

Использование ADOBE® PREMIERE® ELEMENTS 9

© 2010 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Использование Adobe® Premiere® Elements 9

This user guide is protected under copyright law, furnished for informational use only, is subject to change without notice, and should not be construed as a commitment by Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in the informational content contained in this guide.

This user guide is licensed for use under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial 3.0 License. This License allows users to copy, distribute, and transmit the user guide for noncommercial purposes only so long as (1) proper attribution to Adobe is given as the owner of the user guide; and (2) any reuse or distribution of the user guide contains a notice that use of the user guide is governed by these terms. The best way to provide notice is to include the following link. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Adobe, the Adobe logo, Adobe Audition, Adobe Premiere, After Effects, Encore, Flash, Illustrator, Photoshop, and PostScript are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Apple and Macintosh are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Dolby is a trademark of Dolby Laboratories. Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and other countries. Java is a trademark or registered trademark of Sun Microsystems, Inc. in the United States and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Notices, Terms and Conditions pertaining to third party software are located at <http://www.adobe.com/go/thirdparty> and incorporated by reference.

Portions include software under the following terms:

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (www.apache.org). © 1998-2000 Apache Software Foundation. All rights reserved.

This program was written with MacApp®, © 1985-1988 Apple Computer, Inc.

MPEG Layer-3 audio compression technology is licensed by Fraunhofer IIS and Thomson Multimedia.

The Proximity/Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. Database © 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc., © 1994. All Rights Reserved. Proximity Technology Inc. The Proximity/Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. © 1990 Williams Collins Sons & Co. Ltd. © 1997 - All rights reserved Proximity Technology Inc. © 1990 Williams Collins Sons & Co. Ltd. © 1990 - All rights reserved Proximity Technology Inc. © Oxford University Press © 2000. All rights reserved Proximity Technology Inc. © 1990 IDE a.s. © 1990 - All rights reserved Proximity Technology Inc.

This product contains either BSAFE and/or TIPEM software by RSA Data Security, Inc.

Portions include technology used under license from Autonomy, and are copyrighted.

Portions Copyright © 1998 Gilles Vollant.

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (<http://www.opensymphony.com/>).

Portions of this code are licensed from Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com)

Video compression and decompression is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. (<http://www.on2.com>).

Portions © Eastman Kodak company, and used under license. All rights reserved. Kodak is a registered trademark and Photo CD is a trademark of Eastman Kodak Company.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. This product includes software developed by Fourthought, Inc. (<http://www.fourthought.com>).

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Notice to U.S. Government end users: The software and documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. For U.S. Government end users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

Содержание

Глава 1. Начало работы с Adobe Premiere Elements

Ваши первые действия	1
Использование справки и получение поддержки	2
Восстановление каталога путем преобразования его предыдущей версии (только для Windows)	3
Работа в Elements Organizer и редакторе Adobe Premiere Elements	4
Импортирование и организация фотографий и видео с помощью Elements Organizer	4
Советы по поиску и устранению неполадок	8

Глава 2. Рабочая среда Adobe Premiere Elements

Сведения о рабочей среде	9
Обзоры панелей	12

Глава 3. Проекты

Проекты	17
Создание проекта «Мгновенный фильм»	17
Создание нового проекта	21
Просмотр файлов проекта	22
Просмотр свойств клипа	28
Настройки и наборы настроек проекта	31
Отмена изменений	35
Сохранение и резервное копирование проектов	36
Рабочие диски	37

Глава 4. Захват видео

Подготовка к захвату	40
Захват видео	44
Стоп-кадр и захват в режиме замедленной съемки	49

Глава 5. Импорт и добавление медиаданных

Добавление файлов в проект	53
Использование файлов из Photoshop Elements	63
Создание специальных клипов	64
Работа с автономными файлами	67
Работа с пропорциями и параметрами поля	67
Импорт аудио 5.1	72

Глава 6. Управление клипами с помощью организатора

Просмотр клипов в Elements Organizer	74
Поиск файлов в Elements Organizer	75
Присвоение тегов файлам	77
Группировка файлов в Elements Organizer	80
Создание альбомов	83
Создание и редактирование смарт-альбомов	83

Глава 7. Упорядочивание клипов в фильме

Упорядочивание клипов на шкале сцен	85
Создание слайд-шоу	88
Создание наложения «картинка в картинке»	90
Упорядочивание клипов на шкале времени	91
Группировка, связывание и отключение клипов	104
Работа с маркерами клипа и шкалы времени	107
Предварительный просмотр фильмов	111

Глава 8. Редактирование клипов

Обрезка клипов	119
Изменение скорости и длительности клипа	132
Замораживание и остановка кадров	134
Работа с исходными клипами	136

Глава 9. Применение переходов

Основные сведения о переходах	139
Применение переходов к клипам	143
Создание специальных переходов	149
Корректировка переходов	150

Глава 10. Применение эффектов

Основы эффектов	154
Обнаружение и организация эффектов	155
Применение и удаление эффектов	156
Работа с наборами эффектов	162
Изменение свойств эффекта	163
Изменение положения, масштабирование или поворот клипов с помощью эффекта «Движение»	166
Наложение и прозрачность	168
Выбор цвета для эффектов и подложек	174
Справочник по эффектам	176

Глава 11. Анимация эффектов

Основы анимации эффектов	215
Добавление, копирование и удаление ключевых кадров	218
Коррекция ключевых кадров	221
Управление изменением между ключевыми кадрами	223
Анимация положения клипа	226
Эффект трассировки движения	228
Маска эффектов	231

Глава 12. Создание титров

Создание и обрезка титров	233
Редактирование и форматирование текста	240
Применение стилей к тексту и графике	243
Добавление фигур и изображений в титры	244
Упорядочение объектов в титрах	247
Добавление к титрам цвета и теней	250

Создание телевизионных титров	253
Экспорт и импорт титров	254
Глава 13. Добавление и микширование аудио	
Саундтреки	256
Создание закадрового текста	259
Микширование аудио и регулировка громкости	261
Глава 14. Создание меню диска	
Типы дисков и варианты меню	267
Работа с маркерами меню	268
Создание меню диска	274
Предварительный просмотр меню	280
Глава 15. Сохранение и экспорт фильмов	
Экспорт с панели «Задачи»	282
Создание DVD-файлов для веб-среды	283
Экспорт на DVD-диск или диск Blu-ray	284
Экспорт для воспроизведения на ПК	288
Экспорт для веб-среды	292
Экспорт на мобильные телефоны и проигрыватели	293
Экспорт на видеопленку	294
Общие настройки обмена	297
Поддерживаемые типы файлов при сохранении и экспорте	302
Принцип действия сжатия и скорости передачи данных	303
Архивирование проектов	305
Глава 16. Комбинации клавиш в Adobe Premiere Elements	
Стандартные комбинации клавиш	307
настройка комбинаций клавиш	307
Глава 17. Устранение неполадок	
Ресурсы и рекомендации	309
Захват	310
Импорт	311
Воспроизведение и предварительный просмотр	313
Создание DVD-диска	314
Глава 18. Словарь терминов	
Термины цифровой фотографии	317

Глава 1. Начало работы с Adobe Premiere Elements

Программное обеспечение Adobe® Premiere® Elements 9 сочетает в себе широкие возможности и простоту, что позволяет даже любителям создавать профессиональные фильмы. Кроме того, предлагаются интересные и нестандартные варианты демонстрации, а также удобная система поиска и просмотра всех фотографий и видеоклипов.

Ваши первые действия

Проверка системных требований

Если вы не уверены, может ли Adobe Premiere Elements работать на вашем компьютере, просмотрите весь список системных требований и рекомендаций для программного обеспечения Adobe®. См. файл ReadMe, доступный на установочном диске с программным обеспечением.

Установка программы

- 1 Закройте все другие приложения Adobe на своем компьютере.
- 2 Вставьте установочный диск (Диск 1) в дисковод. В ОС Windows следуйте инструкциям на экране. В ОС Mac OS дважды нажмите кнопку «Установить» в диалоговом окне Finder, отображаемом, когда вставляется диск.

Дополнительные сведения см. на странице http://www.adobe.com/go/learn_install_pre9_ru

Примечание. Во время установки программы можно указать язык и выбрать страну.

- 3 Вставьте второй диск, чтобы установить содержимое (темы) для Adobe Premiere Elements. В ОС Windows следуйте инструкциям на экране. В ОС Mac OS дважды нажмите кнопку «Установить» в диалоговом окне Finder, отображаемом, когда вставляется диск.

Обязательно ли удалять предыдущую версию Adobe Premiere Elements? Компания Adobe рекомендует удалить предыдущую версию Adobe Premiere Elements, прежде чем устанавливать новую. Однако, если вы не хотите удалять предыдущую версию Adobe Premiere Elements, делать это необязательно.

Как удалить версию Adobe Premiere Elements? В ОС Windows® откройте меню «Пуск» и выберите «Панель управления». Дважды щелкните пункт «Установка и удаление программ». Выберите версию Adobe Premiere Elements, которую необходимо удалить, и щелкните «Удалить». При появлении запроса подтвердите удаление.

В ОС Mac® OS выберите «Программы» > «Служебные программы» > Adobe Installers и дважды щелкните «Удалить Adobe Premiere Elements <номер_версии>».

Регистрация

Установив Adobe Premiere Elements, зарегистрируйте программу для получения бесплатной поддержки по установке, извещений об обновлениях и других услуг.

Примечание. Если вы решили отложить регистрацию до более позднего момента, вы можете зарегистрировать программу в любое удобное для вас время по команде «Справка» > «Регистрация».

Ознакомительный файл

На установочном диске есть файл ReadMe по программному обеспечению (во время установки он копируется в папку приложения). Откройте этот файл, чтобы ознакомиться с важными сведениями о продукте.

Новые и усовершенствованные функциональные возможности

Перейдите на страницу www.adobe.com/go/learn_pre_features_ru, чтобы узнать о новых и усовершенствованных функциях. Делать красивые и увлекательные видео стало еще проще.

Использование справки и получение поддержки

Знакомство с Adobe Premiere Elements

На веб-странице справки и поддержки Adobe Premiere Elements имеются ссылки на статьи и учебные видеоматериалы, которые помогут вам начать работу с программой. На странице справки и поддержки также приводятся самые популярные советы по устранению неполадок, статьи для продвинутых пользователей и ссылки на справочные ресурсы и форумы. Дополнительные сведения см. на странице www.adobe.com/support/premiereelements/.

Как задать вопрос? Можно также задать вопрос и получить совет от других пользователей Adobe Photoshop Elements и Adobe Premiere Elements на сайте www.adobe.com/go/forums_ru. В новой справочной системе Adobe можно оставить отзыв или задать вопросы о продукте.

Использование справки Adobe Premiere Elements

Полную справку по продукту Adobe Premiere Elements можно вызвать из меню «Справка» в Elements Organizer или Adobe Premiere Elements.

Встроенная справка Выберите «Справка» > «Справка Adobe Premiere Elements» (или нажмите клавишу F1 на клавиатуре), чтобы запустить приложение Community Help. С помощью этого сопутствующего приложения можно искать и просматривать содержимое Adobe и сообществ в приложении Premiere Elements. Доступ к содержимому справки можно получить после первой загрузки даже в автономном режиме. Подключение к Интернету дает дополнительные преимущества пользования справочной системой.

Справка в Интернете Для просмотра справки в Интернете перейдите на страницу http://www.adobe.com/go/learn_pre9_ru. Чтобы открыть справку в Интернете, компьютер должен быть подключен к Интернету. Введите ключевые слова в строку поиска, чтобы найти подходящие статьи в справке Adobe Premiere Elements.

Документация в формате PDF Встроенная справка так же доступна в формате PDF, оптимизированном для печати. Перейдите на страницу http://www.adobe.com/go/learn_pre9_printpdf_ru или щелкните ссылку «Справка в формате PDF» вверху на любой странице справки.

Ссылки в приложении Некоторые ссылки на справку встроены в интерфейс Adobe Premiere Elements. При переходе по этим ссылкам открывается соответствующий раздел справки.

Как найти разделы, посвященные поиску и устранению неполадок Для того чтобы просмотреть самые распространенные разделы и выполнить поиск распространенных проблем и сообщений об ошибках,

перейдите на страницу www.adobe.com/support/premiereelements. Также можно задать вопросы другим пользователям Adobe Premiere Elements на странице www.adobe.com/go/forums_ru.

Обновления Adobe Premiere Elements Если компьютер подключен к Интернету, вы будете получать уведомления, как только будет доступно очередное обновление Adobe Premiere Elements. Информацию о последних обновлениях можно найти также по адресу www.adobe.com/downloads/updates.

Обращение в службу технической поддержки клиентов

Помощь по техническим вопросам можно получить, обратившись напрямую в компанию Adobe или отправив запрос через Интернет. Контактную информацию см. на странице www.adobe.com/support/contact. Сайт службы поддержки Adobe находится по адресу www.adobe.com/go/support_ru. На страницах службы поддержки Adobe можно найти информацию по поиску и устранению неполадок, а также сведения о бесплатной и платной службах технической поддержки.

Восстановление каталога путем преобразования его предыдущей версии (только для Windows)

Если Elements Organizer открыт в Adobe Premiere Elements, могут возникнуть проблемы с открытием каталога, который использовался в более ранних версиях Adobe Premiere Elements. Для просмотра фотографий и видеоклипов необходимо преобразовать каталог.

- 1 В Elements Organizer выберите «Файл» > «Каталог».
- 2 Щелкните «Преобразовать» в диспетчере каталогов.
- 3 В окне «Преобразовать каталог» выберите каталог, который необходимо преобразовать.

***Примечание.** Каталоги, сохраненные в папке, которая не находится в каталоге по умолчанию, не отображаются в окне «Преобразовать каталог» автоматически. Щелкните «Найти другие каталоги» и выберите папку, в которой находится каталог. Каталоги, находящиеся в этой папке, добавляются в список преобразуемых каталогов.*

- 4 Щелкните «Преобразовать».

Отображение ранее преобразованных каталогов

Можно посмотреть каталоги, которые были преобразованы ранее или архивные копии которых были созданы в более ранней версии. По умолчанию эти каталоги не отображаются в окне «Преобразовать каталог». Выберите параметр «Показать ранее преобразованные каталоги» для просмотра списка ранее преобразованных каталогов.

***Примечание.** Использование преобразованного каталога в более ранней версии невозможно. Однако после преобразования каталога данные копируются в новый файл каталога, а исходный файл каталога остается неизменным. Можно продолжать использовать исходный каталог в более ранних версиях.*

Работа в Elements Organizer и редакторе Adobe Premiere Elements

Elements Organizer входит как в программное обеспечение Adobe® Premiere® Elements 9, так и в Adobe Photoshop Elements. Вы можете использовать Elements Organizer для импортирования, управления и просмотра файлов мультимедиа. В Adobe Premiere Elements Editor можно выполнять расширенное редактирование видео. Для управления файлами мультимедиа (как фотографиями, так и видеороликами) служат богатые возможности Elements Organizer. Elements Organizer обеспечивает удобную организацию файлов мультимедиа. Метки помогают легко находить нужные файлы мультимедиа. Когда нужные файлы будут найдены, с помощью Adobe Premiere Elements можно создавать и редактировать фильмы. Вы можете переключаться между Elements Organizer и Adobe Premiere Elements. Видеопроект, созданный в Adobe Premiere Elements, автоматически сохраняется в Elements Organizer.

- Для редактирования видеофайлов выберите нужные и нажмите «Исправление» > «Редактировать видео».
- Видеопроекты, созданные в Adobe Premiere Elements, можно открывать в Elements Organizer.
 - 1 В Elements Organizer разверните «Альбомы» и «Видеопроекты», чтобы открыть весь список.
 - 2 Разверните «Видеопроекты», чтобы просмотреть список проектов, созданных в Adobe Premiere Elements.
 - 3 Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по видеопроекту и выберите «Открыть в Premiere Elements».Elements Organizer запускает Adobe Premiere Elements и открывает необходимый проект.

Импортирование и организация фотографий и видео с помощью Elements Organizer

Работа с Adobe Premiere Elements начинается с импортирования медиаданных в Elements Organizer, где можно просматривать и искать свои фотографии и видеоклипы и управлять ими.

Использование мастера загрузки медиаданных для загрузки файлов

- 1 Подсоедините фотокамеру или устройство чтения карт памяти к компьютеру. (При необходимости ознакомьтесь с документацией соответствующего устройства.)

Примечание. (В ОС Windows) Если в ОС Windows включен автозапуск, появляется диалоговое окно «Автозапуск» со списком доступных вариантов получения фотографий. В диалоговом окне «Автозапуск» Windows выберите «Организация и редактирование в Adobe Elements 9 Organizer», а затем нажмите «ОК». Если Elements Organizer еще не запущен, то откроется диалоговое окно Photo Downloader. Нажмите кнопку «Получить медиаданные». Для импорта файлов мультимедиа откроется Elements Organizer.

- 2 В Elements Organizer выберите «Файл» > «Загрузить фотографии и видео» > «С фотокамеры или устройства чтения карт памяти».
- 3 В диалоговом окне Мастера загрузки медиаданных найдите раздел «Источник» и в меню «Получить фотографии из» укажите, откуда требуется копировать или импортировать файлы мультимедиа.
- 4 В разделе «Параметры импорта» выберите нужные параметры:

Расположение Задаст папку, в которую загружаются изображения. Чтобы изменить расположение папки по умолчанию, нажмите кнопку «Обзор» и укажите новый путь к папке.

Создать подпапки Создает подпапку со схемой наименования, выбранной из выпадающего меню. При выборе параметра «Пользовательское имя», введите имя подпапки в поле ввода.

Переименовать файлы При выборе данного параметра можно переименовать файлы в формате, выбранном из выпадающего меню. При выборе параметра «Пользовательское имя», введите основное имя файла и стартовый номер для задания последовательности нумерации имен файлов фотографий.

***Примечание.** Если введенное вами имя уже существует, скопированное имя файла изображения получит суффикс «-1» или другое надлежащим образом пронумерованное обозначение.*

Сохранить текущее имя файла в ХМР Установите данный флажок, чтобы использовать текущее имя файла в качестве имени файла, хранимого в метаданных фотографии.

***Примечание.** В ОС Windows Vista®, если камера подключена в режиме PTP, файлы в формате RAW или видеофайлы могут не отображаться в Мастере загрузок медиаданных. Для просмотра файлов в формате RAW или видеофайлов подсоедините фотокамеру в режиме накопителя USB или вытащите карту памяти из фотокамеры. С помощью устройства чтения карт памяти подключите ее к компьютеру.*

5 (Дополнительно) Для автоматической загрузки фотографий в Adobe Premiere Elements после подключения устройства выберите «Автоматическая загрузка». Параметры автоматической загрузки задаются в настройках камеры или устройства чтения карт памяти.

6 (Дополнительно) Для доступа к расширенным параметрам загрузки нажмите кнопку «Дополнительно». Дополнительные сведения см. на странице http://www.adobe.com/go/learn_org9_advanceddownload_ru.

7 Нажмите «Получить медиаданные».

Файлы мультимедиа будут скопированы на жесткий диск.

8 Нажмите кнопку «Да» в диалоговом окне «Файлы успешно скопированы».

***Примечание.** Если при копировании медиаданных запустится Elements Organizer, щелкните «Да» в окне «Файлы успешно скопированы».*

Работа с видеозаписывающими устройствами

Захват видео подразумевает запись аудио и видео непосредственно на компьютер с DV- или HDV-видеокамеры, веб-камеры или другого WDM-устройства (Windows Driver Model). Adobe Premiere Elements автоматически определяет подключенное записывающее устройство и устанавливает все необходимые настройки.

***Примечание.** Прежде чем записывать цифровое видео, создайте проект с набором настроек, который планируется использовать: задайте формат (DV или HDV), телевизионный стандарт (NTSC или PAL) и пропорции кадра (стандарт 4:3 или широкий экран 16:9).*

На панели «Захват» содержатся элементы управления, которые позволяют удаленно управлять устройством, воспроизводить, записывать, приостанавливать и останавливать видео на устройстве. Для того чтобы открыть панель «Захват», нажмите «Организация» на панели «Задачи». На панели «Захват» можно управлять своим видео и пользоваться всеми командами записи. Adobe Premiere Elements автоматически определяет подключенное записывающее устройство и устанавливает все необходимые настройки панели «Захват».

1 Подключите видеозаписывающее устройство к компьютеру. (При необходимости ознакомьтесь с документацией соответствующего устройства.)

2 Включите видеокамеру и установите ее в режим воспроизведения. Он может быть обозначен как VTR, VCR или Play («Воспроизведение»). Видеокамеру также можно оставить в режиме записи.

Будет запущено ПО Adobe® Premiere® Elements 9, затем откроется панель «Захват». Если Adobe® Premiere® Elements 9 уже открыто, выберите «Файл» > «Получить метаданные из» и выберите один из следующих вариантов, чтобы открыть панель «Захват».

- DV-видеокамера
- HDV-видеокамера
- Веб-камера или WDM-устройство

3 Установите настройки на панели «Захват», затем нажмите «Захват».

Организация фотографий и видеоклипов


Используйте Elements Organizer для управления файлами. Так можно находить фото- и видеофайлы, аудиоклипы и документы Adobe PDF, сохраненные в разных местах на компьютере.

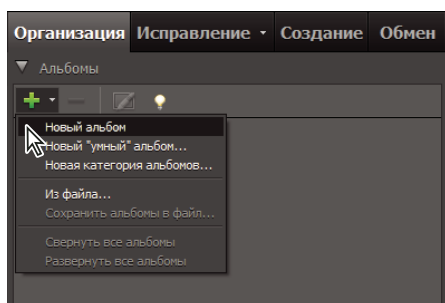
Adobe Premiere Elements автоматически упорядочивает файлы мультимедиа по дате загрузки. В Elements Organizer предусмотрены режимы просмотра «Шкала времени» (выберите «Окно» > «Шкала времени») и «По датам» для поиска файлов мультимедиа по дате. Связанные между собой файлы мультимедиа можно поместить в один альбом. Альбомы отлично подходят для демонстрации фотографий в проектах и онлайн, а также упрощают поиск связанных файлов мультимедиа.

Для дальнейшей организации файлов мультимедиа их можно сортировать и разделять на категории, помечая звездочками, складывая их в «стопки» и присваивая метки. Дополнительные сведения об использовании меток см. на странице www.adobe.com/go/learn_org9_photos_tag_ru.

Обязательно ли использовать Elements Organizer? Нет. Можно копировать файлы мультимедиа на компьютер и обрабатывать их с помощью редактора. Однако Elements Organizer предоставляет множество замечательных возможностей для работы с фотографиями. Кроме того, сохранив на компьютере сотни файлов мультимедиа, вы поймете, насколько проще находить их и управлять ими с помощью Elements Organizer.

Создание альбома

- 1 В Elements Organizer нажмите кнопку «Создать новый альбом или категорию альбомов»  на панели «Альбомы» и выберите «Новый альбом».
- 2 (Необязательно) В меню «Категория альбомов» выберите категорию, в которую требуется поместить альбом.



Меню «Категория альбомов»

- 3 В текстовом поле «Имя альбома» введите имя альбома.
- 4 Перетащите файлы мультимедиа в область «Элементы».

Альбом появится на панели «Альбомы» в указанной вами группе. Дополнительные сведения о создании альбома см. на странице www.adobe.com/go/learn_org9_albums_create_ru.

Поиск фотографий и видеоклипов

Фотографии и видеофайлы можно находить по дате, рейтингу, альбому, расположению папки, типу медиаобъекта, метке, тексту или другому критерию. Дополнительные сведения см. на странице www.adobe.com/go/learn_org9_photos_find_ru.

Ниже перечислены некоторые из функций Elements Organizer, позволяющие находить фотографии.

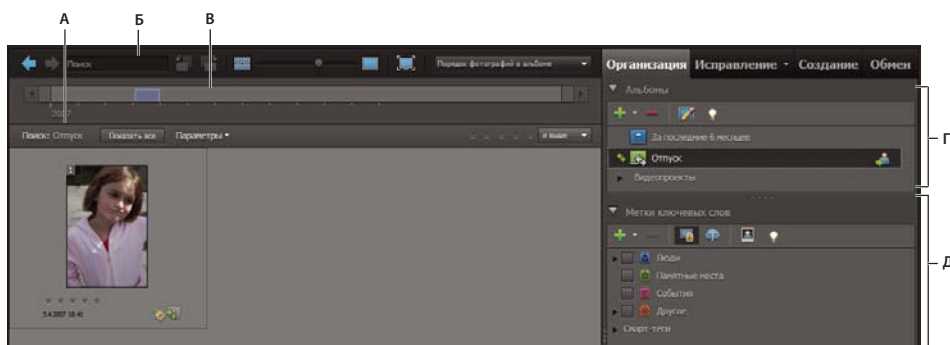
Шкала времени Щелкните по месяцу или укажите период времени для поиска фотографий и медиафайлов по дате (хронологический поиск), пакету импорта или расположению папки. Выберите «Окно» > «Шкала времени», чтобы отобразить шкалу времени.

Панель поиска Путем перетаскивания метки, проекта или альбома на панель поиска осуществляется поиск идентичных (дублей) или схожих фотографий и медиафайлов.

Панель «Альбомы» Выберите альбом для просмотра всех медиафайлов внутри него.

Панель «Метки ключевых слов» Выберите метку для просмотра файлов с этой меткой.


Текстовое поле Введите текст в окно поиска Elements Organizer, чтобы найти файлы, содержащие этот текст. Нажмите кнопку Organizer, чтобы запустить Elements Organizer в Adobe Premiere Elements. Совпадения могут включать имена файлов, метаданные, теги ключевых слов, заголовки, примечания, названия альбомов, группы альбомов, информацию камеры, даты, папки или форматы.



В Elements Organizer предусмотрено много инструментов и функций для поиска фотографий.

А. Панель поиска Б. Текстовое поле В. Шкала времени Г. Панель «Альбомы» Д. Панель «Метки ключевых слов»

Поиск файла или мультимедийного клипа

- 1 В Elements Organizer выберите фотографию или мультимедийный клип, которые нужно найти.
- 2 Нажмите клавиши «Alt + Enter», чтобы открыть окно «Свойства». Если вкладка «Общие» не открыта, откройте ее.
- 3 Щелкните значок «Открыть в проводнике» .

Советы по поиску и устранению неполадок

В процессе поиска и устранения неполадок в Adobe Premiere Elements сначала необходимо сделать следующее. Другие рекомендации см. на странице www.adobe.com/go/forums_ru.

- Перезапустите Adobe Premiere Elements или перезагрузите компьютер.
- Сбросьте установки Adobe Premiere Elements. Запустите Adobe Premiere Elements и выберите «Новый проект». Сразу после этого нажмите и удерживайте клавиши Ctrl + Alt + Shift.
- Закройте другие программы, включая антивирус, брандмауэр и приложения для записи компакт- и DVD-дисков, работающие в фоновом режиме.
- Проверьте, насколько актуальна операционная система. Установите последние версии драйверов для видеокарты, звуковой карты, принтера и других устройств.
- Удалите файлы и программы, добавленные в последнее время. Какое изменение вы внесли в компьютер непосредственно перед появлением проблемы? Вы устанавливали новый принтер, шрифт или другое программное обеспечение?
- Если некоторые функции Adobe Premiere Elements работают неправильно, обратитесь к справке Adobe Premiere Elements.
- Если проблема возникает при открытии или редактировании фотографии, проверьте, относится ли это ко всем фотографиям (с разных камер или из разных источников).

Глава 2. Рабочая среда Adobe Premiere Elements

Рабочая среда Adobe Premiere Elements оптимизирована для организации медиаданных, редактирования и публикации фильмов, а также создания меню для DVD-дисков и дисков Blu-ray Disc. Рабочую среду можно настроить под свои нужды. Adobe Premiere Elements совмещает в себе все, что необходимо для создания единого файла, называемого *файлом проекта*. Ресурсы в файле проекта связаны с их источниками. Поскольку ресурсы являются связанными и не внедрены в файлы проекта, размер файла проекта при добавлении в него активов увеличивается лишь незначительно.

Сведения о рабочей среде


Экран приветствия

При запуске Adobe Premiere Elements по умолчанию открывается экран приветствия программы. У экрана приветствия есть следующие параметры.

Организация Позволяет запустить Elements Organizer.

Новый проект Позволяет создать новый проект.

Открыть проект Позволяет открыть существующий проект.

При нажатии значка  открывается диалоговое окно «Настройки запуска» Adobe Photoshop Elements со следующими параметрами. Указанные здесь настройки определяют поведение запуска Adobe Premiere Elements. Выберите один из параметров и нажмите «ОК»:

- Отображать только экран приветствия
- Всегда запускать Elements Organizer с экраном приветствия
- Всегда запускать Adobe Premiere Elements Editor с экраном приветствия.

Описание рабочей среды

Рабочая среда Adobe Premiere Elements оптимизирована для четырех основных фаз проекта: организация материала (видео, неподвижные изображения и аудио), редактирование материала, создание меню для DVD-дисков и дисков Blu-ray Disc, публикация готового материала. Вы легко можете переключиться с одного задания на другое с помощью клавиш на панели «Задачи». При изменении текущего задания в рабочей среде отображаются соответствующие панели и виды панелей. Рабочую среду можно настроить под свои нужды путем добавления и организации панелей.

Зоны перетаскивания — области рабочей среды, в пределах которых можно перемещать или перетаскивать панели. По мере перетаскивания панели находящиеся под ней зоны перетаскивания очерчиваются контуром. Подсвеченная зона перетаскивания показывает область, которую панель займет в рабочей среде. Перетаскивание панели в зону перетаскивания в любом из углов экрана приводит к ее *фиксации*.

Примечание. Чтобы увидеть названия панелей в рабочей среде, выберите «Окно» > «Показать заголовки фиксации».



Рабочая среда для редактирования

А. Панель «Монитор» Б. Панель «Задачи» В. Панель «Мой проект» (вид «Шкала сцен»)

Дополнительные разделы справки

«Обзор вида «Проект»» на странице 22

«Поиск эффекта» на странице 155

Настройка рабочей среды

Рабочая среда в Adobe Premiere Elements имеет очень много настроек. Панели можно добавлять, изменять их размер, перемещать, скрывать и группировать удобным для вас способом. Все изменения рабочей среды остаются в силе до последующих изменений или восстановления ее исходных настроек. По мере настройки рабочей среды Adobe Premiere Elements ведет журнал изменений. При сохранении проекта последние изменения макета также сохраняются. При следующем открытии этого проекта Adobe Premiere Elements восстанавливает сохраненный макет.

Отображение и скрытие заголовков фиксации

У каждой панели есть заголовок фиксации, содержащий ее название, а иногда и кнопки панели меню. Для перетаскивания панелей в новые расположения перетаскивайте их за заголовки фиксации. Чтобы увеличить объем свободного места на экране, заголовки фиксации можно скрыть, а при необходимости снова отобразить их. По умолчанию, заголовки фиксации скрыты.


❖ Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы отобразить заголовки фиксации, выберите «Окно» > «Показать заголовки фиксации».

- Чтобы скрыть заголовки фиксации, выберите «Окно» > «Скрыть заголовки фиксации».

Примечание. Чтобы получить доступ к командам в меню панели при скрытых заголовках фиксации, нажмите панель правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl).

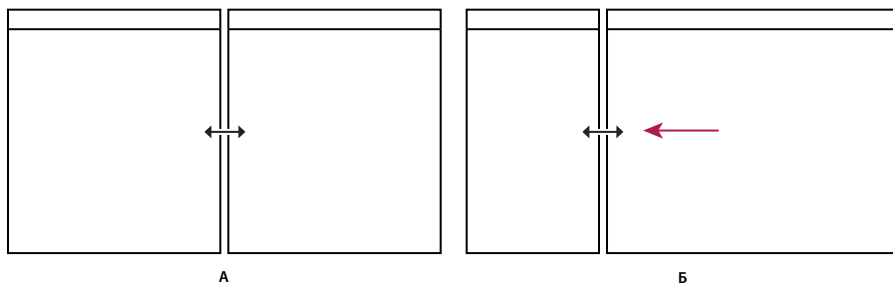
Отображение и скрытие панелей

- Чтобы отобразить панель или сделать ее активной, выберите ее название из меню «Окно» или нажмите ее заголовок фиксации, если он не скрыт.
- Чтобы раскрыть или свернуть зафиксированную панель, нажмите треугольник в ее заголовке фиксации. Раскрывать и сворачивать можно только зафиксированные панели, выровненные по вертикали, имеющие общие правые или левые границы с другими панелями.
- Чтобы закрыть незафиксированную панель, нажмите кнопку «Закрыть»  справа от заголовка фиксации.

Изменение размера панели


При перемещении или изменении размера одной панели остальные панели автоматически подстраиваются под новые параметры.

- ❖ Чтобы изменить размер панели, потяните за ее границу.




Перетаскивайте разделитель между панелями, чтобы изменить их размер.

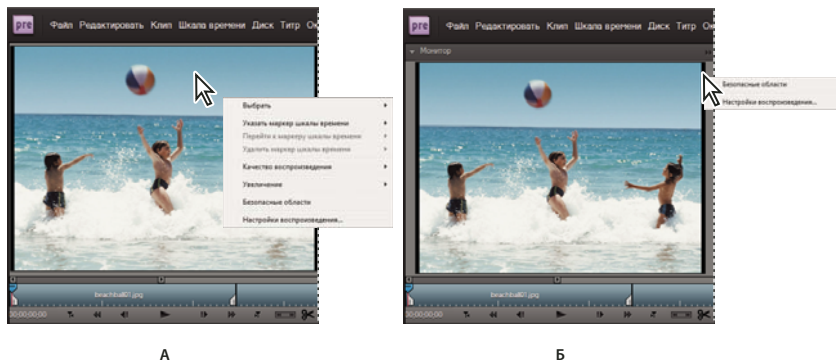
А. Исходные панели с выбранным разделителем Б. Панели с измененным размером

 Если к вашему компьютеру подключен один или несколько мониторов и операционная система поддерживает отображение рабочего стола на нескольких мониторах, вы можете перетаскивать панели на любой из мониторов.

Открытые меню панели

Большинство панелей включают меню с командами, относящимися к определенным панелям.

- Если заголовки фиксации скрыты (по умолчанию), нажмите панель правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl).
- Если заголовки фиксации не скрыты, нажмите кнопку панели меню  в правом верхнем углу панели. (Чтобы увидеть заголовки фиксации и кнопку панели меню, выберите «Окно» > «Показать заголовки фиксации».)



Меню панели

А. Нажмите правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) панель, чтобы отобразить меню панели
Б. Нажмите кнопку меню панели, чтобы отобразить меню панели

Восстановление стандартной рабочей среды

❖ Выберите «Окно» > «Восстановить рабочую среду».

Исследование или удаление предупреждения

Adobe Premiere Elements содержит предупреждения, сообщения об ошибках и прочую информацию, которую можно использовать для устранения неполадок, в частности связанных с подключаемыми модулями и прочими компонентами сторонних разработчиков. Значок предупреждения ⚠, ❌, ℹ на полосе состояния уведомляет о наличии ошибки. Двойное нажатие значка открывает панель «События», а при удалении связанного элемента из панели «События» значок в полосе состояния также удаляется.

1 Выполните одно из следующих действий.

- Дважды нажмите значок предупреждения на полосе состояния.
- Выберите «Окно» > «События».

2 Выполните одно из следующих действий.

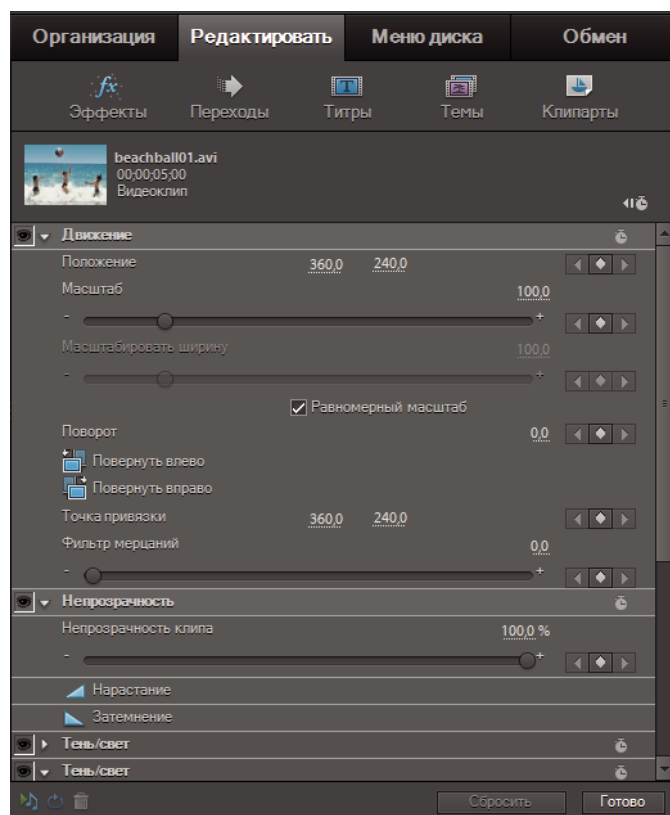
- Чтобы узнать больше об элементе в списке, выделите его и нажмите «Сведения».
- Чтобы очистить список событий, нажмите «Очистить все».

Обзоры панелей

Adobe Premiere Elements включает в себя три основные панели: панель «Задачи», панель «Монитор» и панель «Мой проект» (шкала времени и шкала сцен). Эти три панели используются для выполнения всех базовых задач.

Обзор панели «Задачи»

Панель «Задачи» отображается по умолчанию для всех рабочих сред. Она является центром добавления и организации медиаданных; поиска, применения и корректировки эффектов и переходов; создания меню DVD-дисков и дисков Blu-ray Disc, а также публикации готовых проектов. Эта панель состоит из четырех основных разделов: «Организация», «Редактирование», «Меню диска» и «Обмен». В каждой рабочей среде содержится набор инструментов, необходимых для выполнения поставленных задач.



Рабочая среда «Редактирование» с изображением окна настроек эффекта

Дополнительные разделы справки

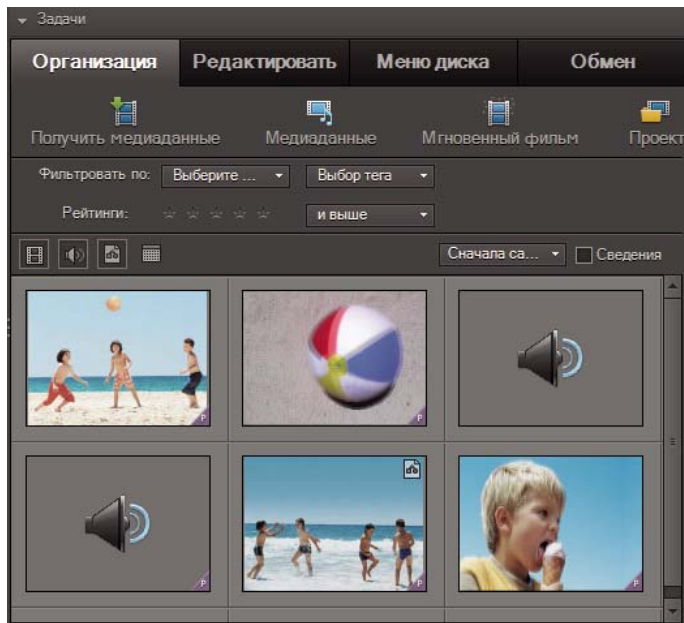
[«Обзор вида «Проект»»](#) на странице 22

[«Добавление файлов в проект»](#) на странице 53

[«Просмотр клипов в Elements Organizer»](#) на странице 74

Организация рабочей среды

Рабочая среда «Организация» отображает миниатюры всех медиаданных (видео, неподвижные изображения и аудио), импортированные в Adobe Photoshop® Elements® или Adobe Premiere Elements. С помощью организатора можно легко получить доступ и разрешить общий доступ к файлам различных программ.



Организация рабочей среды

В рабочей среде «Организация» на панели «Задачи» для выбора доступны следующие параметры.

Получить медиаданные Позволяет добавлять файлы из различных источников, включая видеокамеры, зеркальные видео, веб-камеры, цифровые фотокамеры, WDM-устройства, мобильные телефоны и папки на жестком диске.

Медиаданные Отображает миниатюры всех файлов мультимедиа.

Мгновенный фильм Автоматически и быстро выполняет действия, связанные с отбором клипов и их редактированием, добавляя эффекты на основе темы, а также титры, переходы и аудио. При желании настройки можно изменить.

Проект Отображает сведения для всех файлов мультимедиа.


Дополнительные разделы справки


«Анализ медиаданных» на странице 78


Рабочая среда «Редактирование»

Для упорядочения или редактирования медиаданных нажмите «Редактировать» на панели «Задачи». Рабочая среда «Редактирование» позволяет добавлять в фильмы темы фильмов и шаблоны, а также применять к ним эффекты и переходы, создавать и добавлять титры. При выборе команды «Окно» > «Свойства» или при изменении эффектов или переходов на панели «Задачи» отображается вид «Свойства».

Рабочая среда «Редактирование» предоставляет доступ к следующим элементам.


Эффекты  Показывает эффекты и наборы настроек, которые можно использовать в фильме. Для поиска эффекта можно ввести его имя в поле «Поиск». Чтобы отобразить только определенные типы эффектов, выберите параметр из первого меню: «Видеоэффекты», «Аудиоэффекты» или «Наборы». Выберите категорию из второго меню, например «Корректировать» или «Канал», чтобы отобразить специальные категории (значение по умолчанию — «Показать все»). Чтобы отредактировать эффект после применения, выберите его и нажмите «Редактировать эффекты», чтобы открыть вид «Свойства».


Переходы  Показывает переходы, которые можно использовать в фильме. Для поиска перехода можно ввести его имя в поле «Поиск». Чтобы отобразить только определенные типы переходов, выберите параметр из первого меню: «Переходы видео» или «Переходы аудио». Выберите категорию из второго меню, например «Трехмерное движение» или «Скольжение», чтобы отобразить специальные категории (значение по умолчанию — «Показать все»). Чтобы отредактировать переход после применения, выберите его, и нажмите «Редактировать переходы», чтобы открыть вид «Свойства».

Текст заголовков  Показывает предварительно отформатированные титры, которые можно использовать в фильме. Чтобы увидеть титры только определенных типов, выполните следующие действия.

- Выберите параметр из первого меню, например «Развлечения», «Общее» и «День рождения».
- Чтобы еще больше сузить набор доступных вариантов, выберите из второго меню определенную тему, например «Блюзовые ноты» или «Пикник божьей коровки».

По умолчанию используется параметр «Показать все».

Темы  Позволяет просматривать темы. Отображает темы мгновенных фильмов, способных значительно улучшить вид фильма. Темы позволяют создавать профессиональные на вид фильмы. Они автоматически редактируют ваши клипы и применяют к ним эффекты, переходы, наложения, титры и строки с благодарностью, видео, звуковые эффекты и многое другое. Вы можете применить все параметры в теме, или выбрать только необходимые.

Графический элемент  Отображает графический элемент, который может использоваться в видеофайлах.

Рабочая среда «Меню диска»

Для добавления меню в фильм для записи на DVD-диск, публикации в Интернете или записи на диск Blu-ray Disc нажмите на панели «Задачи» кнопку «Меню диска». Эта рабочая среда позволяет получить доступ к вашим медиаданным и шаблонам меню.

***Примечание.** При нажатии «Меню диска» на панели «Задачи» панель «Монитор» заменяется видом «Макет диска». Чтобы настроить меню на свой вкус, перетаскивайте шаблоны и медиаданные с помощью вида «Макет диска».*

В рабочей среде «Меню диска» можно предварительно просмотреть и выбрать уже отформатированный шаблон и применить его к меню. Чтобы отобразить только определенные типы шаблонов, выберите параметр из первого меню: «Развлечения», «Общее» и «День рождения» и так далее. Чтобы набор доступных вариантов, выберите определенную тему.

Рабочая среда «Обмен»

Для записи фильма на диск (публикации, просмотра на мобильном телефоне, компьютере, записи на видеопленку или другой носитель) нажмите «Обмен» на панели «Задачи». Это рабочая среда содержит все инструменты, необходимые для сохранения файла для его совместного использования с другими пользователями.

Обзор панели «Монитор»

Панель «Монитор» используется для выполнения многих задач в Adobe Premiere Elements. Например, можно предварительно просматривать файлы и фильмы, обрезать и разделять клипы, применять эффекты, создавать титры и позиционировать изображения и текст, ориентируясь на безопасные зоны, а также многие другие задачи.

Панель «Монитор» доступна в каждой рабочей среде. На время работы с меню панель «Монитор» переключается на панель «Макет диска», благодаря которой можно легко перетаскивать изображения и макеты меню. На время работы с титрами на панели «Монитор» отображаются текстовые инструменты, позволяющие с легкостью создавать и редактировать текст.



Панель «Монитор»

Обзор шкалы времени и шкалы сцен

Шкала времени и шкала сцен позволяют собирать медиаданные в желаемом порядке и редактировать клипы. Панель «Монитор» используется для предварительного просмотра клипов, подготовленных на шкале времени или шкале сцен.

Шкала сцен позволяет быстро упорядочить медиаданные, добавить титры, переходы и эффекты. Временная шкала позволяет обрезать медиаданные, создавать слои медиаданных и синхронизировать их. Вы можете в любое время переключиться с одной панели на другую.

***Примечание.** Если выбран режим отображения заголовков панелей («Окно» > «Показать заголовки фиксации»), эта панель будет называться «Мой проект». Временная шкала и шкала сцен — два разных вида этой панели.*

Обзор панели «Информация»

Панель «Информация» («Окно» > «Информация») содержит информацию о выбранном элементе в виде «Проект» панели «Задачи» или на шкале времени или шкале сцен. При выборе клипа на панели «Информация» отображается время его воспроизведения, точка входа и точка выхода, а также расположение курсора. Отображаемая информация зависит от ряда факторов, например от типа медиаданных и текущей панели. Например, панель «Информация» отображает различные наборы данных для пустого места на шкале времени, прямоугольника на панели «Титры» и клипа на панели «Задачи».

На панели «Информация» запись «Видео» выводит информацию о частоте кадров, размере кадра, размерах и попиксельной пропорции; запись «Аудио» выводит информацию о частоте дискретизации, глубине в битах и каналах.

Глава 3. Проекты

В Adobe Premiere Elements есть все, что нужно для создания фильма: видео, аудио, неподвижные изображения, эффекты, переходы и титры, которые можно скомбинировать в едином файле — *файле проекта*.

Проекты

Adobe Premiere Elements создает отдельный файл для каждого нового проекта. По умолчанию в наборе настроек проекта используются телевизионный стандарт (NTSC или PAL), выбранный при установке программы.

В файле проекта сохраняются только файлы заголовков и ссылки на исходные файлы, которые были записаны или импортированы. Это позволяет сохранить небольшой размер файла проекта. Поскольку сохраняются только ссылки на исходные файлы, старайтесь не перемещать, не переименовывать и не удалять исходные файлы, в противном случае Adobe Premiere Elements может их не найти.

Можно создать проект с нуля, добавляя, упорядочивая и редактируя медиаданные, а затем добавив переходы, эффекты и титры, а можно создать мгновенный фильм. Выбрав мгновенный фильм, вы шаг за шагом пройдете весь процесс создания: добавление медиаданных в рабочей среде «Организация», выбор темы для фильма и настройка ее параметров, в том числе текста титров, а также выбор фонового аудио. Затем Adobe Premiere Elements анализирует и упорядочивает ваш ролик на шкале времени, добавляет переходы, титры и аудио и располагает материал на шкале сцен, чтобы вы могли просмотреть и сохранить фильм в нужном формате.

Дополнительные разделы справки

[«Описание рабочей среды»](#) на странице 9

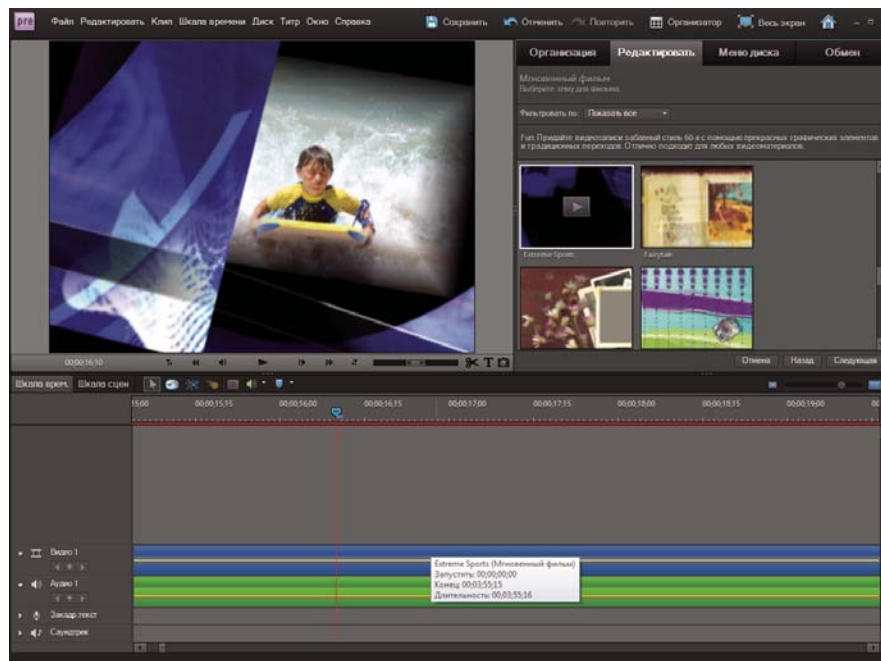
[«Создание проекта «Мгновенный фильм»](#)» на странице 17

Создание проекта «Мгновенный фильм»

Мгновенные фильмы и темы

С помощью мгновенного фильма можно быстро создать профессиональный фильм с титрами, саундтреками, эффектами и переходами. В этом поможет быстрый и простой пошаговый процесс. При создании мгновенного фильма Adobe Premiere Elements анализирует ваши клипы (если они еще не были проанализированы), а затем применяет необходимые смарт-теги, редактирует клипы и применяет выбранную вами тему. Можно персонализировать тему с помощью собственных титров, музыки или эффектов.

Функция анализа включена по умолчанию. Если ее отключить, смарт-теги не будут использоваться.



Создание мгновенного фильма

Темы позволяют создавать фильмы с определенным оформлением. Например, тема «Свадебные голуби» добавляет изящное введение и заключение с наложением белых голубей и свадебной музыкой на фоне. Тема «Комиксы» привносит настроение детского праздника за счет стильных эффектов наподобие тиснения цвета, наложений «картинка в картинке» и крупных художественных шрифтов в титрах. В каждой теме используется собственный способ редактирования для выделения, обрезки и упорядочения клипов.

Стандартная длительность темы составляет приблизительно 4—6 минут. Мгновенные фильмы можно применять ко всем клипам в фильме или к группе клипов за счет добавления в начало или в конец DVD-диска видеомонтажа или специальных функций.

На выбор предлагается широкий ассортимент тем. Можно применить все свойства темы или лишь некоторые из них. Точно так же можно добавить тему к целой последовательности или к одному клипу на шкале сцен или шкале времени.


Дополнительные разделы справки

«[Анализ медиаданных](#)» на странице 78

Создание мгновенного фильма


Мгновенный фильм можно создать в рабочей среде «Организация».

Создание мгновенного фильма в рабочей среде «Организация»

- 1 Если ПО Adobe Premiere Elements уже запущено, нажмите «Мгновенный фильм» на вкладке «Организация» .

Adobe Premiere Elements откроется в режиме мгновенного фильма в рабочей среде «Организация».

Проекты

- 2 Следуйте подсказкам в левом углу рабочей среды «Организация». С их помощью вы выполните все необходимые шаги для создания мгновенного фильма.
 - a Выделите клипы, которые необходимо включить в фильм. Нажмите «Далее».
 - b Выберите тему для своего фильма. Наведите курсор на миниатюру темы, чтобы прочесть описание. Для предварительного просмотра темы нажмите кнопку «Воспроизвести» . Нажмите «Далее».

***Примечание.** Если выбрать тему или навести указатель мыши на предварительный просмотр, отобразится описание темы.*


- c Задайте свойства для своей темы. Нажмите «Применить».

***Примечание.** Максимальная длительность мгновенного фильма — 15 минут.*

Создать мгновенный фильм можно также в Elements Organizer.

Применение темы к существующему проекту

Если вы уже создали проект и хотите применить тему к целому проекту или его части, нажмите кнопку «Темы» на панели «Редактирование».

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - Если требуется применить тему ко всему проекту, не выделяйте клипы.
 - Если требуется применить тему только к части проекта, выделите клипы, к которым ее требуется применить.
 - 2 На панели «Задачи» щелкните «Редактировать», затем «Темы».
- Откроется вид «Темы». Для предварительного просмотра темы наведите курсор на ее миниатюру и нажмите кнопку «Воспроизвести» .
- 3 Выберите тему и нажмите «Далее».
 - 4 В виде «Темы» укажите необходимые свойства и нажмите «Применить».

Свойства темы

При добавлении темы к проекту можно указать, какие свойства вы хотите использовать, и каким образом. Выберите тему и щелкните «Далее» на панели «Задачи», чтобы перейти к свойствам темы.

Параметры по умолчанию изменяются в зависимости от темы и способа доступа к ней. Например, если вы перешли к темам, нажав кнопку «Мгновенный фильм», параметр «Автоанализатор» будет включен по умолчанию. Если же вы добавили тему с помощью кнопки «Темы», он не будет включен.

По желанию можно задать любой из следующих параметров тем.

Открывающие и закрывающие титры Открывающие и закрывающие титры могут занимать несколько строк, однако рекомендуется ограничивать открывающие титры одной строкой.

Мгновенный фильм Указывает, требуется ли автоматическое редактирование (автоматическая обрезка клипов и их добавление в проект на основании смарт-тегов), а также требуется ли анализировать клипы и применять к ним смарт-теги.

Применить к Указывает, следует ли применить тему ко всему проекту или к только к клипам, выделенным на шкале времени. (Этот параметр недоступен, если мгновенный фильм был создан нажатием кнопки «Мгновенный фильм» в рабочей среде «Организация».)

Музыка Определяет фоновую музыку. Можно выбрать стандартную музыку темы, собственную музыку (найти файл можно с помощью кнопки «Обзор») или не использовать музыку вовсе. Можно выбрать

несколько музыкальных клипов (здесь или в рабочей среде «Организация» при исходном выборе ресурсов). Они будут воспроизводиться в указанном порядке. С помощью ползунка «Музыка/звуковой эффект» можно установить громкость саундтреков и аудиоэффектов относительно собственного звука клипов.

Синхронизация мгновенного фильма осуществляется на основании тактов, поэтому при выборе другой песни результаты могут значительно измениться. Кроме того, изменение песни изменяет длительность фильма так, чтобы она соответствовала длительности новой песни.

Скорость и интенсивность Позволяет контролировать скорость фрагментов и интенсивность применения эффектов. Щелкните треугольник рядом с параметром «Скорость и интенсивность» и с помощью ползунка выберите желаемую скорость и интенсивность эффектов.

Длительность Длительность готового фильма. Параметр «Сравнить музыку» адаптирует длительность фильма к времени звучания музыки темы. Параметр «Укажите длительность» позволяет задать точную длительность в часах, минутах и секундах. Выбор команды «Использовать все клипы» означает, что в фильм будут включены все клипы, а его длительность будет зависеть от их общей длительности.

***Примечание.** Если длительность фильма превышает время звучания музыки темы, музыка будет повторяться. Если же длительность музыки темы превышает указанную длительность фильма, то музыка стихнет в конце последнего клипа.*

Последовательность Принцип помещения клипов на шкалу времени: согласно метке даты и времени или согласно правилам редактирования темы.

Содержимое темы Определяет, какие параметры темы следует включить в конечный фильм. Для выбора параметров установите напротив них флажки. Если в некоторых из ваших клипов есть эффекты, можно сохранить их или удалить и применить вместо них эффекты темы.

Предварительный просмотр рендеринга Если этот параметр включен, мгновенный фильм обрабатывается после создания и помещения на шкалу времени. Рендеринг позволяет добиться оптимальной частоты кадров при воспроизведении.

Редактирование мгновенного фильма

При создании мгновенного фильма Adobe Premiere Elements объединяет все клипы в один. Для редактирования или замены отдельных клипов можно разбить единый клип на исходные. После того как вы разобьете мгновенный фильм, можно воспользоваться командой «Заменить клип» для оперативного замещения одного клипа другим или применения и изменения его эффектов. При этом не обрезать и редактировать новый клип так, чтобы он поместился в отведенный ему отрезок, не требуется.

Так как при создании мгновенных фильмов важную роль играет такт музыкальных клипов, при замене аудиоклипа синхронизация с видео может быть нарушена.

Разбиение мгновенного фильма

- ❖ Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) на шкале времени или шкале сцен и выберите «Разбить мгновенный фильм».

Замена клипа в мгновенном фильме

- 1 В рабочей среде «Организация» или в виде «Проект» выберите клип, который требуется использовать.
- 2 На шкале времени щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) клип, который требуется заменить, и выберите «Заменить клип из» > «Медиаданные» или «Проект».

Если новый клип длиннее, он будет обрезан с конца до длительности исходного клипа.

Если новый клип короче, отобразится сообщение с предложением либо отменить замену, либо использовать пустые кадры для заполнения возникшего зазора.

Создание нового проекта

Создание нового проекта

В начале работы над проектом можно просмотреть набор настроек по умолчанию, нажав кнопку «Изменить настройки».

Убедитесь, что набор настроек соответствует характеристикам ваших исходных медиаданных. Если у первого фрагмента ролика, добавленного на шкалу времени, свойства (размеры, частота кадров, пропорции в пикселях, порядок полей) отличаются от набора настроек, появится сообщение: *«Формат добавляемых клипов не соответствует настройкам проекта. Используйте набор настроек проекта, соответствующий формату клипов. Изменить настройки проекта соответственно клипам?»*.

Нажмите «Да», чтобы разрешить Premiere Elements изменить настройки проекта в соответствии с клипом. Для того чтобы сохранить параметры проекта, нажмите «Нет».

- Сообщение появляется, только если шкала времени пуста, когда фрагмент ролика перетаскивается на шкалу времени, шкалу сцен или на панель «Монитор».
- Сообщение **не** отображается при перетаскивании на шкалу времени, шкалу сцен или панель «Монитор» изображений или аудиоклипов.
- Сообщение **не** отображается, если на пустую шкалу времени, шкалу сцен или на панель «Монитор» перетаскивается сразу несколько клипов с разными свойствами.

По умолчанию в папке сохраненных проектов также хранятся предварительные просмотры после рендеринга, подтвержденное аудио и захваченное аудио и видео. Эти файлы велики по размеру, поэтому сохраняйте их на самый большой и самый быстрый жесткий диск. Чтобы сохранить эти файлы отдельно от проектов, выберите «Редактирование» > «Установки» > «Рабочие диски» / Adobe Premiere Elements 9 > «Установки» > «Рабочие диски».

1 Выполните одно из следующих действий.

- На экране приветствия нажмите «Новый проект».
 - Если запущено ПО Adobe Premiere Elements, выберите «Файл» > «Создать» > «Проект».
- 2 (Необязательно) Можно нажать кнопку «Изменить настройки», выбрать другой набор настроек и нажать кнопку «ОК».
- 3 В диалоговом окне «Новый проект» укажите название и расположение проекта и нажмите кнопку «ОК».

Дополнительные разделы справки

[«Сведения о настройках и наборах настроек проекта»](#) на странице 31

[«Создание или изменение наборов настроек проекта»](#) на странице 32

[«Рабочие диски»](#) на странице 37

Открытие проекта

Нельзя открыть более одного проекта одновременно. Для того чтобы существующий проект можно было открыть в Adobe Premiere Elements, он должен иметь расширение (.prel), а исходные файлы должны быть доступны на этом же компьютере.

❖ Выполните одно из следующих действий.

- На экране приветствия нажмите «Открыть проект» и выберите название проекта. (Если проект не указан, нажмите «Открыть», выберите файл проекта и снова нажмите «Открыть».)
- Если запущено ПО Adobe Premiere Elements, выберите «Файл» > «Открыть проект» или «Открыть последний проект» и нажмите «Открыть».
- В Windows® дважды щелкните по имени файла проекта.

***Примечание.** Adobe Premiere Elements может открывать проекты, созданные в более ранних версиях программы, но в более ранних версиях нельзя открывать проекты, созданные в более поздних. Если у вас установлено более одной версии Adobe Premiere Elements, то файл проекта лучше открывать прямо в программе. Можно также щелкнуть правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) на имени файла и выбрать приложение из меню.*

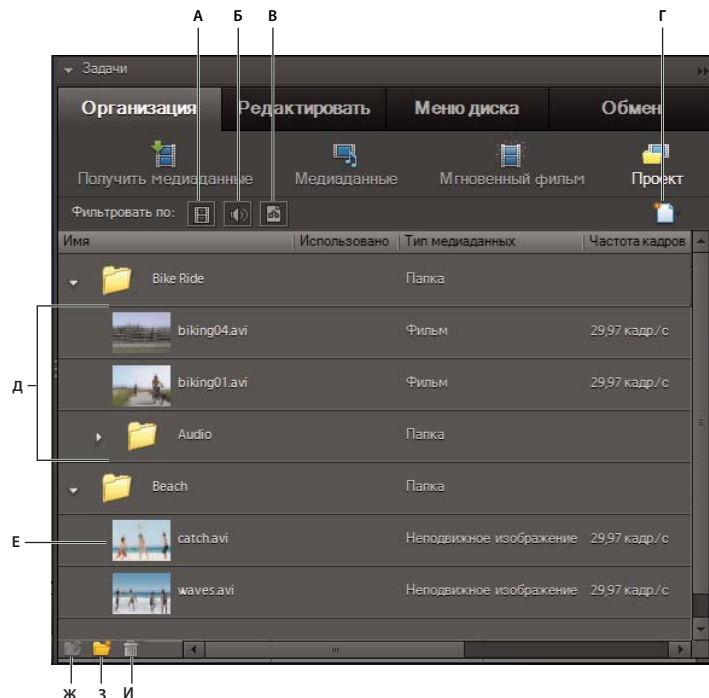
Дополнительные разделы справки

[«Открытие проекта, сохраненного автоматически»](#) на странице 37

Просмотр файлов проекта

Обзор вида «Проект»

В виде «Проект» можно просматривать исходный материал проектов. Для доступа к виду «Проект» выберите «Организация» > «Проект».

Проекты

Вид «Проект»

А. Показать видео Б. Показать аудио В. Показать неподвижные изображения Г. Новый элемент Д. Папки Е. Миниатюры клипов Ж. Родительская папка З. Новая папка И. Удалить

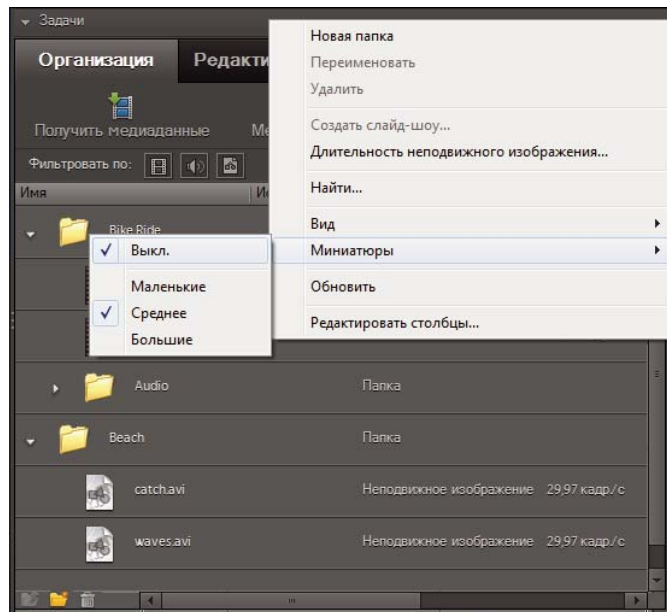
Дополнительные разделы справки

«[Настройка свойств просмотра в виде списка](#)» на странице 28

«[Обрезка в окне «Предварительный просмотр»](#)» на странице 128

Отображение и упорядочение медиаданных

В окне «Проект» можно отобразить элементы в виде списка. При просмотре в виде списка на экране помещается больше элементов и их удобно сортировать по разным свойствам, таким как тип медиаданных и длительность.

Проекты

A

Параметры отображения вида «Проект». Перетащите полосу прокрутки (A), чтобы отобразить и другие заголовки столбцов.

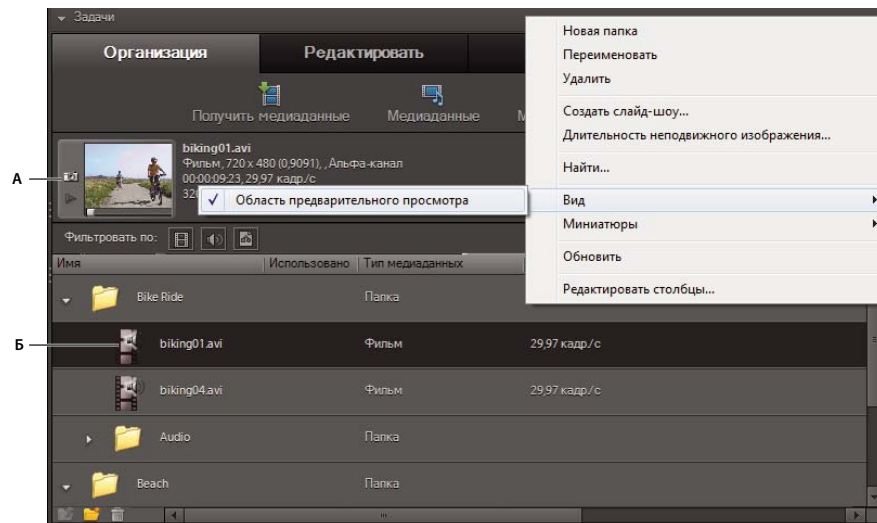
- Для сортировки элементов при просмотре в виде списка щелкните по заголовку столбца, по которому требуется их отсортировать. (Например, щелкните «Тип медиаданных», чтобы сортировать элементы по типу.) Если развернуты папки, элементы сортируются от верхнего к нижнему уровню, согласно иерархии. Для сортировки в обратном порядке еще раз щелкните по заголовку столбца.
- Для того чтобы отобразить остальные заголовки столбцов в виде списка, перетащите правую границу панели «Задачи» вправо, чтобы растянуть ее. Можно также перетащить вправо полосу прокрутки внизу панели.

Изменение отображения миниатюр

- ❖ Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) в виде «Проект» и выберите один из следующих вариантов.

Примечание. Для доступа к виду «Проект» выберите «Организация» > «Проект».

- «Миниатюры» > [нужная команда] для скрытия или установки размера миниатюр.
- «Вид» > «Область предварительного просмотра» для скрытия или отображения окна просмотра миниатюр и информации о клипах.

Проекты

Область предварительного просмотра и миниатюры в виде «Проект»

А. Область предварительного просмотра Б. Миниатюра клипа

Установка кадра клипа в качестве кадр афиши

В области предварительного просмотра в виде «Проект» можно заменить стандартные миниатюры клипов (первые кадры), выбрав любой другой кадр в качестве *кадра афиши*. Кадр афиши бывает полезен, если первый кадр клипа не передает его содержания.

- 1 Для доступа к виду «Проект» выберите «Организация» > «Проект».
- 2 Выделите клип в виде «Проект». Если область предварительного просмотра скрыта, щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) в виде «Проект» и выберите «Вид > «Область предварительного просмотра».
- 3 В области предварительного просмотра нажмите «Воспроизвести» ► или перетащите ползунок воспроизведения в нужный кадр.
- 4 Нажмите «Кадр афиши»


Организация клипов в папках

В вид «Проект» можно добавить папки для удобства организации компонентов проекта таким же образом, как это делается в проводнике Windows. В папках могут содержаться медиаданные или другие папки. С помощью папок можно упорядочивать разные типы медиаданных, в том числе захваченные DV, неподвижные изображения Adobe Photoshop Elements и аудиофайлы.


❖ В виде «Проект» выполните любое из следующих действий.

Примечание. Для доступа к виду «Проект» выберите «Организация» > «Проект».

- Для того чтобы добавить папку, нажмите кнопку «Новая папка» внизу вида «Проект». Если нажать эту кнопку несколько раз, каждая новая папка будет помещаться в предыдущую.
- Для того чтобы переместить элемент в папку, перетащите его на значок папки. Одни папки можно помещать внутри других.
- Для того чтобы отобразить содержимое папки, дважды щелкните по ней. Можно также щелкнуть по треугольнику рядом со значком папки, чтобы развернуть ее.


- Для того чтобы перейти от дочерней папки к родительской, нажмите кнопку «Родительская папка»  внизу вида «Проект». Нажмите и удерживайте эту кнопку, чтобы вывести список всех родительских папок текущей папки. Для того чтобы перейти к папке, выделите ее и отпустите кнопку мыши.

Воспроизведение клипа в виде «Проект»

- 1 Для доступа к виду «Проект» выберите «Организация» > «Проект».
- 2 Если область предварительного просмотра не отображается, щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) в виде «Проект» и выберите «Вид > «Область предварительного просмотра».
- 3 Выделите клип в виде «Проект».
- 4 Нажмите кнопку «Воспроизвести»  в области предварительного просмотра. Кнопка воспроизведения превратится в кнопку «Остановить». (Воспроизведение клипа на панели «Задачи» никак не влияет на клипы на панели «Монитор», шкале времени или шкале сцен.)


Переименование исходного файла в проекте

- Для того чтобы переименовать клип, выберите «Клип» > «Переименовать», введите новое имя и нажмите Enter. (Изменение относится только к экземплярам в проекте. Имя исходного файла в рабочей среде «Организация» и в Windows остается прежним.)
- Для того чтобы переименовать исходный файл, закройте Adobe Premiere Elements и переименуйте файл в Windows. При следующем открытии проекта в Adobe Premiere Elements потребуются указать расположение файла.

 Также можно выделить файл, щелкнуть по его имени, переименовать и нажать Enter.

Поиск элемента в проекте

- 1 Выберите «Редактировать» > «Найти оригинал».
- 2 Укажите критерии поиска согласно столбцам в виде списка.
- 3 Нажмите «Найти».

 Для того чтобы найти элемент на жестком диске, выделите клип, выберите «Файл» > «Получить свойства для» > «Выделенная область». В верхней части панели «Свойства» отобразится путь к файлу.

Поиск недостающих файлов проекта

Adobe Premiere Elements не хранит в проекте оригинальные исходные файлы. Вместо этого используются ссылки на имена файлов и их расположения, создаваемые при импорте. Если позднее файлы в Windows будут удалены, перемещены или переименованы, при следующем открытии проекта появится диалоговое окно «Где находится файл [имя файла]?».

В дополнение к исходным файлам в проекте хранятся ссылки на *файлы предварительного просмотра*. Файлы предварительного просмотра позволяют просматривать эффекты в режиме реального времени без выполнения рендеринга, который может занять несколько часов. Файлы предварительного просмотра можно создавать так часто, как требуется.

Примечание. Когда будет готов финальный фильм, можно удалить исходные файлы, если их не планируется использовать повторно. Однако, если вы предполагаете, что в будущем может потребоваться редактировать проект, то прежде чем удалять исходные файлы, архивируйте проект с помощью Архиватора проекта.

❖ В диалоговом окне «Где находится файл [имя файла]?» выберите один из следующих вариантов.

Показать только точные совпадения имен Отображаются только файлы, имена которых точно совпадают с именем недостающего файла. Если файл был переименован, снимите этот флажок.

Выбрать Недостающий файл заменяется выбранным исходным или запасным файлом.

Найти Вызывается функция поиска Windows XP.

Пропустить предварительные просмотры Если недостающими являются только файлы предварительного просмотра, диалоговое окно не будет выводиться.

Пропустить Недостающий файл заменяется автономным файлом — пустым заполнителем для связанных клипов в виде «Проект» на панели «Задачи», на шкале времени и на шкале сцен.

Пропустить все Все недостающие клипы заменяются автономными файлами, ваше подтверждение не запрашивается.

Дополнительные разделы справки

«[Архивированные проекты](#)» на странице 306

«[Предварительный просмотр фильмов](#)» на странице 111

«[Устранение неполадок](#)» на странице 309

Удаление клипа

Так как Adobe Premiere Elements не хранит в проекте сами файлы мультимедиа, при удалении клипа из проекта все его экземпляры удаляются и из фильма. Однако Adobe Premiere Elements не удаляет исходный файл клипа из Windows. Для экономии места на диске удалите исходные файлы.

- Для того чтобы удалить файл мультимедиа из проекта, выберите его в виде «Проект» и нажмите клавишу Delete.

Примечание. Для доступа к виду «Проект» выберите «Организация» > «Проект».

- Для того чтобы удалить файл мультимедиа из рабочей среды «Организация», щелкните по нему правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) и выберите «Удалить». Можно также выделить файл и нажать клавишу Delete. Файл будет удален из Elements Organizer, но останется на жестком диске.
- Для того чтобы удалить файл мультимедиа из проекта и с жесткого диска, выделите его в виде «Проект» и нажмите Delete. Затем нажмите кнопку «ОК» в диалоговом окне «Удалить».



Неиспользуемые в проекте элементы можно определить по отметкам столбцов «Использование аудио» и «Использование видео» в виде списка. Для отображения этих столбцов прокрутите вправо.

Дополнительные разделы справки

«[Управление клипами с помощью организатора](#)» на странице 74

«[Создание специальных клипов](#)» на странице 64

[«Работа с автономными файлами»](#) на странице 67

[«Работа с пропорциями и параметрами поля»](#) на странице 67

Просмотр свойств клипа

См. обзор основных свойств клипа

- 1 Выберите «Организация» > «Проект» и разверните панель или прокрутите по горизонтали, чтобы увидеть все столбцы. Некоторые столбцы могут быть скрыты.
- 2 Для подробного просмотра щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) в виде «Проект» > «Область предварительного просмотра» и выберите клип.

Примечание. Для доступа к виду «Проект» выберите «Организация» > «Проект».

Дополнительные разделы справки

[«Настройка свойств просмотра в виде списка»](#) на странице 28

Просмотр полной информации о файле

Инструменты Adobe Premiere Elements позволяют оценивать файлы любого поддерживаемого формата, сохраненные в проекте или вне его. Например, можно определить, подходит ли скорость передачи данных экспортированного клипа для распространения через Интернет. Свойства видеофайлов — это размер файла, количество видео- и аудиодорожек, длительность, средняя частота кадров, частота дискретизации аудио, частота дискретизации видео, настройки сжатия, информация об отброшенных кадрах в клипах и т. д.

С помощью функции «Получить свойства» можно проверить отброшенные кадры в захваченном клипе. С помощью диаграмм «Анализ скорости передачи данных» можно оценить, соответствует ли выходная скорость передачи данных требованиям носителя. На диаграммах отображается частота кадров при рендеринге, разница между ключевыми кадрами сжатия и промежуточными кадрами (которые находятся между ключевыми), а также скорость передачи данных каждого кадра.

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
- Если клип находится в виде «Проект», щелкните по нему правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) и выберите «Свойства».
- Если клип находится на шкале времени, выберите его и нажмите «Файл» > «Получить свойства для» > «Выделение».
- Если клипа нет в проекте, выберите «Файл» > «Получить свойства для» > «Файл», найдите клип, который требуется проанализировать, и нажмите «Открыть».

Настройка свойств просмотра в виде списка

Можно настроить просмотр в виде списка так, чтобы отображалась только нужная вам информация. Можно переименовывать столбцы, добавлять собственные, менять их местами и изменять их ширину.

Дополнительные разделы справки

«Переименование исходного файла в проекте» на странице 26

«Обзор вида «Проект»» на странице 22

«Проверка настроек проекта» на странице 32

Свойства, отображаемые при просмотре в виде списка

Имя отображается по умолчанию — это имя файла клипа на диске. Это свойство нельзя удалить в диалоговом окне «Редактирование столбцов». Можно изменять только названия клипов в проекте.

- 1 Для доступа к виду «Проект» выберите «Организация» > «Проект».
- 2 Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) в виде «Проект» и выберите «Редактировать столбцы».
- 3 Выберите из следующих свойств те, которые требуется отображать в виде «Проект», и нажмите кнопку «ОК».

Использовано Если клип используется в проекте, отображается флажок.

Тип медиаданных Например, фильм или неподвижное изображение.

Частота кадров Частота кадров в клипе, например, 29,97 кадров/с.

Начало медиаданных Временной код начала захвата.

Конец медиаданных Временной код окончания захвата.

Длительность медиаданных Длительность захваченных медиаданных на диске, выраженная в формате отображения, который задан в разделе «Общие» диалогового окна «Настройки проекта».

Примечание. В Adobe Premiere Elements учитывается длительность всех кадров между точками входа и выхода. Например, если точка входа и точка выхода установлены на один и тот же кадр, длительность составляет 1 кадр.

Видео — точка входа Временной код точки входа, заданной на панели «Монитор», шкале времени или шкале сцен.

Точка видеовыхода Временной код точки выхода, заданной на панели «Монитор», шкале времени или шкале сцен.

Длительность видео Длительность клипа, заданная точками входа и выхода. Учитываются все корректировки, выполненные в Adobe Premiere Elements, например изменение скорости клипа.

Точка входа аудио Временной код точки входа, заданной на панели «Монитор», шкале времени или шкале сцен.

Точка аудиовыхода Временной код точки выхода, заданной на панели «Монитор», шкале времени или шкале сцен.

Длительность аудиозаписи Длительность аудио, заданная точками входа и выхода. Учитываются все корректировки, выполненные в Adobe Premiere Elements, например изменение скорости клипа.

Данные видео Размер кадра и пропорции клипа, а также информация о наличии альфа-канала.

Данные звука Спецификации аудио в клипе.

Использование видео Сколько раз видеокomпонент клипа используется в фильме.

Использование аудио Сколько раз аудиокomпонент клипа используется в фильме.

Имя пленки Имя пленки, на которую был захвачен клип. (Введите имя при необходимости.)

Описание Описание клипа. (Введите описание при необходимости.)

Записать примечание Текст, введенный с помощью функции «Записать примечание» во время записи клипа на панели «Захват».

Путь файла медиаданных Расположение файла.

Настройки захвата Указывается, был ли файл захвачен в текущем проекте.

Состояние Автономный или онлайн-клип. Если клип автономный, указывается причина.

Свойства автономного режима Указывается, есть ли у Adobe Premiere Elements доступ к исходному файлу. Если исходный файл не доступен (автономен), можно задать новую ссылку, повторно создать или удалить элемент из вида «Проект».

Сцена Текст, введенный с помощью функции «Сцена» на панели «Захват» во время записи клипа с помощью Adobe Premiere Elements.

Кадр/Дубль Текст, введенный с помощью функции «Кадр/Дубль» на панели «Захват» во время записи клипа с помощью Adobe Premiere Elements.

Клиент Поле для добавления имени клиента и других сведений.


Хорошее Указываются клипы предпочтительного качества.

Изменение столбцов при просмотре в виде списка

В виде списка удобно оценивать, искать и упорядочивать клипы согласно их свойствам.

1 Для доступа к виду «Проект» выберите «Организация» > «Проект».

2 Выполните одно из следующих действий.

- Для того чтобы изменить ширину столбца, поместите указатель на разделительную линию между заголовками столбцов, пока не появится значок «Изменить ширину столбца» . Перетащите его в нужную сторону.
- Для того чтобы создать столбец, щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl), выберите «Редактировать столбцы» > «Добавить» и укажите имя. Появится новый столбец. Введите имя и выберите тип столбца, затем нажмите кнопку «ОК». В текстовые столбцы можно вводить любой текст. Логические столбцы содержат только поля для флажков.
- Для того чтобы отобразить столбец, щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) и выберите «Редактировать столбцы», затем установите флажок напротив названия столбца, который требуется отображать.
- Для сортировки элементов в столбце по возрастанию или убыванию щелкните его заголовок.
- Для того чтобы изменить порядок столбцов, щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) и выберите «Редактировать столбцы», затем выберите нужный столбец и нажмите «Переместить вверх» или «Переместить вниз».

Примечание. Если вам не удастся найти или изменить атрибуты столбца в диалоговом окне «Редактирование столбцов», значит, атрибуты заблокированы Adobe Premiere Elements и их нельзя менять. Например, можно переименовывать собственные столбцы, но переименовывать стандартные столбцы Adobe Premiere Elements нельзя.

Просмотр сведений о свойствах эффектов

- 1 Выделите клип на шкале времени или шкале сцен.
- 2 На панели «Задачи» щелкните «Редактировать» и нажмите кнопку «Эффекты».
- 3 В нижней части панели «Эффекты» нажмите «Редактировать эффекты» и разверните нужный эффект. Отобразятся все сведения о нем.

Настройки и наборы настроек проекта

Сведения о настройках и наборах настроек проекта

Настройки проекта определяют формат аудио и видео (например, DV, HDV или AVCHD, с жесткого диска или с флэш-памяти видеокамеры, стандартный или широкоэкранный формат). Также для проекта задается частота кадров, пропорции, частота дискретизации аудио, приоритет верхнего или нижнего поля и глубина в битах.

При создании нового проекта Adobe Premiere Elements применяет к нему набор настроек проекта. Набор настроек проекта — это набор предварительно заданных настроек проекта. В большинстве случаев можно использовать набор настроек проекта по умолчанию: материал DV с пропорциями 4:3 для телевизионного стандарта, выбранного вами при установке Adobe Premiere Elements. NTSC (Национальный комитет по телевизионным стандартам США) — это телевизионный стандарт, используемый в Северной и Южной Америке, странах Карибского бассейна, Японии, Южной Корее и Тайване. PAL (поэтапно-переменная линия) используется в Европе, России, Африке, на Ближнем Востоке, в Индии, Австралии, Новой Зеландии, в Океании, Китае и других регионах Азии.

Настройки нельзя менять после создания проекта, поэтому уточняйте формат исходного материала до выбора набора настроек. В зависимости от исходного материала может потребоваться изменение набора настроек или создание нового. Например, если исходный материал имеет широкоэкранный формат, то перед началом работы над проектом выберите «Широкий экран», а если HDV, выберите наборы настроек для HDV. Если набор настроек проекта не соответствует исходным файлам, это может привести к нежелательным результатам.



Если планируется, что экспортируемый готовый материал будет более низкого качества (например, потоковое видео), следует менять не настройки проекта, а настройки экспорта.

Набор настроек динамических последовательностей

При добавлении клипа, свойства которого (размеры, частота кадров, пропорции, порядок полей) отличаются от настроек, заданных на шкале времени, отображается сообщение. Нажмите «Да», чтобы разрешить Premiere Elements изменить настройки проекта в соответствии с клипом. Для того чтобы сохранить параметры проекта, нажмите «Нет».

- Сообщение появляется, только если шкала времени пуста, когда фрагмент ролика перетаскивается на шкалу времени, шкалу сцен или на панель «Монитор».
- Сообщение **не** отображается при перетаскивании на шкалу времени, шкалу сцен или панель «Монитор» изображений или аудиоклипов.
- Сообщение **не** отображается, если на пустую шкалу времени, шкалу сцен или на панель «Монитор» перетаскивается сразу несколько клипов с разными свойствами.
- Сообщение **не** появляется при захвате.

Создание или изменение наборов настроек проекта

Наборы настроек проекта по умолчанию в Adobe Premiere Elements подходят для большинства типов исходных медиаданных, включая DV-видеокамеры, DVD-диски и мобильные телефоны. Если для исходного материала требуются заказной набор настроек, его можно создать. Процедура создания набора настроек для нового проекта отличается от процедуры изменения настроек уже открытого. Созданные наборы настроек можно применять к новым проектам, а если требуется создать копию или перенести файл с набором настроек на другой компьютер, его можно найти во вложенной папке Settings папки Adobe Premiere Elements на жестком диске.

Выбор набора настроек

По умолчанию в Adobe Premiere Elements используется набор настроек DV для телевизионного стандарта, выбранного вами при установке программы. Для того чтобы создать новый проект с другим набором настроек, выберите другой формат (например, HDV), телевизионный стандарт (например, PAL) или пропорции кадра (например, широкий экран).

Выбранный набор настроек становится набором настроек по умолчанию, то есть используется для всех новых проектов, пока не будут задан другой набор настроек. Если вы хотите использовать настройки временно, измените их, когда закончите работу над проектом.

- 1 Запустите Adobe Premiere Elements.
- 2 На экране приветствия нажмите «Новый проект». или выберите «Файл» > «Создать» > «Проект».
- 3 В диалоговом окне «Новый проект» нажмите «Изменить настройки».
- 4 Выберите набор настроек, соответствующий формату и стандарту редактируемого материала. Например, для редактирования HDV, записанного на американскую видеокамеру 1080i, выберите HDV 1080i 30 или HDV 1080i 25.
- 5 Нажмите кнопку «ОК».
- 6 Укажите имя и расположение проекта и нажмите кнопку «ОК».

Изменение настроек открытого проекта

- 1 Выберите «Редактировать» > «Настройки проекта» > «Общие».
- 2 В диалоговом окне «Настройки проекта» укажите основные настройки, настройки захвата и рендеринга.
- 3 Нажмите кнопку «ОК».

Проверка настроек проекта

Наборы настроек проекта — это общие настройки, настройки захвата и настройки рендеринга видео. После начала работы над проектом большинство настроек, например частоту кадров или пропорции, уже нельзя будет изменить. Однако всегда можно проверить настройки, чтобы убедиться в совместимости медиаданных, которые планируются добавить в проект.

- ❖ Откройте проект в Adobe Premiere Elements и выберите «Редактировать» > «Настройки проекта» > [нужная категория].

Примечание. Заказные наборы настроек могут задаваться продуктами сторонних производителей: компьютерами, картами захвата или аппаратными средствами. Дополнительные сведения см. в документации производителя.

Дополнительные разделы справки

«Общие сведения о пропорциях» на странице 67

«Подготовка проекта к захвату видео» на странице 43

«Захват видео» на странице 44

«Общие настройки обмена» на странице 297

Наборы настроек NTSC и наборы настроек PAL

Наборы настроек NTSC поддерживают видеокадры, состоящие из 525 горизонтальных полей и отображаемые с частотой 29,97 кадра в секунду. Набор настроек стандартного NTSC рассчитан на пропорции кадра 4:3, а набор настроек широкоэкранный NTSC рассчитан на пропорции 16:9.

Наборы настроек PAL поддерживают видеокадры, состоящие из 625 горизонтальных полей и отображаемые с частотой 25 кадров в секунду.

Основные настройки

Общие настройки («Редактировать» > «Настройки проекта» > «Общие») определяют основные характеристики проекта, в том числе режим редактирования и обработки видео, размер и пропорции кадра, формат времени (формат отображения) и настройки воспроизведения (ось времени). Эти настройки должны соответствовать большей части исходного материала в проекте. Например, если в основном в проекте используется DV, выбирайте режим редактирования DV. Необдуманное изменение этих настроек может привести к нежелательным результатам.

К основным настройкам относятся следующие.

Режим редактирования Телевизионный стандарт и формат проекта. Следующие настройки предварительного просмотра нельзя изменить, потому что они задаются режимом редактирования: ось времени, размер кадра, пиксельные пропорции, поля и частота дискретизации.

***Примечание.** Настройки режима редактирования должны отвечать характеристикам исходных медиаданных, а не экспорта. Настройки экспорта задаются при экспорте проекта.*

Ось времени Задаёт масштаб шкалы для расчёта положения во времени точек редактирования: 25 для стандарта PAL (Европа) и 29,97 для стандарта NTSC (Северная Америка и Япония).

Настройки воспроизведения Эта кнопка доступна, если используется набор настроек DV или режим редактирования DV либо если установлен внешний модуль, поддерживающий дополнительные функции воспроизведения. В режиме редактирования DV этот параметр указывает способ воспроизведения предварительного просмотра: на DV-видеокамере (или другом подключённом устройстве) или на компьютере. Сведения о настройках воспроизведения внешних модулей см. в документации, предоставленной производителем модуля.

Размер кадра Задаются размеры кадров в пикселях при воспроизведении проектов. В большинстве случаев размер кадра в проекте должен совпадать с размером кадра исходных медиаданных. Размер кадра нельзя изменить для компенсации замедленного воспроизведения, но можно изменить настройки воспроизведения. Щёлкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) на панели «Монитор» и выберите «Настройки воспроизведения». Можно также скорректировать размер кадра в финальном варианте, указав настройки экспорта.

Попиксельная пропорция Пропорции отдельных пикселей. Это соотношение задано форматом видео PAL или NTSC. Если используется иная попиксельная пропорция, чем в видео, при воспроизведении и рендеринге видео могут возникать искажения. Дополнительные сведения см. в разделе ««Общие сведения о пропорциях» на странице 67».

Проекты

Поля Указывается приоритет полей, то есть порядок отрисовки полей при чересстрочной развертке. Adobe Premiere Elements захватывает DV-материал с полями, даже если изначально он был записан последовательно.

Формат отображения (видео) Указывается способ отображения времени в проекте. Параметры отображения времени соответствуют стандартам редактирования видео и кинофильмов. Для DV NTSC выберите временной код с пропуском кадров и частотой 30 кадров/с. Для DV PAL выберите временной код с частотой 25 кадров/с.

Безопасная область титров Указывается расстояние от края кадра, зарезервированное для титров, чтобы они не обрезались на телеэкране при небольшом увеличении масштаба (*переразвертке*). Если нажать на панели «Монитор» кнопку «Безопасные области», безопасная область титров будет обозначена прямоугольником с перекрещенными линиями. Титрам обычно требуется большая по размеру область, чем действию.

Безопасная область действия Указывается расстояние от края кадра, зарезервированное для действия, чтобы оно не обрезалось на телеэкране при небольшом увеличении масштаба (*переразвертке*). Если нажать на панели «Монитор» кнопку «Безопасные области», безопасная область действия будет обозначена прямоугольником.

Частота дискретизации Указывается частота дискретизации аудио, заданная набором настроек проекта. Как правило, более высокая частота обеспечивает лучшее качество звучания при воспроизведении, однако такое аудио требует больше места на диске и больших мощностей при обработке. Старайтесь записывать аудио с высокой частотой дискретизации и захватывать его с той же частотой, что и при записи.

