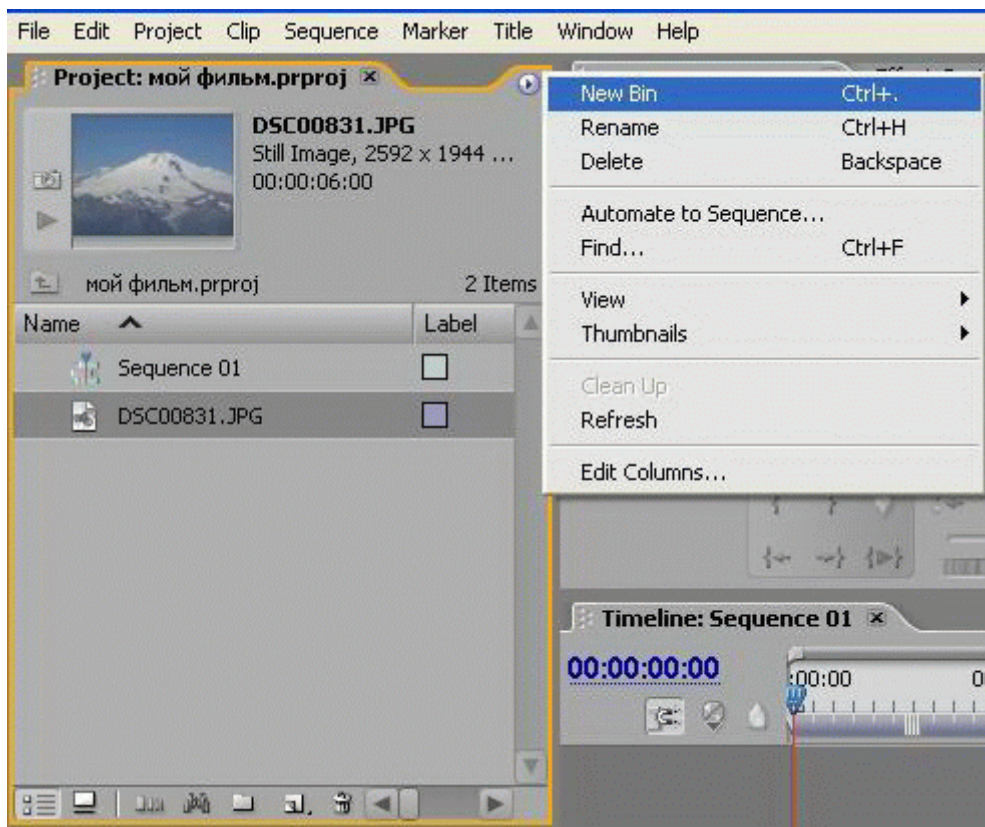


Рис. 2.6. Меню окна "Проект"

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

Окно "Источник" (Source)

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

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

будет помещен на ту дорожку, которая в данный момент активна в окне "Монтажный стол" (Timeline).



Рис. 2.7. Окно "Источник"

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

Окно "Программа" (Program)

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

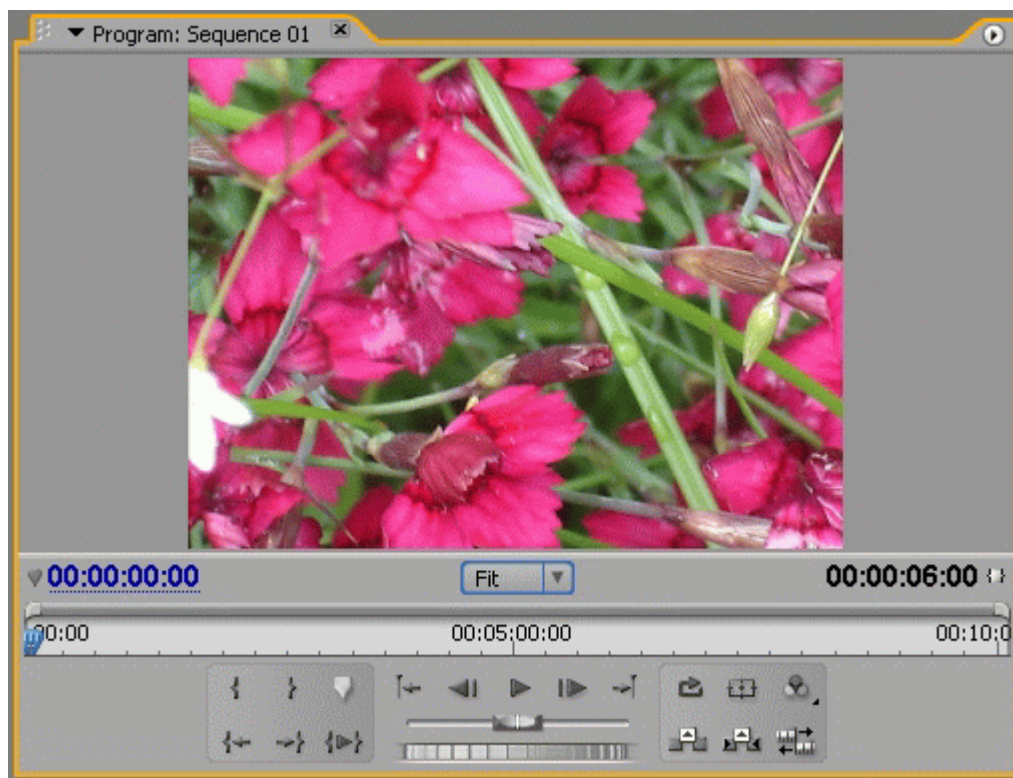


Рис. 2.8. Окно "Программа"

