



# Сделай МОНТАЖ!

В каждом из нас живет и сценарист, и режиссер, и оператор. Приобретая камеру, человек с энтузиазмом начинает снимать свадьбы, дни рождения, путешествия, вечеринки с друзьями. Однако в большинстве случаев смотреть такие записи не слишком интересно.

## Adobe Premiere Pro

**Версия** ▶ 1.5

**Разработчик** ▶ Adobe Systems Inc.

**Сайт** ▶ [www.adobe.com](http://www.adobe.com)

**Операционная система** ▶ Windows XP

**Интерфейс** ▶ англоязычный

**Условия распространения** ▶ commercial

**Цена** ▶ \$699

**Д** рожание руки в момент съемки, попадание в кадр лишних объектов, резкие смены изображения — все это делает просмотр вашего творения утомительным, особенно для тех, кто не знает, о чем сюжет. Кроме того, часто приходится комментировать происходящее на экране. Чтобы сделать просмотр увлекательным для непосвященного человека, мало просто переписать отснятый материал, вырезая некото-

рые моменты, — это приведет к ухудшению качества и резким «обрывам» эпизодов. В настоящее время появилось множество программных пакетов для видеомонтажа. С их помощью вы сможете не только отредактировать отснятый материал, но и украсить его спецэффектами, добавить дополнительные звуковые дорожки и титры. Одной из наиболее популярных программ по праву считается **Adobe Premiere Pro**.

## Полезные советы

## Идеальная видеосъемка

**1** Во время съемки старайтесь использовать штатив или просто установите видеокамеру в устойчивое положение — так вы сможете избежать ненужных подрагиваний и уменьшить число испорченных кадров.

**2** При съемке движущегося объекта, например, автомобиля, постарайтесь оставить в кадре побольше свободного пространства в той стороне, куда он направляется, — это придаст изображению большую стремительность.



**3** Меняя угол съемки, можно придать изображению объемность и большую привлекательность. Используйте этот прием при съемке зданий и других неподвижных объектов.

**4** При панорамной съемке старайтесь как можно медленнее изменять положение видеокамеры, чтобы впоследствии, при просмотре, зрители могли не спеша разглядеть все детали изображения.

## Начало работы

**Adobe Premiere Pro** — это профессиональное средство для видеомонтажа. С помощью этой программы вы сможете добавлять аудио- и видеоэффекты — например, оформить переходы между частями клипа, регулировать громкость звука, яркость и контрастность изображения и многое другое. Причем все вносимые изменения можно просматривать в реальном времени. Следует заметить, что программа достаточно ресурсоемка, поэтому для комфортной работы необходим компьютер с процессором не ниже Pentium III, 800 МГц, объемом оперативной памяти от 256 Мбайт и выше, а для установки программы потребуется 800 Мбайт дискового пространства.

При запуске программы перед вами откроется окно выбора проекта. Вы можете либо создать новый, либо продолжить редактирование уже имеющегося. Начнем с нуля и выберем **New project**. Прежде всего в открывшемся окне вам понадобится указать, где будет сохранен проект и его имя, — для этого служат пункты **Location** и **Name**. Далее выберите характеристики будущего файла. Стандартом считается **DV-PAL, Standart 48 kHz**, но можно выбрать меньшую частоту, 32 kHz — в этом случае размер файла немного уменьшится, но и ухудшится качество его звучания. Если предлагаемые варианты вас не устраивают, перейдите на



↑ Вы сможете воспользоваться стандартными настройками видеофайлов или указать свои собственные

вкладку **Custom Settings** и укажите параметры на свой вкус.

Если предварительно вам необходимо перенести отснятый материал с видеокамеры на винчестер, то загляните на вкладку **Capture**, чтобы выбрать подходящий режим захвата, — по умолчанию установлено **DV/IEEE 1394 Capture**, что соответствует захвату с цифровой видеокамеры формата **DV**. Далее переходим к вкладке **Video Rendering**. Здесь необходимо поставить галочку в пункте **Optimize Stills** для качественного отображения стоп-кадров. Наконец, на последней вкладке, **Default Sequence**, можно установить количество аудио- и видеодорожек вашего будущего проекта.

## Инструменты программы

Теперь перед вами основное окно программы, в котором расположены несколько вспомогательных: **Project**, **Monitor**, **Timeline** и другие, а также панель инструментов.

Допустим, у вас на компьютере уже есть видеофайл, который нужно добавить в проект. Для этого выберите **File → Import** и в появившемся окне укажите нужный файл. Теперь в **Info** будет отображаться информация о клипе, и его можно просмотреть в окне **Monitor**. Заметьте, в этом окне расположены два экрана: левый служит для просмотра импортированных видеофайлов, а правый для отображения полученного в результате монтажа



↑ Покадровое представление видеоролика позволяет удобнее производить монтаж всего изображения и коррекцию отдельных кадров

ролика. Если нажать на синий таймер слева под окном с видеоизображением, то, перемещая мышью, можно перемещаться по клипу. Также для этого можно воспользоваться традиционным ползунковым регулятором.