Формат отображения (аудио) Длительность аудио может измеряться в миллисекундах или количестве образцов. По умолчанию время измеряется в образцах, но для большей точности при редактировании можно отображать его в миллисекундах.

Настройки захвата

Настройки захвата («Редактировать» > «Настройки проекта» > «Захват») управляют прямой передачей видео и аудио с деки или видеокамеры DV. (Остальные панели настроек проекта не влияют на захват.)

Настройки рендеринга видео

Настройки рендеринга видео — это качество изображения, настройки сжатия и глубина цвета, используемые Adobe Premiere Elements при воспроизведении видео на шкале времени или шкале сцен.

Для того чтобы получить доступ к настройкам рендеринга, выберите «Редактировать» > «Настройки проекта» > «Рендеринг видео». К этим настройкам относятся следующие.

Максимальная глубина в битах Позволяет Adobe Premiere Elements использовать 32-битную глубину, даже если в проекте задана меньшая. Выбор этого параметра повышает точность, но снижает производительность.

Формат файла Формат предварительного просмотра видео.

Программа сжатия Кодек (программа сжатия/распаковки), применяемый Adobe Premiere Elements для предварительного просмотра фильмов. Кодек определяется набором настроек проекта. Его нельзя изменить, потому что он должен отвечать стандарту DV.

***Примечание.** Если используется клип, к которому не применялись эффекты или у которого не менялись характеристики времени и кадра, Adobe Premiere Elements использует для воспроизведения оригинальный кодек клипа. При внесении изменений, для которых требуется повторный расчет каждого кадра, Adobe Premiere Elements применяет указанный здесь кодек.*

Оптимизировать неподвижные изображения Установите этот флажок для эффективного использования в проектах неподвижных изображений. Например, если неподвижное изображение имеет длительность 2


секунды, а частота кадров проекта — 30 кадров/с, Adobe Premiere Elements создаст один двухсекундный кадр вместо 60 кадров длительностью 1/30 секунды. Снимите этот флажок, если при воспроизведении возникают проблемы с неподвижными изображениями.

Отмена изменений

Постепенная отмена изменений

Если вы решили отказаться от редактирования или эффекта, в Adobe Premiere Elements можно отменить действие несколькими способами. Отменять можно только операции по изменению видео, например редактирование, но отменить прокрутку панели нельзя.


- Для того чтобы отменить или повторить последнее изменение, выберите «Редактировать» > «Отмена». (Можно последовательно отменить несколько недавних изменений.)
- Для того чтобы отменить все изменения, внесенные в проект за последний сеанс работы, удалите его с панели «История».
- Для того чтобы остановить изменение, которое Adobe Premiere Elements в настоящий момент выполняет (например, когда отображается индикатор выполнения), нажмите Esc.
- Для того чтобы отменить все изменения, внесенные с момента последнего сохранения проекта, выберите «Файл» > «Восстановить».

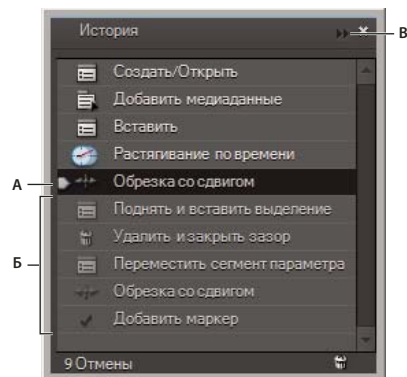
 Для того чтобы отменить изменения, внесенные до последнего сохранения проекта, попробуйте найти его предыдущую версию в папке *Premiere Auto-Save*. Затем выберите «Файл» > «Сохранить как» и сохраните его в другой папке. Глубина отмены изменений зависит от установок автоматического сохранения.

Отмена любого предыдущего изменения

На панели «История» регистрируются все изменения, вносимые в проект. Например, каждый раз, когда вы добавляете клип, вставляете маркер или применяете эффект, эта операция добавляется вниз списка на панели «История». Использованный инструмент или команда также отображаются вместе с идентификационным значком. С помощью панели «История» можно быстро отменить несколько изменений. Выберите изменение на панели, чтобы вернуть проект в состояние, в котором он находился при внесении этого изменения. Более ранние изменения затеняются и исчезают по мере того, как вы вносите новые.

На панели «История» записываются только изменения, внесенные в текущем сеансе работы. При закрытии проекта или выборе команды «Восстановить» панель «История» очищается. На панели указывается большинство изменений, кроме отдельных правок на некоторых панелях и общепрограммных изменений, таких как изменения установок.

- Для того чтобы отобразить панель «История», выберите «Окно» > «История».
- Для того чтобы выделить изменение на панели «История», щелкните по нему.
- Для того чтобы удалить выделенное изменение, нажмите значок «Удалить» , затем кнопку «ОК».
- Переходить между записями на панели «История» можно с помощью ползунка или полосы прокрутки. Также можно выбрать в меню панели «Шаг вперед» или «Шаг назад».
- Для того чтобы удалить все изменения на панели «История», выберите «Очистить историю» в меню панели и нажмите кнопку «ОК».

Проекты

Список изменений на панели «История»

А. Выделенное изменение **Б.** Более поздние изменения, которые исчезнут при внесении следующих изменений **В.** Меню панели «История»

Сохранение и резервное копирование проектов

Сохранение проекта

При сохранении проекта сохраняются редактирования, ссылки на исходные файлы и новейшая организация панелей. Сохраняйте свою работу почаще, чтобы не потерять нужные изменения.

- Для того чтобы сохранить открытый проект, выберите «Файл» > «Сохранить».
- Для того чтобы сохранить копию проекта и продолжить работу в ней, выберите «Файл» > «Сохранить как», укажите расположение и имя файла и нажмите «Сохранить».
- Для того чтобы сохранить копию проекта и продолжить работу в оригинальном проекте, выберите «Файл» > «Сохранить копию», укажите расположение и имя файла и нажмите «Сохранить».



Для того чтобы указать, куда Adobe Premiere Elements следует сохранять файлы, относящиеся к проекту, например захваченное аудио и видео или предварительные просмотры, задайте рабочий диск.

Дополнительные разделы справки

«Установка рабочих дисков» на странице 38

Резервное копирование с автоматическим сохранением

Включите параметр «Автоматическое сохранение», чтобы было удобнее просматривать редактирования или восстанавливать проекты в случае аварийного завершения работы. Этот параметр автоматически сохраняет резервные файлы проекта в папку Auto-Save в Adobe Premiere Elements через заданные временные интервалы. Например, Adobe Premiere Elements может создавать резервные копии каждые 15 минут. Для этого формируется группа файлов, отвечающих состоянию проекта на каждом этапе.

Автоматическое сохранение — своего рода альтернатива команде «Отменить» (в зависимости от того, сколько изменений вносится в проект между автоматическими сохранениями). Так как файлы проекта гораздо меньше исходных видеофайлов, архивация даже многочисленных копий не занимает много места на диске.

- 1 Выберите «Редактирование» > «Установки» > «Автосохранение» / Adobe Premiere Elements 9 > «Установки» > «Автосохранение»

2 Выполните одно из следующих действий и нажмите кнопку «ОК».

- Выберите «Автоматическое сохранение проектов» и укажите, через сколько минут Adobe Premiere Elements следует сохранять проект.
- Укажите, сколько версий каждого файла проекта можно сохранять (максимально). Например, если ввести значение 5, Adobe Premiere Elements будет сохранять пять версий каждого открываемого проекта.

Примечание. Открытый проект нужно сохранить вручную хотя бы раз, чтобы активировалась функция автоматического сохранения.

Открытие проекта, сохраненного автоматически

1 Выполните одно из следующих действий.

- Запустите Adobe Premiere Elements и нажмите «Открыть проект» на экране приветствия.
- В Adobe Premiere Elements выберите «Файл» > «Открыть проект».

2 Найдите папку проекта в папке Adobe Premiere Elements Auto-Save и откройте файл. (Если файлов нет, возможно, функция автоматического сохранения отключена.)

Примечание. При первом запуске Adobe Premiere Elements после аварийного завершения работы вам предлагается открыть последнюю автоматически сохраненную версию проекта.

Дополнительные разделы справки

«Открытие проекта» на странице 22

Рабочие диски

Рабочие диски

При редактировании проекта Adobe Premiere Elements сохраняет рабочие файлы, такие как захваченное видео и аудио, подтвержденное аудио и файлы предварительного просмотра, на диске. В Adobe Premiere Elements аудиофайлы и файлы предварительного просмотра используются для оптимизации производительности, редактирования в реальном времени, повышения качества обработки и экспорта. Все файлы рабочих дисков сохраняются в ходе сеансов работы. Если вы случайно удалите файлы подтвержденного аудио, Adobe Premiere Elements автоматически восстановит их. Файлы предварительного просмотра в подобной ситуации не будут восстановлены автоматически.

По умолчанию рабочие файлы сохраняются там же, где проект. Для рабочих файлов длинных и сложных фильмов требуется больше места на диске. Если у вас в системе несколько дисков, можно указать, какие диски Adobe Premiere Elements следует использовать для хранения рабочих файлов, в меню «Редактировать» > «Установки» > «Рабочие диски» / Adobe Premiere Elements 9 > «Установки» > «Рабочие диски». Рекомендуется задать рабочие диски в самом начале работы, до захвата и редактирования материала.

Типы рабочих дисков

Размещение рабочих дисков на разных физических дисках повышает производительность, однако можно разместить все папки и на одном диске. Чтобы установить настройки рабочих дисков, выберите «Редактирование» > «Установки» > «Рабочие диски» / Adobe Premiere Elements 9 > «Установки» > «Рабочие диски».

Захваченное видеоизображение Папка или диск для видеофайлов или файлов неподвижных изображений, записанных с помощью панели «Захват».

Захваченные аудиоданные Папка или диск для аудиофайлов, записанных с помощью панели «Захват».

Предварительные просмотры видео Папка или диск для файлов предварительного просмотра видео, созданных командой «Шкала времени» > «Рендеринг рабочей области» в результате экспорта в файл фильма или экспорта на DV-устройство. Если фрагмент включает эффекты, то для его предварительного просмотра выполняется полноценный рендеринг этих эффектов.

Предварительные просмотры аудиоданных Папка или диск для файлов предварительного просмотра аудиоданных. Создается при вызове команды «Шкала времени» > «Рендеринг рабочей области», команды «Клип» > «Параметры аудио» > «Рендеринг и замена», экспорта в файл фильма или экспорта на DV-устройство. Если фрагмент включает эффекты, то для его предварительного просмотра выполняется полноценный рендеринг этих эффектов.

Кэш медиаданных Папка или диск для файлов пиков, файлов подтвержденного аудио, файлов индексов видео и прочих файлов, которые Adobe Premiere Elements создает для ускорения чтения файлов мультимедиа.

Кодирование DVD-диска Папка или диск для кодированных файлов, генерируемых при создании DVD-диска.

Примечание. Adobe Premiere Elements помещает файлы предварительного просмотра, кодированные файлы, файлы кэша медиаданных и прочие файлы во вложенные папки папок, указанных вами для этих типов файлов. Каждая папка называется согласно типу рабочих файлов, которые в ней хранятся.

Установка рабочих дисков

Рабочие диски назначаются на одноименной панели в диалоговом окне «Установки». Прежде чем изменять настройки рабочих дисков, можно проверить наличие свободного места на диске — оно отображается в поле справа от пути. Если путь к диску не поместился в поле, наведите на него указатель мыши. Путь отобразится целиком во всплывающей подсказке.

- 1 Выберите «Редактирование» > «Установки» > «Рабочие диски» / Adobe Premiere Elements 9 > «Установки» > «Рабочие диски».
- 2 Для каждого типа рабочих дисков укажите расположение, в которое Adobe Premiere Elements будет сохранять файлы. В раскрывающемся меню выберите один из следующих вариантов.

Мои документы Рабочие файлы сохраняются в папку «Мои документы».

Аналогично проекту Рабочие файлы сохраняются в ту же папку, что и проект.

Заказная Текущий путь не указывается в раскрывающемся меню. Для того чтобы изменить текущий путь, нажмите «Обзор» и задайте доступное расположение на диске.

Максимизация производительности рабочих дисков

- Если у вас всего один жесткий диск, оставьте параметры рабочих дисков по умолчанию.

Проекты

- Если же жестких дисков больше, лучше выбирать вместительные вторичные диски, а не основной загрузочный. Adobe Premiere Elements позволяет хранить разные типы рабочих файлов на разных дисках (например, захваченное видео на одном, а захваченное аудио — на другом).
- Регулярно дефрагментируйте рабочие диски с помощью функции дефрагментации диска в Windows или других утилит. Для запуска дефрагментации в Windows нажмите «Пуск» > «Программы» > «Стандартные» > «Служебные» > «Дефрагментация диска». Дополнительные сведения см. в документации Windows или других разработчиков.
- Лучше выбирать для захвата медиаданных и хранения рабочих файлов быстрые диски. Для файлов предварительного просмотра аудио и файлов проекта подойдут и медленные диски.
- Укажите только диски, подключенные к компьютеру. Скорость передачи на сетевые диски обычно недостаточно высока. Старайтесь не использовать съемные носители, потому что Adobe Premiere Elements постоянно требуется доступ к рабочим файлам. Рабочие файлы хранятся даже после того, как вы закроете проект. Adobe Premiere Elements использует эти файлы при повторном открытии проекта. Если сохранить рабочие файлы на съемный носитель и удалить медиаданные с диска, у Adobe Premiere Elements не будет доступа к рабочему диску.
- Разделение единого диска на разделы и назначение этих разделов виртуальными рабочими дисками не повышает производительность, потому что аппаратное обеспечение все равно одно. Рекомендуется размещать рабочие диски на разных физических дисках.

Глава 4. Захват видео

Захват — процесс записи видео и аудио непосредственно на жесткий диск с DV- или HDV-видеокамеры или другого WDM-устройства (Windows Driver Model). Adobe Premiere Elements автоматически определяет устройство захвата и соответствующим образом настраивает параметры захвата. На панели «Захват» содержатся элементы управления, которые позволяют удаленно управлять устройством, воспроизводить, записывать, приостанавливать и останавливать видео на устройстве.

Дополнительные разделы справки

«Импорт и добавление медиаданных» на странице 53

Подготовка к захвату

Что требуется для захвата видео

Перед захватом видео убедитесь в том, что ваша система настроена на работу с цифровым видео, следуя следующим рекомендациям.

Важная информация. Текущий список системных требований, а также справочную информацию по сообщениям об ошибках см. в статье базы данных службы поддержки на веб-странице <http://www.adobe.com/ru/support>.

DV- или HDV-видеокамера, веб-камера или WDM-устройство Если вы не уверены, является ли ваша видеокамера цифровой или аналоговой, обратитесь к прилагаемой документации.

Примечание. Если вы используете аналоговый источник (например, VHS-видеомагнитофон), сначала необходимо преобразовать аналоговое видео в цифровое, а затем импортировать его в Adobe Premiere Elements.

Подключение к компьютеру и кабели Для подключения DV- или HDV-видеокамеры компьютер должен иметь один из следующих портов.

- Порт IEEE 1394 и кабель (также называется FireWire или i.LINK).



Порт IEEE 1394 и кабель

- Порт USB 2.0 и установленный драйвер USB Video Class 1.0 (также называется USB 2.0).



Порт USB 2.0 и установленный драйвер USB Video Class 1.0

По возможности используйте подключение IEEE 1394. Не все видеокамеры работают с USB. Многие компьютеры имеют встроенные платы IEEE 1394. Если в вашем компьютере требуемая плата отсутствует, ее можно приобрести отдельно и установить самостоятельно.

Примечание. Если при использовании порта USB 2.0 камера, с которой производится захват, неактивна, скорее всего, она не использует драйвер USB Video Class 1.0. Попробуйте осуществить захват с помощью FireWire или см. сведения в базе знаний службы поддержки на веб-сайте Adobe.com.

Скорость жесткого диска Данные в формате DV передаются со скоростью 3,6 МБ в секунду. Для захвата в формате DV ваш жесткий диск должен иметь такую же или более высокую скорость передачи данных (иногда сокращенно упоминается как *скорость передачи*). Для этого необходимо, чтобы частота вращения шпинделя жесткого диска была не менее 7200 оборотов в минуту. Так работает большинство жестких дисков, произведенных за последние 5 лет. Для уточнения этих сведений обратитесь к документации к компьютеру или жесткому диску.

Пространство на жестком диске Пять минут видеоролика DV-AVI занимают приблизительно 1 ГБ пространства на жестком диске. На жестком диске должно быть достаточно свободного места не только для хранения исходного видеоматериала, но и для файлов предварительного просмотра, итогового файла фильма и папок DVD или Blu-ray (если вы решите их создать). Для этих целей рекомендуется иметь минимум 4,5 ГБ. Периодически дефрагментируйте свой жесткий диск. Запись на фрагментированный жесткий диск производится медленнее, что приводит к снижению его производительности и потере кадров в процессе захвата. Для дефрагментации диска можно использовать приложение для дефрагментации, входящее в состав Windows.

Примечание. Перед захватом убедитесь, что объем свободного места на жестком диске соответствует длительности захватываемого видео. Перед захватом объем свободного места на диске можно увидеть на панели «Захват». В процессе захвата на панели отображается время захвата из расчета оставшегося свободного места.

Внешние жесткие диски Производить захват на внешний жесткий диск не рекомендуется. При необходимости использовать внешний жесткий диск нужно соблюдать следующие требования: убедитесь, что используемые кабели поддерживают скорость передачи данных жесткого диска; используйте только устройства UDMA 133 IDE/SATA высокой емкости; не используйте этот жесткий диск для выполнения других операций.

Примечание. Видео с других камер можно импортировать с помощью мастера импорта видео, который открывается при выборе на панели «Получить медиаданные» видеокамер Flip, AVCHD, фотоаппаратов или телефонов. Фотографии можно загрузить с помощью мастера загрузки фотографий.

Дополнительные разделы справки

«Добавление видео с помощью мастера импорта видео» на странице 54


«Добавление медиаданных в проект» на странице 53

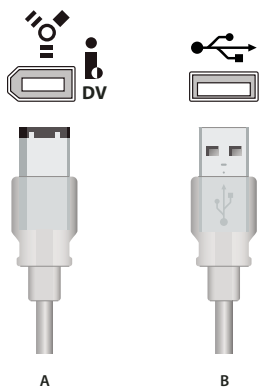
«Поддерживаемые типы файлов для импорта» на странице 58

«Устранение неполадок» на странице 309

«Преобразование аналогового видео в цифровое видео» на странице 49

Подключите видеокамеру к компьютеру

Adobe Premiere Elements позволяет захватывать цифровой видео- или аудиопоток (или оба потока одновременно) с устройств, подключенных по IEEE 1394 (рекомендуется) или по USB 2.0. Эти порты есть у большинства DV- и HDV-видеокамер, веб-камер и кассетных дек. Порт IEEE 1394 компьютера может иметь маркировку DV IN/OUT, i.LINK или IEEE 1394. Порт USB 2.0 маркирован значком USB .



Порты и заглушки для захвата цифрового аудио, видео и изображений
А. IEEE 1394 Б. USB

1 В зависимости от используемого для захвата устройства выполните одно из следующих действий.

DV-видеокамера Подключите DV-видеокамеру к порту IEEE 1394 компьютера с помощью кабеля IEEE 1394. Некоторые видеокамеры подключаются с помощью соответствующего кабеля к порту USB 2.0, однако рекомендуется использовать порт IEEE 1394. Если ваша видеокамера поддерживает оба порта, для видеозаписи используйте порт IEEE 1394.

***Примечание.** Не подключайте видеокамеру одновременно к порту IEEE 1394 и USB 2.0*

HDV-видеокамера Подключите HDV-видеокамеру к порту IEEE 1394 с помощью кабеля IEEE 1394. Захват в формате HDV через порты USB невозможен.

Веб-камера или устройство WDM (только в ОС Windows) Подключите веб-камеру или другое WDM-устройство к порту USB с помощью кабеля USB. Захватывать видео или неподвижные изображения с веб-камер можно с помощью портов USB 1.0.

Аналоговое устройство Используя аналоговые кабели, подключите аналоговое устройство к преобразователю AV DV или цифровой видеокамере. Подключите преобразователь AV DV или цифровую камеру к порту IEEE 1394 компьютера с помощью кабеля IEEE 1394.

***Примечание.** Если в компьютере нет свободных портов IEEE 1394 или USB 2.0 или к видеокамере не прилагается соответствующий кабель, купить недостающие компоненты можно в магазине бытовой техники.*

2 При необходимости подключите видеокамеру к источнику питания для активации порта IEEE 1394.

Примечание. Некоторые видеокамеры могут по истечении определенного времени бездействия переходить в режим сна и становиться неактивными даже будучи подключенными к внешнему источнику питания.

Дополнительные разделы справки

[«создать закадровый текст»](#) на странице 259

[«Добавление видео с помощью мастера импорта видео»](#) на странице 54

Подготовка проекта к захвату видео

Перед захватом цифрового видео необходимо создать проект с набором настроек, соответствующих выбранному формату (DV или HDV), телевизионному стандарту (NTSC или PAL) а также соотношению сторон (стандартное 4:3 или широкоэкранное 16:9), которые будут применяться к захватываемому видео.

1 Выполните одно из следующих действий.

- На экране приветствия нажмите «Новый проект».
- Выберите «Файл» > «Новый» > «Проект».

2 В диалоговом окне «Новый проект» введите название проекта и нажмите «Изменить настройки».

3 Выберите набор настроек (раскройте папки наборов настроек, чтобы увидеть все наборы настроек), затем нажмите «ОК».

Примечание. В наборах настроек «Жесткий диск» и «Видеокамера с флэш-памятью» используется обратный порядок полей. Используйте эти наборы настроек, если в вашем ролике используется сначала верхнее поле.

Дополнительные разделы справки

[«Создание нового проекта»](#) на странице 21

[«Создание или изменение наборов настроек проекта»](#) на странице 32

[«Сведения о настройках и наборах настроек проекта»](#) на странице 31

Временной код


Любой, кто производит захват видео, должен иметь представление о том, что такое временной код. Временной код — это расположение кадра в видеоклипе. Многие видеокамеры записывают временной код наряду с видеосигналом. Формат временного кода зависит от числа кадров в секунду (fps), записываемых видеокамерой, и от скорости воспроизведения видео, также выражаемой в кадрах в секунду. Видео имеет стандартное значение в 29,97 кадров в секунду для формата NTSC (ТВ-стандарт в Северной Америке и Японии) или 25 кадров в секунду для формата PAL (ТВ-стандарт в Европе). Временной код описывает расположение кадра в формате часы:минуты:секунды:кадры. Например, 01:20:15:10 указывает на то, что отображенный кадр находится на отметке фильма 1 час, 20 минут, 15 секунд и является десятым по счету.




Захват видео

Обзор панели «Захват»

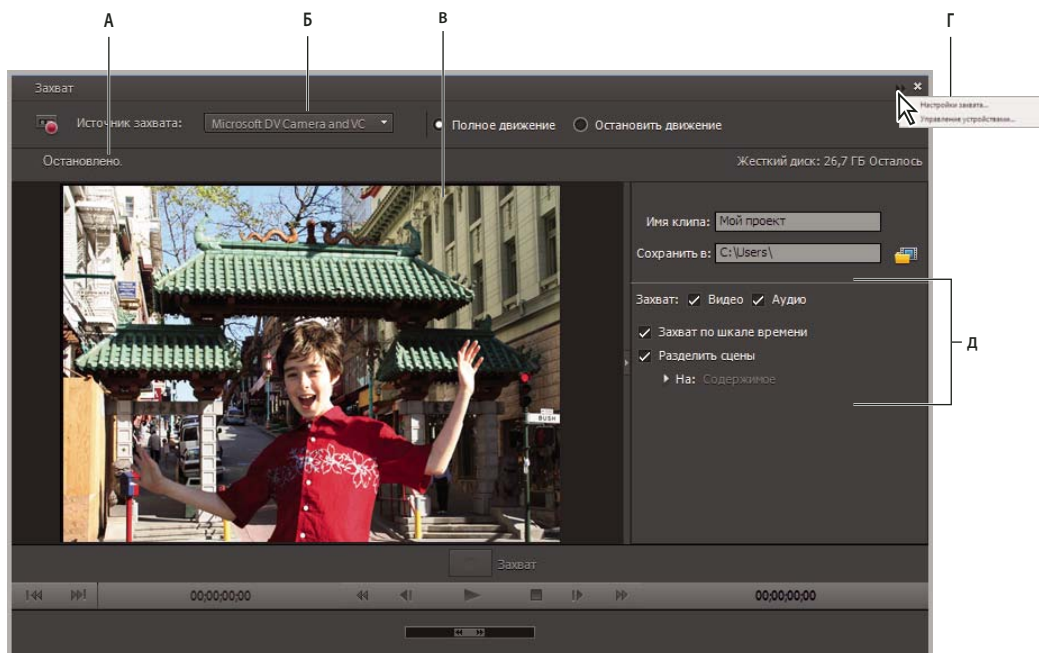
Панель «Захват» используется для мониторинга видео и содержит все команды управления захватом. Adobe Premiere Elements автоматически определяет подключенное устройство захвата и при обнаружении несоответствий выводит предупреждения.

Эта панель включает в себя область предварительного просмотра видео, элементы управления записью и область отображения временного кода. В правой части панели «Захват» можно задать следующие настройки захвата.

Чтобы открыть панель «Захват», нажмите «Организация» на панели «Задачи», выберите «Получить медиаданные» , затем выберите одно из следующего:

- DV-видеокамера 
- HDV-видеокамера 
- Веб-камера или WDM-устройство 

Примечание. WDM-устройство поддерживается только в ОС Windows.



Панель «Захват»

А. Область состояния Б. Меню источника захвата В. Область предварительного просмотра Г. Настройки захвата Д. Меню панели «Захват»

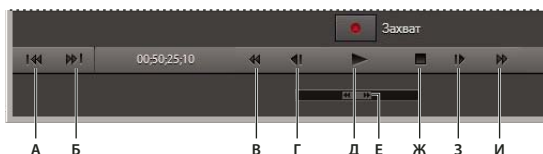
Дополнительные разделы справки

«Устранение неполадок» на странице 309

Захват видео с помощью элементов управления устройствами

Под захватом видео с помощью элементов управления устройствами подразумевается управление устройством с помощью элементов управления («Воспроизвести», «Перемотать вперед», «Перемотать назад», «Пауза», «Остановить», «Запись» и так далее), расположенных на панели «Захват», а не на устройстве.

Управление устройствами — удобный способ находить и захватывать сцены.



Элементы управления на панели «Захват»

А. Предыдущая сцена Б. Следующая сцена В. Перемотать назад Г. Шаг назад Д. Воспроизвести Е. Манипулятор Ж. Остановить З. Шаг вперед И. Перемотать вперед

Управление устройствами доступно для использования при подключении DV- и HDV-видеокамер через порт IEEE 1394 (рекомендуется) или порт USB. Если при подключении видеокамеры через порт USB управление устройствами недоступно, используйте для подключения порт IEEE 1394.

Если в вашем устройстве эти порты не предусмотрены, управление устройствами будет недоступно, а для управления захватом придется использовать элементы управления на самом устройстве.

Захват видео

Если вы производите захват не всей пленки, а только ее части, захватите по меньшей мере по 3 дополнительные секунды (называемые *маркерами*) до и после требуемой сцены, чтобы создать зазор для последующей обработки захваченного видео. Маркеры позволяют более качественно применять эффекты перехода и более точно обрезать сцену.

- 1 Подключите DV-, HDV-, WDM-видеокамеру или веб-камеру к компьютеру.
- 2 Включите видеокамеру и настройте ее на режим воспроизведения (переключатель может иметь метку VTR, VCR или Play). Видеокамеру также можно оставить в режиме записи.
- 3 Запустите Adobe Premiere Elements.
- 4 На экране приветствия выберите «Новый проект» или «Открыть проект».
- 5 Нажмите «Организация» > «Получить медиаданные» и выберите «DV-видеокамера», «HDV-видеокамера», «Веб-камера» или «WDM-устройство».

Adobe Premiere Elements автоматически определяет подключенное устройство захвата и при обнаружении несоответствий выводит предупреждения. Если подключено несколько устройств, выберите нужное из меню «Источник захвата».

- 6 (необязательно) Выберите или настройте следующие параметры на панели «Захват».

Имя клипа Указывает имя захваченного клипа.

Сохранить в Указывает папку для сохранения захваченных клипов.



Захват по шкале времени Автоматически собирает все клипы на шкале времени в порядке их захвата, позволяя быстро подготовить фильм к редактированию. Не выбирайте этот параметр, если вы планируете иначе расположить захваченные клипы на шкале времени.

Разделить сцены Разбивает клипы на отдельные сцены в зависимости от временного кода или видеосодержимого. При выборе этого параметра клип автоматически разбивается на сцены по окончании захвата. *Временной код* — границами сцен являются моменты нажатия клавиши «Запись». *Содержимое* —

границы сцен определяются по изменениям в содержимом. Выполнить определение сцен в захваченном видео можно путем вызова команды «Определение сцен по содержимому».

Настройки захвата (Меню панели «Захват») Настраиваются автоматически в зависимости от подключенного устройства, однако при необходимости их можно изменить. Эти настройки определяют формат источника видео в меню «Формат захвата»: «DV-захват», «HDV-захват» или «WDM-захват» (используйте для захвата с веб-камеры).

7 Чтобы найти требуемую сцену, выполните одно из следующих действий.

- Перетащите дисплей текущего положения временного кода или нажмите его и введите требуемый временной код.
- (только для Windows) Перейдите к следующей или предыдущей сцене, нажав «Следующая сцена»  или «Предыдущая сцена» .

***Примечание.** Активация любого другого окна, отличного от окна панели «Захват», останавливает процесс захвата. Во избежание прерывания процесса захвата не активируйте другие окна.*

8 Нажмите «Захват».

Предварительный просмотр видео отображается на панели «Захват». Если по каким-либо причинам видео не может отобразиться на панели «Захват», вместо него отображается изображение по умолчанию с надписью «Воспроизведение видео на устройстве»; при этом видео можно просмотреть на самом устройстве.

9 Чтобы остановить захват по окончании пленки, нажмите «Пауза».

10 (Необязательно) Выполните одно из следующих действий.

- Если вы выбрали «Определение сцен», выберите требуемую сцену с помощью кнопок «Следующая сцена» и «Предыдущая сцена».
- Если вы не использовали определение сцен и производили захват только фрагмента видео, повторите эту процедуру для обнаружения и захвата другого фрагмента видео.

11 По окончании закройте панель «Захват».

Захваченные клипы отображаются в виде «Проект» на панели «Задачи» наряду с рабочей средой «Организация».



Некоторыми элементами на панели «Захват» можно управлять с клавиатуры (см. связанное с кнопкой сочетание клавиш в подсказке). (Для отображения подсказки наведите и задержите указатель на кнопке.)

Дополнительные разделы справки

«Обнаружение сцен по временному коду или изменению содержимого» на странице 48

Изменение настроек управления устройствами

Параметры управления устройствами предварительно настроены на оптимальные значения. Информация об устройстве поступает непосредственно от присоединенного устройства (например, DV-видеокамеры или веб-камеры). При необходимости можно выбрать другое устройство для захвата или изменить настройки устройства. Также есть возможность изменить подмотку в начале и смещение временного кода. При несовпадении настроек устройства в проекте с настройками камеры отображается сообщение о том, что результаты могут быть неоптимизированны.

- ❖ Выберите «Редактировать» > «Установки» > «Управление устройствами» / Adobe Premiere Elements 9 > «Установки» > «Управление устройствами» или выберите «Управление устройствами» из меню панели «Захват» и настройте следующие параметры:

Устройства Указывает тип устройства, с которого производится захват видео. Если устройство подключено к порту IEEE 1394, выберите «Управление устройствами цифрового видео/видео высокой четкости». Если устройство подключено к порту USB 2.0, выберите «USB Video Class 1.0 — Управление устройствами».

Подмотка в начале Указывает число секунд до начала записи, в течение которых Adobe Premiere Elements будет производить подмотку ленты, чтобы устройство набрало требуемую постоянную скорость. Воспроизведение осуществляется в течение указанного периода времени, затем включается запись.

Смещение временного кода Указывает число кадров, на которое будет смещен временной код захваченного видео, чтобы он совпадал с временным кодом исходного видео в данной позиции.

Захват видео без использования элементов управления устройствами

Если устройство, с которого производится захват, не оснащено портом IEEE 1394 или USB 2.0, и вы не используете последовательный пульт управления устройством для управления аналоговым устройством, использовать элементы управления на панели «Захват» в процессе захвата будет невозможно. В этом случае используйте в процессе захвата ручное управление устройством. Также можно захватывать живое видео с видеокамеры в режиме камеры и таких устройств как веб-камеры.

- 1 Подключите устройство к компьютеру.
- 2 Нажмите «Организация» > «Получить медиаданные» и выберите «DV-видеокамера», «HDV-видеокамера», «Веб-камера» или «WDM-устройство».
- 3 (необязательно) Выберите или настройте следующие параметры на панели «Захват».

Имя клипа Указывает имя захваченного клипа.

Сохранить в Указывает папку для сохранения захваченных клипов.

Захват: видео и аудио Указывает захватываемые потоки: аудио, видео или то и другое вместе.

Захват по шкале времени Автоматически собирает все клипы на шкале времени в порядке их захвата, позволяя быстро подготовить фильм к редактированию. Не выбирайте этот параметр, если вы планируете иначе расположить захваченные клипы на шкале времени.

Разделить сцены Разбивает клипы на отдельные сцены в зависимости от временного кода или видеосодержимого. При выборе этого параметра клип автоматически разбивается на сцены по окончании захвата. *Временной код* — границами сцен являются моменты нажатия клавиши «Запись». *Содержимое* — границы сцен определяются по изменениям в содержимом. Выполнить определение сцен в захваченном видео можно путем вызова команды «Определение сцен по содержимому».

Настройки захвата (Меню панели «Захват») Настраиваются автоматически в зависимости от подключенного устройства, однако при необходимости их можно изменить. Эти настройки определяют формат источника

видео в меню «Формат захвата»: «DV-захват», «HDV-захват» или «WDM-захват» (используйте для захвата с веб-камеры).

4 Выберите «Управление устройствами» на панели «Захват», затем выберите «Нет» в меню «Устройства».

5 Выполните одно из следующих действий.

- Если устройство использует для записи магнитные ленты, используя элементы управления на устройстве, установите текущую позицию воспроизведения на несколько секунд раньше сцены, планируемой для захвата, и приостановите воспроизведение. Затем нажмите на устройстве кнопку «Воспроизвести» и нажмите «Захват» на панели «Захват».
- Если устройство является источником видео в реальном времени, например веб-камерой, убедитесь, что видео с него отображается в области предварительного просмотра на панели «Захват». Затем нажмите «Получить видео» на панели «Захват».

6 По завершении требуемой сцены, подождите несколько секунд для захвата дополнительного видео, которое позволит более точно отредактировать полученное видео, затем нажмите «Пауза».

Захваченные клипы отображаются в виде «Проект» на панели «Задачи» на ряду с рабочей средой «Организация».

Дополнительные разделы справки

[«Обнаружение сцен по временному коду или изменению содержимого»](#) на странице 48

Обнаружение сцен по временному коду или изменению содержимого

По умолчанию Adobe Premiere Elements обнаруживает сцены при захвате видео. Доступно два типа определения сцен: по временному коду и по изменениям содержимого.

Временной код (По умолчанию для DV, недоступно для HDV и веб-камер) Определяет границы сцен по меткам времени/даты на пленке. (DV- и HDV-видеокамеры добавляют метку времени и даты на пленку каждый раз, когда вы нажимаете «Запись»). Если для определения сцен используется временной код, для каждой сцены захватывается отдельный клип, который помещается в вид «Проект» на панели «Задачи». Этот способ определения сцен не поддерживается для HDV-, WDM- или DV-клипов, которые были скопированы с другой пленки (с DV на DV или с аналогового носителя на DV). В рабочей среде «Организация» каждая сцена отображается в виде отдельного клипа.

Содержимое (По умолчанию для HDV и WDM) определяет границы сцен по изменению содержимого. Этот процесс происходит после захвата и может применяться к любому видеоклипу в виде «Проект». В процессе обнаружения сцен новые экземпляры клипа добавляются в папку в виде «Проект». Каждый образец содержит все содержимое, но обрезан по сцене. Определенные сцены привязаны к проекту. Если после определения сцен в клипе импортировать его в другой проект, определять сцены придется повторно. В рабочей среде «Организация» отображается только исходный клип.

Несмотря на то, что определение сцен не производится в процессе захвата, эту операцию можно осуществить сразу после захвата.

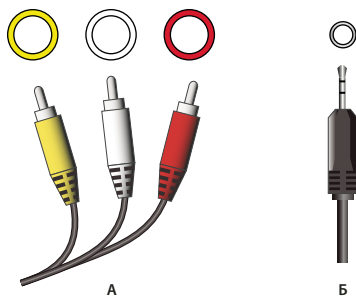
❖ На панели «Захват» выполните одно из следующих действий.

- Выберите «Разделить сцены по» > «Временной код».
- Выберите «Разделить сцены по» > «Содержимое».

После захвата клипов и определения сцен обрезанные клипы отобразятся в папке в виде «Проект» на панели «Задачи».

Преобразование аналогового видео в цифровое видео

Перед массовым распространением DV-видеокамер в использовании были видеокамеры, которые записывали аналоговое видео на пленки VHS, 8-миллиметровые пленки, а также в других аналоговых форматах. Чтобы использовать видео с аналоговых источников в проекте Adobe Premiere Elements, необходимо сначала преобразовать (оцифровать) видео в цифровой формат, так как Adobe Premiere Elements понимает только непосредственный ввод с цифровых источников. Для оцифровки видео можно использовать цифровую видеокамеру или отдельный аналогово-цифровой (AV DV) преобразователь.



Аналоговые гнезда и разъемы

А. Разъем RCA аналогового видео и аудио (видео: желтый; левый аудио: белый; правый аудио: красный). Б. Миниатюрный стереоразъем: обычно используется в стереоустройствах

Преобразовать видео можно одним из следующих способов.

- С помощью цифровой видеокамеры выведите аналоговый сигнал на входе в цифровом формате. Подключите аналоговый источник ко входным разъемам цифровой видеокамеры и подключите цифровую видеокамеру к компьютеру. Этот способ поддерживается не всеми видеокамерами. Более подробную информацию вы можете узнать из руководства по использованию видеокамеры.
- С помощью цифровой видеокамеры запишите видео с аналогового источника. Подключите выход аналогового источника к аналоговым входам цифровой видеокамеры. Затем запишите аналоговое видео на цифровую пленку. После этого Adobe Premiere Elements сможет захватить видео с цифровой видеокамеры. Это очень распространенный способ. Дополнительные сведения о записи с аналоговых источников см. в руководстве по использованию видеокамеры.
- Для захвата звука с микрофона используйте звуковую плату компьютера, если она присутствует.
- Используйте преобразователь AV DV для копирования видео с аналогового источника на компьютер. Подключите аналоговый источник к преобразователю, а преобразователь — к компьютеру. Произведите захват оцифрованного видео с помощью Adobe Premiere Elements. Преобразователи AV DV можно приобрести в крупных магазинах бытовой электроники.

Примечание. При захвате с использованием преобразователя AV DV, производите захват без использования управления устройствами.

Стоп-кадр и захват в режиме замедленной съемки

О стоп-кадрах и режиме замедленной съемки

Используя стоп-кадры и замедленную съемку, можно создать ощущение движения неподвижных объектов или показать длительный процесс роста и цветения растения за несколько секунд. В этом режиме видео захватывается отдельными кадрами, растянутыми во времени, которые затем воспроизводятся с нормальной частотой кадров.


Создание замедленной съемки или анимаций на основе стоп-кадров осуществляется с помощью кнопки «Остановить движение» на панели «Захват». Захватывать кадры можно с предварительно записанной пленки или с видеопотока в реальном времени. Захват стоп-кадров позволяет отбирать захватываемые кадры вручную; при замедленной съемке кадры захватываются автоматически через заданные интервалы. Используя режим замедленной съемки, можно значительно сократить длительное событие, например закат или цветение растения.

Примечание. Осуществлять захват стоп-кадров с HDV-источника нельзя. Дополнительные сведения о стоп-кадрах см. в справке Adobe Premiere Elements.

Захват стоп-кадров

- 1 Подключите устройство к компьютеру и включите его.

Примечание. Если вы используете WDM-устройство, возможно, потребуется включить его, дважды нажав его значок в папке «Мой компьютер» в ОС Windows®. После этого на экране может отобразиться предварительный просмотр видео. Закройте окно предварительного просмотра перед продолжением.

- 2 Если вы используете пленочный носитель, выполните одно из следующих действий.
 - При захвате видео с видеокамеры в режиме реального времени, переключите видеокамеру в режим «Камера».
 - Если захват производится с видеопленки, переключите устройство в режим «Воспроизвести», VTR или VCR.
 - 3 Нажмите «Организация» > «Получить медиаданные» и выберите подключенное устройство.
 - 4 На панели «Захват» выберите «Остановить движение».
 - 5 Нажмите «Создать новую покадровую съемку». В окне «Захват» отобразится предварительный просмотр источника видео в реальном времени.
 - 6 При захвате с магнитной ленты установите текущую позицию воспроизведения за несколько секунд до первого захватываемого кадра. Используйте элементы управления манипулятора в панели «Захват» или собственные элементы управления устройства.
 - 7 (необязательно) Выберите «Захват по шкале времени» из меню панели «Захват», чтобы на шкалу времени добавлялся каждый захваченный кадр.
 - 8 (необязательно, только в ОС Windows) Выберите «Калькирование» в правом нижнем углу панели «Захват», чтобы отобразить наложение предыдущих захваченных кадров. Калькирование можно использовать для выстраивания анимируемых фигур.
 - 9 Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы осуществить захват с видеоленты, найдите захватываемые кадры с помощью элементов управления воспроизведением на панели «Захват» или на самом устройстве.
 - Чтобы осуществить захват с источника видео в реальном времени, наведите камеру на объект и произведите запись.
 - 10 При появлении на панели «Захват» требуемого кадра нажмите «Захватить кадр».
- Захваченные кадры отображаются в виде «Проект» и сохраняются на жесткий диск в формате BMR с добавлением порядкового номера к имени файла.
- 11 Нажмите «Заккрыть»  в правом верхнем углу панели «Захват».

Остановка и запуск захвата стоп-кадров

Вы можете при необходимости остановить захват видео из стоп-кадров с видеопленки, а затем продолжить его в другое время путем сопоставления первого кадра продолжения с последним кадром, захваченным в предыдущий раз.


- 1 Нажмите «Организация» > «Получить медиаданные» и выберите подключенное устройство.
- 2 На панели «Задачи» нажмите «Организация» и выберите «Проект».
- 3 Перетащите последнее захваченное изображение из вида «Проект» в область предварительного просмотра на панели «Захват».

Последний кадр накладывается на текущий источник видео на панели «Захват», что облегчает совмещение текущего и последнего изображений объекта. При нажатии «Захватить кадр» для начала нового сеанса новому захваченному кадру присваивается номер, следующий за номером последнего захваченного кадра.


Захват видео в режиме замедленной съемки

- 1 Подключите устройство к компьютеру и включите его.

***Примечание.** Если вы используете WDM-устройство, возможно, потребуется включить его, дважды нажав его значок в папке «Мой компьютер». После этого на экране может отобразиться предварительный просмотр видео. Закройте окно предварительного просмотра перед продолжением.*


- 2 Если вы используете пленочный носитель, выполните одно из следующих действий.
 - При захвате видео с видеокамеры в режиме реального времени, переключите видеокамеру в режим «Камера».
 - Если захват производится с видеопленки, переключите устройство в режим «Воспроизвести», VTR или VCR.
- 3 Нажмите «Организация» > «Получить медиаданные» и выберите подключенное устройство.
- 4 (необязательно) Выберите «Захват по шкале времени», чтобы на шкалу времени добавлялся каждый захваченный кадр.
- 5 На панели «Захват» выберите «Остановить движение».
- 6 Нажмите «Создать новую покадровую съемку». В окне «Захват» отобразится предварительный просмотр источника видео в реальном времени.
- 7 (необязательно, только в ОС Windows) Выберите «Калькирование» в правом нижнем углу панели «Захват», чтобы отобразить наложение предыдущих захваченных кадров. Калькирование можно использовать для выстраивания анимируемых фигур.
- 8 Выберите «Замедленная съемка» в правом левом углу панели «Захват».
- 9 Нажмите «Указать время» .
- 10 В разделе «Частота» перетащите любой элемент управления временем (часы, минуты, секунды), чтобы задать интервал захвата кадров. Например, при значении 1 минута захват кадров будет производиться ежеминутно.
- 11 В разделе «Длительность» перетащите любой элемент управления временем, чтобы задать длительность сеанса захвата кадров. Например, при значении 5 часов захват кадров будет осуществляться через данный интервал времени в течение 5 часов.
- 12 Нажмите кнопку «ОК», затем нажмите кнопку «Начать замедленную съемку».

Захват кадров осуществляется с указанной скоростью.

13 По окончании захвата в режиме замедленной съемки, нажмите «Заккрыть»  в правом верхнем углу панели «Захват».

Удаление предыдущего стоп-кадра или кадра замедленного видео

Захватывая стоп-кадры, можно случайно удалить последний захваченный кадр, например, после случайного захвата кадра с рукой или ненужным объектом.


❖ Нажмите «Удалить кадр»  в правом левом углу панели «Захват».

Примечание. Для удаления нескольких кадров, начиная с самого последнего, нажмите «Удалить кадр» несколько раз.

Предварительный просмотр стоп-кадра или замедленного видео

Есть возможность осуществить предварительный просмотр стоп-кадра или замедленного видео. Например, вы захотели узнать, получилось ли снять требуемый объект и нужно ли удалить кадры перед продолжением.

1 На панели «Захват» в виде «Остановка воспроизведения» выберите «Предварительный просмотр» в правом нижнем углу панели «Захват».

2 На панели «Захват» нажмите «Воспроизвести» .

На панели «Захват» отобразится предварительный просмотр фильма из уже захваченных стоп-кадров.

3 Отключите «Предварительный просмотр» для возврата к захвату кадров.

Установки покадровой съемки

На панели «Захват» выберите «Установки покадровой съемки».

Уровень непрозрачности Устанавливает уровень непрозрачности для калькирования. Увеличьте это число, чтобы сделать накладываемые кадры менее прозрачными. При калькировании на текущий кадр накладываются ранее захваченные кадры, что помогает выровнять анимируемые объекты.

Примечание. Калькирование доступно только в ОС Windows.

Количество обложек Определяет количество кадров, накладываемых за раз.

Частота кадров Определяет количество кадров в секунду.

Глава 5. Импорт и добавление медиаданных

Adobe Premiere Elements позволяет добавлять в проект видео, аудио, графику и неподвижные изображения из многочисленных источников. Можно импортировать данные из эфирных и записанных на пленку источников, используя целый ряд устройств аналогового или цифрового формата.

Добавление файлов в проект


Добавление медиаданных в проект


Существует четыре основных способа добавления медиаданных в проект.


- *Захват* с пленки или из прямого эфира.
- *Импорт* файлов из хранилища другого типа.
- *Добавление* из рабочей среды организатора.
- *Запись* звука с помощью микрофона.


При добавлении в проект медиафайлы отображаются в виде «Проект» и в рабочей среде «Организация». Каждый файл представлен миниатюрой, которая называется клипом. Клипы могут содержать аудио, видео или неподвижные изображения и являются кирпичиками, из которых строятся фильмы.


Чтобы добавить в проект новые медиаданные, щелкните «Организация» на панели «Задачи» и нажмите кнопку «Получить медиаданные». Используйте любой из следующих вариантов добавления медиаданных.

 **DV-видеокамера** Видео захватывается с DV-видеокамеры, подключенной через порт FireWire (IEEE 1394) или USB. При выборе этого варианта открывается окно «Захват».


 **HDV-видеокамера** Видео захватывается с HDV-видеокамеры, подключенной через FireWire (IEEE 1394). При выборе этого варианта открывается окно «Захват».


 **DVD-диск (видеокамера или DVD-дисковод ПК)** Видео импортируется с DVD-дисковода или с DVD-диска в видеокамере, подключенной через USB. С DVD-видеокамеры можно импортировать видео формата AVCHD. При выборе этого варианта открывается окно «Adobe Premiere Elements — Мастер импорта видео».

 **Видеокамеры Flip, AVCHD, фотоаппараты или телефоны** Импорт медиаданных с устройств, оснащенных флэш-памятью или дисками. К таким устройствам относятся видеокамеры Flip и другие компактные видеокамеры, AVCHD, DVD, DSLR и другие фотоаппараты и телефоны.

 **Веб-камера или WDM-устройство** Видео захватывается с веб-камеры или устройства захвата, совместимого с WDM. При выборе этого варианта открывается окно «Захват».

Примечание. Выбрать устройство WDM можно только в ОС Windows®.

 **Цифровые фотоаппараты и телефоны** Фотографии импортируются с фотоаппарата или мобильного телефона, подключенного через USB. При выборе этого варианта открывается окно «Adobe Premiere Elements — Мастер загрузки медиаданных».

 **Файлы и папки** Видеофайлы, фотографии и аудиофайлы импортируются с жесткого диска компьютера.

Дополнительные разделы справки

«Захват видео» на странице 40

Добавление видео с помощью мастера импорта видео

Кроме DV-видеокамер существуют и другие устройства, которые записывают и сохраняют видео. С помощью мастера импорта видео можно импортировать файлы с беспленочных видеокамер, мобильных устройств и съемных носителей, таких как DVD-диски, карты памяти и мультимедийные карты памяти. Эти файлы копируются в указанную папку на жестком диске и добавляются в рабочую среду «Организация» и вид «Проект».

Убедитесь, что видеоматериал, добавляемый в проект, соответствует набору настроек проекта. В случае несоответствия появляется диалоговое окно с предупреждением. В этом окне можно разрешить программе Adobe Premiere Elements изменить настройки проекта в соответствии с добавляемыми клипами.

Примечание. Файлы изображений невозможно импортировать. Для импорта фотографий выберите вариант «Цифровые фотоаппараты и телефоны».

1 Выполните одно из следующих действий.

- Вставьте DVD-диск в DVD-привод компьютера.
- Подключите к компьютеру устройство чтения карт памяти, таких как SD-карты.
- Подключите цифровую камеру, мобильный телефон, или другое устройство к компьютеру с помощью порта USB 2.0.



Порт USB 2.0

Примечание. Убедитесь, что установлены все драйверы, необходимые для работы устройства. Прочитайте руководство.

2 На панели «Задачи» нажмите «Организация» и выберите «Получить медиаданные».

3 Щелчком выберите устройство, с которого требуется импортировать данные:

- DVD-диск, видеокамера или DVD-дисковод ПК
- видеокамеры Flip, AVCHD, фотоаппараты или телефоны.

Откроется диалоговое окно «Мастер импорта видео».

4 В меню «Источник» выберите устройство, с которого требуется загрузить видеоклипы.

Содержимое устройства или диска отображается на панели под меню «Источник». Количество файлов и общий объем содержимого отображается внизу панели с содержимым.

5 Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы импортировать *все* содержимое, отображаемое на панели, нажмите «Выбрать все».
- Чтобы импортировать лишь несколько клипов, снимите флажок «Все» и выберите только нужные клипы.

Примечание. Для предварительного просмотра клипа нажмите на него. Нажмите кнопку «Воспроизвести» на панели «Предварительный просмотр».

6 Чтобы указать папку для хранения файлов, выполните одно из следующих действий.

- Чтобы сохранить файлы в стандартной папке Adobe, оставьте папку по умолчанию, указанную в диалоговом окне.
- Чтобы указать другое местоположение, нажмите кнопку «Обзор» (Windows) или «Выбрать» (Mac OS) и выберите папку. Также можно выбрать команду «Создать новую папку» (Windows) или «Новая папка» (Mac OS), чтобы создать и назвать папку.

7 Выберите способ именования загружаемых файлов в меню «Наборы».

Имя файла Сохраняются имена файлов, присвоенные видеокамерой.

Имя папки — номер Если папка называется «Свадьба», клипы будут названы Свадьба-001, Свадьба-002 и т. д.

Дата — имя файла К имени файла, присвоенному видеокамерой, добавляется дата. Она включает текущую дату и время, то есть дату и время переноса фильмов на компьютер.

Примечание. Чтобы переименовать файлы, удалите их из Организатора и импортируйте снова.

Заказное имя — номер Введите заказное имя в поле «Имя». Например, если указать имя «Отпуск», клипы будут названы Отпуск-001, Отпуск-002 и т. д.

8 (Необязательно) Если требуется удалить выбранные файлы с камеры после импорта, установите флажок «Удалять оригиналы после копирования».

9 (Необязательно) Если вы не хотите добавлять импортированные клипы на шкалу времени, снимите флажок «Добавить на шкалу времени». Импортированные клипы будут добавлены только в Организатор.

10 (Необязательно) Если необходимо создать мгновенный фильм из выбранных клипов, нажмите «Создать мгновенный фильм».

11 Нажмите кнопку «Получить медиаданные». В любой момент можно нажать кнопку «Отмена», чтобы остановить процесс.

Примечание. Если не планируется использовать все добавленные файлы, ненужные можно удалить из вида «Проект». При удалении файлов с панели «Задачи» они не удаляются с жесткого диска. Так рекомендуется поступать с большими VOB-файлами.

Дополнительные разделы справки

«Подготовка проекта к захвату видео» на странице 43

«Захват видео с помощью элементов управления устройствами» на странице 45

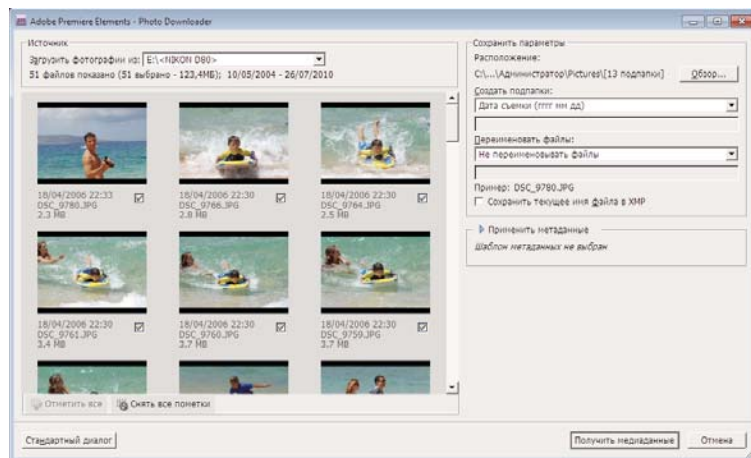
«Сведения о настройках и наборах настроек проекта» на странице 31

Добавление фотографий с помощью мастера загрузки фотографий

1 Подключите к компьютеру цифровой фотоаппарат или мобильный телефон.

Примечание. Убедитесь, что установлены все драйверы, необходимые для работы устройства. Прочитайте руководство.

- 2 В диалоговом окне «Adobe Premiere Elements — Мастер загрузки фотографий» нажмите «Дополнительный диалог».



Adobe Premiere Elements — Мастер загрузки фотографий (вид «Дополнительный диалог»)

- 3 Выберите диск или устройство в раскрывающемся списке «Получить фотографии из». В диалоговом окне появятся миниатюры всех файлов, доступных для импорта.
- 4 Чтобы указать папку для хранения файлов, выполните одно из следующих действий.
- Чтобы сохранить файлы в стандартной папке Adobe, оставьте папку по умолчанию, указанную в диалоговом окне.
 - Чтобы указать другое местоположение, нажмите кнопку «Обзор» (Windows) или «Выбрать» (Mac OS) и выберите папку. Также можно выбрать команду «Создать новую папку» (Windows) или «Новая папка» (Mac OS), чтобы создать и назвать папку.
 - Чтобы создать одну или несколько вложенных папок для группировки файлов по критериям, щелкните треугольник рядом с полем «Создать вложенную папку» и выберите один из вариантов имени в раскрывающемся меню.
 - Чтобы переименовать файлы в папке по одному шаблону, щелкните треугольник рядом с полем «Переименовать файлы» и выберите вариант шаблона имени в раскрывающемся меню. По умолчанию в имени файла используется имя выбранной папки. Когда файлы добавляются в папку и вид «Проект», номера в имени файлов последовательно увеличиваются с шагом 0001. Например, если ввести «лето», имена файлов меняются на «лето0001.vob», «лето0002.vob» и т. д.
- 5 Выделите файлы, которые требуется добавить в вид «Проект». Флажок под миниатюрой файла обозначает, что файл выбран. По умолчанию выбраны все файлы. Щелкните по миниатюре, чтобы снять флажок и исключить файл. Также можно установить или снять флажки для всех файлов с помощью кнопок «Выбрать все» или «Снять все флажки».
- 6 Если используются метаданные, можно установить флажок «Сохранить текущее имя файла в XMP».
- 7 Щелкните треугольник рядом с элементом «Применить метаданные», выберите шаблон и заполните поля «Автор» и «Авторские права».
- 8 Нажмите кнопку «Получить метаданные». В любой момент можно нажать кнопку «Отмена», чтобы остановить процесс.

Примечание. Если не планируется использовать все добавленные файлы, ненужные можно удалить из вида «Проект». При удалении файлов с панели «Задачи» они не удаляются с жесткого диска.

Дополнительные разделы справки

«Подготовка проекта к захвату видео» на странице 43

«Захват видео с помощью элементов управления устройствами» на странице 45

«Сведения о настройках и наборах настроек проекта» на странице 31

Добавление файлов с жесткого диска

- На панели «Задачи» щелкните «Организация», нажмите кнопку «Получить медиаданные» и выберите «Файлы и папки». Перейдите к нужной папке, выберите файлы для добавления и нажмите кнопку «Открыть». Чтобы добавить всю папку, выделите ее и нажмите кнопку «Добавить папку».
- Перетащите файлы или папки с панели рабочего стола в вид «Проект».

***Примечание.** Для доступа к файлам на жестком диске можно также использовать Elements Organizer или выбрать «Медиаданные» на вкладке «Организация». Отображаются файлы, добавленные в Elements Organizer из Adobe Premiere Elements или Adobe Photoshop.*

Добавление пронумерованных фотографий в качестве одного клипа

- 1 Убедитесь, что все файлы изображений имеют верные расширения. Все файлы последовательности должны иметь одинаковое количество цифр в именах, например Файл000.bmp, Файл001.bmp и т. д.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - На панели «Задачи» щелкните «Организация», нажмите кнопку «Получить медиаданные» и выберите «Файлы и папки».
 - Последовательно выберите «Файл» > «Получить медиаданные из» > «Файлы и папки».
- 3 Перейдите к нужной папке и выберите первое пронумерованное неподвижное изображение в последовательности. В меню «Тип файлов» выберите «Пронумерованные неподвижные изображения» и нажмите кнопку «Открыть».

Adobe Premiere Elements интерпретирует все пронумерованные файлы как одну последовательность.

***Примечание.** Дополнительные сведения об изменении длительности неподвижных изображений см. в разделе справки «Установка длительности для импортированных неподвижных изображений».*

Установка длительности для импортированных неподвижных изображений

Добавляя неподвижное изображение, ему можно назначить определенную длительность, которая определяет, какой промежуток времени изображение занимает на шкале времени. Можно установить длительность по умолчанию для всех добавляемых неподвижных изображений, а затем по необходимости изменять ее на шкале времени.

Частота кадров проекта определяет, какое время отводится для определенного числа кадров. Например, если указать 30 кадров с частотой 29,97 кадр./с в проекте NTSC, каждое изображение на шкале времени будет иметь длительность около секунды. Если же указать 25 кадров с частотой 25 кадр./с в проекте PAL, каждое изображение на шкале времени будет иметь длительность ровно секунду.

Изменение длительности по умолчанию для неподвижных изображений

1 Выполните одно из следующих действий.

- В ОС Windows выберите «Редактирование» > «Установки» > «Основные». В ОС Mac OS выберите Adobe Premiere Elements 9 > «Установки» > «Основные».
- Правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) щелкните в виде «Проект» на панели «Задачи» и выберите «Длительность неподвижного изображения».

2 В поле «Длительность неподвижных изображений по умолчанию» укажите число кадров на свое усмотрение.

***Примечание.** Изменение длительности по умолчанию не влияет на длительность тех неподвижных изображений, которые уже находятся на шкале времени или сцен или в виде «Проект». Чтобы применить новую длительность по умолчанию для всех неподвижных изображений в проекте, удалите их из вида «Проект» и импортируйте их еще раз.*

Установка уникальной длительности для неподвижного изображения

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Наведите инструмент «Выделение» на любой край изображения и перетащите рамку выделения.
- Выделите клип и выберите «Клип» > «Растягивание по времени». Введите новую длительность и нажмите кнопку «ОК».

Поддерживаемые типы файлов для импорта

Помимо захвата видео можно импортировать изображения, видео- и аудиофайлы. Можно добавлять файлы из папок, которые находятся на компьютере, внешних жестких дисках, устройствах для чтения карт, мобильных телефонах, DVD-дисках, дисках Blu-ray, компакт-дисках, цифровых камерах, других устройствах или в Интернете. Adobe Premiere Elements 9.0 поддерживает видео в формате DV, HDV, WDM (только в ОС Windows) и AVCHD.

Файлы, добавляемые в проект, отображаются в виде «Проект» и автоматически добавляются в Elements Organizer. Добавленные файлы могут сохранять ссылку на приложение Adobe, в котором они были созданы, если при сохранении файла в исходном приложении был установлен флажок «Встроить ссылку на проект». Эта ссылка позволяет открывать исходное приложение файла из Adobe Premiere Elements, вносить изменения и сразу видеть результаты.

***Примечание.** Прежде чем добавить в проект файлы некоторых форматов, требуется выполнить активацию компонентов.*

Дополнительные разделы справки

«Поддерживаемые типы файлов при сохранении и экспорте» на странице 302

«Поиск недостающих файлов проекта» на странице 26

«Импорт файла с титрами» на странице 255

Поддерживаемые видеоформаты

- Adobe Flash® (.swf)
- Фильм AVI (.avi)
- AVCHD (.m2ts, .mts, .m2t)

- DV-поток (.dv)
- Фильм MPEG (.mpeg, .vob, .mod, .ac3, .mpe, .mpg, .mpd, .m2v, .mpa, .mp2, .m2a, .mpv, .m2p, .m2t, .m1v, .mp4, .m4v, .m4a, .aac, 3gp, .avc, .264)
- Фильм QuickTime (.mov, .3gp, .3g2, .mp4, .m4a, .m4v)
- TOD (.tod)
- Windows Media (.wmv, .asf) — только Windows

***Примечание.** Для импорта видео с мобильных телефонов (.3gp и .mp4) на компьютере должна быть установлена последняя версия QuickTime.*

Поддерживаемые форматы неподвижного изображения

- Adobe Photoshop® (.psd)
- Титры Adobe Premiere Elements (.prtl)
- Точечный рисунок (.bmp, .dib, .rle)
- CompuServe GIF® (.gif)
- Fireworks (.wbm)
- JPEG® (.jpg, .jpe, .jpeg, .jfif)
- Macintosh® PICT (.pct, .pic, .pict)
- Рисунок Pixar (.pxr)
- Portable Network Graphic (.png)
- RAW (.raw, .raf, .crw, .cr2, .mrw, .nef, .orf, .dng)

Поддерживаемые форматы аудио

- Advanced Audio Coding (.aac)
- Dolby® AC-3 (.ac3)
- Macintosh® Audio AIFF (.aif, .aiff)
- Аудио MP3® (.mp3)
- Аудио MPEG® (.mpeg, .mpg, .mpa, .mpe, .m2a)
- QuickTime (.mov, .m4a)
- Windows Media (.wma) — только в ОС Windows
- Windows WAVE (.wav)

***Примечание.** Dolby AC-3 импортируется как самостоятельный файл .ac3 или в составе закодированного аудиофайла в файле .vob (DVD) или .mod (JVC® Everio), но экспортируется только как Dolby Digital Stereo.*

Активация компонента для импорта

Прежде чем добавить в проект файлы некоторых форматов, например MPEG-2, MPEG4(SP) и AMR, требуется выполнить активацию компонента. Если компьютер подключен к Интернету, активация выполняется автоматически. Если подключение к Интернету не установлено, открывается диалоговое окно «Активация компонента».

- 1 При появлении окна «Активация компонента» подключитесь к Интернету.

- 2 В диалоговом окне «Активация компонента» нажмите кнопку «Копировать», чтобы скопировать серийный номер.
- 3 Щелкните URL-ссылку, чтобы перейти на веб-сайт активации.
- 4 Вставьте серийный номер в поле идентификатора на веб-сайте.

На веб-сайте отображается ключ для снятия блокировки.

- 5 Скопируйте ключ, вставьте его в диалоговое окно «Активация компонента» и нажмите кнопку «ОК».
- 6 Загрузите необходимую программу установки и сохраните ее в папке по своему выбору.

Рекомендации по добавлению файлов

При добавлении файлов в проект помните о возможных конфликтах и следите за тем, чтобы добавляемые файлы соответствовали установкам проекта.

Дополнительные разделы справки

«Общие сведения о пропорциях» на странице 67

«Активация компонента для обмена» на странице 301

«Сведения о наложении и прозрачности» на странице 168

Рекомендации по добавлению видеофайлов

В проект можно добавлять видеофайлы самых разных форматов. Импортированные видеоматериалы и последовательности файлов могут иметь размер кадра до 4096 x 4096 пикселей.

Прежде чем добавлять видеофайлы, снятые другими, убедитесь, что видео воспроизводится за пределами Adobe Premiere Elements. Обычно при двойном щелчке по видеофайлу открывается проигрыватель, например Windows Media Player и QuickTime. (Убедитесь, что установлена последняя версия Windows Media Player.)

Если файл воспроизводится в проигрывателе, его, как правило, можно использовать и в Adobe Premiere Elements.

***Примечание.** Для воспроизведения файлов формата VOB (Video Object), используйте DVD-проигрыватель, который входил в комплект устройства записи DVD.*

При добавлении видеофайлов следует учитывать следующее.

Совместимость файлов MPEG Файл MPEG можно импортировать или воспроизвести в Adobe Premiere Elements, если он отвечает следующим критериям.

- Формат файла должен поддерживаться Adobe Premiere Elements.
- Программа сжатия, использованная для создания файла, должна быть совместима с программой распаковки Adobe Premiere Elements.

Требования совместимости для проигрывания сжатых файлов менее строги, чем требования для их редактирования. Файлы MPEG, воспроизводимые в Windows Media Player и QuickTime, могут импортироваться и проигрываться в Adobe Premiere Elements, если они отвечают требованиям совместимости.

***Примечание.** При первом импорте файла MPEG-2 Adobe Premiere Elements автоматически активирует компоненты, если компьютер подключен к Интернету. Если подключение к Интернету не установлено, может появиться запрос на активацию компонента MPEG-2. Необходимые инструкции отображаются в диалоговом окне «Активация компонента».*

Требования к рендерингу файлов AVI типа 1 Перед предварительным просмотром этих файлов с DV-камеры необходимо выполнить их рендеринг. Чтобы выполнить рендеринг клипа AVI типа 1, добавьте его на шкалу времени и создайте файл предварительного просмотра из этого фрагмента шкалы времени, нажав клавишу Enter. Если для предварительного просмотра требуется выполнить рендеринг, на шкале времени над клипом появится красная линия.

Защита файлов на DVD-диске Если DVD-диск содержит фильм и защищен от копирования, то добавить файлы не удастся.

Рекомендации по добавлению аудиофайлов

При добавлении аудиофайлов в проект выполняется проверка, соответствует ли частота дискретизации указанной в диалоговом окне «Настройки проекта». На протяжении этого процесса в нижнем левом углу окна приложения отображается индикатор выполнения. Подтвержденные аудиофайлы можно сразу же воспроизводить с высоким качеством, так как они соответствуют остальным аудиофайлам в проекте.

По умолчанию подтвержденные аудиофайлы хранятся в той же папке, что и проект. Расположение кэша медиаданных по умолчанию можно изменить, выбрав один из следующих вариантов.

- (ОС Windows) Выберите «Редактировать» > «Установки» > «Рабочие диски».
- (ОС Mac OS) Adobe Premiere Elements 9 > «Установки» > «Рабочие диски».

***Примечание.** Подтвержденный аудиоклип больше не потребуется проверять снова, если соответствующий файл не будет удален из папки «Кэш медиаданных». При удалении подтвержденных аудиофайлов Adobe Premiere Elements восстанавливает их при открытии связанных проектов.*

При добавлении аудиофайлов следует учитывать следующее.

Сtereo- и монофайлы В проект можно добавлять многие из стереофайлов, которые открываются в другом аудиопроигрывателе, например в Windows Media Player. Чтобы создать стереоверсию монофайла, моноканал копируется и в левый и в правый канал новой стереодорожки. В этом случае оба канала содержат одинаковую информацию.

Аудиофайлы 5.1 При импорте клипов, содержащих аудио формата 5.1, в проект добавляется звуковая дорожка с каналами 5.1.

Файлы mp3 и WMA Такие форматы, как mp3 и WMA, сжимаются с использованием метода, который ухудшает качество по сравнению с исходным аудио. Для воспроизведения сжатого аудио приложению Adobe Premiere Elements (как и большинству программ для редактирования видео) требуется распаковать файл и, возможно, изменить его частоту дискретизации. Сжатие может ухудшать качество звука.

Файлы с компакт-диска Если требуется добавить аудио с компакт-диска, необходимо скопировать, или *захватить*, аудиодорожки на жесткий диск с помощью другого приложения. Эту операцию может выполнить проигрыватель Windows Media Player, включенный в ОС Windows XP. Также можно использовать Adobe® Audition®, чтобы скопировать аудио с компакт-диска с использованием разных настроек качества и выполнить сложные операции по обработке аудиофайла. Если планируется распространять фильм, убедитесь, что вы являетесь владельцем авторских прав или получили лицензию на использование аудио с компакт-диска.

Файлы из Интернета Если музыка для использования в проектах загружается из Интернета, помните, что некоторые файлы, особенно WMA (Windows Media Audio) и AAC (QuickTime), могут иметь встроенные установки, которые препятствуют воспроизведению файла в Adobe Premiere Elements.

Рекомендации по добавлению файлов неподвижных изображений

По умолчанию Adobe Premiere Elements масштабирует неподвижные изображения до размера кадра в проекте. Это поведение можно изменить, чтобы файлы добавлялись с сохранением исходного размера. Также можно установить длительность по умолчанию для всех добавляемых неподвижных изображений, сняв флажок «Масштабировать по размеру кадра по умолчанию» на вкладке «Общие» окна настроек.

Можно добавлять неподвижные изображения с размером кадра до 4096 x 4096 пикселей. Для получения оптимальных результатов создавайте файлы так, чтобы их размер был не меньше размера кадра видео, чтобы их не нужно было увеличивать или масштабировать в Adobe Premiere Elements. При увеличении появляется пикселизация, поэтому, создавая изображение, следует следить, чтобы его размер кадра был больше, чем используемый в проекте. Например, если планируется масштабировать изображение до 200 %, перед добавлением в проект создайте изображение так, чтобы его размер кадра в два раза превышал размер кадра проекта. (Чтобы определить размер кадра видео, правой кнопкой щелкните в виде «Проект» или на шкале времени и выберите «Свойства». Размер кадра указан в поле «Размер изображения». Размер кадра выбранного клипа, также отображается в области предварительного просмотра вида «Проект». Чтобы отобразить область «Предварительный просмотр», правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) щелкните в виде «Проект» и выберите «Вид» > «Область предварительного просмотра».)



Также можно добавлять анимацию, которая обычно сохраняется как последовательность пронумерованных файлов неподвижных изображений.

При добавлении файлов неподвижных изображений следует учитывать следующее.

Файлы Photoshop Elements Adobe Premiere Elements отлично работает с изображениями и видеошаблонами, созданными в Photoshop Elements.

Также можно создать видеोगрафику с помощью команды «Файл» > «Создать» > «Пустой файл» в Photoshop Elements или «Файл» > «Создать» в Photoshop CS, а затем используйте один из наборов настроек для документа DV или HDV. Эти наборы настроек оптимизированы для видеовывода. (Подробную информацию читайте в справочных материалах Photoshop.)

Файлы JPEG Если возникают проблемы с импортом JPEG-файлов в Adobe Premiere Elements, откройте их в Photoshop Elements и сохраните еще раз. Затем попытайтесь импортировать их снова.

Изображения TIFF Файлы можно добавлять из Photoshop 3.0 и более поздних версий. Однако Adobe Premiere Elements не поддерживает 16-битовые изображения TIFF, созданные в Photoshop или других программах. Пустые (прозрачные) области несведенных файлов Photoshop отображаются прозрачными в Adobe Premiere Elements, потому что прозрачность сохраняется как альфа-канал.

Режим RGB При редактировании или создании неподвижных изображений следите за тем, чтобы вся работа выполнялась в режиме RGB. Дополнительные сведения см. в разделе руководства пользователя об управлении цветом. Режим RGB создает цвета, которые подходят для видео.

Дополнительные разделы справки

[«Коррекция попиксельной пропорции неподвижного изображения или исходного клипа»](#) на странице 70

Рекомендации по добавлению анимации или последовательности неподвижных изображений

Анимация отличается от видео тем, что кадры в анимации отрисовываются как графика и поэтому не являются сценами живого действия, как в обычном цифровом видео. Adobe Premiere Elements также может добавлять последовательность пронумерованных файлов неподвижных изображений и автоматически объединять их в один клип, где каждый пронумерованный файл представляет один кадр. Некоторые программы, такие как Adobe After Effects®, могут создавать пронумерованные последовательности неподвижных изображений. Неподвижные изображения, включенные в последовательность, не могут иметь слоев, поэтому предварительно нужно выполнить их сведение. Дополнительные сведения о слоях и сведении см. в документации по приложению, в котором создавался файл.

Примечание. Изменение длительности по умолчанию для неподвижных изображений в диалоговом окне «Установки» не затрагивает длительность изображений, включенных в последовательность.

При создании трехмерных изображений или анимации для Adobe Premiere Elements по возможности следуйте перечисленным ниже рекомендациям.

- Используйте безопасные для трансляции цвета. Большинство программ, которые создают анимацию (например, Adobe After Effects), позволяют проверять безопасность цветов для трансляции. Дополнительные сведения см. в документации по программе.
- Используйте попиксельную пропорцию и размер кадра, указанные в настройках проекта в Adobe Premiere Elements.
- Введите в поля значения, соответствующие настройкам проекта.
- Если для создания последовательности используется программа Adobe (например, Photoshop), установите флажок «Встроить ссылку на проект», чтобы иметь возможность открыть последовательность в исходной программе. Например, когда в виде «Доступные медиаданные» на панели «Медиаданные» в Adobe Premiere Elements выбирается файл PSD и выполняется команда «Редактировать» > «Редактировать оригинал», этот файл открывается в Photoshop с сохранением исходных слоев.

Использование файлов из Photoshop Elements

Совместное использование файлов между Adobe Premiere Elements и Adobe Photoshop Elements

Все файлы в каталоге Photoshop Elements можно открывать непосредственно из рабочей среды «Организация» в Adobe Premiere Elements. Также можно добавлять, редактировать и упорядочивать изображения, а затем перетаскивать их на шкалу времени или сцен Adobe Premiere Elements для использования в проекте.

Photoshop Elements Adobe и Adobe Premiere Elements разрабатывались с учетом возможности совместной работы независимо от того, как приобретены продукты: по отдельности или в составе пакета. Эти программы обеспечивают бесшовную интеграцию редактирования цифровых фотографий и видео, позволяя создавать потрясающие видеопроекты. Поддерживаемые типы файлов обеих программ во многом совпадают, что обеспечивает простоту и эффективность переноса файлов из одной программы в другую. Например, можно создать каталог PSD-файлов в Photoshop Elements, а затем добавить их на шкалу сцен в Adobe Premiere Elements прямо из Elements Organizer.

Примечание. В *Photoshop Elements Organizer* отображаются клипы аудиофайлов AVI с разбитыми значками видеоминиатюр. Тем не менее файлы будут воспроизводиться корректно. *Photoshop Elements Editor* может импортировать отдельные кадры из видео в формате ASF, AVI, MPEG и Windows Media. (Выполните команду «Файл» > «Импортировать» > «Кадры из видео».)

Ниже описаны способы обмена файлами между *Photoshop Elements* и *Adobe Premiere Elements*.

- Упорядочивайте фотографии, видео- и аудиоклипы в *Adobe Premiere Elements* или *Photoshop Elements*, находите их с помощью *Elements Organizer* в любой программе и добавляйте их в проект.
- Выполните захват видео в *Adobe Premiere Elements* и откройте его из *Elements Organizer*, чтобы создать из видео неподвижные изображения и отредактировать их.
- (Только в ОС Windows) Создайте слайд-шоу в *Photoshop Elements 6.0* или более поздней версии, используя подписи, переходы, эффекты, музыку, закадровый текст, графику и титры, а затем перенесите его в *Adobe Premiere Elements* для дальнейшего редактирования или записи на DVD-диск. Или импортируйте отдельные фотографии в *Adobe Premiere Elements* и создайте слайд-шоу средствами этого приложения.

Примечание. Команда «Отправить в *Adobe Premiere Elements*» в *Photoshop Elements* поддерживается, только если используется *Photoshop Elements 6.0* и более поздних версий с *Adobe Premiere Elements 4.0* и более поздних версий.

- Настройте шаблоны меню в *Photoshop Elements*, а затем используйте их в проекте *Adobe Premiere Elements*. (Шаблоны для DVD — это файлы в формате PSD, которые хранятся в папке приложения *Adobe Premiere Elements*.)
- Создайте файл *Photoshop Elements* с настройками видеопрокта, доработайте его в *Photoshop Elements*, а затем используйте в *Adobe Premiere Elements*.

Дополнительные разделы справки

«Управление клипами с помощью организатора» на странице 74

«Создание слайд-шоу» на странице 88

«Сведения о шаблонах меню» на странице 274

Создание специальных клипов

Специальными являются клипы, которые создаются (а не добавляются) с помощью команд в виде «Проект». Они находятся на панели «Задачи» вместе с добавленными клипами.


Можно создать универсальное начало отсчета, цветные шкалы, тональный сигнал 1 кГц, черный экран и другие фоны, которые можно добавить в проект для калибровки видео или просто как содержимое.

Создание универсального начала отсчета (только для Windows)

Универсальное начало отсчета — это графика обратного отсчета, которая появляется в начале некоторых пленок. Начало отсчета помогает киномеханику проверить правильность и синхронность воспроизведения аудио и видео. Создавая начало отсчета в *Adobe Premiere Elements*, можно настроить цвет, внешний вид и параметры аудио. Длительность отсчета составляет 11 секунд.



Пример кадров из начала отсчета

- 1 На панели «Задачи» нажмите «Организация» и выберите «Проект».
- 2 Нажмите кнопку «Новый элемент»  и выберите «Универсальное начало отсчета».
- 3 Задайте необходимые параметры (установите флажок рядом с нужным цветом, чтобы выбрать его) и нажмите кнопку «ОК».

Стираемый цвет Задает цвет, который стирается вокруг числа.

Фоновый цвет Задает цвет области позади стираемого цвета.

Цвет линий Задает цвет для горизонтальных и вертикальных линий.

Цвет мишени Задает цвет для двойных кругов вокруг числа.

Цвет числа Задает цвет для числа счетчика.

Сигнальная отметка при выходе Отображает маленькую условную точку в последнем кадре начала отсчета.

Сигнальная отметка на каждой 2 Воспроизводится звуковой сигнал на отметке каждой 2-й секунды.

Сигнальная отметка в начале каждой секунды Воспроизводится звуковой сигнал в начале каждой секунды на всем протяжении начала отсчета.



Чтобы изменить параметры начала отсчета, дважды щелкните его в виде «Медиаданные» или на шкале времени.


Adobe Premiere Elements помещает клип «Универсальное начало отсчета» в вид «Проект». Если индикатор текущего времени находится над пустой областью шкалы времени или сцен, универсальное начало отсчета также добавляется в эту точку. Если индикатор текущего времени находится над клипом, то универсальное начало отсчета вставляется после клипа.

Добавление цветных шкал и тонального сигнала 1 кГц

Клипы цветных шкал и тонального сигнала 1 кГц используются вместе и добавляются в начало видео.

Цветные шкалы — это разноцветные вертикальные черты в начале видеотрансляции, которые помогают выполнить калибровку цвета изображения.


Тональный сигнал 1 кГц — это короткий звук на частоте 1 кГц, который служит для настройки звука трансляции. Специалисты по телевидению устанавливают его на определенном уровне, а затем уменьшают или увеличивают уровень транслируемого звука в соответствии с эталонным сигналом. Поскольку некоторые процессы обработки звука требуют калибровки по определенному уровню звука, уровень аудио можно настроить в соответствии с используемым процессом.

- 1 На панели «Задачи» нажмите «Организация» и выберите «Проект».
- 2 В виде «Проект» нажмите значок «Новый элемент»  и выберите «Настроечная таблица».

Клип «Настроечная таблица» добавляется в вид «Медиаданные» и на шкалу времени или сцен.


Создание и добавление клипа черного экрана


Клипы черного экрана добавляются, чтобы разделить несколько фильмов или создать паузы в фильме. Также черный экран можно использовать для заголовка.

- 1 На панели «Задачи» нажмите «Организация» и выберите «Проект».
- 2 Нажмите значок «Новый элемент»  и выберите «Черный экран».

Создание цветной подложки для фона

Можно создать клип, содержащий однотонную цветную подложку по размеру кадра, которую можно использовать как однотонный фон для титров или анимированных клипов.

 Подложки ярких цветов можно использовать в качестве временного фона, чтобы более четко увидеть прозрачность в процессе настройки эффекта кеинга.

- 1 На панели «Задачи» нажмите «Организация» и выберите «Проект».
- 2 Нажмите значок «Новый элемент»  и выберите «Подложка цвета».
- 3 Выберите цвет в диалоговом окне «Палитра цветов Adobe» и нажмите кнопку «ОК».

Клип подложки цвета добавляется в вид «Проект» и на шкалу времени или сцен.

Дополнительные разделы справки

«Создание прозрачности с использованием эффекта кеинга» на странице 171

«Выбор цвета с помощью палитры цветов Adobe» на странице 174

Изменение уровня тона клипов

- 1 Выберите клип одним из следующих способов.
 - Чтобы установить уровень для всех новых экземпляров клипа, выберите клип «Настроечная таблица» в виде «Проект».
 - Чтобы установить уровень только для одного экземпляра клипа, выберите его на шкале времени.
- 2 Выберите «Клип» > «Параметры аудио» > «Усиление звука».
- 3 В диалоговом окне «Усиление клипа» выполните одно из следующих действий и нажмите кнопку «ОК».
 - Перетащите элемент управления влево, чтобы уменьшиться громкость, или вправо, чтобы увеличить ее.
 - Щелкните по значению громкости и введите число для ее изменения. Положительные числа увеличивают громкость. Отрицательные числа уменьшают ее.
 - Параметр «Нормализовать» настраивает пиковую амплитуду в выбранных клипах на указанную пользователем величину. Например, если установить для параметра «Нормализовать все пики» значение 0,0 дБ, то клип с пиковой амплитудой -6 дБ будет скорректирован на +6 дБ.

Работа с автономными файлами

Сведения об автономных файлах

Автономный файл — это местозаполнитель для исходного файла, который Adobe Premiere Elements не может обнаружить на жестком диске в данный момент. Автономные файлы запоминают информацию об отсутствующих исходных файлах, которые они представляют. Если автономный файл отображается на шкале времени или сцен, на панели «Монитор» и на шкале времени или сцен появляется сообщение об автономных медиаданных.

Дополнительные разделы справки

[«Открытие проекта»](#) на странице 22

Редактирование автономного файла

- 1 На панели «Задачи» нажмите «Организация» и выберите «Проект».
- 2 В виде «Проект» дважды щелкните автономный файл. Откроется диалоговое окно «Где находится файл [имя файла]?». Найдите исходный файл, выделите его и нажмите кнопку «Выбрать».
- 3 Щелкните файл правой кнопкой (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) и выберите команду «Редактировать оригинал», чтобы внести в файл изменения.

Замена автономного файла файлом, сохраненным на компьютере

- 1 На панели «Задачи» нажмите «Организация» и выберите «Проект».
- 2 В виде «Проект» выберите один или несколько автономных файлов.
- 3 Выберите «Редактировать» > «Найти медиаданные».
- 4 Найдите и выделите настоящий исходный файл и нажмите кнопку «Выбрать».

***Примечание.** Если выбрано несколько автономных файлов, для каждого из них по очереди открывается диалоговое окно «Присоединить медиаданные к [имя файла]?». Обращайте внимание на имя автономного файла, которое указано в строке заголовка диалогового окна, чтобы повторно связать с автономным файлом правильный исходный файл.*

Работа с пропорциями и параметрами поля

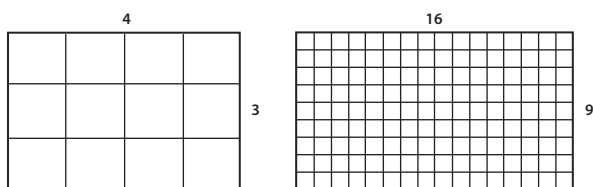
Общие сведения о пропорциях

Пропорции определяют соотношение ширины и высоты. Видеокадры имеют пропорции (соотношение сторон кадра), как и пиксели, из которых они состоят (попиксельная пропорция). Некоторые видеокамеры могут записывать кадры с разными пропорциями, а видеостандарты NTSC и PAL используют разные попиксельные пропорции. Если добавленные файлы выглядят искаженными (например, если изображение, которое должно быть кругом, выглядит как овал), это значит, что возник конфликт между пропорциями изображения и проекта.

Adobe Premiere Elements автоматически пытается обнаружить и компенсировать расхождение попиксельных пропорций в исходных клипах, чтобы не происходило искажения. Если клип выглядит искаженным в Adobe Premiere Elements, можно вручную изменить его попиксельную пропорцию. Важно согласовать попиксельную пропорцию перед согласованием соотношений сторон кадра, так как в результате неправильной интерпретации попиксельной пропорции исходного клипа часто возникает неправильное соотношение сторон кадра.

Пропорции кадра

Кадровые пропорции определяют соотношение ширины и высоты в размерности изображения. Например, стандарт DV NTSC имеет пропорции кадра 4:3 (то есть ширину 4,0 и высоту 3,0). Для сравнения, типичный широкоэкранный кадр имеет пропорции 16:9. Многие видеокамеры, у которых есть широкоэкранный режим, могут записывать видео с использованием этих пропорций. Нередко используются еще более широкие пропорции.



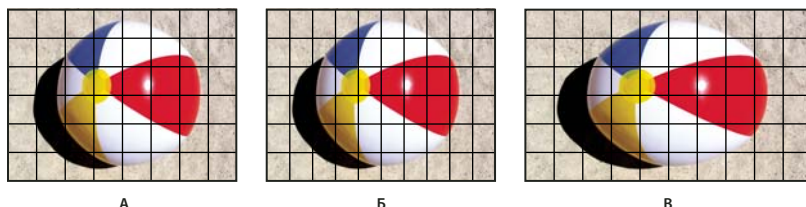
Кадровая пропорция 4:3 (слева) и более широкая кадровая пропорция 16:9 (справа)

Когда клипы добавляются в проект с разными кадровыми пропорциями, необходимо выбрать способ согласования разных значений. Например, существует два распространенных способа демонстрации широкоэкрannого фильма с соотношением сторон 16:9 на стандартном телевизоре с соотношением сторон 4:3. Можно поместить всю ширину кадра 16:9 в черный кадр 4:3 (этот прием называется *letterbox*, то есть «почтовый ящик»), в результате чего над и под широкоэкранным кадром появляются черные полосы. Также можно заполнить кадр 4:3, выбрав определенную область кадра 16:9. Этот метод называется *панорамированием и сканированием*. Этот метод убирает черные полосы, однако при этом обрезается и часть сцены. Adobe Premiere Elements автоматически применяет черные полосы для видео 16:9, которое добавляется в проект с пропорцией 4:3.

Попиксельная пропорция

Попиксельная пропорция определяет соотношение ширины и высоты одного пиксела в кадре. Попиксельные пропорции варьируются по той причине, что разные видеосистемы делают собственные предположения относительно числа пикселей, необходимых для заполнения кадров. Например, во многих компьютерных видеостандартах кадр с соотношением сторон 4:3 должен иметь попиксельную пропорцию 640 x 480. Квадратные пиксели, которые имеют пропорции 1:1, идеально заполняют пространство по горизонтали и вертикали, определяемое таким кадром. Однако такие видеостандарты, как DV NTSC, который используется в большинстве потребительских DV-видеокамер (продаваемых в США), определяют для кадра 4:3 попиксельную пропорцию 720 x 480. По этой причине, чтобы все эти пиксели можно было уместить в кадре, они должны быть уже квадратными. Такие узкие пиксели называются прямоугольными и имеют соотношение сторон 0,9:1, часто их называют просто 0,9. DV-пиксели ориентированы вертикально в видеосистемах NTSC и горизонтально в видеосистемах PAL. Adobe Premiere Elements отображает попиксельную пропорцию клипа рядом с его миниатюрой в виде «Проект».

Если отобразить прямоугольные пиксели на мониторе с квадратными пикселями, изображения будут выглядеть искаженными, например, круги будут выглядеть как овалы. Однако при телевещании изображения будут выглядеть правильно, поскольку на телеэкранах используются прямоугольные пиксели. Программа Adobe Premiere Elements может отображать и выводить клипы с разными пропорциями без искажения, так как она пытается автоматически показывать их с использованием попиксельной пропорции проекта. В некоторых случаях клипы могут искажаться, если Adobe Premiere Elements неправильно интерпретирует попиксельную пропорцию. В таком случае искажение можно устранить, указав попиксельную пропорцию исходного клипа вручную.



