

Дизайн видеопродукции

Программа Adobe Premier Pro

Проект

Программа создает *проекты*, а не файлы. В проект файлы импортируются. Проект сохраняет информацию о произведенных действиях над импортированными файлами, но сами файлы оставляет без изменения.

Действия над импортированными файлами записываются в виде *последовательности (секвенции)*. После окончания работы программа создаст новый видеофайл на основе временных файлов, руководствуясь записанной последовательностью действий. Временные файлы создаются программой автоматически в заранее определенной папке

Организация хранения

проекта

Учитывая, что программа создает автоматически свои временные файлы, а также использует ссылки для работы над импортированными файлами, необходимо сразу продумать структуру и организацию хранения проекта.

Пример структуры хранения проекта:

- Создать папку для хранения своих видеопроектов (в учебном классе папка называется по фамилии обучающегося).
- Создать папку с названием проекта, например, *Проект1*.
- В папке с названием проекта *Проект1*, создать следующие папки:
 - папку для исходных видеофайлов, например, *Video*;
 - папку для исходных аудиофайлов, например, *Audio*;
 - папку для исходных изображений, например, *Images*;
 - папку для готовых видеофайлов, например *Render*;
 - папку для эффектов, если собираетесь работать в других специализированных программах, например, в *After Effects*.
 - папку для звуковых файлов, если собираетесь обрабатывать звук в других программах, например, в *Adobe Audition*.

Хранение и удаление проекта

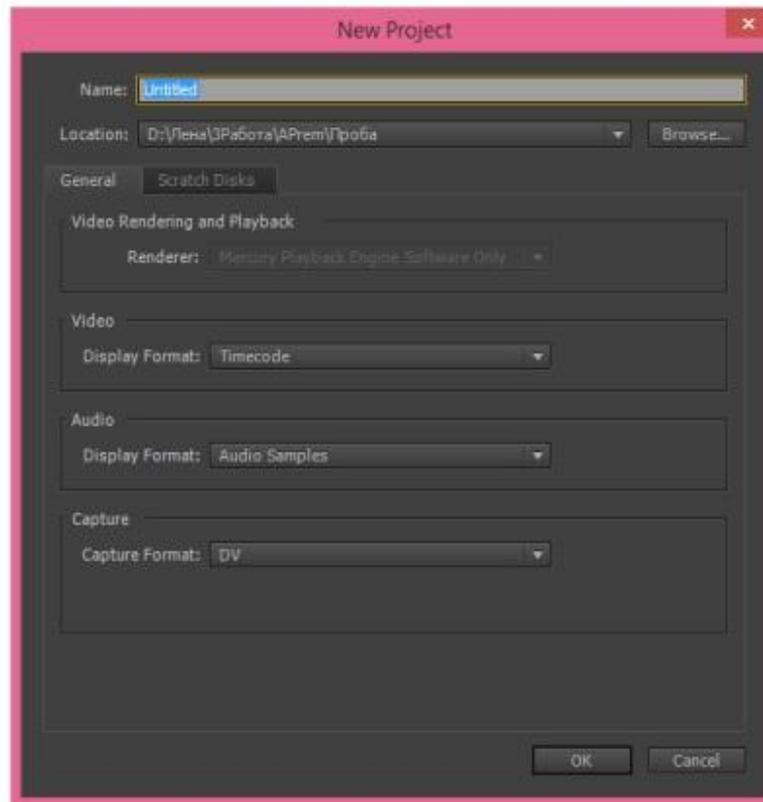
- Количество папок может быть разным, но структурировать материал необходимо сразу перед началом работы над проектом.
- После окончания работы над проектом можно удалить все папки, кроме папки, содержащей итог вашей работы.
- Чтобы работать над проектом на разных компьютерах, необходимо копировать на носитель не только файл проекта, но всю **папку** содержащую проект (*Проект1*), вместе с исходными и служебными файлами.