Нажав на кнопку **Safe Margins**, можно настроить размер кадра отображаемого ролика. А ползунок под кнопкой **Play/Stop Toggle** предназначен для изменения направления и скорости проигрывания клипа. Следующая задача — перенести содержимое добавленного файла на дорожку видеомонтажа. Для этого в окне **Project** выберите клип и, удерживая нажатой левую кнопку мыши, перетяните его в окно **Timeline**, например, на дорожку **Video 1**. Обратите внимание, что если файл содержит звук, он будет автоматически выделен в отдельную аудиодорожку, которая появится в соответствующем разделе окна **Timeline**. Благодаря этому вы сможете управлять звуком независимо от видео.





## Создай свой фильм

Теперь настало время перейти непосредственно к монтажу. Для большей точности можно увеличить масштаб аудио- и видеодорожек с помощью ползунка **Zoom**, который расположен в левом нижнем углу окна **Timeline**, — так будет гораздо легче выбирать необходимые кадры. Прежде всего необходимо обозначить нужный фрагмент. Для этого в окне **Monitor** имеются специальные инструменты: **Set In Point** (определяет начало фрагмента) и **Set Out Point** (обозначает его окончание). Следя за изображением на мониторе, подвигайте ползунок в окне **Timeline** к кадру, с которого начинается лишний фрагмент, и нажимаем кнопку **Set In Point**, а затем аналогично обозначаем конец эпизода,

**Extract**, расположенными в окне **Monitor**. Первая просто вырежет отмеченный эпизод, оставив «дыру» в фильме, а вторая автоматически склеит части клипа. Чтобы сделать это самостоятельно, щелкните правой кнопкой мыши по образовавшейся пустоте и в контекстном меню выберите пункт **Ripple Delete**.

Теперь оформим получившийся переход: если этого не сделать, при просмотре изображение будет резко перескакивать с одного эпизода на другой. Итак, прежде всего перейдите на вкладку **Effects** окна **Project**. Открыв раздел **Video transition**, выберите любой эффект и переместите его на границу «разреза» аналогично тому, как ранее вы до-



← Наиболее необходимые для обработки видео инструменты расположены в окне **Monitor**

отметив его с помощью **Set Out Point**. Обратите внимание, что одновременно вы можете выделить только один фрагмент.

Теперь удалим указанный эпизод. Для этого воспользуемся кнопками **Lift** или

бавляли в проект файл. На видеодорожке появится значок перехода, щелкнув по которому, вы сможете изменять его свойства, такие как длительность, место начала перехода и так далее.

## Полезные советы

### Приступая к монтажу

Прежде чем переходить непосредственно к видеомонтажу, нужно определиться, что именно вы хотите получить и как должен выглядеть ваш фильм.

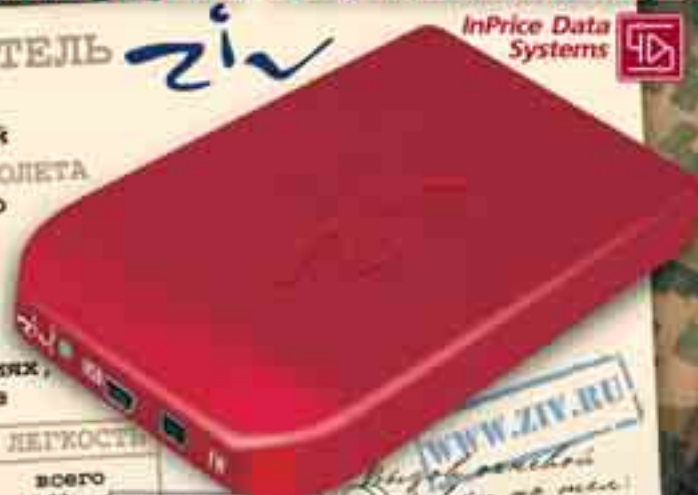
Поэтому любой видеомонтаж нужно начинать с внимательного просмотра видеоролика в любом проигрывателе. Вооружитесь карандашом и бумагой и тщательно отметьте все места (точное время начала и конца фрагмента), которые впоследствии вырежете, — это могут быть лишние эпизоды, погрешности видеосъемки, неудавшиеся или поврежденные моменты и так далее. Если вы хотите создать короткий, динамичный клип, то просмотрите всю запись еще раз, выберите наиболее интересные, яркие моменты, отметьте время их начала и завершения, а также места, где необходима дополнительная обработка изображения и где не обойтись без спецэффектов, например, на стыках разных эпизодов. Таким образом вы значительно сократите и упростите работу над видеороликом.