Пиксельные форматные соотношения и кадровые пропорции

А. Квадратные пиксели и кадровая пропорция 4:3 Б. Неквадратные пиксели и кадровая пропорция 4:3 В. Неквадратные пиксели без коррекции на мониторе с квадратными пикселями

Захват или добавление изображений с разными пропорциями

Adobe Premiere Elements пытается автоматически компенсировать попиксельные пропорции и сохранять размер кадра добавляемых изображений. Добавляемые изображения обрабатываются следующими способами.

- Когда захватывается или добавляется видео с D1-разрешением 720 x 486 или с DV-разрешением 720 x 480, Adobe Premiere Elements автоматически устанавливает для этого файла попиксельную пропорцию D1/DV NTSC (0,9). Когда добавляется видео с D1/DV-разрешением 720 x 576, Adobe Premiere Elements автоматически устанавливает для этого файла попиксельную пропорцию PAL D1/DV (1,067). Однако чтобы обеспечить правильную интерпретацию всех файлов, необходимо обращать внимание на информацию в виде «Медиаданные» или в диалоговом окне «Интерпретировать материал».
- Adobe Premiere Elements автоматически назначает файлам попиксельную пропорцию, руководствуясь правилами интерпретации, описанными в файле Interpretation Rules.txt, который находится в папке Adobe Premiere Elements/Plug-ins. Если изображения определенного типа при добавлении постоянно искажаются (неправильно интерпретируются), добавьте или измените записи в файле Interpretation Rules.txt, открыв его в текстовом редакторе, таком как «Блокнот». Если требуется переопределить интерпретацию попиксельной пропорции для файлов, уже добавленных в проект, используйте команду «Интерпретировать материал».
- Если требуется изменить размер клипа в Adobe Premiere Elements и он имеет правильную попиксельную пропорцию, выберите клип и измените свойство «Масштаб» эффекта «Движение». Эффект «Движение» можно найти в виде «Свойства», когда на шкале времени или сцен выделен нужный клип.

Просмотр пропорций проекта

Набор настроек, выбранный при создании проекта, определяет попиксельную пропорцию для проекта. Задав эту пропорцию в начале, ее уже нельзя изменить в дальнейшем.

- ❖ Выберите «Редактировать» > «Настройки проекта» > «Общие».

Дополнительные разделы справки

[«Создание нового проекта»](#) на странице 21

[«Сведения о настройках и наборах настроек проекта»](#) на странице 31

Коррекция попиксельной пропорции неподвижного изображения или исходного клипа

Обеспечив правильную интерпретацию всех файлов, в одном проекте можно сочетать медиаданные с разными пропорциями и при этом получать вывод без искажения исходных изображений.

Важная информация. При установке попиксельной пропорции файла используйте его исходную пропорцию, а не пропорцию проекта или конечного вывода.

- 1 На панели «Задачи» нажмите «Организация» и выберите «Проект».
- 2 Выберите неподвижное изображение или исходный клип.
- 3 Выберите «Файл» > «Интерпретировать материал».
- 4 В разделе «Попиксельная пропорция» выберите «Использовать попиксельную пропорцию из файла», чтобы применить исходную пропорцию, сохраненную с файлом, или выберите один из следующих вариантов в меню «Соответствует».

Квадратные пиксели Используется попиксельная пропорция 1,0. Выберите эту настройку, если исходный клип имеет размер кадра 640 x 480 или 648 x 486 либо если файл экспортирован из приложения, которое поддерживает только квадратные пиксели.

D1/DV NTSC Используется попиксельная пропорция 0,9. Выберите эту настройку, если исходный клип имеет размер кадра 720 x 480 или 720 x 486 и требуется, чтобы он сохранил кадровую пропорцию 4:3. Эта настройка также подходит для клипов, экспортированных из приложения, которое работает с неквадратными пикселями, например из программы 3D-анимации.

Примечание. Дополнительные сведения о стандарте D1 см. в разделе «Глоссарий» справки Adobe Premiere Elements.

D1/DV NTSC, широкоэкранный Используется попиксельная пропорция 1,2. Выберите эту настройку, если исходный клип имеет размер кадра 720 x 480 или 720 x 486 и требуется, чтобы он сохранил кадровую пропорцию 16:9.

D1/DV PAL Используется попиксельная пропорция 1,0666. Выберите эту настройку, если исходный клип имеет размер кадра 720 x 576 и требуется, чтобы он сохранил кадровую пропорцию 4:3.

D1/DV PAL широкоэкранный Используется попиксельная пропорция 1,4222. Выберите эту настройку, если исходный клип имеет размер кадра 720 x 576 и требуется, чтобы он сохранил кадровую пропорцию 16:9.

Анаморфный 2:1 Используется попиксельная пропорция 2,0. Выберите эту настройку, если исходный клип был перенесен в анаморфном виде с кадра пленки, который имеет пропорцию 2:1.

HD анаморфный 1080 Используется попиксельная пропорция 1,333.

Использование файлов с квадратными пикселями в проекте DV или D1

Можно использовать видео с квадратными пикселями в проекте DV, создавая вывод без искажений.

Adobe Premiere Elements увеличивает или уменьшает разрешение файла, если он не соответствует размеру кадра, установленному для проекта. Поскольку уменьшение разрешения дает более качественное изображение, лучше всего создавать файлы, размер кадра которых больше установленного для проекта, чтобы Adobe Premiere Elements не приходилось увеличивать разрешение файла.

- ❖ Подготовьте файл, используя один из следующих методов, а затем выполните его захват или добавление в Adobe Premiere Elements.
- Если конечный вывод имеет стандарт DV (NTSC), создайте и сохраните файл с размером кадра 720 x 540, чтобы предотвратить увеличение разрешения, или с размером кадра 640 x 480, чтобы предотвратить искажение поля в файле с рендерингом полей (как в 3D-анимации).
- Если конечный вывод имеет стандарт DV (PAL), создайте и сохраните файл с размером кадра 768 x 576, чтобы предотвратить увеличение разрешения и искажение поля в файле с рендерингом полей (как в 3D-анимации).
- Если конечный вывод имеет стандарт D1 (NTSC), создайте и сохраните файл с размером кадра 720 x 540.
- Если файл с квадратными пикселями создан и сохранен с размером кадра, который используется в проекте (например, 720 x 480), но без соблюдения пиксельной пропорции проекта, переделайте изображение, используя другой размер кадра (например, 720 x 540). Это необходимо, когда программа, используемая для подготовки файла, не поддерживает неквадратные пиксели.

Настройка параметров поля для импортированного видео с чересстрочной разверткой

В видео каждый кадр чаще всего состоит из двух *полей*. Одно поле содержит нечетные строки кадра, а другое — четные. Поля *чередуются*, или объединяются, для получения полного изображения. В Adobe Photoshop Elements предусмотрен набор настроек обратного порядка полей для видео, импортируемого с жесткого диска или с видеокамеры, записывающей данные во флэш-память, в которых первым идет верхнее поле. Если материал захвачен с использованием обратного порядка полей (начиная с верхнего), убедитесь, что в проекте используется стандартный или широкоэкранный набор настроек из папки установок для жесткого диска и видеокамер с флэш-памятью.

Как правило, зритель не замечает чересстрочную развертку. Однако поскольку каждое поле захватывает объект в разные моменты времени, при воспроизведении клипа в замедленном режиме, создании стоп-кадра или экспорте кадра в качестве неподвижного изображения эти два поля становятся различимыми. Чтобы избежать этого, можно *устранить чересстрочную развертку* изображения. При устранении чересстрочной развертки одно из полей убирается, а строки оставшегося поля дублируются или интерполируются.

Изменение *порядка представления полей*, то есть порядка, в котором поля записываются и отображаются, на обратный также может вызывать проблемы при воспроизведении. При изменении порядка представления полей движение начинает подергиваться, так как нарушается хронологический порядок полей. Порядок представления полей меняется на обратный, когда порядок полей на исходной видеопленке не совпадает с порядком карты видеозахвата, использованной для записи клипа, или программного обеспечения для редактирования и анимации, использованного для последнего рендеринга клипа. Изменение порядка представления на обратный также происходит при воспроизведении клипа с чересстрочной разверткой в обратном направлении.

Чтобы избежать таких осложнений, можно *устранить чересстрочную развертку* изображения. При устранении чересстрочной развертки одно из полей убирается, а строки оставшегося поля дублируются или интерполируются. Также можно задать параметры полей для клипа с чересстрочной разверткой, чтобы качество картинки и движения клипа сохранялось в таких ситуациях, как изменение скорости клипа, экспорт раскадровки, воспроизведение клипа в обратном направлении или создание стоп-кадра.

- 1 Выделите клип на шкале времени и выберите «Клип» > «Параметры видео» > «Параметры поля».
- 2 Установите флажок «Обратить доминирование полей», чтобы изменить порядок представления полей клипа. Этот вариант полезен, когда порядок представления полей клипа не соответствует тому, который используется оборудованием, или когда необходимо воспроизвести клип в обратном направлении.
- 3 В области «Параметры обработки» выберите один из следующих вариантов и нажмите кнопку «ОК».

Нет Поля клипа не обрабатываются.

Чересстрочная развертка последовательных кадров Пары последовательных кадров с прогрессивной (не чересстрочной) разверткой преобразуются в чересстрочные поля. Этот вариант полезен для преобразования анимации с прогрессивной разверткой и частотой кадров 60 кадров/с в видео с чересстрочной разверткой и частотой кадров 30 кадров/с, так как многие приложения для создания анимации не поддерживают кадры с чересстрочной разверткой.

Всегда устранять чересстрочную развертку Поля с чересстрочной разверткой преобразуются в полные кадры с прогрессивной разверткой. Adobe Premiere Elements устраняет чересстрочную развертку, удаляя одно поле и выполняя интерполяцию нового поля на базе строк оставшегося поля. При этом оставляется поле, указанное в параметрах поля в окне «Настройки проекта». Когда выбран вариант «Без полей», Adobe Premiere Elements оставляет верхнее поле, если не установлен флажок «Обратить доминирование полей». Если же этот флажок установлен, оставляется нижнее поле. Этот вариант полезен, когда требуется создать стоп-кадр в клипе.

Удаление мерцания Предотвращается мерцание мелких горизонтальных элементов на изображении путем незначительного совмещения одного поля с другим. Объект, толщина которого не превышает толщины строки, мерцает, так как он может появляться только в одном из полей.

Дополнительные разделы справки

«Создание или изменение наборов настроек проекта» на странице 32

Импорт аудио 5.1

Adobe® Premiere® Elements 9 упрощает импорт и воспроизведение клипов с аудио 5.1 в формате, который соответствует набору настроек проекта. Можно создавать фильмы, в которых совмещается видео AVCHD, стереозвук и звук 5.1. Клипы можно перемещать из одной дорожки в другую на шкале времени независимо от стандарта аудио: 5.1 или стерео. Если аудиофайл 5.1 импортируется в стереоканал, то канал преобразуется в 5.1 и наоборот. Чтобы создать дорожку для канала 5.1, перетащите аудио-видеокалип стандарта 5.1 или аудиоклип стандарта 5.1 в пустую область на шкале времени стереопроекта. При этом в стереопроекте создается дорожка канала 5.1. Чтобы создать стереодорожку в проекте стандарта 5.1, перетащите стереоклип в пустую область на шкале времени. Создается стереодорожка в проекте стандарта 5.1.

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - На экране приветствия щелкните «Новый проект».
 - Если открыта программа Adobe Premiere Elements, выберите «Файл» > «Создать» > «Проект».

- 2 Нажмите кнопку «Изменить настройки», чтобы изменить заданный набор настроек. Выберите полный канал набора установок «Полная, HD 1080i 30, канал 5.1» из папки AVCHD и нажмите кнопку «ОК».
 - 3 В диалоговом окне «Новый проект» укажите имя и местоположение для проекта и нажмите кнопку «ОК».
- В виде «Шкала времени» рядом с аудиодорожками отображается обозначение «5.1». Теперь можно добавлять клипы в проект. Однако аудио сопоставляется с типом канала в зависимости от способа вставки медиафайла.

Перетаскивание клипа в окно «Монитор»

При перетаскивании клипов в окно «Монитор» аудио сопоставляется с типом канала дорожки «Аудио1».

Однако когда клип перетаскивается в окно «Монитор» при удерживаемой клавише Shift, становятся доступны следующие дополнительные возможности. Сопоставление аудио меняется в зависимости от выбранного варианта.

Вставить после этой сцены Аудио сопоставляется с дорожкой «Аудио1», и клип вставляется в дорожку «Видео1/Аудио1». Клип вставляется в конце существующего клипа, на который указывает индикатор текущего времени.

Разделить и вставить Аудио сопоставляется с дорожкой «Аудио1», и клип вставляется в дорожку «Видео1/Аудио1». Текущий клип разбивается на две части в точке, на которую указывает индикатор текущего времени. Клип вставляется в точку раздела.

Переместить вперед Если над дорожкой «Видео1/Аудио1» есть пустая дорожка, выбранный клип вставляется в нее и сопоставляется с ее типом канала. Если пустой дорожки нет, создается новая дорожка, тип канала которой соответствует выделенному клипу. Adobe Premiere Elements помещает видео в точку, в которой находится индикатор текущего времени, на дорожке, расположенной над существующим видео. Новый видеофайл перекрывает существующий видеоклип.

Картинка в картинке Если над дорожкой «Видео1/Аудио1» есть пустая дорожка, выбранный клип вставляется в нее и сопоставляется с ее типом канала. Если пустой дорожки нет, создается новая дорожка, тип канала которой соответствует выделенному клипу. Adobe Premiere Elements размещает существующее и вставляемое видео одновременно. Пользователь может просматривать сразу два видеоклипа.

Переместить вперед и применить объединение видео Если над дорожкой «Видео1/Аудио1» есть пустая дорожка, выбранный клип вставляется в нее и сопоставляется с ее типом канала. Если пустой дорожки нет, создается новая дорожка, тип канала которой соответствует выделенному клипу. Adobe Premiere Elements помещает видео в точку, на которую указывает индикатор текущего времени, на дорожке, находящейся над существующим видеоклипом, и применяет эффект объединения видео для нового видеоклипа. Одновременно отображается фоновый и верхний видеоклип.

Заменить клип Клип заменяется, при этом выполняется сопоставление с типом канала дорожки замененного клипа.

***Примечание.** Когда в окно «Монитор» перетаскивается клип, содержащий только аудио, он помещается в дорожку «Саундтрек» и сопоставляется со стереоканалом.*

Вставка клипов из вида «Проект»

Если в виде «Проект» щелкнуть клип правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) и выбрать команду «Вставить в шкалу времени», клип сопоставляется с дорожкой «Аудио 1». Клип вставляется в дорожку «Видео1/Аудио1».

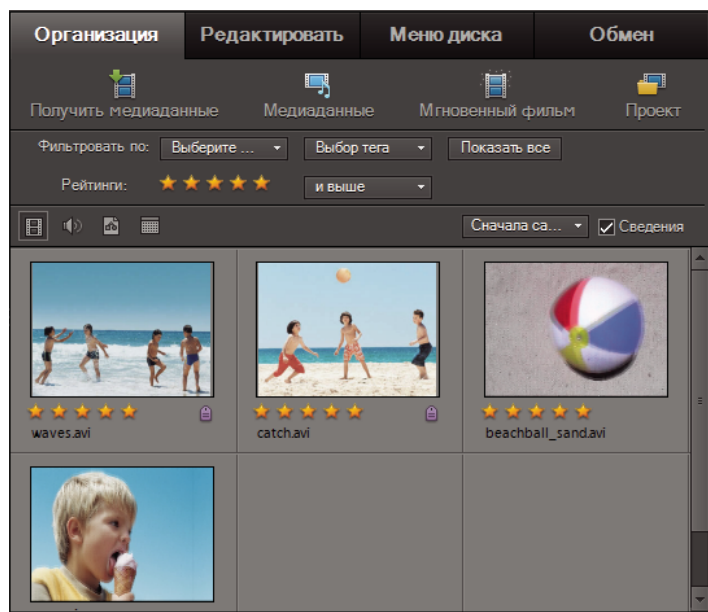
Глава 6. Управление клипами с помощью организатора

Adobe Premiere Elements позволяет добавлять видео, аудио, графику и неподвижные изображения в проект из нескольких источников. Вы можете осуществлять импорт видео в реальном времени или видео с пленочных носителей, а также с широкого спектра аналоговых или цифровых устройств.

Просмотр клипов в Elements Organizer

Рабочая среда «Организация» позволяет найти и отобрать материал для проекта. Например, ее можно использовать для поиска файлов мультимедиа, находящихся в альбоме, созданном в Elements Organizer, или в проекте Adobe Premiere Elements, который имеет тег выбранного ключевого слова или требуемый рейтинг. Клипы можно сортировать в хронологическом или обратном порядке. Рабочая среда «Организация» отображает содержимое последнего открытого в Elements Organizer каталога. Для просмотра рабочей среды «Организация», нажмите «Организация» > «Медиаданные».

Примечание. Для просмотра другого каталога выберите в Elements Organizer «Файл» > «Каталог», а затем выберите из списка требуемый каталог. Чтобы запустить Elements Organizer, нажмите «Организатор».



Рабочая среда «Организация» с видимыми подробностями

Предварительный просмотр файлов в Elements Organizer

Elements Organizer позволяет предварительно просмотреть видеоклип. После загрузки в Elements Organizer можно просматривать, добавлять и удалять теги из клипа.

- 1 Нажмите «Организатор».

Запустится Elements Organizer.

- 2 Если загружен аудио- или видеофайл, дважды нажмите его миниатюру, а затем нажмите кнопку «Воспроизвести», чтобы осуществить его предварительный просмотр.

Примечание. При воспроизведении изображений элементы управления не отображаются.

Отображение всех файлов мультимедиа в рабочей среде «Организация»

После фильтрации файлов мультимедиа рабочую среду «Организация» можно сбросить для отображения всех файлов.

- ❖ В рабочей среде «Организация» нажмите кнопку «Показать все».

Если кнопка «Показать все» не появляется в рабочей среде «Организация», значит скрытых в настоящее время файлов нет.

Просмотр тегов, рейтингов и прочих сведений в организаторе

Чтобы увидеть рейтинг клипа, значки, определяющие его теги ключевых слов, имя файла и прочие сведения, настройте рабочую среду «Организация» на отображение сведений.

- ❖ В рабочей среде организатора Adobe Premiere Elements щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) клип и выберите «Показать подробности». Или установите флажок «Сведения».

Поиск файлов в Elements Organizer

Для быстрого поиска нужных файлов можно использовать альбомы, смарт-альбомы, теги ключевых слов, смарт-теги и рейтинги. Кроме того, можно искать файлы по дате, диапазону дат и типу медиаданных. Файлы можно искать как в Elements Organizer, так и в рабочей среде «Организация».

Поиск файлов по альбому, проекту или тегам

Для быстрого поиска нужных файлов можно использовать фильтры по альбомам, смарт-альбомам, тегам ключевых слов и смарт-тегам. Файлы можно искать как в Elements Organizer, так и в рабочей среде «Организация».

Поиск файлов в Elements Organizer

Перейдите на вкладку «Организация».

Поиск всех файлов мультимедиа в рабочей среде «Организация»

- 1 Вверху рабочей среды организатора Adobe Premiere Elements выберите один из следующих вариантов.
 - Для просмотра файлов в определенном альбоме, смарт-альбоме или проекте выберите альбом или проект из меню «Фильтровать по: выберите альбом».
 - Чтобы просмотреть файлы, содержащие один или более определенных тегов ключевых слов или смарт-тегов, выберите теги из меню «Фильтровать по: выберите тег».
 - Для просмотра файлов, содержащих теги, в определенном альбоме, смарт-альбоме или проекте выберите из обоих меню.

2 Нажмите за пределами меню, чтобы закрыть его.

Чтобы повторно отобразить все файлы, нажмите «Показать все».

Поиск клипов по рейтингам

Файлам можно присваивать рейтинг в виде количества звезд, а затем просматривать клипы с требуемым рейтингом.

1 Чтобы присвоить клипу рейтинг, выберите «Сведения» в рабочей среде «Организация» Adobe Premiere Elements, затем нажмите звезду под клипом для присвоения ему требуемого рейтинга.

2 Для поиска клипов по рейтингу нажмите требуемый рейтинг.

3 Выберите параметр из меню «Рейтинги»: «И выше», «И ниже» или «Только».

Чтобы повторно отобразить все файлы, нажмите «Показать все».

Чтобы присвоить клипу рейтинг в Elements Organizer, выберите «Организация» > «Организатор», чтобы запустить Elements Organizer.

Поиск клипов по типу медиаданных

Вы можете настроить рабочую среду «Организация» и Elements Organizer на отображение только видеоклипов, неподвижных изображений или комбинации типов файлов.

❖ Выполните одно из следующих действий.

- В рабочей среде «Организация» Adobe Premiere Elements нажмите «Показать/скрыть видео», «Показать/скрыть аудио», «Показать/скрыть неподвижное изображение» или выберите любую комбинацию этих трех значков.
- В Elements Organizer выберите «Вид» > «Типы объектов», а затем выберите подходящий вариант.

Примечание. Чтобы запустить Elements Organizer, нажмите «Организатор».

Поиск клипов по диапазону дат

Можно найти клипы, созданные в указанный диапазон дат.

1 В рабочей среде организатора Adobe Premiere Elements нажмите кнопку «Указать диапазон дат» .

2 Введите год и выберите месяц и день для «Дата начала» и «Дата окончания».

В рабочей среде «Организация» отображаются только клипы, созданные в указанный период.

Сортировка клипов по дате

В рабочей среде «Организация» клипы можно сортировать в хронологическом или обратном порядке.

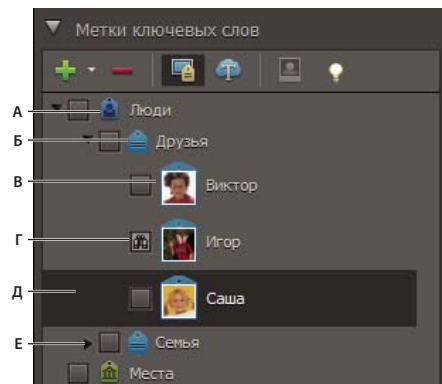
❖ Выполните одно из следующих действий.

- В правом верхнем углу рабочей среды «Организация» нажмите «Сначала самые новые» или «Сначала самые старые».
- В Elements Organizer выберите «Дата (сначала самые новые)» или «Дата (сначала самые старые)»

Присвоение тегов файлам


Присвоение тегов файлам мультимедиа с помощью Elements Organizer

Все действия по созданию и использованию тегов ключевых слов, смарт-тегов, альбомов и смарт-альбомов производятся в Elements Organizer. Чтобы открыть это окно в Elements Organizer, нажмите «Организатор» вверху рабочей среды Adobe Premiere Elements.



Окно присвоения тегов в Elements Organizer

А. Категория Б. Подкатегория В. Тег ключевого слова Г. Ячейка поиска Д. Выделенный тег ключевого слова Е. Щелчок по управляющей кнопке в форме треугольника разворачивает или сворачивает теги в категории или подкатегории.

Смарт-теги могут использоваться для сортировки файлов, но их нельзя редактировать. Смарт-теги присваиваются автоматически с помощью функции автоанализатора . Аналогично тегам ключевых слов смарт-теги также можно присвоить вручную.

Elements Organizer позволяет выполнить все нижеследующие действия.

- Просмотр, создание, редактирование и удаление тегов ключевых слов, категорий и подкатегорий тегов.
- Организация тегов ключевых слов в пределах категорий и подкатегорий.
- Просмотр, создание, редактирование и удаление альбомов и смарт-альбомов.
- Фильтрация файлов по типу, тегам, рейтингу, диапазону дат, альбому, смарт-альбому и проекту.
- Предварительный просмотр видео, изображений и аудио.
- Создание стопок похожих файлов неподвижных изображений.
- Просмотр клипов, содержащих и еще не содержащих смарт-теги. Также можно присваивать смарт-теги выбранным видеоклипам.

Предварительный просмотр файлов в Elements Organizer

- 1 В Elements Organizer дважды нажмите миниатюру изображения.

Примечание. Чтобы открыть Elements Organizer, нажмите вверху рабочей среды Adobe Premiere Elements «Организатор».

- 2 Если загружен аудио- или видеофайл, нажмите кнопку «Воспроизвести», чтобы осуществить его предварительный просмотр.

Добавление или удаление тегов из файлов

Вы можете добавить теги ключевых слов или смарт-теги в файлы, связанные с данным тегом. Одному файлу можно присвоить сразу несколько тегов. Несоответствующие файлу теги можно удалять.

Добавление тегов в Elements Organizer

- ❖ В рабочей среде Elements Organizer выполните любое из следующих действий.
- Чтобы прикрепить тег к файлу, перетащите его из меню «Теги ключевых слов» на файл.
- Чтобы добавить один и тот же тег в несколько файлов, выберите файлы, удерживая нажатой клавишу Shift или Ctrl, а затем перетащите тег с панели «Теги ключевых слов» на файлы.
- Чтобы добавить несколько тегов в один или несколько файлов, выберите теги с панели «Теги ключевых слов», удерживая нажатой клавишу Shift или Ctrl, а затем перетащите их на один или несколько выбранных файлов.

Удаление тега

- ❖ Чтобы удалить тег в Elements Organizer, нажмите правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) миниатюру файла и выберите «Удалить тег ключевого слова» > [имя тега]

Примечание. Чтобы открыть Elements Organizer, нажмите в рабочей среде Adobe Premiere Elements «Организатор».

Анализ медиаданных

Смарт-теги позволяют легко находить видео по качеству и содержанию (например, люди и аудио). Смарт-теги помогают в отборе лучших видеороликов и позволяют отфильтровывать ролики низкого качества (например, размытые и темные). По умолчанию Adobe Premiere Elements проводит анализ всех содержащихся в рабочей среде «Организация» данных в фоне. Анализ медиаданных можно отключить.

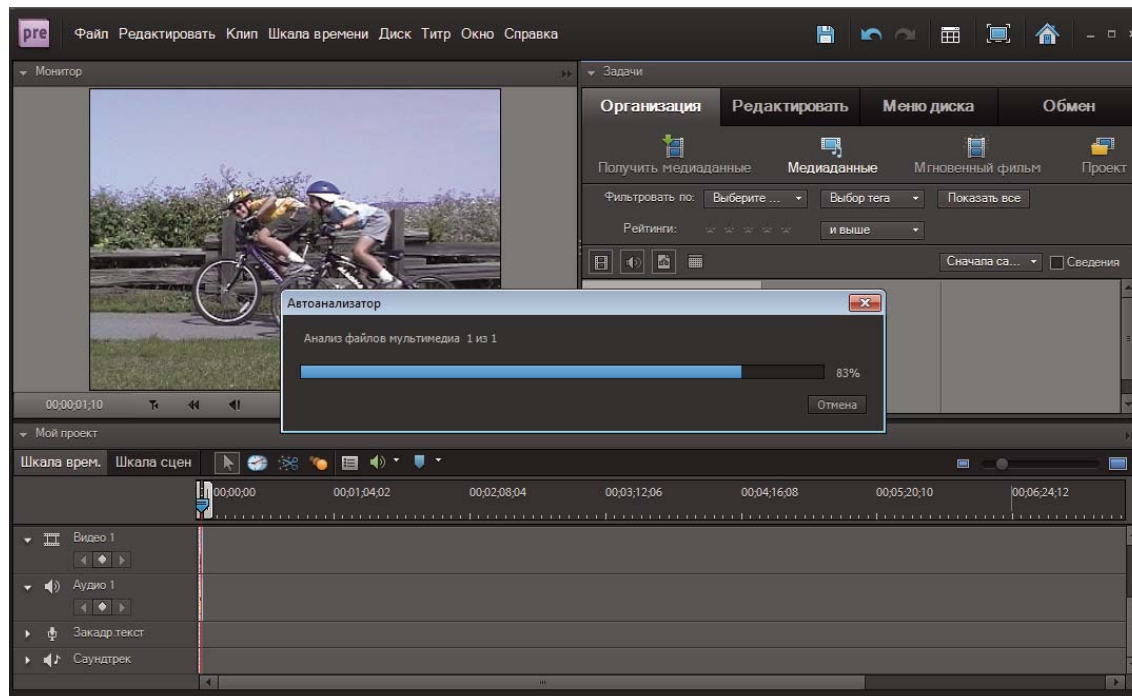
- 1 В Adobe Premiere Elements щелкните «Организатор», чтобы запустить Elements Organizer.
- 2 (ОС Windows) Выберите «Редактировать» > «Установки» > «Медиаанализ». (ОС Mac OS) Выберите Adobe Premiere Elements 9 > «Установки» > «Анализ медиаданных».
- 3 Снимите флажок «Автоматически анализировать смарт-теги в содержимом мультимедиа».

Анализ можно выполнить в различных областях Adobe Premiere Elements. При создании мгновенного фильма можно анализировать содержимое.

В процессе анализа содержимого и присвоения ему смарт-тегов Adobe Premiere Elements также выполняет обнаружение сцен. В ходе этого процесса содержимое разбивается на сцены (подклипы), которые характеризуются изменившимся содержанием.

Вы можете указать, какие категории качества и содержания необходимо анализировать. Многие категории, например аудио и лица, имеют один или несколько слоев подкатегорий, из которых также можно осуществлять выбор. При обнаружении внезапного изменения содержимого Adobe Premiere Elements создает подклип.

Смарт-теги отображаются в категории «Смарт-теги» в Elements Organizer. Их можно просматривать и использовать при сортировке, однако удалить или изменить их нельзя. (Их можно удалить из отдельных клипов.) Нажмите кнопку «Смарт-тег» на панели «Теги ключевых слов» в Elements Organizer для просмотра всех клипов, в которых присутствуют или отсутствуют смарт-теги.



Окно автоанализатора

Дополнительные разделы справки

«Создание проекта «Мгновенный фильм»» на странице 17

«Обнаружение сцен по временному коду или изменению содержимого» на странице 48

Применение смарт-тегов

- ❖ В рабочей среде «Организация» выберите клипы, которые требуется проанализировать, нажмите правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) и выберите «Запустить автоанализатор».

***Примечание.** В Elements Organizer выберите клипы, которые требуется проанализировать, нажмите правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) и выберите «Запустить автоанализатор». Чтобы получить доступ к Elements Organizer, нажмите «Организатор». В окне «Установки Elements Organizer» можно указать фильтры автоанализатора.*

Дополнительные разделы справки

«Анализ медиаданных» на странице 78

Добавление смарт-тегов в ходе создания проекта мгновенного фильма.

Создавая мгновенный фильм, автоанализатор анализирует только те клипы, в которых смарт-теги отсутствуют.

1 Настройка мгновенного фильма. (См. ««Создание мгновенного фильма» на странице 18».)

После выбора темы открывается вид «Настроить эту тему».

2 Выберите автоанализатор. На экране отобразятся все категории автоанализатора.

Adobe Premiere Elements использует результаты работы автоанализатора, для автоматического редактирования клипов для мгновенного фильма.

Создание, редактирование и удаление тегов ключевых слов и категорий тегов

Теги ключевых слов — это описательные ключевые слова, например «папа», «Флорида», которые прикрепляются к фотографиям, видео- и аудиоклипам в рабочей среде «Организация» для удобной организации и поиска этих объектов. Выбрать ключевые слова можно из четырех основных категорий: «Люди», «Места», «События» и «Другое». Также можно создать собственные категории и подкатегории. При использовании тегов ключевых слов нет необходимости вручную организовать фотографии в тематических папках или присваивать файлам описательные имена. Вместо этого достаточно прикрепить один или несколько тегов ключевых слов к каждому файлу и затем выполнить поиск нужной фотографии, выбрав один или несколько тегов ключевых слов в качестве критериев поиска.

Например, можно создать тег ключевого слова с названием «Анна» и присвоить его каждому видеоролику, посвященному сестре Анне. После этого в считанные секунды можно отыскать видео Анны, выбрав тег «Анна», независимо от расположения видео в компьютере. Если фотографии имеют сразу несколько тегов ключевых слов, по комбинации тегов можно отыскать определенного человека, скажем, в определенном месте или событии. Например, можно выполнить поиск по тегам ключевых слов «Анна» и «Мария» и отыскать все видео, на которых Анна запечатлена вместе с Марией. Результатом поиска по комбинации тегов ключевых слов «Анна» и «Кабо Сан-Лукас» станут все видео Анны на курорте в Кабо Сан-Лукас.

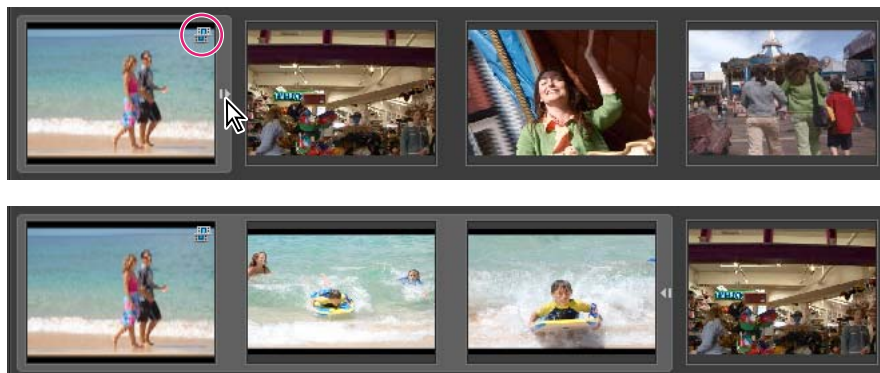
Группировка файлов в Elements Organizer

Для организации файлов в Adobe Premiere Elements можно использовать группы и стопки. В Elements Organizer наборы версий неподвижных изображений можно только просматривать, но нельзя создавать или редактировать.

Сведения о группах сцен

В процессе автоматического анализа или определения сцен клипа Adobe Premiere Elements может создать для данного клипа группу сцен. Группы сцен — это отдельные видеоклипы, состоящие из различных сцен исходного клипа, расположенные под исходным клипом. Группы сцен облегчают поиск и использование различных сцен в видеоклипе.

Например, при захвате видео, охватывающего события всего дня с друзьями на пляже, после определения сцен (в процессе захвата или после него) видео будет автоматически разбито на отдельные клипы, которые будут сгруппированы под первой сценой группы. Для просмотра или использования различных сцен необходимо раскрыть группу.



Закрытая группа сцен (выше) и открытая группа (ниже).

Стопки изображений

Приложение позволяет формировать стопки изображений, т. е. объединять визуально схожие фотографии для удобства манипулирования и управления ими. Стопки используются для хранения нескольких фотографий одного объекта в одном месте, что устраняет скапливание однотипных объектов в рабочей среде «Организация».

Например, создайте стопку для группировки нескольких фотографий вашей семьи, играющей в пляжные игры. Формирование стопок фотографий позволяет сосредоточить их в одном месте и не вести поиск среди разрозненных миниатюр.

Отдельные файлы из стопки можно удалить, после чего они отобразятся в Elements Organizer в виде отдельных фотографий.



Формирование стопок фотографий экономит место и позволяет объединить связанные фотографии в одну группу.

Удаление файлов из стопки

Отдельные файлы из стопки можно удалить, после чего они отобразятся в Elements Organizer в виде отдельных фотографий. Удалять отдельные файлы из группы сцен нельзя.

- 1 Выберите стопку в Elements Organizer.
- 2 Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой, удерживая клавишу Ctrl) и выберите команду «Стопка (только изображения)» > «Развернуть фотографии в стопке».
- 3 Выберите одну или несколько фотографий и выберите «Стопка (только изображения)» > «Удалить фотографию из стопки». Фотография будет удалена только из стопки, а не из Elements Organizer или диска компьютера.

Выбор верхней фотографии в стопке

По умолчанию сверху стопки помещается самая новая фотография.

- 1 После формирования стопки щелкните ее правой кнопкой мыши (или левой кнопкой, удерживая клавишу Ctrl) в рабочей среде организатора и выполните команду «Стопка (только изображения)» > «Разложить стопку фотографий», чтобы отобразить все файлы в стопке.
- 2 Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой, удерживая клавишу Ctrl) файл, который должен быть верхним, и выполните команду «Стопка (только изображения)» > «Поместить сверху стопки».

Просмотр всех файлов в группе сцен или стопке

Во время просмотра файлов в группе сцен или стопке можно удалять файлы из группы или добавлять теги в отдельные файлы.

При присвоении тега группе сцен он добавляется во все объекты группы. Добавлять различные теги в файлы группы нельзя.

При присвоении тега стопке он добавляется во все объекты стопки. При выполнении поиска по тегу все объекты стопки появляются в результатах поиска по отдельности. Если требуется применить тег к одной или нескольким фотографиям в стопке, разверните стопку, затем присвойте тег нужным фотографиям.



Разворачивание и сворачивание групп сцен или стопок

- 1 Чтобы раскрыть стопку, выполните одно из следующих действий в Elements Organizer.
 - Щелкните на треугольнике рядом с миниатюрой стопки.
 - Выберите «Редактирование» > «Видеосцена» > «Развернуть элементы в группе сцен».
 - Нажмите группу сцен правой кнопкой мыши (или левой кнопкой, удерживая клавишу Ctrl) и выберите «Группа сцен (только видео)» > «Развернуть элементы в группе сцен».
- 2 Чтобы снова свернуть стопку, выполните одно из следующих действий:
 - Щелкните на треугольнике рядом с миниатюрой стопки.
 - Выберите «Редактирование» > «Видеосцена» > «Свернуть элементы в группе сцен».
 - Нажмите группу сцен правой кнопкой мыши (или левой кнопкой, удерживая клавишу Ctrl) и выберите «Группа сцен (только видео)» > «Свернуть объекты в группе сцен».

Создание альбомов

Альбомы

Альбомы, как и настоящие фотоальбомы, позволяют организованно хранить фотографии в группах, созданных о вашему выбору. Например, можно создать альбом с названием «Десять лучших фотографий с отпуска» и упорядочить фотографии от лучшей (10-е место) до самой лучшей (1-е место). На основе альбома можно создать проект. Альбом можно создать с помощью Elements Organizer. Нажмите «Организатор» для запуска Elements Organizer.

Фотографии альбома можно перетаскивать и организовывать в любом желаемом порядке. Одну и ту же фотографию можно включать сразу в несколько альбомов. Например, одна и та же фотография может появиться первой в одном альбоме и последней — в другом.

Альбомы можно организовывать в группы. Кроме того, программа позволяет создавать иерархию групп альбомов из нескольких уровней. Например, у вас имеется группа альбомов под названием «Мое путешествие в Азию», в котором сосредоточены альбомы «10 лучших фотографий из Японии», «10 лучших фотографий из Китая» и т.д. из каждой азиатской страны, в которой вы побывали.

В числе возможностей приложения — создание смарт-альбомов по критериям отбора фотографий, а не выбора определенных фотографий вручную. Объекты смарт-альбомов автоматически обновляются по мере добавления тегов к фотографиям, которые отвечают критериям отбора. Например, если вы создали смарт-альбом, включающий все фотографии с тегом «Чиара», к нему будут добавляться и другие фотографии, к которым добавляется этот тег ключевого слова.

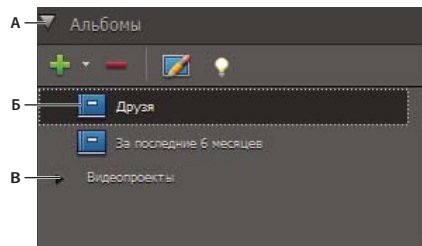
Создание альбома или группы альбомов

Программа позволяет создавать альбомы и группировать их в любой момент. Например, можно создать группу альбомов под названием «Отпуск», а также отдельные альбомы в ней, каждый из которых рассчитан на хранение фотографий с конкретного отпуска.

Создание и редактирование смарт-альбомов

Смарт-альбомы

Подобно альбомам, смарт-альбомы содержат вашу собственную подборку фотографий. Однако вместо того, чтобы выделять отдельные фотографии или группы фотографий, вы задаете критерии поиска фотографий для включения в смарт-альбомы. После того как вы задали критерии поиска, любая фотография в каталоге, которая отвечает критериям поиска смарт-альбома, автоматически включается в этот смарт-альбом. По мере добавления новых фотографий в Elements Organizer эти новые фотографии, соответствующие критериям поиска смарт-альбома, автоматически включаются в смарт-альбом. Смарт-альбомы постоянно обновляются.



А. Заголовок панели альбома Б. Смарт-альбом В. Группа альбомов

Создание смарт-альбома

Вы можете создать смарт-альбом, выбрав типы файлов, которые требуется включить, или указав критерий в диалоговом окне «Новый смарт-альбом». В диалоговом окне «Новый смарт-альбом» можно указать более широкий круг критериев.

Удаление файлов из альбома

- ❖ В рабочей среде организатора щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) файл и выберите «Удалить альбом» > [название альбома].

Глава 7. Упорядочивание клипов в фильме

После добавления медиаданных в проект их следует организовать в таком порядке, чтобы они рассказывали историю, передавали впечатление или идею. Также можно создать слайд-шоу из неподвижных изображений, согласовать видеоряд с музыкальным сопровождением или создать эффект «картинка в картинке».

Упорядочив медиаданные, можно предварительно просмотреть фильм.

Предварительно упорядочить клипы (выполнить черновой монтаж) можно с помощью значков в виде «Проект» или организовав их в альбоме в Elements Organizer. Также можно просто перетащить их на шкалу времени или сцен в том порядке, в котором они должны появляться.

Шкала сцен полезна при базовом редактировании фильма. Шкала времени больше подходит для применения расширенных приемов редактирования. В ходе редактирования можно переключаться между шкалами сцен и времени. Например, с помощью шкалы сцен можно расположить клипы в правильном порядке, добавить закадровый текст, создать титры, добавить музыку и переходы. Затем можно переключиться на шкалу времени, чтобы упорядочить слои клипов, обрезать клипы или добавить дополнительные дорожки саундтрека.

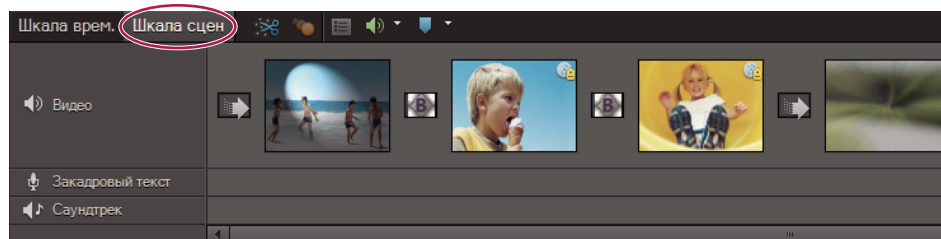
Упорядочивание клипов на шкале сцен

Обзор шкалы сцен

Шкала сцен предоставляет рабочую область, в которой клипы можно упорядочить в фильм. На шкале сцен каждый клип представлен в виде его первого кадра. Такое отображение позволяет без труда упорядочивать клипы в связные последовательности независимо от их длительности. Такой прием иногда называется *редактированием методом раскадровки*. На шкале сцен отображаются следующие элементы:

- видеодорожка «Сцены», в которую помещаются видеоклипы и другие изображения;
- саундтрек «Закадровый текст» для записи повествования за кадром;
- саундтрек, в который добавляется музыкальное сопровождение и другие звуки.


На шкале сцен также можно добавлять титры, переходы, специальные эффекты и маркеры. Используйте шкалу сцен для быстрого и простого монтажа фильма. Для расширенного редактирования используйте шкалу времени.




Шкала сцен

Шкала сцен, как и шкала времени, содержит следующие инструменты для легкого доступа к часто используемым функциям.

Инструмент «Свойства»  Открывает панель «Свойства» на панели «Задачи» для выделенного клипа.

Инструмент «Смарт-обрезка»  Позволяет перейти в режим смарт-обрезки и выполнить обрезку клипов. Дополнительные сведения см. в разделе «[Смарт-обрезка](#)» на странице 120.

Значок «Трассировка движения»  Позволяет перейти в режим трассировки движения. Дополнительные сведения см. в разделе «[Эффект трассировки движения](#)» на странице 228.

Аудиоинструменты Инструменты, которые обеспечивают доступ к часто используемым функциям, связанным с аудио, сгруппированы в разделе «Аудиоинструменты». Группа «Аудиоинструменты» содержит следующие элементы.

- **SmartSound** Выберите SmartSound в меню «Аудиоинструменты». Откроется окно SmartSound. Здесь можно выбрать саундтреки и добавить их в проект по своему усмотрению. (См. «[Создание дорожек SmartSound \(только для Windows\)](#)» на странице 258.)
- **Определить такты** Определяет музыкальные такты в дорожке саундтрека на шкале времени и добавляет нумерованные маркеры для каждого такта. Используйте этот инструмент, когда при редактировании требуется согласовать видеоряд с ритмом музыки. (См. раздел «[Создание маркеров такта для саундтрека](#)» на странице 258.)
- **Микширование звука** Открывает звуковой микшер для регулировки громкости и баланса разных аудиодорожек. (См. раздел «[Добавление и микширование аудио](#)» на странице 256.)
- **Смарт-микширование** Открывает смарт-микшер. Смарт-микширование облегчает автоматическую коррекцию громкости музыкального сопровождения, чтобы оно не заглушало диалоги в кадре. Дополнительные сведения см. в разделе «[Смарт-микширование](#)» на странице 263.
- **Добавить закадровый текст** Открывает панель «Запись закадрового текста», которая содержит инструменты, необходимые для записи голоса за кадром. (См. раздел «[Добавление и микширование аудио](#)» на странице 256.)

Инструмент «Маркеры» Добавляет маркеры диска на шкалу времени в том месте, где находится индикатор текущего времени. (См. раздел «[Работа с маркерами меню](#)» на странице 268.)

Дополнительные разделы справки

«[Описание рабочей среды](#)» на странице 9

Добавление клипов на шкалу сцен


С помощью шкалы сцен можно легко вставить один клип перед другим, за другим или даже разделить его, прежде чем вставить. Клипы можно добавить на шкалу сцен непосредственно из рабочей среды «Организация».

Дополнительные разделы справки

«[Обзор шкалы времени](#)» на странице 91

«[Добавление клипов на шкалу времени](#)» на странице 95

Размещение клипа на шкале сцен

- ❖ Перетащите клип из рабочей среды «Организация» в одно из пустых мест на шкале сцен. Когда указатель примет вид значка вставки , отпустите кнопку мыши.

Примечание. Перетаскивая первый клип проекта, его можно поместить на панель «Монитор» или на шкалу сцен.

Вставка одного клипа перед другим на шкале сцен

- ❖ Перетащите клип из рабочей среды на другой клип на шкале сцен.

Новый клип добавляется перед тем, на который его перетаскивали, а все последующие клипы сдвигаются вправо.


Вставка одного клипа за другим на шкале сцен

- 1 На шкале сцен выберите клип, за которым следует вставить новый.
- 2 Перетащите клип из рабочей среды «Организация» на панель «Монитор».

Новый клип добавляется справа от выбранного, а последующие сдвигаются вправо.


Вставка одного клипа в другой на шкале сцен

Можно быстро разделить один клип на две части и вставить другой клип между ними.

- 1 На шкале сцен выберите клип, который нужно разделить.
- 2 На панели «Монитор» перетащите индикатор текущего времени  на кадр, в котором нужно разделить клип.
- 3 Удерживая клавишу Shift, перетащите клип с панели «Проект» на панель «Монитор».
- 4 Выберите команду «Разделить и вставить».

Adobe Premiere Elements разделяет первый клип и вставляет в точку раздела второй.

Перемещение клипа на шкале сцен

- 1 Удерживая клавишу Shift, перетащите клип из одного места на шкале сцен в другое, до или после другого клипа. Вертикальная синяя линия показывает область назначения, и указатель изменяется на значок вставки .
- 2 Отпустите кнопку мыши.
- 3 Если в клипе есть наложение, выберите одно из следующих действий.

Переместить сцену и ее объекты Перемещает клип со всеми имеющимися наложениями, например титрами.

Переместить только сцену Перемещает клип без наложений.

Клип перемещается в новое место, а все следующие за ним сдвигаются вправо.

Дополнительные разделы справки

[«Перемещение клипа на шкале времени»](#) на странице 99

Удаление клипа на шкале сцен

- 1 Выберите клип на шкале сцен.
- 2 Щелкните клип правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) и выберите один из следующих вариантов.

Удалить сцену и ее объекты Удаляет клип со всеми имеющимися наложениями, например титрами.

Удалить только сцену Удаляет клип, но оставляет наложения.

Клип убирается со шкалы сцен.




Дополнительные разделы справки

«Удаление клипа на шкале времени или сцен» на странице 100

Создание слайд-шоу

С помощью шкалы сцен можно легко создать слайд-шоу из коллекции неподвижных изображений.


Создание слайд-шоу

- 1 В рабочей среде «Организация» нажмите кнопку «Показать неподвижные изображения»  и выключите функции «Показать видео» и «Показать аудио», нажав кнопки  и  соответственно.
- 2 Удерживая клавишу Ctrl/Cmd, щелкайте неподвижные изображения в том порядке, в котором они должны появляться в слайд-шоу.
- 3 Перетащите выделенную группу к области назначения на шкале сцен и выберите одно из следующих действий.

Добавить как отдельные неподвижные изображения При выборе этого варианта каждое неподвижное изображение помещается в свою область назначения на шкале сцен.

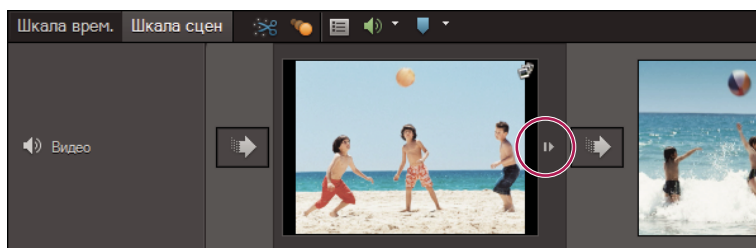
Добавить как сгруппированное слайд-шоу При выборе этого варианта вся группа помещается в одну область назначения, которую можно перемещать как один клип.

- 4 При выборе варианта «Добавить как сгруппированное слайд-шоу» открывается диалоговое окно «Создать слайд-шоу». В диалоговом окне «Создать слайд-шоу» выберите нужные параметры и нажмите кнопку «ОК».

В выбранной области назначения на шкале времени создается клип сгруппированного слайд-шоу. Значок слайд-шоу  появляется в верхнем правом углу клипа сгруппированного слайд-шоу.

Разворачивание и сворачивание сгруппированных слайд-шоу

- ❖ На шкале сцен щелкните полосу «Развернуть/Свернуть» справа от клипа.



Сгруппированное слайд-шоу на шкале времени. Полоска «Развернуть/Свернуть» показывает или скрывает все слайды в группе.

Сгруппированное слайд-шоу либо разворачивается, показывая все неподвижные изображения в группе, либо закрывается, так что в клипе отображается только первое изображение.

Разгруппировка слайд-шоу

Клип сгруппированного слайд-шоу можно преобразовать в простую последовательность неподвижных изображений.

- 1 Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по клипу сгруппированного слайд-шоу на шкале сцен.
- 2 Выберите команду «Разгруппировать сцены».

Редактирование слайд-шоу, созданного в Photoshop Elements (только для Windows)

Если имеется слайд-шоу, созданное в Adobe Photoshop Elements, его можно легко отредактировать в Adobe Premiere Elements, разбив на отдельные элементы и проанализировав отдельные компоненты, такие как изображения, текст и графика.



Разбивка слайд-шоу

- 1 Убедитесь, что активна шкала сцен.
- 2 В Elements Organizer правой кнопкой щелкните слайд-шоу и выберите команду «Редактировать с помощью Premiere Elements».

Слайд-шоу появляется на шкале сцен.

- 3 На шкале сцен правой кнопкой щелкните слайд-шоу и выберите команду «Разбить слайд-шоу Elements Organizer».
- 4 Отредактируйте слайд-шоу любым из следующих способов.
 - Чтобы отредактировать переход, выделите его на шкале сцен и настройте параметры в виде «Свойства».
 - Чтобы заменить переход, выберите его на шкале сцен, щелкните «Редактировать» на панели «Задачи», а затем нажмите кнопку «Переходы». Откройте папку «Переходы видео» и перетащите новый переход на шкалу сцен. Или правой кнопкой щелкните переход на шкале времени и выберите новый переход в открывшемся меню.
 - Чтобы удлинить или укоротить клип, выберите его на шкале сцен и перетащите точку входа или точку выхода на мини-шкале времени на панели «Монитор».
 - Чтобы изменить размер или расположение текста и графики, выделите содержащий их клип на шкале сцен и отредактируйте текст и графику на панели «Монитор».
 - Чтобы настроить громкость закадрового текста или саундтрека, выберите нужную дорожку на шкале сцен и измените ее настройки в виде «Свойства».
- 5 Сохраните и предоставьте доступ к фильму слайд-шоу по своему усмотрению.

Дополнительные разделы справки

«[Использование файлов из Photoshop Elements](#)» на странице 63

«[Сохранение и экспорт фильмов](#)» на странице 282

Создание наложения «картинка в картинке»

Один видеоклип можно поместить в небольшой рамке на фоне другого видеоклипа, который занимает весь экран. Этот эффект называется наложением «картинка в картинке».



Наложение «картинка в картинке»

Примечание. Сведения о наложении одного клипа на другой путем создания прозрачного фона см. в разделе «[Сведения о наложении и прозрачности](#)» на странице 168».

Дополнительные разделы справки

«[Анимация положения клипа](#)» на странице 226

«[Наложение клипа на шкале времени](#)» на странице 96

Создание наложения «картинка в картинке»

- 1 На шкале сцен выберите клип, который требуется использовать в качестве фона.
Выделенный клип появится на панели «Монитор».
- 2 На панели «Задачи» нажмите «Организация» и выберите «Проект».
- 3 Удерживая клавишу Shift, перетащите клип с панели «Задачи» на область клипа на панели «Монитор».

- 4 Выберите элемент «Картинка в картинке».

Этот второй клип появляется в рамке в выбранном месте на фоне первого клипа.

- 5 Чтобы откорректировать положение накладываемого клипа, перетащите его в нужное место на панели «Монитор».

Примечание. Если накладываемый клип по длительности больше фонового, он захватывает последующие клипы на шкале сцен на протяжении всей продолжительности и накладывается на них при воспроизведении.

Удаление наложения «картинка в картинке»

- 1 Убедитесь, что активна шкала сцен.
- 2 Выделите наложенный клип на панели «Монитор».
- 3 Правой кнопкой (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) щелкните сиреневый кадр клипа на мини-шкале времени на панели «Монитор».
- 4 Выберите команду «Удалить».

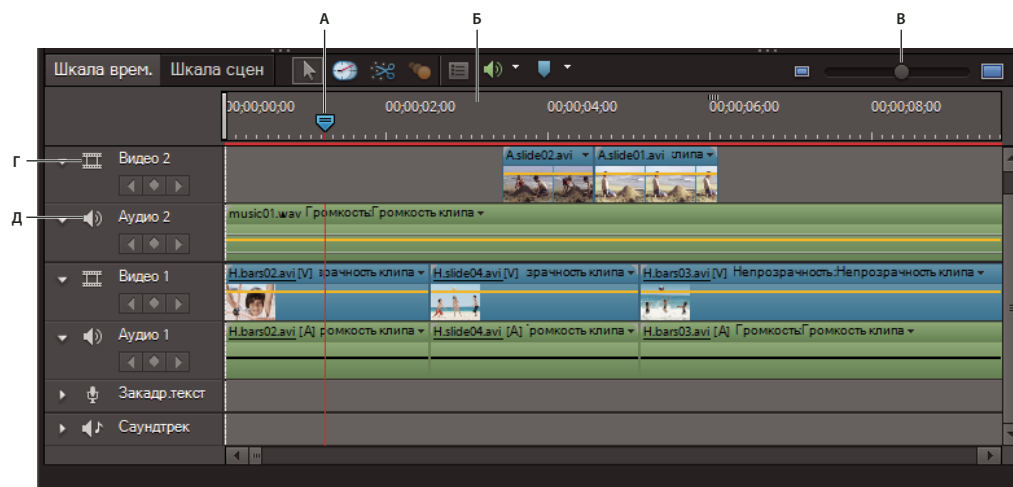
Наложённый клип исчезает и больше не отображается на шкале времени и на панели «Монитор».

Упорядочивание клипов на шкале времени

Обзор шкалы времени

На шкале времени графически представлен проект фильма в виде видео- и аудиоклипов, упорядоченных как вертикальные стопки дорожек. В процессе захвата видео с цифрового видеоустройства клипы отображаются по порядку. На шкале времени есть линейка времени, которая позволяет отображать компоненты фильма и их взаимосвязь на протяжении времени. Можно обрезать или добавлять сцены, выделять важные кадры маркерами, добавлять переходы и управлять совмещением или наложением клипов.

Элементы управления масштабом на шкале времени позволяют уменьшать масштаб, чтобы увидеть видео целиком, или увеличивать масштаб, чтобы рассмотреть клипы более детально. Также можно изменить то, как клипы отображаются на дорожках, изменять размер дорожек и области заголовка.



Шкала времени

А. Индикатор текущего времени Б. Линейка времени В. Элемент управления «Масштаб» Г. Видеодорожка Д. Аудиодорожка

Дополнительные разделы справки

«Связывание видео- и аудиоклипов» на странице 105

«Обрезка на шкале времени» на странице 125





«Обзор шкалы сцен» на странице 85

«Настройка отображения клипов на шкале времени» на странице 104

«Изменение размера дорожек» на странице 103

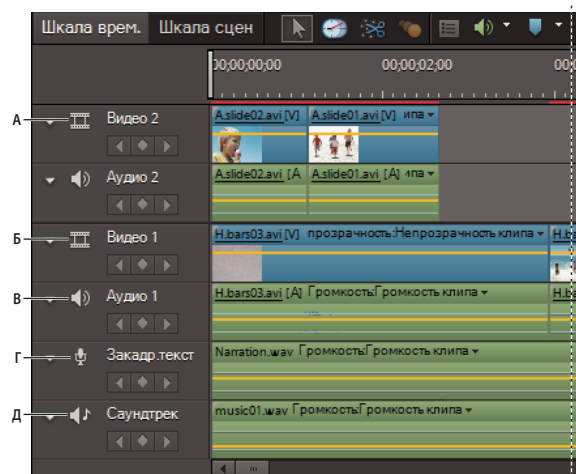
Дорожки шкалы времени

Дорожки позволяют упорядочивать слои видео и аудио, а также добавлять эффекты композиции, эффекты «картинка в картинке», титры наложения, саундтреки и другое. Когда имеется несколько звуковых дорожек, на одну из них можно добавить закадровый текст, а на другую — музыкальное сопровождение. В конечном фильме объединяются все видео- и аудиодорожки.

По умолчанию шкала времени содержит по три дорожки для видео (или неподвижных изображений)  и аудио , дорожку закадрового текста  и дорожку саундтрека . Когда *связанные клипы* (включающие и аудио, и видео) перетаскиваются на дорожку, видео- и аудиокomпоненты отображаются вместе (видео прямо над аудио) на соответствующих дорожках (например, «Видео 1» и «Аудио 1»). Чтобы увидеть все дорожки, может потребоваться прокрутить шкалу времени вверх или вниз.

Примечание. *Дополнительные сведения о работе с дорожками и упорядочивании клипов на шкале времени см. в справочной системе Adobe Premiere Elements.*

Чтобы вставить новую дорожку, перетащите клип и отпустите его над самой верхней видеодорожкой. Проект может содержать неограниченное число дорожек, их можно в любое время добавлять или удалять, даже если еще не добавлено ни одного клипа. Фильм должен содержать, по крайней мере, по одной дорожке каждого типа (дорожка может быть пустой). Порядок видеодорожек имеет значение, так как любой клип в дорожке «Видео 2» также накладывается на дорожку «Видео 1». Аудиодорожки при воспроизведении объединяются, поэтому их порядок не имеет значения.



Дорожки по умолчанию

А. Дорожка «Видео 2» Б. Дорожка «Видео 1» В. Аудиодорожка Г. Дорожка закадрового текста Д. Дорожка саундтрека




Можно задать число и тип дорожек по умолчанию для новых фильмов.


Инструменты шкалы времени


Инструменты, расположенные в верхней части шкалы времени, позволяют выполнять следующие действия:


- обрезать клипы и изменять их скорость;
- добавлять маркеры, определять музыкальные такты, открывать звуковой микшер или добавлять закадровый текст.


При редактировании на шкале времени курсор принимает вид текущего активного инструмента. Если курсор принимает вид красной косой черты, данный инструмент нельзя использовать для клипа, находящегося под указателем.


Инструмент «Выделение»  Выделяет клипы для предварительного просмотра или обрезки.

Инструмент «Свойства»  Открывает панель «Свойства» на панели «Задачи» для выделенного клипа.

Инструмент «Смарт-обрезка»  Позволяет перейти в режим смарт-обрезки и выполнить обрезку клипов. Дополнительные сведения см. в разделе «[Смарт-обрезка](#)» на странице 120.

Значок «Трассировка движения»  Позволяет перейти в режим трассировки движения. Дополнительные сведения см. в разделе «[Эффект трассировки движения](#)» на странице 228.

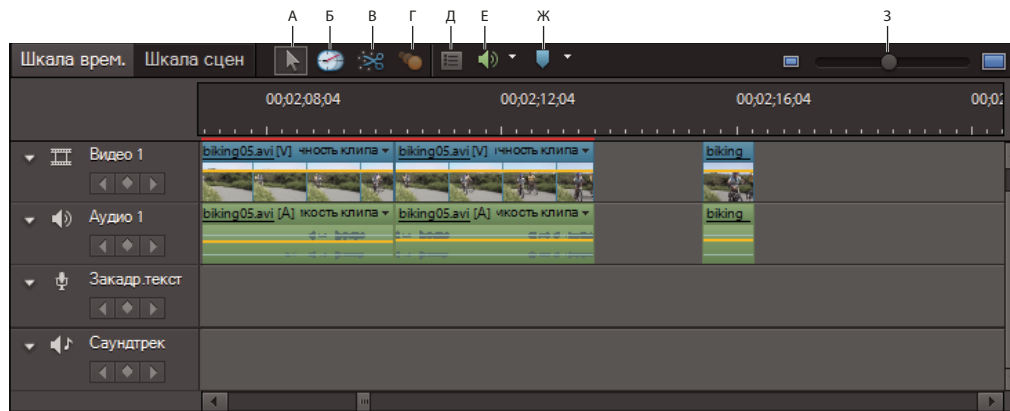
Инструмент «Растягивание по времени»  Изменяет скорость воспроизведения и длительность клипа, не изменяя точек входа и выхода. Перетаскивание края клипа в одном направлении увеличивает его продолжительность и снижает скорость. Перетаскивание края клипа в другом направлении сокращает его продолжительность и увеличивает скорость. (См. «[Изменение скорости клипа с помощью инструмента «Растягивание по времени»](#)» на странице 132.)

Масштаб  Позволяет увеличить или уменьшить масштаб шкалы времени, чтобы уменьшить или увеличить миниатюру каждого клипа. (См. раздел «[Увеличение и уменьшение масштаба линейки времени на шкале времени](#)» на странице 95».)

Аудиоинструменты Инструменты, которые упрощают доступ к часто используемым функциям, связанным с аудио, сгруппированы в разделе «Аудиоинструменты». Группа «Аудиоинструменты» содержит следующие элементы.

- **SmartSound** Выберите SmartSound в меню «Аудиоинструменты». Откроется окно SmartSound. Здесь можно выбрать саундтреки и добавить их в проект по своему усмотрению. (См. «[Создание дорожек SmartSound \(только для Windows\)](#)» на странице 258.)
- **Определить такты** Определяет музыкальные такты в дорожке саундтрека на шкале времени и добавляет нумерованные маркеры для каждого такта. Используйте этот инструмент, когда при редактировании требуется согласовать видеоряд с ритмом музыки. (См. раздел «[Создание маркеров такта для саундтрека](#)» на странице 258».)
- **Микширование звука** Открывает звуковой микшер для регулировки громкости и баланса разных аудиодорожек. (См. раздел «[Добавление и микширование аудио](#)» на странице 256».)
- **Смарт-микширование** Открывает смарт-микшер. Смарт-микширование облегчает автоматическую коррекцию громкости музыкального сопровождения, чтобы оно не заглушало диалоги в кадре. Дополнительные сведения см. в разделе «[Смарт-микширование](#)» на странице 263».
- **Добавить закадровый текст** Открывает панель «Запись закадрового текста», которая содержит инструменты, необходимые для записи голоса за кадром. (См. раздел «[Добавление и микширование аудио](#)» на странице 256».)


Инструмент «Маркеры» Добавляет маркеры диска на шкалу времени в том месте, где находится индикатор текущего времени. (См. раздел «[Работа с маркерами меню](#)» на странице 268»)




Инструменты редактирования на шкале времени


А. Выделенная область Б. Растягивание по времени В. Свойства Г. Режим смарт-обрезки Д. Режим трассировки движения Е. Масштаб Ж. Параметры аудиоинструментов З. Параметры инструмента «Маркеры»

Перемещение по шкале времени

Размещая и упорядочивая клипы на шкале времени, необходимо перемещать индикатор текущего времени в нужное место. На линейке времени индикатор текущего времени  соответствует кадру, отображенному на панели «Монитор». Вертикальная линия, исходящая от этого индикатора текущего времени, проходит через все дорожки. Изменяя масштаб шкалы времени, можно находить точное место для размещения клипа или выполнения редактирования.

❖ В режиме «Шкала времени» выполните одно из следующих действий.



- Перетащите индикатор текущего времени .
- Щелкните линейку времени в том месте, где требуется разместить индикатор текущего времени.
- Удерживая клавишу Shift, перетащите индикатор текущего времени, чтобы привязать его к границе ближайшего клипа или маркера.
- Перетащите поле времени (в нижнем левом углу на панели «Монитор») до нужного значения времени.
- Щелкните в поле времени (в нижнем левом углу на панели «Монитор»), введите нужное значение времени, а затем нажмите клавишу Enter. (Не требуется вводить начальные нули, двоеточия и точки с запятыми. Однако следует знать, что Adobe Premiere Elements интерпретирует числа до 100 как кадры.)


 Можно использовать клавиши Home и End, чтобы переходить к началу или к концу фильма. Клавиши Page Up и Page Down позволяют переходить к следующему или предыдущему клипу соответственно. Клавиши со стрелками вправо и влево перемещают индикатор текущего времени вперед или назад на один кадр, а если при их нажатии удерживать клавишу Shift, то индикатор перемещается сразу на пять кадров.

Увеличение и уменьшение масштаба линейки времени на шкале времени

При увеличении масштаба область шкалы времени вокруг индикатора текущего времени увеличивается, чтобы можно было более тщательно отслеживать медиаданные. Также при добавлении клипа на шкалу времени можно увеличить масштаб вокруг курсора, а не индикатора текущего времени. Этот метод позволяет увидеть точное местонахождение точки вставки, прежде чем отпустить кнопку мыши. Напротив, уменьшение масштаба позволяет увидеть больше фрагментов шкалы времени, давая общее представление о фильме.

❖ На шкале времени выполните одно из следующих действий.

- Чтобы увеличить или уменьшить масштаб, перетащите клип на шкалу времени. Удерживая кнопку мыши, нажмите клавишу «равно» (=), чтобы увеличить коэффициент масштабирования, или клавишу «минус» (-), чтобы уменьшить его.
- Чтобы увеличить область на шкале времени, перетащите ползунок «Масштаб» вправо или нажмите кнопку «Увеличение» .
- Чтобы уменьшить область на шкале времени, перетащите ползунок «Масштаб» влево или нажмите кнопку «Уменьшение» .

 Чтобы переключиться с просмотра всего фильма на шкале времени на предыдущий масштаб и наоборот, нажмите клавишу «\» (обратная косая черта). Убедитесь, что активна шкала времени, прежде чем нажимать клавишу «\». Чтобы увеличить или уменьшить масштаб, также можно нажать клавишу «равно» (=) или «минус» (-) на клавиатуре (но не на цифровой клавиатуре).

Дополнительные разделы справки

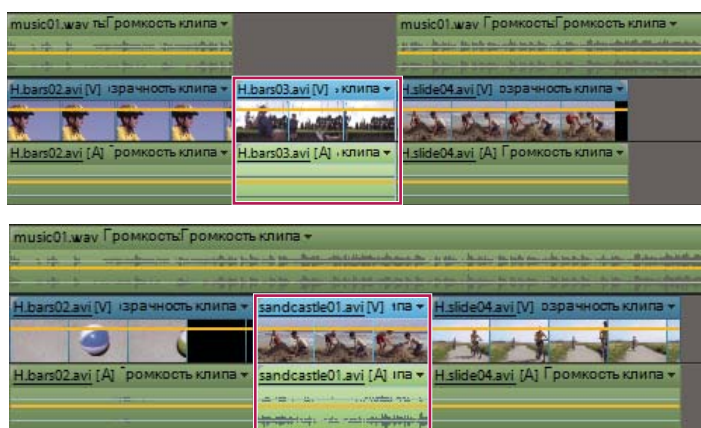
[«Обрезка в окне «Предварительный просмотр»»](#) на странице 128

[«Обрезка клипа на шкале сцен»](#) на странице 123

Добавление клипов на шкалу времени

При вставке клипа на шкале времени соседние клипы на *всех дорожках* соответствующим образом сдвигаются, чтобы освободить место для нового клипа. Такое одновременное смещение всех дорожек позволяет сохранить синхронность аудио и видео существующих клипов.

Однако бывают случаи, когда нет необходимости сдвигать все клипы при каждой вставке, например, если добавляется музыкальное сопровождение или видео, которое должно накладываться на весь фильм. В таких случаях удерживайте клавишу Alt, выполняя вставку, чтобы клипы сдвигались только на двух дорожках: на дорожке, в которую добавляется клип, и на дорожке, содержащей связанные аудио- или видеоклипы (если такие имеются). Таким образом, при добавлении клипа в дорожку, содержащую связанное аудио или видео, затрагиваемые дорожки сдвигаются вместе, что обеспечивает их синхронность, а клипы на других дорожках остаются без изменений.




Клипы после вставки по умолчанию (вверху) и после вставки при удерживаемой клавише Alt (внизу). Обратите внимание, что при вставке с использованием клавиши Alt вторая аудиодорожка остается без изменений.

Дополнительные разделы справки


«Обзор шкалы времени» на странице 91

«Увеличение и уменьшение масштаба линейки времени на шкале времени» на странице 95

Вставка клипа со сдвигом всех клипов на шкале времени

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - Перетащите клип из рабочей среды «Организация» в нужное место на шкале времени. Когда указатель примет вид значка вставки , отпустите кнопку мыши.
 - Переместите индикатор текущего времени в нужное место на шкале времени, выберите клип в рабочей среде «Организация», а затем последовательно выберите «Клип» > «Вставить».

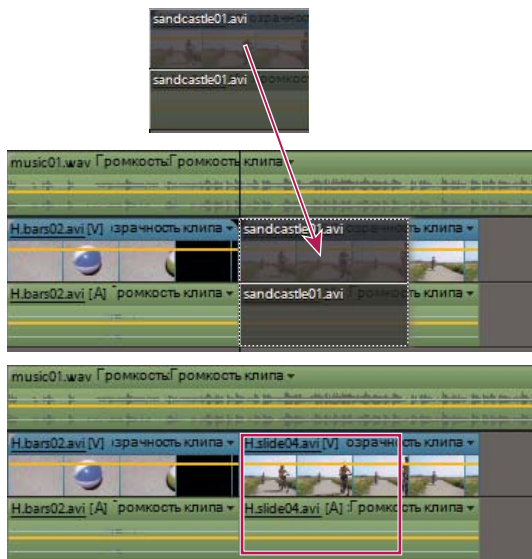
Вставка клипа со сдвигом клипов только на целевой и связанных дорожках на шкале времени

- ❖ Удерживая клавишу Alt, перетащите клип из рабочей среды «Организация» в нужное место на шкале времени. Когда указатель примет вид значка вставки , отпустите кнопку мыши.

Если клип перемещается на пустое место над самой верхней видеодорожкой (для видео) или над самой нижней аудиодорожкой (для аудио), Adobe Premiere Elements создает для клипа новую дорожку. Если клип содержит и аудио, и видео, создается одна аудиодорожка и одна видеодорожка.


Наложение клипа на шкале времени

Заменить часть видео проще всего путем наложения нового видеоклипа поверх исходного. При наложении добавляемый клип заменяет все существующие кадры, начиная с указанного места. Если длина нового клипа составляет 40 кадров, то при наложении он перекрывает 40 кадров существующего клипа. Кадры, следующие за наложением (если такие имеются), остаются на прежнем месте в своей дорожке. При наложении длина фильма не меняется, если число кадров накладываемого клипа не превышает длину до конца фильма.

Упорядочивание клипов в фильме

Клипы до (вверху) и после (внизу) наложения

❖ Выполните одно из следующих действий.


- Удерживая клавишу Ctrl/Cmd, перетащите клип из рабочей среды «Организация». Когда указатель примет вид значка наложения , отпустите кнопку мыши.
- Переместите индикатор текущего времени в кадр, с которого должно начинаться наложение, выделите клип в рабочей среде «Организация», а затем последовательно выберите «Клип» > «Наложение».

Дополнительные разделы справки

«[Создание наложения «картинка в картинке»](#)» на странице 90

Размещение одного клипа над другим на шкале времени

Один клип можно расположить над другим, не заменяя часть нижнего клипа (как это происходит при наложении). Упорядочивать клипы таким образом можно, например, при использовании различных эффектов кеинга (отделения объектов от фона).

- 1 На шкале времени перетащите индикатор текущего времени  в то место над видеоклипом, где требуется наложить другой клип.
- 2 Удерживая клавишу Shift, перетащите клип из рабочей среды «Организация» на панель «Монитор».
- 3 Выберите «Переместить вперед».

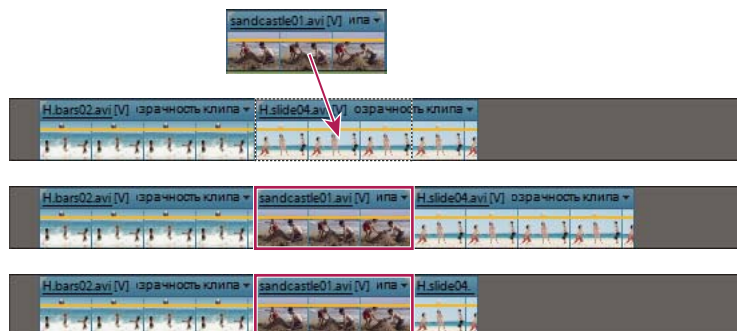
Adobe Premiere Elements помещает второй клип в первую доступную видеодорожку там, где находится индикатор текущего времени.

Дополнительные разделы справки

«[Вырезание цвета](#)» на странице 170

Копирование и вставка клипов на шкале времени

Чтобы изменить порядок клипов в фильме, их можно копировать и вставлять в другое место проекта. Можно скопировать сразу несколько клипов, а затем вставить их между существующими клипами или наложить поверх них. При этом клипы сохраняют свое взаиморасположение по времени. Adobe® Premiere® Elements 9 вставляет клипы в дорожку «Видео 1» или «Аудио 1» в месте, где находится индикатор текущего времени. Однако такое поведение можно предотвратить, выполнив ручное копирование клипов на нескольких дорожках. При вставке клипа на шкале времени индикатор текущего времени перемещается в конец клипа. Эта функция обеспечивает удобство и эффективность при обработке последующих операций вставки.



Копирование и вставка (в середине), вставка и наложение (внизу)

- 1 На шкале времени выберите один или несколько клипов фильма либо выберите только аудио или видео связанных клипов, а затем щелкните по нужному клипу, удерживая клавишу Alt.
- 2 В меню «Редактировать» выберите пункт «Копировать».
- 3 На шкале времени поместите индикатор текущего времени в точку вставки и выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы выполнить наложение клипов и заменить существующее видео на дорожке, выберите «Редактировать» > «Вставить».
 - Чтобы вставить скопированные клипы со сдвигом существующего видео, выберите «Редактировать» > «Вставить со сдвигом».



Также можно скопировать атрибуты одного клипа (движение, непрозрачность, громкость и другие эффекты) и вставить их в другой клип.

Замена клипа на шкале времени

Если требуется заменить клип в середине шкалы времени, не изменяя длину, эффекты или наложения в фильме, используйте команду «Заменить клип». Эта команда полезна при редактировании расширенных мгновенных фильмов InstantMovie.

- 1 В рабочей среде «Организация» или в виде «Проект» выберите нужный клип.
- 2 На шкале времени щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) клип, который требуется заменить, и выберите «Заменить клип из» > «Медиаданные» или «Проект».


Если новый клип длиннее, он будет обрезан с конца до длительности исходного клипа.

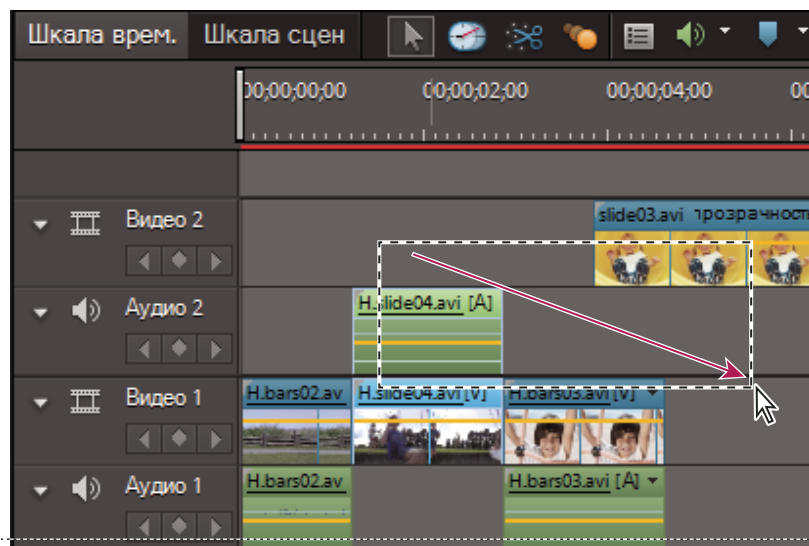
Если продолжительность нового клипа меньше, появляется предупреждение, в котором предлагается отменить операцию замены или использовать черный фон для заполнения недостающих кадров.

Выделение, перемещение, согласование и удаление клипов на шкале времени

После добавления клипа в фильм может потребоваться изменить порядок клипов, копировать и вставить сцены или удалить другие клипы. Существует несколько методов, которые позволяют выделить отдельные клипы, диапазон клипов либо только аудио или видео связанного клипа.

Выделение клипов на шкале времени



- ❖ С помощью инструмента «Выделение»  выполните одно из следующих действий.
- Чтобы выделить один клип, щелкните по нему на шкале времени. Если клип связан или входит в состав группы, при щелчке по одному клипу выделяются другие связанные или сгруппированные с ним клипы.
- Чтобы выделить только аудио или видео связанных клипов, щелкните нужный клип, удерживая клавишу Alt.
- Чтобы выделить один клип в группе, щелкните по нему, удерживая клавишу Alt.
- Чтобы выделить несколько клипов, щелкайте по каждому из них, удерживая клавишу Shift. (Повторный щелчок по выделенному клипу при удерживаемой клавише Shift отменяет выделение.)
- Чтобы выделить последовательность клипов, перетаскивая курсор мыши, заключите нужные клипы в прямоугольную рамку (выделение области).
- Чтобы добавить диапазон клипов к текущим выделенным элементам, перетащите область выделения на нужные клипы, удерживая клавишу Shift.






Выделение диапазона клипов перетаскиванием рамки

Перемещение клипа на шкале времени

Чтобы изменить порядок клипов на шкале времени, их нужно просто перетащить на нужное место. Используя те же методы, что и при добавлении клипа, при перемещении клипы можно вставлять или накладывать.

- Чтобы переместить клип и вставить его со сдвигом клипов во всех остальных дорожках, перетащите клип в нужное место. Когда указатель примет вид значка вставки , отпустите кнопку мыши.
- Чтобы переместить клип, убрать пустое место за ним и передвинуть клипы только на целевых дорожках, перетащите клип в нужное место и нажмите клавишу Alt. Когда появится значок изменения порядка , отпустите кнопку мыши.

- Чтобы переместить клип, выполнив его наложение на другой клип фильма, перетащите его на первый кадр исходного клипа, а затем нажмите клавишу Ctrl/Cmd. Когда указатель примет вид значка наложения , отпустите кнопку мыши.
- Чтобы переместить только один клип из связанной пары, щелкните нужный клип, удерживая клавишу Alt. Перетащите его в новое место. Если требуется передвинуть клипы только на целевых дорожках, отпустите кнопку мыши, когда курсор примет вид значка вставки . Если требуется выполнить наложение клипа поверх другого, нажмите клавишу Ctrl и, когда курсор примет вид значка наложения , отпустите кнопку мыши.

Дополнительные разделы справки

«Перемещение клипа на шкале сцен» на странице 87

Согласование клипов с использованием параметра «Привязать»

Параметр «Привязать» включен по умолчанию. Он облегчает согласование клипов между собой или с определенными точками во времени. Если включен параметр «Привязать», при перемещении клип автоматически согласуется, то есть привязывается к краю другого клипа, к маркеру, к началу и концу линейки времени или к индикатору текущего времени. Привязка также помогает предотвратить случайное выполнение вставки или наложения при перетаскивании. В процессе перетаскивания клипов в раскрывающемся окне отображается расстояние (в кадрах), на которое они удалены от исходной точки (отрицательное число обозначает перемещение к началу фильма).

- ❖ Последовательно выберите «Шкала времени» > «Привязать». Флажок показывает, что параметр выбран.

Удаление клипа на шкале времени или сцен

Клип, удаляемый из фильма, не удаляется из проекта. Он будет по-прежнему отображаться в виде «Проект».

- 1 На шкале времени или сцен выберите один или несколько клипов. (Удерживая клавишу Alt, выберите только аудио- или видеокomпонент клипа.)
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы удалить клипы и оставить зазор с той же продолжительностью, то есть выполнить *очистку*, выберите «Редактировать» > «Очистить».
 - Чтобы удалить клип и закрыть образовавшийся зазор, то есть выполнить *удаление со сдвигом*, последовательно выберите «Редактировать» > «Удалить и закрыть зазор» либо нажмите клавишу Delete или Backspace.

Примечание. Когда клип удаляется со шкалы сцен, также удаляется переход после клипа. При удалении клипа со шкалы времени удаляются переходы до и после клипа.



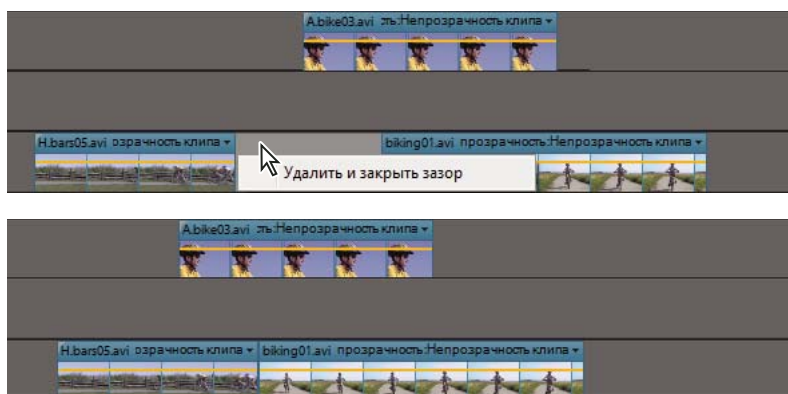
При удалении кадров со сдвигом соседние клипы передвигаются, закрывая зазор (в середине). После очистки кадров остается зазор (внизу).

Дополнительные разделы справки

«Применение переходов на шкале сцен» на странице 144

Удаление пустого места между клипами на шкале времени

Чтобы быстро удалить пустое место между клипами на шкале времени, используйте команду «Удалить и закрыть зазор» или нажмите клавишу Delete или Backspace. При использовании обоих методов соседние клипы сдвигаются, заполняя зазор.



Команда «Удалить и закрыть зазор» сдвигает все последующие клипы.

- ❖ На шкале времени выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните правой кнопкой по пустому месту и выберите команду «Удалить и закрыть зазор».
 - Выделите пространство, которое требуется удалить, и нажмите клавишу Delete или Backspace.

Примечание. Если зазор небольшой и его трудно выделить, переместите индикатор текущего времени на пустое место и нажмите кнопку «Увеличение».

Создание дубликата клипа на шкале времени

Каждый раз при перетаскивании исходного клипа с панели «Задачи» на шкалу времени или сцен создается экземпляр клипа, у которого те же точки входа и выхода, что и у исходного. При удалении исходного клипа на панели «Задачи» удаляются все его экземпляры на шкале времени или сцен.

Чтобы создать экземпляры клипа с другими точками входа и выхода, создайте дубликат исходного клипа на панели «Задачи». Как и в случае с исходными клипами, при удалении дубликата на панели «Задачи» удаляются все его экземпляры на шкале времени или сцен.

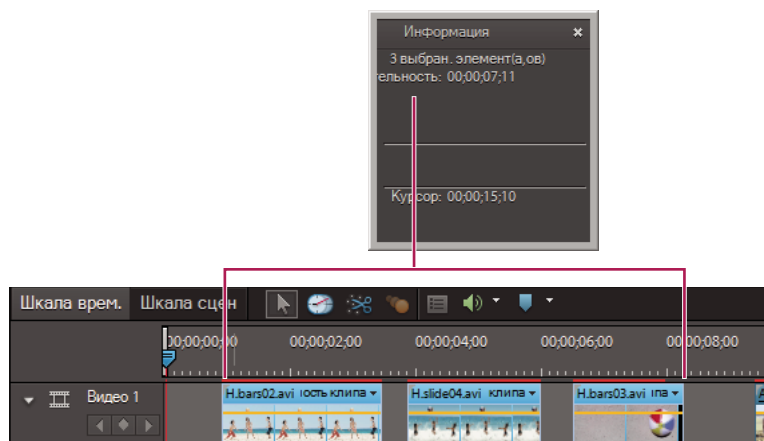
- 1 В виде «Проект» выберите клип, а затем выполните команду «Редактировать» > «Дублировать».
- 2 Чтобы переименовать дубликат клипа, выберите его в виде «Проект» и выполните одно из следующих действий.
 - Выберите «Клип» > «Переименовать» и введите новое имя.
 - Щелкните по тексту и введите новое имя.



Чтобы создать дубликат клипа, также можно использовать операцию копирования и вставки или перетащить его на панели «Задачи», удерживая клавишу Ctrl.

Просмотр длительности выбранных клипов на шкале времени

На панели «Информация» отображается общая длительность нескольких клипов, выделенных на панели «Задачи», на шкале времени или сцен. Эта информация часто полезна при редактировании фильма. Например, может потребоваться найти музыку, которая по длительности совпадает со сценой, или заменить несколько клипов на другой отснятый материал. Когда клипы выделяются на панели «Задачи», на панели «Информация» отображается общая длительность всех выбранных клипов. Если клипы выделяются на шкале времени или сцен, на панели «Информация» отображается общая длительность клипов от точки входа первого выделенного клипа до точки выхода последнего выделенного клипа. Если клипы не примыкают друг к другу на дорожке, то эта длительность может быть больше общей длительности самих клипов.



Длительность нескольких клипов на шкале времени включает общее время, занимаемое выбранными клипами.

- 1 Убедитесь, что панель «Информация» отображается. В противном случае выберите «Окно» > «Информация».
- 2 Выделите нужные клипы в виде «Проект» или на шкале времени или сцен. На панели «Информация» отображается число выделенных элементов и их общая длительность.



Длительность одного клипа можно посмотреть во всплывающей подсказке, наведя курсор на клип на шкале времени или сцен.

Настройка дорожек шкалы времени

Дорожки шкалы времени можно настраивать в соответствии с потребностями проекта.

Добавление дорожки на шкале времени


- 1 Последовательно выберите «Шкала времени» > «Добавить дорожки».
- 2 В диалоговом окне «Добавление дорожек» введите в поле «Добавить» необходимое число аудио- или видеодорожек.
- 3 Чтобы указать место для добавления дорожек, выберите один из вариантов в раскрывающемся меню «Расположение» для каждого типа дорожки и нажмите кнопку «ОК».

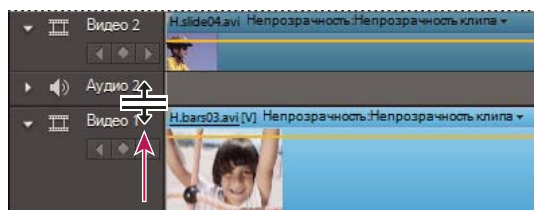
Изменение размера дорожек

Для дорожек предварительно задано три стандартных размера: маленькая, средняя и большая. Вид «Большой» удобен для просмотра миниатюр клипов и корректировки таких эффектов, как непрозрачность или громкость клипа. Также он позволяет изменять размер дорожек вручную или изменять ширину области заголовка для дорожек с длинными именами. Кроме того, если фильм содержит большое число дорожек и они не помещаются на экране, можно изменить относительную пропорцию видимых видео- и аудиодорожек, чтобы на экране поместились те, с которыми требуется работать.

По умолчанию имена дорожек скрыты. Чтобы увидеть их, измените размер области заголовка дорожки.


Изменение высоты дорожки

- ❖ На шкале времени выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) на пустой дорожке на шкале времени и выберите команду «Размер дорожки», затем выберите «Маленький», «Средний» или «Большой».
 - В области заголовка дорожки на шкале времени поместите курсор между двумя дорожками так, чтобы появился значок «Изменение высоты» . Затем, перетаскивая курсор вверх или вниз, измените размер дорожки ниже (для видео) или выше (для аудио).



Изменение высоты дорожки на шкале времени

Изменение размера области заголовка дорожки на шкале времени

- ❖ На шкале времени поместите курсор над правым краем заголовка дорожки (где находятся значки дорожки), чтобы появился значок «Изменение размера» , а затем перетащите правый край. (Значки в верхней части заголовка дорожки ограничивают минимальную ширину. Максимальная ширина примерно в два раза больше минимальной.)