Adobe Premier Pro



Создание проекта

Дать название новому проекту и выбрать путь сохранения проекта.



Интерфейс

- Панель *Project*. В панели отображаются импортированные исходные файлы и их свойства, а также созданные последовательности.
- Панель *Media Browser* предназначена для поиска файлов для импортирования в проект. Здесь же расположена панель *Effects* – для выбора видеопереходов и эффектов, панель *Info*, панель *History*, отображающая историю производимых действий.
- Панель *Source* предназначена для предварительного просмотра исходных файлов.
- Панель *Program* предназначена для просмотра рабочей последовательности.
- Панель *Time Line* (монтажный стол) предназначена для монтажа видео и аудиороликов.
- Панели *Audio Master Meters* отображает громкость звука.
- Верхнее меню.

Project: Мой проект

Мой проект.prproj 0 Items

Import media to start

1

Source: (no clips) Effect Controls Audio Track Mixer: (no sequences) Metadata

00:00:00:00 00:00:00:00

3

Program: (no sequences)

00:00:00:00 00:00:00:00

4

Media Browser

Local Drives

- C: (OS)
- D: (Data)

2

Timeline: (no sequences)

00:00:00:00

Drop media here to create a sequence.

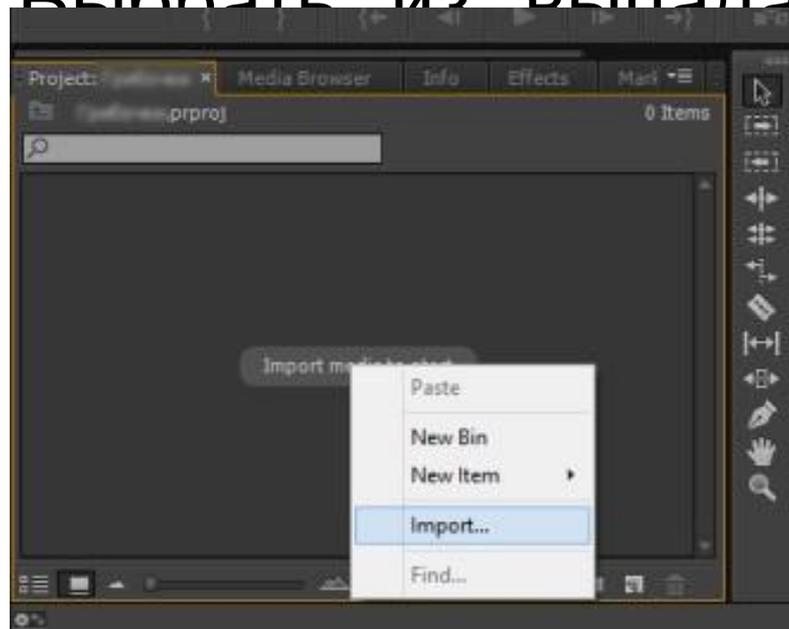
5

0 -6 -12 -18 -24 -30 -36 -42 -48 -54 -60

6

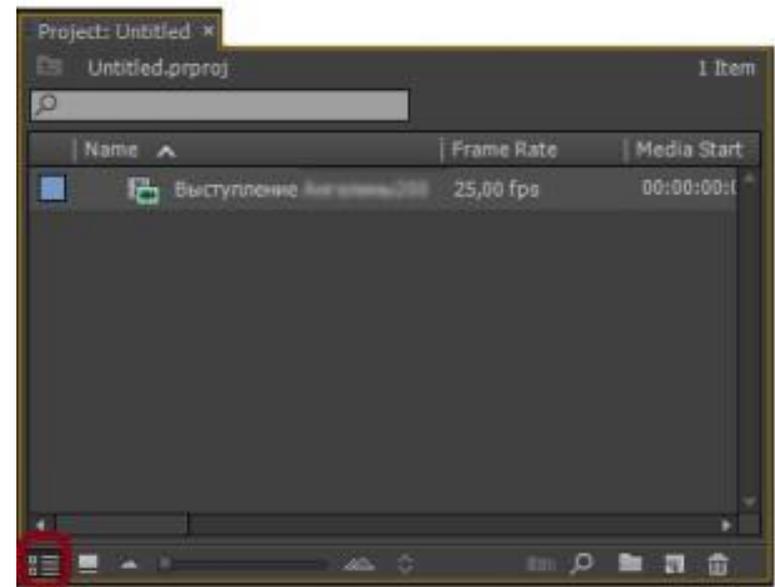
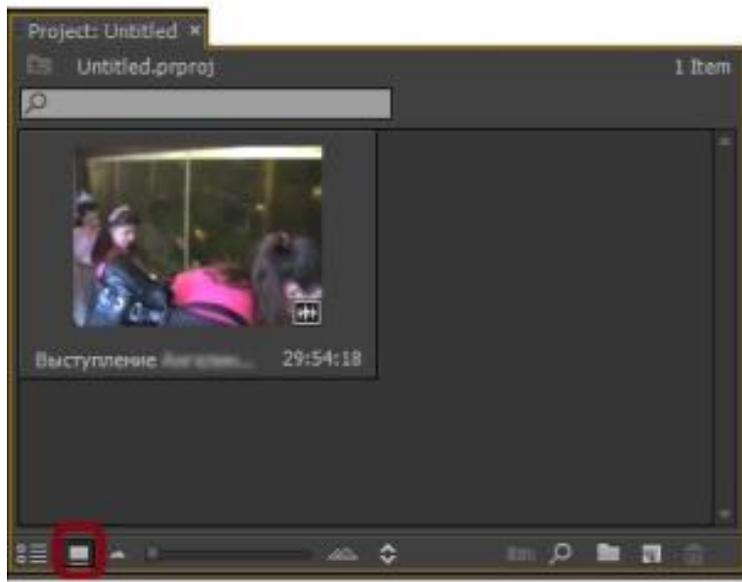
Импорт файлов

- Перетащить файл мышкой из открытой папки.
- Импортировать файлы можно через меню. Для этого выбрать пункт меню *File/Import*.
- Перейти в панель *Project*. Нажать правую кнопку мыши. Выбрать из выпадающего списка *Import*.



Вид импортированных файлов

- Импортированные файлы могут располагаться в панели в виде картинок предпросмотра и в виде списка.



Просмотр импортированного файла

Импортированный файл также можно просмотреть в панели *Project*, двигая бегунок на иконке импортированного файла (рис. 7). Если необходимо более тщательно предварительно просмотреть ролик, то лучше это делать в панели *Source*. Для этого необходимо два раза щелкнуть левой кнопкой мыши на названии файла



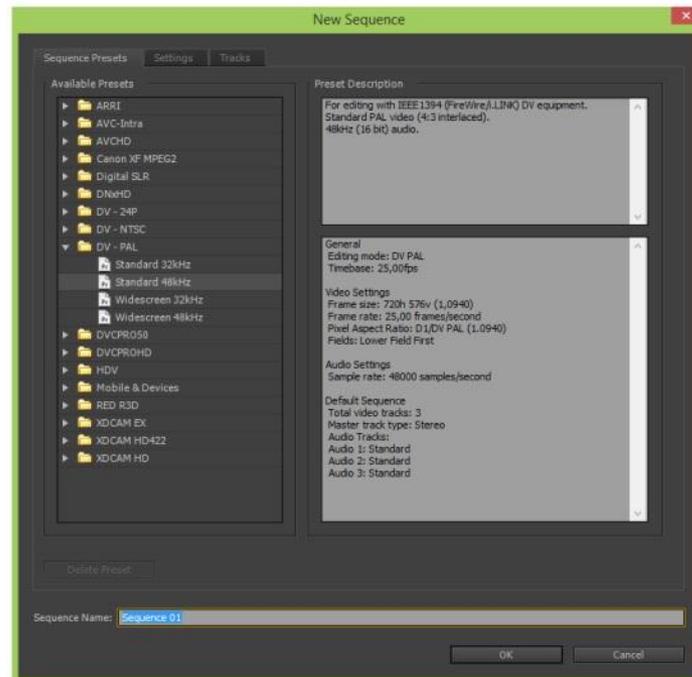
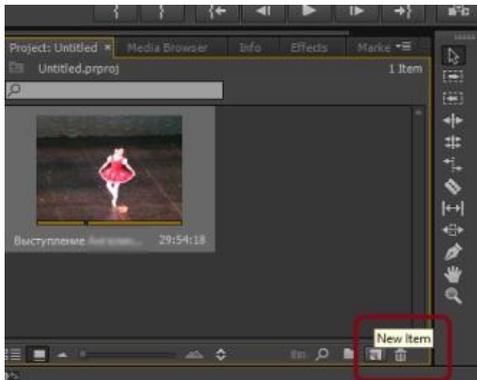
Создание последовательности с параметрами импортированного файла