## ПРОВЕРЕННЫЕ БОЕВЫЕ МАШИНЫ

### МОБИЛЬНЫЙ НАКОПИТЕЛЬ ZIV

ЗАЩИЩЕННОСТЬ ТАНКА  
не боится ударов и вибраций  
СКОРОСТЬ РЕАКТИВНОГО САМОЛЕТА  
ZIV обменивается данными по портам USB 2.0 и FireWire со скоростью до 480 Мбит/с  
БЕЗОТКАЗНОСТЬ  
АВТОМАТА КАЛАШНИКОВА  
ZIV работает в любых условиях, гарантия до 2-х лет и более



ЕМКОСТЬ  
до 100 Гб и более

ПОРТАТИВНОСТЬ  
помещается в карман рубашки

ЛЕГКОСТЬ  
всего 160 гр

СДЕЛАНО В РОССИИ



1095) 748-3688



## По высшему разряду

Приступим к созданию титров. Выберите **File → New → Title**. Откроется окно редактирования заголовка. В левой его части расположена панель инструментов для операций над текстом (ввод, вращение и другие), внизу — образцы заголовков, справа — панель выбора вида и цвета шрифта. С помощью этих инструментов вы сможете добавить к надписи тень, изменить угол поворота текста, залить его текстурой — одним словом, придать заголовку желаемый вид.

Закончив оформление, сохраните его (**File → Save As**) — заголовок появится в окне **Project**. Осталось поместить его в фильм: захватите мышью и перетащите в окно **Timeline** на дорожку **Video 2**.

Название фильма готово. Добавим эффект его появления из ниоткуда и затем плавного исчезновения. Для этого в меню **Window** выберем пункт **Effect Controls** — откроется соответствующее окно (нажав **Shift + F9**, можно расположить его новой вкладкой в окне **Monitor**). Прежде всего перейдем к настройкам раздела **Motion**. Здесь

нас интересует пункт **Scale**. Щелкните слева от этой надписи по небольшим часам, чтобы у них появилась стрелка. Затем установите ползунок на начало клипа, а в **Scale** значение **0**. После этого переместите ползунок примерно на середину клипа с титрами, установите значение **100** и нажмите на кнопку **Add/Remove Keyframe** — вы добавили ключевой кадр. Перейдите в раздел **Opacity**. Не меняя положение ползунка, установите значение **Opacity** равное **100**, после чего переместите ползунок в конец клипа заголовка и установите значение этого параметра равное **0**.



↑ С помощью Title Designer вы без труда создадите титры. Придумайте название для своей домашней видеостудии и открывайте им каждый свой фильм



## Последний этап — озвучка



Инструменты для работы со звуком расположены слева от аудиодорожки. Значок в виде динамика отключает звук — с его помощью вы сможете удобно редактировать разные аудиодорожки. Справа расположен инструмент для показа ключевых кадров, которые, как и в случае с титрами, нужны для настройки звука. При этом одна из главных задач — добиться равномерного звучания. Резкий громкий звук в начале портит впечатление, кроме того, наверняка обнаружатся слишком громкие или тихие эпизоды. Эту проблему мы

↙ Несмотря на кажущуюся сложность, управлять работой эффектов Adobe Premiere Pro не трудно

и попытаемся исправить. Обычно в начале фильма уровень звука плавно увеличивается.

Для создания такого эффекта выберем аудиодорожку клипа, а затем в окне **Monitor** перейдем на уже знакомую нам вкладку **Effect Controls**. В первую очередь в разделе **Volume** нужно убрать галочку в пункте **Bypass** (иначе внесенные изменения будут проигнорированы). Теперь переместим ползунок на 2–3 секунды вправо. После этого щелкните по небольшому часам, чтобы у них появилась стрелка, — в правом поле на красной линии появится ромб, обозначающий ключевой кадр. В этот момент уровень громкости звука установлен в значение **0.00 dB** (100%). Переместив ползунок в начало клипа, на-

жмите на кнопку **Add/Remove Keyframe** — появится второй ключевой кадр. Зададим для него уровень звука равный **00 dB** (0%). Таким образом, мы получили плавное нарастание громкости в начале клипа.

Как и для изображения, для звука можно применять различные эффекты. Их можно выбрать в разделе **Audio Effects** вкладки **Effects** окна **Project** и переместить нужные на звуковую дорожку. Помните, что для определения начала и конца эффекта вам потребуется установить ключевые кадры.

Итак, работа закончена, осталось только экспортировать готовый проект в отдельный видеофайл. Для этого сделайте активным окно **Timeline** и выберите **File → Export → Movie** (или нажмите **Ctrl + M**). В появившемся окне в разделе **Summary** содержится подробная информация о будущем файле (эти параметры вы установили при создании проекта, а чтобы изменить их, воспользуйтесь кнопкой **Settings**). Если все в порядке, вам останется лишь ввести имя будущего файла и нажать кнопку **Save**.

Алексей Гейн