Переименование дорожки

- 1 На шкале времени правой кнопкой (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) щелкните имя дорожки (например, «Видео 1») и выберите команду «Переименовать».
- 2 Введите новое имя дорожки и нажмите клавишу Enter или щелкните мышью за пределами текстового поля.

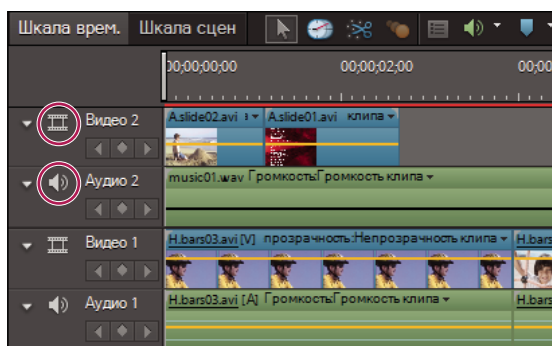
Удаление пустых дорожек на шкале времени

❖ Выполните одно из следующих действий.

- Последовательно выберите «Шкала времени» > «Удалить пустые дорожки».
- Правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) щелкните в пустой дорожке на шкале времени и выберите команду «Удалить пустые дорожки».



Настройка отображения клипов на шкале времени

Клипы на шкале времени можно отображать по-разному в зависимости от предпочтений и выполняемой задачи. Можно показывать миниатюру только в начале клипа, в *начале* и *конце* клипа или на протяжении всего клипа (по умолчанию). Для аудиодорожки можно по своему усмотрению отображать или скрывать форму аудиосигнала содержимого.



Кнопки стиля отображения позволяют настроить внешний вид дорожек на шкале времени.

Отображение миниатюр на протяжении всего клипа позволяет отследить развитие действия. Однако не путайте границу между миниатюрами с фактической границей между кадрами. Миниатюры следует воспринимать как раскадровку или набросок содержимого клипа.

- ❖ Нажмите кнопку «Указать стиль отображения видеодорожки»  или «Указать стиль отображения аудиодорожки»  в левом углу дорожки. Каждое нажатие кнопки переключает стиль отображения дорожки.



Чтобы более детально посмотреть форму аудиосигнала на шкале времени, увеличьте высоту дорожки.

Группировка, связывание и отключение клипов

Группировка и разгруппировка клипов

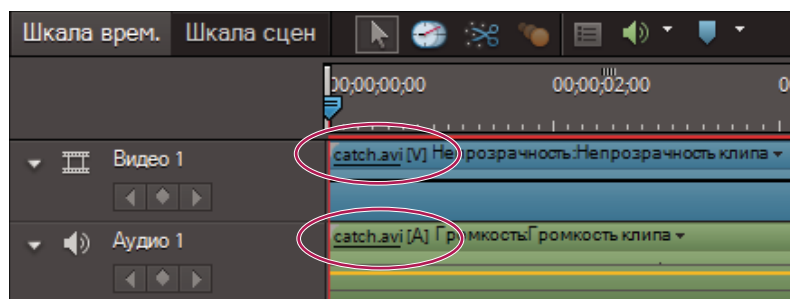
На шкале времени или сцен можно группировать клипы таким образом, чтобы их можно было перемещать, отключать, копировать или удалять как одно целое. Когда связанный клип группируется с другими клипами, в группу включаются как аудио-, так и видеокомпоненты связанного клипа.

- Чтобы сгруппировать клипы, выделите несколько клипов и последовательно выберите «Клип» > «Группировать».
- Чтобы разгруппировать клипы, щелкните по любому клипу в группе, чтобы выделить ее, и выберите «Клип» > «Разгруппировать».

- Чтобы выбрать один или несколько клипов в группе, щелкайте по ним, удерживая клавишу Alt. Чтобы выбрать дополнительные клипы в группе, щелкайте по ним, удерживая клавиши Shift+Alt.

Связывание видео- и аудиоклипов

Большинство видеороликов включают саундтрек. В виде «Проект» клипы, содержащие и видео, и аудио, отображаются как один элемент. При добавлении клипа в фильм на шкале времени видео и аудио отображаются как отдельные дорожки: видеодорожка располагается непосредственно над аудиодорожкой. Видео- и аудиодорожки остаются связанными, поэтому при перетаскивании видеодорожки на шкале времени связанная аудиодорожка перемещается вместе с ней и наоборот. По этой причине пары аудио/видео называются *связанными клипами*. На шкале времени имена связанных клипов подчеркнуты и обозначаются буквами [V] для видео и [A] для аудио.



Связанные клипы подчеркнуты и имеют одинаковое имя с пометкой [V] или [A].

Все операции редактирования (например, перемещение, обрезка или изменение скорости клипа) применяются к обеим частям связанного клипа. Можно на время отменить связь, удерживая клавишу Alt при вызове команды редактирования. Видео- и аудиокomпоненты клипа можно размещать по отдельности.

Дополнительные разделы справки

[«Выделение клипов на шкале времени»](#) на странице 99

[«Перемещение клипа на шкале времени»](#) на странице 99


[«Удаление клипа на шкале времени или сцен»](#) на странице 100

[«Удаление пустого места между клипами на шкале времени»](#) на странице 101

Установка и отмена связи между видео- и аудиоклипами

Видео- и аудиоклип можно связать так, чтобы они действовали как одно целое. При выделении, обрезке, разбивке, удалении, перемещении или изменении скорости одного клипа то же самое происходит и в другом. При необходимости эту связь можно на время отменить. На шкале времени имена связанных клипов подчеркнуты и обозначаются буквами [V] для видео и [A] для аудио.

- Чтобы связать видео- и аудиоклипы, выделите их, щелкнув по каждому, удерживая клавишу Shift, а затем выберите команду «Клип» > «Связать аудио и видео».
- Чтобы разъединить видео- и аудиоклипы, выделите связанный клип и выберите «Клип» > «Отменить связь аудио и видео». (Хотя аудио- и видеоклипы разъединены, они все равно выделяются вместе. Повторно выберите нужный клип, чтобы поработать с ним отдельно.)
- Чтобы выделить только один из связанных клипов, щелкните по нему, удерживая клавишу Alt. Выделенный клип можно переместить или обрезать независимо от связанного с ним клипа.

 Чтобы быстро удалить аудио- или видеоклип, не разъединяя их, правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) щелкните клип и в открывшемся меню выберите «Удалить аудио» или «Удалить видео».

Удаление только аудио или видео из связанного клипа

- ❖ На шкале времени выполните одно из следующих действий.
- Правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) щелкните связанный клип и выберите «Удалить аудио» или «Удалить видео».
- Удерживая клавишу Alt, щелкните аудио- или видеодорожку, чтобы выделить только ее, затем нажмите клавишу Delete или Backspace.
- Выделите связанный клип и выберите «Клип» > «Отменить связь аудио и видео». Повторно выделите любой клип и выберите «Редактировать» > «Очистить» или «Редактировать» > «Удалить и закрыть зазор».

Клипы сдвигаются, заполняя зазор, который остался после удаления клипа.

Синхронизация связанных клипов

Adobe Premiere Elements автоматически помещает видео и связанное аудио в отдельных дорожках шкалы времени, но при этом связывает клипы, чтобы они оставались синхронными при обрезке или перемещении. Если перетащить один из клипов, удерживая клавишу Alt и тем самым нарушая синхронизацию, Adobe Premiere Elements отображает число кадров, на которое они смещены, рядом с именем клипа на шкале времени. Даже если отменить связь между клипами, Adobe Premiere Elements продолжает отслеживать смещение и отображает его после повторного связывания. В Adobe Premiere Elements можно настроить автоматическую повторную синхронизацию клипов. В зависимости от типа клипов можно использовать один из двух методов синхронизации.

- ❖ На шкале времени щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) число кадров смещения клипа, который требуется переместить или откорректировать, а затем выберите одну из следующих команд.

Переместить в синхронизацию Сдвигает видео- или аудиоклип с целью синхронизации. При необходимости соседние клипы перезаписываются, чтобы освободить место для передвигаемых клипов. Если один из клипов был обрезан, Adobe Premiere Elements согласовывает их в исходном виде, то есть их точки входа или выхода могут не совпадать.

Сдвинуть в синхронизацию Выполняет операцию сдвига для синхронизации видео и аудио. Сдвиг позволяет сохранить позицию и длительность клипов в дорожках. При необходимости используются обрезанные кадры, чтобы сдвинуть содержимое клипов так, чтобы они синхронизировались до исходного состояния. Расстояние между точками входа и выхода, а также их расположение на дорожке остаются неизменными, но изменяется положение точек входа и выхода в исходном клипе. Этот параметр доступен, только если выбранный клип содержит достаточное число обрезанных кадров для компенсации смещения.

Клип, выбранный щелчком правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl), перемещается или корректируется относительно другого клипа, который остается на своем месте.

Включение и отключение клипов

В некоторых случаях может потребоваться отключить клип, когда нужно опробовать другой вариант редактирования или увеличить производительность при работе над сложным проектом. Отключенный клип скрывается при просмотре фильма на панели «Монитор» или при экспорте фильма. Тем не менее отключенный клип можно перемещать или изменять.

❖ Выделите один или несколько клипов на шкале времени или сцен, затем выберите «Клип» > «Включить».

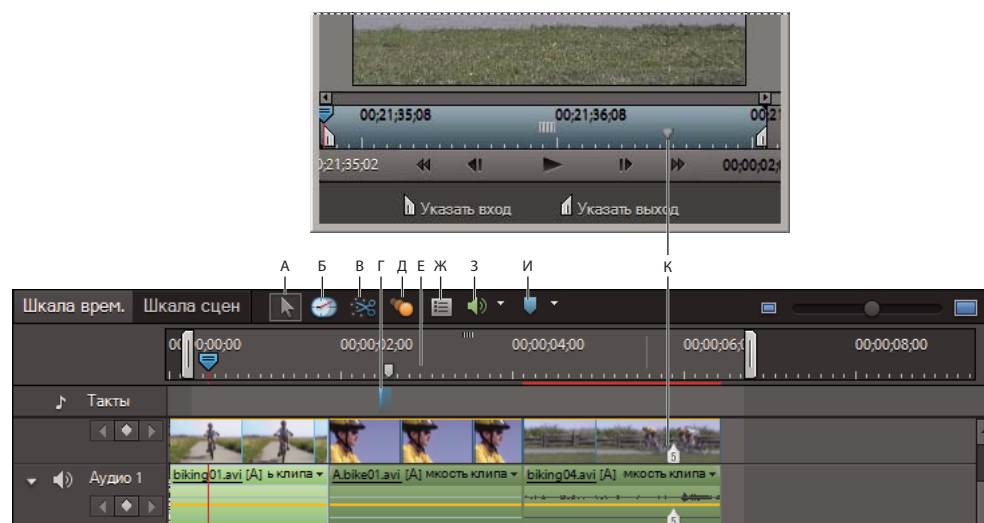
При отключении клипа снимается флажок рядом с командой, а клип на шкале времени или сцен становится неактивным (темным).

Работа с маркерами клипа и шкалы времени

Сведения о маркерах клипа и шкалы времени

Можно ставить маркеры для обозначения важных моментов в клипе или фильме. Маркеры помогают размещать, упорядочивать, синхронизировать клипы и даже добавлять комментарии на шкале времени. Каждый фильм и каждый клип может содержать максимум по 100 пронумерованных маркеров (от 0 до 99) и неограниченное число ненумерованных маркеров. Также можно добавить маркеры меню, которые будут использоваться при создании меню диска в Adobe Premiere Elements. (См. раздел «[Работа с маркерами меню](#)» на странице 268.)

Работа с маркерами клипа и шкалы времени во многом напоминает работу с точками входа и выхода. Однако разница заключается в том, что точки входа и выхода обозначают фактические точки начала и окончания клипа, а маркеры добавляются только для справки и не оказывают влияния на клипы в готовом фильме.



Маркеры на шкале времени и на панели «Монитор»

А. Инструмент «Выделение» Б. Инструмент «Растягивание по времени» В. Инструмент «Свойства» Г. Режим смарт-обрезки
Д. Режим трассировки движения Е. Маркер шкалы времени в фильме Ж. Маркер такта З. Маркеры клипа в клипе И. Параметры аудиоинструментов К. Параметры маркера

Примечание. Кнопка «Определить такты» добавляет маркеры в сильные доли саундтрека и тем самым обеспечивает синхронизацию клипов с тактами.

Маркеры, добавляемые в клип, который вставлен в фильм, отображаются только в данном экземпляре клипа. Маркеры, добавляемые в исходный клип (открытый в виде «Проект»), отображаются в каждом экземпляре клипа, который затем вставляется в фильм. Добавление маркеров в исходный клип не влияет на те экземпляры, которые были вставлены в фильм до этого.

Когда клип выделяется в виде «Проект», на панели «Монитор» отображаются только маркеры клипа. Когда клип выделяется на шкале времени, отображаются только маркеры шкалы времени. Маркеры клипа отображаются как значки внутри клипа на шкале времени, а маркеры шкалы времени отображаются на линейке времени.

Примечание. *Дополнительные сведения о добавлении, перемещении и удалении маркеров в клипе или фильме см. в разделе «[Работа с маркерами клипа и шкалы времени](#)» на странице 107» в справке Adobe Premiere Elements.*

Дополнительные разделы справки

«[Работа с маркерами меню](#)» на странице 268

Добавление маркеров клипа и шкалы времени

Маркеры можно добавить в клип на панели «Задачи», в экземпляр клипа на шкале времени или на линейку времени. Маркеры делятся на две категории: маркеры клипа и маркеры шкалы времени. Как правило, маркеры клипа устанавливаются для обозначения важных моментов в отдельном клипе (например, чтобы указать определенное действие или звук). Маркеры шкалы времени добавляются на линейку времени для пометки сцен, места для титров и других важных точек всего фильма. Маркеры шкалы времени могут включать комментарии и даже URL-адреса для ссылки на веб-страницы.


Можно использовать пронумерованные или нумерованные маркеры. Используйте пронумерованные маркеры, если планируется добавлять много маркеров. Если маркеры пронумерованы, можно быстро перейти, скажем, с маркера 5 к маркеру 40. А если маркеры нумерованные, быстро перейти можно только к предыдущему или к следующему маркеру. Кроме того, если маркеры используются для записи комментариев, нумерация позволяет легко находить и ссылаться на них. Например, можно сказать сотруднику: «Проверь цвет в маркере 12» или «Посмотри мой комментарий в маркере 42».

Добавление маркера в исходный клип или в экземпляр клипа

1 Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы добавить маркер в исходный клип, дважды щелкните клип в виде «Проект».
- Чтобы добавить маркер в экземпляр клипа, дважды щелкните клип на шкале времени.

Клип откроется в окне «Предварительный просмотр».


2 Переместите индикатор текущего времени  в окне «Предварительный просмотр» к кадру, в котором требуется установить маркер.

3 Выберите «Клип» > «Указать маркер клипа», а затем выберите «Ненумерованные», «Следующий доступный нумерованный» или «Другие пронумерованные».

4 Если выбран вариант «Другие пронумерованные», введите номер в поле «Указать нумерованный маркер» и нажмите кнопку «ОК».

Если маркер добавлен в исходный клип, он сохраняется в клипе и отображается во всех его экземплярах, которые будут добавляться на шкалу времени. Если маркер добавлен в экземпляр клипа, он отображается только в данном экземпляре клипа на шкале времени.


Добавление маркера на шкалу времени

- 1 Щелкните в пустом месте видео- или аудиодорожки на шкале времени. При этом становится активной шкала времени и выделение клипов отменяется.
- 2 Переместите индикатор текущего времени  на шкале времени к кадру, в котором требуется установить маркер.
- 3 Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) на линейке времени, на панели «Монитор» или выберите «Шкала времени» > «Указать маркер шкалы времени», а затем выберите один из следующих вариантов.

Ненумерованные Устанавливает ненумерованный маркер.

Следующий доступный нумерованный Устанавливает пронумерованный маркер, используя наименьшее неиспользованное число.

Другие пронумерованные Открывает диалоговое окно, в котором можно указать любое неиспользованное число от 0 до 99.

 *Маркеры можно вставлять во время воспроизведения фильма или клипа. Просто нажмите значок «Указать ненумерованный маркер» на панели «Монитор» или нажмите клавишу звездочки (*) там, где нужно поставить метку.*

Маркер появляется на линейке времени там, где находится индикатор текущего времени.

Вставка комментариев, сведений о части или ссылок URL в маркер шкалы времени

Маркеры шкалы времени могут не только указывать важные кадры фильма, но и содержать комментарии, номера разделов или URL. Комментарии, номера частей или веб-ссылки можно добавлять только в маркеры шкалы времени, а в маркеры клипа — нет.

Если планируется импортировать фильм в Adobe® Encore®, маркеры шкалы времени можно использовать для добавления ссылок на разделы. Encore автоматически преобразовывает маркеры шкалы времени с текстом или номерами, введенными в поле «Часть», в метки разделов. Программа также помещает содержимое поля «Комментарий» в поле «Описание» метки раздела.

Если фильм предназначен для демонстрации в Интернете и у вас есть опыт создания веб-страниц на базе фреймов, то маркеры шкалы времени можно использовать для изменения содержимого в других областях веб-страницы. Маркеры шкалы времени могут содержать ссылку URL и фрейм веб-страницы. Когда фильм добавляется на веб-страницу с фреймами, браузер отображает каждую из указанных ссылок в отдельном фрейме. Таким образом, по ходу воспроизведения фильма содержимое веб-страницы будет изменяться при достижении каждого маркера. Например, при воспроизведении фильма об отдыхе на семейном веб-сайте другие фреймы можно заполнить комментариями или фотографиями, связанными с отдыхом. Применение этого продвинутого приема требует тщательного планирования для координации фреймов и содержимого. Сначала необходимо экспортировать фильм в формат файла, поддерживающий веб-маркеры: QuickTime или Windows Media.

По длительности маркеры могут занимать больше одного кадра. На шкале времени правая сторона значка маркера продлевается, указывая его продолжительность.

- 1 На линейке времени дважды щелкните маркер шкалы времени, чтобы открыть диалоговое окно «Маркер».
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы создать комментарий, введите текст в поле «Комментарий».

- Чтобы изменить длительность маркера, перетащите значение продолжительности или щелчком выделите значение, введите новое и нажмите клавишу Enter.
 - Чтобы создать метку раздела для Adobe Encore, введите имя или номер раздела в поле «Часть».
 - Чтобы создать веб-ссылку, введите веб-адрес и номер фрейма в поля «URL» и «Цель кадра». Номер фрейма должен соответствовать фрейму веб-страницы, содержащей фильм.
- 3 Чтобы ввести комментарии или задать параметры для других маркеров шкалы времени, используйте кнопки «Предыдущий» или «Следующий».
 - 4 Повторяйте действия 1–3, пока не завершите редактирование маркеров шкалы времени, затем нажмите кнопку «ОК».

Дополнительные разделы справки

«Общие сведения о маркерах меню» на странице 268

Перемещение и удаление маркеров

Можно перетаскивать маркеры на шкале времени. Чтобы изменить маркеры клипа, который уже добавлен в фильм, откройте данный экземпляр клипа в окне «Предварительный просмотр» и внесите необходимые изменения. Маркеры клипа нельзя редактировать непосредственно на шкале времени.


Маркеры шкалы времени никак не прикрепляются к помечаемым ими кадрам. Например, когда вставляется клип, существующие маркеры шкалы времени не сдвигаются, а остаются на линейке времени на прежнем месте. Однако маркеры клипа сдвигаются вместе с клипом.


Перемещение маркера

- ❖ На линейке времени перетащите маркер шкалы времени в новое место. При перетаскивании за пределы любого края линейки времени выполняется ее прокрутка.

***Примечание.** Маркер клипа нельзя перемещать на шкале времени. Нужно открыть клип в окне «Предварительный просмотр» и перетащить маркер на линейке времени окна «Предварительный просмотр».*

Удаление маркера шкалы времени

- 1 На шкале времени переместите индикатор текущего времени  на маркер шкалы времени.

 Чтобы поместить индикатор текущего времени точно на маркер, полностью увеличьте линейку времени, чтобы увидеть точное местоположение, либо выберите «Шкала времени» > «Перейти к маркеру шкалы времени», а затем в меню выберите «Следующий», «Предыдущий» или «Пронумерованные».

- 2 Выполните команду «Шкала времени» > «Удалить маркер шкалы времени», а затем выберите нужный вариант в меню.


Маркер шкалы времени в индикаторе текущего времени Удаляет маркер шкалы времени в текущей отметке времени. (Если параметр недоступен, индикатор текущего времени не находится точно на маркере.)


Все маркеры Удаляет все маркеры шкалы времени из фильма.

Пронумерованный Удаляет пронумерованный маркер шкалы времени из списка всех пронумерованных маркеров.

***Примечание.** Маркер шкалы времени нельзя удалить перетаскиванием за пределы линейки времени.*

Удаление маркера клипа

- 1 Выделите клип на шкале времени.
- 2 Переместите индикатор текущего времени  на маркер клипа.

 Чтобы поместить индикатор текущего времени точно на маркер, полностью увеличьте линейку времени, чтобы увидеть точное местоположение, либо выберите «Клип» > «Перейти к маркеру клипа», а затем в меню выберите «Следующий», «Предыдущий» или «Пронумерованный».

- 3 Выберите «Клип» > «Очистить маркер клипа» и выберите нужный вариант из меню.

Текущий маркер Удаляет маркер клипа в текущей отметке времени. (Если параметр недоступен, индикатор текущего времени не находится точно на маркере.)

Все маркеры Удаляет из клипа все маркеры.


Пронумерованный Удаляет пронумерованный маркер клипа из списка всех пронумерованных маркеров.

Удаление всех маркеров

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы удалить все маркеры клипа, выделите клип на шкале времени.
 - Чтобы удалить все маркеры шкалы времени, убедитесь, что не выделен ни один клип в фильме.
- 2 Последовательно выберите «Клип» > «Очистить маркер клипа» > «Все маркеры» или «Шкала времени» > «Удалить маркер шкалы времени» > «Все маркеры».

Переход к маркеру клипа или шкалы времени на шкале времени

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы переместить маркер клипа внутри клипа, выделите клип на шкале времени.
 - Чтобы переместить маркер шкалы времени в фильме, убедитесь, что на шкале времени нет выделенных клипов.
- 2 Последовательно выберите «Клип» > «Перейти к маркеру клипа» или «Шкала времени» > «Перейти к маркеру шкалы времени», а затем в меню выберите «Следующий», «Предыдущий» или «Пронумерованный».

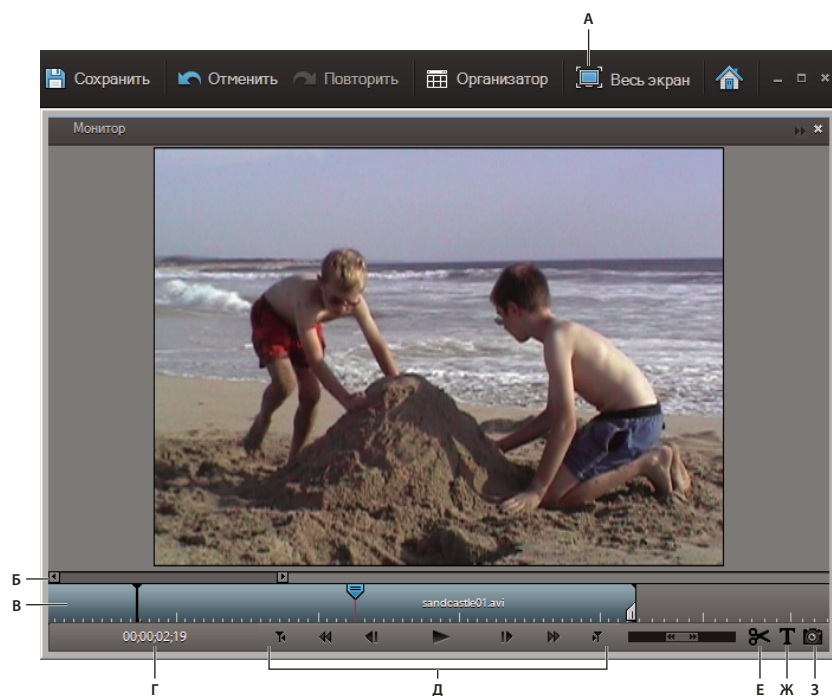
 Чтобы упростить размещение клипов по маркеру, убедитесь, что в меню «Шкала времени» стоит флажок «Привязать». (Флажок означает, что команда активна.) После этого клипы будут привязываться к маркерам при перетаскивании на шкале времени.

Предварительный просмотр фильмов

Предварительный просмотр фильма на панели «Монитор»

На панели «Монитор» можно в любое время просмотреть часть фильма или весь фильм. Для предварительного просмотра фильма программе Adobe Premiere Elements сначала требуется подготовить клипы на всех дорожках: применить настройки эффектов, движения, непрозрачности и громкости. Качество видео и частота кадров корректируются динамически, чтобы можно было просмотреть фильм в реальном времени. Фильмы, в которых только вырезаны участки между клипами, обычно воспроизводятся с нормальным качеством и частотой кадров. Перед предварительным просмотром сложных фильмов (с эффектами и наложением видео и аудио) может потребоваться выполнить рендеринг.

Примечание. Дополнительные сведения о выполнении рендеринга видео перед предварительными просмотром см. в справке Adobe Premiere Elements.



Панель «Монитор»



А. Воспроизведение в полноэкранном режиме Б. Элемент управления «Масштаб» В. Мини-шкала времени Г. Текущее время Д. Средства управления воспроизведением Е. Разделить клип Ж. Внедрение текста З. Стоп-кадр

❖ На панели «Монитор» выполните одно из следующих действий.

- Для предварительного просмотра фильма нажмите кнопку «Воспроизведение» ► или клавишу пробела.

Примечание. Чтобы установить индикатор текущего времени на начало фильма, нажмите клавишу Home.

- Чтобы изменить качество воспроизведения, щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) на панели монитора. Выберите «Качество воспроизведения» > «Макс.». При выборе максимального качества нагрузка на ЦП и ОЗУ компьютера возрастает.
- Чтобы приостановить предварительный просмотр, нажмите кнопку «Пауза» || или клавишу пробела.
- Чтобы управлять скоростью предварительного просмотра, перетащите ползунок манипулятора вправо. Чем дальше отодвигается ползунок, тем выше скорость воспроизведения клипа.
- Чтобы воспроизвести клип в обратном направлении, перетащите ползунок манипулятора влево. Чем дальше отодвигается ползунок, тем выше скорость перемотки клипа назад.
- Чтобы перейти на один кадр вперед, нажмите кнопку «Кадр вперед» ►|. Чтобы перейти на пять кадров вперед, нажмите кнопку «Кадр вперед», удерживая клавишу Shift.
- Чтобы перейти на один кадр назад, нажмите кнопку «Кадр назад» ◀|. Чтобы перейти на пять кадров назад, нажмите кнопку «Кадр назад», удерживая клавишу Shift.
- Чтобы перейти к другому кадру, щелкните экран текущего времени и введите новое время. (Не требуется вводить начальные нули, двоеточия и точки с запятыми. Однако следует знать, что Adobe Premiere Elements интерпретирует числа до 100 как кадры.)

- Чтобы перейти к концу предыдущего клипа (к точке вырезки или редактирования), нажмите кнопку «Перейти к предыдущей монтажной точке» .
- Чтобы перейти к началу следующего клипа, нажмите кнопку «Перейти к следующей монтажной точке» .

Предварительный просмотр одного клипа на шкале сцен

- ❖ Дважды щелкните клип на шкале сцен.

Увеличение и уменьшение масштаба мини-шкалы времени на панели «Монитор»

Когда используется шкала сцен, можно увеличивать или уменьшать масштаб *мини-шкалы времени на панели «Монитор»*, чтобы расширить или сжать ее деления. Увеличение мини-шкалы времени позволяет различить изменения, происходящие через маленькие отрезки времени, даже в течение одного кадра. Уменьшение позволяет просматривать изменения, происходящие через более длинные отрезки времени.

- ❖ Перетащите конец мини-шкалы времени, чтобы увеличить или уменьшить масштаб.

Прокрутка шкалы времени в процессе предварительного просмотра

Можно настроить автоматическую прокрутку шкалы времени справа налево, наподобие перемещения пленки по экрану, когда невозможно отобразить всю последовательность на шкале времени. При этом не нужно уменьшать масштаб, чтобы просмотреть всю последовательность.

- 1 В ОС Windows® выберите «Редактирование» > «Установки» > «Основные». В ОС Mac® OS выберите Adobe Premiere Elements 9 > «Установки» > «Основные».
- 2 Выберите нужный вариант в меню «Автопрокрутка шкалы времени при воспроизведении».

Нет прокрутки Шкала времени не прокручивается.

Прокрутка страниц Прокручивает отображаемую часть шкалы времени по одной странице.

Плавная прокрутка Прокручивает шкалу времени таким образом, что индикатор текущего времени остается в центре отображаемой области.

Просмотр безопасных зон на панели «Монитор»

На панели «Монитор» можно просматривать безопасные области, чтобы определить, не выходят ли используемые в проекте объекты или текст за пределы безопасной зоны. Когда текст или объекты выходят за пределы безопасной зоны, они могут обрезаться при воспроизведении на определенных экранах. Области безопасных зон обозначаются для информации и не отображаются при предварительном просмотре или экспорте.



Безопасные зоны на панели «Монитор»

А. Безопасная область действий Б. Безопасная область титров

- ❖ Правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) щелкните по панели «Монитор» и выберите «Безопасные области». Флажок рядом с элементом говорит о том, что области безопасных зон включены.

💡 Стандартные безопасные области действий и титров составляют 10 % и 20 % соответственно. Однако эти значения можно изменить в диалоговом окне «Настройки проекта».

Дополнительные разделы справки


«Создание неподвижных титров» на странице 234

«Проверка настроек проекта» на странице 32

Предварительный просмотр в полноэкранном режиме

Для предварительного просмотра всех деталей клипа или фильма следует использовать полноэкранный режим. В этом режиме видео занимает весь экран компьютера, что позволяет оценить, как клипы и фильмы будут выглядеть на экране телевизора. Предварительный просмотр в полноэкранном режиме также позволяет легко продемонстрировать свою работу другим присутствующим в комнате.

Предварительный просмотр фильма в полноэкранном режиме

- ❖ Нажмите кнопку «Воспроизведение в полноэкранном режиме»  в верхнем правом углу программы. Панель предварительного просмотра занимает весь экран, воспроизведение запускается автоматически.

Пауза, перемотка назад и вперед в полноэкранном режиме

Помимо воспроизведения и приостановки, во время предварительного просмотра в полноэкранном режиме можно выполнять покадровую перемотку вперед и назад.

- 1 Чтобы отобразить панель управления, переместите курсор к нижней части экрана.



При предварительном просмотре в полноэкранном режиме переместите курсор до конца экрана, чтобы появились элементы управления проигрывателя.

- 2 Нажимайте кнопки «Пауза» ||, «Кадр назад» ◀ или «Кадр вперед» ▶.

Выход из полноэкранного режима

- 1 Чтобы отобразить панель управления, переместите курсор к нижней части экрана.
- 2 Справа на панели управления нажмите кнопку «Выход».

Предварительный просмотр на телевизоре

Фильм можно просмотреть на телевизоре или видеомониторе, воспользовавшись одной из многочисленных видеокамер или аналого-цифровых преобразователей (оцифровщиков). Диалоговое окно «Настройки проекта» позволяет задать параметры для предварительного просмотра через устройство DV. Перед выбором параметров важно правильно настроить оборудование.

***Примечание.** Убедитесь, что телевизор или видеомонитор подключен к видеокамере или аналого-цифровому преобразователю и что устройство правильно подключено к компьютеру через порт IEEE 1394. Кроме того, настройте в устройстве вывод аналогового аудио- и видеосигнала на монитор. Одни устройства обнаруживают монитор автоматически, а другие требуют, чтобы пользователь выбрал параметр меню вручную. (Дополнительные сведения см. в документации по устройству.)*

- 1 Выберите «Редактировать» > «Настройки проекта» > «Общие» и нажмите кнопку «Настройки воспроизведения».
- 2 В разделе «Воспроизведение в реальном времени» выберите следующие параметры.
 - Установите флажок «Отображать видео на рабочем столе во время воспроизведения», если требуется просмотреть фильм одновременно на панели «Монитор» и на экране телевизора. Снимите этот флажок, если на панели «Монитор» фильм воспроизводится скачками.
 - В качестве внешнего устройства выберите то, которое соответствует модели видеокамеры или аналого-цифрового преобразователя, используемой для подключения к телевизору.
 - В поле «Преобразование пиксельной пропорции» выберите «Аппаратное (если поддерживается)».
 - Выберите внешнее аудиоустройство, чтобы выводить звук и видео на телевизор. Этот вариант обеспечивает синхронное воспроизведение обоих каналов.

Примечание. При выборе параметра «Воспроизведение в реальном времени» фильм мгновенно воспроизводится с высоким качеством полного рендеринга. Редактирование без рендеринга позволяет сразу просматривать результаты и предоставляет свободу для экспериментирования. Чтобы обеспечить наилучшую частоту кадров, используйте систему с процессором Pentium® 4 с тактовой частотой 3 ГГц и выше.

- 3 В разделе «Экспорт» для внешнего устройства выберите, необходимо ли выполнить экспорт на ленточный носитель. Этот параметр не влияет на воспроизведение.

Примечание. Экспорт на пленку не поддерживается в формате HDV.

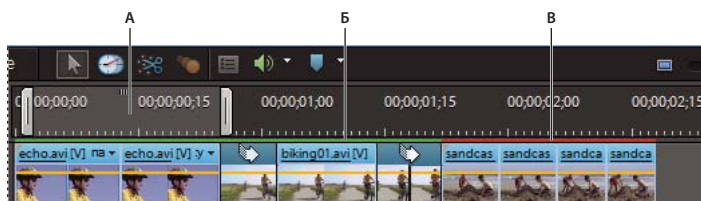
- 4 В разделе «Режим отображения на компьютере» выберите «Эффекты с ускорением GPU», если видеоадаптер поддерживает DirectX®. В противном случае выберите «Совместимые» или «Стандартные» в зависимости от того, какой вариант обеспечивает оптимальное воспроизведение в системе.
- 5 Не изменяйте остальные параметры в окне «Настройки воспроизведения» Adobe Premiere Elements и нажмите кнопку «ОК».
- 6 В диалоговом окне «Настройки проекта» нажмите кнопку «ОК».

Рендеринг области для предварительного просмотра

Для правильного отображения более сложных фильмов и мгновенных фильмов InstantMovie (с эффектами и наложением аудио и видео) требуется более длительная обработка. Если Adobe Premiere Elements не может отобразить область на полной скорости и с хорошим качеством, на линейке времени шкалы времени появляется тонкая красная линия. Для предварительного просмотра одной из таких областей сначала требуется выполнить ее *рендеринг*. Рендеринг обрабатывает слои и эффекты, а затем сохраняет полученный предварительный просмотр в файл, который Adobe Premiere Elements может использовать каждый раз при предварительном просмотре этой части фильма. После первичного рендеринга этот фрагмент больше не будет требовать повторной обработки, если в него не будут вноситься изменения. (На шкале времени обработанные области отмечаются зеленой линией.)

Примечание. Если в обработанную область вносятся значительные изменения, сохраненный файл предварительного просмотра будет неактуален и зеленая линия изменится на красную. Для предварительного просмотра сложных эффектов с полной частотой кадров потребуется выполнить повторный рендеринг этого участка.

Область для рендеринга можно указать с помощью *полосы рабочей области* на шкале времени.

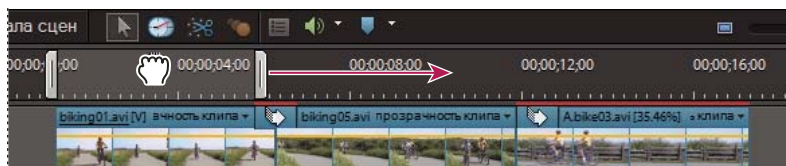


Шкала времени

А. Полоса рабочей области Б. Зеленая полоса обозначает полностью обработанный участок В. Красная полоса обозначает участок, для качественного воспроизведения которого требуется выполнить рендеринг

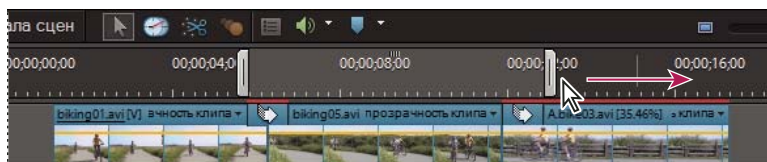
Определение области для рендеринга

- Перетащите текстурированный центр полосы рабочей области на фрагмент, который требуется просмотреть. Перетаскивайте полосу рабочей области, поместив курсор в ее центре, в противном случае будет перемещаться индикатор текущего времени.



Захват полосы рабочей области и ее перетаскивание на фрагмент фильма для предварительного просмотра

- Если не удастся найти текстурированный центр, удерживая клавишу Alt, перетащите полосу рабочей области на фрагмент, который требуется просмотреть.



Перетаскивание маркера рабочей области для отметки ее конца

- Переместите индикатор текущего времени в нужное место и нажмите сочетание клавиш Alt+[, чтобы обозначить начало рабочей области.
- Переместите индикатор текущего времени в нужное место и нажмите сочетание клавиш Alt+], чтобы обозначить конец рабочей области.
- Удерживая клавишу Alt, дважды щелкните полосу рабочей области, чтобы изменить ее размер по длине фильма.
- Дважды щелкните полосу рабочей области, чтобы изменить ее размер по длине линейки времени или длине всего фильма, если он короче.

💡 Наведите курсор на полосу рабочей области, чтобы появилась подсказка, в которой указан временной код начала и окончания, а также длина полосы рабочей области.

Рендеринг предварительного просмотра

- ❖ Поместите полосу рабочей области над фрагментом, который требуется просмотреть, и выберите «Шкала времени» > «Рендеринг рабочей области». (Время обработки зависит от системных ресурсов и сложности фрагмента.)

💡 Рендеринг предварительного просмотра также можно выполнить, установив полосу рабочей области и нажав клавишу Enter (в ОС Windows) или Home (в ОС Mac OS).

Удаление файлов предварительного просмотра

При воспроизведении фильма Adobe Premiere Elements объединяет дорожки и эффекты в фоновом режиме, а на панели «Монитор» отображается фильм, полученный в результате обработки. Если вместо этого выполнить рендеринг фильма, Adobe Premiere Elements создает файлы предварительного просмотра и сохраняет их на жестком диске. После этого программе Adobe Premiere Elements не потребуется снова обрабатывать дорожки и эффекты, а пользователь сможет воспроизвести непосредственно сохраненные файлы предварительного просмотра. Подобным образом файлы предварительного просмотра позволяют экономить время при экспорте готового фильма, так как Adobe Premiere Elements сможет использовать сохраненные данные, не выполняя повторный рендеринг.

- ❖ Убедитесь, что активна шкала времени или сцен, и выберите «Шкала времени» > «Удалить обработанные файлы». При появлении запроса нажмите кнопку «ОК».

Примечание. Важно удалять файлы предварительного просмотра через программу с помощью команды «Удалить обработанные файлы», а не через файловую систему Windows. Проекты ссылаются на файлы предварительного просмотра так же, как и на исходные медиаданные. Если файлы предварительного просмотра переместить или удалить без этой команды, при следующем открытии проекта Adobe Premiere Elements будет запрашивать местоположение этих файлов.

Дополнительные разделы справки

«Рабочие диски» на странице 37

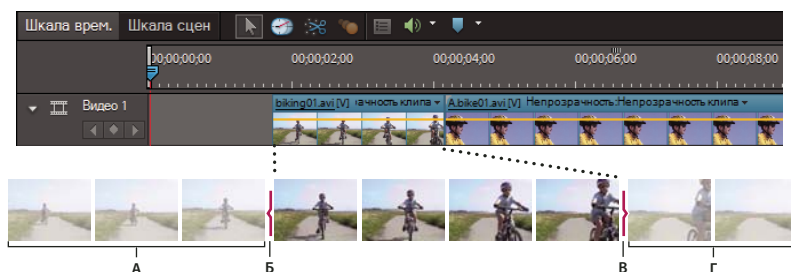
Глава 8. Редактирование клипов

Процесс редактирования клипов включает их просмотр и обрезку для исключения ненужного материала. Также могут изменяться свойства клипов, например, скорость, направление и длительность. Кроме того, в Adobe Premiere Elements можно редактировать клипы, созданные в других программах, средствами этих исходных программ.

Обрезка клипов

Обрезка и восстановление клипов

При создании фильма редко когда используются целые клипы. Для того чтобы выбрать нужные кадры, установите точки *входа* и *выхода*. Точка входа — это первый кадр используемого клипа, а точка выхода — последний. Установка точек входа и выхода не удаляет кадры с жесткого диска, а всего лишь отделяет ту часть, которую вы хотите включить в фильм. Точки входа и выхода заключают клип в своеобразную «рамку»: показываются только кадры от точки входа до точки выхода. Точки входа и выхода можно перемещать, чтобы снова показать кадры, обрезанные по ошибке.



Точки входа и выхода создают «рамку»

А. Обрезанные кадры Б. Точка входа В. Точка выхода Г. Обрезанные кадры

Кадры можно обрезать как с начала, так и с конца клипа. Если требуется вырезать кадры из середины клипа, сначала разделите его (получится два экземпляра исходного клипа), а затем удалите ненужные кадры в конце первого или в начале второго клипа.

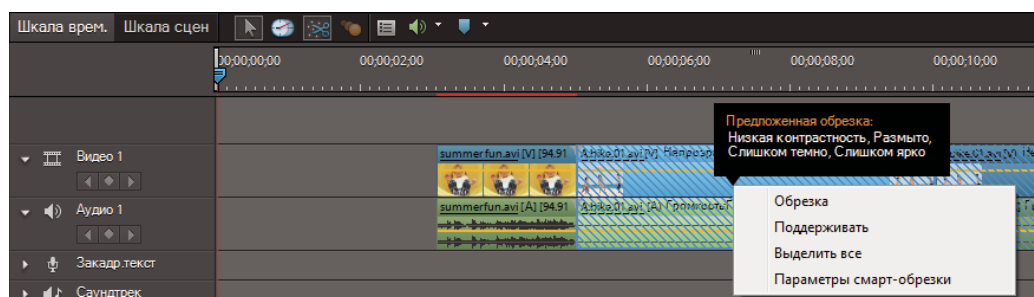
Выполнять обрезку можно в окне «Предварительный просмотр», на минишкале времени панели «Монитор» или на шкале времени. Можно восстанавливать кадры из исходных клипов (которые еще не помещены на шкалу времени) с помощью окна «Предварительный просмотр». Можно восстановить кадры из клипов, помещенных на шкалу времени.

Дополнительные разделы справки

«Разделение клипов» на странице 130

Смарт-обрезка

Устранение ненужных или неудачных фрагментов позволяет создать интересный и качественный фильм. Adobe® Premiere® Elements 9 эффективно справляется с размытыми, дрожащими, некачественными и неинтересными фрагментами видеофайла. Вы можете легко и быстро редактировать и ретушировать видеофайлы. Смарт-обрезка позволяет устранить низкокачественные фрагменты видеофайла. Смарт-обрезку можно выполнять вручную или автоматически. Смарт-обрезка выполняется в режиме шкалы времени или шкалы сцен. Тем не менее, на шкале сцен можно обрезать только один клип за раз. Смарт-обрезка может быть ручной или автоматической. По умолчанию используется смарт-обрезка вручную. В этом режиме можно указать критерии выбора фрагментов, которые требуется обрезать. В режиме автоматической смарт-обрезки Adobe Premiere Elements самостоятельно определяет такие фрагменты, а вы можете выбрать, удалить их или оставить.




Смарт-обрезка

Смарт-обрезка вручную

Существует два режима смарт-обрезки: ручной и автоматический. По умолчанию используется ручной режим, в котором вы можете обрезать или удалять выделенные фрагменты клипа.

- 1 Для того чтобы включить смарт-обрезку, откройте меню «Шкала времени» > «Параметры смарт-обрезки». По умолчанию включена смарт-обрезка вручную.

Примечание. В режиме смарт-обрезки вручную над панелью «Монитор» отображается сообщение «Режим смарт-обрезки: обрезка или удаление выделенных разделов». Также отображается кнопка «Параметры смарт-обрезки».

- 2 (Необязательно) В диалоговом окне «Параметры смарт-обрезки» установите параметры качества и интересности с помощью ползунка. Заданные значения определяют фрагменты, которые будут обрезаны. Если эти параметры не заданы, будут использоваться значения по умолчанию. Дополнительные сведения см. в разделе «[Параметры смарт-обрезки](#)» на странице 122».
- 3 Нажмите кнопку «Смарт-обрезка»  в верхней части панели «Шкала времени», чтобы включить смарт-обрезку.
- 4 Нажмите «Организация» и перетащите нужные клипы на шкалу времени.

Adobe Premiere Elements анализирует клип и выделяет фрагменты, подлежащие обрезке. То, какие фрагменты будут выделены, зависит от значений параметров «Уровень качества» и «Уровень интереса». Для выделения используется полосатый узор.

Примечание. Для того чтобы проанализировать клип самостоятельно, прежде чем помещать его на шкалу времени, щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по клипу и выберите команду «Запустить автоанализатор». Дополнительные сведения об автоанализаторе см. в разделе «[Анализ медиаданных](#)» на странице 78».

- 5 (Необязательно) Можно просмотреть теги низкого качества, которые Adobe® Premiere® Elements 9 присваивает обрезанным фрагментам. Для этого наведите мышь на фрагмент клипа, к которому применена смарт-обрезка.
- 6 Для выделения обрезанных фрагментов клипа выполните одно из следующих действий.
- Дважды щелкните по клипу, чтобы выделить все фрагменты, подлежащие обрезке.
 - Для выделения всех фрагментов, подлежащих обрезке, в нескольких клипах, растяните область выделения на все эти клипы. Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по фрагментам обрезки и выберите «Выделить все».
 - Для того чтобы выделить все фрагменты, подлежащие обрезке, в нескольких клипах на шкале времени, нажмите Ctrl + A и щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по одному из фрагментов, затем нажмите «Выделить все».

Выделенные фрагменты будут подсвечены. При выделении фрагмента, подлежащего обрезке, на все подобные фрагменты накладывается узор из синих полос.

***Примечание.** Если требуется выбрать отдельные фрагменты в нескольких клипах, сначала выберите нужные клипы, а затем фрагменты в них.*

- 7 Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по фрагменту, подлежащему обрезке (область в синюю полосу). Будут отображены следующие параметры.

Обрезка Позволяет обрезать выбранные фрагменты.

Оставить Позволяет сохранить выбранные фрагменты.

Выделить все Выделяет все фрагменты, подлежащие обрезке, в рамках текущего выделения.

Параметры смарт-обрезки Отображаются параметры смарт-обрезки.


- 8 Выберите вариант «Обрезка», чтобы обрезать фрагмент, или «Оставить», чтобы не обрезать его. Можно также обрезать клипы с помощью клавиши Delete на клавиатуре.
- 9 (Необязательно) Для отмены предыдущего действия обрезки щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по клипу и выберите команду «Отменить смарт-обрезку».

Для того, чтобы покинуть режим смарт-обрезки, откройте меню «Шкала времени» > «Режим смарт-обрезки».

Автоматическая смарт-обрезка

- 1 Для того чтобы включить автоматическую смарт-обрезку выполните одно из следующих действий.
- Откройте меню «Шкала времени» > «Режим смарт-обрезки». В диалоговом окне «Параметры смарт-обрезки» выберите вариант «Автоматически».
 - Нажмите «Параметры смарт-обрезки» над панелью «Монитор», выберите вариант «Автоматически» и нажмите «Сохранить».

***Примечание.** В режиме автоматической смарт-обрезки над панелью «Монитор» отображается сообщение «Автоматический режим смарт-обрезки: при добавлении в фильм клипы не обрезаются». Также отображается кнопка «Параметры смарт-обрезки».*

- 2 Нажмите кнопку  в верхней части панели «Шкала времени», чтобы включить смарт-обрезку.
- 3 Нажмите «Организация» и перетащите нужные клипы на шкалу времени.

Adobe Premiere Elements анализирует клип и выделяет фрагменты, подлежащие обрезке. Отобразится диалоговое окно подтверждения автоматической смарт-обрезки.

***Примечание.** Для того чтобы проанализировать клип самостоятельно, прежде чем помещать его на шкалу времени, щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по клипу и выберите команду «Запустить автоанализатор». Дополнительные сведения об автоанализаторе см. в разделе ««Анализ медиаданных» на странице 78».*

***Примечание.** Если клип не выделен, то его фрагменты, подлежащие обрезке, помечаются синими полосами.*

4 Нажмите «Да», чтобы удалить подсвеченные фрагменты клипа.

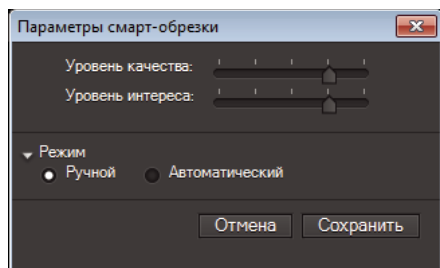
Параметры смарт-обрезки

При смарт-обрезке оцениваются такие факторы качества, как яркость, размытие, дрожание и контрастность, а также коэффициент интереса: лица, движения и диалоги. Прежде чем обрезать клипы, можно установить уровни качества и интереса.

Уровень качества Позволяет указать уровни качества, на основании которых Adobe Premiere Elements сможет определить фрагменты, подлежащие обрезке. К факторам качества относятся размытие, дрожание, яркость, фокус и контраст. Если ползунок находится в крайнем правом положении, для обрезки будут предложены все фрагменты, качество которых ниже высокого. По мере движения ползунка влево количество фрагментов будет сокращаться. Если ползунок находится в крайнем левом положении, для обрезки будут предложены только фрагменты низкого качества.

Уровень интереса Позволяет указать уровни интереса, на основании которых Adobe Premiere Elements сможет определить фрагменты клипа, подлежащие обрезке. К факторам интереса относятся лица, диалоги, крупные планы, панорамирование и приближение, а также группы людей.

***Примечание.** Интерес не может быть единственным фактором, определяющим области, подлежащие обрезке. Факторы качества и интереса действуют совместно. Фрагменты, подлежащие обрезке, сокращаются при движении ползунка справа налево. Неинтересные или некачественные клипы обрезаются. Интересные или качественные клипы остаются.*



Параметры смарт-обрезки

Доступ к параметрам смарт-обрезки

Включите смарт-обрезку и выполните одно из следующих действий для доступа к ее параметрам.

- Откройте меню «Шкала времени» > «Режим смарт-обрезки».
- Над панелью «Монитор» выберите «Параметры смарт-обрезки».
- Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по фрагменту, подлежащему обрезке, и выберите параметры смарт-обрезки.

Обрезка клипа на шкале сцен

В режиме шкалы сцен можно обрезать клипы непосредственно в минишкале времени на панели «Монитор». При обрезке на панели «Монитор» обрезается только экземпляр клипа, который отображен на шкале сцен. Исходный клип остается неизменным.

Дополнительные разделы справки



[«Обзор шкалы сцен»](#) на странице 85

Обрезка клипа на панели «Монитор»

- 1 Выделите клип на шкале сцен.

Клип появится на панели «Монитор», а его имя файла будет отображено на минишкале времени.

- 2 Выполните одно из следующих действий.

- Для того чтобы обрезать кадры в начале клипа, перетащите маркер точки входа  (в левой части клипа) вправо.
- Для того чтобы обрезать кадры в конце клипа, перетащите маркер точки выхода  (в правой части клипа) влево.

На панели «Монитор» показывается кадр, в который вы перетаскили маркер.

Удаление кадров из середины клипа

Иногда требуется удалить кадры не с начала или конца, а из середины клипа. Для этого разделите клип в точке начала ненужного фрагмента. Получится два клипа. После этого можно обрезать лишний материал в начале второго клипа.

- 1 На шкале сцен выделите клип, содержащий лишние кадры.

Клип появится на панели «Монитор», а его имя файла будет отображено на минишкале времени.


- 2 Перетащите указатель текущего времени на панели «Монитор» в кадр, где начинается ненужный фрагмент.

- 3 На панели «Монитор» нажмите кнопку «Разделить клип» .

Исходный клип будет заменен на два представления как на минишкале времени, так и на шкале сцен.

- 4 Выделите второй клип на минишкале времени.

Примечание. Можно также выделить первый клип и отредактировать его подобным образом, установив точку выхода.

- 5 Перетащите маркер точки входа  вправо до кадра, где заканчивается нежелательный фрагмент.



На минишкале времени перетащите маркер точки входа, чтобы обрезать кадры в начале клипа.



Нежелательный материал будет удален с начала второго клипа (или с конца первого), а получившийся зазор между клипами будет закрыт автоматически.

Восстановление кадров на панели «Монитор»

1 Выделите клип на шкале сцен.

Имя файла клипа и точки входа и выхода будут отображены на минишкале времени на панели «Монитор».

2 На минишкале времени на панели «Монитор» выполните одно из следующих действий.



- Для того чтобы восстановить кадры в начале клипа, перетащите маркер точки входа  влево.
- Для того чтобы восстановить кадры в конце клипа, перетащите маркер точки выхода  вправо.


Увеличение и уменьшение минишкалы времени на панели «Монитор»

При использовании шкалы сцен на панели «Монитор» отображается минишкала времени. Изменяя масштаб, можно делать ее более подробной или более общей. Элемент управления масштабом находится сразу над минишкалой времени. Элементы управления масштабом регулируют как степень увеличения минишкалы времени, так и ее видимую часть. Когда масштаб минимален, минишкала времени видна целиком. Масштаб минишкалы времени не влияет на масштаб клипа или фильма.



Перетащите зубец к центру панели «Монитор», чтобы увеличить масштаб, или к краю, чтобы уменьшить масштаб.

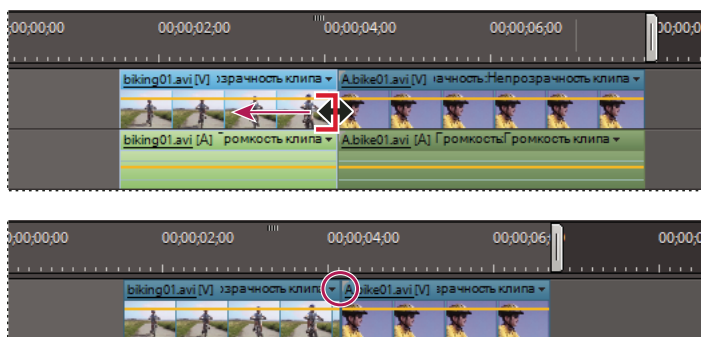
- Для увеличения масштаба перетащите зубец  к центру.
- Для уменьшения масштаба перетащите зубец  к краю минишкалы времени.

 Для того чтобы отобразить другую область минишкалы времени, подвиньте элемент управления масштабом за середину для перемещения вдоль минишкалы. При большом увеличении ползунок может быть не виден, но будет отображаться элемент прокрутки, который можно двигать вправо и влево.

Обрезка на шкале времени

Можно удалить или восстановить обрезанные кадры в конце или в начале клипа, подвинув его край на шкале времени. Для того чтобы вам было легко найти нужный кадр, при смещении точек входа и выхода клипа на панели «Монитор» отображается текущий кадр. Если с краем, который вы обрезаете, соседствует другой клип, на панели «Монитор» друг рядом с другом отображаются кадры обоих клипов. Кадр слева (точка выхода) расположен ближе к началу фильма, а кадр справа (точка входа) — ближе к концу. Клипы, следующие друг за другом, а также зазоры на шкале времени смещаются при перетаскивании края клипа.

Инструмент подсказки отображает количество обрезаемых кадров. Если вы смещаете край клипа к началу фильма, отображается отрицательная величина, а если к концу — положительная. Маленький серый треугольник в верхнем углу с каждой стороны шкалы времени подскажет, обрезали ли вы клип. Если он присутствует, значит, край не обрезан.




Шкала времени во время (вверху) и после (внизу) обрезки. Серый треугольник в углу клипа исчезает после обрезки.


В случае связанных клипов (в видео с саундтреком) при перетаскивании края одного клипа меняются точки входа и выхода и второго клипа. Иногда лучше обрезать связанные клипы по отдельности, чтобы получились отдельные точки монтажа (известные также как L-монтаж и J-монтаж). Удерживайте при обрезке клавишу Alt, чтобы установить для каждого клипа отдельные точки входа и выхода.

Дополнительные разделы справки



«Обзор шкалы времени» на странице 91

Обрезка клипов на шкале времени

- 1 На шкале времени выберите инструмент «Выделение» .

 Если требуется обрезать только один клип в связанной паре, выделите нужный клип, удерживая клавишу Alt — это временно разъединит клипы. Выделите клипы снова, чтобы переместить их вместе.

- 2 Поместите указатель на край клипа, который требуется обрезать. Появится значок обрезки.

- Обрезка с начала клипа .
- Обрезка с конца клипа .

- 3 Перетащите край на нужный кадр. По мере перетаскивания края на панели «Монитор» отображаются соответствующие кадры, а если с клипом соседствует другой клип, показывается и его первый или последний кадр. Клипы, следующие друг за другом на одной дорожке, будут смещены после редактирования, но их длительность не изменится.

Примечание. Перетащить точку входа влево за пределы клипа нельзя.


Удаление кадров из середины клипа на шкале времени

Можно оставить материал в начале и в конце клипа и обрезать его в середине. Разделите клип в точке начала ненужного фрагмента, а затем обрежьте лишний материал в начале второго из двух получившихся клипов.

1 На шкале времени перетащите указатель текущего времени на кадр, где начинается ненужный фрагмент. Кадр появится на панели «Монитор».


2 На панели «Монитор» нажмите кнопку «Разделить клип» .


Клип будет разделен в указанной точке.

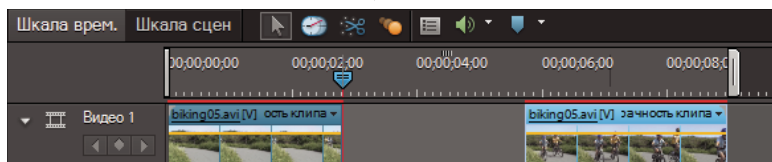
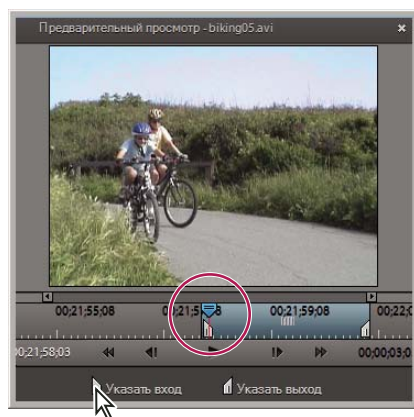
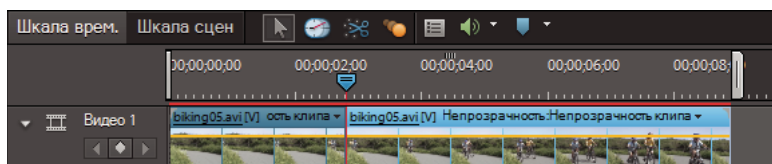
3 Выберите инструмент «Выделение» .

4 Дважды щелкните по клипу справа от разделения. Клип откроется в окне «Предварительный просмотр».

Примечание. Можно также открыть клип слева и отредактировать его подобным образом, установив точку выхода.

5 В окне «Предварительный просмотр» перетащите указатель текущего времени  в кадр, следующий за последним кадром нежелательного материала.


6 Нажмите кнопку «Указать точку входа» . Ненужный материал в начале второго клипа будет обрезан, а клип на шкале времени будет сокращен. Между ним и предыдущим клипом появится зазор.





Разделение клипа (вверху), установка точки входа (в середине), получившийся зазор (внизу)

7 Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по зазору на шкале времени и выберите «Удалить и закрыть зазор».

Восстановление кадров на шкале времени

1 На шкале времени выберите инструмент «Выделение» .

2 Поместите указатель на край клипа, который требуется обрезать. Появится значок обрезки.

- Значок обрезки с начала клипа  восстанавливает кадры в начале.
- Значок обрезки с конца клипа  восстанавливает кадры в конце.

3 Перетащите край на нужный кадр.

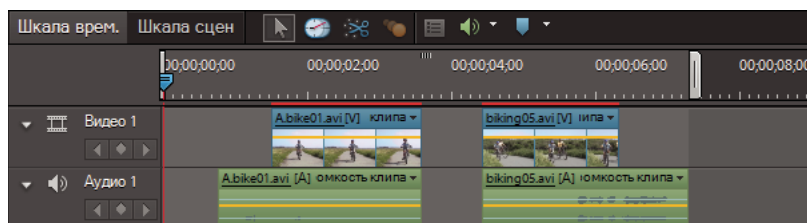
Примечание. Для того чтобы изменить точки входа и выхода только для видео или только для аудио в данном клипе, нажмите при перетаскивании клавишу Alt. Удерживать клавишу во время перетаскивания не требуется.

Растягивание аудио за пределы связанного видеоролика

Аудиоклип может начинаться до начала видеоклипа или заканчиваться после его окончания (и наоборот). Обрезка связанного аудио и видео по отдельности называется *раздельным монтажом*. При раздельном монтаже одного клипа рекомендуется выполнять раздельный монтаж и соседнего клипа, чтобы они не накладывались друг на друга.

Существует два вида раздельного монтажа.




- *J-монтаж*, или *опережение аудио*, означает, что аудио начинается до связанного видео либо видео продолжается после окончания аудио.
- *L-монтаж*, или *опережение видео*, означает, что видео начинается до связанного аудио либо аудио продолжается после окончания видео.



А

Б

А J-монтаж клипа Б L-монтаж клипа

- 1 На шкале времени выберите инструмент «Выделение» .
- 2 Если клип соседствует с другим клипом, перетащите аудиофрагмент вниз, удерживая клавишу Alt, чтобы образовалось свободное место.
- 3 (Необязательно) Переместите индикатор текущего времени в видеокادر, который требуется обрезать, и установите флажок «Привязать» («Шкала времени» > «Привязать»).
- 4 Поместите указатель на край видеоклипа, который требуется обрезать, и выполните одно из следующих действий.
 - Если обрезка выполняется в начале клипа, то как только появится значок , нажмите клавишу Alt и перетащите край на нужный кадр. (Удерживать клавишу Alt при перетаскивании необязательно.) Обратите внимание, что видео по-прежнему выравнивается по предыдущему клипу.
 - Если обрезка выполняется в конце клипа, то как только появится значок , нажмите клавишу Alt и перетащите край в нужный кадр. (Удерживать клавишу Alt при перетаскивании необязательно.) Обратите внимание, что последующие клипы на дорожке будут сдвинуты влево.



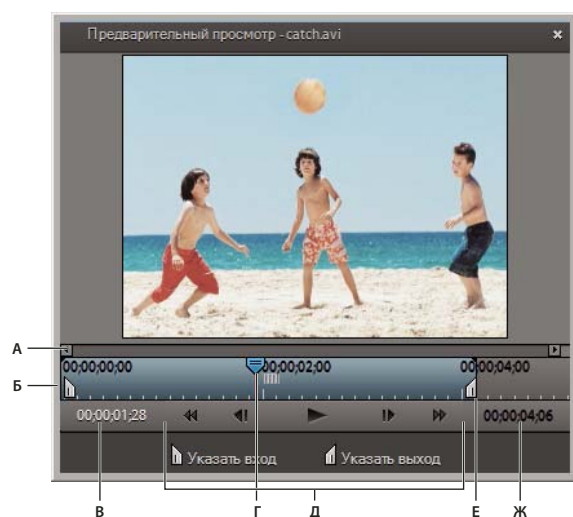
Нажатие клавиши Alt при перетаскивании временно разъединяет клипы. Для того чтобы переместить или отредактировать их вместе, выделите их снова.

- 5 Если вам требуется обрезать соседний клип так, чтобы аудио не накладывалось на уже обрезанные связанные клипы, повторите действие 3 для соседнего аудиоклипа.
- 6 Если аудио и видео в шаге 4 не синхронизируются (рядом с именем клипа на дорожке отображается красная цифра), щелкните правой кнопкой мыши по аудиоклипу (не по видеоклипу!) и выберите «Переместить в синхронизацию».

Обрезка в окне «Предварительный просмотр»

Любой клип можно просмотреть и установить новые точки входа и выхода, прежде чем добавлять его на шкалу времени или шкалу сцен. Например, при предварительном просмотре клипов можно оценить их качество и сразу обрезать ненужные фрагменты. Просматривать и обрезать клипы можно в окне «Предварительный просмотр».

Точки входа и выхода, установленные при обрезке клипа в окне «Предварительный просмотр», применимы ко всем последующим экземплярам этого клипа, помещаемым на шкалу времени или шкалу сцен. Однако экземпляры клипа, добавленные на шкалу времени или шкалу сцен ранее, не изменяются. Если необходимо, чтобы у всех экземпляров клипа были одинаковые точки входа и выхода, установите их до добавления клипа на шкалу времени или шкалу сцен.



Окно «Предварительный просмотр»

А. Элемент управления масштабом Б. Точка входа клипа В. Текущее время Г. Индикатор текущего времени Д. Средства управления воспроизведением Е. Точка выхода клипа Ж. Длительность клипа

Дополнительные разделы справки

«[Описание рабочей среды](#)» на странице 9





«[Предварительный просмотр фильма на панели «Монитор»](#)» на странице 111

«[Обзор вида «Проект»](#)» на странице 22

«[Предварительный просмотр фильмов](#)» на странице 111








Просмотр клипа в окне «Предварительный просмотр»

- 1 На панели «Задачи» нажмите «Организация» > «Проект», чтобы открыть вид «Проект».
- 2 Дважды щелкните по клипу в виде «Проект» и выполните одно из следующих действий.
 - Для того чтобы воспроизвести клип, нажмите кнопку «Воспроизведение» ►.

- Для того чтобы перейти к предыдущему или следующему кадру, нажмите кнопку «Шаг назад»  или «Шаг вперед» .
- Для того чтобы перескочить через пять кадров назад или вперед, нажмите кнопку «Шаг назад»  или «Шаг вперед» , удерживая клавишу Shift.





Обрезка клипа в окне «Предварительный просмотр»

Прежде чем помещать клип на шкалу времени или шкалу сцен, его можно обрезать в окне «Предварительный просмотр». Обрезка в окне «Предварительный просмотр» не влияет на экземпляры клипа, уже помещенные на шкалу времени или шкалу сцен. После добавления клипа в фильм его можно будет повторно открыть в окне «Предварительный просмотр», чтобы изменить точки входа и выхода последующих экземпляров. Это может относиться как к уже обрезанным кадрам, так и к новым обрезкам.

- 1 На панели «Задачи» нажмите «Организация» > «Проект», чтобы открыть вид «Проект».
- 2 Дважды щелкните по клипу в виде «Проект».
- 3 Для того чтобы обрезать клип, выполните любое из следующих действий в окне «Предварительный просмотр».
 - Для того чтобы установить новую точку входа, перетащите ее маркер  или указатель текущего времени  в заданное место и нажмите кнопку «Указать вход» .
 - Для того чтобы установить новую точку выхода, перетащите ее маркер  или указатель текущего времени  в заданное место и нажмите кнопку «Указать выход» .
- 4 Нажмите кнопку «Закрыть»  в окне «Предварительный просмотр».



Последующие экземпляры клипа, помещенные на шкалу времени или шкалу сцен, унаследуют точки входа и выхода обрезанного клипа.


Восстановление кадров в окне «Предварительный просмотр»

- 1 На панели «Задачи» нажмите «Организация» > «Проект», чтобы открыть вид «Проект».
- 2 Дважды щелкните по видеоклипу в виде «Проект».
- 3 В окне предварительного просмотра выполните одно из следующих действий.
 - Переместите индикатор текущего времени  в кадр, который будет первым кадром клипа, даже если он находится слева от текущей точки входа. Нажмите кнопку «Указать точку входа» .
 - Переместите индикатор текущего времени  в кадр, который будет последним кадром клипа, даже если он находится справа от текущей точки выхода. Нажмите кнопку «Указать точку выхода» .
 - Перетащите маркер точки входа или выхода на нужный кадр.


Увеличение и уменьшение в окне «Предварительный просмотр»

При просмотре клипа в окне «Предварительный просмотр» можно увеличивать или уменьшать *минишкалу времени*, приближая или отдаляя ее. Увеличение позволяет рассмотреть изменения на коротких отрезках, даже если речь идет об одном кадре. Уменьшение позволяет охватить изменения на более продолжительных участках.

- Для увеличения масштаба перетащите зубец  к центру.
- Для уменьшения масштаба перетащите зубец  к краю минишкалы времени.

 Для того чтобы отобразить другую область минишкалы времени, подвиньте элемент управления масштабом за середину для перемещения вдоль минишкалы. При большом увеличении ползунок может быть не виден, но будет отображаться элемент прокрутки, который можно двигать вправо и влево.

Разделение клипов

Иногда требуется применить к разным частям клипа разные эффекты, например, ускорить первую часть, а вторую оставить без изменений. Для этого необходимо разделить клип на отдельные фрагменты и применить эффекты и переходы к ним. Для этих целей используйте инструмент «Разделить клип»  на панели «Монитор». Он разделяет клипы по положению индикатора текущего времени.

Клип разделяется на две части. Таким образом, появляются новые экземпляры исходного клипа. Если клип связан с другим клипом, будет также создан новый экземпляр связанного клипа. Если объединить два получившихся клипа, снова получится исходный. Получившиеся клипы являются полными версиями исходного клипа, но точки входа и выхода смещены так, чтобы соответствовать положениям, заданным инструментом. Эти клипы можно выделять и удалять.



Инструмент «Разделить клип» (до — сверху, после — внизу) разделяет выделенные клипы по индикатору текущего времени.




Примечание. Если позже потребуется изменить настройки эффектов, разделять клип снова не обязательно. Вместо этого можно применить ключевые кадры к объединенному клипу.

Дополнительные разделы справки

«Сведения о ключевых кадрах» на странице 215

Разделение клипа

Клип можно разделить в любом кадре. В таком случае первый клип будет заканчиваться, а второй — начинаться этим кадром. С получившимися двумя кадрами можно работать, как с любыми другими.

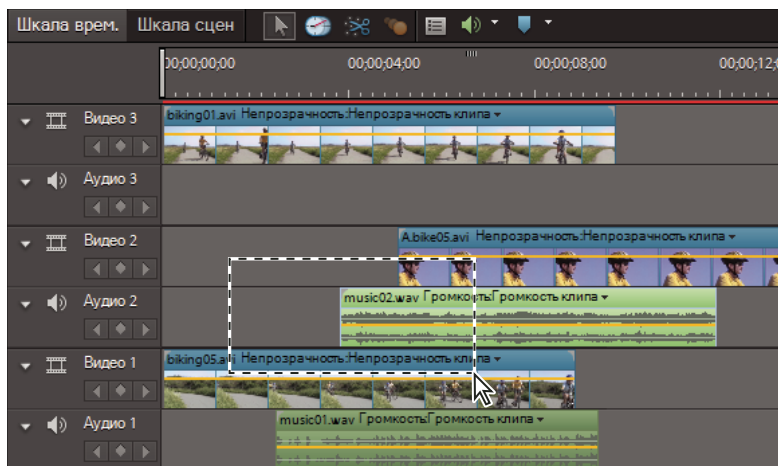
- 1 Выделите клип на шкале времени или шкале сцен.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - На шкале сцен перетащите индикатор текущего времени  на минишкале времени панели «Монитор» в кадр, по которому требуется разделить клип.
 - На шкале времени перетащите указатель текущего времени  в кадр, по которому требуется разделить клип.
- 3 На панели «Монитор» нажмите кнопку «Разделить клип» .

Вместо исходного клипа появятся два новых: первый будет заканчиваться, а второй — начинаться в точке расположения индикатора текущего времени.



Разделение перекрывающихся клипов

Можно одновременно разделить два или более перекрывающихся клипов (то есть клипов, наложенных друг на друга на шкале времени).

- 1 На шкале времени растяните область выделения на все клипы, которые перекрываются в определенной точке (в том числе и на разных дорожках).



Растягивание области выделения на все перекрывающиеся клипы на шкале времени

- 2 На шкале времени перетащите указатель текущего времени  в точку, где требуется разделить клип.
- 3 На панели «Монитор» нажмите кнопку «Разделить клип» .

Замена материала

Исходный материал можно заменить на любые доступные медиаданные. При замене исходного материала клипа он связывается с новым исходным файлом. При замене материала происходит следующее.

- Экземпляры клипа сохраняются в виде «Проект» и на шкале времени с соответствующими точками входа и выхода.
- На примененные эффекты замена не влияет.

Тем не менее, клип связывается с новым материалом. Например, можно заменить материал с саундтреком на одном языке на такой же материал с саундтреком на другом языке. Все внесенные изменения будут сохранены, даже несмотря на то, что исходный файл замещается.

- 1 Выберите «Организация» > «Проекты». В виде «Проект» выделите клип, к которому требуется применить новый материал.
- 2 Выберите «Клип» > «Заменить материал» или щелкните по клипу правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) и выберите команду «Заменить материал».
- 3 В диалоговом окне «Замена материала» выберите нужный файл и нажмите «Открыть».

Старый материал будет заменен на новый. Все экземпляры старого материала теперь будут привязаны к новому.

Изменение скорости и длительности клипа

Изменение скорости клипа

Для создания эффекта замедленного или ускоренного движения увеличьте или уменьшите скорость клипа. Изменение скорости клипа изменяет и его длительность. При ускорении клипа некоторые кадры удаляются, поэтому длительность клипа уменьшается. Точно так же при замедлении кадры добавляются, поэтому длительность увеличивается. В случае аудиоклипов изменение скорости влияет на тональность. Команда «Растягивание по времени» позволяет сохранить исходную тональность аудио при любой скорости.

Скорость клипа можно изменить только на шкале времени, но не на шкале сцен.




***Примечание.** При изменении скорости клипа с чересстрочной разверткой необходимо указать Adobe Premiere Elements, как его обрабатывать, особенно если новая скорость будет менее 100 % от исходной.*

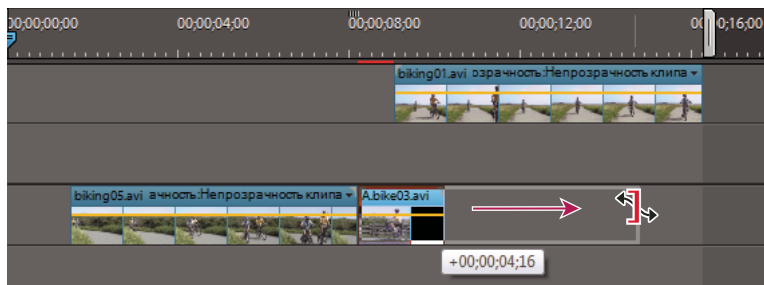
Дополнительные разделы справки

«Предварительный просмотр фильмов» на странице 111

«Настройка параметров поля для импортированного видео с чересстрочной разверткой» на странице 71

Изменение скорости клипа с помощью инструмента «Растягивание по времени»

- 1 Если требуется замедлить клип, сначала перетащите его на шкале времени в конец фильма или в пустое место на другой дорожке, чтобы можно было растягивать его, не затрагивая соседние клипы. При замедлении клипа с помощью инструмента «Растягивание по времени» его нельзя растянуть за край соседнего клипа.
- 2 Выберите инструмент «Растягивание по времени»  вверху шкалы времени.
- 3 Поместите указатель на край клипа, который требуется изменить. Появится значок растягивания.
 - Значок  служит для растягивания по времени вправо от указателя.
 - Значок  служит для растягивания по времени влево от указателя.
- 4 Перетащите край клипа, чтобы растянуть и замедлить его или чтобы сократить и ускорить его.



Изменение скорости клипа с помощью инструмента «Растягивание по времени»

- 5 Проверьте результат и внесите необходимые корректировки.
- 6 Если в шаге 1 вы перемещали клип, выберите инструмент «Выделение» и верните клип на место.

Изменение скорости клипа с помощью команды «Растянуть по времени»

- 1 Если требуется замедлить клип, справа от которого на шкале времени есть другой клип, перетащите его на пустую дорожку или в конец фильма, чтобы при растягивании не затрагивался соседний клип.

- 2 Выделите клип на шкале времени.

Примечание. Если клип еще не добавлен на шкалу времени, выберите его в виде «Проект» панели «Задачи».

- 3 Выберите «Клип» > «Растягивание по времени».
- 4 В диалоговом окне «Растягивание по времени» укажите процент от исходной скорости. Значения меньше 100 % замедляют клип, а значения больше 100 % ускоряют.
- 5 (Необязательно) Для того чтобы сохранить тональность аудиоклипа, установите флажок «Поддерживать высоту аудио».
- 6 Нажмите кнопку «ОК». Проверьте результат и внесите необходимые корректировки.
- 7 Если в шаге 1 вы перемещали клип, перетащите его на место.

Изменение скорости и длительности нескольких клипов


Скорость и длительность нескольких клипов можно изменить на шкале времени или на панели «Мои проекты».

- 1 Выполните одно из следующих действий, чтобы выделить несколько клипов.
 - Для выделения непоследовательных клипов щелкните по каждому из них, удерживая клавишу Shift.
 - Для выделения последовательных клипов щелкните по панели «Мои проекты» и, удерживая кнопку мыши, растяните выбранную область на все нужные клипы.
 - Для выделения всех клипов нажмите Ctrl + A.
- 2 Выберите «Клип» > «Растягивание по времени», чтобы изменить скорость и длительность всех выделенных клипов.

Установка длительности клипа

Длительность видео- или аудиоклипа — это период времени от первого кадра (точки входа) до последнего (точки выхода). Исходная длительность клипа соответствует длительности при импорте или захвате. Чаще всего длительность клипа меняется путем обрезки с начала или с конца. Однако можно обрезать клип, установив определенную длительность.


В отличие от видео, неподвижные изображения не ограничены длительностью исходного клипа. Для них можно устанавливать любую длительность.

- 1 Выделите клип на панели «Задачи» > «Проект» или на шкале времени.
- 2 Выберите «Клип» > «Растягивание по времени».
- 3 В диалоговом окне «Растягивание по времени» нажмите кнопку «Связать» , чтобы отделить скорость от длительности. Когда они связаны, изменение длительности влечет изменение скорости воспроизведения.
- 4 Укажите новую длительность и нажмите кнопку «ОК».

Обратное воспроизведение клипа

При обратном воспроизведении клип воспроизводится задом наперед, то есть от точки выхода к точке входа. При обратном воспроизведении можно также изменить скорость клипа. Применить обратное воспроизведение можно только на шкале времени, но не на шкале сцен.



- 1 Выделите клип на шкале времени.
- 2 Выберите «Клип» > «Растягивание по времени».
- 3 (Необязательно) Для того чтобы изменить скорость клипа, укажите скорость в процентах в диалоговом окне «Растягивание по времени». Значения меньше 100 % замедляют клип, а значения больше 100 % ускоряют.
- 4 Выберите «Скорость инверсии» и нажмите кнопку «ОК».

 Для того чтобы применить к клипу обратное воспроизведение и изменить его скорость одним действием, задайте для скорости отрицательное значение. При скорости -200 клип будет воспроизводиться задом наперед в два раза быстрее, а при скорости -50 — в два раза медленнее.

Замораживание и остановка кадров

Экспорт видеокадра

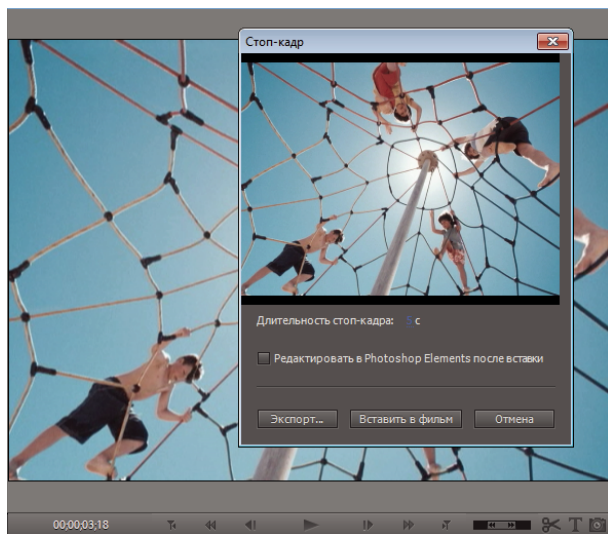
Можно выбрать один из кадров видеоклипа в качестве неподвижного изображения для фильма или сохранить его на жестком диске для дальнейшего использования. Например, неподвижное изображение можно использовать, чтобы показать, как человек начинает какое-то движение, а потом остановить его в интересный момент.

- 1 Выделите клип на шкале времени или шкале сцен.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - В режиме шкалы сцен перетащите индикатор текущего времени  на минишкалу времени панели «Монитор» в кадр, который требуется использовать в качестве неподвижного изображения.
 - На шкале времени перетащите указатель текущего времени  в кадр, который требуется использовать в качестве неподвижного изображения.

На панели «Монитор» показан кадр, совпадающий с индикатором текущего времени.

- 3 На панели «Монитор» нажмите кнопку «Заморозить» .

Кадр появится в окне «Стоп-кадр».



Окно «Стоп-кадр» с кадром видео, который планируется использовать как неподвижное изображение

Примечание. Если у вас установлено ПО Adobe Photoshop Elements, для редактирования неподвижного изображения можно выбрать команду «Редактировать в Photoshop Elements после вставки».


4 Выполните одно из следующих действий.

- Для того чтобы экспортировать кадр как неподвижное изображение, нажмите «Экспорт». В диалоговом окне «Экспорт кадра» укажите имя файла и папку, в которую его следует поместить, и нажмите «Сохранить».
- Для того чтобы вставить кадр как неподвижное изображение в точку, где находится указатель текущего времени, нажмите «Вставить в фильм».

Дополнительные разделы справки

«Редактирование видеок кадров в Photoshop Elements» на странице 137

Воспроизведение и остановка кадра (или остановка, затем воспроизведение)

- Для того чтобы видео начиналось со стоп-кадра, а затем включалось нормальное воспроизведение, нажмите кнопку «Стоп-кадр»  на панели «Монитор», чтобы создать неподвижное изображение на основе кадра, а затем добавьте его вместо исходного кадра.

Дополнительные разделы справки

«Разделение клипов» на странице 130

«Редактирование видеок кадров в Photoshop Elements» на странице 137

Работа с исходными клипами

Поиск исходного клипа




После обработки клипа на шкале времени можно использовать другой экземпляр его источника в другой части фильма. Adobe Premiere Elements позволяет быстро найти источник любого клипа в фильме и автоматически выбрать его на панели «Задачи» > «Клип».

- 1 На панели «Задачи» выполните одно из следующих действий.
 - Для того чтобы найти клип в виде «Проект», нажмите «Организация» > «Проект».
 - Для того чтобы найти клип в рабочей среде «Организация», нажмите «Организация» > «Медиаданные».
- 2 Щелкните правой кнопкой мыши на шкале времени и выберите команду «Показать в медиаданных» или «Показать в проекте».

Клип будет выделен в рабочей среде «Организация» или в виде «Проект».


Удаление точек входа и выхода из исходного клипа

- 1 На панели «Задачи» нажмите «Организация» > «Проект», чтобы открыть вид «Проект».
- 2 Дважды щелкните по исходному клипу в виде «Проект».
- 3 Выберите «Клип» > «Очистить маркер клипа» и выберите нужный вариант из меню.
 - «Вход и выход»: сбрасываются точки входа и выхода.
 - «Вход»: сбрасывается только точка входа.
 - «Выход»: сбрасывается только точка выхода.

 Можно также очистить точки входа и выхода в исходном клипе (не в его экземпляре на шкале времени). Для этого нажмите в окне «Предварительный просмотр» кнопку «Указать точку входа»  или «Указать точку выхода» , удерживая клавишу Alt.

Редактирование клипа в исходном приложении

Некоторые файлы содержат встроенную информацию, называемую *ссылкой проекта*. Она позволяет установить приложение, в котором эти файлы были созданы. Adobe Photoshop Elements, Adobe Audition и Adobe After Effects® создают файлы со ссылками проектов. Если файл содержит ссылку проекта, можно воспользоваться командой «Редактировать оригинал». Файл откроется в исходном приложении и вы сможете внести все нужные изменения. Выполнять рендеринг перед использованием этой команды нужно только в случае, если файл редактировался в Adobe Premiere Elements. После сохранения файла в исходной программе Adobe Premiere Elements автоматически переносит все изменения в текущий проект. Вам не придется снова импортировать файл.

 Вы можете встроить информацию в свой фильм, чтобы другие программы, например After Effects или Adobe Encore DVD, могли по команде «Редактировать оригинал» открывать фильм в Adobe Premiere Elements.

- 1 Выделите клип на панели «Задачи» > «Проект» или на шкале времени.
- 2 Выберите «Редактировать» > «Редактировать оригинал».
- 3 Когда закончите, сохраните и закройте файл.

Ваши изменения будут перенесены в проект в Adobe Premiere Elements.

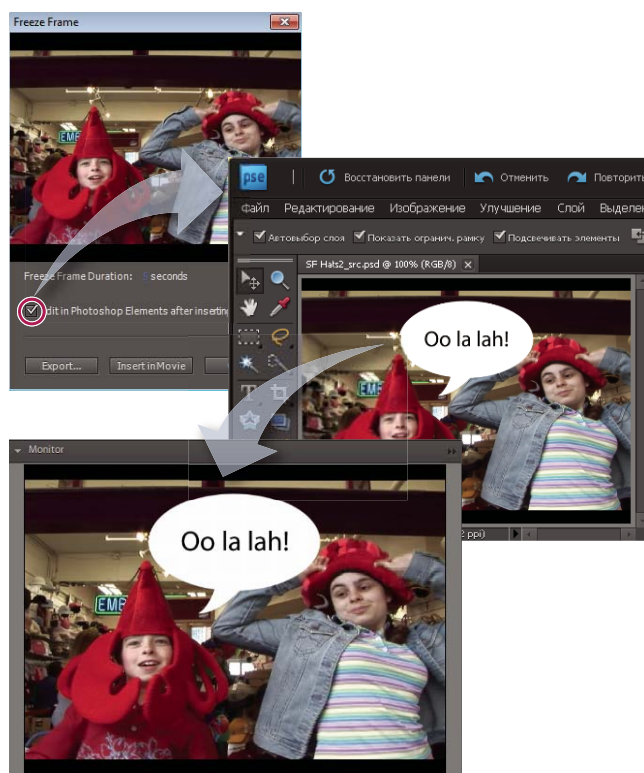
Примечание. Как правило, аудиофайлы связаны со стандартным проигрывателем компьютера. Поэтому при выборе команды «Редактировать оригинал» аудиофайл может открываться в проигрывателях Windows® Media Player или iTunes®, которые не приспособлены для редактирования. Аудиофайлы нельзя редактировать в этих программах.

Дополнительные разделы справки



«Общие настройки обмена» на странице 297

Редактирование видеокадров в Photoshop Elements

Если требуется исправить или отредактировать видеокадры, можно автоматически открыть их в Photoshop Elements после экспорта в качестве неподвижных изображений и вставить в фильм.



Редактирование видеокадра в Photoshop Elements

- 1 На панели «Монитор» в Adobe Premiere Elements перетащите указатель текущего времени  на кадр, который требуется отредактировать.
- 2 Нажмите кнопку «Стоп-кадр» .
- 3 Перетащите значение «Секунды», чтобы установить длительность стоп-кадра.
- 4 Выберите «Редактировать в Photoshop Elements после вставки» и нажмите «Вставить в фильм».
- 5 В Photoshop Elements Editor отредактируйте изображение (примените фильтры, стили, эффекты, обводки и т. д.).

Примечание. Если изменить размер изображения, в видеокадре оно может оказаться искажено.

- 6 Если добавляются слои изображения, обязательно выполните команду «Слои» > «Свести изображение».

- 7 Когда все будет готово, выберите «Файл» > «Сохранить».
- 8 Подтвердите имя и расположение файла, предложенные по умолчанию, и нажмите «Сохранить».
- 9 Когда появится сообщение о том, что файл с таким именем уже существует, нажмите кнопку «ОК», чтобы заменить его. Затем нажмите кнопку «ОК» в диалоговом окне «Параметр ВМР».

Adobe Premiere Elements автоматически обновит кадр в фильме.

Дополнительные разделы справки

[«Экспорт кадра в качестве неподвижного изображения»](#) на странице 289

Смарт-исправление

Adobe® Premiere® Elements 9 выполняет автоматическую коррекцию качества в видеофайлах, которым присвоены смарт-теги. При добавлении таких клипов на шкалу времени или шкалу сцен отображается диалоговое окно «Смарт-исправление». Нажмите «Да», чтобы подтвердить исправление клипов.

Глава 9. Применение переходов

Переходы — это эффекты для художественного преобразования одного клипа в другой. Любой переход перед применением можно просмотреть. Можно настраивать плавные аудио- и видеопереходы или замещать один клип другим.

Основные сведения о переходах

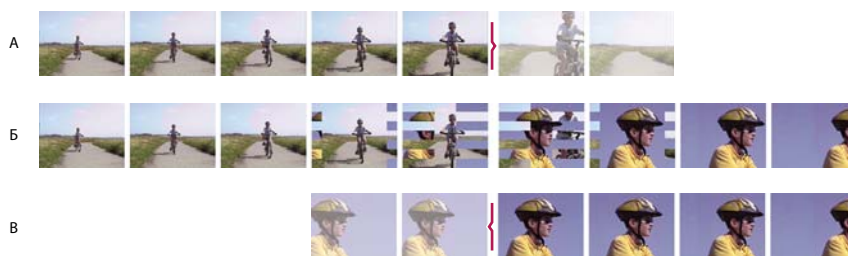
Принцип действия переходов

С помощью *переходов* можно сделать так, чтобы один клип затухал, а второй одновременно нарастал, а можно стилизовать начало или конец любого клипа. Переход может быть ненавязчивым, таким как перекрестный наплыв, или эмоциональным и выразительным, таким как поворот страницы или вращающееся колесо. Переходы обычно помещаются на стыки между клипами. Так получаются *двухсторонние* переходы. Однако можно применить переход только к началу или только к концу определенного клипа, например, постепенное затемнение изображения. Такой переход называется *односторонним*.