Видеомонтаж происходит в панели TimeLine (Монтажный стол). Прежде чем перейти к монтажу, необходимо создать *последовательность (сквенцию)*:

- Если необходимо создать последовательность с размером кадра исходного импортированного файла, то достаточно перенести его на монтажный стол.

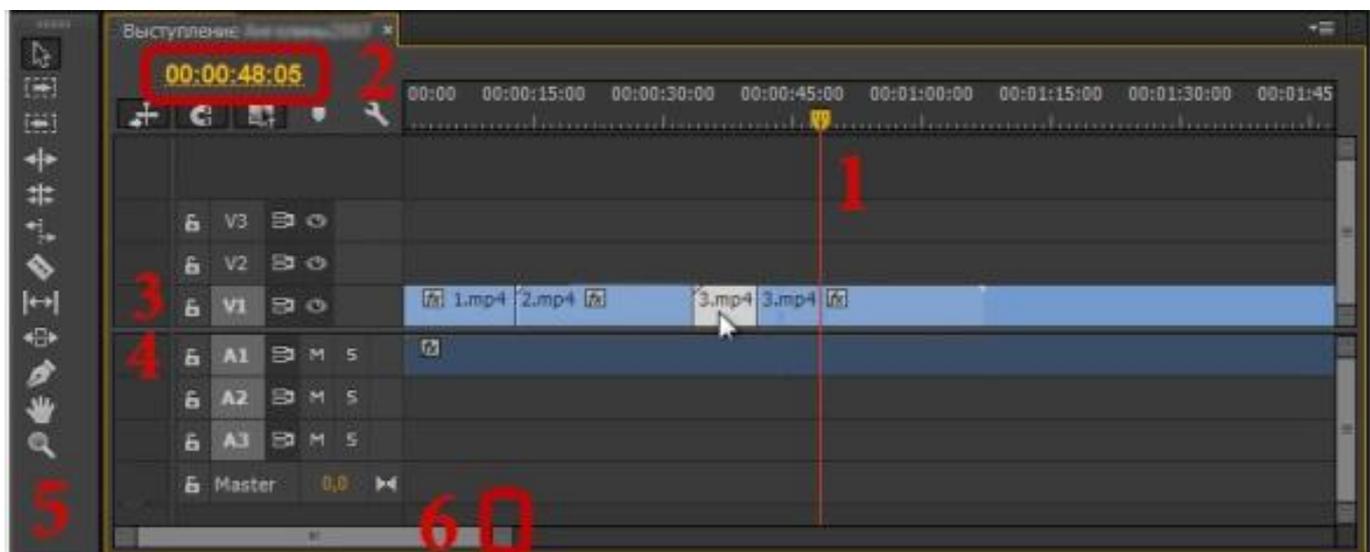
Создание последовательности с задаваемыми параметрами

- Если необходимо создать последовательность с другим размером кадра, чем исходные файлы, то в панели *Project* нажать кнопку в правом нижнем углу *New Item* и в открывшемся списке выбрать *Sequence*. В открывшемся окне выбрать из готовых шаблонов, либо указать свои параметры.



