### 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 720х480 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 360х240 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:

- pазрешение 160х120 или 180х120 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 кинопленку. 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.

New Project		
Load Preset Custom Settings		
Available Presets	Description	
Adobe HD-SD1     Adobe HDV     Adobe SD-SD1     DV - 24P     DV - NTSC     DV - PAL     Standard 32kHz     Standard 48kHz	For editing with IEEE1394 (FireWire/I.LINK) DV equipment. Standard PAL video (4:3 interlaced). 32kHz (12 bit) audio.	
Widescreen 32kHz	General Editing mode: DV PAL Timebase: 25,00 fps Video Settings Frame size: 720h 576v (1.067) Frame rate: 25,00 frames/second Pixel Aspect Ratio: D1/DV PAL (1.067) Fields: Lower Field First	
Delete Preset Location: D:\мой фильм\		Browse
Name:	ОК	Cancel

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.

General         Capture         Video Rendering         Default Sequence         Video         Erame Size:         1280         horizontal         720         Vertical         91:48         Pigel Aspect Ratio:         D1/DV PAL (1.067)         Fields:         Lower Field First         Display Format:         25 fps Timecode         Itile Safe Area:         20       % horizontal         20       % vertical         Action Safe Area:       10         Sample Bate:       32000 Hz         Display Format:       25 resclase	oad Preset   Custom Settin	ngs						
Capture       Editing Mode:       Desktop <ul> <li>Timebase:</li> <li>25,00 frames/second</li> <li>Playback Setting</li> <li>Video</li> <li>Erame Size:</li> <li>1280</li> <li>horizontal</li> <li>720</li> <li>vertical</li> <li>91:48</li> </ul> <li>Pigel Aspect Ratio:</li> <ul> <li>D1/DV PAL (1.067)</li> <li>Fields:</li> <li>Lower Field First</li> <li>Display Format:</li> <li>25 fps Timecode</li> <li>Title Safe Area:</li> <li>20 % vertical</li> <li>Action Safe Area:</li> <li>10 % horizontal</li> <li>10 % vertical</li> </ul>	General	General						
Default Sequence       Timebase:       25,00 frames/second       Playback Setting         Video       Erame Size:       1280       horizontal       720       vertical       91:48         Pigel Aspect Ratio:       D1/DV PAL (1.067)       *       *       Playback Setting         Figlds:       Lower Field First       *       *       Playback Setting         Display Format:       25 fps Timecode       *       *         Itle Safe Area:       20       % horizontal       20       % vertical         Action Safe Area:       10       % horizontal       10       % vertical         Display Format:       32000 Hz       *       *	Capture Video Rendering	Editing Mode:	Deskto	ιP			*	
Video       Erame Size:       1280       horizontal       720       vertical       91:48         Pigel Aspect Ratio:       D1/DV PAL (1.067)       *         Figlds:       Lower Field First       *         Display Format:       25 fps Timecode       *         Itle Safe Area:       20       % horizontal       20       % vertical         Action Safe Area:       10       % horizontal       10       % vertical         Audio       Sample Rate:       32000 Hz       *       *	Default Sequence	Time <u>b</u> ase:	25,00	frames/second		•	Playback Settings	
Erame Size:       1280       horizontal       720       vertical       91:48         Pigel Aspect Ratio:       D1/DV PAL (1.067)       *         Figlds:       Lower Field First       *         Display Format:       25 fps Timecode       *         Itle Safe Area:       20       % horizontal       20       % vertical         Action Safe Area:       10       % horizontal       10       % vertical         Audio       Sample Bate:       32000 Hz       *       *		Video			,	_		
Pigel Aspect Ratio:       D1/DV PAL (1.067)         Figlds:       Lower Field First         Display Format:       25 fps Timecode         Ittle Safe Area:       20         Action Safe Area:       10         X horizontal       10         Audio       32000 Hz         Display Farmat:       32000 Hz		Erame Size:	1280	horizontal	720	vertical	91	1:48
Figlds:       Lower Field First       Image: Construct of the state of th		Pixel Aspect Ratio:	Pixel Aspect Ratio: D1/DV PAL (1.067)					
Display Format:       25 fps Timecode         Itile Safe Area:       20 % horizontal       20 % vertical         Action Safe Area:       10 % horizontal       10 % vertical         Audio       Sample Bate:       32000 Hz       *         Display Format:       4 da Sample Sample       *		Fields:	Lower	Field First			Y	
Itle Safe Area:       20       % horizontal       20       % vertical         Action Safe Area:       10       % horizontal       10       % vertical         Audio       Sample Rate:       32000 Hz       *         Director Farmate       4 day Sample Rate:       10       %		Display Format:	25 fps	Timecode			*	
Action Safe Area: 10 % horizontal 10 % vertical Audio Sample Bate: 32000 Hz		Title Safe Area:	ea: 20 % horizontal 20 % verti				al	
Audio Sample <u>R</u> ate: 32000 Hz		Action Cafe Areas	10	% havinental	10	W contin	-1	
Audio Sample <u>R</u> ate: 32000 Hz		Action Sale Alea.	10	~ nonzoritai	10		a	
Sample <u>R</u> ate: 32000 Hz		Audio	Audio					
Direlay Farmat Auto Savalas		Sample <u>R</u> ate:	32000	Hz			*	
Display Pulliak. Audio Samples		Display Format:	Audio	Samples			*	
	Save Preset							
Save Preset								
Save Preset		альм)						Browse
Save Preset	Location: D: Mon du	Dibitity .						