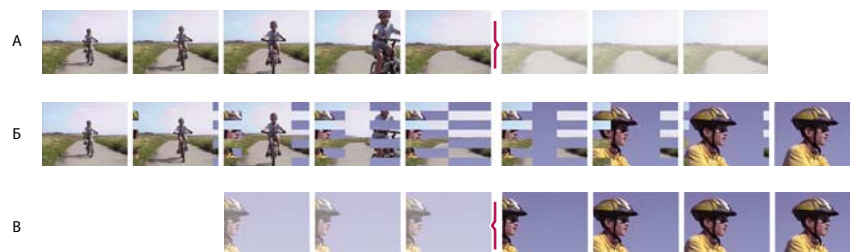
Переходы «Листание страниц» между двумя клипами (слева) и «Перекрестный наплыв» (справа)

Когда переход захватывает крайние кадры двух клипов, эти кадры накладываются друг на друга. Это могут быть либо обрезанные ранее кадры (за точками входа или выхода), либо существующие кадры, повторяемые, соответственно, в начале или конце клипа. Помните, что при обрезке клипа кадры не удаляются, а лишь скрываются: остаются видны только кадры между точками входа и выхода. В переходе обрезанные кадры используются для создания эффектов. Если же в клипе нет обрезанных кадров, используется повтор кадров.



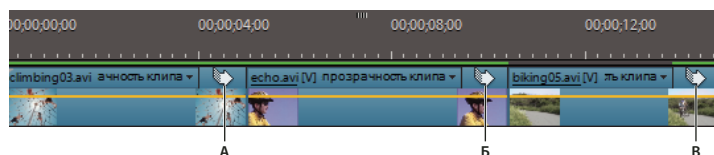
Использование обрезанных кадров для перехода к следующей сцене.

А. Первый клип с обрезанными кадрами в конце **Б.** Фильм, содержащий оба клипа и переход **В.** Второй клип с обрезанными кадрами в начале.

Применение переходов

Повтор кадров при переходе в клипах, где нет обрезанных кадров.

А. Повторяющийся последний кадр первого клипа **Б.** Фильм, содержащий оба клипа и переход **В.** Повторяющийся первый кадр второго клипа



Типы переходов

А. Использование двухстороннего перехода с повторением кадров **Б.** Двухсторонний переход **В.** Односторонний переход

💡 Для того чтобы проверить, односторонний переход или двухсторонний и используется ли повтор кадров, выберите его и в виде «Переходы» на панели «Задачи» и нажмите «Редактировать переход». Откроется вид «Свойства» со всей информацией.

Дополнительные разделы справки

«Сведения об эффектах» на странице 154

Переходы, не поддерживаемые компьютерами Mac OS

Категория перехода	Переход
Трёхмерное движение	Занавес
	Двери
	Складывание
	Вращение
	Вращение с перспективой
	Открывающаяся дверь
	Закрывающаяся дверь
	Кувыркание
Растворение	Растворение с крупной точкой
	Неаддитивный наплыв
	Случайное инвертирование

Категория перехода	Переход
графический процессор	Метание карт
	Листание от центра
	Загнутый уголок
	Скручивание листа
	Сфера
Диафрагма	Диафрагма в виде косого креста
	Диафрагма в виде фигур
	Диафрагма в виде звезды
Карта	Карта каналов
	Карта светимости
Листание страниц	Листание от центра
	Разворачивание
	Сворачивание
Скольжение	Наплывание полосами
	Слияние в центре
	Множественное вращение
	Наплывание по секциям
	Скользкие полосы
	Скользкие прямоугольники
	Переключение
	Скручивание
Специальные эффекты	Прямой
	Смещение
	Маска изображения
	Фотоснимок
	Текстуризация
	3D
Растягивание	Встречное растягивание
	Воронка
	Растягивание
	Постепенное растягивание
	Растягивание из линии

Категория перехода	Переход
Вытеснение	Вытеснение полосами
	Вытеснение в шахматном порядке
	Шахматная доска
	Радиальное вытеснение
	Разбрызгивание краски
	Колесо
	Радиальные полосы
	Случайные блоки
	Случайное вытеснение
	Квадраты по спирали
	Жалюзи
	Клинообразное вытеснение
	Блоки зигзагом
Масштаб	Взаимное масштабирование
	Масштаб
	Увеличивающиеся прямоугольники
	Исчезающий след

Переходы с аппаратным ускорением

Adobe Premiere Elements включает множество переходов, выполняемых за счет аппаратного ускорения с помощью графического процессора. К ним относятся «Метание карт», «Листание от центра», «Загнутый уголок», «Скручивание листа» и «Сфера». Их можно найти в виде «Переходы» меню «GPU-переходы».

Для этих переходов используются дополнительные возможности обработки видео, поддерживаемые видеокартами с графическим процессором. Такие видеокарты обеспечивают ускорение графики, поэтому просмотры и рендеринг переходов выполняются быстрее, чем когда их обрабатывает только ЦП. Если вы используете видеокарту с поддержкой DirectX 9.x, Pixel Shader (PS) 1.3 и новее и Vertex Shader 1.1 и новее, то переходы с ускорением графики поддерживаются. Эти переходы отображаются, только если используется карта с графическим процессором. Они хранятся в папке «Переходы видео» в виде «Переходы».

Дополнительные разделы справки

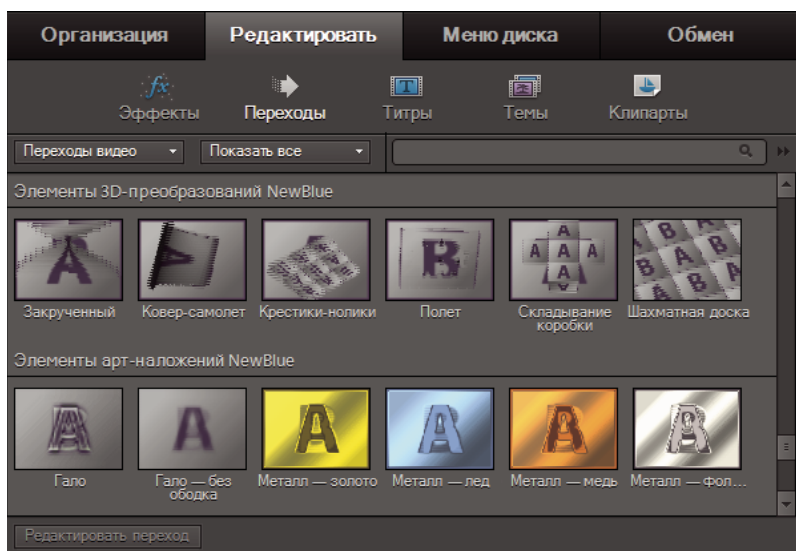
«Эффекты GPU» на странице 187

Применение переходов к клипам

Предварительный просмотр переходов

Доступные переходы отображаются в виде «Переходы» на панели «Задачи» («Редактировать» > «Переходы»). Они хранятся в двух папках: «Переходы видео» и «Аудиопереходы». Можно сузить критерии поиска, выбрав в меню «Категория» тип перехода (например, растворение). Можно также ввести название перехода в поле поиска.

Переходы видео снабжаются анимированными миниатюрами, в которых показывается, как работает переход. Выделите переход, чтобы просмотреть анимацию миниатюры. Так можно просмотреть переход прямо на вкладке, не применяя его к клипу.



Вид «Переходы» на панели «Задачи»

💡 В Adobe Premiere Elements есть два аудиоперехода в категории «Перекрестное затухание»: «Постоянная мощность» и «Постоянное усиление». Хотя оба служат для приглушения звука, между ними есть различия. «Постоянная мощность» обеспечивает плавное затухание, а «Постоянное усиление», несмотря на то, что математически выражается линейно, звучит гораздо резче.

- 1 На панели «Задачи» щелкните «Редактировать», затем «Переходы» ➡.
- 2 Щелкните по миниатюре, чтобы просмотреть анимацию.

Дополнительные разделы справки

«Микширование аудио» на странице 261

Установка эффекта перехода по умолчанию

Переходы по умолчанию используются в создаваемых слайд-шоу, файлах, импортируемых из Adobe® Photoshop® Elements, и на подвижном фоне меню DVD-дисков. Переходами по умолчанию являются для видео и неподвижных изображений — «Перекрестный наплыв», для аудио — «Постоянная мощность». Установки по умолчанию можно изменить.


- 1 На панели «Задачи» щелкните «Редактировать», затем «Переходы» ➡.

- Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по переходу, который требуется назначить по умолчанию, и нажмите «Указать выбранное как переход по умолчанию». (Вокруг значка перехода по умолчанию отображается серый контур.)


Дополнительные разделы справки


«Корректировка длительности перехода» на странице 152

Применение переходов на шкале сцен

Шкала сцен содержит зоны перетаскивания переходов , что облегчает добавление переходов между клипами.


Применение двухстороннего перехода на шкале сцен

- На панели «Задачи» щелкните «Редактировать», затем «Переходы» .
- В виде «Переходы» выберите «Переходы видео» и укажите категорию.
- Перетащите переход с панели «Задачи» в прямоугольник между двумя клипами на шкале сцен. В прямоугольнике появится значок перехода.

Примечание. Можно также щелкнуть правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по значку «Переход»  между любыми двумя клипами и выбрать нужный переход прямо на шкале сцен.

- Дважды щелкните по прямоугольнику, чтобы просмотреть переход.

Применение одностороннего перехода на шкале сцен

- На панели «Задачи» щелкните «Редактировать», затем «Переходы» .
- В меню в виде «Переходы» выберите «Переходы видео» и укажите категорию.
- Выполните одно из следующих действий.
 - Перетащите переход в прямоугольник с той стороны клипа, с которой у него нет соседей.
 - Если клип соседствует с другими, перетащите переход к нужному краю клипа. В виде «Переходы» нажмите кнопку «Редактировать переход» и в меню «Выравнивание» выберите вариант «Начало на стыке» или «Окончание на стыке».

Применение переходов

Применение двухстороннего перехода на шкале сцен

Применение переходов на шкале времени

При добавлении переходов на шкалу времени можно выбирать варианты выравнивания, например, с началом на стыке или центром на стыке.

Применение двухстороннего перехода на шкале времени

Вставить переход на шкале времени можно только между двумя клипами, расположенными на одной дорожке без зазора.

Если для двухстороннего перехода требуется повторять кадры (когда нет обрезанных), в значке перехода появятся дополнительные диагональные линии. Линиями отмечается область, где используются повторяющиеся клипы.

- 1 На панели «Задачи» щелкните «Редактировать», затем «Переходы».
- 2 В меню в виде «Переходы» выберите «Переходы видео» и укажите категорию.
- 3 Перетащите переход с панели «Задачи» в точку редактирования между двумя клипами на шкале времени и отпустите кнопку мыши, когда появится один из следующих значков выравнивания.

Начало на стыке Начало перехода совпадает с началом второго клипа.

Центр на стыке Центр перехода совпадает со стыком.

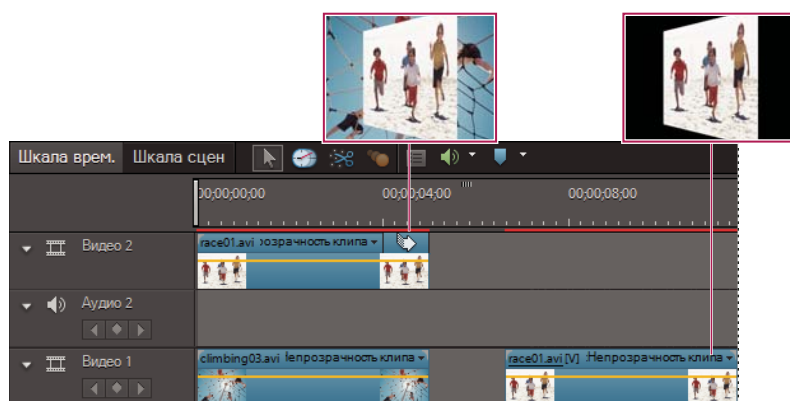
Окончание на стыке Окончание перехода совпадает с окончанием первого клипа.

Удерживайте клавишу **Ctrl** и медленно двигайте переход вправо и влево, чтобы выбрать вариант «Начало на стыке», «Центр на стыке» или «Окончание на стыке».

Применение одностороннего перехода на шкале времени

При создании одностороннего перехода все, что располагается на шкале времени под переходом, становится видимым в прозрачных частях перехода. Например, если вам требуется плавно затемнить клип, он должен находиться на первой дорожке или под ним не должно быть других клипов. Если под клипом расположен другой клип, нижний клип будет «просвечивать» при переходе, и переход будет выглядеть, как двухсторонний.

- 1 На панели «Задачи» щелкните «Редактировать», затем «Переходы» ➤.
- 2 В меню в разделе «Переходы» выберите «Переходы видео» и укажите категорию.
- 3 Выполните одно из следующих действий.
 - Перетащите переход на тот край клипа, с которого у него нет соседей.
 - Если клип соседствует с другими, перетащите переход к нужному краю клипа, удерживая клавишу Ctrl.



Односторонний переход с расположенным ниже клипом (слева) и односторонний переход с пустым местом под ним (справа)

Применение перехода по умолчанию на шкале времени

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - Для выделения непоследовательных клипов щелкните по каждому из них, удерживая клавишу Shift.
 - Для выделения последовательных клипов щелкните по панели «Мои проекты» и, удерживая кнопку мыши, растяните выбранную область на все нужные клипы.
 - Для выделения всех клипов нажмите Ctrl + A.
- 2 Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по выделенным клипам и нажмите «Применить переход по умолчанию вдоль СТИ».
- 3 Выберите один из следующих параметров:
 - Аудио
 - Видео

Переход будет применен ко всем выделенным клипам.

Примечание. Видеодорожки вставляются на видеодорожки, а аудиодорожки — на аудиодорожки.

Для того чтобы применить эффекты перехода по умолчанию сразу к нескольким клипам на одной дорожке, выполните следующие действия.

- 1 Удерживая клавишу Ctrl, выделите клипы, к которым требуется применить переход.


2 Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по одному из выделенных клипов.

3 Выберите «Применить переход по умолчанию».

Переход будет применен на стыках между всеми соседними клипами.

Замена перехода

Можно заменить переход, просто перетащив на него новый на шкале времени. При замене перехода Adobe Premiere Elements соблюдает выравнивание и длительность исходного перехода. Однако настройки исходного перехода заменяются на стандартные настройки нового.

1 На панели «Задачи» щелкните «Редактировать», затем «Переходы» .

2 В меню в виде «Переходы» выберите «Переходы видео» и укажите категорию.

3 Перетащите новый переход на старый на шкале времени или шкале сцен.

Дополнительные разделы справки

[«Корректировка свойств перехода»](#) на странице 150

[«Корректировка выравнивания перехода»](#) на странице 151

[«Корректировка длительности перехода»](#) на странице 152

Предварительный просмотр примененных переходов

Примененные переходы можно просматривать в виде «Свойства» панели «Монитор». В виде «Свойства» есть область предварительного просмотра, где можно отображать миниатюры клипов или миниатюры по умолчанию (буквы А и В). Все корректировки выполняются в виде «Свойства», где можно вносить их прямо при просмотре.



При наличии цифровой видеокамеры ее, скорее всего, можно одновременно подключить к компьютеру и к телевизору. Тогда результаты рекомендуется просматривать прямо на телеэкране. Это позволит более точно понять, как будет выглядеть готовый фильм.


Дополнительные разделы справки

[«Обрезка в окне «Предварительный просмотр»»](#) на странице 128

[«Предварительный просмотр на телевизоре»](#) на странице 115

[«Корректировка свойств перехода»](#) на странице 150

Просмотр на панели «Монитор»

❖ На шкале времени переместите индикатор текущего времени влево от перехода и нажмите кнопку «Воспроизвести»  на панели «Монитор».


Примечание. Для просмотра отдельного кадра перехода на панели «Монитор» перетащите в него индикатор текущего времени.

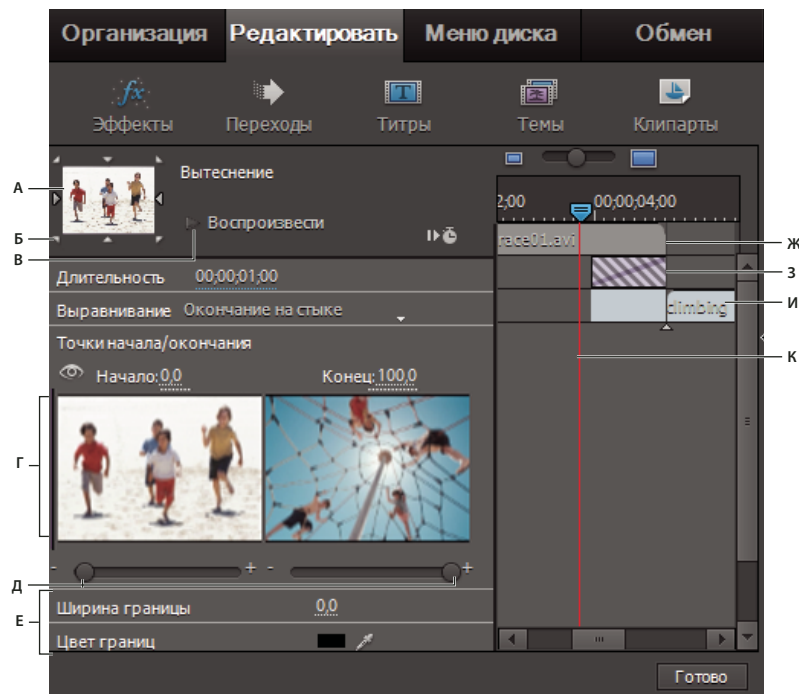
Просмотр в виде «Свойства» на панели «Задачи»

1 Выделите переход на шкале времени.

2 В виде «Переходы» (на панели «Задачи») нажмите кнопку «Редактировать переход».

Применение переходов

- 3 Если минишкала времени скрыта, нажмите в виде «Свойства» кнопку «Показать шкалу времени».
- 4 Для отображения клипов в области предварительного просмотра нажмите «Показать фактические источники». (Может потребоваться растянуть панель в ширину, чтобы эта команда стала видна.)
- 5 В виде «Свойства» нажмите кнопку «Воспроизвести»  рядом с миниатюрой. Нажмите кнопку снова, чтобы остановить просмотр.

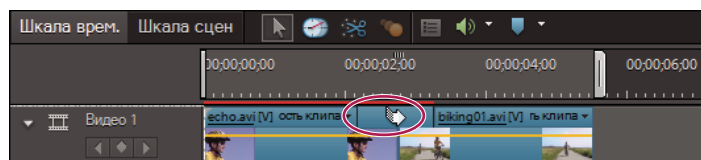
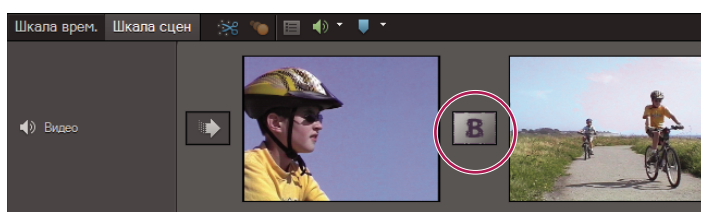


Вид «Свойства»

А. Просмотр перехода Б. Маркеры направлений В. Кнопка «Воспроизвести» Г. Начальный и конечный кадры Д. Ползунки начала и окончания Е. Параметры Ж. Клип А (первый клип) З. Переход И. Клип Б (второй клип) К. Индикатор текущего времени

Просмотр переходов на шкале времени и шкале сцен

На шкале сцен переход отображается как прямоугольник между двумя клипами. На шкале времени переход отображается над стыком между двумя клипами или над точкой входа или выхода клипа.



Переход на шкале сцен (вверху) и переход на шкале времени (внизу)

Дополнительные разделы справки

«Описание рабочей среды» на странице 9

Создание специальных переходов

Создание перехода «Маска изображения»

В качестве маски перехода можно использовать черно-белое растровое изображение. Черная область изображения будет замещаться первым клипом, а белая — вторым. Если в качестве маски используется изображение в градациях серого, пиксели с интенсивностью серого более 50 % будут преобразованы в черные, пиксели с интенсивностью серого менее 50 % — в белые.

Применение перехода «Маска изображения»

- 1 На панели «Задачи» щелкните «Редактировать», затем «Переходы» ➤.
- 2 В виде «Переходы» выберите в первом меню «Переходы видео», во втором — «Специальные эффекты» и найдите переход «Маска изображения».
- 3 Перетащите переход «Маска изображения» на стык между клипами на шкале времени.
- 4 В диалоговом окне «Настройки маски изображения» нажмите «Выберите изображение».
- 5 Найдите файл изображения, которое требуется использовать в качестве маски, и нажмите «Открыть». Изображение появится в диалоговом окне «Настройки маски изображения».
- 6 Нажмите кнопку «ОК».



Изображение служит маской для создания перехода.

Изменение изображения, используемого в переходе «Маска изображения»

- 1 Выделите переход на шкале времени.
- 2 В виде «Переходы» на панели «Задачи» нажмите кнопку «Редактировать переход».
- 3 В виде «Свойства» нажмите «Заказной». Появится диалоговое окно «Настройки маски изображения».
- 4 В диалоговом окне «Настройки маски изображения» нажмите «Выберите изображение».
- 5 Найдите файл изображения, которое требуется использовать, и нажмите «Открыть» > «ОК».


Создание перехода «Градиентное вытеснение»

В Adobe Premiere Elements можно использовать любое изображение в градациях серого для градиентного вытеснения. При градиентном вытеснении второй клип сначала заполняет черную область изображения, а затем начинает «просвечивать» согласно степени интенсивности серого, пока белые области не станут прозрачными. При создании этого перехода можно задать мягкость краев перехода.



Исходное изображение для градиентного вытеснения (крайнее слева) и получившийся переход

Применение перехода «Градиентное вытеснение»

- 1 На панели «Задачи» щелкните «Редактировать», затем «Переходы» .
- 2 В меню вида «Переходы» выберите «Переходы видео» > «Вытеснение».
- 3 Перетащите переход «Градиентное вытеснение» на стык между клипами на шкале времени.
- 4 В виде «Переходы» нажмите кнопку «Редактировать переход».
- 5 В виде «Свойства» нажмите «Заказной». Появится диалоговое окно «Настройки градиентного вытеснения».
- 6 В диалоговом окне «Настройки градиентного вытеснения» нажмите «Выбрать изображение».
- 7 Найдите файл изображения, которое требуется использовать в переходе, и нажмите «Открыть». Изображение появится в диалоговом окне «Настройки градиентного вытеснения».
- 8 Для корректировки мягкости краев перехода двигайте ползунок «Сглаживание». По мере перемещения ползунка вправо первый клип замедляется при переходе во второй. Нажмите кнопку «ОК».

Изменение изображения, используемого в переходе «Градиентное вытеснение»

- 1 Выделите переход на шкале времени.
- 2 В виде «Переходы» нажмите кнопку «Редактировать переход».
- 3 В виде «Свойства» нажмите «Заказной». Появится диалоговое окно «Настройки градиентного вытеснения».
- 4 В диалоговом окне «Настройки градиентного вытеснения» нажмите «Выбрать изображение».
- 5 Найдите файл изображения в грациях серого, которое требуется использовать в переходе, и нажмите «Открыть». Изображение появится в диалоговом окне «Настройки градиентного вытеснения».
- 6 Для корректировки мягкости краев перехода двигайте ползунок «Сглаживание». По мере перемещения ползунка вправо первый клип замедляется при переходе во второй. Нажмите кнопку «ОК».

Корректировка переходов

Корректировка свойств перехода

У всех переходов есть параметры, которые можно корректировать в виде «Свойства». К общим свойствам относятся размещение центральной, начальной и конечной точек, границы и качество сглаживания. (У некоторых переходов можно также менять ориентацию.) Ниже описаны основные параметры корректировки переходов и их свойств.

Для перехода в вид «Свойства» нажмите в виде «Переходы» кнопку «Редактировать переход».

Длительность Длительность перехода. Длительность по умолчанию — одна секунда.

Выравнивание Способ выравнивания перехода относительно клипов. По умолчанию переходы центрируются относительно стыка между клипами.

Точки начала/окончания Можно установить процент выполнения перехода в начальной и конечной точках.

Показать фактические источники Отображаются начальные и конечные кадры клипов.

Инверсия Обратное воспроизведение перехода. Например, радиальное вытеснение будет воспроизводиться против часовой стрелки.

Качество сглаживания Корректировка сглаживания краев перехода.

Заказные Изменение специфических настроек перехода. У большинства переходов нет заказных параметров.

Корректировка выравнивания перехода

Можно изменить выравнивание перехода, расположенного между двумя клипами, на шкале времени или в виде «Свойства». Переход не обязательно должен быть центрирован или четко выровнен. Можно смещать переход по своему усмотрению. В виде «Свойства» также содержатся параметры выравнивания.

Наличие или отсутствие обрезанных кадров определяет способ выравнивания перехода между клипами.



Дополнительные разделы справки

«[Применение переходов на шкале сцен](#)» на странице 144

Установка параметров выравнивания

- ❖ На шкале времени поместите указатель на стык и обратите внимание на изменение указателя.
- Если в обоих клипах есть обрезанные кадры, можно центрировать переход на стыке или сместить его так, чтобы он начинался или заканчивался на стыке. Клипы без обрезанных кадров имеют закругленные верхние углы.
- Если ни в одном из клипов нет обрезанных кадров, переход автоматически центрируется на стыке, а в переходе используется повтор последнего кадра первого клипа и первого кадра второго клипа. (Переходы, в которых используются повторяющиеся кадры, отмечаются диагональными линиями.)
- Если обрезанные кадры есть только в первом клипе, переход будет автоматически выровнен по точке входа второго клипа. А этом случае в переходе будут использоваться обрезанные кадры первого клипа, а кадры из второго клипа не будут повторяться.
- Если обрезанные кадры есть только во втором клипе, переход будет автоматически выровнен по точке выхода первого клипа. В этом случае в переходе будут использоваться обрезанные кадры второго клипа, а кадры из первого клипа не будут повторяться.


Корректировка выравнивания перехода

- ❖ На шкале времени выделите переход и выполните любое из следующих действий.
- Поместите индикатор текущего времени  на переход и увеличьте масштаб так, чтобы переход был отчетливо виден. Перетащите переход относительно стыка.
- В виде «Переходы» нажмите кнопку «Редактировать переход». На минишкале времени в разделе «Свойства» наведите указатель на центр перехода. Появится значок «Сдвинуть переход» . Теперь можно перемещать переход в любую сторону. Для более точного управления приблизьте шкалу времени. (Если минишкала времени в виде «Свойства» скрыта, нажмите «Показать шкалу времени».)
- В виде «Переходы» нажмите кнопку «Редактировать переход». В виде «Свойства» выберите из меню «Выравнивание» подходящий вариант.

Перемещение стыка вместе с переходом



Положение стыка можно изменить в виде «Свойства». При перемещении стыка меняются точки входа и выхода клипов, но длительность фильма остается прежней. При перемещении стыка переход тоже сдвигается.

Примечание. Стык нельзя переместить за пределы клипа. Если ни в одном из клипов нет обрезанных кадров, выходящих за границу стыка, стык нельзя переместить.

- 1 Щелкните по переходу на шкале времени.
- 2 В виде «Переходы» нажмите кнопку «Редактировать переход».
- 3 Если минишкала времени в виде «Свойства» скрыта, нажмите «Показать шкалу времени».
- 4 На минишкале времени в разделе «Свойства» наведите указатель на тонкую вертикальную линию, отмечающую стык в переходе. Указатель изменится на значок «Сдвиг» .
- 5 Теперь стык можно перетаскать. Стык нельзя переместить за пределы клипа.

Корректировка длительности перехода

Для того чтобы изменить длительность перехода, перетаските его край на шкале времени или в виде «Свойства».

- ❖ Выделите переход на шкале времени и выполните одно из следующих действий.
- Наведите указатель на конец перехода. Появится значок «Обрезать с начала»  или «Обрезать с конца» .
- Выделите переход, чтобы отобразить его в виде «Свойства». (Если минишкала времени в виде «Свойства» скрыта, нажмите «Показать шкалу времени».) На минишкале времени в разделе «Свойства» наведите указатель на переход. Появится значок «Обрезать с начала» или «Обрезать с конца». Теперь можно перетаскать край перехода.
- В виде «Переходы» нажмите кнопку «Редактировать переход». В виде «Свойства» измените значение длительности (перетаскиванием или вводом нового значения).

Примечание. Для увеличения длительности перехода необходимо, чтобы в одном или обоих клипах для этого было достаточно обрезанных кадров.

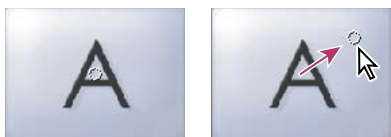
Установка длительности переходов по умолчанию

По умолчанию длительность переходов составляет 30 кадров для видео и 1 секунду для аудио. Длительность по умолчанию можно изменить. Изменение значения не повлияет на переходы, уже добавленные в фильм, но переходы, которые будут добавлены после, будут иметь новую длительность.

- 1 Выберите «Редактирование» > «Установки» > «Основные» / Adobe Premiere Elements 9 > «Установки» > «Основные».
- 2 Измените значение «Длительность видеоперехода по умолчанию» или «Длительность аудиоперехода по умолчанию» и нажмите кнопку «ОК».

Корректировка центральной точки перехода

- 1 Выделите переход на шкале времени.
- 2 В виде «Переходы» на панели «Задачи» нажмите кнопку «Редактировать переход».
- 3 В области предварительного просмотра в виде «Свойства» перетаските маленький кружок, чтобы сместить центр перехода. (Не у всех переходов можно сместить центральную точку.)



Центр по умолчанию (слева) и смещенный центр (справа)

Копирование и вставка переходов на шкале времени

Для копирования и вставки переходов сначала необходимо выбрать последовательные клипы с переходами.

- 1 Выделите последовательные клипы с переходами.
- 2 Выберите переход и нажмите «Редактировать» > «Копировать» (или Ctrl + C).
- 3 Выделите последовательные клипы, к которым требуется применить скопированный переход.
- 4 Нажмите «Редактировать» > «Вставить» (или Ctrl + V).

Примечание. Переходы видео вставляются на видеодорожки, а переходы аудио — на аудиодорожки.

Глава 10. Применение эффектов

Можно использовать эффекты, чтобы добавить в фильм «изюминку», исправить проблемы с экспозицией и цветом, отредактировать звук или изображения. В Adobe Premiere Elements предусмотрены стандартные эффекты, которые позволяют без труда применить предварительно настроенный эффект к материалу. Можно использовать готовые наборы настроек, создавать собственные или настраивать и анимировать эффекты по своему усмотрению.

Эффекты, добавляемые в клипы, можно анимировать с помощью наборов настроек, в которых предварительно заданы значения ключевых кадров, либо с помощью ключевых кадров, созданных с использованием собственных значений. Наборы настроек обеспечивают быстрый, простой способ анимации эффектов, а заказные ключевые кадры позволяют создавать более точные и сложные анимации.

***Примечание.** Сведения о каждом эффекте, а также инструкции по их анимации см. в разделе «[Анимация эффектов](#)» на странице 215».*

Основы эффектов

Сведения об эффектах

Когда фильм собран (клипы упорядочены, удалены и обрезаны), к нему можно добавить последний штрих, применив эффекты к клипам. Например, эффект может изменить экспозицию или цветность клипа, изменить громкость, исказить изображения или добавить живописную нотку. Для всех эффектов предварительно заданы настройки по умолчанию, чтобы результат можно было оценить сразу после применения. Затем настройки эффекта можно изменить в соответствии со своими потребностями.

Эффекты также можно использовать для вращения и анимации клипа или для изменения его размера и положения в кадре. Adobe Premiere Elements также включает несколько готовых эффектов, с помощью которых можно быстро изменить внешний вид фильма. Свойства большинства эффектов можно настраивать. Однако некоторые эффекты, такие как «Черно-белый» не допускают изменения.

Если применяются темы или создается проект InstantMovie, Adobe Premiere Elements применяет эффекты к клипам автоматически.

Дополнительные разделы справки

«[Поиск эффекта](#)» на странице 155

«[Применение и предварительный просмотр эффектов](#)» на странице 156

«[Вид «Свойства»](#)» на странице 163

«[Принцип действия переходов](#)» на странице 139

Стандартные и фиксированные эффекты

Стандартные эффекты отображаются в виде «Эффекты». К каждому медиафайлу на шкале времени или сцен можно применить любое число или комбинацию стандартных эффектов из вида «Эффекты». Эти эффекты придают особые качества изображению или звуку, они могут исправлять проблемы, такие как недостаточное освещение в видеоклипах или свист и шипение в аудиоклипах.

Фиксированные эффекты автоматически применяются к каждому клипу на шкале времени или сцен. Ниже перечислены фиксированные эффекты. Их нельзя удалить, нельзя изменить их порядок, они не влияют на клип, пока пользователь не изменяет их свойства.

Движение позволяет изменять положение, масштабировать, закреплять или поворачивать видеоклипы, а также убирать мерцание.

Непрозрачность позволяет создавать затухания и рассеивать специальные эффекты и переходы.

Громкость позволяет управлять громкостью аудиоклипов.

Баланс позволяет настраивать баланс аудиоклипов.

Примечание. Баланс недоступен в проектах с каналом 5.1.

Эффекты сторонних разработчиков

В дополнение ко множеству эффектов, включенных в Adobe Premiere Elements, можно использовать эффекты других разработчиков. Такие эффекты (в виде внешних модулей) можно приобрести в магазине Adobe Store на веб-сайте Adobe и у независимых разработчиков.


Важная информация. Если проект содержит эффекты, не включенные в Adobe Premiere Elements, и его требуется открыть в Adobe Premiere Elements на другом компьютере, эти эффекты необходимо установить и на другом компьютере. Когда открывается проект, который ссылается на отсутствующие эффекты, Adobe Premiere Elements удаляет такие эффекты из проекта.

Эффекты VST (Virtual Studio Technology) позволяют добавлять в аудиоклипы интересные эффекты. Если у вас есть эффекты VST стороннего разработчика, их можно применять и редактировать, как и стандартные аудио- и видеоэффекты. Adobe Premiere Elements определяет все поддерживаемые внешние модули VST, установленные на компьютере, и добавляет их в вид «Эффекты». Некоторые эффекты VST сторонних разработчиков имеют уникальный интерфейс управления, который можно вызвать в виде «Свойства». Ответственность за формат элементов управления и обработку звука несут разработчики внешних модулей. Adobe Premiere Elements просто представляет элементы управления эффектами и результаты их применения.

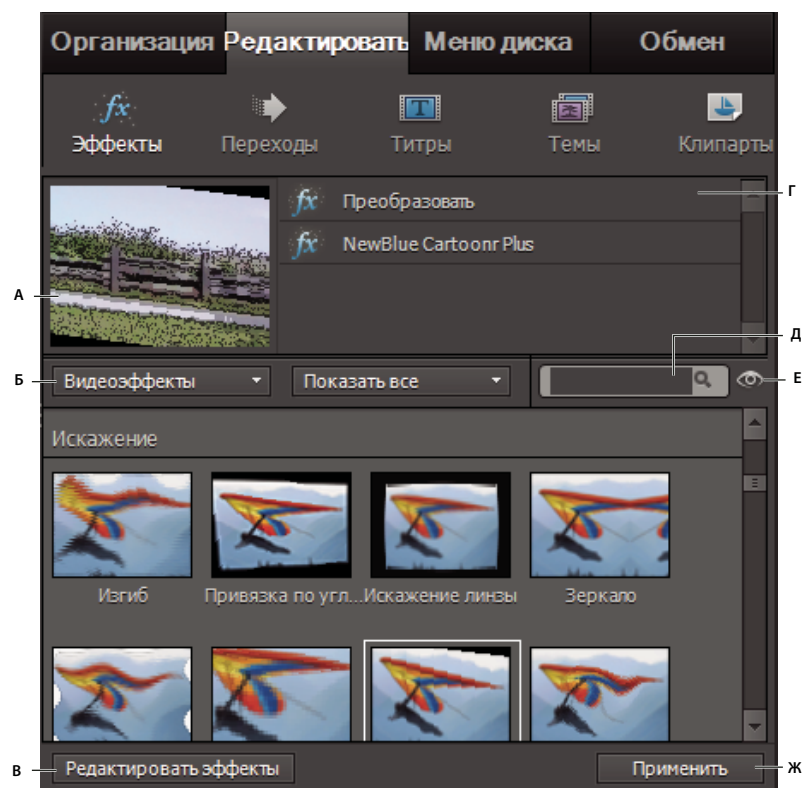
- ❖ Чтобы воспользоваться эффектами сторонних разработчиков, скопируйте внешний модуль в папку Adobe Premiere Elements/Plug-ins/[путь к папке] и перезапустите программу.

Обнаружение и организация эффектов

Поиск эффекта

Доступные эффекты перечислены в виде «Эффекты»  и организованы в двух основных папках: «Видеоэффекты» и «Аудиоэффекты». Наборы настроек эффектов (предварительно настроенные эффекты) хранятся в папке «Наборы». Если пользователь создает собственные наборы эффектов, они сохраняются в папке «Мои наборы».

В каждой папке эффекты сгруппированы по типу в подпапках. Например, папка «Размытие и резкость» содержит эффекты, которые изменяют четкость или резкость изображения, например «Быстрое размытие» и «Увеличить четкость».



Вид «Эффекты»

А. Предварительный просмотр выделенного клипа Б. Меню эффектов В. Кнопка «Редактировать эффекты» (открывает вид «Свойства эффекта») Г. Список примененных эффектов Д. Окно поиска Е. Меню панели Ж. Применить выбранный эффект

- ❖ Нажмите кнопку «Редактировать» на панели «Задачи», щелкните «Эффекты» и выполните одно из следующих действий.
- В окне поиска введите название эффекта, который требуется найти. Появится список всех эффектов, название которых содержит введенные буквы и пробелы. (Очистите текстовое поле, чтобы увидеть все папки с эффектами.)
- Выберите тип эффекта в первом меню («Видеоэффекты», «Аудиоэффекты» и т. д.), затем выберите категорию эффектов во втором меню («Корректировать», «Размытие и резкость» и т. д.) для просмотра ее содержимого.

Дополнительные разделы справки

«Галерея видеоэффектов» на странице 176

Применение и удаление эффектов

Применение и предварительный просмотр эффектов

Когда к клипу применяется эффект, используются его настройки по умолчанию, и он остается активным на всем протяжении клипа. После применения эффекта можно настроить его свойства, нажав кнопку «Редактировать эффект» в виде «Эффекты». Эффект можно запускать и останавливать в нужное время, также можно изменять значения его свойств с течением времени, используя *ключевые кадры*.

К клипу можно применить несколько эффектов. Также можно применить к клипу один и тот же эффект несколько раз, но с разными настройками. Однако следует помнить, что добавление большого количества эффектов ведет к увеличению времени, которое потребуется для выполнения рендеринга готового фильма. Если окажется, что эффект не подходит для проекта, его можно просто удалить из вида «Эффекты».

Дополнительные разделы справки

«Предварительный просмотр на телевизоре» на странице 115


«Обрезка в окне «Предварительный просмотр»» на странице 128

«Применение набора эффекта» на странице 162


«Изменение свойств эффекта» на странице 163

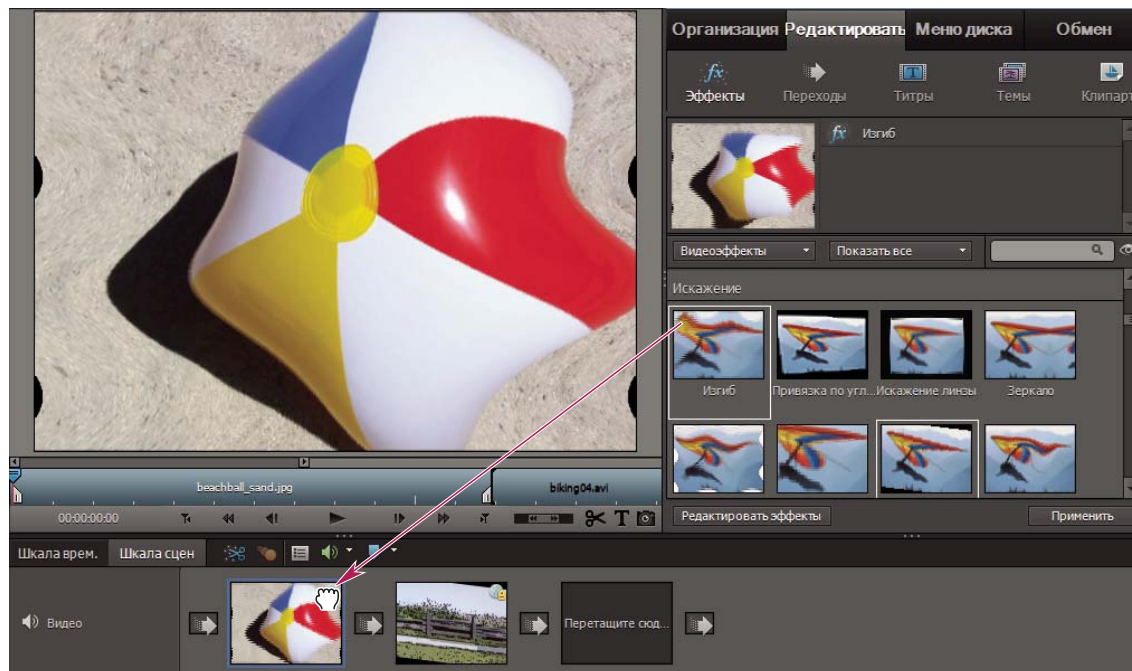
«Сведения о ключевых кадрах» на странице 215

Применение и предварительный просмотр видеоэффекта

- 1 Нажмите кнопку «Редактировать» на панели «Задачи» и щелкните «Эффекты» , чтобы открыть вид «Эффекты».
- 2 Выберите эффект, который требуется применить. Чтобы найти нужный эффект, выполните следующие действия.
 - a Выберите «Видеоэффекты» в первом раскрывающемся меню вверху на панели.
 - b Выберите категорию эффекта во втором раскрывающемся меню или введите название эффекта в окне поиска.
- 3 Выделите один или несколько клипов на шкале времени или сцен и выполните одно из следующих действий.
 - Нажмите кнопку «Применить» внизу на панели «Задачи».
 - Перетащите эффект на клип на шкале времени или на панели «Монитор».

Примечание. Чтобы выделить клипы, которые не являются соседними, щелкайте по ним, удерживая клавишу Shift. Чтобы выделить соседние клипы, щелкните на панели «Мои проекты», и перетащите рамку выделения на нужные клипы.


- 4 Нажмите кнопку «Воспроизвести»  на панели «Монитор», чтобы просмотреть клип с примененным эффектом.




Перетаскивание эффекта «Искажение» на клип

- 5 Чтобы изменить настройки, нажмите кнопку «Редактировать эффекты» внизу в виде «Эффекты» и настройте эффект по своему усмотрению.


Применение аудиоэффекта

- 1 Нажмите кнопку «Редактировать» на панели «Задачи» и щелкните «Эффекты» , чтобы открыть вид «Эффекты».
- 2 Выберите эффект, который требуется применить. Чтобы найти эффект, выберите «Аудиоэффекты» в меню вверху на панели или введите название эффекта в окно поиска.
- 3 Выделите один или несколько клипов на шкале времени и выполните одно из следующих действий.
 - Нажмите кнопку «Применить» внизу на панели «Задачи».
 - Перетащите аудиоэффект на саундтрек клипа на шкале времени.

Примечание. Чтобы выделить клипы, которые не являются соседними, щелкайте по ним, удерживая клавишу Ctrl/Cmd. Чтобы выделить соседние клипы, щелкните на панели «Мои проекты», и перетащите рамку выделения на нужные клипы.

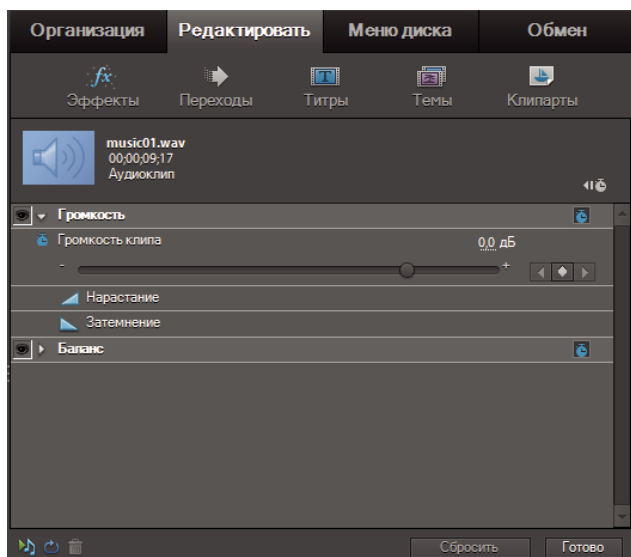
- 4 Чтобы прослушать аудиоэффект, выполните следующие действия.
 - a Нажмите кнопку «Редактировать эффект» внизу на панели «Задачи».
 - b Разверните эффект и нажмите кнопку «Воспроизвести только аудио для данного клипа»  в нижнем левом углу панели.

Примечание. Элементы управления воспроизведением аудио доступны, только если выделенный клип содержит аудио.

- 5 Чтобы заикнуть воспроизведение аудио, нажмите кнопку «Переключить непрерывное воспроизведение аудио»  перед нажатием кнопки «Воспроизвести только аудио для данного клипа».

Применение эффектов

- 6 Чтобы отрегулировать настройки, разверните эффект в виде «Свойства», и задайте настройки на свое усмотрение.



Свойства для аудиоэффектов

Примечание. Каждый аудиоэффект предусматривает вариант обхода, который позволяет включать или включать эффект в соответствии с настроенными ключевыми кадрами.

Копирование и вставка эффектов

Можно скопировать один или несколько эффектов из одного клипа (исходного) и вставить их в другой (целевой), либо скопировать все значения эффектов (включая ключевые кадры) из одного клипа в другой.

Если для эффекта установлены ключевые кадры, они вставляются в начало клипа, сохраняя исходное взаиморасположение.

Дополнительные разделы справки

«[Копирование ключевых кадров](#)» на странице 219

Копирование и вставка специальных эффектов

- 1 На шкале времени выберите клип, содержащий эффект, который требуется скопировать.
- 2 В виде «Эффект» нажмите кнопку «Редактировать эффекты», чтобы открыть вид «Свойства».
- 3 Выберите эффекты, которые нужно скопировать. (Чтобы выделить несколько эффектов, щелкайте по ним, удерживая клавишу Shift или Ctrl/Cmd.)
- 4 В меню «Редактировать» выберите пункт «Копировать».
- 5 На шкале времени выделите клипы, к которым требуется применить скопированные эффекты.

Примечание. Чтобы выделить клипы, которые не являются соседними, щелкайте по ним, удерживая клавишу Shift. Чтобы выделить соседние клипы, щелкните на панели «Мои проекты», и перетащите рамку выделения на нужные клипы.

- 6 Щелкните по виду «Свойства», чтобы он стал активным.
- 7 Выберите меню «Редактировать» > «Вставить».

💡 Команды «Редактировать» > «Копировать» и «Редактировать» > «Вставить» также можно вызвать через контекстное меню по щелчку правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl).

Копирование и вставка всех эффектов

- 1 На шкале времени выберите клип, содержащий эффекты, которые требуется скопировать.
- 2 В меню «Редактировать» выберите пункт «Копировать». При этом копируются все атрибуты клипа.
- 3 На шкале времени выделите клипы, к которым требуется применить эффекты.
- 4 Выберите меню «Редактировать» > «Вставить атрибуты». При этом все атрибуты первого клипа вставляются во второй.

💡 Команды «Редактировать» > «Копировать» и «Редактировать» > «Вставить атрибуты» также можно вызвать через контекстное меню по щелчку правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl).

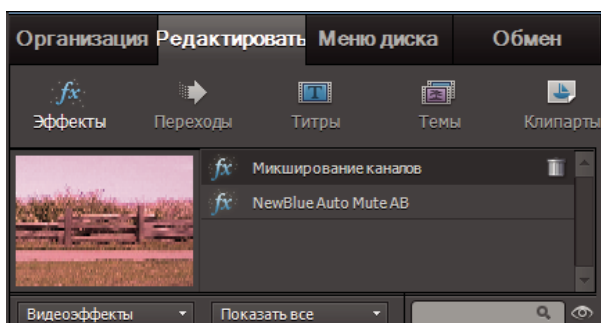
Просмотр ключевых кадров в скопированных эффектах

Если целевой клип короче исходного, ключевые кадры вставляются за пределами точки выхода целевого клипа.

- ❖ Чтобы просмотреть ключевые кадры, выделите клип на шкале времени и выполните одно из следующих действий.
- В виде «Эффекты» нажмите кнопку «Редактировать эффекты», чтобы открыть вид «Свойства», а затем правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) щелкните в открытом виде и снимите флажок «Прикрепить к клипу».
- Если целевой клип был обрезан, переместите его точку выхода на время, которое должно быть после ключевого кадра.

Удаление эффекта

- 1 На шкале времени выберите клип, содержащий эффект, который требуется удалить.
- 2 В виде «Эффект» выделите эффект сверху на панели и нажмите кнопку «Корзина» 🗑️.



Удаление эффекта из проекта

Дополнительные разделы справки


«Восстановление свойств эффекта по умолчанию» на странице 166

Удаление всех эффектов

- 1 На шкале времени выберите клип, из которого требуется удалить эффект. Чтобы выделить несколько клипов, щелкайте по ним, удерживая клавишу Shift.
- 2 Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по одному из выделенных клипов.
- 3 Выберите команду «Удалить эффекты».
- 4 Выберите один из следующих параметров:
 - Аудиоэффекты
 - Видеоэффекты
 - Все эффекты

Временное отключение эффекта в клипе

Можно отключить видео- или аудиоэффект, чтобы просмотреть фильм без его применения.

- 1 Выделите клип для предварительного просмотра на шкале времени или сцен.
- 2 В виде «Эффект» нажмите кнопку «Редактировать эффекты», чтобы открыть вид «Свойства».
- 3 В виде «Свойства» выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните значок глаза  рядом с эффектом. Чтобы отключить или включить все эффекты в клипе, щелкните значок глаза, удерживая клавишу Alt.
 - Выделите эффект, щелкните его правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) и снимите флажок «Эффект включен». Чтобы повторно включить эффект, щелкните его правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) и установите флажок «Эффект включен».

Просмотр эффектов, примененных к клипу

Ко всем клипам на шкале времени автоматически применяются фиксированные эффекты («Движение», «Непрозрачность», «Громкость» и «Баланс»). Эти фиксированные эффекты отображаются в экземпляре клипа на шкале времени и в виде «Свойства». Все стандартные эффекты, примененные к клипу, отображаются в том порядке, в котором они были добавлены.

- 1 Выделите клип на шкале времени или сцен.
- 2 В виде «Эффект» нажмите кнопку «Редактировать эффекты», чтобы открыть вид «Свойства».

Примечание. В виде «Свойства» не отображаются эффекты, если на шкале времени выделено несколько клипов.

Дополнительные разделы справки

«Стандартные и фиксированные эффекты» на странице 154

Работа с наборами эффектов

Наборы эффектов

Adobe Premiere Elements включает несколько часто используемых наборов эффектов, то есть предварительно настроенных эффектов, готовых для применения к клипам. Например, набор «Оттенок: синий» добавляет голубой оттенок ко всему изображению. Как правило, наборы дают хорошие результаты без дополнительной настройки их свойств. Применив набор, можно изменить его свойства. Можно также создавать свои собственные наборы.

Включенные наборы эффектов хранятся в папке «Наборы» в виде «Эффекты». Наборы сгруппированы по следующим категориям.

Скошенные края Создавайте толстые и тонкие края, напоминающие багет.

Размытия Создавайте размытие разной степени в точке входа или выхода клипа.

Цветовые эффекты Создавайте оттенки разного цвета и интенсивности.

Тени Создавайте статические или анимированные тени. В названиях наборов теней используются суффиксы, которые обозначают направление отбрасывания тени или ее перемещения. Например, «НЛ» обозначает, что тень отбрасывается в нижний левый угол. Для движущихся теней используется суффикс с дефисом. Например, «НП-НЛ» означает, что тень двигается из нижнего правого угла в нижний левый. Чтобы тень была видна, применяйте ее к изображениям, размер которых меньше кадра проекта, и не используйте черный фон.

Панорамирование изображения по горизонтали/вертикали Создавайте анимации, в которых все изображение перемещается влево, вправо или вверх и вниз по ходу воспроизведения видео. Например, горизонтальное панорамирование Л-П перемещает изображение слева направо.

Масштабирование изображения по горизонтали/вертикали Создавайте анимированные эффекты масштабирования.



Мозаика, соляризация и скручивание Создавайте анимированные эффекты, интенсивность которых уменьшается с начала клипа или увеличивается при его окончании.

Картинка в картинке Создавайте эффекты «Картинка в картинке» путем масштабирования целевого клипа таким образом, чтобы его можно было наложить на полноразмерный клип. Этот эффект также можно применить сразу к нескольким клипам для создания видеоколлажа.

***Примечание.** Чтобы найти описание эффектов, используемых в наборах, выполните поиск по названию эффекта в справочной системе.*

Применение набора эффекта

Если к клипу применяется набор и этот набор содержит свойства эффекта, который уже применен к клипу, то в клип вносятся изменения согласно следующим правилам.

- Если набор эффектов содержит фиксированный эффект («Движение», «Непрозрачность» или «Громкость»), при применении набора существующие свойства эффекта заменяются новыми.
 - Если набор содержит стандартный (нефиксированный) эффект, он добавляется в конец списка эффектов.
- 1 На панели «Задачи» нажмите «Редактировать», затем щелкните «Эффекты» .
 - 2 Разверните папку «Наборы», перетащите набор эффектов на клип на шкале времени или сцен.
 - 3 Чтобы просмотреть эффект, нажмите кнопку «Воспроизведение»  на панели «Монитор».

Дополнительные разделы справки

«Изменение свойств эффекта» на странице 163

«Стандартные и фиксированные эффекты» на странице 154

Создание набора эффекта

Можно создавать наборы, содержащие один или несколько эффектов. Созданный набор эффектов появляется в папке «Мои наборы» в виде «Эффекты».

- 1 Выберите клип, содержащий эффект, который требуется сохранить как набор.
- 2 В виде «Эффект» нажмите кнопку «Редактировать эффекты», чтобы открыть вид «Свойства».
- 3 В виде «Свойства» правой кнопкой (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) щелкните один или несколько эффектов и выберите команду «Сохранить набор».
- 4 В диалоговом окне «Сохранение набора» укажите имя для созданного набора.
- 5 (Необязательно) Введите описание набора.
- 6 Выберите один из следующих типов наборов, чтобы определить, как Adobe Premiere Elements будет обрабатывать ключевые кадры при применении набора к целевому клипу, затем нажмите кнопку «ОК».

Масштаб Масштабирует исходные ключевые кадры пропорционально длине целевого клипа. При этом в целевом клипе удаляются все существующие ключевые кадры.

Привязка к точке входа Помещает первый ключевой кадр набора на том же расстоянии от точки входа целевого клипа, что и в исходном клипе. Например, если первый ключевой кадр находился на расстоянии одной секунды от точки входа в момент сохранения набора, то при выборе этого варианта первый ключевой кадр добавляется через одну секунду после точки входа целевого клипа, а все остальные ключевые кадры сохраняют свое исходное взаиморасположение без масштабирования.

Привязка к точке выхода Помещает последний ключевой кадр набора на том же расстоянии от точки выхода целевого клипа, что и в исходном клипе. Например, если последний ключевой кадр находился на расстоянии одной секунды от точки выхода в момент сохранения набора, то при выборе этого варианта последний ключевой кадр добавляется за одну секунду до точки выхода целевого клипа, а все остальные ключевые кадры сохраняют свое исходное взаиморасположение без масштабирования.

Изменение свойств эффекта

Вид «Свойства»

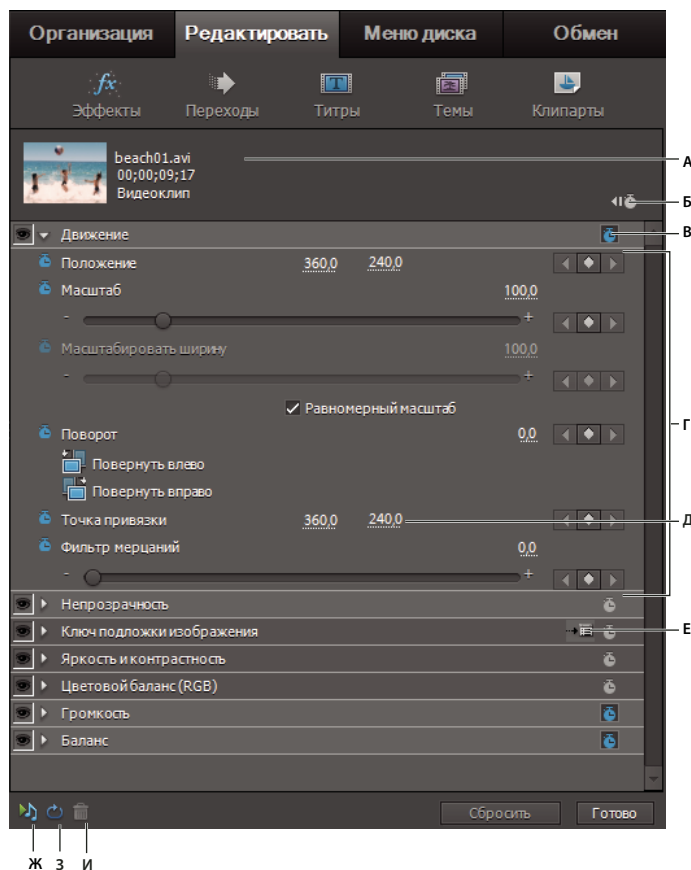
Используйте вид «Свойства», чтобы корректировать свойства эффекта. Откройте вид «Свойства» из вида «Эффекты», нажав кнопку «Редактировать эффекты» (или выбрав «Окно» > «Свойства» в меню).

Вид «Свойства» включает линейку времени, индикатор текущего времени, элементы управления масштабом, элементы управления воспроизведением и зацикливанием аудиоклипов, а также навигатор по ключевым кадрам. В отличие от шкалы времени, в виде «Свойства» линейка времени предназначена только для работы с одним клипом или переходом. Нажмите «Показать ключевые кадры», чтобы увидеть линейку времени и область ключевых кадров, где можно настроить изменение эффекта во времени.

Применение эффектов

В виде «Свойства» можно полностью просматривать всю длину клипа, к которому применяется эффект. Разверните эффект, чтобы появились элементы управления для изменения его свойств. Могут использоваться такие элементы управления как подчеркнутые значения, ползунки, значки точек эффекта, стрелки, меню, образцы цвета, инструмент «Пипетка» и графики.

***Примечание.** Дополнительные сведения об изменении свойств эффекта см. в справке.*



Вид «Свойства»

А. Имя клипа Б. Кнопка «Показать/скрыть» ключевые кадры В. Кнопка «Переключение анимации» (см. также значок «Сводка ключевых кадров») Г. Свойства эффектов Д. Значения свойств Е. Кнопка «Установка» Ж. Кнопка «Воспроизвести аудио»
З. Кнопка «Непрерывное воспроизведение аудио» И. Кнопка «Удалить»

Дополнительные разделы справки

«Сведения о ключевых кадрах» на странице 215

«Восстановление свойств эффекта по умолчанию» на странице 166

Изменение порядка эффектов

В процессе создания конечного фильма Adobe Premiere Elements сначала применяет стандартные эффекты, а затем фиксированные в том порядке, в котором они отображаются в виде «Свойства». Иногда изменение порядка эффектов может само по себе привести к созданию интересного эффекта.

1 В виде «Эффекты» нажмите кнопку «Редактировать эффекты».

Применение эффектов

- В виде «Свойства» щелкните имя эффекта и перетащите его в другое место в списке. Когда эффект находится над или под другим эффектом, появляется черная линия. Когда отпускается кнопка мыши, эффект занимает новое место.



Хотя нельзя изменить порядок фиксированных эффектов («Движение», «Непрозрачность» и «Громкость»), можно применить подобные стандартные эффекты из вида «Эффекты» и поменять их местами. Например, можно использовать эффект «Преобразовать» для имитации эффекта «Движение», эффект «Корректировка альфа-канала» для имитации эффекта «Непрозрачность» и стандартный эффект «Громкость» для имитации одноименного фиксированного эффекта. После этого стандартные эффекты можно настраивать и менять местами в виде «Свойства», чтобы получить желаемый результат.

Корректировка свойств эффектов

Корректировать свойства всех эффектов можно в виде «Свойства», используя шкалу сцен или времени. На шкале времени также можно настраивать эффекты «Громкость» и «Непрозрачность».

Примечание. Эффект «Движение» корректируется непосредственно на панели «Монитор». Некоторые стандартные эффекты дают возможность непосредственной манипуляции клипами на панели «Монитор»: «Привязка по углам», «Кадрирование», «Подложка очистки», «Зеркало», «Преобразовать», «Скручивание» и эффект «Рябь (концентрическая)» на базе графического процессора.

- На шкале времени выберите клип, содержащий эффект, который требуется настроить.
- В виде «Эффекты» нажмите кнопку «Редактировать эффекты».
- В виде «Свойства» разверните эффект и выполните одно из следующих действий.
 - Перетащите подчеркнутое значение влево или вправо.
 - Щелкните подчеркнутое значение, введите новое значение и нажмите клавишу Enter.
 - Перетащите ползунок влево или вправо.
 - Перетащите курсор внутри области стрелки. Нажав кнопку мыши внутри стрелки, перетащите курсор за ее пределы, чтобы быстро изменить значения.
 - Разверните свойство, щелкнув треугольник рядом с его именем (если имеется), и перетащите ползунок или стрелку (в зависимости от свойства).
- Если в основе эффекта лежит цвет, выполните одно из следующих действий.
 - Если доступен образец цвета, выберите нужный цвет в диалоговом окне «Цвет».
 - Если доступен инструмент «Пипетка», наведите его на нужный цвет в любой части экрана и щелкните мышью, чтобы выбрать его.
- Просмотрите изменения на панели «Монитор».



Если имеется DV-видеокамера, эффекты можно просмотреть на телевизоре. Подключите компьютер к разъему FireWire™ DV-видеокамеры, затем подключите аудио- и видеовыходы камеры к телевизору. На телевизоре удобно просматривать эффекты, связанные с изменением цвета.

Дополнительные разделы справки

«Микширование аудио и регулировка громкости» на странице 261

«Настройка непрозрачности» на странице 170

Восстановление свойств эффекта по умолчанию

При сбросе эффекта всем свойствам, не содержащим ключевые кадры, возвращаются значения по умолчанию. Если свойство содержит ключевые кадры, настройки по умолчанию восстанавливаются только в точке текущего времени. Для ключевых кадров, которые находятся в точке текущего времени, восстанавливаются значения по умолчанию. Если в точке текущего времени нет ключевых кадров, создаются новые со значениями по умолчанию.

- 1 На шкале времени выберите клип, содержащий эффект, который требуется восстановить до значений по умолчанию.
- 2 В виде «Эффекты» нажмите кнопку «Редактировать эффекты».
- 3 В виде «Свойства» щелкните имя эффекта.
- 4 Нажмите кнопку «Сбросить».



Нажатие кнопки «Сбросить» не отключает ключевые кадры для свойства. Если кнопка «Сбросить» нажата по ошибке, восстановите работу, выбрав команду «Редактировать» > «Отмена».

Изменение положения, масштабирование или поворот клипов с помощью эффекта «Движение»

К каждому клипу на шкале времени автоматически применяется эффект «Движение». Эффект «Движение» используется для перемещения, поворота или масштабирования клипа внутри видеокадра, а также для установки опорной точки. Значения свойств «Положение», «Масштаб» и «Поворот» вычисляются на основе точки привязки, которая по умолчанию находится в центре клипа.

Поскольку свойства «Положение», «Масштаб» и «Поворот» являются пространственными по своей природе, их лучше всего настраивать непосредственно на панели «Монитор».



Чтобы анимировать клипы, задайте ключевые кадры для свойств эффекта «Движение».

Дополнительные разделы справки

«Анимация клипа» на странице 226

«Сведения о ключевых кадрах» на странице 215

Коррекция положения клипа

- 1 Выделите клип на шкале времени.
- 2 На панели «Монитор» перетащите клип (но только не за маркер), чтобы изменить его положение.



Чтобы клип перемещался со временем, устанавливайте ключевые кадры в процессе манипуляции клипом на панели «Монитор».

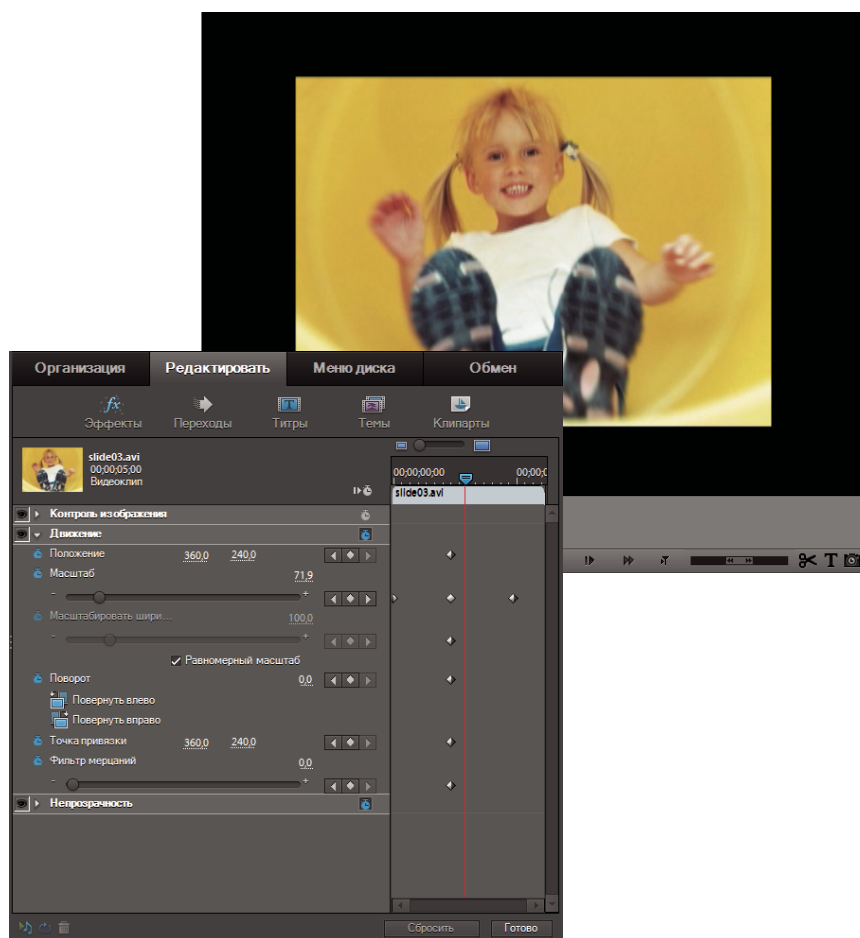
Масштабирование клипа

- 1 Выделите клип на шкале времени.
- 2 В виде «Эффекты» нажмите кнопку «Редактировать эффекты».

3 Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы выполнить пропорциональное масштабирование, щелкните клип на панели «Монитор» и перетащите маркер клипа. Также можно развернуть эффект «Движение» в виде «Свойства» и перетащить ползунков «Масштаб».
- Чтобы выполнить масштабирование только по высоте или по ширине, разверните эффект «Движение» в виде «Свойства», снимите флажок «Сохранить пропорции» и перетащите любой маркер клипа на панели «Монитор». Также можно развернуть эффект «Движение» в виде «Свойства» и перетащить ползунки «Масштабировать высоту» и «Масштабировать ширину».

Примечание. При увеличении масштаба видео или изображений с низким разрешением более чем на 100 % может появляться дефект блочности или пикселизации. Adobe Premiere Elements постоянно растривает масштабируемые файлы EPS с целью предотвращения пикселизации.



В виде «Свойства» выбран эффект «Движение», на панели «Монитор» выделен маркер клипа для масштабирования.

Использование клипа в натуральную величину

Клипы, импортируемые в Adobe Premiere Elements, масштабируются по размеру кадра, установленного в проекте. Если требуется использовать клип с исходными размерами, выполните следующие действия.

- 1 Выделите клип в виде «Проект» (нажмите «Организация», а затем «Проект»)
- 2 Последовательно выберите «Клип» > «Параметры видео».

- 3 Снимите флажок «Масштабировать по размеру кадра».

Поворот клипа

- 1 Выделите клип на шкале времени.
- 2 В виде «Эффекты» нажмите кнопку «Редактировать эффекты».
- 3 Разверните эффект «Движение» в виде «Свойства» и выполните одно из следующих действий.
 - Перетащите подчеркнутое значение справа от имени свойства «Поворот».
 - Нажмите кнопку «Повернуть влево» или «Повернуть вправо», чтобы повернуть клип на 90 ° в любом направлении.

Коррекция точки привязки клипа


- 1 Выделите клип на шкале времени.
- 2 В виде «Эффекты» нажмите кнопку «Редактировать эффекты».
- 3 Разверните эффект «Движение» в виде «Свойства».
- 4 Перетащите ползунки точки привязки эффекта «Движение».

Наложение и прозрачность

Сведения о наложении и прозрачности

Наложением называется процесс наложения и объединения нескольких изображений. По умолчанию видеоклипы являются полностью непрозрачными, но для наложения они должны быть прозрачными. Если клипы на верхних видеодорожках сделать прозрачными, под ними видны клипы на нижних дорожках.

В Adobe Premiere Elements можно быстро и легко сделать весь клип прозрачным с помощью эффекта «Непрозрачность». Кроме того, можно применить любую комбинацию *непрозрачности, масок, подложек и кеинга*, чтобы изменить *альфа-канал* файла, который определяет прозрачные области на клипе. Продвинутые эффекты кеинга позволяют сделать прозрачными определенные цвета или фигуры.

 *Титры, создаваемые в Adobe Premiere Elements, автоматически включают альфа-канал. Также можно импортировать файлы с предварительно определенными прозрачными областями. Такие программы, как Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Elements и Adobe Illustrator® могут сохранять данные о прозрачности. Файл будет не только иметь альфа-канал, но и соответствовать настройкам проекта. Сведения о сохранении файлов с прозрачностью см. в соответствующих руководствах пользователя.*

Adobe Premiere Elements использует следующие термины, связанные с прозрачностью.

Альфа-канал Канал, который определяет прозрачные области для клипа. Этот невидимый канал существует в дополнение к видимым каналам красного, синего и зеленого цветов (RGB).

Непрозрачность Настройка, которая определяет степень непрозрачности или прозрачности клипа. (Например, 75 % непрозрачности соответствует 25 % прозрачности.)

Применение эффектов

Понижение непрозрачности верхнего видеоклипа (слева) приводит к просвечиванию через него нижнего видеоклипа (в центре) при объединении этих двух изображений (справа)

Маска Иногда используется как другое название альфа-канала. Также описывает процесс изменения альфа-канала.



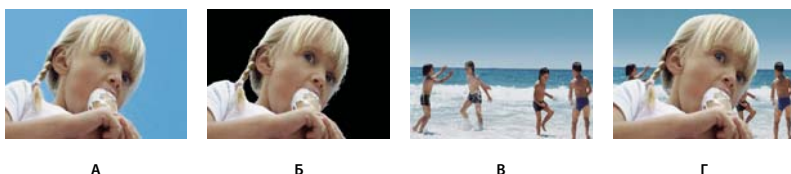
Разделенные каналы красного, зеленого и синего цветов (слева), альфа-канал, или маска (в центре) и объединенные каналы (справа).

Подложка Файл или канал, который определяет прозрачные области клипа. Подложка определяет уровень прозрачности в конечном изображении. В Adobe Premiere Elements подложки используются вместе с эффектом кеинга «Ключ подложки дорожки».



Подложка (слева) определяет прозрачные области в верхнем клипе (в центре), через которые виден нижний клип (справа)

Кеинг Определение прозрачных областей с использованием определенного цвета (*цветовой ключ*) или значения яркости (*ключ яркости*). Пиксели, соответствующие ключу, становятся прозрачными. Кеинг часто используется для замены однородного фона, например синего экрана, на другое изображение. (Например, на телевидении позади дикторов прогноза погоды вместо синих экранов помещаются метеорологические карты.) В эффектах объединения видео кеинг используется для автоматического определения основного цвета фона в качестве прозрачного.



Замена фонового цвета другим изображением

А. Верхний клип Б. Эффект «Ключ синего экрана» определяет прозрачные области В. Нижний клип Г. Объединенные клипы



Дополнительные разделы справки

«Кеинг» на странице 190

«Объединение видео» на странице 209


Настройка непрозрачности

По умолчанию клипы являются полностью непрозрачными (100 %), заслоняя собой клипы на нижних дорожках. Чтобы под ними просвечивались нижние клипы, необходимо установить непрозрачность меньше 100 %. При непрозрачности 0 % клип становится полностью прозрачным. Если под прозрачным клипом нет других, просвечивается черный фон фильма.

- 1 В виде «Эффект» нажмите кнопку «Редактировать эффекты», чтобы открыть вид «Свойства».
- 2 Выделите клип, который нужно сделать прозрачным, и выполните одно из следующих действий.
 - В виде «Свойства» разверните эффект «Прозрачность» и перетащите ползунок «Непрозрачность клипа» на нужное значение.
 - На шкале времени выберите «Непрозрачность» > «Непрозрачность клипа» в раскрывающемся меню прямо над клипом. (Возможно, чтобы увидеть это меню потребуются увеличить масштаб.) Щелкните инструмент «Выделение» , наведите его на график «Непрозрачность» клипа, и, когда курсор примет вид двойной стрелки , перетащите график вверх или вниз.



Создание прозрачности на шкале времени

 Чтобы применить нарастание или затухание клипа со временем, настройте анимацию непрозрачности. Если требуется просто выполнить затухание до черного экрана, выберите вариант «Нарастание» или «Затухание» в виде «Свойства». Прозрачность также можно получить с помощью эффектов кеинга.

Вырезание цвета

Чтобы сделать определенные области клипа прозрачными, можно применить эффект кеинга на основе цвета, подложки или альфа-канала. Пиксели, которые соответствуют указанному ключу, становятся прозрачными.

Эффекты кеинга на основе цвета («Объединение видео», «Ключ синего экрана», «Хроматический ключ», «Ключ зеленого экрана» и «Ключ без красного») Добавляют прозрачность во всех областях клипа, которые содержат определенный цвет. Например, с помощью эффектов кеинга на основе цвета можно удалить однородный по цвету фон, например синий экран.

Эффекты кеинга на основе подложки («Четырех-, восьми-, шестнадцатиточечная подложка очистки» и «Ключ подложки дорожки») Позволяют маскировать области клипа наложением другого клипа или областями, указанными вручную. Можно включать прозрачность по форме маски, добавленной в клип, или в соответствии с оттенками серого в файле, используемом в качестве подложки. Эффект «Ключ подложки дорожки» также можно использовать для создания творческих композиций.

Эффект кеинга на основе альфа-канала Эффект «Корректировка альфа-канала» позволяет инвертировать или выключать альфа-канал клипа, либо преобразовывать области без прозрачности в маску.

Примечание. Дополнительные сведения о вырезании цветов см. в справке.

Дополнительные разделы справки

«[Кейнг](#)» на странице 190

«[Объединение видео](#)» на странице 209

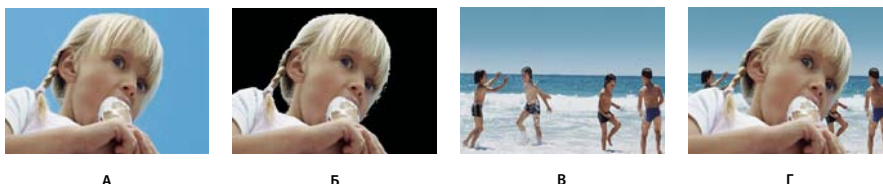
Создание прозрачности с помощью эффекта «Объединение видео»

Чтобы автоматически создавать прозрачность для фона клипа, используйте эффект «Объединение видео». Этот эффект упрощает процесс наложения клипов. Также можно инвертировать прозрачность для создания маски: объекты или видео снизу будет просвечиваться через верхнее изображение вместо фона.

- 1 На шкале сцен или времени правой кнопкой (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) щелкните клип, который требуется сделать прозрачным и выберите команду «Применить объединение видео». (Также эффект «Объединение видео» можно выбрать в виде «Эффекты» на панели «Задачи».)

Эффект автоматически определяет цвет фона и удаляет его, благодаря чему через прозрачные области можно увидеть нижние клипы.

- 2 (Необязательно) Нажмите кнопку «Редактировать эффекты» внизу на панели «Задачи», чтобы открыть вид «Свойства», а затем разверните имя эффекта, чтобы просмотреть и изменить его настройки.



Эффект «Объединение видео»

А. Верхний клип с цветным фоном **Б.** Эффект «Объединение видео» автоматически делает фон прозрачным **В.** Нижний клип виден через прозрачную область **Г.** Объединенные клипы

💡 Чтобы создать маску из изображений нижнего клипа, используйте параметр «Инвертировать» для эффекта «Объединение видео». Например, на приведенном выше изображении девочка с мороженым станет прозрачной, и в ее силуэте будут видны дети на пляже.



Инвертированный эффект «Объединение видео»

А. Верхний клип **Б.** Нижний клип **Г.** Объединенные клипы

Дополнительные разделы справки

«[Кейнг](#)» на странице 190

«[Объединение видео](#)» на странице 209

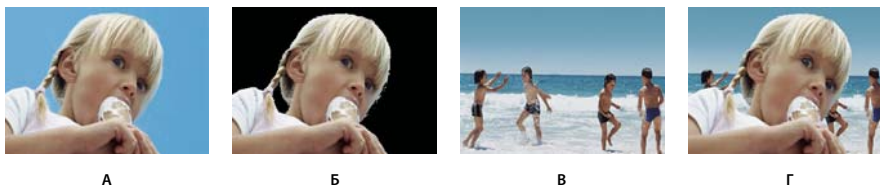
Создание прозрачности с использованием эффекта кейнга

Чтобы создавать прозрачность во всех областях клипа, где имеется определенный цвет, примените эффект кейнга на основе цвета. Эти эффекты часто используются для удаления цветного фона.

- 1 На панели «Задачи» нажмите «Редактировать» и выберите «Эффекты».

Применение эффектов

- 2 Выберите эффект кеинга («Хроматический ключ», «Ключ синего экрана», «Ключ зеленого экрана» или «Ключ без красного»).
- 3 Перетащите эффект на клип на шкале времени или сцен.
- 4 (Необязательно) Нажмите кнопку «Редактировать эффекты» внизу на панели «Задачи», чтобы открыть вид «Свойства», а затем разверните имя эффекта, чтобы просмотреть и изменить его настройки.



Замена фонового цвета другим изображением

А. Верхний клип Б. Эффект «Ключ синего экрана» автоматически делает фон прозрачным В. Нижний клип Г. Объединенные клипы

Дополнительные разделы справки

«Кейинг» на странице 190

Создание прозрачности с использованием эффекта «Ключ подложки дорожки»

- 1 Если это еще не сделано, добавьте в проект файл подложки. Для этого на панели «Задачи» нажмите «Организация» и выберите «Получить медиаданные». Перейдите к файлу подложки и нажмите кнопку «Открыть». Желательно, чтобы файл подложки содержал только одну фигуру (например, звезду или цветок).
- 2 Добавьте фоновый клип в дорожку на шкале времени.
- 3 Добавьте верхний клип, который нужно наложить на нижний, в любую дорожку над фоновым клипом. Этот клип будет отображаться через подложку дорожки.
- 4 В третью дорожку добавьте клип, который будет использоваться в качестве подложки. (Если третью дорожку нужно добавить, перетащите подложку на пустую область шкалы времени над самой верхней видеодорожкой. При этом автоматически создается новая дорожка.)
- 5 В виде «Эффекты» разверните папку «Видеоэффекты», откройте папку категории «Кейинг» и перетащите эффект «Ключ подложки дорожки» на верхний клип (который накладывается на фоновый).
- 6 Внизу на панели «Задачи» нажмите кнопку «Редактировать эффекты», чтобы открыть вид «Свойства».
- 7 В виде «Свойства» разверните эффект «Ключ подложки дорожки».
- 8 Для параметра «Подложка» выберите видеодорожку, которая содержит подложку.
- 9 Настройте параметры на свое усмотрение.

Совмещение с использованием Выберите «Альфа-канал подложки», чтобы выполнить совмещение с использованием значений альфа-канала подложки дорожки. Выберите «Яркость подложки», чтобы выполнить совмещение с использованием значений яркости изображения.

Инверсия Инвертирует значения подложки дорожки.



Чтобы сохранить исходные цвета в накладываемом клипе, используйте в качестве подложки изображение в оттенках серого. Цвет подложки удаляет соответствующий уровень цвета из накладываемого изображения.

Дополнительные разделы справки

[«Ключ подложки дорожки»](#) на странице 195

Скрытие нежелательных объектов с помощью подложки очистки

Иногда эффект кеинга на основе цвета корректно удаляет фон, но нежелательные объекты все равно остаются, например микрофон или кабель. Для удаления таких объектов используйте эффект кеинга *подложка очистки*. Подложки очистки хорошо убирают области с четко определенными границами, но неоднородным цветом. Подложки очистки также подходят для удаления нежелательных объектов, которые остаются после применения эффекта кеинга на основе цвета.



Нежелательный фон (слева) маскируется с помощью эффекта «Четырехточечная подложка очистки» на панели «Монитор»; после этого применяется эффект «Ключ зеленого экрана» (в центре), чтобы наложить изображение мальчика на фоновую дорожку (справа).

- 1 Поместите клип на дорожку.
- 2 В виде «Эффекты» разверните папку «Кеинг», и перетащите эффект подложки очистки на клип.
- 3 Внизу на панели «Задачи» нажмите кнопку «Редактировать эффекты», чтобы открыть вид «Свойства».
- 4 В виде «Свойства» щелкните треугольник рядом с именем эффекта, чтобы развернуть его.

Примечание. В имени эффекта указывается число маркеров: «Четырехточечная подложка очистки», «Восьмиточечная подложка очистки» и «Шестнадцатиточечная подложка очистки».

- 5 Чтобы изменить форму подложки, выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните имя эффекта, чтобы на панели «Монитор» появились маркеры эффекта, перетащите маркеры в нужное положение.
 - Измените значения эффекта подложки очистки в виде «Свойства».

Дополнительные разделы справки

[«Подложка очистки \(четырёх-, восьми-, шестнадцатиточечная\)»](#) на странице 192

Инверсия или скрывание альфа-каналов

Можно использовать команду «Интерпретировать материал», чтобы определить, как программа Adobe Premiere Elements должна интерпретировать *альфа-канал* клипов для всего проекта.

Примечание. Чтобы проигнорировать или инвертировать альфа-канал только для одного экземпляра клипа, следует применить эффект кеинга «Корректировка альфа-канала».

- 1 Выделите клип в виде «Проект» (нажмите «Организация», а затем «Проект»)
- 2 Выберите команду «Файл» > «Интерпретировать материал», задайте необходимые параметры в области «Альфа-канал» и нажмите кнопку «ОК».

Игнорировать альфа-канал Альфа-канал клипа игнорируется.

Инвертировать альфа-канал Выполняется инверсия светлых и темных участков альфа-канала, в результате чего прозрачные области клипа становятся непрозрачными и наоборот.


💡 Если трудно определить, какие области клипа являются прозрачными, на время добавьте подложку яркого цвета на дорожку под изображением, для которого применяется эффект кеинга. (См. раздел «[Создание цветной подложки для фона](#)» на странице 66.)

Выбор цвета для эффектов и подложек

Выбор цвета с помощью инструмента «Пипетка»

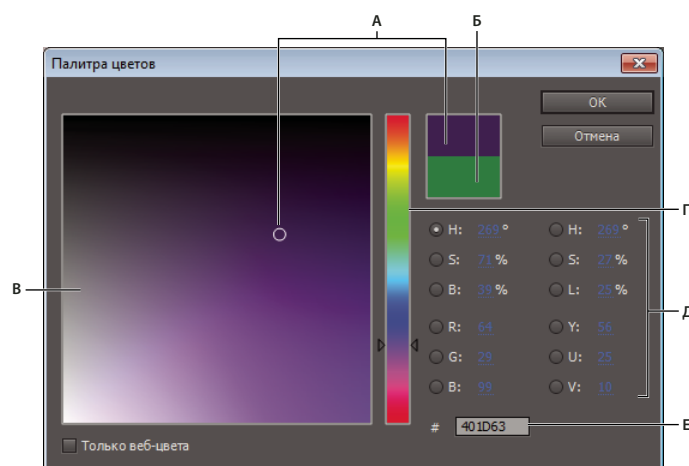
Инструмент «Пипетка» позволяет выбрать цвет, указав один или несколько пикселей в любой области экрана. Инструмент «Пипетка» особенно полезен при работе с эффектами кеинга на основе цвета и подложками. Указав самый основной оттенок цвета, который нужно вырезать, можно увеличивать схожесть до тех пор, пока не будут выделены все цвета, которые требуется убрать.

Примечание. Не у всех эффектов есть инструмент «Пипетка».

- 1 Щелкните инструмент «Пипетка»  и наведите его на нужный цвет к любой области экрана. В образце цвета отображается цвет, который в данный момент находится под инструментом «Пипетка».
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы выбрать цвет одного пиксела, щелкните его.
 - Чтобы выбрать среднее значение цвета на участке 3 x 3 пиксела, щелкните, удерживая клавишу Ctrl.
 - Чтобы выбрать цвет диапазона соседних пикселей, перетащите рамку выделения, удерживая клавишу Shift.

Выбор цвета с помощью палитры цветов Adobe

Цвета для эффектов и подложек можно выбрать с помощью палитры цветов Adobe, используя цветовой спектр или указывая числовое значение цвета.



Диалоговое окно «Палитра цветов Adobe»

А. Выделенный цвет Б. Исходный цвет В. Поле цвета Г. Спектр цветов Д. Компоненты цвета Е. Шестнадцатичное значение цвета

Выбор цвета с помощью спектра цветов и поля цвета на палитре цветов Adobe

- 1 Выберите компонент, который используется для отображения спектра цветов. Например, выберите R для красного.
- 2 Чтобы настроить цвета, отображаемые в спектре, перетаскивайте треугольники вдоль спектра или щелкните нужную точку спектра.
- 3 Чтобы выбрать цвет, щелкните точку в поле цвета или спектре цветов или выделите диапазон точек перетаскиванием.

В процессе коррекции цвета в верхнем прямоугольнике справа от спектра отображается выбранный в данный момент цвет, а в нижнем — исходный.

Выбор цвета по числовому значению с помощью палитры цветов Adobe

❖ Введите значения цвета в любое из полей.

HSB Укажите оттенок (H) как угол от 0 ° до 360 °, который соответствует точке на цветовом круге. Укажите насыщенность (S) и яркость (B) в виде процентного соотношения.

RGB Укажите значения красного, зеленого и синего цветов от 0 до 255 (0 — черный, а 255 — чистый цвет).

HSL Укажите оттенок (H) как угол от 0 ° до 360 °, который соответствует точке на цветовом круге. Укажите насыщенность (S) и светимость (L) в виде процентного соотношения.

YUV Укажите значение яркости (Y) от 0 до 255. Укажите значение по осям U и V значений от 127 до -128.

Поле № Введите шестнадцатеричное значение цвета.

Компоненты цвета в окне «Палитра цветов Adobe»

H Параметр «Тон» отображает все оттенки в спектре цветов. Когда выбирается оттенок в спектре цветов, отображается его диапазон насыщенности и яркости в поле цвета, при этом насыщенность увеличивается слева направо, а яркость — сверху вниз.

S Параметр «Насыщенность» отображает все оттенки в поле цвета. Спектр цветов отображает цвет, выбранный в поле цвета, с минимальной насыщенностью в верхней части спектра и максимальной насыщенностью в нижней части.

B (раздел HSB) Параметр «Яркость» отображает все оттенки в поле цвета. Спектр цветов отображает цвет, выбранный в поле цвета, с минимальной яркостью в верхней части спектра и максимальной яркостью в нижней части.

L Параметр «Светимость» отображает все оттенки в поле цвета. Спектр цветов отображает цвет, выбранный в поле цвета, с минимальной светимостью в верхней части спектра и максимальной светимостью в нижней части.

R Параметр «Красный» отображает часть всех оттенков в поле цвета, показывая полный диапазон значений зеленого (G) и синего (B) для текущего значения красного (R). Спектр цветов отображает цвет, выбранный в поле цвета, с минимальной яркостью компонента красного (0) в верхней части спектра и максимальной яркостью (255) в нижней части. Когда выбрана минимальная яркость спектра цветов, в поле цвета отображаются цвета, образованные компонентами зеленого и синего. При увеличении яркости красного на спектре цветов к цветам, отображаемым в поле цвета, добавляется больше красного.

G Параметр «Зеленый» отображает часть всех оттенков в поле цвета, показывая полный диапазон значений красного (R) и синего (B) для текущего значения зеленого (G). Спектр цветов отображает цвет, выбранный в поле цвета, с минимальной яркостью компонента зеленого (0) в верхней части спектра и максимальной яркостью (255) в нижней части. Когда выбрана минимальная яркость спектра цветов, в поле цвета

отображаются цвета, образованные компонентами красного и синего. При увеличении яркости зеленого на спектре цветов к цветам, отображаемым в поле цвета, добавляется больше зеленого.