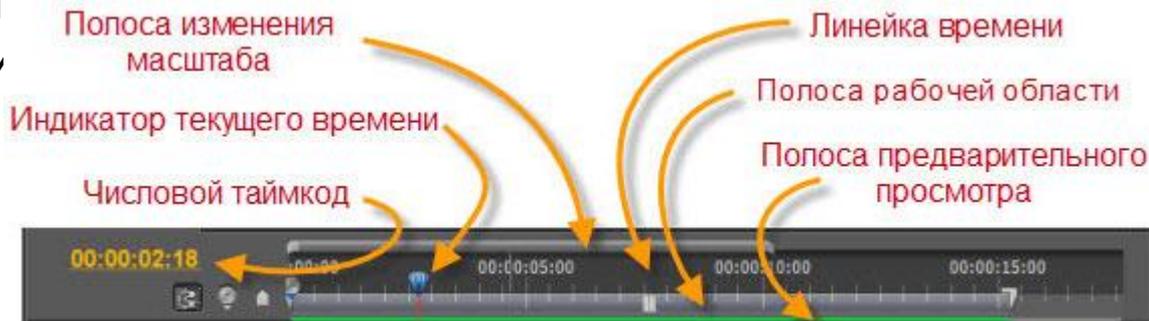
Панель Монтажный стол

- Индикатор текущего времени. Указывает на текущий кадр.
- Таймкод. Рассмотрим пары цифр в направлении слева направо. Первая пара цифр (00) обозначает часы, вторая пара цифр (00) обозначает минуты, третья пара цифр обозначает секунды, последняя пара цифр обозначает номер кадра, на котором стоит индикатор текущего времени.
- Видеодорожка. По умолчанию открыто 3 видеодорожки V1, V2 и V3.
- Аудиодорожка. По умолчанию открыто 3 аудиодорожки A1, A2 и A3.
- Инструменты панели *Time Line*.
- Нижняя полоса прокрутки.



Элементы временной шкалы

- Индикатор текущего времени перемещается по линейке времени и указывает текущий кадр и место редактирования.
- Таймкод указывает точное положение индикатора времени. Если изменить положение индикатора текущего времени, то таймкод тоже изменится.
- Полоса рабочей области указывает часть проекта, которая предназначена для просмотра или рендеринга (визуализации).
- Цветная полоса предварительного просмотра указывает, какая часть проекта была просчитана компьютером, т. е. визуализирована. При визуализации все переходы и эффекты, примененные к ролику, записываются в виде временного файла. Зеленая полоса показывает визуализацию.