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 редреринга" (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.

E Adobe Premiere Pro - F:\conosce\rycarse	es/conouce.prproj	
File Edit Project Clip Sequence Mariar Title	window Help   Строка меню	
Project: consess.prproj *	Вкладки: "Источник" "Управление эффектами" "Аудиомикшер"	Окно "Программа"
0		0:00 00:00 00:00 ()) ()) ()) ()) ()) ()) ()) ()) ()) (
Вкладки: сы"Информация" "История" "Эффекты"	Тинскинс Берилсе 01 - 0:00:00:00 (С ) Video 3 С ) Vid	а област облас Аудиомикшер Аудиомикшер Аудиомикшер Аудиомикшер Са Панель инструментов монтажа

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-исходниками. Здесь они отображаются после помещения (импорта) их в проект и составляют так называемую "библиотеку исходников".

	PRC00871.396 R8 Image, 2582 x 1944 (1,8) 10:00:06:00	, Abha + , video used	L true	окно про	смотра					
NOT DRAW DRAW	Total	Maria Tuta	Turne Rate	Mails Call W	MadaTed	Mada Deaton	Value In France	Voles Did Post	Weber Dawlore	10 Mars Inde
A) demant	0	Auto	44 100 99	60-00-00-00000	00-44-26-30426	00.44.25.30427	1 States and States			
Seguence 00	0	Sequence	25,00 fps				00:00:00:00	00.00.21,12	00.00.21.13	729 × 576 (1,067)
<ul> <li>a) 05030871.3P</li> </ul>		Stil Inege	25,90 fps				00.00-00-00	00.02.05.24	00-00-06-00	2592 x 1944 (J
меню	окна			окно со о	спискам	ии исхо,	дных ф	айлов і	и папок	

Рис. 2.5. Окно "Проект"

- В верхней части окна отображается выбранный в данный момент исходник 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. Исходники 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.

File Edit Project Clip Sequence M	1arker Title	Wi	indow Help	
🕴 Project: мой фильм.prproj 🗷		<b>ا</b>	: New Bin	Ctrl+.
DSC00831.JPG Still Image, 2592 00:00:06:00	× 1944		Rename Delete	Ctrl+H Backspace
			Automate to Sec Find	uence Ctrl+F
🖭 мой фильм.prproj	2 Items	5	View	•
Name ^	Label		Thumbnails	
Sequence 01			Clean Up	
DSC00831.JPG			Refresh	
			Edit Columns	
				1 → 1≥}
		J	Timeline: Se	quence 01 ×
		0	0:00:00:00 © 🗐	

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).



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 (Закрыть) или Close All (Закрыть 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 видеои аудиоэффектов.

Timeline: Sequer	e 01 ×
00:00:33:00	0:00 00:01:00:00 00:02:00:00 00:03:00:00 00:04:00:00 00:05:00:00 00:06:00:00
126 4 1	
Wideo 3	дорожки для видеоклинов
Video 1	Þ
10,40P	
4) 🖂 🗸 Audio 1 🖄	
Kiji D Audio 2	Звуковые дорожки
D Master	
	۲ <u>ــــــــــــــــــــــــــــــــــــ</u>

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).