B (раздел RGB) Параметр «Синий» отображает часть всех оттенков в поле цвета, показывая полный диапазон значений красного (R) и зеленого (G) для текущего значения синего (B). Спектр цветов отображает цвет, выбранный в поле цвета, с минимальной яркостью компонента синего (0) в верхней части спектра и максимальной яркостью (255) в нижней части. Когда выбрана минимальная яркость спектра цветов, в поле цвета отображаются цвета, образованные компонентами зеленого и красного. При увеличении яркости синего на спектре цветов к цветам, отображаемым в поле цвета, добавляется больше синего.

Y Параметр Y, или «Яркость», отображает часть всех оттенков в поле цвета, показывая полный диапазон цветов осей U и V в цветовом пространстве YUV для текущего значения яркости. Спектр цветов отображает все возможные значения яркости для цвета, выбранного в поле цвета, с минимальным значением яркости (0) в верхней части спектра и максимальным (255) в нижней части.

U Параметр U отображает часть всех оттенков в поле цвета, показывая полный диапазон значений Y и цветов оси V в цветовом пространстве YUV для текущего значения U. Спектр цветов отображает все возможные значения U для цвета, выбранного в поле цвета, с минимальным значением U (0) в верхней части спектра и максимальным (255) в нижней части.

V Параметр V отображает часть всех оттенков в поле цвета, показывая полный диапазон значений Y и цветов оси U в цветовом пространстве YUV для текущего значения V. Спектр цветов отображает все возможные значения V для цвета, выбранного в поле цвета, с минимальным значением V (0) в верхней части спектра и максимальным (255) в нижней части.

Справочник по эффектам

С помощью эффектов, предусмотренных в Adobe® Premiere® Elements 9, клипы можно исправлять, улучшать или изменять по своему усмотрению. Для всех эффектов предварительно заданы настройки по умолчанию, поэтому результат можно оценить сразу после применения эффекта к клипу. При желании значения свойств можно корректировать или анимировать.

В этом справочнике приводится описание всех аудио- и видеоэффектов, включенных в Adobe Premiere Elements. Здесь определены только те свойства эффектов и инструменты, которые действительно требуют объяснения. Справочник не содержит описания эффектов, устанавливаемых вместе с картами захвата и внешними модулями сторонних производителей.

Галерея видеоэффектов

В приведенных ниже примерах иллюстрируется лишь несколько видеоэффектов, включенных в Adobe Premiere Elements. Чтобы просмотреть эффект, которого нет в этой галерее, примените его к клипу и просмотрите на панели «Монитор». (См. раздел «[Применение и предварительный просмотр эффектов](#)» на странице 156.)



Исходный клип



«Свечение альфа-канала» на странице 204



«Изгиб (только в ОС Windows)» на странице 184



«Скос альфа-канала» на странице 201



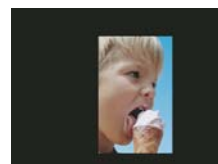
«Скошенные края» на
странице 201



«Яркость и контрастность»
на странице 179



«Микширование каналов» на
странице 180



«Отсечение (только в ОС
Windows)» на странице 208



«Цветовой баланс (RGB)» на
странице 189



«Фильтр цвета (только в ОС
Windows)» на странице 189



«Замена цвета (только в ОС
Windows)» на странице 189



«Обрезка» на странице 208



«Тень» на странице 201



«Растушевка края» на
странице 208



«Тиснение» на странице 204



«Извлечь» на странице 181



Исходный клип



«Фасет (только в ОС
Windows)» на странице 201



«Быстрое размытие» на
странице 183



«Выделение краев» на
странице 205



«Размытие по Гауссу» на
странице 183



«Резкость (только в ОС
Windows)» на странице 184



«Зеркальное отражение по
горизонтالي» на
странице 208



«Горизонтальная остановка
(только для Windows)» на
странице 208



«Инверсия» на странице 184



«Искажение линзы (только в
ОС Windows)» на
странице 185



«Блики» на странице 188



«Эффекты освещения» на
странице 182



«Молния» на странице 201



«Зеркало» на странице 185



«Мозаика» на странице 205



«Шум» на странице 205



«Занутый уголок» на
странице 187



Полярные координаты



«Постеризация» на
странице 182



«Градиент» на странице 203



Исходный клип



«Преломление» на
странице 187



«Тиражирование» на
странице 205



«Рябь (только в ОС
Windows)» на странице 185



«Рябь (концентрическая)» на
странице 188



«Прокрутка» на
странице 208



«Тень/свет» на странице 182



«Резкость (только в ОС
Windows)» на странице 184



«Соляризация» на
странице 205



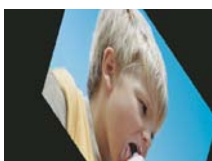
«Сферизация» на
странице 186



«Текстуризация» на
странице 206



«Оттенок» на странице 190



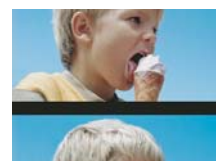
«Преобразовать» на
странице 186



«Скручивание» на
странице 186



«Зеркальное отражение по
вертикали» на странице 209



«Вертикальная остановка
(только для Windows)» на
странице 209



Исходный клип



«Активная камера» на
странице 197



«Аэрограф» на странице 196



«Тонирование» на
странице 196



«Землетрясение» на
странице 198



«Штриховой рисунок» на
странице 196



«Металл» на странице 197



«Старая пленка» на
странице 197



«Эскиз пастелью» на
странице 197



«Энергия искривления» на
странице 198



«Наезд» на странице 198

Корректировка

Автоцвет, автоконтраст и автоматические уровни

Используйте эффекты «Автоцвет», «Автоконтраст» и «Автоматические уровни», чтобы быстро применить исправления ко всему клипу. «Автоцвет» корректирует контрастность и цветность клипа, нейтрализуя средние тона и устанавливая ограничение для диапазона белых и черных пикселей. «Автоконтраст» корректирует общую контрастность и состав цветов, не добавляя и не удаляя подсветку. «Автоматические уровни» автоматически корректируют свет и тень. Поскольку при этом каждый канал цвета настраивается отдельно, может убираться или добавляться подсветка, придающая клипу определенный оттенок. Каждый эффект имеет одно или несколько из следующих свойств.

Временное сглаживание Указывает диапазон смежных кадров, который используется для определения того, какой объем коррекции требуется для каждого кадра относительно окружающих его кадров. Например, если в качестве значения свойства «Временное сглаживание» устанавливается 1 секунда, Adobe Premiere Elements анализирует кадры, которые находятся за 1 секунду до отображаемого кадра, чтобы определить необходимый объем коррекции. Если в качестве значения свойства «Временное сглаживание» устанавливается 0, Adobe Premiere Elements анализирует каждый кадр независимо от окружающих. Использование временного сглаживания позволяет добиться более плавной коррекции на протяжении времени.

Определение сцен Указывает, что Adobe Premiere Elements игнорирует изменения сцены, когда включен параметр «Временное сглаживание».

Отсечение черного и отсечение белого Указывает, насколько эффект ограничивает тени и свет в диапазоне новых предельных цветов тени (уровень 0) и света (уровень 255) в клипе. Чем больше значения, тем больше контраст.

Привязать к нейтральным средним тонам (Доступно только для эффекта «Автоцвет») Указывает, что Adobe Premiere Elements находит среднее значение практически нейтрального (серого) цвета в клипе и корректирует значения гаммы этого цвета, чтобы сделать его полностью нейтральным.

Смешение с оригиналом Указывает процентное соотношение применения эффекта к клипу.

Яркость и контрастность

Эффект «Яркость и контрастность» корректирует яркость и контрастность всего клипа. Значение 0,0 говорит об отсутствии изменений.

Применение эффектов

Эффект «Яркость и контрастность» позволяет легче всего вносить простые корректировки тонального диапазона клипа. Он корректирует значения сразу всех пикселей в клипе, включая светлые, тени и средние тона. Эффект «Яркость и контрастность» нельзя применять к отдельным цветовым каналам.

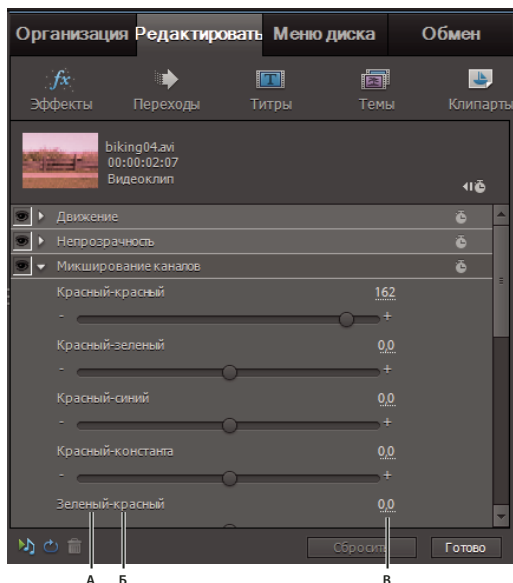
Микширование каналов

Каждый клип в Adobe Premiere Elements включает три канала цвета: красный, зеленый и синий. Каждый канал содержит значения яркости своего соответствующего цвета. Используя эффект «Микширование каналов», можно добавлять значения любого канала в другой канал. Например, можно добавить значения яркости из зеленого в красный канал. С помощью этого эффекта можно создавать необычные цветовые решения, которые трудно найти, используя другие инструменты корректировки цвета. Создавайте высококачественные клипы в оттенках серого, выбирая процентное соотношение серого, добавляемое в каждый канал. Создавайте высококачественные клипы в цветах сепии и других оттенках, меняйте местами или дублируйте каналы. Например, этот эффект можно использовать, чтобы полностью заменить «зашумленный» синий канал значениями чистого зеленого канала.



Видеокадр и его красный, синий и зеленый каналы

Каждое свойство эффекта «Микширование каналов» помечено названиями пары цветов. Слово слева от ползунка называется целевым каналом свойства; слово справа называется входным каналом. Например, свойство «Красный-зеленый» имеет красный целевой канал и зеленый входной канал. Это свойство можно использовать для добавления значений яркости зеленого канала в красный.



Свойства эффекта «Микширование каналов»
А. Целевой канал Б. Входной канал В. Значение

Значение справа от имени каждого свойства определяет, какой процент целевого канала предоставляется указанным входным каналом. Это число обозначает процентное отношение от -200 % до 200 %.

Свойства констант для каждого целевого канала позволяют указать базовое значение для добавления к нему. Например, если свойство «Красный-константа» имеет значение 50, то к каждому пикселу красного целевого канала будет добавляться 50 % полной яркости (50 % от 255, или приблизительно 127).

Параметр «Монохромный» создает клип в оттенках серого на основе значений целевого канала. Используйте этот параметр для клипов, которые планируется преобразовать в оттенки серого. Если установить этот флажок, настроить значения каналов, а затем снять флажок, можно изменять состав каждого канала по отдельности, чтобы создать вид раскрашенного вручную изображения.


Микширование каналов в клипе

- 1 Примените эффект «Микширование каналов», а затем нажмите кнопку «Редактировать эффекты» на панели «Задачи». Разверните эффект «Микширование каналов» и перетащите значение любого канала влево, чтобы уменьшить его составляющую в целевом канале, или вправо, чтобы увеличить ее. Также можно щелкнуть подчеркнутое значение, в текстовом поле ввести новое значение в пределах -200 и +200 в прямоугольнике значения и нажать клавишу Enter. Если указать отрицательное значение, то исходный канал инвертируется перед добавлением в выходной канал.
- 2 (Необязательно) Перетащите или введите значение константы канала. Это значение добавляет базовую долю входного канала к целевому.
- 3 (Необязательно) Установите флажок «Монохромный», чтобы применить одинаковые настройки ко всем целевым каналам, чтобы клип содержал только оттенки серого.
- 4 Нажмите «Готово».

Извлечь

Эффект «Извлечь» убирает цвета из видеоклипа или неподвижного изображения, создавая текстурированную поверхность в градациях серого. Управляйте внешним видом клипа, задавая диапазон уровней серого для преобразования в белый или черный.

Настройка параметров эффекта «Извлечь»

- 1 Примените эффект.
- 2 На панели «Задачи» нажмите кнопку «Редактировать эффекты», а затем нажмите кнопку «Установка»  справа от имени эффекта.
- 3 В диалоговом окне «Настройки извлечения» перетащите два треугольника под гистограммой (диаграммой, на которой указано число пикселей для каждого уровня яркости в текущем ключевом кадре), чтобы указать диапазон пикселей для преобразования в белый или черный цвет. Пиксели между треугольниками преобразуются в белые. Все остальные пиксели преобразуются в черные.
- 4 Перетащите ползунок «Мягкость», чтобы установить уровни серого для пикселей, преобразованных в белые. Чем выше значения мягкости, тем больше серого.
- 5 (Необязательно) Установите флажок «Инвертировать», чтобы поменять местами диапазоны для преобразования в белый и черный, и нажмите кнопку «ОК».
- 6 Нажмите «Готово».

Контроль изображения

Эффект «Контроль изображения» имитирует элементы управления усилителя для обработки видео. Этот эффект позволяет корректировать яркость, контрастность, тон и насыщенность клипа.

Эффекты освещения

Эффект «Эффекты освещения» применяет оригинальные эффекты освещения к клипу, используя до пяти источников света. Можно управлять свойствами освещения, такими как тип освещения, направление, интенсивность, цвет, центр освещения и распространение. Используйте элемент управления «Уровень рельефа», чтобы использовать текстуры или узоры из других клипов для получения специальных эффектов освещения, таких как эффект трехмерной поверхности.

Постеризация

Эффект «Постеризация» позволяет задать число градаций тона (или значений яркости) для каждого канала изображения, в результате чего пикселы сопоставляются с наиболее близкой градацией тона. Например, если выбрать два тональных уровня в клипе RGB, получится два тона для красного, два тона для зеленого и два тона для синего. Допустимые значения находятся в диапазоне от 2 до 255. Хотя результаты этого эффекта очевидны при уменьшении числа уровней серого в клипе с градациями серого, «Постеризация» также дает интересный эффект в цветных клипах.

Используйте свойство «Уровень», чтобы настроить количество тональных уровней для каждого канала, с которым «Постеризация» будет сопоставлять существующие цвета.

Тень/свет

Используйте эффект «Тень/свет», чтобы осветлить затененные объекты на клипе или затенить освещенные. Этот эффект не выполняет глобального затемнения или осветления клипа. Он корректирует свет и тени независимо друг от друга на основе окружающих пикселей. Также можно корректировать общую контрастность клипа. Настройки по умолчанию предназначены для исправления клипов с неудачной задней подсветкой.

Автоматические значения Указывает, что Adobe Premiere Elements автоматически анализирует и исправляет проблемные участки света и тени возникшие из-за неудачной задней подсветки. Этот параметр установлен по умолчанию. Снимите этот флажок, чтобы перейти в режим ручной коррекции света и тени.

Значение тени Осветляет затененные области в клипе. Этот элемент управления активен, только если снят флажок «Автоматические значения».

Уровень подсветки Затемняет ярко освещенные области в клипе. Этот элемент управления активен, только если снят флажок «Автоматические значения».

Временное сглаживание Указывает диапазон смежных кадров, который Adobe Premiere Elements анализирует для определения того, какой объем коррекции требуется для каждого кадра относительно окружающих его кадров. Например, если в качестве значения свойства «Временное сглаживание» устанавливается 1 секунда, анализируются кадры, которые находятся за секунду до отображаемого кадра, чтобы определить необходимый объем коррекции. Если в качестве значения свойства «Временное сглаживание» устанавливается 0, каждый кадр анализируется независимо от окружающих. Использование временного сглаживания позволяет добиться более плавной коррекции на протяжении времени. Этот элемент управления активен, только если установлен флажок «Автоматические значения».

Определение сцен Указывает, что изменения сцен игнорируются, когда включен параметр «Временное сглаживание».

Смешение с оригиналом Указывает процентное соотношение применения эффекта к клипу.

Разверните категорию «Дополнительные параметры», чтобы отобразить следующие элементы управления.

«Ширина тона тени» и «Ширина тона подсветки» Укажите диапазон корректируемых тонов в участках тени и света. Более низкие значения ограничивают доступный диапазон коррекции только самыми темными и самыми светлыми участками соответственно. Более высокие значения расширяют доступный диапазон. С

помощью этих элементов управления удобно изолировать участки для коррекции. Например, чтобы осветлить темный участок, не затрагивая средние тона, установите низкое значение для ширины тона тени, чтобы при изменении свойства «Значение тени» освещались только самые темные области клипа.

«Радиус тени» и «Радиус подсветки» Укажите размер области (в пикселах) вокруг пиксела, которая используется для определения того, находится этот пиксел в светлом или темном участке. Как правило, это значение должно быть приблизительно равно размеру интересующего нас объекта клипа.

Цветокоррекция Указывает степень цветокоррекции, которую эффект применяет к корректируемым теням и светлым участкам. Чем выше значение, тем более насыщенными становятся цвета. Чем больше объем применяемой коррекции света и тени, тем шире диапазон доступной цветокоррекции.



Если требуется изменить цвет во всем клипе, используйте эффект «Тон и насыщенность» после применения эффекта «Тень/свет».

«Контрастность средних тонов» Указывает степень контрастности, которая применяется к средним тонам. Увеличение значения усиливает контрастность только в средних тонах, и одновременно затемняет участки тени и осветляет участки света.

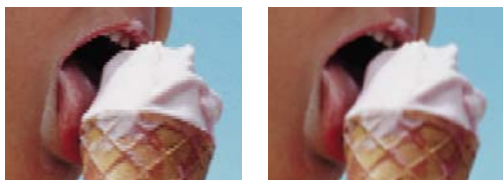
Отсечение черного и отсечение белого Указывает, насколько эффект привязывает тени и свет к диапазону новых предельных цветов тени (уровень 0) и света (уровень 255) в клипе. Чем больше значения, тем больше контраст.

Размытие и резкость

Сглаживание (только в ОС Windows)

Эффект «Сглаживание» размывает края между областями сильно контрастирующих цветов. В результате размытия цветов создаются промежуточные оттенки, которые обеспечивают более плавный переход между темными и светлыми областями.

Примечание. Для эффекта «Сглаживание» нельзя создавать ключевые кадры.



А

Б

Сглаживание

А. Сглаживание выключено Б. Сглаживание включено

Быстрое размытие

Эффект «Быстрое размытие» позволяет указать степень размытия клипа. Можно задать размытие по горизонтали, по вертикали или и то и другое. Быстрое размытие выполняется быстрее, чем размытие по Гауссу.

Размытие по Гауссу

Эффект «Размытие по Гауссу» размывает и смягчает изображение, устраняя шум. Можно задать размытие по горизонтали, по вертикали или и то и другое. (Гауссовой кривой называется кривая в виде колокола, которая создается в результате нанесения на график значений цветов затрагиваемых пикселей.)

Двоение (только для Windows)

Эффект «Двоение» накладывает на текущий кадр прозрачные копии непосредственно предшествующих ему кадров. Этот эффект может быть пригодиться, например, когда требуется отобразить траекторию движущегося объекта, такого как прыгающий мяч. Для этого эффекта нельзя устанавливать ключевые кадры.



Эффект «Двоение»

Резкость (только в ОС Windows)

Эффект «Резкость» усиливает контраст между разными цветами.

Канал

Инверсия

Эффект «Инверсия» (видео) выполняет инверсию цвета в клипе.


Канал Указывает, какие каналы требуется инвертировать. Каждая группа элементов предназначена для определенного цветового пространства и инвертирует в это пространство весь клип или только один канал. RGB включает три слагаемых канала цвета: красный, зеленый, и синий. HLS включает три вычисляемых канала цвета: оттенок, светимость и насыщенность. YIQ представляет собой цветовое пространство NTSC на основе яркости и цветности, где Y является сигналом яркости, а I и Q — это синфазный и квадратурный сигналы цветности. Альфа, а не цветовое пространство, обеспечивает возможность инвертирования альфа-канала клипа.

Смешение с оригиналом Объединяет инвертированный клип с оригиналом. К инвертированному клипу можно применить затухание.

Искажение

Примечание. Все варианты эффекта «Искажение» доступны только в ОС Windows.

Изгиб (только в ОС Windows)

Эффект «Изгиб» искажает клип так, будто по его поверхности проходят горизонтальные и вертикальные волны. Можно настроить волны различных форм, размеров и с разной скоростью. Чтобы изменить следующие свойства эффекта для размеров по горизонтали, по вертикали или и то и другое, выделите эффект в панели «Задачи», нажмите кнопку «Редактировать эффекты», а затем щелкните «Установка»  справа от имени эффекта.

Направление Задаёт направление волны. Настройка *Внутри* задаёт движение волн по направлению к центру клипа. Настройка *Наружу* задаёт движение волны от центра к краям клипа.

Волна Задаёт форму волны. Можно выбрать синусоидальную, концентрическую, треугольную или квадратную волну.

Интенсивность Задаёт высоту волны.

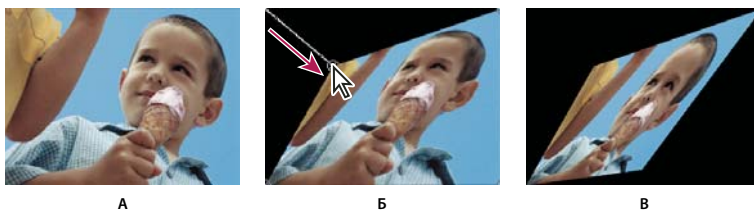
Применение эффектов

Скорость Задаёт частоту волны. Чтобы получить волну только по вертикали или горизонтали, переместите ползунок *Скорость* ненужного направления до упора влево.

Ширина Задаёт ширину волны.

Привязка по углам

Эффект «Привязка по углам» искажает клип, изменяя положение любого из его четырех углов. С помощью этого эффекта можно растянуть, сжать, наклонить или скрутить клип, а также имитировать перспективу или движение, опорная точка которого находится на краю слоя, например открывающаяся дверь.



Привязка по углам

А. Исходный клип Б. Перемещен угол В. Конечный клип

Искажение линзы (только в ОС Windows)


Эффект «Искажение линзы» имитирует вид клипа через искривленную линзу.

Кривизна Изменяет искривление линзы. Задайте отрицательное значение, чтобы клип выглядел вогнутым, или положительное значение, чтобы сделать его выпуклым.

Децентрирование по вертикали и горизонтали Смещает фокус линзы, в результате чего клип выглядит изогнутым и размытым. При использовании предельных значений клип сворачивается.

Эффект горизонтальной и вертикальной призмы Дает результат, подобный децентрированию по горизонтали и вертикали, но при предельных значениях не происходит сворачивания клипа.

Цвет заливки Определяет фоновый цвет.

Заливка альфа-канала Когда флажок установлен, фон становится прозрачным и сквозь него видны нижние дорожки. Чтобы получить доступ к этому параметру с панели «Свойства», нажмите кнопку «Установка»  справа от имени эффекта.

Зеркало

Эффект «Зеркало» создает зеркальное отражение клипа и помещает центр его стороны в заданную пользователем осевую точку. Эффект можно анимировать, чтобы местоположение осевой точки и угол отражения изменялись со временем.

Центр отражения Первое значение определяет местоположение осевой точки по горизонтали. Второе значение определяет местоположение по вертикали.

Угол отражения Это значение определяет угол поворота отраженного изображения вокруг осевой точки.

Рябь (только в ОС Windows)

Эффект «Рябь» накладывает на клип волнистый узор, напоминающий рябь на поверхности водоема. Форму, степень и направление шаблона ряби можно корректировать, как и цвет фона.

Сферизация

Эффект «Сферизация» оборачивает клип вокруг сферы, придавая объектам и тексту объемный вид. Чтобы задать размер сферы, введите значение радиуса от 0,1 до 2 500. Чтобы определить местоположение эффекта, введите координаты по горизонтали и вертикали для параметра «Центр сферы».

Преобразовать

Эффект «Преобразовать» применяет к клипу двухмерные геометрические трансформации. С помощью этого эффекта можно наклонить клип вдоль любой оси. Эффект «Преобразовать» можно применять вместо использования фиксированных эффектов клипа, если рендеринг точки привязки, положения, масштаба или непрозрачности требуется выполнить до других стандартных эффектов.

Точка привязки Задает точку с координатами x, y , относительно которой будет выполняться масштабирование или наклон клипа.

Положение Задает местоположение центра клипа (точки привязки) с координатами x, y .

Масштабировать высоту Увеличивает или уменьшает высоту в процентном отношении по сравнению с исходной высотой клипа.

Масштабировать ширину Увеличивает или уменьшает ширину в процентном отношении по сравнению с исходной шириной клипа.

Равномерный масштаб Пропорционально масштабирует высоту и ширину.

Наклон Задает степень наклона.

Ось сдвига Ось по которой осуществляется наклон. Если для параметра «Наклон» задано значение 0, изменение оси не дает видимых результатов.

Поворот Задает число полных оборотов и угол поворота клипа.

Непрозрачность Задает степень прозрачности клипа в процентах.

Примечание. Эффект «Преобразовать» входит в состав Adobe After Effects и поэтому включает элемент управления «Угол затвора» и параметр «Использовать композицию», которые поддерживаются только в Adobe After Effects.

Скручивание

Эффект «Скручивание» поворачивает клип вокруг его центра. В центре клип вращается резче, чем по краям.

Эффект волны

«Эффект волны» искажает клип, придавая ему форму волны.

Тип волны Варианты из раскрывающегося меню придают волне ту или иную форму.

Высота волны Задает высоту волны.

Ширина волны Задает расстояние между двумя ближайшими гребнями волны.

Направление Задает направление волны в градусах.

Скорость волны Задает скорость, с которой волна проходит по клипу в процессе воспроизведения.

Пиннинг Варианты из раскрывающегося меню придают волне ту или иную ориентацию.

Фаза Задает начальную точку (в градусах), в которой начинается цикл волны.

Сглаживание Варианты из раскрывающегося меню определяют степень размытия при сглаживании края волны.

Эффекты GPU

Сведения об эффектах GPU

Если в компьютере установлена видеокарта на базе AGP или PCI, возможно, она оснащена графическим процессором (Graphics Processing Unit, GPU). Если графический процессор поддерживает DirectX 9.x, Pixel Shader (PS) 1.3 и более поздних версий или Vertex Shader (VS) 1.1 и более поздних версий, значит, можно использовать эффекты с ускорением GPU. В этих эффектах используются дополнительные возможности видеообработки карт GPU, которые придают изображениям реалистичный объемный вид.

Эти эффекты можно найти в меню «Эффекты GPU» в виде «Эффекты», только если на компьютере установлен поддерживаемый графический процессор. (Некоторые параметры эффектов доступны, только если графическая карта поддерживает Pixel Shader 2.0 или более поздней версии и Vertex Shader 2.0 или более поздней версии.) Дополнительные сведения см. в списке требований к системе на странице продукта Adobe Premiere Elements на веб-сайте Adobe.

***Примечание.** Ноутбуки и видеокарты, встроенные в материнскую плату, могут не поддерживать GPU. Сведения о графическом процессоре и поддерживаемых компонентах см. в технических характеристиках установленной видеокарты.*

Загнутый уголок

Используйте эффект «Загнутый уголок», чтобы имитировать медленное перелистывание страницы. По мере того как страница «переворачивается», с другой стороны видна обратная сторона клипа. В качестве обратной стороны используется зеркальное отражение перелистываемого клипа. Этот эффект чаще всего используется в качестве перехода, когда требуется обеспечить высокое качество изображения и создать впечатление перелистывания текстурированной страницы, под которой оказывается следующий кадр. (Некоторые параметры для этого эффекта могут быть недоступными в зависимости от конфигурации платы графического процессора.)

Угол на поверхности «X» и «Y» Задает угол поворота на указанной оси декартовой системы координат.

Положение уголка Задает начальную точку загиба уголка страницы.

Размер уголка Определяет, насколько сильно отогнут уголок клипа внутрь.

Ключевой угол света A и B Задает угловое расположение источника света с использованием полярных координат. Угол A расположен на оси z, а угол B образуется на плоскости xy.

Расстояние до источника света Задает расстояние между источником света и центром поверхности ряби.

Рельеф Задает степень искажения, отображаемого на поверхности складки. Корректируя это свойство, можно сделать поверхность бугристой или добавить прожилки в зависимости от выбранного значения.

Глянец Задает степень гляцевитости поверхности.

Шум Задает степень зернистости или дефектности поверхности.

Преломление

С помощью этого эффекта можно создать рябь и придать поверхности клипа преломленный вид. Он имитирует искажение объекта, который находится в неспокойной воде недалеко от поверхности или за преломляющим объектом, таким как матированное стекло. (Некоторые параметры для этого эффекта могут быть недоступными в зависимости от конфигурации платы графического процессора.)

Размер ряби Задает размер ряби. Анимация этого свойства создает эффект движения воды.

Коэффициент преломления Задаёт коэффициент изменения скорости света, при прохождении из менее плотной среды в более плотную.

Рельеф Задаёт степень зернистости на поверхности.

Глубина Задаёт глубину поверхности, через которую просматривается клип. Например, если имитируется погружение в воду, при настройке этого свойства меняется степень погружения объекта.

Рябь (концентрическая)

С помощью эффекта «Рябь (концентрическая)» на изображение можно добавить так называемые «крути на воде». (Некоторые параметры для этого эффекта могут быть недоступными в зависимости от конфигурации платы графического процессора.)

Угол на поверхности «X» и «Y» Задаёт угол поворота на указанной оси декартовой системы координат.

Центр ряби Задаёт координаты *x* и *y* центра, от которого расходятся круги. Изменить координаты центра ряби можно непосредственно на панели «Монитор».

Размер ряби Задаёт размер ряби.

Ключевой угол света A и B Задаёт угловое расположение источника света с использованием полярных координат. Угол A расположен на оси Z, а угол B образуется на плоскости XY.

Расстояние до источника света Задаёт расстояние между источником света и центром поверхности ряби.

Рельеф Задаёт степень искажения, отображаемого на поверхности складки. Корректируя это свойство, можно сделать поверхность бугристой или добавить прожилки в зависимости от выбранного значения.

Глянец Задаёт степень гляцевитости поверхности.

Шум Задаёт степень зернистости или дефектности поверхности.

Генерировать

Блики

Используйте эффект «Блик в объективе», чтобы имитировать преломление, вызванное попаданием яркого света в объектив камеры.

Центр блика Определяет расположение центра блика.

Яркость блика Задаёт процент яркости. Допустимые значения — от 0 до 300 %.

Тип объектива Позволяет выбрать тип линзы, которую нужно смоделировать.

Смешение с оригиналом Задаёт степень смешения эффекта с исходным клипом.

Дополнительные разделы справки

«Рендеринг» на странице 201

Контроль изображения

Черно-белый

Эффект «Черно-белый» преобразует все цвета клипа в градации серого, то есть цвета представляются как оттенки серого. Для этого эффекта нельзя создавать ключевые кадры.

Цветовой баланс (HLS)

Эффект «Цветовой баланс (HLS)» изменяет уровни оттенка, светимости и насыщенности в клипе.

Цветовой тон Задаёт систему цветов клипа.

Светлота Задаёт яркость клипа.

Насыщенность Задаёт интенсивность цветов в клипе.

Примечание. Когда параметру «Насыщенность» задается значение -100, фильм преобразуется в градации серого.


Цветовой баланс (RGB)

Эффект «Цветовой баланс» изменяет цвета клипа путем настройки уровней RGB. Перетаскивайте ползунки «Красный», «Зеленый» и «Синий», чтобы настроить уровень каждого цвета.

Фильтр цвета (только в ОС Windows)

Эффект «Фильтр цвета» преобразует фильтр в оттенки серого, за исключением указанных цветов. С помощью этого эффекта можно выделить определенную область клипа. Например, в видеозаписи баскетбольного матча можно сосредоточить внимание зрителей на мяче. Для этого нужно выделить мяч, оставить его цвет, а остальное изображение сделать черно-белым. Однако следует учесть, что эффект «Фильтр цвета» может изолировать только цвета, а не объекты в клипе.


Настройка параметров фильтра цвета

- 1 Примените эффект.
- 2 На панели «Задачи» выберите эффект и нажмите кнопку «Эффекты». Затем нажмите кнопку «Установка»  справа от имени эффекта.
- 3 В диалоговом окне «Настройки фильтра цвета», выберите цвет, который нужно сохранить. Для этого щелкните цвет в области «Образец клипа» слева (курсор принимает вид пипетки) или щелкните инструмент «Образец цвета» и выберите цвет в диалоговом окне «Палитра цветов».
- 4 Перетаскивая ползунок «Схожесть», увеличьте или уменьшите диапазон указанного цвета.
- 5 Если необходимо выполнить инверсию эффекта, чтобы остались все цвета, кроме выделенного, установите флажок «Инвертировать» и нажмите кнопку «ОК».
- 6 Нажмите «Готово».

Замена цвета (только в ОС Windows)

Эффект «Замена цвета» окрашивает все элементы выделенного цвета другим цветом, сохраняя уровни серого. С помощью этого эффекта можно изменить цвет объекта в клипе: выделите его и, используя элементы управления, создайте другой цвет.

Замена цвета

- 1 Примените эффект.
- 2 На панели «Задачи» выберите эффект и нажмите кнопку «Эффекты». Затем нажмите кнопку «Установка»  справа от имени эффекта.
- 3 В диалоговом окне «Замена цвета», выберите цвет, который нужно сохранить. Для этого щелкните цвет в области «Образец клипа» слева (курсор принимает вид пипетки) или щелкните инструмент «Целевой цвет» и выберите цвет в диалоговом окне «Палитра цветов».

- 4 Выберите цвет замены, щелкнув образец «Заменить цвет».
- 5 Перетаскивая ползунок «Схожесть», увеличьте или уменьшите диапазон заменяемого цвета.
- 6 Установите флажок «Использовать чистые цвета», чтобы заменить указанный цвет, не сохраняя уровни серого, и нажмите кнопку «ОК».
- 7 Нажмите «Готово».

Гамма-коррекция

Эффект «Гамма-коррекция» осветляет или затемняет клип без значительного изменения светов и теней. Это достигается путем изменения уровней яркости для средних тонов (уровни средних тонов серого) и сохранения темных и светлых участков без изменений. По умолчанию используется гамма 7. При необходимости можно задать любое значение от 1 до 28.

Оттенок

Эффект «Оттенок» изменяет цветовую информацию клипа. Для каждого пиксела значение яркости определяет степень смещения двух цветов. Параметры «Привязать черный к» и «Привязать белый к» определяют, с какими цветами сопоставляются темные и яркие пиксели. Промежуточным пикселям присваиваются промежуточные значения. Параметр «Яркость оттенка» указывает интенсивность эффекта.

Кеинг

Сведения об использовании эффектов кеинга для создания прозрачности см. в разделе «[Наложение и прозрачность](#)» на странице 168».

Корректировка альфа-канала

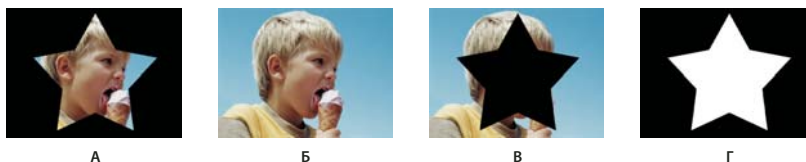
Используйте эффект «Корректировка альфа-канала» вместо эффекта «Непрозрачность», когда требуется изменить стандартный порядок рендеринга фиксированных эффектов. Изменяйте процент непрозрачности, чтобы создавать уровни прозрачности. Следующие элементы управления позволяют интерпретировать альфа-канал в клипе.

***Примечание.** Этот эффект игнорирует или инвертирует альфа-канал только для одного экземпляра клипа. Чтобы выполнить коррекцию альфа-канала для всех экземпляров клипа, воспользуйтесь командой «Интерпретировать материал».*

Игнорировать альфа-канал Альфа-канал клипа игнорируется.

Инвертировать альфа-канал Выполняется инверсия прозрачных и непрозрачных участков клипа.

Только маска Отображает только альфа-канал.



Корректировка альфа-канала

А. Клип с альфа-каналом Б. Игнорировать альфа-канал В. Инвертировать альфа-канал Г. Только маска

Дополнительные разделы справки

«[Инверсия или скрытие альфа-каналов](#)» на странице 173

Ключ синего экрана и ключ зеленого экрана (только в ОС Windows)

Эффекты «Ключ синего экрана» и «Ключ зеленого экрана» вырезают все пиксели клипа, которые подобны стандартному синему или зеленому экрану, делая их прозрачными. Этот эффект, как правило, используется для замены синего или зеленого фона в другом клипе, например, для замены картой синего экрана за спиной диктора прогноза погоды.

Чтобы обеспечить эффективное использование эффекта «Ключ синего экрана» или «Ключ зеленого экрана», необходимо снимать видео на ярком, равномерно освещенном фоне стандартного синего или зеленого цвета. Проследите, чтобы люди и предметы на переднем плане, не имели цветов, совпадающих с фоном (если только не требуется сделать прозрачными их части). Если видео, снятое на одноцветном фоне, не соответствует этим требованиям, попробуйте использовать эффект «Хроматический ключ» или «Объединение видео».

В виде «Свойства» панели «Задачи» можно настраивать следующие параметры.

Порог Задает уровень синего или зеленого, который определяет прозрачные области в клипе. Перетаскивание ползунка «Порог» влево увеличивает степень прозрачности. Используйте вариант «Только маска», чтобы просматривать черные (прозрачные) области при перемещении ползунка «Порог».

Нижний предел Задает степень непрозрачности видимых областей, определяемых с помощью ползунка «Порог». Перетаскивание значения «Нижний предел» вправо уменьшает прозрачность. Установите флажок «Только маска», чтобы просматривать белые (непрозрачные) области при перемещении ползунка «Нижний предел».

Сглаживание Задает степень сглаживания, которая применяется к границе между прозрачными и непрозрачными областями. Выберите «Нет», чтобы получить резкие края без сглаживания. Используйте этот вариант, когда требуется сохранить четкие линии, например в титрах. Выберите значение «Низкое» или «Высокое», чтобы получить необходимую степень сглаживания.

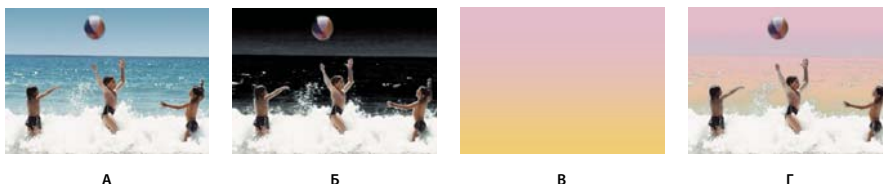
Только маска Отображает только альфа-канал клипа. Черным цветом обозначены прозрачные, белым — непрозрачные, а серым — частично прозрачные области.

Дополнительные разделы справки

[«Наложение и прозрачность»](#) на странице 168

Хроматический ключ (только в ОС Windows)

Эффект «Хроматический ключ» создает прозрачность на основе цвета или диапазона цветов. Этот эффект можно использовать, когда сцена снята на фоне, который содержит диапазон оттенков одного цвета, например, на неоднородном синем экране. Выберите основной цвет, щелкнув значок «Образец цвета» или инструмент «Пипетка» и выбрав нужный цвет на панели «Монитор». Задайте диапазон прозрачных цветов, регулируя уровень допуска. Также можно растушевать края прозрачной области, чтобы получить плавный переход между прозрачными и непрозрачными областями.



Хроматический ключ

А. Исходный клип Б. Вырезан синий цвет В. Клип на второй дорожке Г. Конечный совмещенный клип



Примените эффект «Хроматический ключ» несколько раз, чтобы вырезать разные цвета.

Корректируйте следующие настройки эффекта по своему усмотрению.

Схожесть Увеличивает или уменьшает диапазон цвета, который требуется сделать прозрачным. Чем больше значение, тем шире диапазон.

Смешение Смешивает клип переднего плана с клипом заднего плана. Чем больше значение, тем выше уровень смешения.

Порог Управляет уровнем тени в вырезаемом диапазоне цвета. Чем больше значение, тем выше сохраняемый уровень тени.

Нижний предел Делает тени темнее или светлее. Перетащите вправо, чтобы затемнить тени, но не дальше местоположения ползунка «Порог». В противном случае произойдет инверсия серых и прозрачных пикселей.

Сглаживание Задаёт степень сглаживания, которая применяется к границе между прозрачными и непрозрачными областями. Сглаживание смягчает края путем смешения пограничных пикселей. Выберите «Нет», чтобы получить резкие края без сглаживания. Используйте этот вариант, когда требуется сохранить четкие линии, например в титрах. Выберите значение «Низкое» или «Высокое», чтобы получить необходимую степень сглаживания.

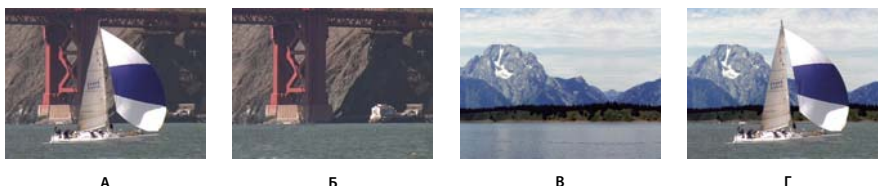
Только маска Отображает только альфа-канал клипа, измененный с помощью настроек кеинга. Если выбран вариант «Только маска», непрозрачные области клипа представлены белым, прозрачные — черным, а частично прозрачные — серым цветом. Удалите все серые области, чтобы получить чистый ключ с четкими границами.

Дополнительные разделы справки

«[Наложение и прозрачность](#)» на странице 168

Эффект «Подложка исключения»

Эффект «Подложка исключения» создает прозрачность, сравнивая исходный клип с видеоизмененной версией и вырезая пиксели исходного изображения, которые соответствуют по позиции и цвету пикселям в видеоизмененной версии. Как правило, этот эффект используется для вырезания статического фона позади движущегося объекта, который затем необходимо наложить на другой фон. Часто в качестве видеоизмененного клипа используется кадр с фоном, снятый до появления движущегося объекта. По этой причине эффект «Подложка исключения» лучше всего подходит для сцен, снятых с использованием стационарной камеры и неподвижного фона.



Эффект «Подложка исключения»

А. Исходное изображение Б. Фоновое изображение В. Изображение на второй дорожке Г. Конечное объединенное изображение

Подложка очистки (четырёх-, восьми-, шестнадцатиточечная)

Используйте эти эффекты для применения подложки очистки с 4, 8 или 16 точками коррекции для выполнения более детального кеинга. Применив эффект, нажмите кнопку «Редактировать эффекты» на панели «Задачи», а затем щелкните имя эффекта, чтобы на панели «Монитор» появились маркеры подложки очистки. Для коррекции подложки перетаскивайте маркеры на панели «Монитор» или значения на панели «Задачи».

Дополнительные разделы справки

«Скрытие нежелательных объектов с помощью подложки очистки» на странице 173

Эффект «Ключ подложки изображения»

Ключ подложки изображения определяет прозрачные области на основе значений альфа-канала или яркости изображения. С целью получения наиболее предсказуемых результатов для подложки лучше использовать изображения в оттенках серого, если не требуется изменять цвета в клипе. Любой цвет в подложке удаляет ту же градацию цвета из клипа, к которому применяется кеинг. Например, белые области клипа, которые соответствуют красным областям подложки, отображаются сине-зелеными (так как в изображении RGB белый цвет состоит из 100 % красного, 100 % синего и 100 % зеленого цветов). Поскольку красный цвет в клипе также становится прозрачным, исходные значения сохраняют только синий и зеленый цвета. Выберите подложку, нажав кнопку «Установка» в виде «Свойства».



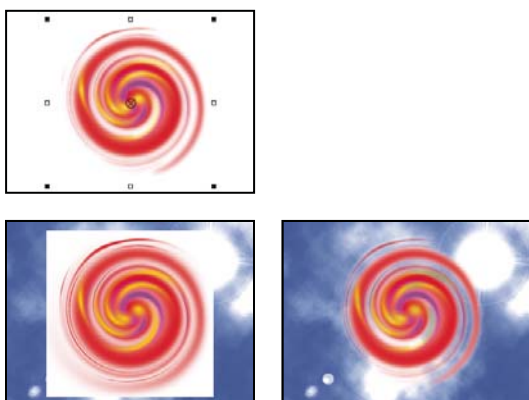
Неподвижное изображение, используемое в качестве подложки (слева), определяет прозрачные области в накладываемом клипе (в центре) и отображаемые области фонового клипа (справа).

Альфа-канал подложки Совмещает клипы, используя значения альфа-канала подложки изображения.

Яркость подложки Совмещает клипы, используя значения яркости подложки изображения.

Эффект «Ключ яркости»


Эффект «Ключ яркости» вырезает все области слоя с указанными значениями яркости. Используйте этот эффект, если значения яркости объекта, из которого требуется создать подложку, и фона сильно отличаются. Например, если требуется создать подложку для нот на белом фоне, можно вырезать более высокие значения яркости, в результате чего непрозрачными останутся только темные ноты.



Белый фон исходного изображения (вверху и слева) удаляется с помощью эффекта «Ключ яркости» и совмещается с фоновым слоем (справа).

Порог Задаёт диапазон для более темных прозрачных значений. Чем больше значения, тем шире диапазон прозрачности.

Нижний предел Задаёт степень непрозрачности видимых областей, определяемых с помощью ползунка «Порог». Чем больше значение, тем выше степень прозрачности.

 Эффект «Ключ яркости» также можно использовать для вырезания светлых областей, переместив ползунок «Порог» к малому значению, а ползунок «Нижний предел» к большому.

Ключ без красного

Эффект «Ключ без красного» создает прозрачность из зеленого или синего фона. Этот эффект напоминает «Ключ синего экрана» и «Ключ зеленого экрана», но, в отличие от них, также позволяет смешивать два клипа. Кроме того, эффект «Ключ без красного» помогает уменьшить цветную кайму вокруг непрозрачных объектов. Используйте этот эффект для вырезания зеленых экранов, когда требуется корректировать смещение или когда ключи синего или зеленого экрана дают неудовлетворительные результаты.

На панели «Задачи» можно настраивать следующие параметры эффекта «Ключ без красного».


Порог Задаёт уровни синего или зеленого, которые определяют прозрачные области в клипе. Перетаскивание ползунка «Порог» влево увеличивает степень прозрачности. Используйте вариант «Только маска», чтобы просматривать черные (прозрачные) области при перемещении ползунка «Порог».

Нижний предел Задаёт степень непрозрачности видимых областей, определяемых с помощью ползунка «Порог». Чем больше значение, тем выше степень прозрачности. Перетаскивайте ползунок вправо, пока непрозрачная область не достигнет требуемого уровня.

Устранение краев Удаляет остаточный цвет зеленого или синего экрана у краев непрозрачных областей клипа. Выберите «Нет», чтобы выключить устранение краев. Выберите «Зеленый» или «Синий», чтобы удалить остаточную кайму из клипа, снятого на зеленом или синем экране соответственно.

Сглаживание Задаёт степень сглаживания, которая применяется к границе между прозрачными и непрозрачными областями. Выберите «Нет», чтобы получить резкие края без сглаживания. Используйте этот вариант, когда требуется сохранить четкие линии, например в титрах. Выберите значение «Низкое» или «Высокое», чтобы получить необходимую степень сглаживания.

Только маска Отображает только альфа-канал клипа. Черным цветом обозначены прозрачные, белым — непрозрачные, а серым — частично прозрачные области.

 Чтобы сгладить трудные для вырезания области используйте эффект «Ключ без красного» совместно с эффектом «Ключ синего экрана», «Ключе зеленого экрана» или «Объединение видео».

Дополнительные разделы справки

«Наложение и прозрачность» на странице 168

Эффект «Удаление подложки»

Эффект «Удаление подложки» убирает цветную кайму из клипов, созданных с использованием предварительного умножения цвета. Он применяется при объединении альфа-каналов с текстурами заливки из отдельных файлов. Если импортируется клип с предварительным умножением альфа-канала, может потребоваться удалить ореол с изображения. Появление ореола вызвано большой контрастностью между цветом изображения и цветом фона, или подложки. С целью удаления ореола можно удалить или изменить цвет подложки.

Выберите цвет подложки в меню «Тип подложки».

Ключ разности RGB (только в ОС Windows)

Эффект «Ключ разности RGB» — это упрощенная версия эффекта «Хроматический ключ». Он дает возможность выбрать диапазон целевого цвета, но не позволяет смешивать изображение или корректировать прозрачность для серых областей. Используйте эффект «Ключ разности RGB» для ярко освещенных сцен, которые не содержат теней, или для выполнения грубой обрезки, которая не требует тонкой настройки.

Цвет Задает цвет видеоролика, который станет прозрачным после применения маски.

Схожесть Увеличивает или уменьшает диапазон целевого цвета, который требуется сделать прозрачным. Чем больше значение, тем шире диапазон.

Сглаживание Задает степень сглаживания, которая применяется к границе между прозрачными и непрозрачными областями. Выберите «Нет», чтобы получить резкие края без сглаживания. Используйте этот вариант, когда требуется сохранить четкие линии, например в титрах. Выберите значение «Низкое» или «Высокое», чтобы получить необходимую степень сглаживания.

Только маска Отображает только альфа-канал клипа. Черным цветом обозначены прозрачные, белым — непрозрачные, а серым — частично прозрачные области.

Тень Добавляет смещение тени (на 50 % серой и на 50 % непрозрачной) на четыре пиксела вниз и вправо от непрозрачных областей изображения исходного клипа. Этот вариант оптимален для работы с простой графикой, например с титрами.

Ключ подложки дорожки

Эффект «Ключ подложки дорожки» позволяет отображать один клип (фоновый) под другим (накладываемым), используя третий файл в качестве подложки, которая создает прозрачные области в накладываемом клипе. Для применения этого эффекта требуется два клипа и подложка, все они должны находиться в отдельных дорожках. Белые области подложки обозначают непрозрачные области накладываемого клипа, через которые не просвечиваются нижние (фоновые) клипы. Черные области подложки обозначают прозрачные участки, а серые — частично прозрачные.

Существует несколько способов создания подложки.

- Используйте вид «Титры», чтобы создать текст или фигуры (если планируется использовать значения яркости, используйте только изображения в оттенках серого), сохраните титры, а затем импортируйте файл в качестве подложки.
- Создайте подложку из любого клипа, используя эффекты кеинга «Объединение видео», «Хроматический ключ», «Ключ синего экрана», «Ключ зеленого экрана» или «Ключ без красного», после чего выберите параметр эффекта «Только маска».
- С помощью Adobe Photoshop Elements, Adobe Illustrator или Adobe Photoshop, создайте изображение в оттенках серого и импортируйте его в Adobe Premiere Elements.

Для эффекта «Ключ подложки дорожки» предусмотрены следующие элементы управления.

Подложка Перечисляет видеодорожки, содержащие клипы, которые могут использоваться в качестве подложки. Выберите один вариант из списка.

Совмещение с использованием Если в этом раскрывающемся меню выбрать элемент «Альфа-канал подложки», прозрачность подложки определяется ее значениями альфа-канала. Если выбрать вариант «Яркость подложки», прозрачность определяется на основе ее значений яркости.

Инверсия Меняет местами клипы заднего и переднего плана.

Дополнительные разделы справки

«Наложение и прозрачность» на странице 168

«Создание прозрачности с использованием эффекта «Ключ подложки дорожки»» на странице 172

Элементы арт-эффектов NewBlue

Аэрограф

Эффект «Аэрограф» создает эффект распыления путем сглаживания цветов при сохранении четких краев.

Разбрызгивание Позволяет устанавливать ширину форсунки аэрографа. Увеличьте это значение, чтобы смешение цветов происходило на более обширных участках. Уменьшите значение разбрызгивания, чтобы сделать более четкими отдельные цветные детали.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Тонирование

Эффект «Тонирование» делает изображение черно-белым, а затем оттеняет определенные участки, используя один или два заданных цвета. Окрашиваются те участки, которые содержат один из заданных цветов. Можно указать цвета двух основных красок, которые доминируют в изображении, и настроить их насыщенность.

Чтобы использовать только один цвет, перетащите ползунок интенсивности одного из цветов в положение 0.

Цветность А и цветность Б Задайте цвета красок, которые доминируют в изображении. Используйте пипетку, чтобы выбрать цвета непосредственно на изображении, или щелкните образец цвета, чтобы воспользоваться палитрой цветов. Яркость или тусклость не влияет на результат, тогда как тон имеет значение. Например, при выборе темно-зеленого или светло-зеленого пользователь получит одинаковый результат. Можно уточнить цвет, щелкнув образец цвета и откорректировав его на палитре цветов.

Интенсивность А и интенсивность Б Управляет влиянием соответствующего цвета краски. Чем интенсивнее краска, тем сильнее она окрашивает соседние тона.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Штриховой рисунок

Эффект «Штриховой рисунок» преобразует изображение в последовательность точек и линий, нарисованных на однотонном цветном фоне.

Бумага Задает фоновый цвет. Используйте пипетку, чтобы выбрать цвета непосредственно на изображении, или щелкните образец цвета, чтобы воспользоваться палитрой цветов.

Краска Задает цвет ручки, используемый для рисования линий. Используйте пипетку или образец цвета, чтобы выбрать цвет.

Плотность Задает чувствительность для создания линий. Переместите ползунок до конца влево, чтобы линий было мало или не было совсем. Переместите ползунок вправо, чтобы по нарастающей увеличить число линий, заполняющих текстуры изображения.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Металл

Эффект «Металл» окрашивает изображение таким образом, будто это чеканка по металлу. Можно настроить цвет металла, его поведение и степень смешения с исходным изображением.

Цвет Задаёт цвет металла. Используйте пипетку, чтобы выбрать цвета непосредственно на изображении, или щелкните образец цвета, чтобы воспользоваться палитрой цветов.

Металл Задаёт долю металла, смешиваемую с изображением. Используйте этот параметр вместе с элементом управления «Рисунок», чтобы создать требуемую степень смешения между металлом и исходным изображением.

Рисунок Задаёт долю исходного изображения, смешиваемую с металлом. Смешивание металла с исходными цветами, даёт намного более привлекательный результат. Увеличьте значения обоих параметров («Металл» и «Рисунок»), чтобы увеличить яркость.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Эскиз пастелью

Эффект «Эскиз пастелью», смягчает цвета и добавляет четкие линии по краям, создавая эффект рисования пастельными цветами.

Плотность Задаёт чувствительность для создания линий. Перетащите влево, чтобы уменьшить число линий, или вправо, чтобы увеличить их число.

Смешение Задаёт степень смешения исходного изображения с эскизом. Перетащите вправо, чтобы исходное изображение сильнее просвечивалось через эскиз. Перетащите влево, чтобы усилить эффект эскиза.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Вид пленки NewBlue

Старая пленка

Эффект «Старая пленка» старит видео, добавляя царапины, подергивание и зернистость, параметры которых можно настроить для получения требуемого впечатления.

Повреждение Задаёт степень повреждения пленки, включая износ и царапины.

Цвет/сепия/черно-белый Преобразует цветность пленки: от полноцветной к сепии и черно-белой.

Колебание Управляет эффектом подергивания камеры в сцене.

Следы износа Задаёт стиль износа пленки. Используйте этот параметр вместе с элементом управления «Повреждение».

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Элементы эффектов движения NewBlue

Активная камера

Эффект «Активная камера» имитирует всевозможные движения камеры от эмоциональной дрожи в руках, до эффекта отбойника и плавного перемещения на тележке.

По горизонтали Задаёт диапазон движения по горизонтальной оси (из стороны в сторону).

По вертикали Задаёт диапазон движения по вертикальной оси (вверх и вниз).

Обрезать Увеличивает изображение, чтобы в результате движений камеры в кадре не появлялись края изображения. В зависимости от настроек «По горизонтали» и «По вертикали», перетащите этот ползунок ровно на столько, сколько требуется, чтобы скрыть все видимые края.

Скорость Задаёт скорость, с которой камера перемещается из одной точки в другую.

Колебание Задаёт скорость и интенсивность произвольного подергивания при перемещении камеры из одной точки в другую.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Землетрясение

Эффект «Землетрясение» воссоздает впечатление этого стихийного бедствия, перемещая, поворачивая и размывая изображение, чтобы имитировать эффект трясущейся камеры.

Величина Задаёт диапазон движения. Перетащите ползунок влево, чтобы создать эффект едва заметного движения. Переместите ползунок до конца вправо, чтобы максимально усилить эффект движения.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Энергия искривления

Эффект «Энергия искривления» скручивает изображение, выполняя размытие со сдвигом по двум осям. В качестве примера возьмем ряд книг, которые стоят на полке с наклоном вправо. Если их подтолкнуть влево, они наклонятся влево. Искривление позволяет увеличивать или уменьшать угол первого изображения, а затем размывает его в направлении наклона.

Искривление по горизонтали Задаёт искривление по горизонтали. Когда применяется искривление по горизонтали, размытие изображения прогрессивно усиливается по сторонам при движении вверх от центральной точки операции искривления.

Искривление по вертикали Задаёт искривление по вертикали. Когда применяется искривление по вертикали, размытие изображения прогрессивно усиливается вверх и вниз при движении в сторону от центральной точки операции искривления.

Угол Поворачивает размытие искривления на заданное число градусов.

Центр Задаёт центральную точку размытия с искривлением.

Смешение Задаёт долю размытия, смешиваемую с изображением. Перетащите ползунок до конца влево, чтобы убрать размытие. Перетащите ползунок вправо, чтобы увеличить процент размытия, вплоть до полной замены исходного изображения размытым.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Наезд

Эффект «Наезд» имитирует наезд камеры в пределах кадра, в результате которого возникает размытие движения, которое можно увеличить или уменьшить для получения захватывающего эффекта.

Масштаб Задаёт интенсивность наезда. Перетащите вправо, чтобы усилить увеличение изображения. По ходу увеличения создается размытие, которое начинается с исходного изображения и продолжается до его увеличенной версии.

Смешение Задаёт долю размытия, смешиваемую с исходным изображением. Если переместить ползунок до конца влево, размытие исчезает. Перетащите ползунок вправо, чтобы увеличить процент размытия, вплоть до полной замены исходного изображения размытым.

Центр Задаёт исходную точку наезда.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Эффект мультфильма NewBlue

Эффект мультфильма NewBlue — это новинка в списке эффектов, которые можно применять к клипам в Adobe Premiere Elements. В результате применения этого эффекта видеоклип выглядит как мультфильм. С его помощью можно превратить видеоклип в мультипликационный фильм.

Результат применения эффекта можно настроить с помощью разных параметров.

Плотность Количество прорисовываемых линий. При самом низком значении прорисовываются только самые основные и самые простые линии.

Очистить Удаление грязи и шума между линиями.

Ширина Ширина линий. Чем больше значение, тем толще линии.

Смешение Интенсивность черных линий на изображении. Чем больше значение, тем выразительнее черные линии.

Слои Количество слоев краски, наложенных на изображение. Чем меньше значение, тем резче слои и переходы. Чем больше значение, тем мягче переходы.

Плавное Мягкость краев слоев. Чем меньше значение, тем острее и резче края слоев. При больших значениях края слоев не совпадают с контурными линиями.

Резкость Повышение резкости краев слоев. Чем больше значение, тем резче и отчетливее края.

Затенение Добавление плотной тени вокруг краев объектов на изображении для выразительности.

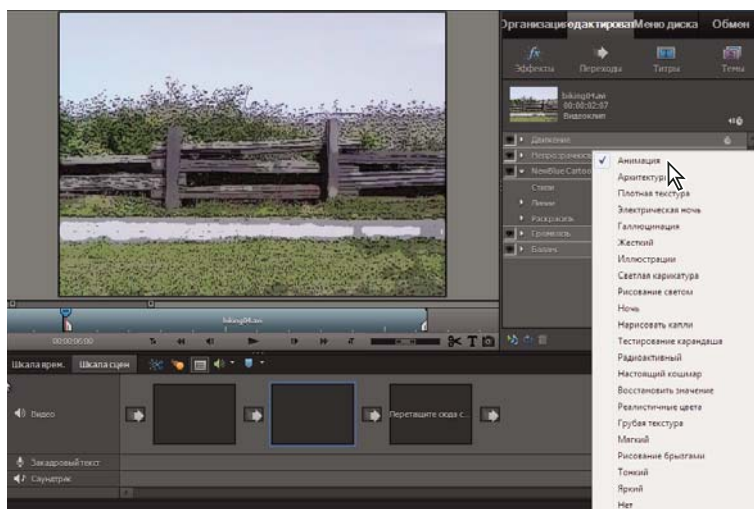
Цвет Насыщенность цвета. Меньшие значения соответствуют монохромным изображениям. Высокие значения обеспечивают яркие, живые цвета.

Яркость Общая яркость изображения.

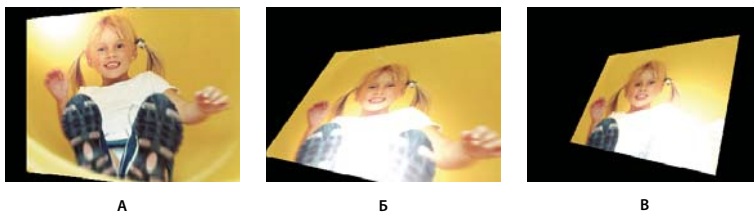
Контрастность Повышение контраста между темными и светлыми областями.

Применение эффектов

Смещение Смещение исходного изображения с мультипликацией. Чем меньше значение, чем ближе изображение будет к оригиналу. Чем больше значение, тем более выразительным будет мультипликационный эффект.

**Перспектива****Базовый 3D**

Эффект «Базовый 3D» позволяет манипулировать клипом в виртуальном трехмерном пространстве. Клип можно поворачивать вокруг горизонтальной или вертикальной оси, а также приближать и удалять его относительно зрителя. Также можно добавить зеркальную подсветку, чтобы создать впечатление света, отражающегося от поворачиваемой поверхности. Источник света для зеркальной подсветки всегда находится вверху позади и слева от зрителя. Поскольку свет падает сверху, для получения отражения клип нужно наклонить назад. Зеркальная подсветка усиливает впечатление реальности трехмерного пространства.



Элементы управления эффектом «Базовый 3D»
 А. Поворот Б. Поворот и наклон В. Поворот, наклон и расстояние

Поворот Управляет поворотом по горизонтали (вокруг вертикальной оси). Можно задать поворот больше 90°, чтобы увидеть обратную сторону клипа, которая является зеркальным отражением лицевой стороны.

Наклон Управляет поворотом по вертикали (вокруг горизонтальной оси).

Расстояние до изображения Задаёт расстояние клипа от зрителя. Чем больше расстояние, тем дальше клип.

Зеркальная подсветка Добавляет вспышку света, отражаемого поверхностью поворачиваемого слоя, как будто сверху на нее падает свет. Когда включен параметр «Каркас предварительного просмотра», зеркальная подсветка обозначается красным знаком «+», если она не видна на слое (центр подсветки не пересекает клип),

и зеленым знаком «+», если подсветка видна. Чтобы просмотреть эффект зеркальной подсветки на панели «Монитор», сначала необходимо выполнить рендеринг предварительного просмотра.

Предварительный просмотр Создает контур каркаса трехмерного клипа. Для манипуляции клипом в трехмерном пространстве может потребоваться много времени, однако каркас позволяет быстро выполнить рендеринг, чтобы настроить параметры для получения нужного поворота. Снимите флажок «Предварительный просмотр» по завершении работы с каркасом клипа, чтоб оценить результаты.

Скос альфа-канала

Эффект «Скос альфа-канала» добавляет скошенный край и подсветку к границам альфа-канала клипа, часто придавая объемный вид плоским элементам. (Если в клипе нет альфа-канала или он есть, но полностью непрозрачный, эффект применяется к краям клипа.) Данный эффект создает более мягкие края, чем при использовании эффекта «Скошенные края». Этот эффект подходит для применения к тексту, содержащему альфа-канал.

Скошенные края

Эффект «Скошенные края» придает краям клипа рельефный объемный вид с подсветкой. Размещение краев определяется альфа-каналом исходного клипа. В отличие от эффекта «Скос альфа-канала», данный эффект создает только прямоугольные края, поэтому он не подходит для клипов, альфа-канал которых содержит непрямоугольные края. Все края имеют одинаковую толщину.

Тень

Эффект «Тень» добавляет тень позади клипа. Форма тени определяется альфа-каналом клипа. В отличие от большинства остальных эффектов, «Тень» может создавать тень за пределами клипа (определенными в источнике клипа).

Поскольку этот эффект использует значения альфа-канала, он подходит для 32-разрядных файлов, созданных в программах для рисования и трехмерного рендеринга, которые поддерживают использование альфа-канала.

***Примечание.** Оптимальная производительность достигается, когда рендеринг эффекта «Тень» выполняется в последнюю очередь, поэтому применяйте его после всех остальных эффектов. Чтобы создать реалистичную тень в анимированных клипах, примените и настройте анимацию эффекта «Движение» или «Базовый 3D», прежде чем добавлять тень.*

Пикселизация

Фасет (только в ОС Windows)

Эффект «Фасет» объединяет пикселы с подобными значениями цвета в ячейки с целью реализации художественного приема. Для этого эффекта нельзя устанавливать ключевые кадры.

Рендеринг

Молния

Эффект «Молния» создает разряд молнии и другие электрические эффекты между двумя заданными точками в клипе, включая «лестницу Иакова» (небольшая электрическая дуга, проходящая между двумя металлическими прутами, часто используется в фильмах о Франкенштейне). Этот эффект автоматически анимируется, не требуя добавления ключевых кадров на шкале времени клипа.

Начальная точка, конечная точка Задают точки начала и конца молнии.

Сегменты Задаёт число сегментов, которые образуют кривую молнии. Чем больше значение, тем больше деталей, но меньше плавность движения.

Амплитуда Задаёт размер волнообразных изгибов в разряде молнии в виде процента от ширины слоя.

Уровень детализации, амплитуда детализации Задают, сколько деталей и разветвлений добавляется в разряд молнии. Обычно для уровня детализации устанавливают значение 2 – 3. Для амплитуды детализации обычно задается значение 0,3. Более высокие значения обоих параметров лучше всего подходят для неподвижных изображений, а вот анимацию они затемняют.

Ветвление Задаёт степень ветвления на концах сегментов молний. Значение 0 не даёт разветвления, значение 1,0 обеспечивает разветвление каждого сегмента.

Повторное ветвление Задаёт степень ветвления веток. Более высокие значения создают древовидные разряды молний.

Угол ветви Задаёт размер угла между веткой и основным сегментом молнии.

Длина сегмента ветви Определяет длину каждого сегмента ветви как часть от средней длины сегментов разряда молнии.

Сегменты ветвей Задаёт максимальное число сегментов для каждой ветви. Чтобы получить длинные ветви, задайте более высокое значение и для длины сегмента и для количества сегментов.

Ширина ветви Задаёт среднюю ширину каждой ветви как часть от ширины разряда молнии.

Для настройки эффекта «Молния», можно использовать следующие элементы управления.

Скорость Задаёт скорость волнообразного движения молнии.

Стабильность Определяет, насколько близко колеблется молния относительно отрезка, ограниченного начальной и конечной точками. При более низких значениях разряд молнии остаётся близко к линии, а при более высоких удаляется от нее на значительное расстояние. Используйте параметр «Стабильность» вместе с параметром «Сила вытягивания», чтобы смоделировать эффект лестницы Иакова, возвращая разряд в исходную точку после прохождения в направлении, заданном силой вытягивания. Слишком малое значение стабильности не позволяет разряду выгибаться дугой перед возвратом в исходную точку. Слишком высокое значение позволяет разряду молнии колебаться во всех направлениях.

Фиксированная конечная точка Задаёт, остаётся ли конечная точка разряда молнии на одном месте. Если этот флажок не установлен, конец молнии перемещается в области конечной точки.

Ширина, колебание ширины Задают ширину основного разряда молнии и степень колебания ширины разных сегментов. Ширина изменяется в произвольном порядке. Значение 0 не даёт изменений ширины, значение 1 обеспечивает максимальную вариативность ширины.

Ширина центра Задаёт ширину внутреннего свечения, заданного параметром «Внутренний цвет». Ширина центра задается относительно полной ширины разряда молнии.

Наружный цвет, внутренний цвет Задают цвета, используемые для внешнего и внутреннего свечения. Так как эффект «Молния» добавляет эти цвета поверх существующих цветов композиции, наилучший результат часто достигается при использовании основных цветов. Яркие цвета нередко становятся намного светлее, а иногда даже белыми, в зависимости от яркости цветов фона.

Сила вытягивания, направление вытягивания Задают интенсивность и направление силы вытягивания разряда молнии. Используйте вместе параметры «Сила вытягивания» и «Стабильность», чтобы создать подобие «лестницы Иакова».

Начальное число Задаёт начальную точку для произвольного применения заданных эффектов молнии. Случайное движение молнии может стать помехой для другого клипа или слоя. В таком случае можно ввести

другое значение для параметра «Начальное число», чтобы запустить произвольное применение эффекта с другой точки и тем самым изменить движение разряда молнии.

Режим смешивания Определяет способ добавления молнии на слой.

Моделирование Управляет покадровым созданием молнии. Если установить флажок «Повторить в каждом кадре», молния воссоздается в каждом кадре. Чтобы обеспечить одинаковое поведение молнии в одном и том же кадре при каждом повторе, не устанавливайте этот флажок. Когда установлен этот флажок, может увеличиться время, необходимое для рендеринга.

Градиент

Эффект «Градиент» создает градиент цвета, смешивая его с содержимым исходного клипа. Создавайте линейные или радиальные градиенты и изменяйте их положение и цвета на протяжении времени. Используйте свойства «Начало градиента» и «Конец градиента», чтобы задать начальную и конечную точки. Используйте параметр «Рассеивание градиента», чтобы обеспечить рассеивание цветов и устранить слоистость.

***Примечание.** Градиенты, по своей природе, плохо транслируются. Возникает расслоение цветов, так как транслируемый сигнал цветности не имеет достаточного разрешения для воспроизведения плавного градиента. Параметр «Рассеивание градиента» равномерно распределяет цвета градиента, устраняя полосы, различимые человеческим глазом.*

Дополнительные разделы справки

«[Генерировать](#)» на странице 188

Видеостабилизатор

Стабилизатор

Эффект «Стабилизатор» устраняет нежелательное подергивание камеры, анализируя видеоизображение и отслеживая объекты на картинке. Если вся картинка резко дергается, это компенсируется смещением в противоположном направлении, что сглаживает подергивание камеры. Можно задать степень сглаживания. Когда эффект перемещает изображение, с одной из сторон остается пустой край. Используйте параметр «Использовать оригинал», «Масштаб» или и то и другое в области «Фон», чтобы определить способ заполнения этого пространства.

Сглаживание Задает степень стабилизации. Когда элемент управления устанавливается в нижнем положении, эффект удаляет только наименьшее подергивание и вибрацию. Когда он устанавливается в верхнем положении, стабильное движение камеры обеспечивается на протяжении долгого времени. Если клип содержит преднамеренное движение камеры (такое как панорама сцены), установка высокого значения для сглаживания может привести к удалению этого движения. Поэтому важно настраивать правильное значение сглаживания для каждой сцены.

Фон — Использовать оригинал Заполняет пустые края исходным видеоизображением. Этот вариант подходит для небольших движений.

Масштаб Увеличивает картинку для заполнения пустых краев. Чем больше необходимая степень стабилизации (чем сильнее дергается исходное изображение), тем больше потребность использовать масштабирование с целью компенсации.

Коррекция — Ограничить до масштаба Принудительно ограничивает стабилизацию пределами увеличенного (масштабированного) изображения. Этот параметр отключает стабилизацию, когда она доходит до края, так

как это не позволяет компенсировать движение в полном объеме. Используйте этот параметр, чтобы полностью предотвратить появление краев в кадре.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Стилизация

Свечение альфа-канала

Эффект «Свечение альфа-канала» добавляет свет вокруг краев замаскированного альфа-канала. Можно настроить эффект таким образом, чтобы при отдалении от края один цвет затухал или сменялся вторым цветом.

Свечение Управляет, насколько простирается цвет от края альфа-канала. Чем больше значение, тем больше свечение (и тем больше времени потребуется на обработку перед воспроизведением и экспортом).

Яркость Управляет исходной непрозрачностью свечения.

Начальный цвет Показывает текущий цвет свечения. Щелкните образец, чтобы выбрать другой цвет.

Конечный цвет Позволяет добавить дополнительный цвет по внешнему краю свечения.

Затемнение Задаст, затухают цвета или остаются однородными.

Цветовое тиснение

Эффект «Цветовое тиснение» делает более резкими края объектов в клипе, не подавляя его исходных цветов.

Направление Задаст видимое направление света, испускаемого источником подсветки (в градусах). При значении 45 ° отбрасывается тень в северо-восточном направлении.

Рельеф Задаст видимую высоту тиснения (в пикселах). Параметр «Рельеф» фактически управляет максимальной шириной выделенных краев.

Контрастность Задаст резкость краев содержимого клипа. При более низких значениях эффект заметен только для четко различимых краев. По мере увеличения значения подсветка становится более очевидной.

Смешение с оригиналом Задаст процентное соотношение исходного содержимого к конечному клипу.

Тиснение

Эффект «Тиснение» делает резче края объектов в клипе и подавляет цвета. При этом также под определенным углом подсвечиваются края.

Направление Задаст видимое направление света, испускаемого источником подсветки (в градусах). При значении 45 ° отбрасывается тень в северо-восточном направлении.

Рельеф Задаст видимую высоту тиснения (в пикселах). Параметр «Рельеф» фактически управляет максимальной шириной выделенных краев.

Контрастность Задаст резкость краев содержимого клипа. При более низких значениях эффект заметен только для четко различимых краев. По мере увеличения значения подсветка становится более очевидной.

Смешение с оригиналом Задаст процентное соотношение исходного содержимого к конечному клипу.

Выделение краев

Эффект «Выделение краев» определяет области клипа, которые имеют значительные переходы и выделяет края. Края могут иметь вид темных линий на белом фоне или цветных линий на черном фоне. Когда применяется эффект «Выделение краев», клипы часто приобретают вид эскиза или негатива оригинала.

Инверсия Выполняет инверсию клипа после выделения краев. Когда флажок «Инвертировать» не установлен, края отображаются как темные линии на белом фоне. Когда флажок «Инвертировать» установлен, края отображаются как яркие линии на черном фоне.

Смешение с оригиналом Задаёт процентное соотношение исходного содержимого к конечному клипу.

Мозаика

Эффект «Мозаика» заполняет слой прямоугольниками сплошного цвета. Применяется для создания клипа с сильной пикселизацией.

Горизонтальные/вертикальные блоки Задаёт число фрагментов мозаики в каждом направлении.

Резкие цвета Назначает каждому фрагменту мозаики цвет пиксела, который находится в его центре в исходном клипе. В противном случае фрагментам присваивается средний цвет соответствующей области исходного клипа.

Шум

Эффект «Шум» в произвольном порядке меняет значения пикселей на протяжении всего клипа.

Уровень шума Задаёт уровень шума и соответствующий уровень искажения в результате произвольной замены пикселей. Допустимые значения находятся в диапазоне от 0 % (нет эффекта) до 100 % (клип невозможно узнать).

Тип шума В произвольном порядке по отдельности меняет значения красного, зеленого и синего каналов в пикселах клипа, когда установлен флажок «Использовать цветовой шум». В противном случае ко всем каналам добавляется одинаковое значение.

Обтравка Определяет, вызывает ли шум зацикливание цветов пиксела. Когда значение цвета пиксела становится предельно большим, обтравка оставляет это значение. Без обтравки значение цвета зацикливается, то есть возвращается к началу и отсчитывается от нуля, оставаясь на низком уровне. Когда установлен флажок «Обтравка», изображение остается узнаваемым даже при 100-процентном уровне шума. Чтобы разрешить полное произвольное искажение клипа, снимите флажок «Обтравка» и установите флажок «Использовать цветовой шум».

Тиражирование

Эффект «Тиражирование» делит экран на фрагменты, в каждом из которых отображается целый клип. Перетаскивая ползунок, задайте число фрагментов в столбце и в строке.

Соляризация

Эффект «Соляризация» объединяет негатив и позитив клипа, в результате чего на нем появляется ореол. Этот эффект имитирует кратковременное засвечивание фотографии при проявке.

Проблеск

Эффект «Проблеск» выполняет арифметическую операцию над клипом через периодические или произвольные интервалы. Например, каждые пять секунд клип может становиться полностью белым на одну десятую секунды, или цвета клипа могут инвертироваться через произвольные интервалы.

Цвет проблеска Задаёт цвет проблеска. Щёлкните белое поле, чтобы выбрать цвет на палитре цветов, или воспользуйтесь инструментом «Пипетка», чтобы выбрать один из цветов клипа.

Смешение с оригиналом Задаёт интенсивность или яркость эффекта. Значение 0 обеспечивает полную интенсивность эффекта. Чем больше значение, тем меньше интенсивность эффекта.

Длительность проблеска Задаёт длительность проблеска (в секундах).

Период проблеска Задаёт время между началом последующих проблесков (в секундах). Например, если задана длительность проблеска 0,1 секунды и период проблеска составляет 1 секунду, эффект длится 0,1 секунды, а затем проходит 0,9 секунд без эффекта. Если это значение меньше длительности проблеска, тогда эффект отображается непрерывно.

Вероятность случайного проблеска Задаёт вероятность того, что определённый кадр клипа будет иметь эффект проблеска, придавая видимость произвольного эффекта.

Проблеск Задаёт способ применения эффекта. Параметр «Работает только с цветом» применяет проблеск, используя все каналы цвета. Параметр «Делает слой прозрачным» преобразует клип в прозрачный, когда настает время проблеска.

Оператор проблеска Задаёт арифметический оператор, который должен использоваться при выборе варианта «Работает только с цветом» в меню «Проблеск». По умолчанию используется значение «Копировать».

Начальное число Определяет произвольный характер применения эффекта молнии.

Текстуризация

Эффект «Текстуризация» накладывает на клип текстуру другого клипа. Например, на клип с деревом можно наложить текстуру кирпичной кладки, управляя глубиной текстуры и видимым источником света.

Слой текстуры Выберите источник текстуры из списка видеодорожек в раскрывающемся меню. Чтобы просмотреть текстуру без клипа, из которого она берётся, задайте для клипа текстуры нулевую непрозрачность. Чтобы отключить текстуру, выберите «Нет».

Направление света Изменяет направление источника света, таким образом изменяя местоположение и глубину теней.

Контрастность текстуры Задаёт интенсивность текстуры. Чем меньше значение, тем хуже видна текстура.

Размещение текстуры Задаёт способ применения эффекта. Вариант «Мозаичная текстура» заполняет клип, повторяя элемент текстуры. Вариант «Центральная текстура» помещает текстуру по центру клипа. Вариант «Растянуть текстуру по размеру» растягивает текстуру по размеру выбранного клипа.

Время

Эхо

Эффект «Эхо» объединяет кадр с предыдущими кадрами того же клипа. Его можно применять в самых разных ситуациях: от простого визуального эха до образования полос и смазывания. Этот эффект проявляется, только когда в клипе появляется движение. По умолчанию при использовании эффекта «Эхо» игнорируются все эффекты, которые были применены ранее.



Эхо

А. Исходный клип Б. Клип с малым значением эха В. Клип с увеличенным значением эха

Время эха Задаёт время между эхами (в секундах). Отрицательные значения создают эха из предыдущих кадров, а положительные из последующих.

Количество эх Задаёт число кадров, объединяемых для получения эффекта «Эхо». Например, если задано значение 2, новый клип будет создан с использованием кадров [текущее время], [текущее время + время эха] и [фактическое время + 2 x время эха].

Начальная интенсивность Задаёт интенсивность или яркость начального кадра в последовательности эха. Например, если задано значение 1, при объединении первый кадр имеет полную интенсивность. Если задано значение 0,5, при объединении интенсивность первого кадра снижается до половины.

Разложение Задаёт соотношение интенсивности последующих эх. Например, если задано значение 0,5, яркость первого эха будет на половину меньше начальной интенсивности. Тогда второе эхо будет на половину меньше первого, то есть 25 % от начальной интенсивности.

Оператор эха Задаёт операции, которые должны выполняться между кадрами эх. *Добавить* объединяет эха, складывая их значения пикселей. Если начальная интенсивность слишком высока, этот режим может быстро привести к перегрузке и созданию белых полос. Чтобы обеспечить равноценное смешение эх, задайте параметру «Начальная интенсивность» значение 1,0 на количество эх и параметру «Разложение» значение 1,0. *Максимум* объединяет эха, используя максимальное значение пикселей из всех кадров эха. *Минимум* объединяет эха, используя минимальное значение пикселей из всех кадров эха. *Экран* имитирует объединение эх путем оптического наложения. По своему действию напоминает оператор «Добавить», но не приводит к быстрой перегрузке. *Компоновать на заднем плане* использует альфа-каналы эх, чтобы накладывать их начиная с заднего плана и кончая передним. *Компоновать на переднем плане* использует альфа-каналы эх, чтобы накладывать их начиная с переднего плана и кончая задним. *Смешать* объединяет эха, усредняя их значения.

Время постеризации

Эффект «Время постеризации» изменяет частоту кадров клипа на заданную пользователем. Например, клип с частотой 30 кадров/с можно замедлить до 24 кадров/с, чтобы придать видеозаписи вид киноплёнки, до 18 кадров/с, чтобы имитировать подергивание старых семейных видеоархивов, или замедлить ее сильнее для получения эффекта проблеска.

Преобразовать

Поле зрения камеры (только в ОС Windows)

Эффект «Поле зрения камеры» искажает клип, имитируя обзор объекта с разных углов. Управляя местоположением камеры, можно добиться искажения формы изображения.

Широта Перемещает камеру по вертикали. При использовании этого эффекта клип как будто отражается по вертикали.

Долгота Перемещает камеру по горизонтали. При использовании этого эффекта клип как будто отражается по горизонтали.


Прокрутка Прокручивает камеру, что приводит к повороту клипа.

Фокусное расстояние Изменяет фокусное расстояние объектива камеры. Чем короче расстояние, тем шире поле зрения; чем длиннее расстояние, тем уже и ближе поле зрения.

Расстояние Задаёт расстояние между камерой и центром клипа.

Масштаб Увеличивает или уменьшает клип.

Цвет заливки Определяет фоновый цвет.

Заливка альфа-канала Когда этот флажок установлен, фон становится прозрачным (применяется для наложения клипа с эффектом). Чтобы получить доступ к этому параметру с панели «Свойства», нажмите кнопку «Установка»  справа от имени эффекта.

Отсечение (только в ОС Windows)

Эффект «Отсечение» обрезает ряды пикселей по краям клипа и заменяет их заданным цветом фона. Если требуется, чтобы программа Adobe Premiere Elements автоматически изменяла размер обрезанного клипа до исходных размеров, используйте эффект «Обрезка».

Слева, сверху, справа, внизу Каждый край клипа обрезается по отдельности.

Цвет заливки Задаёт цвет, которым заполняются обрезанные участки. По умолчанию используется чёрный цвет.

Единицы Задаёт единицы измерения для значений, определяемых ползунками: пиксели или процент от кадра. Нажмите кнопку «Установка» справа от имени эффекта, чтобы задать единицы измерения.

Обрезка

Эффект «Обрезка» обрезает ряды пикселей по краям клипа и, если установлен флажок «Масштаб», автоматически увеличивает обрезанный клип до исходного размера. Используйте ползунки для обрезки каждой стороны клипа по отдельности. Обрезку можно выполнять, задав нужное число пикселей или процент от размера клипа.

Растушевка края

Эффект «Растушевка края» добавляет затемнённую размытую рамку по краям клипа. Чтобы настроить ширину растушевки, перетащите ползунок «Количество» влево или вправо.

Зеркальное отражение по горизонтали

Эффект «Зеркальное отражение по горизонтали» переворачивает каждый кадр клипа слева направо. Однако клип все равно воспроизводится в прямом направлении.

Горизонтальная остановка (только для Windows)

Эффект «Горизонтальная остановка» наклоняет кадры вправо или влево. Этот эффект напоминает настройку синхронизации строк на телевизоре. Переместите ползунок для настройки наклона клипа.

Прокрутка

Эффект «Движущиеся титры» прокручивает клип слева направо или вверх и вниз, как будто изображение, нанесённое на цилиндр.

Зеркальное отражение по вертикали

Эффект «Зеркальное отражение по вертикали» переворачивает клип вверх ногами. Для этого эффекта нельзя создавать ключевые кадры.

Вертикальная остановка (только для Windows)

Эффект «Вертикальная остановка» прокручивает клип вверх; он напоминает настройку синхронизации кадров на телевизоре. Для этого эффекта нельзя создавать ключевые кадры.

Объединение видео

Эффект «Объединение видео» автоматически определяет фон выделенного клипа и делает его прозрачным. Клипы с видео или неподвижными изображениями на нижних дорожках видны через прозрачные области. Если требуется сделать прозрачным другой цвет, установите флажок «Выбрать цвет» и укажите другой цвет в клипе.

Для получения оптимальных результатов следуйте перечисленным ниже рекомендациям при съемке видео, для которого будет использоваться прозрачность.

- Для съемки используйте фон интенсивного (желательно темного или насыщенного) однотонного цвета.
- Проследите, чтобы фон был ярко и ровно освещен, во избежание появления теней.
- Не используйте оттенки кожи или цвета, подобные цвету одежды или волос. (В противном случае кожа, одежда или волосы тоже станут прозрачными.)

Параметры объединения видео

Выбрать цвет Установите этот флажок, чтобы задать другой цвет в качестве прозрачного.

Цвет Щелкните в поле цвета, чтобы выбрать новый цвет на палитре цветов, или щелкните инструмент «Пипетка», чтобы выбрать цвет в клипе. Для использования этого параметра сначала установите флажок «Выбрать цвет».

Наборы Выберите «Мягкий», «Нормальный» или «Подробный», чтобы задать мягкость краев, созданных прозрачностью.

Допуск Указывает цветовой диапазон, который определяет прозрачные области в клипе. Перемещение ползунка вправо увеличивает диапазон, делая прозрачными больше подобных цветов.

Инвертировать выделение Инвертирует цвета, при этом заданный цвет остается без изменений, а остальные становятся прозрачными. Используйте этот параметр, чтобы создать маску, которая позволяет видеть фоновое изображение в силуэте объекта на переднем плане.

Дополнительные разделы справки

«Создание прозрачности с помощью эффекта «Объединение видео»» на странице 171

«Наложение и прозрачность» на странице 168

Аудиоэффекты

Баланс

Эффект «Баланс» позволяет управлять относительной громкостью левого и правого каналов. Положительные значения увеличивают громкость правого канала, а отрицательные — левого. Этот эффект можно использовать, например, чтобы компенсировать разницу, когда звуки одного канала заглушают звуки другого канала.

Бас

Эффект «Бас» позволяет увеличить или уменьшить нижние частоты (200 Гц и ниже). Параметр «Усиление» задает число децибел, на которое требуется увеличить нижние частоты.

Громкость канала

Эффект «Громкость канала» позволяет управлять громкостью каждого канала стереоклипа или дорожки по отдельности. В отличие от эффекта «Баланс», при увеличении громкости одного канала не происходит автоматического уменьшения громкости другого. Этот эффект можно использовать, например, чтобы увеличить громкость голоса в левом канале, не уменьшая громкости голоса в правом. Уровень громкости каждого канала измеряется в децибелах.

Задержка

Эффект «Задержка» добавляет эхо звука аудиоклипа, которое воспроизводится через заданное время.

Задержка Задает время до воспроизведения эха. Максимальное значение — 2 секунды.

Обратная связь Задает процент сигнала задержки, который должен снова добавляться в задержку для создания нескольких убывающих по громкости повторов эх.

Смешение Управляет процентным соотношением эха.

DeNoiser (только для Windows)

Эффект «Шумоподавление» автоматически определяет шум пленки и удаляет его. Используйте этот эффект, чтобы удалить шум из аналоговых аудиозаписей, например, записей на магнитной ленте. Щелкните треугольник рядом с кнопкой «Выборочная установка», чтобы просмотреть следующие параметры.

Стоп Останавливает оценку минимального уровня шума на текущем значении. Используйте этот параметр, чтобы найти в клипе шум, который то появляется, то исчезает.

Подавление Задает уровень подавления шума в пределах диапазона -20 – 0 дБ.

Смещение Задает значение смещения между автоматически определенным минимальным уровнем шума и заданным значением. Оно должно находиться в пределах -10 – +10 дБ. Смещение позволяет дополнительно настраивать эффект, когда автоматическое шумоподавление не дает желаемого результата.

Динамика (только в ОС Windows)

Эффект «Динамика» помогает устранять нежелательный фоновый шум, уравнивать динамический диапазон и уменьшать срезание высоких частот, то есть искажение в результате чрезмерного усиления. Щелкните треугольник «Выборочная установка», чтобы открыть следующие параметры.

Автостробирование Задает уровень (в дБ), который должен превышать входящий сигнал. Сигналы ниже этого уровня заглушаются. Используйте этот параметр для удаления нежелательных фоновых шумов, таких как фоновый шум на записи голоса за кадром.

Программа сжатия Задает уровень (в дБ), при котором происходит сжатие, и коэффициент сжатия (до 8:1). Также управляет *временем срабатывания* (временем, которое требуется программе сжатия для ответа), *временем возврата* (временем, необходимым для возврата на исходный уровень, когда сигнал падает ниже установленного порога). Параметр «Компенсация» регулирует уровень на выходе с учетом потери усиления в результате сжатия. Используйте параметры в области «Программа сжатия», чтобы увеличить громкость тихих звуков, сделать тише громкие звуки или и то и другое.

Расширитель Уменьшает все сигналы, которые ниже указанного порога, используя заданный коэффициент. Результат похож на эффект «Стробирование», но с более тонкой настройкой.

Ограничитель Устанавливает максимальный уровень сигналов в пределах -12 и 0 дБ. Сигналы, которые превышают порог, уменьшаются до установленного уровня.

Заливка слева, заливка справа

Эффект «Заливка слева» дублирует информацию левого канала аудиоклипа и помещает ее в правый канал, удаляя исходную информацию правого канала. Эффект «Заливка справа» дублирует информацию правого канала и помещает ее в левый канал, удаляя существующую информацию левого канала. Например, этот эффект можно использовать, если во время записи использовался монофонический микрофон, подключенный только к одному каналу видеокамеры. В таком случае голос говорящего будет скопирован из одного канала в другой.