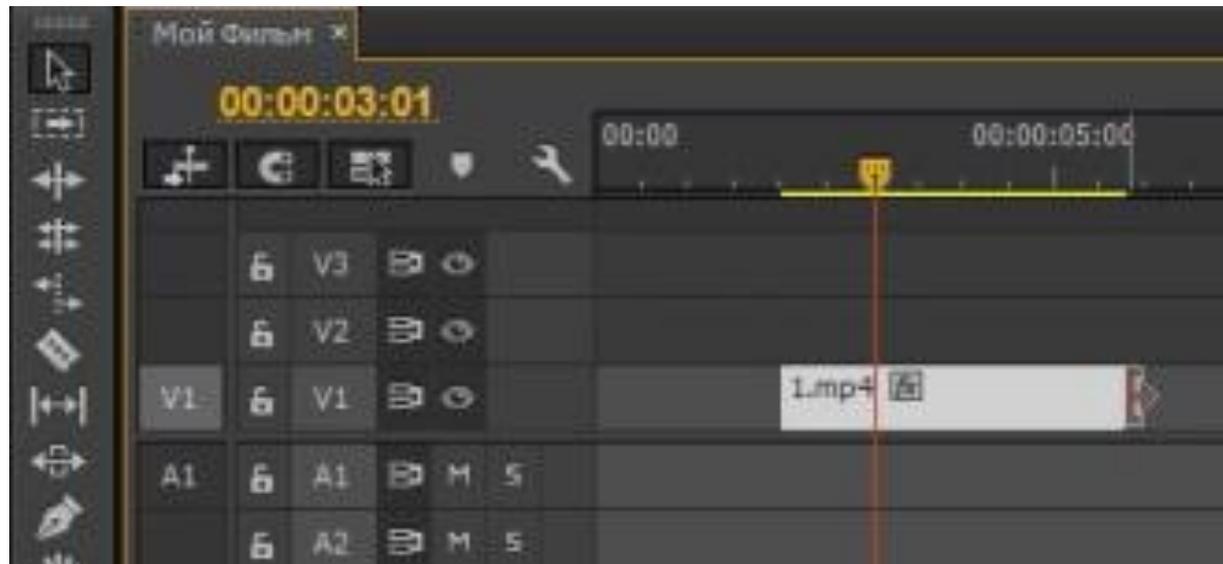


Работа в панели Монтажный стол (TL)

- Для того, чтобы перемещаться по панели *TL*, можно двигать индикатор времени, либо крутить колесико мыши, либо передвигать нижнюю полосу прокрутки.
- Чтобы изменить масштаб просмотра ролика, необходимо подвести мышь к границе нижней полосы прокрутки и сдвигать ее. Увеличивая серую область полосы прокрутки, масштаб уменьшается и, наоборот, уменьшая серую область полосы прокрутки, масштаб просмотра ролика на панели *TL* увеличивается.
- Для того, чтобы просмотреть видеоролик на монтажном столе необходимо нажать клавишу пробел, либо щелкнуть кнопку *Play* на панели *Program*

Подрезка ролика

Чтобы подрезать ролик в начале или конце в конце, необходимо подвести указатель мыши к границе ролика, пока он не изменит свой вид. Перетаскивая границу ролика в сторону уменьшения, мы исключаем из него начальные или конечные кадры.



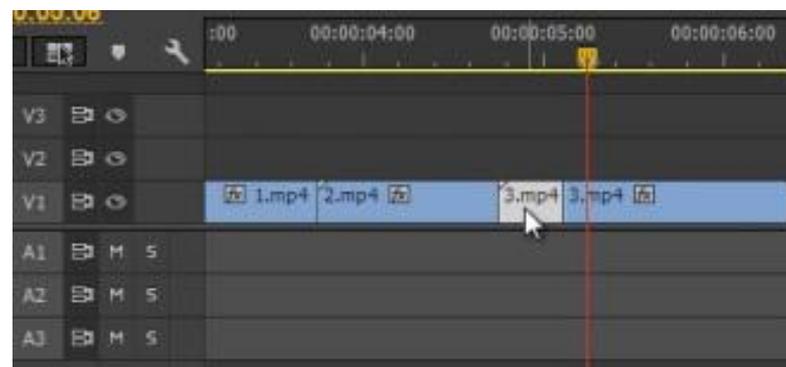
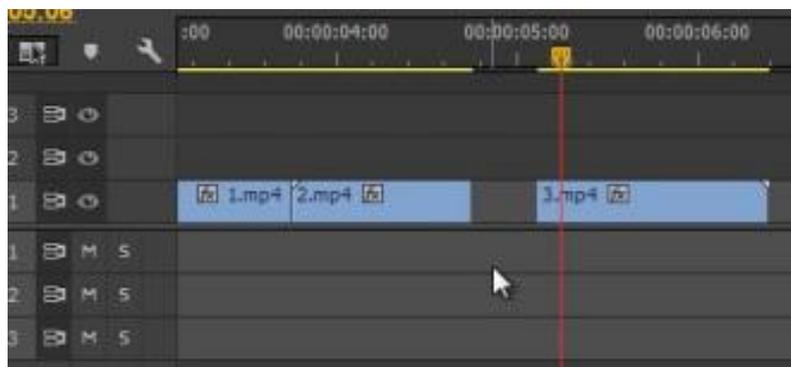
Инструменты на панели Монтажный стол (*Time Line*)