Окно "Монтажный стол" (Timeline) или Окно монтажа

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

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

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

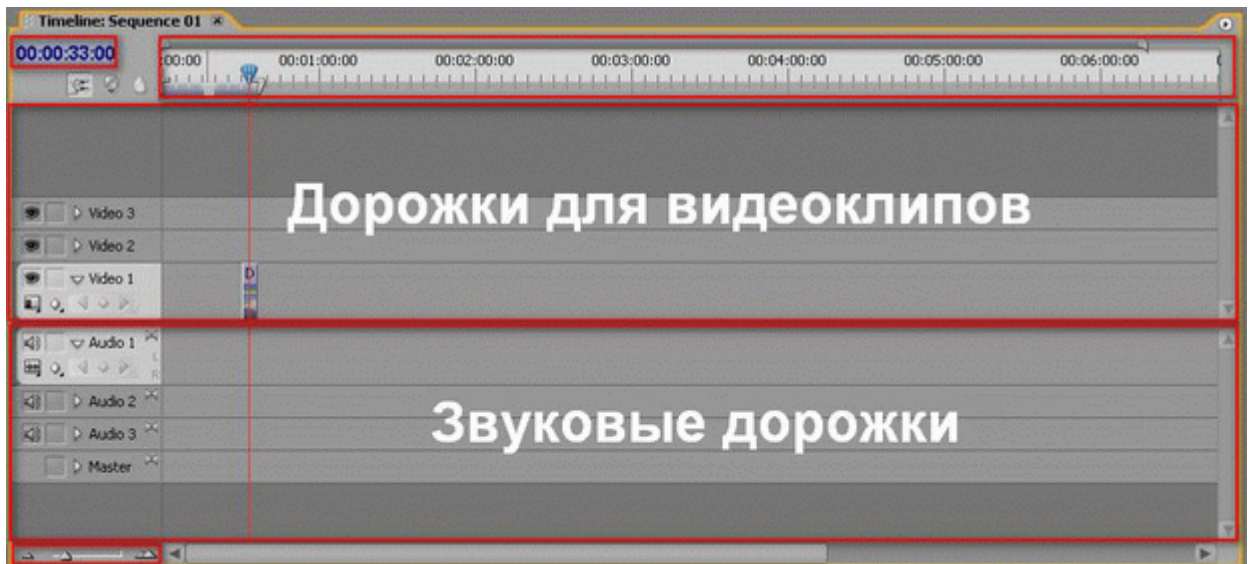


Рис. 2.9. Монтажный стол

1. Видеофайлы помещаются на дорожки Video 1, 2, 3...
2. Аудиофайлы размещаются на дорожках Audio 1, 2, 3...
3. При перемещении исходников на монтажный стол программа автоматическую создает так называемую рабочую область, для которой просчитывается предварительный просмотр. Запустить предварительный просмотр можно, нажав клавишу Enter или обратившись к пункту меню Эпизод (Sequence) и выбрав пункт меню "Сглаживание рабочей области" (Render Work Area).
 - Если область предварительного просмотра выделена красной полосой, это значит, что программе необходимо создать файл предварительного просмотра (запускаются так называемые процессы рендеринга или компиляции). Для этого нужно нажать клавишу Enter.
 - Если область предварительного просмотра выделена зеленым цветом, это значит, что компиляции не требуется и программа готова воспроизвести файл в режиме реального времени.
 - Можно менять область предварительного просмотра по своему желанию. Для этого нужно передвигать саму полосу за центр либо двигать в нужную сторону маркеры по краям. Двойной щелчок на полосе рабочей области автоматически увеличивает ее таким образом, что видна вся последовательность файлов.
4. Текущее положение курсора отмечается как вертикальной линией на дорожке, так и в числовом формате (временной код) в верхнем левом углу в формате часы:минуты:се-кунды:кадры (например, 00:02:32:15). Щелкнув левой кнопкой мыши на табло с указанием текущего положения курсора, можно ввести с клавиатуры нужный временной код, и тогда курсор переместится в указанное место.
5. В левом нижнем углу можно настроить масштаб отображения линейки времени в зависимости от длительности фильма и конкретных задач, потянув в нужную сторону за бегунок или нажав кнопки увеличения или уменьшения масштаба отображения.
6. Окно содержит одну или несколько последовательностей (Sequence). Каждая последовательность имеет свой номер и отображается в виде вкладок окна "Монтажный стол" (Timeline).