- Чтобы удалить импортированный ролик, его необходимо выделить и нажать клавишу *Delete*. Чтобы удалить часть ролика, необходимо разрезать ролик с помощью инструмента *Razor Tool*. После этого выделить эту часть и удалить.



Удаление части ролика

- После удаления на монтажной дорожке образовывается пустое место, которое будет просматриваться как черные кадры.
- Чтобы последующие кадры вставали на место удаленного ролика, необходимо нажимать сочетание клавиш *Shift + Delete*.



Видеопереходы

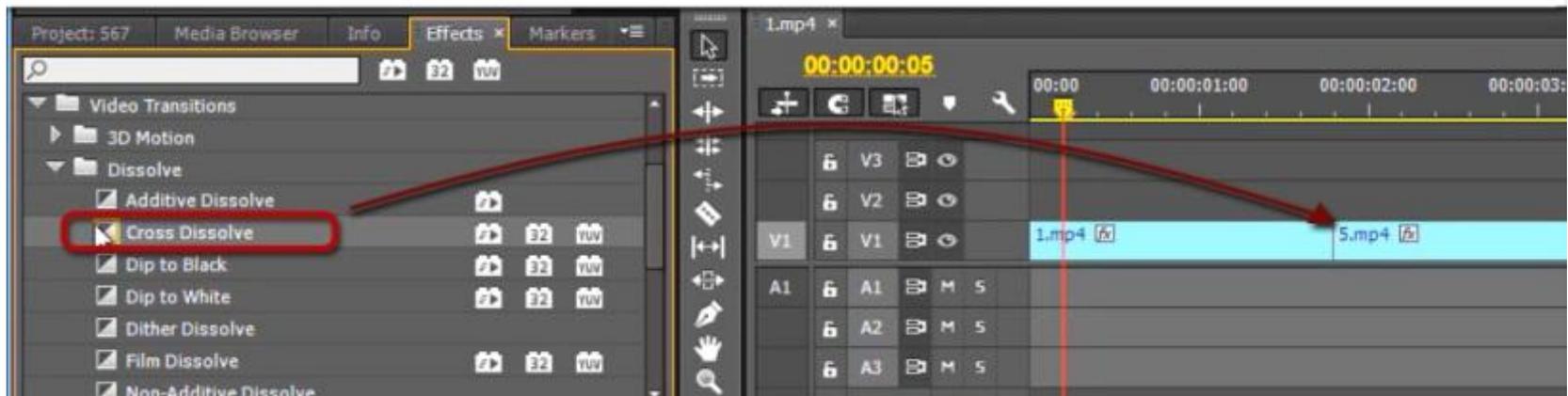
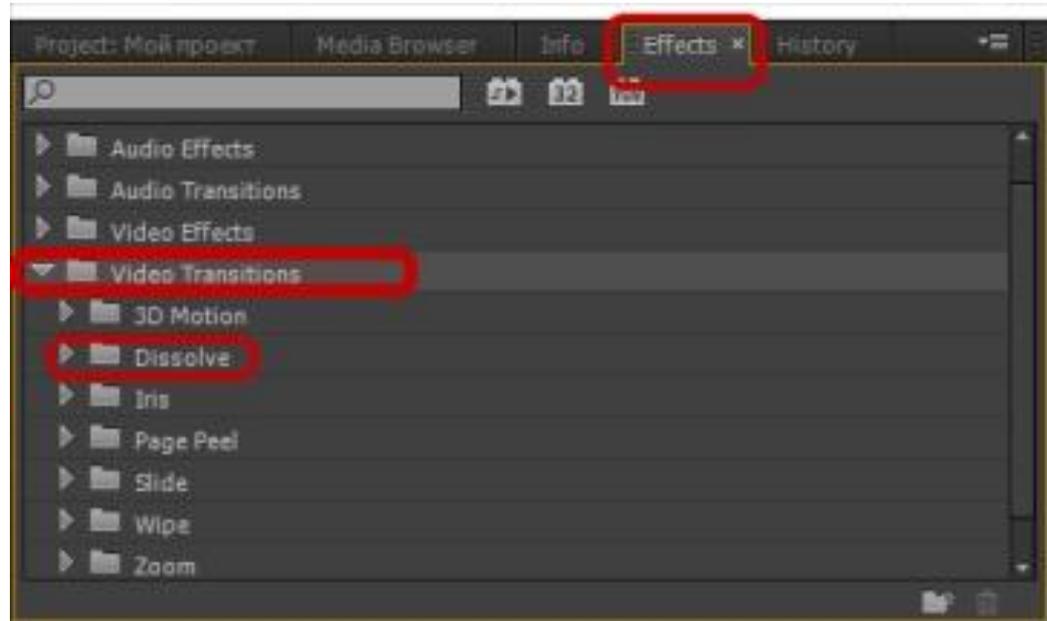
Видеопереход- это анимированный элемент, который используется для гармоничного соединения разных видеороликов. С помощью переходов можно сгладить границу между клипами.

Видеопереходы находятся в папке *Video Transitions* на панели *Effects*.

Все видеопереходы разделены на несколько типов и объединены в группы.

Обычно в начале и в конце фильма применяются переходы группы *Dissolve (Растворение)*. Эти переходы характеризуются постепенным проявлением или растворением кадров.

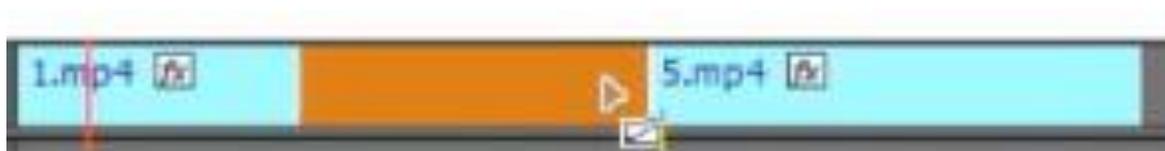
Видеопереход Растворение



Применение видеопереходов

Применить переход можно 3 способами.

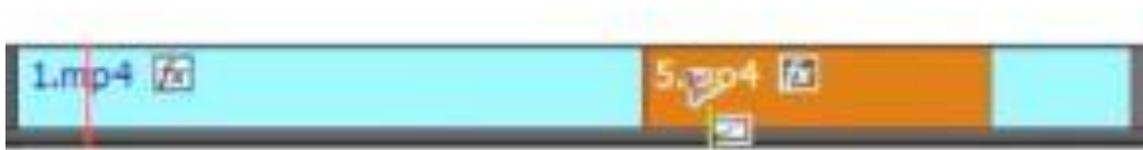
- Применение перехода слева от границы между клипами, т. е. на клипе 1 .



- Применение перехода ровно на границе между клипами.

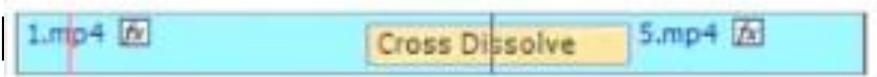


- Применение перехода справа от границы между клипами, т. е. на клипе 5.



Настройка параметров перехода

- После расположения видеоперехода между клипами, его название появится на границе между ними



- Чтобы настроить параметры перехода, необходимо перейти в панель *Effect Controls*