Фильтр верхних частот, пропускание нижних частот

Эффект «Фильтр верхних частот» удаляет частоты, которые ниже заданной частоты нижнего предела. Используйте этот фильтр для уменьшения низких звуков и рокота воспроизведения.

Эффект «Пропускание нижних частот» убирает частоты, которые выше установленного нижнего предела. Используйте его для устранения высоких звуков, визга и свиста.

Инверсия

Эффект «Инверсия» инвертирует фазу всех каналов. Используйте его, например, чтобы перевести звук одной съемки события в одну фазу с другой съемкой того же самого события, сделанной на другой видеокамере.

Окончательная обработка звука NewBlue

Средство аудиокоррекции, очищающее и улучшающее звук. Оно включает функции снижения шума, сжатия, усиления верхнего предела и даже добавления эха.

Уменьшение шума Устанавливается значение уменьшения шума, применимое к аудио. Поверните регулятор вправо, чтобы снизить фоновый шум.

Сжатие Усиление сигналов низкого уровня для выравнивания звука. Сжатие особенно полезно при обработке диалогов, потому что выравнивает уровень громкости голосов. Поверните регулятор вправо, чтобы увеличить степень сжатия.

Яркость Добавляет сигналу верхний предел. Поверните регулятор вправо, чтобы сделать звук более «ярким». Это позволяет обработать «грязную» запись.

Среда Добавление легкого эха. Поверните регулятор вправо, чтобы усилить эхо.

Автоматическое отключение звука NewBlue

Функция автоматического отключения звука снижает фоновый шум за счет отключения звука сигнала, не достигающего определенного порога громкости.

Минимальный уровень Минимально допустимый уровень сигнала. Функция автоматического отключения звука оставляет только звуки, уровень которых превышает минимальный уровень сигнала. Весь звук ниже этого порога стирается. Поверните регулятор до упора влево, чтобы оставить почти весь звук. По мере поворота вправо чувствительность будет понижаться, и, в конце концов, останутся только самые громкие звуки.

Разложение Контролирует скорость удаления звука, громкость которого снижается под минимальный порог. Большинство звуков имеют естественное затухание. Резкое отключение звука, громкость которого падает ниже порога, звучит неестественно. С другой стороны, чем дольше затухание, тем больше остается фонового шума. Поверните регулятор «Разложение» влево, чтобы звук обрывался резко. Поверните регулятор «Разложение» вправо, чтобы затухание было медленным.

Очистка NewBlue

Удаление многих нежелательных звуков. Эффект включает схему удаления шума и исключения тона, что может пригодиться при исключении отдельных тонов, таких как гул или жужжание.

Уменьшение шума Устанавливается значение уменьшения шума, применимое к аудио. Поверните регулятор вправо, чтобы снизить фоновый шум.

Частота помехи Устанавливает частоту тона, который требуется исключить. Если вы знаете частоту помехи (например, частота электрического шума — 60 Гц), укажите ее. Если вы не знаете частоту, выполните следующие действия.

- 1 Переместите ползунок «Обрезка фоновых помех» в крайнее левое положение, чтобы был виден тон.
- 2 Поворачивайте регулятор «Частота фоновых помех», пока не найдете точку, в которой тон помехи слышен отчетливее всего.

После того как вы изолируете частоту, поверните регулятор «Обрезка фоновых помех» вправо, чтобы выбрать глубину исключения тона.

Большинство тонов не являются чистыми; они слегка пульсируют, образуя гармоники. Переместите ползунок «Гармоники помехи» вправо, чтобы удалить и более высокие гармоники. Не переусердствуйте: при слишком интенсивной фильтрации могут оказаться обрезаны нужные звуки.

Устранение фоновых помех NewBlue

Эта функция очищает саундтрек от фоновых помех. Основным источником помех является электричество. Причины их появления могут быть разными, от кабеля микрофона, который проходит слишком близко к шнуру питания, до шума электрического диммера освещения. Электрические помехи несложно изолировать, потому что они всегда имеют одинаковую частоту. В Северной Америке это 60 Гц. В других странах частота составляет 50 Гц. Функция удаления фоновых помех применяет *режекцию* исключительно к этой частоте. Но иногда этого недостаточно. Сигнал помехи часто искажается, отчего появляются дополнительные тона. Функция удаления фоновых помех рассчитывает частоты дополнительных тонов и удаляет их.

Высота тона Частота, которую требуется удалить. Как правило, это 50 или 60 Гц. Тем не менее, с помощью поворота регулятора можно охватить частоты в диапазоне от 40 до 75 Гц. Две основные частоты помех, 50 и 60 Гц, заданы в наборах.

Интенсивность Степень интенсивности фильтра помех. Установите регулятор в крайнее левое положение и поворачивайте его вправо, пока помехи не исчезнут. Убедитесь, что ползунки «Высота тона» и «Фоновые

помехи» установлены в правильное положение. Если установить их неверно, функция удаления фоновых помех исключит неверную часть сигнала.

Фоновые помехи Содержит информацию об уровне искажения тона помехи. Фоновые помехи имеют более высокие частоты, которые тоже требуется исключить. Поверните регулятор вправо, чтобы удалить больше дополнительных тонов (их также называют гармониками). Число тонов, подлежащих удалению, зависит от уровня искажения.

Регулятор шума NewBlue

Фоновый шум удаляется за счет прогрессивного снижения громкости более тихих звуков.

Порог Уровень сигнала для затухания. Регулятор шума не меняет звуки, громкость которых превышает заданного порога, но заглушает более тихие звуки. Поверните регулятор влево, чтобы снизить порог. Установите регулятор в крайнее правое положение, чтобы заглушить все, кроме самых громких звуков.

Переход Способ заглушения звуков, громкость которых не превышает пороговой. Поверните регулятор влево, чтобы затухание было минимальным. Установите регулятор в крайнее правое положение, чтобы полностью заглушить все звуки, громкость которых не превышает пороговой. Оптимальный уровень, как правило, где-то посередине.

Шумоподаватель NewBlue

Удаление фоновых шумов. Этот эффект позволяет очистить видео, записанные в неудачных с точки зрения звука условиях.

Интенсивность Интенсивность шумоподавления. Установите регулятор в крайнее левое положение, чтобы шумоподавление не применялось. В среднем положении регулятора фоновый шум будет заметно тише, а более громкие звуки при этом будут отчетливо слышны. По мере поворота регулятора вправо будет отсекаться все большая часть сигнала.

Режекция

Эффект «Режекция» убирает частоты, которые находятся вблизи заданного центра. Параметр «Центр» задает частоту, которую требуется удалить. Если требуется удалить фон от электросети, введите значение, соответствующее частоте сети, используемой электросистемой, в которой записывался клип. Например, в Северной Америке и Японии введите 60 Гц, а в большинстве других стран введите 50 Гц.

Изменение высоты тона (только для Windows)

Эффект «Изменение высоты тона» регулирует высоту тона входящего сигнала. Используйте этот эффект, чтобы понизить высокие голоса или наоборот. Можно корректировать каждое свойство, используя графические элементы управления в виде «Выборочная установка» или изменяя значения в области «Индивидуальные параметры».

Высота тона Задает изменение высоты в полутонах. Корректируемый диапазон находится в пределах -12 и +12 полутонов.

Точная настройка Точно настраивает сетку полутонов.

Сохранять форманту Предотвращает изменение формант в аудиоклипе. Например, используйте этот параметр при повышении тона высокого голоса, чтобы он не стал похож на голос персонажа из мультфильма.

Реверберация (только в ОС Windows)

Эффект «Реверберация» добавляет в аудиоклип объемность и теплоту, создавая ощущение, что звуки записаны в обычной комнате. Щелкните треугольник рядом с кнопкой «Выборочная установка», чтобы просмотреть следующие параметры.

Предварительная задержка Задаёт время между сигналом и реверберацией. Эта настройка соответствует расстоянию, которое преодолевает звук до отражающих его стен и обратно до слушателя в реальной обстановке.

Используйте графические элементы управления в виде «Выборочная установка» или изменяйте значения в области «Индивидуальные параметры».

Поглощение Задаёт процент поглощения звука.

Размер Задаёт размер комнаты в виде процентного отношения.

Плотность Задаёт плотность «шлейфа» реверберации. Значение параметра «Размер» определяет допустимый диапазон значений плотности.

Подавление низких частот Задаёт степень подавления низких частот (в дБ). Подавление низких частот предотвращает появление рокота или шума при реверберации.

Подавление высоких частот Задаёт степень подавления высоких частот (в дБ). При использовании небольших значений реверберация звучит тише.

Смешение Управляет процентным соотношением реверберации.

Поменять каналы

Эффект «Поменять каналы» меняет местами информацию левого и правого каналов.

Верхние частоты

Эффект «Верхние частоты» позволяет увеличивать или уменьшать верхние частоты (4000 Гц и выше). Элемент управления «Усиление» задаёт уровень (в дБ) увеличения или уменьшения. Используйте этот эффект для компенсации, когда в саундтреке инструменты с низким тембром заглушают инструменты с высоким тембром.

Громкость

Используйте эффект «Громкость» вместо фиксированного эффекта «Громкость», если требуется выполнить его рендеринг до остальных стандартных эффектов. Эффект «Громкость» создаёт огибающую сигнала для клипа, чтобы можно было увеличивать громкость без *срезания высоких частот*. Срезание высоких частот возникает, когда сигнал превышает динамический диапазон, поддерживаемый оборудованием, и часто вызывает искажение звука. Положительные значения задают увеличение громкости, а отрицательные — уменьшение. Эффект «Громкость» доступен только для клипов.

***Примечание.** Большинство изменений громкости можно выполнять с использованием фиксированного эффекта «Громкость». Этот дополнительный эффект «Громкость» можно применять, если другие эффекты (такие как «Реверберация» или «Бас») значительно увеличивают или уменьшают громкость клипа. Также можно уменьшить громкость одного клипа, одновременно увеличивая громкость следующего. Для этого нужно перетащить один из аудиопереходов «Перекрестное затухание» из вида «Эффекты» на панель «Задачи» в точку раздела между клипами.*

Глава 11. Анимация эффектов

Эффекты, добавляемые в клипы, можно анимировать с помощью наборов настроек, в которых предварительно заданы значения ключевых кадров, либо с помощью ключевых кадров, созданных с использованием собственных значений. Наборы настроек обеспечивают быстрый, простой способ анимации эффектов, а заказные ключевые кадры позволяют создавать более точные и сложные анимации.

Основы анимации эффектов

Сведения о ключевых кадрах

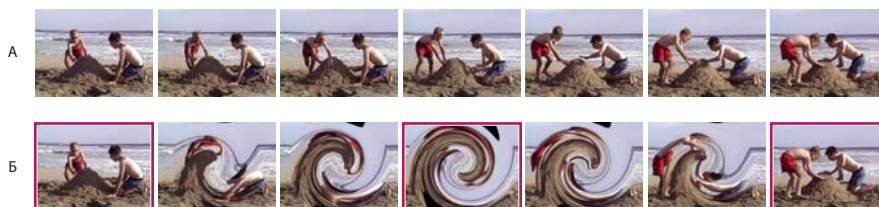
Ключевые кадры — это видеокадры, в которых установлены определенные значения для свойства эффекта. Свойство эффекта изменяется во времени по мере того, как его значения изменяются от одного ключевого кадра к другому. Таким образом, когда требуется добавить анимацию эффекта, задаются значения свойств в ключевых кадрах.

В каждом ключевом кадре в определенной точке времени свойству эффекта задается значение. Adobe Premiere Elements *интерполирует* значения между ключевыми кадрами, создавая переход от одного ключевого кадра к следующему. Например, чтобы создать эффект размытия, который изменяется со временем, можно задать три ключевых кадра: первый без размытия, второй с размытием и третий опять без размытия. Благодаря *интерполяции* размытие постепенно усиливается между первым ключевым кадром и вторым, а затем постепенно уменьшается между вторым и третьим.

Анимация с использованием ключевых кадров подразумевает три основных действия:

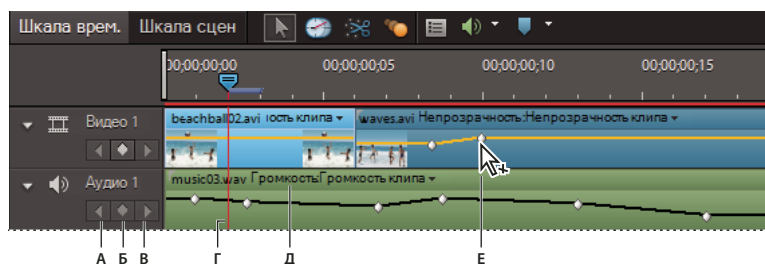
- 1 применение эффекта или набора настроек к клипу;
- 2 добавление нескольких ключевых кадров для этого эффекта;
- 3 установку значений для свойств эффекта в каждом ключевом кадре.

Примечание. Некоторые эффекты нельзя анимировать с помощью ключевых кадров. Дополнительные сведения см. в описании конкретных эффектов в разделе «[Справочник по эффектам](#)» на странице 176».



Выделенные кадры показывают, где добавлены ключевые кадры эффекта «Скручивание».

А. Исходный видеоклип Б. Видеоклип с анимированным эффектом «Скручивание»: для промежуточных кадров применяется интерполяция



Элементы управления ключевыми кадрами на шкале времени

А. Кнопка «Предыдущий ключевой кадр» Б. Кнопка «Добавить/удалить ключевой кадр» В. Кнопка «Следующий ключевой кадр» Г. Индикатор текущего времени Д. Меню свойств эффекта Е. Указатель «Добавить ключевой кадр»

Дополнительные разделы справки

«Сведения об эффектах» на странице 154

«Управление изменением с помощью интерполяции» на странице 223

«Установка значений ключевых кадров» на странице 222

Отображение и редактирование ключевых кадров

Можно просматривать и редактировать ключевые кадры в виде «Свойства» на панели «Задачи». В виде «Свойства» отображаются сразу все свойства эффекта, ключевые кадры и способы интерполяции, но только для одного выделенного клипа. На шкале времени могут отображаться ключевые кадры сразу для нескольких клипов, но для каждого клипа отображается только одно свойство.

Чтобы открыть вид «Свойства» для эффектов, нажмите кнопку «Редактировать» на панели «Задачи», нажмите кнопку «Эффекты», чтобы открыть вид «Эффект», а затем нажмите кнопку «Редактировать эффекты» внизу на панели. Как правило, вид «Свойства» используется для выполнения следующих задач:

- внесение точных изменений в значения нескольких ключевых кадров;
- редактирование ключевых кадров эффектов, которые имеют несколько или двухмерные значения, например «Движение» или «Перспектива»;
- редактирование ключевых кадров на шкале времени.

Как правило, шкала времени используется для выполнения следующих задач:

- быстрый просмотр и коррекция ключевых кадров для одного эффекта;
- редактирование ключевых кадров эффекта, которые имеют одно одномерное значение, например «Непрозрачность» или «Громкость».



Если требуется анимировать эффект клипа «Движение», это можно сделать прямо на панели «Монитор», а добавить ключевые кадры можно на шкале времени или в виде «Свойства».


Дополнительные разделы справки

«Добавление ключевых кадров» на странице 218

«Создание набора эффекта» на странице 163

«Анимация клипа» на странице 226

Просмотр ключевых кадров в виде «Свойства» на панели «Задачи»

Можно просмотреть любой ключевой кадр в области ключевых кадров в виде «Свойства» на панели «Задачи». Для любого эффекта, который содержит анимированные свойства, отображается сводный ключевой кадр , когда эффект свернут. Сводные ключевые кадры отображаются в области ключевых кадров и соответствуют всем отдельным ключевым кадрам свойств, которые содержатся в эффекте. Сводные ключевые кадры нельзя изменять, так как они отображаются только для информации.

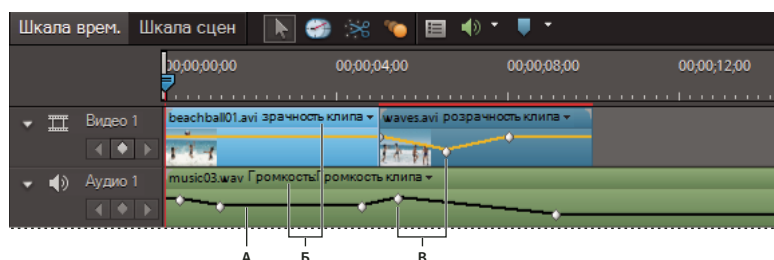
- 1 Выделите клип на шкале времени.
- 2 В виде «Эффекты» на панели «Задачи» нажмите кнопку «Редактировать эффекты».
- 3 Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы показать область ключевых кадров, нажмите кнопку «Показать ключевые кадры» в виде «Свойства». Нажмите кнопку снова, чтобы скрыть область ключевых кадров. При необходимости увеличьте вид «Свойства», чтобы увидеть область ключевых кадров.
 - Чтобы сопоставить линейку времени с точками входа и выхода клипа, щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) в виде «Свойства» и в контекстном меню установите флажок «Прикрепить к клипу». (Этот параметр установлен по умолчанию.) Снимите этот флажок, чтобы на линейке времени отображались все клипы, имеющиеся на шкале времени.
 - Чтобы удлинить или укоротить линейку времени, перетаскивайте ее ползунок влево или вправо.

Отображение ключевых кадров на шкале времени

Для видео- и аудиоэффектов на шкале времени отображаются ключевые кадры, связанные с каждым клипом. Однако в отдельном клипе одновременно отображаются ключевые кадры только одного свойства.

- ❖ На шкале времени выполните одно из следующих действий.
 - Правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) щелкните клип и выберите «Показать ключевые кадры клипа» > [имя категории свойства] > [имя свойства].
 - Щелкните меню свойств эффекта (черный треугольник) над клипом и выберите свойство. (Возможно, чтобы увидеть меню, потребуется увеличить масштаб.)

Примечание. В меню свойств эффекта перечислены только примененные к клипу эффекты, включая фиксированные эффекты («Контроль изображения», «Движение», «Непрозрачность» и «Громкость»).



Элементы управления ключевыми кадрами на шкале времени
А. График ключевых кадров Б. Меню свойств эффектов В. Ключевые кадры

Добавление, копирование и удаление ключевых кадров

Добавление ключевых кадров

Ключевые кадры можно добавлять в виде «Свойства» на панели «Задачи» или на шкале времени. На шкале времени добавление ключевых кадров и установка значений для них представляют собой разные задачи. В виде «Свойства» обе эти задачи можно выполнить одним действием.

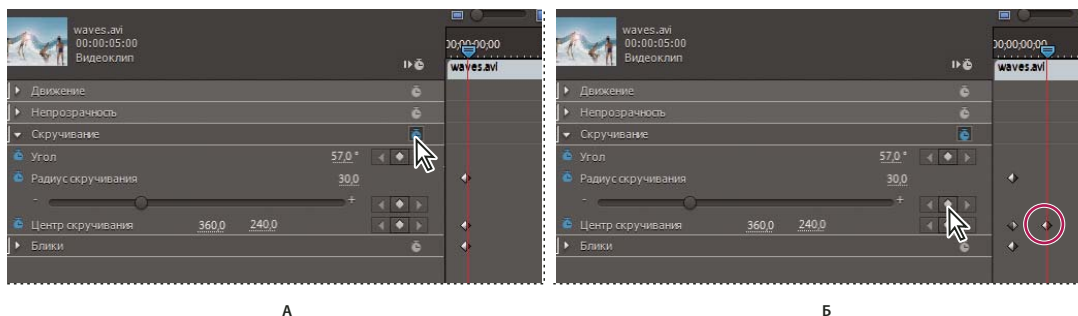
Дополнительные разделы справки

«Применение набора эффекта» на странице 162

«Установка значений ключевых кадров» на странице 222



Добавление ключевых кадров в виде «Свойства»

Если кнопка «Переключение анимации» включена, Adobe Premiere Elements автоматически создает ключевые кадры в виде «Свойства», когда пользователь перемещает индикатор текущего времени и изменяет значения свойств. Ключевые кадры также можно создавать вручную с помощью кнопки «Добавить/удалить ключевой кадр». Для анимации эффекта необходимо создать не меньше двух ключевых кадров с разными значениями.



Добавление ключевых кадров в виде «Свойства»

А. Нажмите кнопку «Переключение анимации», чтобы активировать ключевые кадры для всех свойств эффекта. **Б.** Справа от настроек свойств появляется кнопка «Добавить/удалить ключевой кадр», которая позволяет добавлять или удалять ключевые кадры отдельно для каждого свойства.



- 1 На шкале времени или сцен выберите клип, содержащий эффект, который требуется анимировать.
- 2 В виде «Эффекты» на панели «Задачи» нажмите кнопку «Редактировать эффекты».
- 3 В виде «Свойства» разверните эффект. Если область ключевых кадров скрыта, нажмите кнопку «Показать ключевые кадры». Возможно, чтобы увидеть область ключевых кадров, потребуется увеличить вид «Свойства».
- 4 Нажмите кнопку «Переключение анимации» , чтобы активировать ключевые кадры для свойств эффекта. При этом будет установлен первый ключевой кадр для каждого свойства выбранного эффекта.
- 5 Переместите индикатор текущего времени в место, где требуется добавить ключевой кадр.
- 6 Выполните одно из следующих действий.
 - Нажмите кнопку «Добавить/удалить ключевой кадр» .
 - Установите нужное значение для свойства эффекта.

***Примечание.** Если ключевой кадр создается до первого или после последнего существующего ключевого кадра свойства, новый кадр получает то же значение, что и существующий. Однако, если новый ключевой кадр оказывается между двумя существующими, он получает промежуточное значение в диапазоне между значениями предыдущего и следующего ключевых кадров.*

7 По необходимости повторите шаги 4 и 5.

Добавление ключевых кадров на шкале времени

После добавления ключевых кадров на шкале времени можно указать их значения для анимации эффекта.

- 1 На шкале времени щелкните меню свойств эффекта (черный треугольник) над клипом и выберите свойство, которое требуется анимировать. (Возможно, чтобы увидеть меню, потребуется увеличить масштаб.)
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Удерживая клавишу Ctrl, щелкните желтый график свойства в том месте, где требуется добавить ключевой кадр. Курсор принимает вид значка «Добавить ключевой кадр» , когда он наводится на график свойства при удерживаемой клавише Ctrl.
 - Переместите индикатор текущего времени в место, где требуется добавить ключевой кадр, и нажмите кнопку «Добавить/удалить ключевой кадр» .
- 3 Добавьте необходимые ключевые кадры.

***Примечание.** Если ключевой кадр создается до первого или после последнего существующего ключевого кадра свойства, новый кадр получает то же значение, что и существующий. Однако, если новый ключевой кадр оказывается между двумя существующими, он получает промежуточное значение в диапазоне между значениями предыдущего и следующего ключевых кадров.*

Копирование ключевых кадров

Чтобы быстро применить те же значения ключевых кадров к другому клипу или точке времени, можно скопировать и вставить ключевые кадры. При вставке первый ключевой кадр добавляется в точку текущего времени, а последующие сохраняют исходный относительный порядок. Ключевые кадры остаются выделенными после вставки, чтобы при необходимости их можно было сразу переместить.

Ключевые кадры вставляются только в тот клип, который выделен в данный момент. В этом клипе должно отображаться то же свойство, что и в скопированных ключевых кадрах.

***Примечание.** Когда целевой клип короче исходного, ключевые кадры, вставленные после точки выхода клипа, не отображаются, если не снят флажок «Прикрепить к клипу» в виде «Свойства». Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) и снимите флажок «Прикрепить к клипу».*

Копирование и вставка ключевых кадров в виде «Свойства»

- 1 Выделите клип на шкале времени.
- 2 В виде «Эффекты» на панели «Задачи» нажмите кнопку «Редактировать эффекты».
- 3 В виде «Свойства» разверните эффект. Если область ключевых кадров скрыта, нажмите кнопку «Показать ключевые кадры». Возможно, чтобы увидеть область ключевых кадров, потребуется увеличить вид «Свойства».
- 4 Удерживая клавишу Ctrl, щелкните по каждому ключевому кадру, который требуется выделить, или удерживая кнопку мыши, нарисуйте рамку выделения вокруг группы ключевых кадров.
- 5 В меню «Редактировать» выберите пункт «Копировать».

6 Выполните одно из следующих действий.

- Переместите индикатор текущего времени в место, куда требуется вставить первый ключевой кадр, и выберите команду «Редактировать» > «Вставить».
- Выделите другой клип, разверните нужное свойство в виде «Свойства», переместите индикатор текущего времени в место вставки первого ключевого кадра и выберите команду «Редактировать» > «Вставить».

Копирование и вставка ключевых кадров на шкале времени

- 1 На шкале времени отобразите ключевой кадр или несколько кадров, которые требуется скопировать.
- 2 Выберите один или несколько ключевых кадров. (Чтобы выделить несколько ключевых кадров, щелкайте по ним, удерживая клавишу Shift.)
- 3 В меню «Редактировать» выберите пункт «Копировать».
- 4 На шкале времени выделите клип, в который требуется вставить ключевые кадры.
- 5 В меню свойств эффектов над клипом выберите свойство, для которого требуется вставить ключевые кадры. Если в меню нет нужного свойства, сначала примените содержащий его эффект.
- 6 Переместите индикатор текущего времени в точку, в которую нужно добавить ключевые кадры.
- 7 Выберите меню «Редактировать» > «Вставить».

Удаление ключевых кадров

Можно удалить отдельные ключевые кадры для свойства эффекта, удалить все ключевые кадры из одного свойства эффекта или удалить все ключевые кадры из всех свойств эффекта.


Дополнительные разделы справки

[«Удаление эффекта»](#) на странице 160

[«Применение и предварительный просмотр эффектов»](#) на странице 156

Удаление ключевого кадра



❖ Выполните одно из следующих действий.

- Выделите клип и нажмите «Редактировать эффекты» в виде «Эффекты» на панели «Задачи», чтобы эффект открылся в виде «Свойства». (Если область ключевых кадров скрыта, нажмите кнопку «Показать ключевые кадры». Возможно, чтобы увидеть область ключевых кадров, потребуется увеличить вид «Свойства».) Выделите один или несколько ключевых кадров и нажмите клавишу Delete. Также можно перетащить индикатор текущего времени в виде «Свойства» на ключевой кадр и нажать кнопку «Добавить/удалить ключевой кадр».
- Щелкните меню свойств эффектов (черный треугольник) над клипом на шкале времени и выберите свойство, содержащее ключевой кадр. Выделите ключевой кадр и нажмите клавишу Delete. Также можно перетащить индикатор текущего времени на ключевой кадр и нажать кнопку «Добавить/удалить ключевой кадр» , которая находится под именем дорожки на шкале времени.

Удаление всех ключевых кадров из свойства эффекта


- 1 Выделите клип на шкале времени.
- 2 В виде «Эффекты» на панели «Задачи» нажмите кнопку «Редактировать эффекты».
- 3 Если область ключевых кадров скрыта, нажмите кнопку «Показать ключевые кадры».

4 Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы удалить все ключевые кадры для одного свойства эффекта, разверните эффект и нажмите кнопку «Переключение анимации»  слева от имени свойства.
- Чтобы удалить все ключевые кадры для всех свойств эффекта, нажмите кнопку «Переключение анимации»  справа от имени эффекта.

5 В запросе на подтверждение удаления нажмите кнопку «ОК».





Ключевые кадры удаляются без возможности восстановления, при этом значение каждого свойства становится значением в текущем времени.

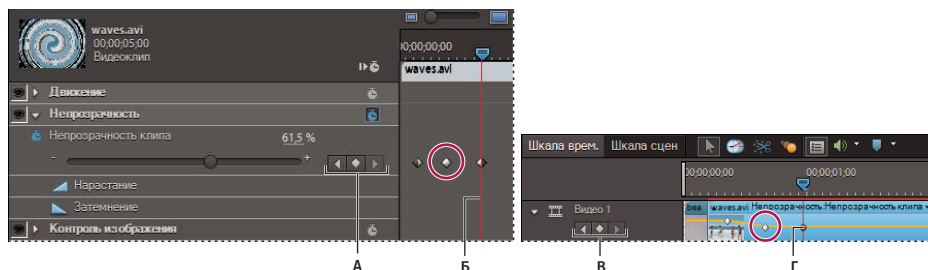
 Удаленные ключевые кадры нельзя восстановить повторным нажатием кнопки «Переключение анимации». Вместо этого необходимо выполнить команду «Редактировать» > «Отменить» или удалить действие на панели «История».

Коррекция ключевых кадров

Выделение ключевых кадров






Ключевые кадры можно выделять последовательно с помощью навигатора ключевых кадров, по отдельности с помощью инструмента «Выделение» или в виде «Свойства» на панели «Задачи» путем привязки индикатора текущего времени к ключевым кадрам и выделения всех ключевых кадров для свойства.

И на шкале времени и в виде «Свойства» выделенные ключевые кадры подсвечены , а невыделенные — нет . Кроме того, в виде «Свойства» затемнена левая половина начальных ключевых кадров  и правая половина конечных .



Навигатор по ключевым кадрам

А. Навигатор по ключевым кадрам в виде «Свойства» Б. Индикатор текущего времени В. Навигатор по ключевым кадрам на шкале времени Г. Индикатор текущего времени

- Чтобы переместить индикатор текущего времени на нужный ключевой кадр, нажмите кнопку «Перейти к предыдущему ключевому кадру»  или «Перейти к следующему ключевому кадру»  на навигаторе ключевых кадров (под названием дорожки на шкале времени и справа от имени свойства в виде «Свойства»).
- Чтобы выделить определенный ключевой кадр, выберите инструмент «Выделение»  и щелкните по кадру. (На шкале времени при наведении инструмента на ключевой кадр указатель принимает вид значка редактирования ключевого кадра .)
- Чтобы выделить несколько ключевых кадров, выберите инструмент «Выделение»  и выделите ключевые кадры, удерживая клавишу Shift.

- Чтобы выделить все ключевые кадры для свойства, щелкните имя свойства в виде «Свойства». (Например, щелкните «Положение», чтобы выделить все ключевые кадры этого свойства в клипе.)
- Чтобы привязать индикатор текущего времени к ключевому кадру, в виде «Свойства» перетащите индикатор к нужному кадру, удерживая клавишу Shift.

Установка значений ключевых кадров

Чтобы анимировать эффект, необходимо задать для ключевых кадров разные значения свойств. Значения ключевых кадров можно изменять в виде «Свойства» на панели «Задачи» или на шкале времени.


На шкале времени удобно изменять значения ключевых кадров для простых эффектов непрозрачности и громкости. Для внесения более точных изменений используйте вид «Свойства».



Дополнительные разделы справки

«Анимация положения клипа» на странице 226

«Управление изменением между ключевыми кадрами» на странице 223





Установка значений ключевых кадров в виде «Свойства»

Чтобы изменить значение существующего ключевого кадра в виде «Свойства», необходимо переместить индикатор текущего времени на этот ключевой кадр. При изменении значения свойства в месте, где нет ключевого кадра, создается новый ключевой кадр, если нажата кнопка «Переключение анимации» .

- 1 Выделите клип на шкале времени.
- 2 В виде «Эффекты» на панели «Задачи» нажмите кнопку «Редактировать эффекты».
- 3 В виде «Свойства» разверните свойство эффекта, содержащее ключевые кадры, для которых требуется задать значения.
- 4 Чтобы выбрать ключевой кадр, нажмите кнопку «Перейти к предыдущему ключевому кадру»  или «Перейти к следующему ключевому кадру» .
- 5 Перетащите или введите значение свойства.

Дополнительные сведения об определенных свойствах эффекта см. в разделе «Справочник по эффектам» на странице 176.

Установка значений ключевых кадров на шкале времени

- 1 Щелкните меню свойств эффекта (черный треугольник) над клипом и выберите свойство, которое требуется изменить. (Возможно, чтобы увидеть меню, потребуется увеличить масштаб.)
- 2 С помощью инструмента «Выделение»  выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы изменить отдельный ключевой кадр, перетащите его. (Курсор принимает вид значка редактирования ключевого кадра .)
 - Чтобы изменить несколько ключевых кадров, которые могут не быть соседними, щелкните по ним, удерживая клавишу Shift, а затем перетащите выделенные элементы. (Курсор принимает вид значка редактирования ключевого кадра .)
 - Чтобы изменить график ключевых кадров, перетащите его. (Курсор принимает вид значка редактирования графика .)



***Примечание.** По ходу перетаскивания ключевого кадра или графика во всплывающей подсказке отображается информация о месте и значении. Обратите внимание, что свойство эффекта определяет отображаемые значения и единицы измерения.*

Перемещение ключевых кадров

Вместе с ключевыми кадрами перемещаются содержащиеся в них значения и настройки. Перемещение ключевых кадров — это простой способ изменить скорость анимации. Увеличение расстояния между ключевыми кадрами замедляет анимацию, а уменьшение расстояния, наоборот, ускоряет ее.

Ключевые кадры можно перемещать на другие или через другие. Кроме того, ключевые кадры можно перемещать за пределы точек входа и выхода клипа, но при этом они остаются в пределах исходных медиаданных.

- Чтобы переместить ключевой кадр, перетащите его значок в точку с нужным временем.
- Чтобы переместить несколько ключевых кадров, выделите их щелчком, удерживая клавишу Shift, а затем перетащите в точку с нужным временем. Все выделенные ключевые кадры сохраняют взаимное расположение.

***Примечание.** Для первого ключевого кадра всегда используется значок «Начальный ключевой кадр» , а для последнего — значок «Конечный ключевой кадр» . Если ключевой кадр из середины помещается перед первым или за последним, значки меняются соответствующим образом.*

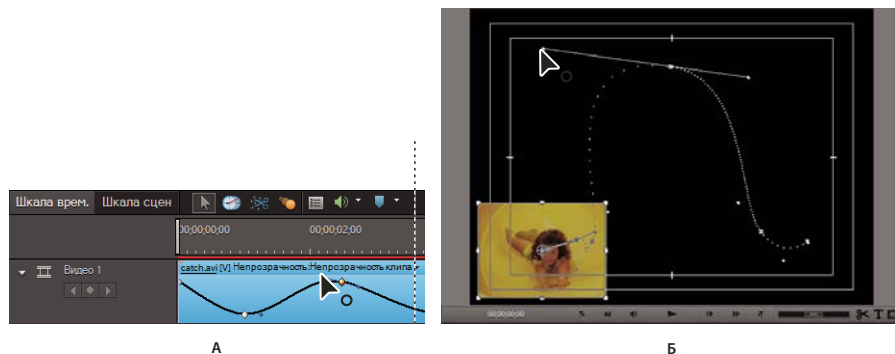
Управление изменением между ключевыми кадрами

Управление изменением с помощью интерполяции

Изменение от одного ключевого к следующему называется *интерполяцией*. Интерполяция ключевых кадров может быть *временной* (с учетом времени), *пространственной* (с учетом пространства) или *пространственно-временной*. Все ключевые кадры в Adobe Premiere Elements используют временную интерполяцию. Для анимации такого эффекта, как «Свечение альфа-канала» используется временная интерполяция. Для анимации положения объекта используется пространственная интерполяция, так как он должен перемещаться по траектории движения.

Кроме того, ключевые кадры используют либо линейную интерполяцию, либо интерполяцию по кривой Безье. По умолчанию Adobe Premiere Elements использует линейную интерполяцию, которая создает равномерное по времени изменение между ключевыми кадрами, создавая ритмичный или механический вид анимации. Чтобы использовать непостоянную скорость изменения свойств эффектов от одного ключевого кадра к следующему, применяйте интерполяцию по кривой Безье.

Методы интерполяции могут изменяться для каждого кадра, так что свойство может ускоряться в начальном ключевом кадре и замедляться в следующем. Методы интерполяции особенно полезны для изменения скорости движения в анимированном клипе.



Коррекция интерполяции ключевых кадров

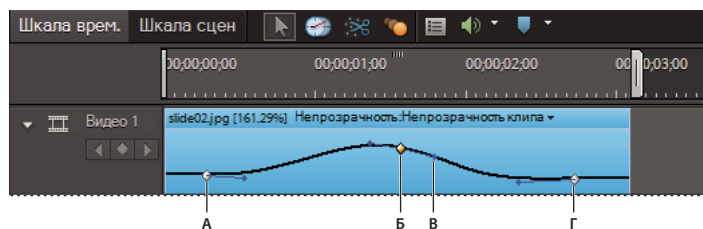
А. Коррекция плавности временной интерполяции на шкале времени Б. Коррекция плавности пространственной интерполяции на панели «Монитор»

Управление скоростью изменения с использованием интерполяции по кривой Безье

Когда выбран метод интерполяции по кривой Безье, на ключевой кадр можно перетаскивать маркеры кривой Безье. Эти маркеры представляют собой двунаправленные элементы управления, которые изменяют кривизну отрезка между ключевыми кадрами. Создаваемая кривая определяет скорость изменения между ключевыми кадрами. Например, прямая линия между ключевыми кадрами дает равномерное изменение от начала до конца, а кривая в виде холма определяет медленное начало, быстрое ускорение и медленное завершение.

При работе с первым или последним ключевым кадром анимации маркеры кривой Безье отображаются только с правой или с левой стороны ключевого кадра. Можно настраивать только исходящую кривую первого ключевого кадра и входящую кривую второго.

При работе с промежуточными (то есть стандартными) ключевыми кадрами анимации маркеры кривой Безье появляются по обеим сторонам ключевого кадра. Для каждого стандартного ключевого кадра можно настраивать и входящие и исходящие кривые.



Внешний вид маркеров кривой Безье в зависимости от расположения ключевого кадра

А. Начальный ключевой кадр Б. Стандартный ключевой кадр В. Маркер ключевого кадра Г. Конечный ключевой кадр

Добавление или коррекция маркеров кривой Безье

- ❖ Чтобы настроить скорость пространственной интерполяции на панели «Монитор» или скорость временной интерполяции на шкале времени, выполните одно из следующих действий.
- Чтобы добавить маркеры кривой Безье в ключевой кадр, щелкните кадр правой кнопкой и в открывшемся меню выберите метод интерполяции по кривой Безье.
- Чтобы настроить угол кривой, перетащите маркер кривой Безье вверх или вниз.
- Чтобы настроить диапазон влияния кривой, перетащите маркер кривой Безье влево или вправо.

Методы интерполяции по кривой Безье

В Adobe Premiere Elements предусмотрены разные уровни управления кривой в зависимости от используемого типа интерполяции по кривой Безье.

Кривая Безье Обеспечивает самое точное управление, так как форма отрезков контура с обеих сторон ключевого кадра корректируется вручную. В отличие от других методов интерполяции, двунаправленные маркеры на кривой Безье в ключевом кадре действуют независимо, позволяя создавать криволинейную траекторию движения, которая резко переходит в угол. Этот метод интерполяции идеально подходит для рисования траектории движения сложной формы.

Если для ключевого кадра свойства эффекта применяется интерполяция по кривой Безье, создается плавный переход по обе стороны ключевого кадра. Начальная позиция маркеров направления вычисляется с использованием того же метода, который применяется для интерполяции по автоматической кривой Безье.

Автоматическая кривая Безье Дает плавное изменение скорости на протяжении ключевого кадра.


Когда изменяется значение ключевого кадра с автоматической кривой Безье, автоматически изменяется позиция маркеров направления, чтобы обеспечить плавное изменение скорости между кадрами. Такая коррекция изменяет форму отрезков по обе стороны ключевого кадра. Если в предыдущем и следующем ключевых кадрах также используется интерполяция по автоматической кривой Безье, то изменяется и форма отрезков рядом с предыдущим и следующим кадрами. Если вручную откорректировать маркер направления автоматической кривой Безье, он превращается в ключевой кадр с непрерывной кривой Безье.


Непрерывная кривая Безье Интерполяция по непрерывной кривой Безье, как и по автоматической, дает плавное изменение скорости на протяжении ключевого кадра. Однако позиции маркеров направления непрерывной кривой Безье задаются вручную. При коррекции изменяется форма отрезков с любой из сторон ключевого кадра. Если интерполяция по непрерывной кривой Безье применяется ко всем ключевым кадрам свойства, значения каждого кадра корректируется таким образом, чтобы обеспечить плавное изменение скорости. Плавное изменение сохраняется и при перемещении ключевого кадра с непрерывной кривой Безье.


Определение метода интерполяции ключевого кадра


1 Выделите клип на шкале времени и выберите «Окно» > «Свойства».

2 В виде «Свойства» на панели «Задачи» проверьте значок ключевого кадра.

Линейный  Этот метод применяется по умолчанию. Применяется равномерная интерполяция значений.

Остановка  Значения фактически не интерполируются, а остаются неизменными до следующего ключевого кадра.

Автоматическая кривая Безье  Значения плавно и естественно интерполируются при приближении и проходе через ключевой кадр.

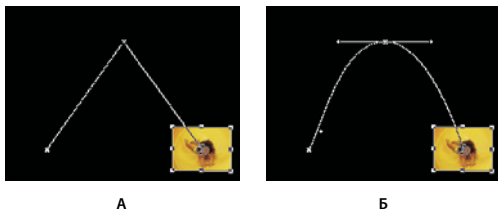
Другое  Этот значок используется для всех остальных методов. Плавность интерполяции указывается вручную с помощью маркеров кривой Безье или команды «Ускорение» или «Замедление». (Эти команды изменяют значения медленнее при приближении и проходе через ключевой кадр.)

Изменение метода интерполяции ключевого кадра

❖ Выполните одно из следующих действий.

- На шкале времени или в виде «Свойства» («Окно» > «Свойства») правой кнопкой щелкните ключевой кадр и выберите метод интерполяции. Чтобы выбрать метод интерполяции для второй половины ключевого кадра, щелкните по нему правой кнопкой второй раз.

- На шкале времени щелкайте ключевой кадр, удерживая клавишу Ctrl, чтобы по очереди перебрать разные методы интерполяции, затем выберите один из них.



Изменение интерполяции ключевого кадра

А. Ключевой кадр с линейной пространственной интерполяцией Б. Интерполяция по кривой Безье



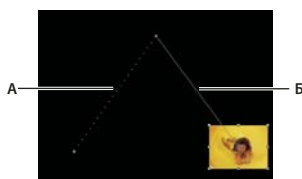
Чтобы быстро скорректировать интерполяцию ключевого кадра, используйте команды «Ускорение» и «Замедление».

Анимация положения клипа

Анимация клипа

Чтобы создать анимацию, вкладки и разделенные экраны, необходимо работать непосредственно с клипом на панели «Монитор» и устанавливать ключевые кадры на шкале времени или в виде «Свойства». Корректируя положение и масштаб клипа на панели «Монитор», можно открывать обзор клипов на дорожках под ним и создавать интересные композиции.

При анимации положения движение клипа представлено траекторией на панели «Монитор». Белые крестики обозначают позиции ключевых кадров, пунктирные линии обозначают позиции в интерполированных кадрах, а круглый символ точки привязки представляет центр клипа в текущем кадре. Интервалы между точками пунктира обозначают скорость между ключевыми кадрами: широкие интервалы обозначают быстрое движение, а близко расположенные точки обозначают более медленное движение.




Траектория движения на панели «Монитор»

А. Быстрое движение Б. Замедленное движение


- 1 Выделите клип на шкале времени.
- 2 Щелкните клип на панели «Монитор». По периметру клипа появятся маркеры.


Примечание. Если не видно маркеров, уменьшите масштаб панели «Монитор», чтобы отображалась серая рабочая область.

- 3 На шкале времени переместите индикатор текущего времени в точку, где должна начинаться анимация: это может быть любой кадр между текущими точками входа и выхода клипа.

- 4 В виде «Свойства» («Окно» > «Свойства») разверните эффект «Движение» и нажмите кнопку «Переключение анимации» . В точке индикатора текущего времени появится значок ключевого кадра для каждого свойства. (Если область ключевых кадров скрыта, нажмите кнопку «Показать ключевые кадры». Возможно, чтобы увидеть область ключевых кадров, потребуется увеличить вид «Свойства».)
- 5 На панели «Монитор» измените значение ключевого кадра: для этого приблизьте курсор к одному из восьми квадратных маркеров клипа, чтобы воспользоваться любым из следующих курсоров.


Курсор «Выделение»  устанавливает значение позиции.

Курсор «Поворот»  устанавливает значение поворота.

Курсор «Масштаб»  устанавливает значение масштаба.

***Примечание.** Если маркеры клипа исчезнут, повторно выберите эффект «Движение» в виде «Свойства».*



- 6 На шкале времени или в виде «Свойства» переместите индикатор текущего времени в точку, где требуется создать новый ключевой кадр с новыми значениями.
- 7 На панели «Монитор» установите новые значения, повторив шаг 5 (см. выше). В точке индикатора текущего времени появится новый ключевой кадр.
- 8 По необходимости повторите шаги 6 и 7.

 *Рабочая область должна быть видимой, если требуется поместить клип за пределы экрана. По умолчанию рабочая область находится за отображаемой областью экрана.*

Дополнительные разделы справки

«Стандартные и фиксированные эффекты» на странице 154

Анимация фиксированных эффектов «Непрозрачность» и «Громкость»

- 1 Выделите клип на шкале времени.
- 2 В виде «Эффекты» на панели «Задачи» нажмите кнопку «Редактировать эффекты».
- 3 В виде «Свойства» поместите индикатор текущего времени в точку, где должна начинаться анимация.
- 4 Нажмите кнопку «Нарастание» .
- 5 Переместите индикатор текущего времени в точку, где анимация должна заканчиваться.
- 6 Нажмите кнопку «Затемнение» .

Коррекция траектории движения клипа

Чтобы скорректировать траекторию движения, перетащите в нужное место ключевой кадр позиции (отмеченный белым крестиком) на панели «Монитор».

- 1 На шкале времени выберите клип, содержащий ключевые кадры эффекта «Движение».
- 2 Щелкните клип на панели «Монитор». Появится его траектория движения.
- 3 Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы переместить существующий ключевой кадр, перетащите его маркер на панели «Монитор».
 - Чтобы создать новый ключевой кадр позиции, установите индикатор текущего времени между существующими ключевыми кадрами и перетащите изображение на панели «Монитор». Появится новый ключевой кадр.

💡 Чтобы изменить время ключевых кадров, перемещайте их в виде «Свойства».

Дополнительные разделы справки

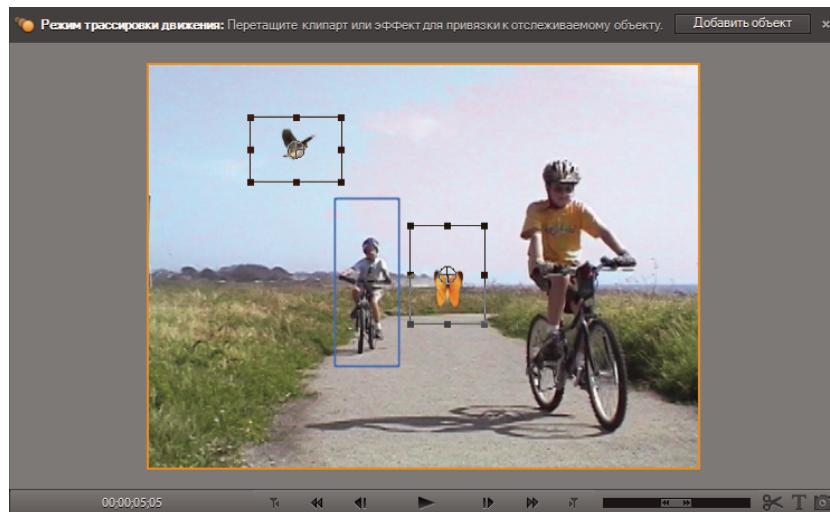
«Стандартные и фиксированные эффекты» на странице 154

«Перемещение ключевых кадров» на странице 223

Эффект трассировки движения

К определенным частям клипа можно прикреплять изображения, такие как клипарты или сноски (например, с использованием кружков). Например, в клипе человек А гуляет по парку. Рядом с ним нужно добавить бабочку. Кроме того, эта бабочка должна лететь рядом с идущим человеком А. Adobe® Premiere® Elements 9 позволяет создать такой эффект. Adobe Premiere Elements отслеживает движение человека и создает траекторию из данных движения. Траектории из данных движения создаются при обработке клипов с помощью автоанализатора. Когда на шкалу времени или сцен добавляется еще не обработанный таким образом клип, он автоматически анализируется. Клипарт, добавленный к движущемуся объекту, не масштабируется вместе с этим объектом. Например, если человек приближается к камере, то присоединенный клипарт не увеличивается по мере приближения вместе с человеком.

💡 Трассировка движения позволяет добиться наилучших результатов при минимальных перемещениях камеры и четком движении объекта.



Трассировка движения

Трассировка движения вручную

Adobe Premiere Elements позволяет использовать режим ручной трассировки движения.

- 1 Перетащите клип на шкалу времени или сцен.
- 2 Щелкните клип на шкале времени или сцен и нажмите значок «Трассировка движения» 🍯.

Появится диалоговое окно «Трассировка движения».

- 3 Выберите «Нет», чтобы перейти в режим ручной трассировки движения. Он позволяет пометить объект для трассировки вручную. Дополнительные сведения о пометке объектов для ручной трассировки см. в разделе ««Трассировка движения в непроанализированных клипах на шкале времени/сцен» на странице 230».


Примечание. Во избежание некорректной трассировки в ручном режиме, поместите в рамку объект, движение которого требуется отслеживать. Например, если требуется выполнять трассировку головы человека, она не должна выходить за ограничительную рамку. Но при этом рамка не должна быть слишком свободной.

Трассировка движения в непроанализированных клипах в рабочей среде «Организация»

Если клипы еще не проанализированы, начать процесс трассировки движения можно с анализа клипов в рабочей среде «Организация».

- 1 В рабочей среде «Организация» правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) щелкните клип и выберите команду «Запустить автоанализатор».

Примечание. Автоанализатор обрабатывает клип. Установки автоанализатора задаются в Elements Organizer. При желании можно включить или выключить фильтры, которые используются при анализе в Elements Organizer. Для трассировки движения в установках автоанализатора должен быть включен фильтр «Движение объекта».

- 2 Поместите проанализированный клип на шкалу времени или сцен.
- 3 Чтобы включить режим трассировки движения, щелкните значок «Трассировка движения»  слева от элементов управления масштабом.
- 4 В режиме трассировки движения в окне «Монитор» вместо объединенного вида отображается содержимое только выделенного клипа. В окне «Монитор» автоматически отслеживаемые объекты окружены желтыми рамками.

Примечание. В дополнение к этому можно пометить объекты для трассировки вручную. Нажмите кнопку «Добавить объект», чтобы пометить новые объекты для трассировки.

- 5 Перетащите клипарт в окно «Монитор». Клипарт можно прикрепить к объекту трассировки (рамке), когда рамка меняет цвет с желтого на голубой. Кроме того, к объекту трассировки можно добавлять эффекты. Дополнительные сведения см. в разделе ««Маска эффектов» на странице 231».

Примечание. При перетаскивании клипарта автоматически выделяется один из объектов трассировки. Если требуется выбрать другой объект трассировки, продолжайте перетаскивать клипарт к нужному объекту, пока рамка вокруг него не станет голубой.

- 6 Поместите клипарт на нужный объект трассировки и отпустите кнопку мыши, чтобы прикрепить его к траектории движения.


Важная информация. Присоединенный клипарт нельзя открепить, чтобы перенести на другой объект. Однако, если он по ошибке прикреплен не к тому объекту и клип отображается на панели «Монитор», щелкните клипарт правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) и удалите его. Снова перетащите клипарт и прикрепите к нужному объекту.

- 7 Чтобы применить клипарт к траектории движения и создать необходимые ключевые кадры, вернитесь на шкалу времени или сцен, чтобы выйти из режима трассировки движения.

Важная информация. Чтобы создать ключевые кадры, нажмите кнопку навигации «Следующий кадр» на панели управления проигрывателя в окне «Монитор».

Трассировка движения в непроанализированных клипах на шкале времени/сцен

Если клипы еще не проанализированы, выполните перечисленные ниже действия, чтобы начать трассировку движения.

- 1 Перетащите клип на шкалу времени или сцен.
- 2 Щелкните клип на шкале времени или сцен и нажмите значок «Трассировка движения» .

Появится диалоговое окно «Трассировка движения».

- 3 Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите «Да», чтобы проанализировать клип. Выполняется анализ только с применением фильтра «Трассировка движения», и включается режим трассировки движения. В режиме трассировки движения в окне «Монитор» вместо объединенного вида отображается содержимое только выделенного клипа. В окне «Монитор» автоматически отслеживаемые объекты окружены желтыми рамками.
 - Выберите «Нет», чтобы перейти в режим ручной трассировки движения. Он позволяет пометить объект для трассировки вручную.

Примечание. Если вы выбрали «Да», перейдите к шагу 5. Если вы выбрали «Нет», перейдите к шагу 4.

- 4 Перетащите появившуюся рамку, чтобы отметить объект, и нажмите кнопку «Трассировка объекта», чтобы проследить траекторию движения объекта трассировки. Объект трассировки заключается в желтую рамку. Если требуется отслеживать и другие объекты, еще раз нажмите кнопку «Добавить объект», чтобы создать новый объект трассировки.
- 5 Перетащите клипарт в окно «Монитор». Клипарт можно прикрепить к объекту трассировки (рамке), когда рамка меняет цвет с желтого на голубой. Кроме того, к объекту трассировки можно добавлять эффекты. Дополнительные сведения см. в разделе «[«Маска эффектов»](#)» на странице 231».

Примечание. При перетаскивании клипарты автоматически выделяется один из объектов трассировки. Чтобы выбрать другой объект трассировки, продолжайте перетаскивать клипарт к нужному объекту, пока рамка вокруг него не станет голубой.


- 6 Поместите клипарт на нужный объект трассировки и отпустите кнопку мыши, чтобы прикрепить его к траектории движения.

Важная информация. Присоединенный клипарт нельзя открепить, чтобы перенести на другой объект. Однако, если он по ошибке прикреплен не к тому объекту и клип отображается на панели «Монитор», щелкните клипарт правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) и удалите его. Снова перетащите клипарт и прикрепите к нужному объекту.

- 7 Чтобы применить клипарт к траектории движения и создать необходимые ключевые кадры, вернитесь на шкалу времени или сцен, чтобы выйти из режима трассировки движения.

Важная информация. Чтобы создать ключевые кадры, нажмите кнопку навигации «Следующий кадр» на панели управления проигрывателя в окне «Монитор».

Трассировка движения в проанализированных клипах

- 1 Поместите проанализированный клип на шкалу времени или сцен.
- 2 Чтобы включить режим трассировки движения, щелкните значок «Трассировка движения»  слева от элементов управления масштабом.

- 3 В режиме трассировки движения в окне «Монитор» вместо объединенного вида отображается содержимое только выделенного клипа. В окне «Монитор» автоматически отслеживаемые объекты окружены желтыми рамками.

Примечание. В дополнение к этому можно пометить объекты для трассировки вручную. Нажмите кнопку «Добавить объект», чтобы пометить новые объекты для трассировки.

- 4 Перетащите клипарт в окно «Монитор». Клипарт можно прикрепить к объекту трассировки (рамке), когда рамка меняет цвет с желтого на голубой. Кроме того, к объекту трассировки можно добавлять эффекты. Дополнительные сведения см. в разделе «[Маска эффектов](#)» на странице 231».

Примечание. При перетаскивании клипарта автоматически выделяется один из объектов трассировки. Чтобы выбрать другой объект трассировки, продолжайте перетаскивать клипарт к нужному объекту, пока рамка вокруг него не станет голубой.

- 5 Поместите клипарт на нужный объект трассировки и отпустите кнопку мыши, чтобы прикрепить его к траектории движения.

Важная информация. Присоединенный клипарт нельзя открепить, чтобы перенести на другой объект. Однако, если он по ошибке прикреплен не к тому объекту и клип отображается на панели «Монитор», щелкните клипарт правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) и удалите его. Снова перетащите клипарт и прикрепите к нужному объекту.

- 6 Чтобы применить изображение к траектории движения и создать необходимые ключевые кадры, вернитесь на шкалу времени или сцен, чтобы выйти из режима трассировки движения.

Важная информация. Чтобы создать ключевые кадры, нажмите кнопку навигации «Следующий кадр» на панели управления проигрывателя в окне «Монитор».

Маска эффектов

Маска эффектов позволяет применять эффекты к выделенной области клипа.


- 1 Выделите клип на шкале времени.
- 2 Правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) щелкните клип и выберите «Маска эффектов» > «Применить». На панели «Монитор» появится прямоугольник, ограничивающий область для применения маски эффектов. Перетащите прямоугольник на область, к которой требуется применить маску эффектов. Его размер можно изменить с помощью угловых маркеров.

Примечание. Также можно выбрать «Клип» > «Маска эффектов» > «Применить».

- 3 На панели «Задачи» выберите «Редактировать» > «Эффекты».
- 4 Выберите эффект, который требуется добавить на клип, и нажмите кнопку «Применить».

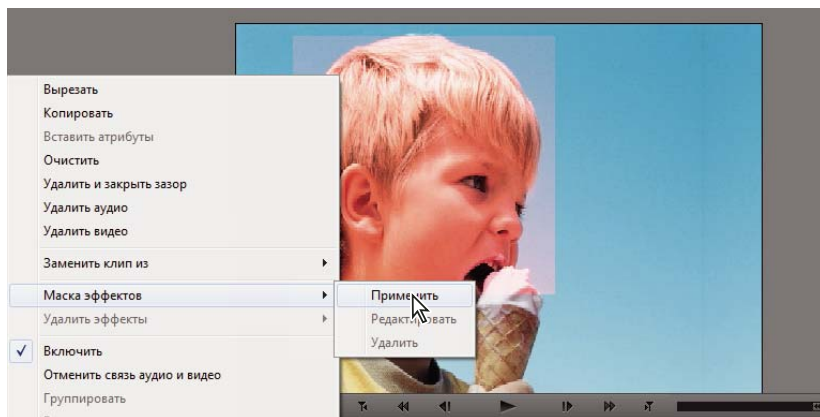
Эффект добавляется в выделенную область на клипе. Эффекты, добавленные на клип ранее, также наносятся на маску.

Применить маску эффектов можно также в режиме трассировки движения.

- 1 Выделите клип на шкале времени или сцен.
- 2 Выделите клип и щелкните , чтобы включить режим трассировки движения.
- 3 Выберите любой из объектов трассировки (в желтой рамке).
- 4 Выберите команду «Редактировать» > «Эффекты».

5 Перетащите нужный эффект на объект трассировки на панели «Монитор».

Маска эффектов автоматически применяется и перемещается вместе с движущимся объектом. Если в клип добавляется несколько эффектов, для всех них используется одна и та же маска.



Применение маски эффектов

Редактирование или удаление маски эффектов

Выполните одно из следующих действий для редактирования маски эффектов.

- Правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) щелкните клип и выберите «Маска эффектов» > «Редактирование».
- Выберите команду «Клип» > «Маска эффектов» > «Редактировать».

Примененная маска выделяется, после чего можно изменить размер, переместить маску, добавить или удалить эффекты.

Выполните одно из следующих действий для удаления маски эффектов.

- Правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) щелкните клип и выберите «Маска эффектов» > «Удалить».
- Выберите команду «Клип» > «Маска эффектов» > «Удалить».

Маска удаляется, и добавленные эффекты применяются ко всему клипу.

Глава 12. Создание титров

В Adobe Premiere Elements можно создавать заказные титры и графику. Титры служат для многих целей, от определения людей и мест в кадре до создания заключительных титров, как в фильмах. Можно создать собственные титры и наложить их на видеоклип или воспользоваться одним из шаблонов титров. Кроме того, можно использовать движущиеся титры и бегущую строку с эффектами затухания или масштабирования, применять к ним любые стили, форматы и цвета текстов.

Создание и обрезка титров

Наложение титров

Прежде чем создавать титр, выберите для него место. По умолчанию при создании нового титра в меню «Титры» он накладывается на первый видеоклип в проекте. Однако можно поместить титры в пустую область на шкале времени без видеоподложки. В этом случае титры можно будет наложить потом, перетаскив их на нужный клип.



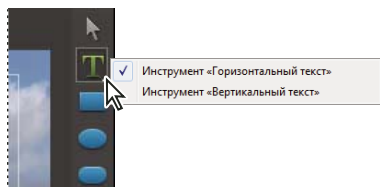
Наложение титров

Если титр создается в пустой области, Adobe Premiere Elements помещает его на дорожку «Видео 1» шкалы времени и в пустую область на шкале сцен.


Примечание. Если перетаскивать клип на титр на шкале сцен или разместить одну из дорожек на шкале времени над титром, титр будет перекрыт и исчезнет с панели «Монитор». Для того чтобы он снова стал видимым, нажмите кнопку «Шкала времени» и перетащите титр на дорожку выше.

Создание неподвижных титров



Инструменты создания титров Adobe Premiere Elements весьма гибки и при этом просты в использовании. Можно использовать любой из шрифтов, имеющихся на компьютере, и создавать графические объекты с помощью инструментов создания фигур. Можно также использовать готовые шаблоны, стили текста и изображения. Титры могут двигаться вертикально или горизонтально. Их можно сжимать и растягивать, выбирать для них цвета и добавлять тени.



Выбор горизонтальных или вертикальных титров

- 1 На шкале времени или шкале сцен выполните одно из следующих действий.
 - Для того чтобы наложить новый титр на видеоклип, выделите этот клип.
 - Для того чтобы добавить титр без видеоподложки, выделите первый клип на шкале времени или шкале сцен. В виде «Организация» панели «Задачи» выберите «Проект», нажмите кнопку «Новый элемент»  и выберите «Черный экран». На шкале времени или шкале сцен перетащите пустой клип в начало фильма.
 - Чтобы наложить титры там, где нет видео, щелкните значок «Т» на панели монитора. По умолчанию титры создаются на черном фоне.
- 2 Если наложен клип или выбран пустой клип, нажмите «Организация» > «Проект» и нажмите кнопку «Новый элемент». Выберите в контекстном меню «Титр».

Adobe Premiere Elements помещает на панель «Монитор» текст по умолчанию и включает режим редактирования титров.

- 3 Выполните одно из следующих действий.
 - Для того чтобы добавить горизонтальные титры, дважды щелкните по исходному тексту и введите свой.
 - Для того чтобы добавить вертикальные титры, нажмите и удерживайте инструмент «Текст» . Затем выберите инструмент «Вертикальный текст». Щелкните на панели «Монитор» и введите титр.
- 4 На панели «Монитор» выберите инструмент «Выделение»  и переместите текст в нужное место.

Титр будет сохранен и добавлен в вид «Проект» на панели «Задачи», а также на шкалу времени или шкалу сцен.

Дополнительные разделы справки

[«Создание титров из шаблона»](#) на странице 238

[«Экспорт файла с титрами»](#) на странице 254

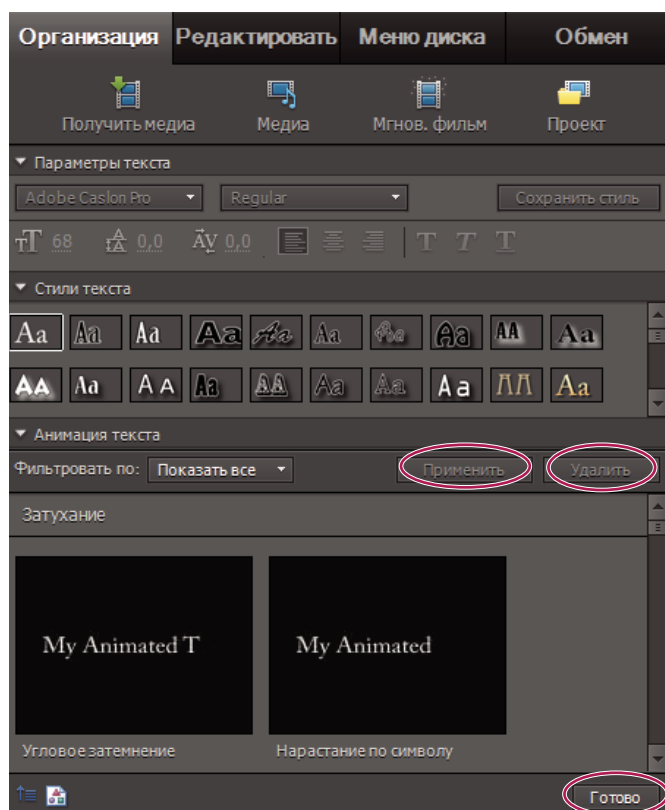
[«Редактирование и форматирование текста»](#) на странице 240

[«Применение стилей к тексту и графике»](#) на странице 243

Создание титров с анимированным текстом

К любому неподвижному титру можно применить один из готовых эффектов анимации. *Наборы настроек анимации текста* включают затухание символов или их появление сверху или снизу экрана. Например, при использовании набора настроек «Посимвольное нарастание» символы титра появляются друг за другом, пока не будет отображен весь текст.

Для предварительного просмотра анимации наведите указатель на миниатюру в разделе «Анимация текста» на панели «Задачи». (Для того чтобы отобразить раздел «Анимация текста», выделите титр. Панель «Задачи» появится в разделе «Редактирование титров».)



Элементы управления анимацией текста

1 Выполните одно из следующих действий.

- На шкале сцен выберите наложенный клип. На панели «Монитор» щелкните по клипу и дважды щелкните по тексту титра.
- На шкале времени дважды щелкните по клипу с титром.

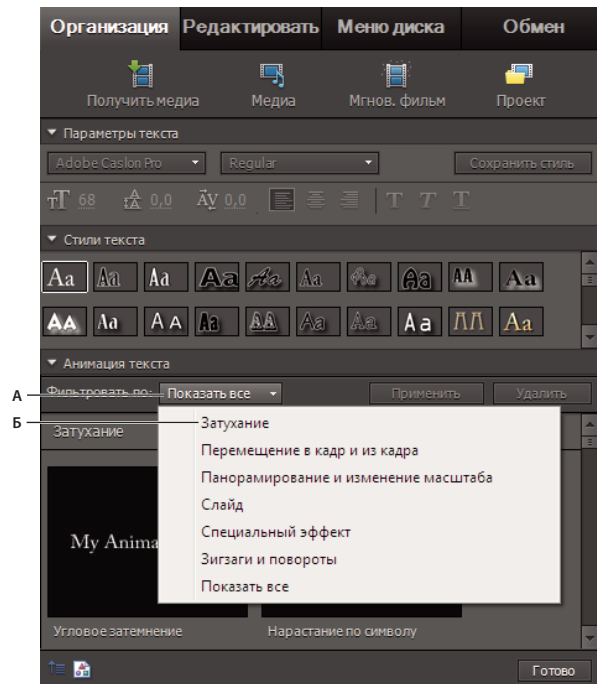
На панели «Задачи» отобразятся параметры текста.

2 В разделе «Анимация текста» на панели «Задачи» выберите набор настроек анимации.

3 Для того чтобы применить набор настроек к титру, выполните одно из следующих действий.

- Нажмите «Применить».
- Перетащите набор настроек в окно «Монитор» над текстом титра.

4 Нажмите «Готово» в нижней части панели «Задачи», чтобы закрыть панель «Редактирование титров».

Создание титров

А. Наборы настроек анимации текста Б. Меню категорий наборов настроек

Примечание. Для того чтобы удалить из титра анимацию, выделите текст титра и нажмите кнопку «Удалить» в правом верхнем углу раздела «Анимация текста» на панели «Задачи».

Создание движущихся титров и бегущей строки

Хотя во многих случаях достаточно статических титров, графики и изображений, иногда требуются движущиеся титры. Движущиеся титры и бегущая строка добавляют фильму профессиональную законченность. Длительность титра на шкале времени определяет скорость его движения. Чем длиннее клип титра, тем медленнее он будет двигаться.

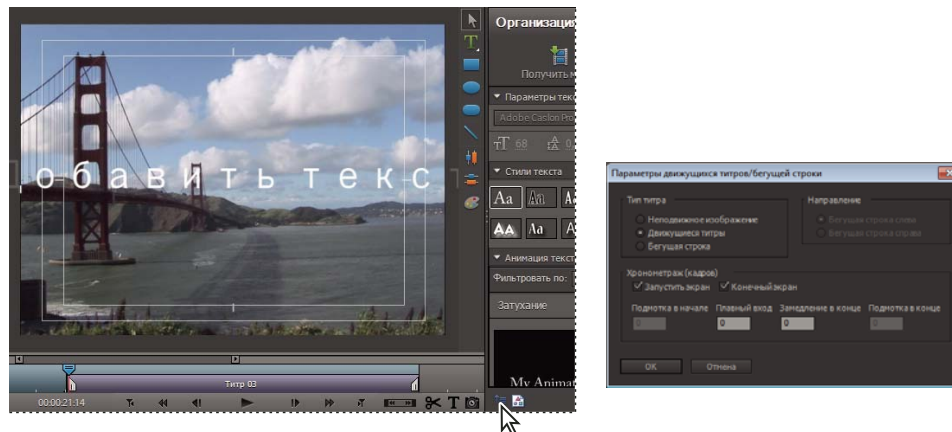
Движущиеся титры перемещаются по экрану вертикально.

Бегущая строка перемещается по экрану горизонтально.

Ключевые кадры позволяют перемещать символы по заданным траекториям. Для этого требуется указать ключевые кадры положения в разные моменты времени.

Примечание. В титры, использующие набор настроек анимации, нельзя добавить движущиеся титры или бегущую строку или применить к таким титрам ключевые кадры. Применение набора настроек анимации отменяет настройки движущихся титров или бегущей строки и настройки ключевых кадров.

Параметры движущихся титров/бегущей строки позволяют сделать движущийся титр бегущей строкой и наоборот, задать длительность и скорость движения.



Движущиеся титры обычно используются в конце фильма.

Дополнительные разделы справки


«Анимация положения клипа» на странице 226

Создание движущихся титров и бегущей строки

1 Выполните одно из следующих действий.

- Для того чтобы создать движущиеся титры, выберите «Титр» > «Новый титр» > «Движущиеся титры по умолчанию».
- Для того чтобы создать бегущую строку, выберите «Титр» > «Новый титр» > «Бегущая строка по умолчанию».

2 Создайте текст и графические объекты для титра. С помощью полосы прокрутки на панели «Монитор» можно просмотреть закадровые части титра. При добавлении титра на шкалу времени или шкалу сцен закадровые части появляются в кадре.

3 Нажмите кнопку «Параметры движущихся титров/бегущей строки»  в нижней части панели «Задачи».

4 Задайте параметры по своему усмотрению и нажмите кнопку «ОК».


Примечание. Направление можно задать только для бегущей строки. Движущиеся титры всегда идут снизу вверх.

Установка параметров движущихся титров и бегущей строки

1 Выполните одно из следующих действий.

- На шкале сцен выберите наложенный клип. На панели «Монитор» щелкните по клипу и дважды щелкните по тексту титра.
- На шкале времени дважды щелкните по клипу с титром. (При необходимости переместите видеодорожки на дорожку «Видео 2».)

На панели «Задачи» отобразятся параметры текста.

2 Нажмите кнопку «Параметры движущихся титров/бегущей строки»  в нижней части панели «Задачи» и установите любые из следующих параметров. Щелкните по панели «Монитор» вне поля, чтобы сохранить преобразованный титр.

Тип титра Желаемый тип титра. При преобразовании движущихся титров или бегущей строки в неподвижные титры создаются специальные поля для содержимого, которое не вошло в кадр.

Запустить экран Движущиеся титры или бегущая строка начинаются за пределами кадра и появляются постепенно.

Конечный экран Движущиеся титры или бегущая строка двигаются, пока целиком не окажутся за пределами экрана.

Подмотка в начале Количество кадров до начала движущихся титров или бегущей строки.

Плавный вход Количество кадров, в течение которых движущиеся титры или бегущая строка ускоряются, пока не достигнут скорости воспроизведения.

Замедление в конце Количество кадров, в течение которых движущиеся титры или бегущая строка замедляются, пока не закончатся.

Подмотка в конце Количество кадров после окончания движущихся титров или бегущей строки.


Бегущая строка слева и бегущая строка справа Направление бегущей строки.

Создание титров из шаблона

Шаблоны титров Adobe Premiere Elements включают несколько тем и макетов, позволяющих быстро создать титры. Некоторые шаблоны содержат тематические изображения, которые могут быть уместны, например, в семейных фильмах о детях или об отпуске. В других есть шаблонный текст, который можно заменить собственным для создания заключительных титров. Некоторые шаблоны имеют прозрачный фон — в шаблонах он отображается как черный, — поэтому видео под титрами будет видно; другие же полностью непрозрачны.

Для того чтобы изменить текст или изображение в шаблоне, выделите объект и удалите или перезапишите его. Можно также добавлять в титры объекты. После внесения изменений титры сохраняются в проекте, но шаблон, на котором они основаны, не меняется.

***Примечание.** При применении нового шаблона текущее содержимое замещается.*

1 На панели «Задачи» щелкните «Редактировать», затем «Титры» .

2 Перейдите к нужной категории и найдите подходящий шаблон в одном из двух меню.

Добавлять шаблоны титров можно в режиме шкалы времени или шкалы сцен.

3 На шкале сцен выполните следующие действия.

- Перетащите шаблон с панели «Задачи» в целевую область на шкале сцен. Если в целевой области уже есть клип, он сместится вправо, чтобы освободить место для титров.
- Выберите клип на шкале сцен и перетащите шаблон с панели «Задачи» на панель «Монитор». Новый титр будет наложен на клип.
- Выберите клип на шкале сцен, выберите шаблон, который требуется применить, и нажмите «Применить».

4 На шкале времени выполните следующие действия.

- Перетащите шаблон титра с панели «Задачи» в любую точку дорожки видео на шкале времени.
- Перетащите индикатор текущего времени туда, куда требуется поместить титр, а шаблон перетащите на панель «Монитор».
- Выберите клип на шкале времени, выберите шаблон, который требуется применить, и нажмите «Применить».

5 Внесите в титр необходимые изменения.






Дополнительные разделы справки

«Добавление изображений в титры» на странице 245

Обрезка титров

Для того чтобы обрезать все экземпляры титра в фильме, перейдите в вид «Проект» на панели «Задачи». Для того чтобы обрезать только один экземпляр титра, выберите его на шкале времени или шкале сцен. При обрезке экземпляра изменяется его длина на шкале времени, но длительность исходного клипа на панели «Задачи» остается прежней.

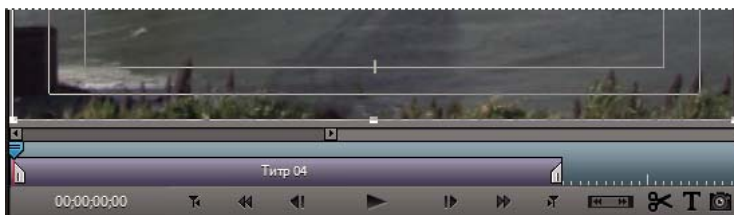
Обрезка всех экземпляров титра

- 1 На панели «Задачи» нажмите «Организация» и выберите «Проект».
- 2 Дважды щелкните по титру на панели «Задачи». Титр откроется в окне «Предварительный просмотр».
- 3 В окне предварительного просмотра выполните одно из следующих действий.
 - Для того чтобы обрезать титр, перетащите маркер «Указать вход»  или «Указать выход» .
 - Переместите индикатор текущего времени в нужную точку и нажмите кнопку «Указать вход»  или «Указать выход» , чтобы установить точку входа или выхода.
- 4 В окне «Предварительный просмотр» нажмите кнопку «Закрыть» .



Adobe Premiere Elements сохраняет обрезанный титр на панели «Задачи».

Обрезка отдельных экземпляров титров на панели «Монитор»


- 1 На шкале сцен выберите клип титра или клип, на который он наложен.
- 2 Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по панели «Монитор», выберите «Выделить» и укажите название обрезаемого титра. Представление титра появится на минишкале времени панели «Монитор» в виде лавандовой строки с именем файла титра.



Титр на минишкале времени панели «Монитор»

- 3 На панели «Монитор» перетащите маркер «Указать вход»  или «Указать выход» , чтобы обрезать титр.

Обрезка отдельных экземпляров титров на шкале времени

- 1 Найдите нужный титр на одной из дорожек видео на шкале времени. Возможно, придется прокрутить дорожку, чтобы найти его.
- 2 Наведите курсор на любой конец титра. Появится значок обрезки со сдвигом . Перетащите конец титра, чтобы обрезать его. Зазоры устраняются автоматически. Если для титра создан пустой видеоклип, его тоже потребуется обрезать.

Для выполнения обрезки без автоматического устранения зазора перетаскивайте край клипа, удерживая клавишу Ctrl/Cmd.

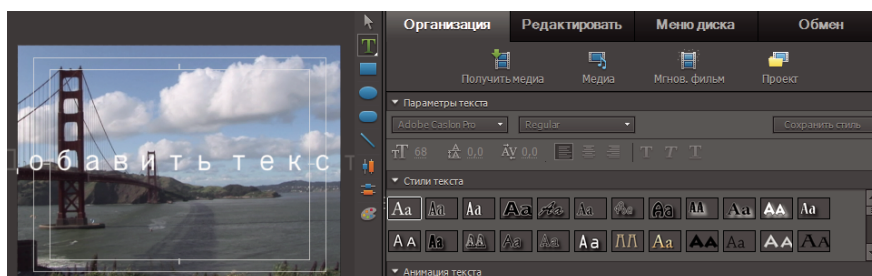
Редактирование и форматирование текста

Выбор титра для редактирования

Прежде чем редактировать титр, его необходимо выбрать на панели «Монитор».

1 Выполните одно из следующих действий.

- На шкале сцен выберите клип титра или клип, на который он наложен. На панели «Монитор» выберите клип и дважды щелкните по нему для редактирования.
- Может потребоваться прокрутить шкалу времени вправо, чтобы увидеть на дорожке «Видео» примененные титры.



Параметры текста на панели «Задачи»

Появятся инструменты редактирования титров, в том числе инструмент «Текст». На панели «Задачи» будут отображены параметры текста титра.

2 Выполните одно из следующих действий на панели «Монитор».

- Для того чтобы изменить место вставки, щелкните между двумя символами или воспользуйтесь клавишами со стрелками.
- Для того чтобы выбрать один символ или несколько символов подряд, перетащите мигающий курсор вставки.
- Для форматирования всего текста или графического объекта щелкните по нему и измените атрибуты.

Автоматическое обтекание текста

1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».

2 Выполните одно из следующих действий.

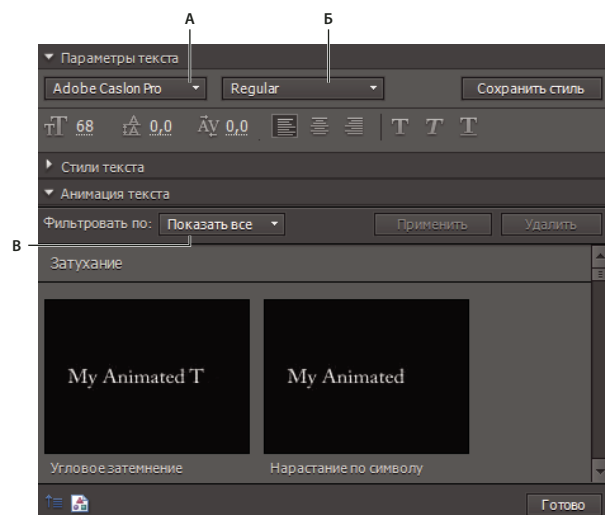
- Выберите «Титр» > «Переносить по словам».
- Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) на панели «Монитор» и выберите «Переносить по словам».

3 Щелкните на панели «Монитор» и введите титр.

Текст будет автоматически переноситься по словам. Когда курсор достигнет границы безопасной области титров, начнется новая строка.

Установка шрифта, стиля и размера текста

Некоторые свойства объектов — цвет заливки, тень и другие — применимы ко всем создаваемым объектам, в то время как другие подходят только для текста. Инструменты форматирования текста (шрифт, размер, выравнивание) можно найти на панели «Задачи», в меню «Титры» и в раскрывающемся меню, которое появляется, если щелкнуть правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) на панели «Монитор». Другие параметры можно найти в диалоговом окне «Свойства цвета» и в меню «Титр».



Параметры шрифта на панели «Задачи»

А. Параметры шрифта Б. Параметры стиля шрифта В. Параметры анимации

Примечание. С помощью раздела «Стили» на панели «Задачи» можно быстро применить к любому объекту излюбленный набор атрибутов (цвет, тень и т. д.).

Дополнительные разделы справки

«Стили» на странице 243

Выбор шрифта

- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».
- 2 На панели «Монитор» выделите текст и выполните одно из следующих действий.
 - В разделе «Параметры текста» на панели «Задачи» выберите шрифт из меню.


Выбор стиля шрифта

Во многих шрифтах предусмотрены встроенные варианты написания, например, полужирный, курсив и узкий. Варианты зависят от шрифта.

- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».
- 2 Выберите текст на панели «Монитор».
- 3 В разделе «Параметры текста» на панели «Задачи» выполните любое из следующих действий.
 - Выберите стиль в меню «Стиль шрифта».
 - Нажмите на один или несколько значков: полужирный **T**, курсив *T*, подчеркнутый T.

Примечание. Если полужирный и курсивный варианты написания не поддерживаются, значки будут неактивны. К любому шрифту можно добавить подчеркивание.

Изменение размера шрифта


- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».
- 2 На панели «Монитор» выделите текст и выполните одно из следующих действий.
 - В разделе «Параметры текста» на панели «Задачи» измените значение размера .
 - Выберите «Титр» > «Размер» и укажите нужный.

Интервалы, выравнивание и ориентация


Интервалы между парами символов называются *кернингом*. Иногда требуется скорректировать кернинг, чтобы текст выглядел естественнее или занимал меньше места.

Интервалы между строками называются *интерлиньяжем*. Иногда требуется скорректировать интерлиньяж, чтобы текстовый блок выглядел естественнее или занимал меньше места на экране.



Установка межсимвольных интервалов

- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».
- 2 На панели «Монитор» выполните одно из следующих действий.
 - Для того чтобы установить интервалы между символами, выделите фрагмент текста или весь текстовый объект.
 - Для того чтобы установить интервал между двумя символами, установите между ними точку вставки (мигающий курсор).
- 3 Измените значение рядом со значком «Кернинг»  на панели «Задачи».

Установка межстрочных интервалов

- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».
- 2 На панели «Монитор» выполните одно из следующих действий.
 - Для корректировки межстрочных интервалов выберите текстовый объект.
 - Для корректировки интервала между двумя строками установите точку вставки на вторую строку.
- 3 Измените значение рядом со значком «Интерлиньяж»  на панели «Задачи».

Изменение выравнивания абзаца

- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».
- 2 Выберите абзац на панели «Монитор».
- 3 В разделе «Параметры текста» на панели «Задачи» выполните одно из следующих действий.
 - Для выравнивания текста по левой стороне блока нажмите «Выровнять текст по левому краю» .
 - Для выравнивания текста по центру блока нажмите «Выровнять текст по центру» .

- Для выравнивания текста по правой стороне блока нажмите «Выровнять текст по правому краю» .

Изменение ориентации текста

- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».
- 2 Выберите текстовый объект на панели «Монитор».
- 3 Выберите «Титр» > «Ориентация» > «По горизонтали» или «По вертикали».

Перекомпоновка абзаца

- 1 Выберите абзац на панели «Монитор».
- 2 Перетащите маркер ограничительной рамки текстового объекта.

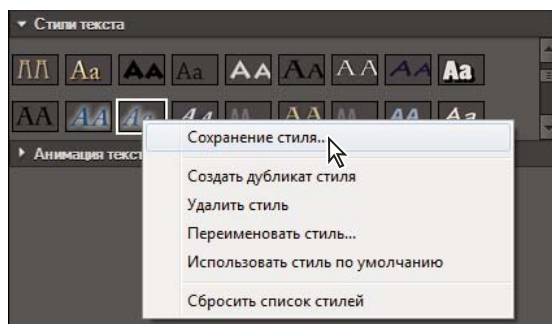
Применение стилей к тексту и графике

Стили

В Adobe Premiere Elements используются стили титров, которые можно применять к тексту, графике или и тому, и другому. Каждый из них содержит предустановленные значения шрифта, обводки, цвета и тени.

К каждому создаваемому графическому и текстовому объекту применяется стиль по умолчанию. Этот стиль можно изменить, выбрав один из предлагаемых стилей или изменив стиль по умолчанию.

Сочетание свойств цвета и шрифта можно сохранить как *стиль*, а затем применить этот стиль к любому тексту или фигуре в титрах. Можно сохранять неограниченное количество стилей. Миниатюры стилей отображаются в разделе «Стили текста» на панели «Задачи», когда на панели «Монитор» включен режим редактирования титров. Заказные стили тоже включены в список, поэтому их можно применять в разных проектах. Миниатюру стиля можно изменить с «Аа» на любые два символа в установках «Образцы стилей» («Редактировать» > «Установки» > «Конструктор титров» / Adobe Premiere Elements 9 > «Установки» > «Конструктор титров»).



Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по стилю, чтобы просмотреть параметры в контекстном меню.

Создание стилей

- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».
- 2 Выберите объект с нужными вам свойствами, чтобы сохранить их как стиль.

- 3 В разделе «Параметры текста» на панели «Задачи» нажмите «Сохранить стиль».
- 4 Введите название и нажмите кнопку «ОК». В разделе «Стили текста» появится образец нового стиля.

Примечание. Стили всегда представлены шрифтом, даже если они относятся к фигурам.

Применение стиля к объекту

- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».
- 2 На панели «Монитор» выберите объект, к которому требуется применить стиль.
- 3 В разделе «Стили текста» на панели «Задачи» выберите образец стиля, который требуется применить.

Удаление, дублирование, переименование и установка стилей

Стили отображаются в разделе «Стили текста» на панели «Задачи». Можно выбрать любой из имеющихся стилей или создать собственный.

- 1 Выберите титр.
- 2 В разделе «Стили текста» на панели «Задачи» выполните любое из следующих действий.
 - Для того чтобы удалить стиль, щелкните по нему правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) и выберите «Удалить стиль».

Примечание. Можно восстановить библиотеку наборов настроек, нажав кнопку «Сбросить» в виде «Свойства» > «Свойства стилей».

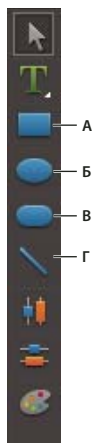
- Для того чтобы создать дубликат стиля, щелкните по нему правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) и выберите «Создать дубликат стиля». Дубликат стиля появится в разделе «Стили текста».
- Для того чтобы переименовать стиль, щелкните по нему правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) и выберите «Переименовать стиль». В диалоговом окне «Переименование стиля» введите новое имя и нажмите кнопку «ОК». В романских языках названия длиннее 32 символов обрезаются.
- Для того чтобы установить стиль по умолчанию, щелкните по нему правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) и выберите «Использовать стиль по умолчанию». Миниатюра стиля по умолчанию заключена в белую рамку. Он применяется автоматически ко всем создаваемым титрам.

Примечание. Пока вы не выберете новый стиль или не создадите новый титр, используется последний созданный стиль. При создании нового титра выбирается стиль по умолчанию.

Добавление фигур и изображений в титры

Создание фигур для титров

Для создания фигур, например прямоугольников, эллипсов и линий, используйте инструменты рисования на панели «Монитор». К нарисованной фигуре можно применить стиль и изменить ее атрибуты заливки и обводки.



Инструменты создания фигур

А. Прямоугольник Б. Эллипс В. Прямоугольник со скругленными углами Г. Линия

- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».
- 2 Выберите инструмент «Фигура» на панели «Монитор»
- 3 Выполните одно из следующих действий.
 - Для того чтобы изменить размер, сохранив пропорции, двигайте край фигуры, удерживая клавишу Shift.
 - Для того чтобы нарисовать фигуру от центра, растягивайте ее, удерживая клавишу Alt.
 - Для того чтобы нарисовать фигуру от центра и при этом сохранить пропорции, растягивайте ее, удерживая клавиши Shift + Alt.
 - Для того чтобы отразить фигуру по диагонали, проведите указателем через ее углы, удерживая кнопку мыши.
 - Для того чтобы отразить фигуру по горизонтали или вертикали, проведите указателем в соответствующем направлении, удерживая кнопку мыши.
- 4 Для того чтобы применить к фигуре стиль, выберите его в разделе «Стили текста» на панели «Задачи».

Дополнительные разделы справки

[«Преобразование объектов»](#) на странице 248

[«Применение цвета к объектам в титрах»](#) на странице 250

[«Стили»](#) на странице 243

Добавление изображений в титры


При добавлении в титры изображения можно добавить его как графический элемент или как часть текста (внутри текстового блока). Adobe Premiere Elements поддерживает как растровые, так и векторные объекты. Векторные изображения растрируются на панели «Монитор». По умолчанию изображение вставляется в исходном размере. После вставки изображения его свойства, такие как размер, можно изменить стандартным способом.

Примечание. В отличие от текстовых и графических объектов, изображения, добавляемые в титры, не встраиваются в них. Вместо этого изображение содержит ссылку на исходный файл изображения точно так же, как элементы в виде «Проект» на панели «Задачи» содержат ссылки на исходные аудио- и видеофайлы.

Дополнительные разделы справки

«Установка шрифта, стиля и размера текста» на странице 241

Добавление изображения в титр

- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».
- 2 На панели «Монитор» выполните одно из следующих действий.
 - Нажмите кнопку «Добавить изображение»  в нижней части панели «Задачи».
 - Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) на панели «Монитор» и выберите «Изображение» > «Добавить изображение».
 - Выберите «Титр» > «Изображение» > «Добавить изображение».

Adobe Premiere Elements импортирует изображение в исходном размере.

- 3 Перетащите изображение в нужное место на панели «Монитор». При необходимости можно изменить размер, непрозрачность, поворот и масштаб изображения.

***Примечание.** Изображения, снятые на цифровую фотокамеру, обычно гораздо больше по размеру, чем кадр видео. Для того чтобы изменить размер изображения, не искажая его, перетащите маркер угла изображения, удерживая клавишу Shift, или воспользуйтесь командой «Титр» > «Преобразовать» > «Масштаб».*

Добавление изображения в текстовый блок

При помещении изображения в текстовый блок к нему применяется такое же обтекание, как к символам текста. Как и у других изображений, у него могут быть атрибуты, например обводки.

- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».
- 2 На панели «Монитор» нажмите и удерживайте инструмент «Текст» **T**, затем выберите «Горизонтальный текст» или «Вертикальный текст».
- 3 На панели «Монитор» щелкните по текстовому блоку, в который требуется добавить изображение.
- 4 Выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) на панели «Монитор» и выберите «Изображение» > «Вставить изображение в текст».
 - Выберите «Титр» > «Изображение» > «Вставить изображение в текст».
- 5 Выберите изображение и нажмите «Открыть».

Восстановление исходного размера или пропорций изображения

- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».
- 2 Выберите изображение и выполните одно из следующих действий.
 - Выберите «Титр» > «Изображение» > «Восстановить размер изображения».
 - Выберите «Титр» > «Изображение» > «Восстановить соотношение сторон изображения».

***Примечание.** Если изображение или видео будет использоваться только в качестве фона, наложите титры поверх.*

Упорядочение объектов в титрах

Изменение порядка размещения

При создании перекрывающихся объектов порядок их размещения можно задать с помощью команды «Упорядочить»

- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».
- 2 Выделите объект, который хотите переместить.
- 3 Выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) на объекте и выберите «Упорядочить».
 - Выберите «Титр» > «Упорядочить».
- 4 Выберите один из следующих параметров:

На передний план Объект помещается впереди остальных.



Переместить вперед Объект перемещается на одну позицию вперед.

На задний план Объект помещается позади остальных.

Переместить назад Объект перемещается на одну позицию назад.

***Примечание.** Если текст или фигуры плотно наложены друг на друга, нужный элемент бывает сложно выделить. Для перехода между элементами используйте команду «Титр» > «Выделить». Можно также щелкнуть правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) и нажать «Выделить».*

Центрирование объектов

- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».
- 2 Выделите один или несколько объектов и выполните любое из следующих действий.
 - Для вертикального выравнивания по центру нажмите кнопку «По вертикали в центре» .
 - Для горизонтального выравнивания по центру нажмите кнопку «По горизонтали в центре» .

Выравнивание и распределение объектов

С помощью команд «Выровнять» и «Распределить» можно равномерно расположить выделенные объекты внутри титра на панели «Монитор». Объекты (текстовые поля, фигуры или и то, и другое), можно выравнивать и распределять как по горизонтали, так и по вертикали. При горизонтальном выравнивании выделенные объекты располагаются вдоль ближайшего горизонтального края объекта. При вертикальном выравнивании выделенные объекты располагаются вдоль ближайшего вертикального края объекта.

При выравнивании и распределении выделенных объектов помните следующее.

- Выделенные объекты выравниваются относительно объекта, который точнее всего подходит под параметры выравнивания. Например, при выравнивании по правому краю все выделенные объекты будут выровнены по объекту в крайнем правом положении.

- Что касается распределения, то выделенные объекты равномерно размещаются между двумя наиболее отдаленными объектами. Например, при распределении по вертикали объекты равномерно размещаются между самым верхним и самым нижним из них.
- При распределении объектов разного размера расстояния между ними могут немного отличаться. Так, если центры объектов располагаются на равном расстоянии друг от друга, но размеры объектов разные, то и расстояние между их краями будет разное. Для того чтобы зазоры между краями объектов были одинаковые, выберите параметр «Горизонтальная разрядка» или «Вертикальная разрядка».

Выравнивание объектов

- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».
- 2 На панели «Монитор» выделите два или более объектов, удерживая клавишу Shift, или растяните на них область выделения.
- 3 Выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по любому из выделенных объектов и выберите «Выровнять объекты».
 - Выберите «Титр» > «Выровнять объекты».
- 4 Выберите тип выравнивания.

Распределение объектов

- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».
- 2 На панели «Монитор» выделите три или более объектов, удерживая клавишу Shift, или растяните на них область выделения.
- 3 Выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по любому из выделенных объектов и выберите «Распределить объекты».
 - Выберите «Титр» > «Распределить объекты».
- 4 Выделите тип распределения.

Преобразование объектов

Можно выбрать для объекта любое положение, угол поворота, масштаб и непрозрачность. В совокупности эти атрибуты называются *свойствами преобразования*. Преобразовать объект можно с помощью панели «Монитор» или меню «Титр».

Дополнительные разделы справки

[«Настройка непрозрачности»](#) на странице 170

Настройка непрозрачности объекта

- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».
- 2 Выберите объект на панели «Монитор».

3 Выполните одно из следующих действий.

- Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по объекту и выберите «Преобразовать» > «Непрозрачность».
- Выберите «Титр» > «Преобразовать» > «Непрозрачность».

4 Укажите степень непрозрачности и нажмите кнопку «ОК».

***Примечание.** Свойство «Непрозрачность» определяет непрозрачность объектов в титрах. Можно сделать все титры на шкале времени полностью непрозрачными.*

Перемещение объектов

1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».

2 На панели «Монитор» выделите один или несколько объектов.

3 Выполните одно из следующих действий.

- Перетащите выделенный объект (или объекты) в новое положение.
- Выберите «Титр» > «Преобразовать» > «Положение». Введите новые значения координат x и y и нажмите кнопку «ОК».
- Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по выделенный объекту (или объектам) и выберите «Преобразовать» > «Положение». Введите новые значения координат x и y и нажмите кнопку «ОК».

***Примечание.** Значения x и y описывают систему координат, в которой верхний левый угол титра имеет координаты 0,0. Adobe Premiere Elements помещает центр ограничительной рамки в указанные координаты x и y.*

Масштабирование объектов

1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».


2 На панели «Монитор» выделите один или несколько объектов.

3 Выполните одно из следующих действий.

- Для того чтобы изменить ширину, потяните за маркер на правой или левой стороне ограничительной рамки.
- Для того чтобы изменить высоту, потяните за маркер на верхней или нижней стороне ограничительной рамки.
- Для того чтобы сохранить пропорции объекта, удерживайте клавишу Shift при перетаскивании маркеров на углах и сторонах ограничительной рамки.
- Для того чтобы сохранить пропорции объекта при масштабировании, удерживайте клавишу Shift при перетаскивании угловых маркеров.
- Для масштабирования от центра удерживайте клавишу Alt при перетаскивании угловых маркеров.
- Для того чтобы указать степень масштабирования в процентах, выберите «Титр» > «Преобразовать» > «Масштаб» или щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по объекту и выберите «Преобразовать» > «Масштаб». Укажите нужные значения и нажмите кнопку «ОК».

***Примечание.** При перетаскивании маркеров ограничительной рамки текстового объекта, созданного с помощью инструмента «Текст» или «Вертикальный текст», будет меняться размер шрифта.*

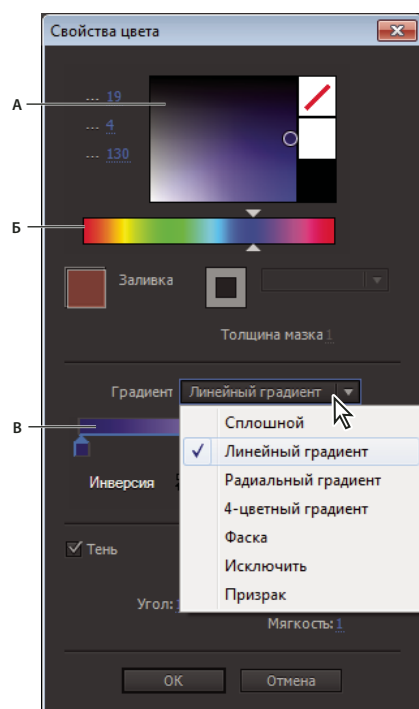
Поворот объектов

- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».
- 2 На панели «Монитор» выделите один или несколько объектов.
- 3 Выполните одно из следующих действий.
 - Поместите указатель рядом с углом объекта вне рамки. Когда появится значок «Поворот» , перетащите его в направлении поворота. Чтобы сделать поворот дискретным по 45°, удерживайте нажатой клавишу «Shift».
 - Выберите «Титр» > «Преобразовать» > «Поворот» или щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) на любом из выделенных объектов и нажмите «Преобразовать» > «Поворот». Укажите новое значение угла и нажмите кнопку «ОК».

Добавление к титрам цвета и теней

Применение цвета к объектам в титрах

В диалоговом окне «Свойства цвета» можно указать цвета объектов или групп объектов, созданных на панели «Монитор». В диалоговом окне «Свойства цвета» можно указать цвет, тип обводки, заливку и тень объекта. В меню «Градиент» содержатся параметры применения цвета заливки или обводки. В зависимости от выбранного типа градиента могут отображаться контрольные точки для указания цветов отдельных областей градиента.



Диалоговое окно «Свойства цвета»

А. Палитра цветов Б. Спектр цветов В. Элементы управления узлами градиента

Можно сохранить комбинацию свойств цвета как стиль. Стили отображаются в виде «Свойства» в виде значков. Достаточно нажать на значок, чтобы применить стиль к объекту. Стили позволяют выдержать единое оформление титров в проекте.

Дополнительные разделы справки

«Стили» на странице 243

«Выбор титра для редактирования» на странице 240

«Создание фигур для титров» на странице 244



Выбор заливки

В диалоговом окне «Свойства цвета» можно задать заливку объекта. Заливка объекта — это область внутри контура графического объекта или контура каждого символа текста.


***Примечание.** Поле «Заливка» в диалоговом окне «Свойства цвета» активно, только если к объекту применен готовый стиль (панель «Задачи» > «Стили текста»). Такие стили содержат заливку и обводку, которые можно изменять.*

- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».
- 2 Выделите объект с заливкой. (При необходимости щелкните по стилю в разделе «Стили текста» на панели «Задачи», чтобы применить его к объекту.)

***Примечание.** Все стили титров, кроме стиля в левом верхнем углу панели, включают заливку.*

- 3 На панели «Монитор» нажмите кнопку «Свойства цвета» .
- 4 В диалоговом окне «Свойства цвета» выберите раздел «Заливка» .
- 5 В меню «Градиент» выберите тип градиента для заливки.

***Примечание.** При выборе линейного, радиального или 4-цветного градиента появляются контрольные точки цвета. Каждой точке можно назначить свой цвет.*

- 6 Для присвоения цвета выполните одно из следующих действий.
 - Для того чтобы заливка была прозрачной, щелкните по квадрату «Нет цвета» .
 - Для того чтобы выбрать 100-процентный белый, щелкните по белому квадрату.
 - Для того чтобы выбрать 100-процентный черный, щелкните по черному квадрату.
 - Для того чтобы установить цветовой тон, щелкните по цвету в спектре и укажите точный цвет с помощью палитры над спектром.
 - Для того чтобы задать цифровой код цвета, укажите значения R, G и B.

Выбор обводки


В диалоговом окне «Свойства цвета» можно задать обводку (контур) объекта, если применен стиль с обводкой.


***Примечание.** Поле «Обводка» в диалоговом окне «Свойства цвета» активно, только если к объекту применен готовый стиль (панель «Задачи» > «Стили текста»).*

- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».

- 2 Выделите объект с обводкой. (При необходимости выберите стиль в разделе «Стили текста» на панели «Задачи».)

Примечание. Все готовые стили, кроме стиля в левом верхнем углу панели, включают заливку.

- 3 На панели «Монитор» нажмите кнопку «Свойства цвета»  или щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по объекту и выберите «Свойства цвета».

- 4 Нажмите на значок «Обводка» .


- 5 В меню «Обводка» выберите нужный вариант. (Не все обводки поддерживают выбор параметров.)

- 6 В поле «Толщина линии» укажите толщину в пикселах.


- 7 В меню «Градиент» выберите тип градиента для заливки.

Примечание. При выборе линейного, радиального или 4-цветного градиента появляются контрольные точки цвета. Каждой точке можно назначить свой цвет.

- 8 Для присвоения цвета выполните одно из следующих действий.

- Для того чтобы обводка была прозрачной, щелкните по квадрату «Нет цвета» .
- Для того чтобы выбрать 100-процентный белый, щелкните по белому квадрату.
- Для того чтобы выбрать 100-процентный черный, щелкните по черному квадрату.
- Для того чтобы установить цветовой тон, щелкните по цвету в спектре и укажите точный цвет с помощью палитры над спектром.
- Для того чтобы задать цифровой код цвета, укажите значения R, G и B.

Типы градиентов

Для выбора типа градиента выделите титр на панели «Монитор» и нажмите кнопку «Свойства цвета» .

Сплошной Заливка одним цветом.

Линейный градиент, радиальный градиент Линейный градиент создает заливку с линейным переходом между двумя цветами. Радиальный градиент создает заливку с круговым переходом между двумя цветами.

Начальный и конечный цвета отображаются, соответственно, в левом и правом квадратах, называемых *контрольными точками цвета*. Выберите контрольную точку, чтобы задать ее цвет. Контрольные точки можно перетаскивать для смягчения перехода между цветами.

Параметр «Угол» (только для линейного градиента) задает угол градиента. Параметр «Инверсия» меняет местами контрольные точки цвета. Параметр «Повторить» (только для радиального градиента) указывает количество повторов узора градиента.

4-цветный градиент Градиентная заливка составляется из 4 цветов, по одному в каждом углу.

Цвета задаются четырьмя контрольными точками. Выберите контрольную точку, чтобы задать ее цвет.

Фаска Добавляет фону эффект скоса. Цвета объекта и скоса отображаются, соответственно, в левом и правом квадратах. Выберите квадрат, чтобы задать его цвет. Параметр «Баланс» устанавливает процентное соотношение цвета скоса к основному цвету.

Исключить Создается прозрачная заливка, не отбрасывающая тень. Если у объекта есть обводка, она может стать видна.


Призрак Создается прозрачная заливка, отбрасывающая тень. Укажите параметры тени в диалоговом окне «Свойства цвета».



Параметры «Исключить» и «Призрак» лучше всего применять к объектам с тенями и обводками.

Создание теней

Тень можно применить к любому объекту, созданному на панели «Монитор». Тень добавляет объекту объем и позволяет ему не сливаться с фоном. Например, добавление тени к тексту может сделать его более четким, особенно если он наложен на неоднородное изображение.

- 1 При необходимости дважды щелкните по титру на шкале времени, чтобы открыть его на панели «Монитор».
- 2 Выделите объект и нажмите кнопку «Свойства цвета» .
- 3 В диалоговом окне «Свойства цвета» выберите «Тень».
- 4 Задайте любой из следующих параметров:

Угол Угол падения тени относительно объекта.

Расстояние Число пикселей, на которое тень смещена по отношению к объекту.

Мягкость Резкость или мягкость тени.

Создание телевизионных титров

Предварительный просмотр титров на телеэкране

Если фильм планируется показывать на телевизоре, для предварительного просмотра тоже следует использовать телеэкран. Элементы, которые выглядят хорошо на экране компьютера, могут деформироваться на телеэкране из-за разности в способах отображения. Внешние края изображения могут быть обрезаны, заливки могут быть размыты, а горизонтальные детали могут мерцать. Однако, если знать о проблеме, ее несложно исправить.

Безопасная область титров и безопасная область действия

Безопасные области титров и действия на панели «Монитор» позволяют задать видимые безопасные области. Эти области отображаются по умолчанию, когда на панели «Монитор» включен режим редактирования титров.

Безопасные области удобны для редактирования телепередач или видеопленок. Большинство потребительских телеприемников использует процесс, называемый *переразверткой*, при котором внешние края картинки отсекаются, позволяя увеличивать ее центральную часть. Степень переразвертки у разных телевизоров может отличаться, поэтому для того, чтобы титры и важные действия не оказались за кадром, размещайте все ключевые элементы в безопасной области.

Примечание. Если создается веб-содержимое или содержимое для компакт-дисков, границы безопасных областей титров и действия в проекте не нужны, поскольку на этих носителях отображается все изображение целиком.



Безопасная область титров и безопасная область действия
А. Безопасная область титров Б. Безопасная область действия

Дополнительные разделы справки

[«Просмотр безопасных зон на панели «Монитор»»](#) на странице 113

Отображение и скрытие безопасных областей

- ❖ При добавлении или редактировании титров выполните одно из следующих действий.
- Щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) на панели «Монитор» и выберите «Вид» > «Безопасная область титров», «Безопасная область действия» или «Опорные линии текста».
- Выберите «Титр» > «Вид» > «Безопасная область титров», «Безопасная область действия» или «Опорные линии текста».

Если рядом с элементом меню установлен флажок, область отображается.

Изменение размера безопасной области

Можно менять размеры безопасной области титров, безопасной области действия или обеих (например, при подготовке для экранов с большей степенью переразвертки).

- 1 Выберите «Редактировать» > «Настройки проекта» > «Общие».

Откроется диалоговое окно «Параметры проекта».

- 2 На панели «Видео» укажите новые процентные значения вертикального и горизонтального размеров для безопасной области титров, безопасной области действия или обеих. Нажмите кнопку «ОК».

Экспорт и импорт титров

Экспорт файла с титрами

Можно экспортировать титр из одного проекта Adobe Premiere Elements в файл, чтобы потом использовать его в другом проекте Adobe Premiere Elements.

- 1 В виде «Организация» на панели «Задачи» нажмите «Проект».
- 2 В виде «Проект» выберите титр, который требуется экспортировать в файл.

- 3 Выберите «Файл» > «Экспорт» > «Титр».
- 4 Укажите имя и расположение файла с титрами, затем нажмите кнопку «Сохранить».

Импорт файла с титрами

Можно импортировать в проект титры, экспортированные из другого проекта Adobe Premiere Elements.

- 1 На вкладке «Организация» нажмите кнопку «Получить медиаданные».
- 2 Выберите «Файлы и папки».
- 3 Найдите файл с титрами и нажмите «Открыть».

Примечание. Для того чтобы отобразить в диалоговом окне «Добавить медиаданные» только файлы титров, выберите в меню «Типы файлов» формат «Редактор титров Adobe (.prtl)».

Дополнительные разделы справки

[«Поддерживаемые типы файлов для импорта»](#) на странице 58

[«Поддерживаемые типы файлов при сохранении и экспорте»](#) на странице 302

Глава 13. Добавление и микширование аудио

Впечатление, которое произведет ваш фильм, наполовину зависит от звука. Для создания качественного звукового сопровождения Adobe Premiere Elements предлагает такие инструменты, как, например, звуковой микшер и индикаторы дорожек. Можно добавить к отдельным фрагментам закадровый текст или установить маркеры такта при просмотре в реальном времени. Можно добавить к фильму саундтрек, сократив его до нужной длины, или использовать саундтреки SmartSound®, которые настраиваются специально для проекта. Можно установить общую громкость звука или относительные уровни громкости для каждого из клипов. Также можно удалить нежелательные шумы и добавить звуковые эффекты.

Саундтреки

Добавление саундтрека

В дополнение к звукам в видеоклипах и закадровому тексту можно добавить на дорожку «Саундтрек», отображаемую на шкале времени или шкале сцен, аудиоклипы. Иногда для того, чтобы найти дорожку «Саундтрек», требуется прокрутить шкалу времени вниз. Эти клипы, как правило, содержат фоновую музыку или записи звуков природы.

1 При необходимости добавьте нужные аудиофайлы к своему проекту.

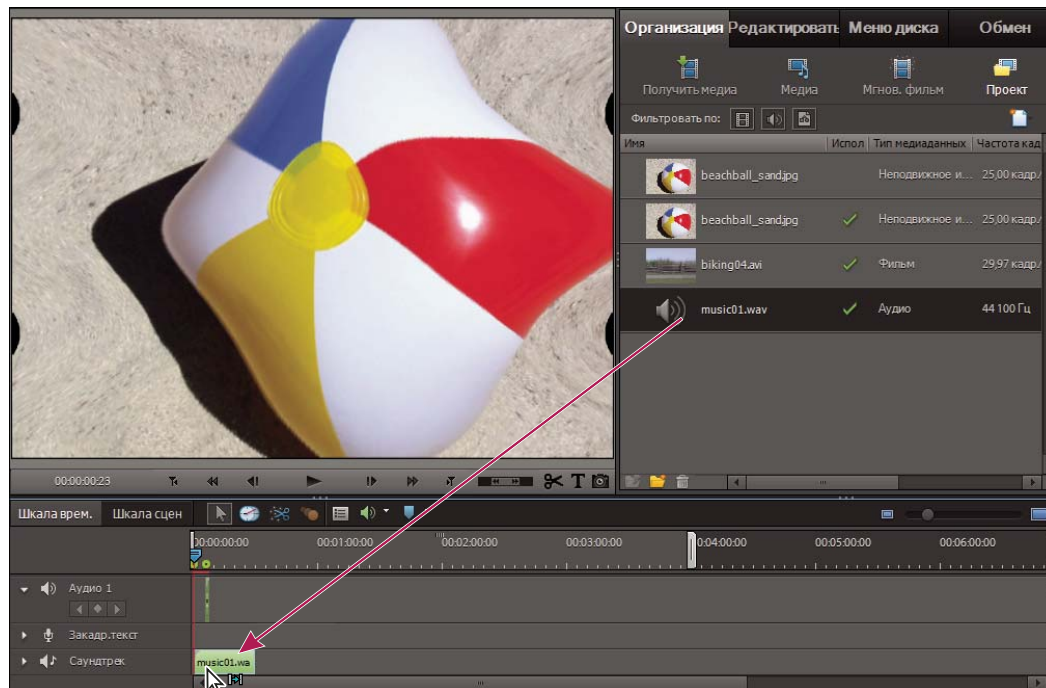
Важная информация. Используйте только файлы, на которые у вас есть авторские права или разрешение на использование от владельца авторских прав.

2 На панели «Задачи» перейдите на вкладку «Организация» и нажмите «Проект».

3 Перетащите аудиоклип с панели «Задачи» в ту точку на дорожке «Саундтрек» шкалы времени или шкалы сцен, где аудиоклип должен начинаться.



Можно также импортировать аудиоклипы на шкалу времени в режиме «Организатор».



Добавление аудиоклипа на дорожку «Саундтрек» на шкале времени

Предварительное прослушивание саундтрека

Саундтрек можно прослушать, чтобы убедиться, что он сочетается с видеорядом.

- 1 Выделите аудиоклип на дорожке «Саундтрек» на шкале времени или шкале сцен. (Иногда для того, чтобы найти дорожку «Саундтрек», требуется прокрутить шкалу времени вниз.)
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Нажмите кнопку «Воспроизвести» ► на панели «Монитор».
 - Нажмите пробел.

Adobe Premiere Elements позволяет прослушать аудиоклип саундтрека вместе с остальным аудио и видео на шкале времени или шкале сцен.

- 3 Для остановки прослушивания выполните одно из следующих действий.
 - Нажмите кнопку «Пауза» || на панели «Монитор».
 - Нажмите пробел.

Дополнительные разделы справки

«Обрезка клипа на шкале сцен» на странице 123

«Обрезка на шкале времени» на странице 125


«Временное отключение эффекта в клипе» на странице 161

«Дорожки шкалы времени» на странице 92

Создание маркеров такта для саундтрека

С помощью кнопки «Определить такты» на шкале времени или шкале сцен можно создать маркеры для пометки наиболее выразительных тактов саундтрека. Можно обрезать клипы и привязывать их к маркерам. При перетаскивании или обрезке клипа на шкале времени его точки входа и выхода будут привязываться к ближайшим маркерам такта.

Маркеры такта представляют собой синие линии в отдельной области, называемой дорожкой такта. Дорожка такта отображается, если в фильме есть хотя бы один маркер такта. На дорожку такта нельзя добавить медиаданные.

- 1 Добавьте аудиоклип или видеоклип с аудио к саундтреку на шкале времени или шкале сцен.
- 2 В меню «Аудиоинструменты» выберите «Определить такты».
- 3 В диалоговом окне «Настройки определения такта» укажите желаемые параметры и нажмите кнопку «ОК». Описания параметров в этом диалоговом окне отображаются рядом со значком лампочки .

Маркеры такта отображаются на шкале времени согласно тактам в саундтреке.

- 4 Если требуется добавить дополнительные маркеры такта вручную, щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по линейке шкалы времени в том месте, где требуется добавить маркер, и выберите «Указать маркер такта».
- 5 Для того чтобы удалить маркер такта, щелкните по нему правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) на линейке шкалы времени и выберите «Очистить маркер такта». Для того чтобы удалить все маркеры такта, щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) на линейке и выберите «Удалить все маркеры такта».
- 6 Для перехода между маркерами такта щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по линейке шкалы времени и выберите «Перейти к маркеру такта» > «Следующий» или «Предыдущий».

Дополнительные разделы справки

«Работа с маркерами клипа и шкалы времени» на странице 107

Создание дорожек SmartSound (только для Windows)

В Adobe Premiere Elements включено программное расширение SmartSound® Quicktracks®. С помощью SmartSound Quicktracks можно выбрать из богатой коллекции саундтрек, подходящий именно для вашего видеопрокта. Инструменты SmartSound позволяют настроить длительность саундтрека согласно длительности фильма.

Для использования SmartSound Quicktracks выберите в меню «Аудиоинструменты» на шкале времени пункт SmartSound и руководствуйтесь подсказками.

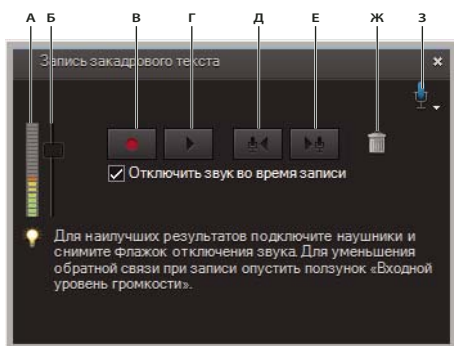
Полную документацию по работе с SmartSound Quicktracks см. на веб-сайте SmartSound по адресу www.smartsound.com.

Создание закадрового текста

создать закадровый текст

Прежде чем записывать закадровый текст, проверьте, удастся ли записывать звук в Adobe Premiere Elements с помощью микрофона.

С помощью микрофона на компьютере запишите закадровый текст. Можно одновременно просматривать его на панели «Монитор». Затем закадровый текст будет добавлен в саундтрек закадрового текста, который отображается на шкале времени или шкале сцен.



Запись закадрового текста

А. Индикатор громкости Б. Ползунок входного уровня громкости В. Запись Г. Воспроизвести Д. Перейти к предыдущему клипу закадрового текста Е. Перейти к следующему клипу дикторского текста Ж. Удалить текущий закадровый текст З. Микрофон

Дополнительные разделы справки



«Обзор шкалы сцен» на странице 85

«DeNoiser (только для Windows)» на странице 210

Подготовка к записи закадрового текста



- 1 Включите микрофон в порт микрофона своего компьютера.
- 2 (ОС Windows) Проверьте микрофон с помощью Мастера тестирования звуковых аппаратных средств Windows. Инструкции см. в документации Windows.
- 3 В Adobe Premiere Elements выберите «Редактировать» > «Установки» > «Аудиооборудование» / Adobe Premiere Elements 9 > «Установки» > «Аудиооборудование».
- 4 В меню «Устройство по умолчанию» выберите звуковое устройство своего компьютера и нажмите кнопку «ОК».

Запись закадрового текста

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - На шкале времени перетащите указатель текущего времени  в точку, где должен начинаться закадровый текст.
 - На шкале сцен выберите клип, который требуется озвучить. На панели «Монитор» перетащите указатель текущего времени  в точку, где должен начинаться закадровый текст.
- 2 На шкале времени или шкале сцен выберите в меню «Аудиоинструменты» пункт «Добавить закадровый текст».




- 3 В окне «Запись закадрового текста» нажмите кнопку «Микрофон» и выберите в меню свое звуковое устройство.
- 4 Рекомендуем выключить компьютерные динамики, чтобы на записи было меньше отголосков. Для отслеживания звука в ходе записи подключите наушники к компьютеру и снимите флажок «Отключить звук во время записи».


Примечание. Если динамики включены, держите микрофон как можно ближе ко рту и как можно дальше от динамиков, чтобы избежать отголосков.

- 5 Говорите в микрофон с нормальной громкостью. Двигайте ползунок «Входной уровень громкости», пока самые громкие фрагменты вашей речи не будут попадать в оранжевую область.
- 6 Нажмите кнопку «Записать закадровый текст» .
- 7 В верхней части окна «Запись закадрового текста» рядом с надписью «Начать запись в» отображается таймер. Когда надпись «Начать запись в» изменится на «Запись», начинайте записывать текст поверх выбранного клипа.
- 8 Когда закончите, нажмите кнопку «Остановить» .


Аудиоклип с закадровым текстом будет добавлен в вид «Медиаданные» и на дорожку «Закадровый текст» на шкале времени или шкале сцен (под выделенным клипом).

Примечание. Если не нажимать кнопку «Остановить», запись будет остановлена автоматически в начале следующего клипа с закадровым текстом или через 30 секунд после последнего клипа на шкале времени или шкале сцен.





- 9 Для того чтобы прослушать свою запись, нажмите кнопку «Перейти к предыдущему клипу закадрового текста» . Затем нажмите «Воспроизвести текущий закадровый текст» .
 - 10 Для того чтобы продолжить запись с момента, где вы остановились, снова нажмите кнопку «Запись» .
- При повторном нажатии кнопки «Запись» все закадровые тексты, уже помещенные на дорожку «Закадровый текст», будут перезаписаны.

- 11 Нажмите кнопку «Пауза» , чтобы остановить прослушивание.



На шкале сцен в правом верхнем углу клипа с записанным закадровым текстом отображается значок микрофона .

Замена или удаление закадрового текста

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - На шкале времени перетащите указатель текущего времени  в точку, где начинается старый закадровый текст.
 - На шкале сцен выделите клип с закадровым текстом, который требуется заменить. На панели «Монитор» перетащите указатель текущего времени  в точку, где начинается старый закадровый текст.
- 2 Выберите в меню «Аудиоинструменты» пункт «Добавить закадровый текст».
- 3 В окне «Запись закадрового текста» выполните одно из следующих действий.
 - Для того чтобы заменить закадровый текст, нажмите кнопку «Запись» . При повторном нажатии кнопки «Запись» все существующие закадровые тексты будут перезаписаны.
 - Для того чтобы удалить закадровый текст, нажмите кнопку «Удалить текущий закадровый текст» . Старый клип с закадровым текстом будет удален со шкалы времени и шкалы сцен, но будет доступен в виде «Проект» на панели «Задачи».

Микширование аудио и регулировка громкости

Микширование аудио

Микширование аудио подразумевает, помимо прочего, корректировку громкости в отдельных клипах и выбор соотношения громкости при переходах между ними. Например, сначала можно настроить громкость закадрового текста так, чтобы сохранилась небольшая разница между его самыми тихими и самыми громкими фрагментами, а затем увеличить общую громкость закадрового текста, чтобы он был отчетливо слышен на фоне звукового сопровождения или музыки в других клипах.

В Adobe Premiere Elements изменения громкости измеряются в децибелах (дБ). Уровень 0,0 дБ — это исходная громкость (не тишина). Отрицательные числа означают уменьшение громкости, положительные — увеличение.

Для регулировки громкости клипа можно использовать диаграмму «Громкость» — горизонтальную желтую линию, проходящую через аудиодорожку каждого клипа — или звуковой микшер. В окне «Индикаторы дорожек» отображается общая громкость проекта.

Ниже приводятся несколько рекомендаций по корректировке громкости.

- При объединении громких аудиоклипов на нескольких дорожках может произойти *клиппинг* (искажение, характеризующееся отрывистым звучанием). Для того чтобы избежать этого, уменьшите громкость.
- Если необходимо корректировать громкость разных фрагментов клипа отдельно (например, голос одного человека записан слишком тихо, а другого слишком громко), используйте ключевые кадры.
- Если исходная громкость клипа слишком велика или слишком мала, можно менять входной уровень. Тем не менее, корректировка входного уровня не удаляет искажения, вызванные записью клипа на чрезмерной громкости. В таком случае лучше перезаписать клип.

Дополнительные разделы справки

«[Применение и предварительный просмотр эффектов](#)» на странице 156

Корректировка громкости и микширование аудио в звуковом микшере

С помощью звукового микшера можно настроить баланс и громкость отдельных дорожек в проекте. Корректировать баланс и громкость аудио можно как в видеоклипах, так и в саундтреках и закадровом тексте. Предположим, вам требуется увеличить громкость закадрового текста и уменьшить громкость саундтрека в некоторых фрагментах, чтобы акцентировать отдельные слова или чтобы тихие голоса были слышны на фоне музыки.

Можно корректировать настройки непосредственно при прослушивании аудиодорожек и просмотре видеодорожек. Каждая дорожка в звуковом микшере соответствует аудиодорожке на шкале времени или шкале сцен и имеет такое же название. При корректировке на дорожку добавляются ключевые кадры. В установках аудио можно указать минимальный интервал по умолчанию между ключевыми кадрами.



Звуковой микшер

💡 В идеале нужно обработать звук одной дорожки от начала до конца, прежде чем переходить к следующей. То же касается баланса.

- 1 (Необязательно) Выберите «Редактировать» > «Установки» > «Аудио» / Adobe Premiere Elements 9 > «Установки» > «Аудио» и укажите сокращение минимального интервала от 1 до 2000 миллисекунд, чтобы интервал между ключевыми кадрами был не менее указанной величины. Если вы не хотите слышать звук во время перемотки, снимите флажок «Воспроизводить аудио во время перемотки».
- 2 На шкале времени или шкале сцен откройте меню «Аудиоинструменты» и выберите «Микширование звука». Также можно открыть меню «Окно» > «Звуковой микшер».

Примечание. Для того чтобы скрыть или отобразить дорожки, выберите в меню панели «Звуковой микшер» пункт «Показать/скрыть дорожки» и укажите, какие из них следует отображать.

- 3 В окне «Монитор» перетащите указатель текущего времени в точку, где начнется микширование аудио.
- 4 Нажмите «Воспроизвести» в окне «Монитор» и выполняйте корректировку с помощью элементов управления звукового микшера. Ключевые кадры будут добавляться на дорожку автоматически.
 - Для корректировки баланса дорожки поверните (перетаскиванием) регулятор «Баланс» влево или вправо.
 - Для увеличения громкости дорожки перетащите ползунок «Уровень» вверх или вниз.

Примечание. Интервалы между ключевыми кадрами можно задать в установках аудио.

Для отключения звука дорожки при микшировании нажмите «Отключить звук». Эта функция отключает звук не навсегда, а только на время микширования.

Смарт-микширование

Иногда фоновая музыка звучит так громко, что диалоги в клипе не слышны. Для того чтобы речь можно было расслышать, необходимо уменьшить громкость фоновой музыки. Смарт-микширование автоматически корректирует громкость фоновой музыки. Рекомендуется помещать клипы с речью на дорожку «Аудио 1» закадрового текста (дорожки переднего плана), а музыку — на дорожку саундтреков (дорожки фона). Adobe Premiere Elements анализирует клипы на всех дорожках переднего плана на предмет диалогов. Ключевые кадры создаются автоматически для уменьшения громкости до уровня, при котором диалоги на переднем плане будут отчетливо слышны. Коррекции смарт-микширования применяются ко всем аудиоклипам на шкале времени, не только к выделенному клипу. При использовании смарт-микширования ключевые кадры, которые вы добавили в саундтрек на этой на аудиодорожке ранее, удаляются.

Изменение типа дорожки

По умолчанию создаются дорожки переднего плана. Тип дорожки при необходимости можно изменить. Можно также отключить дорожку, чтобы она игнорировалась при смарт-микшировании.

1 Выполните одно из следующих действий.

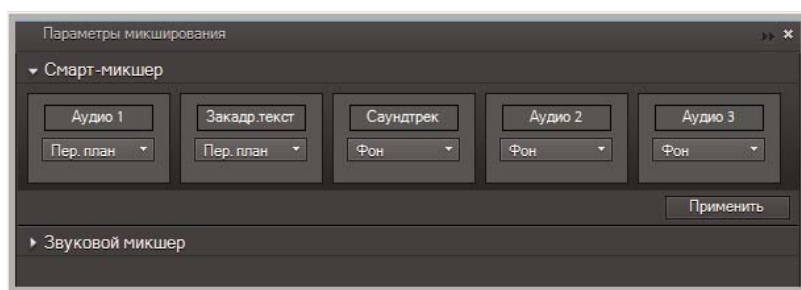
- Откройте меню «Окно» > «Звуковой микшер».
- В правой части шкалы времени и шкалы сцен выберите «Аудиоинструменты» > «Смарт-микширование» > «Параметры».

Откроются панели «Смарт-микшер» и «Звуковой микшер».

2 Разверните панель «Смарт-микшер» и выберите в меню под названием дорожки один из следующих параметров.

- Передний план
- Фон
- Отключено

Примечание. Выберите вариант «Отключено», чтобы дорожка игнорировалась при смарт-микшировании.



Окно «Смарт-микширование»

Изменение установок смарт-микширования

Чтобы изменить параметры смарт-микширования, выберите «Редактировать» > «Установки» > «Аудио» / Adobe Premiere Elements 9 > «Установки» > «Аудио». Можно устанавливать следующие параметры.

Новая дорожка по умолчанию Укажите тип дорожки. Доступные параметры: «Передний план», «Фон» и «Отключено». По умолчанию каждая создаваемая дорожка становится фоновой.

Пропускать зазоры не более Укажите порог в секундах.

Уменьшить громкость фона Укажите степень уменьшения громкости в процентах.

Нормализовать клипы переднего плана Нормализуйте диалоги, чтобы громкость звука была одинакова на протяжении всего клипа.

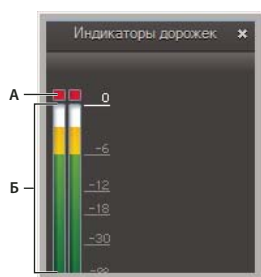
Смарт-микширование аудиоклипов

Прежде чем приступить к смарт-микшированию, убедитесь, что один аудиофайл находится на переднем плане (дорожка «Аудио 1» или закадровый текст), а другой на фоне (дорожка «Саундтрек»).

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
- В правой части шкалы времени и шкалы сцен выберите «Аудиоинструменты» > «Смарт-микширование» > «Применить».
- «Аудиоинструменты» > «Смарт-микширование» > «Параметры» > «Применить».

Обзор панели «Индикаторы дорожек»

На панели «Индикаторы дорожек» («Окно» > «Индикаторы дорожек») отображается общий уровень громкости клипов, воспроизводимых на шкале времени или шкале сцен. Если включаются красные индикаторы клиппинга, уменьшите громкость одного или нескольких клипов. Индикаторы пиков указывают максимальную громкость, которая встречается в фильме. Рекомендуемая пиковая громкость — от 0 до -6 дБ.




Панель «Индикаторы дорожек»

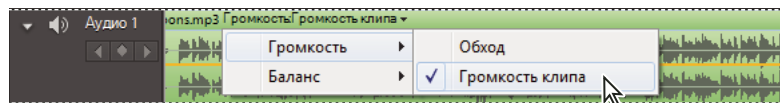
А. Индикаторы клиппинга Б. Индикаторы пиковой громкости

Корректировка громкости на шкале времени


Громкость клипа можно корректировать непосредственно на аудиодорожке шкалы времени. Перетаскивая диаграмму «Громкость» вверх или вниз, можно, например, сравнить громкость клипа с соседними или полностью отключить звук в нем.

Примечание. Также можно увеличивать и уменьшать громкость в ключевых кадрах.

- 1 Для изменения высоты аудиодорожки на шкале времени (например, если она недостаточно хорошо видна) поместите указатель между двумя дорожками в области заголовков. Появится значок «Коррекция высоты» . Теперь можно изменить высоту дорожки по своему усмотрению.
- 2 На шкале времени в левом верхнем углу клипа выберите «Громкость». Затем выберите «Громкость» > «Громкость клипа».



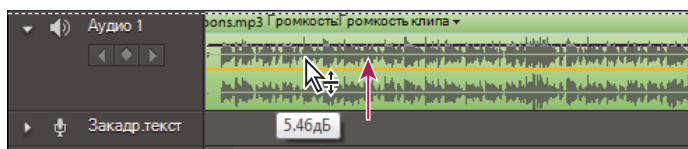
Меню «Громкость»

- 3 Наведите указатель на диаграмму «Громкость» — горизонтальную желтую линию, проходящую через аудиодорожку каждого клипа. Указатель изменится на белую двойную стрелку .

Добавление и микширование аудио

- 4 Перетащите ее вверх или вниз для однородной корректировки громкости. Имеющиеся ключевые кадры перемещаются перетаскиванием.

При перетаскивании будет отображаться громкость в децибелах. Положительные числа означают увеличение громкости, отрицательные — уменьшение.



Перетаскивание диаграммы «Громкость» для изменения громкости клипа

Дополнительные разделы справки

- «Изменение размера дорожек» на странице 103
- «Отображение и редактирование ключевых кадров» на странице 216
- «Временное отключение эффекта в клипе» на странице 161
- «Добавление ключевых кадров» на странице 218

Корректировка входных уровней клипов

Если исходная громкость клипа слишком мала или велика, измените входной уровень или усиление, прежде чем корректировать выходные значения. Тем не менее, если аудио было записано на малой громкости, усиление звука усилит и шумы. Рекомендуется записывать аудио на достаточной, но не чрезмерной громкости, так как слишком большая громкость вызывает искажения. Без коррекции удачно записанное аудио имеет громкость от 0 до -6 дБ на панели «Индикаторы дорожек». Запись аудио на громкости выше 0 дБ чревата клиппингом.



- 1 Выберите клип на шкале времени. Если планируется работать с несколькими клипами, выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы выделить клипы, которые не являются соседними, щелкайте по ним, удерживая клавишу Ctrl/Cmd.
 - Для выделения последовательных клипов щелкните по панели «Мои проекты» и, удерживая кнопку мыши, растяните выбранную область на все нужные клипы.
 - Для выделения всех клипов нажмите Ctrl + A / Cmd + A.
- 2 Выберите «Клип» > «Параметры аудио» > «Усиление звука».
- 3 Выполните одно из следующих действий и нажмите кнопку «ОК».
 - Введите значение усиления (0 дБ соответствует исходному усилению).
 - Нажмите «Нормализовать», чтобы автоматически смягчать слишком громкие фрагменты и усиливать слишком тихие. Adobe Premiere Elements указывает, сколько процентов остается до максимального усиления, при котором еще не будет происходить клиппинг.

Отключение звука в клипе


- 1 Выполните одно из следующих действий на шкале времени.
 - Если клип привязан к видео, щелкните по аудиодорожке на шкале времени, удерживая клавишу Alt, чтобы выделить только аудио.
 - Если клип не привязан к видео, щелкните по клипу, чтобы выделить его.

- 2 Выберите «Клип» > «Включить». (При отключении клипа флажок рядом с параметром в меню клипа снимается, а название клипа на дорожке затеняется.)

Нарастание и затухание звука

- 1 Выделите аудиоклип на шкале времени или шкале сцен.
- 2 В окне «Свойства» («Окно» > «Свойства») разверните «Свойства громкости». Нажмите кнопку «Нарастание»  или «Затухание» .

Нарастание добавляет один ключевой кадр в самое начало клипа, где громкость устанавливается на уровне -∞ дБ (тишина), а другой чуть позже — здесь громкость выходит на уровень, заданный для этого момента в клипе. Затухание добавляет один ключевой кадр в конец клипа, где громкость устанавливается на уровне -∞ дБ (тишина), а другой чуть раньше — здесь громкость остается на уровне, заданном для этого момента в клипе.

 Если аудиоклип привязан к видео, щелкните правой кнопкой по части клипа и выберите «Нарастание» > «Нарастание аудио и видео» или «Затухание аудио и видео». Можно также параллельно применить затухание на конце одного клипа и нарастание в начале другого. Для этого перетащите значок аудиоперехода «Перекрестное затухание» на стык между любыми двумя клипами.

Дополнительные разделы справки

«Удаление клипа на шкале времени или сцен» на странице 100

«Добавление ключевых кадров» на странице 218

«Удаление ключевых кадров» на странице 220

Глава 14. Создание меню диска

С помощью DVD-дисков, дисков веб-DVD и Blu-ray удобно показывать свое видео родным и друзьям. Маленькие легкие диски удобно отправлять по почте, что делает их идеальным носителем для фильмов. С помощью шаблонов меню Adobe Premiere Elements и автоматизированных функций можно легко и быстро создавать DVD-диски, диски веб-DVD и Blu-ray профессионального качества.

Типы дисков и варианты меню

Диски с автозапуском и диски с меню

С помощью Adobe Premiere Elements и программы записи дисков можно создавать два основных типа DVD-дисков, дисков веб-DVD и Blu-ray: с автозапуском или с меню. Прежде всего решите, какой из этих двух типов вы хотите создать.

Если требуется диск с автозапуском, просто экспортируйте готовый фильм в нужный формат и запишите на диск. Однако, если вы хотите создать диск с меню, потребуется добавить его с помощью шаблонов Adobe Premiere Elements.

Шаблоны меню Adobe Premiere Elements — это готовые меню, предлагаемые в самых разных стилях и вариантах. Кнопки на шаблонах автоматически привязываются к маркерам меню, размещенным в фильме. Меню создаются динамически на основании размещенных вами маркеров. Дополнительные пункты меню добавляются по мере необходимости. Можно добавлять, удалять и перемещать маркеры меню на шкале времени как до, так и после выбора шаблона меню. Adobe Premiere Elements автоматически настраивает меню согласно маркерам.

***Примечание.** Внешний вид меню соответствует пропорциям кадра во всем проекте. То есть, если для проекта выбран широкоэкранный формат, меню также будет иметь широкоэкранный формат.*

Дополнительные разделы справки

[«Создание меню диска»](#) на странице 267

[«Автоматическое добавление маркеров сцен»](#) на странице 270

[«Добавление меню, сцен или маркеров остановки вручную»](#) на странице 271

[«Запись на DVD-диск или диск Blu-ray»](#) на странице 285

Диски с автозапуском

Диски с автозапуском не содержат меню. Воспроизведение начинается сразу после установки диска в проигрыватель. Они идеально подходят для записи единого фильма, который зрители будут смотреть от начала до конца. Их проще всего создать — достаточно экспортировать фильм на диск.

Если вы хотите, чтобы с помощью кнопок «Далее» и «Назад» в проигрывателе можно было переходить между отдельными фрагментами фильма, установите меню или маркеры сцен для обозначения разделов или точек перехода. Поскольку диск с автозапуском не отличает маркеры главного меню от маркеров сцен, можно использовать любые из них.

Прежде чем записывать фильм на диск, просмотрите его и проверьте расположение маркеров.

Примечание. На дисках с автозапуском маркеры остановки игнорируются.

Диски с меню

Диски с меню лучше всего подходят для записи длинных фильмов или нескольких фильмов, которые будут просматриваться от начала до конца, или если отдельные сцены фильмов должны быть доступны из подменю. В главном меню можно выбрать воспроизведение фильма с самого начала или переход к подменю для выбора нужной сцены. Существует два типа дисков с меню:

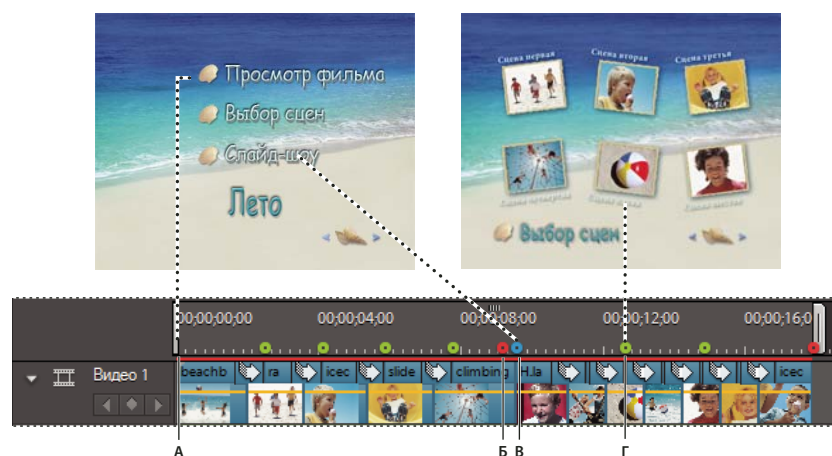
Диски с меню сцен Они идеально подходят для записи одного длинного фильма, который будет просматриваться от начала до конца, но содержит сцены, которые должны быть доступны из подменю. В главном меню можно выбрать воспроизведение всего фильма с начала или переход к подменю для выбора нужной сцены. В меню сцен можно переходить к отдельным сценам в фильме. Как правило, каждая сцена в проекте соответствует отдельному интересному фрагменту. Однако можно устанавливать сцены с одинаковыми временными интервалами или по своему усмотрению.

Диски с несколькими фильмами Такие диски подходят для записи отдельных фильмов, которые вы не хотите объединять в один. Например, если вы создаете диск о свадьбе, можно отдельно записать подготовку, отдельно церемонию и отдельно праздничный банкет. В главном меню каждому фильму будет соответствовать отдельный пункт.

Работа с маркерами меню

Общие сведения о маркерах меню

Вы можете легко добавить маркеры меню к своим видео. Маркеры сцен можно добавлять автоматически или вручную. Adobe Premiere Elements создает меню на основании маркеров. Тип маркеров меню, добавляемых на шкалу времени, зависит от предполагаемого способа доступа зрителей к видео.



Связь между маркерами меню и шаблонами меню

А. Начало медиаклипа Б. Маркер остановки В. Маркер главного меню Г. Маркер сцены

В фильме можно использовать все доступные типы маркеров. Однако имейте в виду, что когда проигрыватель дисков обнаружит маркер остановки, он выведет главное меню, а не то меню, из которого он был вызван. Если впоследствии вы измените порядок клипов на шкале времени или шкале сцен, маркеры остаются в исходных точках, поэтому, чтобы они работали должным образом, может потребоваться их переместить и переименовать.

Примечание. Не путайте маркеры меню (сцен, главного меню и остановки) с маркерами шкалы времени и клипов. Хотя все они отмечают отдельные места в клипе или фильме, в Adobe Premiere Elements маркеры сцен и меню используются для сопоставления видеокадра на шкале времени и шкале сцен с кнопкой в меню диска. Маркеры клипов и маркеры шкалы времени помогают располагать и обрезать клипы.

Дополнительные разделы справки

«Применение шаблона меню диска» на странице 275

«Настройка фона меню» на странице 276

Маркеры главного меню

Маркеры главного меню разделяют видео на несколько отдельных фильмов. Кнопки в главном меню привязаны к маркерам главного меню. Маркеры главного меню можно перемещать вручную для обозначения начала каждого фильма, который должен быть отображен в главном меню диска. Если выбранный шаблон главного меню содержит дополнительные кнопки (кроме кнопок «Воспроизвести фильм» или «Сцены»), они привязываются к маркерам главного меню, а фильм воспроизводится от этого маркера до маркера остановки или до конца медиаклипа на шкале времени. Если в главном меню недостаточно кнопок для привязки к маркерам главного меню, Adobe Premiere Elements дублирует основное меню и добавляет кнопку «Далее» на основной экран главного меню. Если в фильме нет маркеров главного меню, Adobe Premiere Elements удаляет из главного меню лишние кнопки.

Если вы используете маркеры главного меню, выберите шаблон, по крайней мере, с тремя кнопками главного меню. (Первая кнопка «Воспроизвести фильм» служит для просмотра фильма от начала до конца, вторая кнопка «Сцены» служит для перехода на первый экран меню сцен.)

Важная информация. Кнопка «Воспроизвести» в главном меню автоматически привязывается к начальной точке шкалы времени, поэтому там не требуется помещать маркер главного меню.

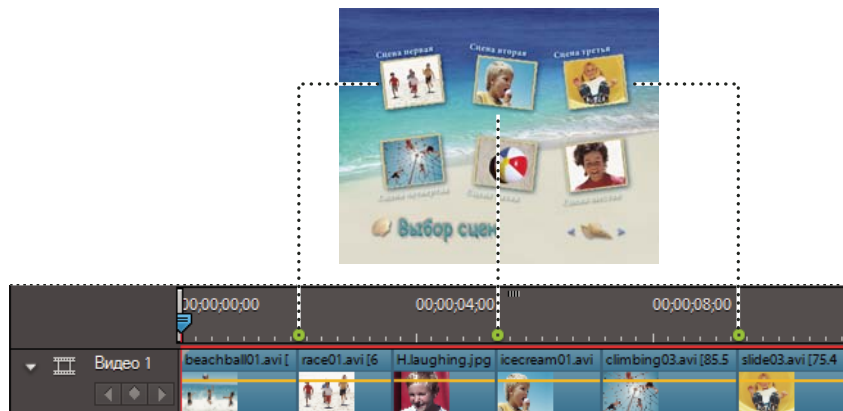


Дубликаты меню, которые создаются, если в фильме больше маркеров главного меню, чем кнопок в шаблоне
А. Кнопка «Далее», ведущая на второй экран меню Б. Кнопка «Назад», ведущая на первый экран главного меню

Маркеры сцен

Маркеры сцен разделяют фильм на несколько отдельных сцен. Кнопки сцен в главном меню привязаны к различным сценам в фильме и отображаются друг за другом (не группируются). Маркеры сцены используются (без маркеров остановки), если фильм планируется смотреть от начала до конца, но зритель при этом должен иметь возможность пропускать отдельные сцены.

Маркеры сцен можно добавлять автоматически или вручную. Adobe Premiere Elements использует маркеры сцен для создания меню сцен, которое вызывается кнопкой «Сцены» из главного меню. Если на шкале времени нет маркеров сцен, Adobe Premiere Elements не показывает кнопку «Сцены» и меню сцен.



Маркеры сцен напрямую связаны с кнопками в меню сцен.

Маркеры остановки

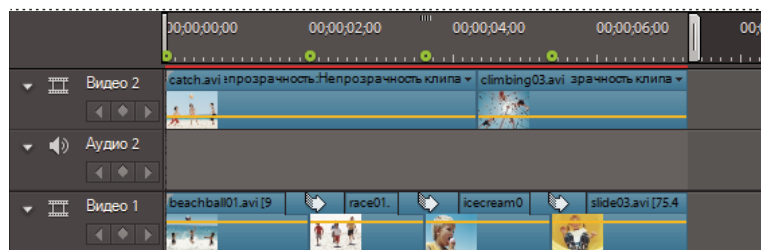
Маркером остановки обозначается конец фильма. Когда проигрыватель дисков обнаруживает маркер остановки, отображается главное меню. Если добавить маркер остановки на шкалу времени, проигрыватель не сможет воспроизвести фильм от начала до конца. Поэтому маркеры остановки следует добавлять только в том случае, если фильм разделяется на несколько отдельных и вам не требуется воспроизводить все клипы на шкале времени от начала до конца.

Маркеры остановки добавляются вручную. Их можно перемещать для обозначения конца каждого фильма, который должен быть отображен в главном меню диска. При достижении маркера остановки воспроизведение прекращается и открывается главное меню.

Автоматическое добавление маркеров сцен

Команда «Генерировать маркеры меню» автоматически размещает маркеры сцен. Adobe Premiere Elements сэкономит вам время, автоматически разместив маркеры сцен. Позже вы можете удалить ненужные. Рекомендуется делать каждую сцену в фильме отдельным клипом и помещать все клипы, которые требуется отметить маркерами, на дорожку «Видео 1». Если фильм состоит из нескольких клипов, лучше разместить маркеры вручную или через определенные интервалы.

У автоматически добавленных маркеров сцены нет названий, поэтому для кнопок меню используются названия из шаблона. Для настройки кнопок можно либо дать маркерам названия после того, как они будут добавлены, либо переименовать кнопки после выбора шаблона.



Пример фильма с автоматически добавленным маркером сцены

- 1 Щелкните по шкале времени, чтобы активировать ее.
- 2 Выберите «Диск» > «Генерировать маркеры меню».

- 3 В диалоговом окне «Автоматическая настройка маркеров сцен меню» укажите, как размещать маркеры. При необходимости введите значение.

В каждой сцене Маркеры сцены помещаются на все точки редактирования (стыки между клипами) на дорожке «Видео 1» (не в конце каждого перехода). В начале серии неподвижных изображений на шкале времени помещается только один маркер.

Кажд. _ мин. Маркеры сцены помещаются через указанные вами интервалы. (Этот параметр доступен, только если общая длина материала составляет хотя бы несколько минут.)

Всего маркеров Указанное количество маркеров равномерно распределяется по всем клипам на шкале времени.

- 4 Если на шкале времени уже есть маркеры, которые вам больше не нужны, выберите «Очистить текущие маркеры меню». (При очистке маркеров удаляются названия и смещения миниатюр, относящиеся к каждому из них.)

- 5 Нажмите кнопку «ОК». Маркеры сцен добавляются на шкалу времени под линейкой.

- 6 Если вас не устраивает место размещения маркера, перетащите его в другое место на линейке времени.

***Примечание.** Маркеры сцен не связаны с видео. Если позднее вы решите отредактировать видео, может потребоваться переместить маркеры, чтобы они соответствовали новым точкам редактирования.*

Дополнительные разделы справки

[«Редактирование текста и кнопок меню»](#) на странице 278

Добавление меню, сцен или маркеров остановки вручную


При добавлении маркеров вручную им можно сразу присваивать имена. Присвоенное имя будет отображаться на метке кнопки в меню «Сцены» или в главном меню.

В некоторых шаблонах кнопки меню включают миниатюры видеороликов, к которым они привязаны. Кадр по умолчанию можно заменить на любой другой в диалоговом окне «Маркер меню».

Дополнительные разделы справки

[«Редактирование атрибутов маркера меню или сцены»](#) на странице 274

Добавление маркера главного меню или маркера сцены

- 1 Переместите индикатор текущего времени  на шкале времени в точку, где требуется установить маркер.

***Примечание.** Кнопка воспроизведения в каждом шаблоне меню автоматически связывается с начальной точкой линейки времени. Добавлять маркер в начало следует только в случае, если его требуется отобразить в меню сцен.*

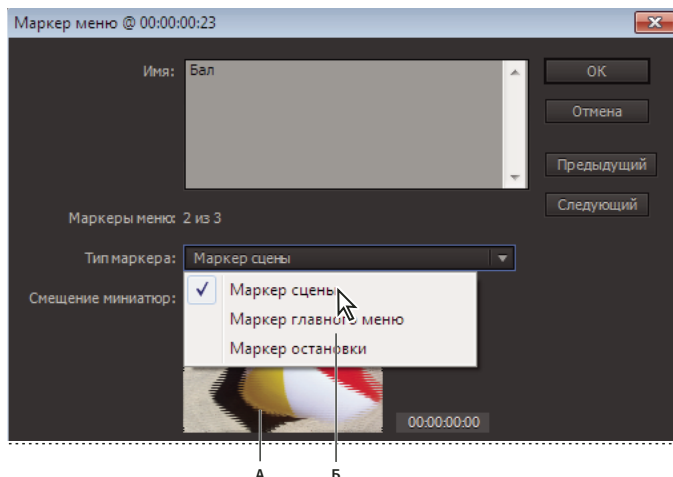
- 2 На шкале времени или шкале сцен выберите «Маркеры» > «Маркер меню» > «Указать маркер меню».



Для быстрого добавления маркера можно перетащить его с кнопки «Добавить маркер меню» в нужное положение на линейке времени.

- 3 В диалоговом окне «Маркер меню» укажите имя в отведенном для этого поле. В этом поле не используется обтекание, поэтому если требуется ввести несколько строк, нажимайте Ctrl+Enter для каждой новой строки. Старайтесь давать маркерам краткие имена, чтобы они поместились в меню и не перекрывали другие кнопки. (Имя можно исправить после выбора шаблона.)

- 4 В меню «Тип маркера» выберите, какой маркер требуется добавить.

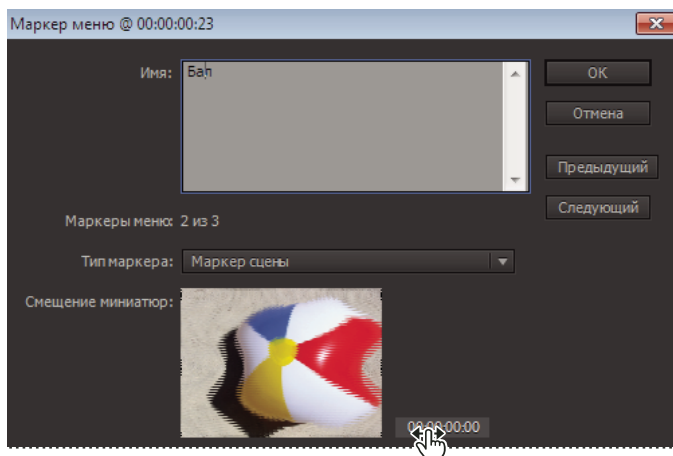
Создание меню диска

Диалоговое окно «Маркер меню»

А. Миниатюра кадра маркера Б. Тип маркера

5 Для установки миниатюры кнопки выполните одно из следующих действий.

- Для того чтобы выбрать миниатюру для кнопки меню, перетащите временной код смещения миниатюр на кадр с нужным изображением. Не выбирайте параметр «Кнопка меню движения». При создании DVD-диска, диска веб-DVD или Blu-ray изображение включается в меню. (Эти миниатюры используются только в меню. При нажатии кнопки на диске воспроизведение начинается согласно расположению маркера.)




Перетаскивание временного кода смещения миниатюр

- Для того, чтобы в кнопке меню воспроизводилось видео, выберите «Кнопка меню движения». Если этот параметр выбрать для маркера главного меню или маркера сцены, соответствующая кнопка в меню будет анимирована.

6 Нажмите кнопку «ОК».

Маркер будет добавлен на шкалу времени под линейкой. Маркеры главного меню синие, маркеры сцены зеленые, а маркеры остановки красные.

Добавление маркера остановки

- 1 На шкале времени переместите индикатор текущего времени  в конец видеоролика или сцены.

- 2 На шкале времени или шкале сцен выберите «Маркеры» > «Маркер меню» > «Указать маркер меню».
- 3 В диалоговом окне «Маркер меню» выберите в качестве типа маркер остановки.
- 4 Нажмите кнопку «ОК».

Маркер будет добавлен на шкалу времени под линейкой.

Поиск маркера сцены или маркера меню

- ❖ На шкале времени выполните одно из следующих действий.
 - Для того чтобы найти ближайший слева или справа от индикатора текущего времени маркер сцены, выберите «Диск» > «Перейти к маркеру меню» > «Следующий» или «Предыдущий».
 - Для того чтобы найти какой-либо определенный маркер на шкале времени, щелкните «Маркеры» > «Маркер меню» > «Перейти к маркеру меню» и нажимайте «Следующий» или «Предыдущий», пока не найдете нужный.
 - Для того чтобы найти маркер, связанный с определенной кнопкой, щелкните по миниатюре меню внизу панели «Макет диска», щелкните правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) по кнопке и выберите «Показать маркер на шкале времени».

***Примечание.** Когда вы найдете маркер в диалоговом окне «Маркер меню», можно отредактировать сведения о нем или удалить его, нажав кнопку «Удалить».*

Перемещение или удаление маркера сцены или меню

Можно перемещать и удалять маркеры, добавленные вручную или автоматически.


Можно удалить отдельные маркеры или все маркеры на шкале времени. Если после выбора шаблонов меню вы редактировали фильм, возможно, проще будет удалить все маркеры, чем перемещать их по очереди на новые места.

***Примечание.** Если шаблон уже выбран, то при удалении маркера будет удалена и связанная с ним кнопка в главном меню или меню сцен.*

Перемещение маркера

- ❖ На шкале времени перетащите маркер в нужную сцену или фильм.

Удаление маркера

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
 - На шкале времени поместите индикатор текущего времени  на маркер, который требуется удалить. (Для поиска маркера может потребоваться увеличить масштаб линейки времени.) Выберите «Диск» > «Очистить маркер меню» > «Маркер в индикаторе текущего времени».
 - Для того чтобы найти и удалить маркер, дважды щелкните на любом маркере. В диалоговом окне нужный маркер можно найти с помощью кнопок «Предыдущий» и «Следующий», а затем нажать кнопку «Удалить».
 - Для удаления сразу всех маркеров выберите «Диск» > «Очистить маркер меню» > «Все маркеры».



Если вы допустите ошибку, недавние удаления можно отменить. Выберите «Редактировать» > «Отменить». Маркер вновь появится на шкале времени.

Редактирование атрибутов маркера меню или сцены

После размещения маркера можно изменить его имя, тип (маркер сцены, главного меню или остановки) и миниатюру, отображаемую в кнопке меню. Имена маркеров используются для названий кнопок в главном меню или меню сцен.

Некоторые кнопки меню включают миниатюры видеороликов, к которым они привязаны. По умолчанию в миниатюре отображается кадр, в котором стоит маркер. Можно изменить маркер, чтобы он более точно передавал суть фрагмента. Например, для кнопки, относящейся к дневной сцене на берегу, можно выбрать крупный план детей, плещущихся в воде, а не кадр, отмеченный маркером по умолчанию. Изменение миниатюры не влияет на начальную точку видео, к которому привязана кнопка.

- 1 На шкале времени дважды щелкните по маркеру, который требуется редактировать, или найдите его с помощью кнопок «Предыдущий» и «Следующий».
- 2 В диалоговом окне «Маркер меню» выполните одно из следующих действий и нажмите кнопку «ОК».
 - Для того чтобы переименовать маркер, введите имя в текстовое поле. В этом поле не используется обтекание, поэтому если требуется ввести имя в несколько строк, нажимайте Ctrl+Enter для каждой новой строки. Старайтесь давать краткие имена, чтобы они поместились в меню и не перекрывали другие кнопки. (Имя можно исправить после выбора шаблона.)
 - Изменить тип маркера можно, выбрав нужный вариант в меню «Тип маркера».
 - Для того чтобы изменить миниатюру для кнопки, перетащите временной код смещения миниатюр так, чтобы было выделено изображение, которое вы хотите поместить на миниатюру кнопки меню. Если выбрано меню с миниатюрами, изображение будет включено в меню при создании диска. (Эти миниатюры используются только в меню. При нажатии кнопки на диске воспроизведение начинается согласно расположению маркера.)

Создание меню диска

Сведения о шаблонах меню

В Adobe Premiere Elements есть готовые шаблоны, на основе которых легко создать DVD-диск, диск веб-DVD или Blu-ray с меню. Все шаблоны содержат кнопку главного меню 1 и кнопку меню сцен 1. Кнопки меню автоматически привязываются к маркерам меню и сцен на шкале времени. Главное меню содержит не менее двух кнопок: для воспроизведения фильма и для перехода к меню сцен. Некоторые шаблоны содержат в главном меню дополнительные кнопки, с помощью которых можно переходить к другим фильмам, отмеченным на шкале времени. Меню сцен обычно содержит кнопки с метками и миниатюрами, описывающими сцену.

В меню можно включить звук и движение. Некоторые шаблоны содержат специальные зоны, куда можно перетащить неподвижное изображение или видео, чтобы персонализировать фон меню. Если вы перетаскиваете видео или изображение на шаблон, который не содержит специальную зону перетаскивания, то это видео или изображение заполняет весь фон меню. Видео может служить подвижным фоном меню или заменить все визуальные элементы меню, за исключением выделения кнопок. Видео может содержать подвижный фон, титры и даже изображения кнопок. Длительность воспроизведения фонового видео или аудио зависит от длительности меню. Длительность одного цикла фонового аудио и видео не может быть более 30 секунд.

Вы можете персонализировать шаблон своего проекта, изменив шрифты, цвета, фон и макет. Изменения шаблона применяются только к текущему проекту. Сохранить изменения шаблона в Adobe Premiere Elements нельзя.

Дополнительные разделы справки

[«Переход к другому шаблону меню»](#) на странице 280

Применение шаблона меню диска

При выборе шаблона меню диска не беспокойтесь, что у некоторых шаблонов меньше кнопок меню, чем маркеров в вашем фильме. Adobe Premiere Elements создает дополнительные меню и кнопки по мере необходимости.

Когда вы выберете шаблон, текст кнопок в меню будет заменен на имена ваших маркеров меню и сцен. Присваивать маркерам имена и изменять заголовки в меню можно и после выбора шаблона. Если имена маркеров не заданы, кнопки будут называться так же, как в шаблоне.

Можно добавить маркеры меню и сцен до выбора шаблона, однако и после этого можно добавлять, изменять или удалять маркеры. Меню диска изменяются динамически на основании маркеров. Кнопки также добавляются по мере необходимости.

Примечание. Если в проекте используются настройки проекта HDV, необходимо выбрать шаблон HD, иначе качество может быть недостаточно высоким. Такие шаблоны имеют пометку HD в правом верхнем углу на панели «Задачи».

- 1 Перейдите на вкладку «Меню диска» на панели «Задачи».
- 2 Выберите шаблон с подходящей темой. Если используются маркеры главного меню, выберите шаблон, по крайней мере, с тремя кнопками в главном меню. (Первая кнопка называется «Воспроизвести фильм», вторая «Сцены». Остальные кнопки привязываются к маркерам сцен на шкале времени.)
- 3 Нажмите «Применить».

Кнопки будут привязаны к маркерам на шкале времени, а названия кнопок заменены на имена маркеров.

- 4 Может появиться запрос на автоматическое добавление маркеров сцен. Если вы ответите «Да», необходимо будет выбрать один из следующих вариантов и нажать кнопку «ОК».

В каждой сцене Маркеры сцены помещаются во все точки редактирования (стыки между клипами) на дорожке «Видео 1».

Кажд. _ мин. Маркеры сцены помещаются через указанные вами интервалы. (Этот параметр доступен, только если общая длина материала составляет хотя бы несколько минут.)

Всего маркеров Указанное количество маркеров равномерно распределяется по всем клипам на шкале времени.

Примечание. Если вы решили пока не добавлять маркеры автоматически, можно будет сделать это потом. Adobe Premiere Elements обновляет меню динамически и добавляет кнопки согласно маркерам главного меню или меню сцен.

- 5 Нажмите на миниатюру меню в нижней части панели «Макет диска», чтобы просмотреть меню. В случае необходимости перейдите к миниатюре, которую требуется просмотреть, или измените размер панели, чтобы отобразить миниатюры друг рядом с другом.

После выбора шаблона можно настроить меню, просмотреть диск или записать его.

Дополнительные разделы справки

«Обзор панели «Предварительный просмотр диска»» на странице 280

«Рекомендации по записи дисков и их совместимость» на странице 286


«Добавление меню, сцен или маркеров остановки вручную» на странице 271

Настройка шаблона меню

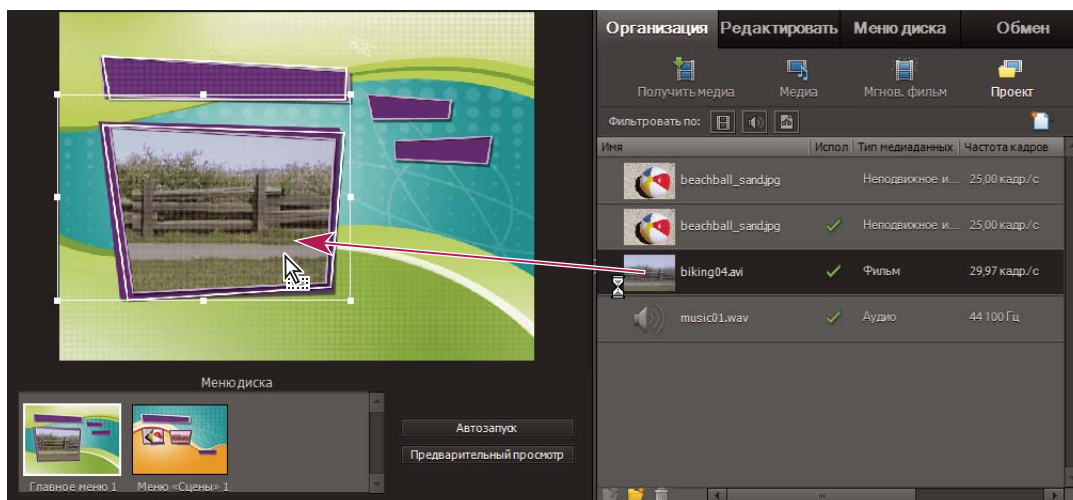
Для любого шаблона меню можно выбрать фоновое изображение, кнопки, названия меню и типографику.

Настройка фона меню

Фон меню можно персонализировать с помощью видеоклипов, видеоклипов с аудио, аудиоклипов, неподвижных изображений или неподвижных изображений с аудио.

В некоторых меню есть специальные зоны перетаскивания, куда можно поместить видео или неподвижные изображения. В шаблонах с зонами перетаскивания имеется черная область с надписью «Добавьте медиаданные» . В меню можно добавить видео и неподвижные изображения, даже если в нем нет зоны перетаскивания. В этом случае медиаданные заполняют весь фон. В некоторых меню без зон перетаскивания есть дополнительные элементы оформления, которые накладываются на ваше видео.

- 1 На панели «Меню диска» щелкните по миниатюре меню, которое требуется изменить.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Перетащите клип из вида «Проект» в меню, чтобы заменить существующий фон.
 - В виде «Свойства» (панель «Фон меню») на панели «Задачи» нажмите «Обзор», затем найдите клип на своем жестком диске.





Перетащите аудиоклип из вида «Проект» в зону перетаскивания меню на панели «Макет диска».

Примечание. Если заменить один из клипов после добавления видео и аудио, это не повлияет на остальные клипы (кроме случаев, когда фоновое видео также содержит аудио). В этом случае фоновое аудио будет использовано вместо существующего.

- 3 Укажите настройки в виде «Свойства» (панель «Фон меню») на панели «Задачи».

Сбросить Восстанавливается исходный фон шаблона.

Точка входа Устанавливается точка входа видео- или аудиоклипа. Перетащите временной код на нужный кадр.

Воспроизвести В миниатюрах воспроизводятся медиаданные. Кнопка «Воспроизвести»  изменяется на кнопку «Пауза» . Нажмите кнопку «Пауза», чтобы приостановить воспроизведение и установить точку входа фона.

Использовать неподвижное изображение Текущий кадр видеоклипа используется в качестве фонового изображения. Перетащите временной код, чтобы выбрать нужный кадр.

Применить переход по умолчанию перед циклом Каждый раз при воспроизведении видео с начала добавляется переход, который выбран по умолчанию.

Длительность Указывается длительность фонового видео или аудио (отсчитывается от точки входа).

Применить ко всем меню Фон применяется ко всем меню диска.

Дополнительные разделы справки

[«Установка эффекта перехода по умолчанию»](#) на странице 143

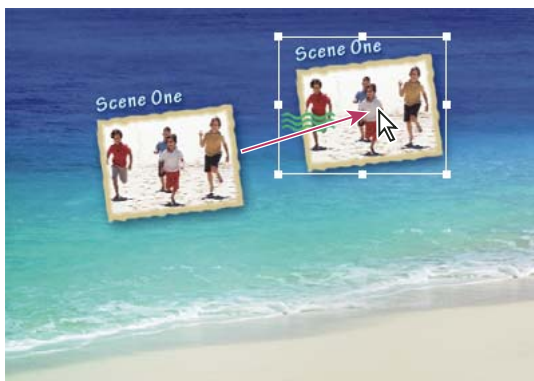
Настройка размещения и размера пунктов меню

- 1 В нижней части панели «Макет диска» щелкните по миниатюре меню, которую требуется изменить.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - Для того чтобы изменить размер пункта меню, выберите его на панели «Макет диска». Вокруг элемента появится прямоугольник (называемый *ограничительной рамкой*) с восемью маркерами по краям. Для изменения размера элемента перетащите любой из них. В романоязычных версиях можно использовать клавиши «-» (минус) или «=» (равно) для пропорционального изменения размера во всех направлениях. Клавиша «=» увеличивает элемент.



Перетащите маркер на ограничительной рамке, чтобы изменить размер пункта меню.

- Для того чтобы переместить пункт меню, выделите и перетащите его. Также для перемещения элемента в разных направлениях можно пользоваться клавишами со стрелками.



Исходное (слева) и новое (справа) положение элемента

Редактирование текста и кнопок меню

После выбора шаблона можно изменить текст меню или внешний вид кнопок сцены или главного меню. Можно также удалить любую кнопку. Поскольку кнопки привязаны к маркерам, при удалении кнопки удаляется и маркер, к которому она привязана.

- 1 В нижней части панели «Макет диска» щелкните по миниатюре меню, которую требуется изменить.
- 2 Для того чтобы отредактировать текст или кнопки, не привязанные к маркерам, дважды щелкните по заголовку меню или кнопки и отредактируйте текст в диалоговом окне «Изменение текста». Если текст занимает несколько строк, нажимайте Ctrl + Enter для перехода на новую строку. Нажмите кнопку «ОК».
- 3 Для того чтобы отредактировать кнопки, привязанные к маркерам, дважды щелкните по тексту или кнопке, выполните одно из следующих действий в диалоговом окне «Маркер меню» и нажмите кнопку «ОК».
 - Для того чтобы переименовать маркер (и кнопку в меню), введите новое имя и нажмите кнопку «ОК». Если текст занимает несколько строк, нажимайте Ctrl + Enter для перехода на новую строку. Старайтесь давать краткие имена, чтобы они поместились в меню и не перекрывали другие кнопки.
 - Для того чтобы выбрать изображение, которое будет отображаться в миниатюре, перетащите временной код смещения миниатюр и нажмите кнопку «ОК». (Эти миниатюры используются только в меню. Если включен параметр «Кнопка меню движения», видео, привязанное к кнопке, начинает воспроизводиться в точке расположения маркера.)
 - Для удаления кнопки нажмите «Удалить». Маркер будет удален с шкалы времени и из кнопки меню. Также можно щелкнуть правой кнопкой мыши (или левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl) маркер кнопки на шкале времени и выбрать «Очистить маркер меню».

Дополнительные разделы справки

[«Добавление меню, сцен или маркеров остановки вручную»](#) на странице 271

Настройки текста

Можно изменять оформление текста в заголовках и кнопках меню, включая шрифт, размер, стиль и цвет.

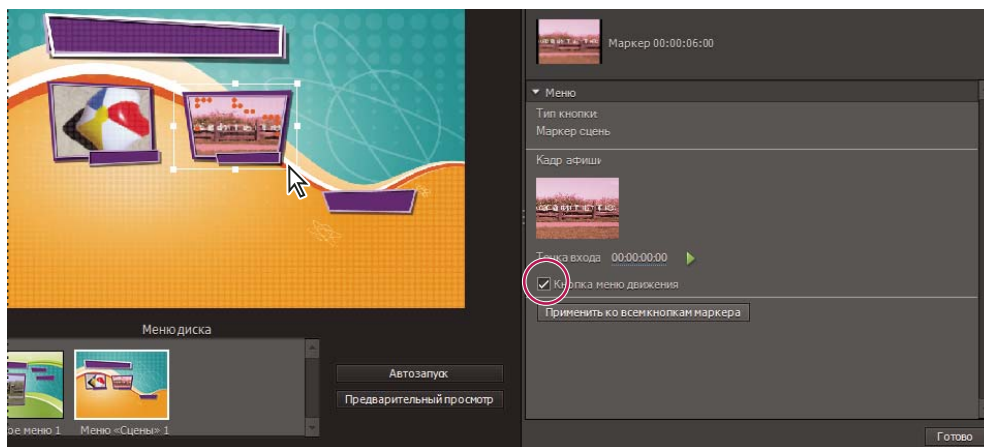
- 1 В нижней части панели «Макет диска» щелкните по миниатюре меню, которую требуется изменить.
- 2 Выделите заголовок меню или текст кнопки.

- 3 Выполните одно из следующих действий на панели «Свойства».
 - Выберите шрифт в меню «Изменить шрифт текста». (Для того чтобы увидеть атрибуты текста, может потребоваться нажать на треугольник рядом с текстом.)
 - Выберите нужный стиль в меню «Изменить стиль шрифта» или щелкните по значку «Полужирный», «Курсив» или «Подчеркнутый». Можно нажать сразу несколько значков.
 - Выберите размер текста в меню «Изменить размер текста».
 - Нажмите на значок «Изменить цвет текста» рядом с меню «Изменить размер текста» на палитре цветов Adobe.
- 4 Для того чтобы применить настройки текста к подобным элементам во всех меню, выберите вариант «Применить ко всем кнопкам сцены», «Применить ко всем кнопкам текста» или «Применить ко всем кнопкам маркера».

Анимация кнопок

Если шаблон содержит кнопки с миниатюрами, можно добавить видео в кнопки главного меню или меню сцен.

- 1 В нижней части панели «Макет диска» щелкните по миниатюре меню, которую требуется изменить.
- 2 Выберите кнопку на панели «Макет диска».
- 3 В виде «Свойства» на панели «Задачи» включите параметр «Кнопка меню движения».



Меню сцен с выбранной кнопкой (слева) и параметр «Кнопка меню движения», выбранный на панели «Свойства» (справа)

- 4 Установите точку входа, с которой требуется начинать воспроизведение клипа в меню. Для просмотра клипа в миниатюре можно воспользоваться кнопкой «Воспроизвести/пауза» или отредактировать поле «Временной код точки входа».
- 5 Для того чтобы установить длительность воспроизведения клипа, щелкните по фону меню, затем измените временной код длительности в виде «Свойства» под параметром «Кнопка меню движения».

Примечание. Длительность, установленная для кнопки меню движения, применяется ко всем кнопки меню движения на диске.

Переход к другому шаблону меню

Если вы не нашли подходящее меню среди готовых, можно изменить шаблон по своему желанию. Все изменения заголовков меню, названий кнопок, не связанных с маркерами (кнопки «Воспроизвести» или «Сцены») и настройки текста (шрифт, цвет, стиль и т. д.) будут утеряны. Изменения фона и кнопок маркеров (главного меню и сцен) будут сохранены. При редактировании текста кнопки меняется имя маркера меню, и оно затем используется для создания новых меню.

- 1 Перейдите на вкладку «Меню диска» на панели «Задачи».
- 2 Перетащите новый шаблон с панели «Задачи» на панель «Макет диска». Adobe Premiere Elements отображает новые меню на панели «Макет диска».

Преобразование диска с меню в диск с автозапуском

Если вы передумаете использовать меню на DVD-диске, диске веб-DVD или Blu-ray, можно сбросить шаблон и создать диск с автозапуском.

***Примечание.** Хотя диски с автозапуском не содержат меню, связанных с маркерами, уже имеющиеся в проекте маркеры меню и сцен вам пригодятся. Кнопки «Вперед» и «Назад» на пульте дистанционного управления проигрывателя дисков позволяют переходить к предыдущим и следующим маркерам меню и сцен. Маркеры остановки игнорируются.*

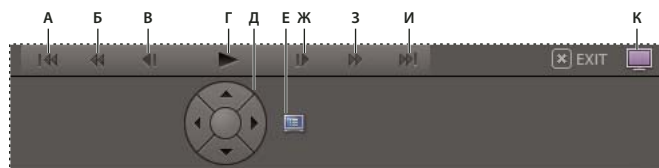
- ❖ На панели «Макет диска» выберите «Автозапуск».

Меню будут удалены с панели «Макет диска», а маркеры будут использоваться в качестве разделителей глав на диске с автозапуском.

Предварительный просмотр меню

Обзор панели «Предварительный просмотр диска»

Прежде чем записывать диск, проверьте результаты своей работы. На панели «Предварительный просмотр диска» содержатся элементы управления, имитирующие пульт проигрывателя дисков. С их помощью можно проверить работу всех кнопок меню и просмотреть видео, к которым они привязаны. Можно просмотреть диск в окне или в полноэкранном режиме.



Элементы управления навигацией в окне предварительного просмотра диска


А. Предыдущая сцена Б. Перемотать назад В. На кадр назад Г. Воспроизвести Д. Стрелки навигации кнопки и кнопка Enter
Е. Возврат в главное меню Ж. На кадр вперед З. Перемотать вперед И. Следующая сцена К. На весь экран

Предварительный просмотр DVD-диска, диска веб-DVD или Blu-ray с меню

Диск с меню можно просмотреть в любой момент. Для этого перетащите шаблон на панель «Макет диска».

- 1 Если необходимо, выберите «Меню диска» на панели «Задачи», чтобы отобразить панель «Макет диска».
- 2 На панели «Макет диска» выберите «Предварительный просмотр».

Примечание. Если появится предупреждение о перекрытии кнопок, дополнительные сведения см. в разделе [«Настройка размещения и размера пунктов меню»](#) на странице 277.

- 3 В окне «Предварительный просмотр диска» можно просмотреть сцены или видео с помощью клавиш со стрелками или мыши. Если в меню или миниатюрах кнопок используется видео или аудио, они также будут воспроизводиться при предварительном просмотре.
- 4 Щелкните по значку «На весь экран» , чтобы просмотреть результат в полноэкранном режиме.
- 5 Подвигайте мышью. Откроется панель управления диском, которая эмулирует пульт дистанционного управления проигрывателя дисков в полноэкранном режиме.

Дополнительные разделы справки

[«Предварительный просмотр фильма на панели «Монитор»»](#) на странице 111

Глава 15. Сохранение и экспорт фильмов

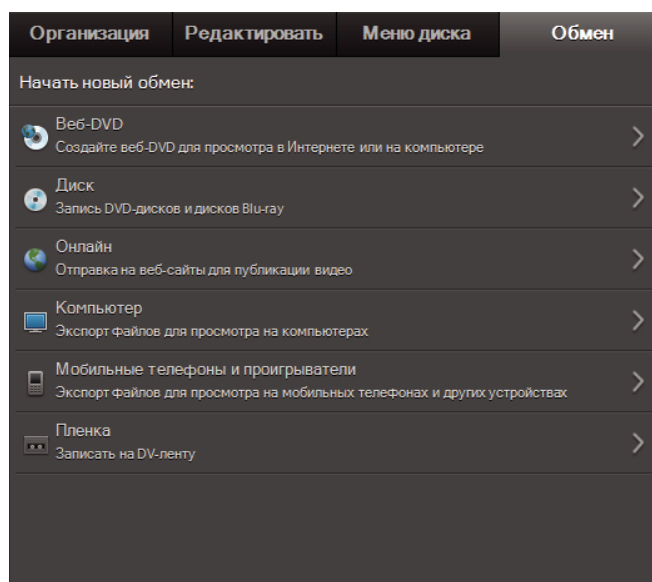
Можно экспортировать и открывать общий доступ к фильмам, неподвижным изображениям и аудио разных форматов в Интернете, на мобильных устройствах, видеокассетах, компакт-дисках и дисках Super Video. Также можно копировать и сохранять проекты для последующего редактирования и хранения.

Экспорт с панели «Задачи»

В виде «Обмен» панели «Задачи» есть все, что нужно для сохранения и открытия общего доступа (экспорта) к готовому проекту. Можно сохранить проект для просмотра в Интернете, на мобильном телефоне или компьютере, DVD-диске, диске Blu-ray и т. д.

Чтобы начать новый обмен, выберите один из вариантов: «Диск», «Онлайн», «Компьютер», «Мобильные телефоны и проигрыватели» или «Пленка». При выборе любого из вариантов открывается панель «Задачи», где представлены отдельные параметры и настройки для экспорта на данный тип носителя.

***Примечание.** В виде «Обмен» представлены наборы настроек для наиболее часто используемых форматов. Для любого формата также можно задать собственные настройки. Для этого выберите «Дополнительные параметры» и внесите нужные изменения. Также можно использовать команды экспорта в меню «Файл».*



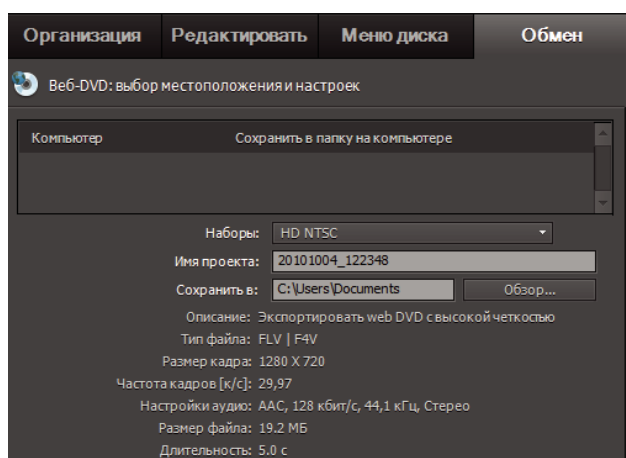
Вид «Обмен» на панели «Задачи»

Создание DVD-файлов для веб-среды

Файлы веб-DVD — это DVD-файлы, которые можно воспроизводить онлайн. Видеоклипы можно публиковать в формате веб-DVD и вставлять на страницы. Видеоклипы экспортируются в формате Flash. Файлы можно воспроизводить в любом веб-браузере, который поддерживает Flash Player 9.x или более поздних версий.

Создание файлов веб-DVD для рабочего стола

- 1 Откройте вкладку «Обмен» на панели «Задачи».
- 2 Выберите «Веб-DVD».



Создание файла веб-DVD для рабочего стола

- 3 Выберите «Сохранить в папку на компьютере».
- 4 Выберите нужный вариант в меню «Набор».
- 5 Заполните поле «Имя проекта».
- 6 В окне «Сохранить в» нажмите «Обзор», чтобы указать папку для сохранения получившихся файлов DVD.

После окончания операции появится панель «Сборка завершена». Нажмите на ссылку, чтобы просмотреть созданный файл веб-DVD в браузере.



Просмотр файла веб-DVD

Экспорт на DVD-диск или диск Blu-ray

Если вы уже просмотрели получившийся фильм и остались довольны результатом, можно записать его на DVD-диск или диск Blu-ray. Убедитесь, что выбранный диск совместим со средством записи и проигрывателем. Кроме того, на жестком диске должно быть достаточно место для размещения сжатых файлов и всех рабочих файлов, создаваемых во время экспорта на диск. Если места в одном разделе диска недостаточно, укажите другой раздел для временного сохранения рабочих файлов с помощью команды «Редактировать» > «Установки» > «Рабочие диски» / Adobe Premiere Elements > «Установки» > «Рабочие диски». (Проверить наличие свободного места можно в диалоговом окне «Запись».)

***Примечание.** Если средство записи на DVD-диск не совместимо с Adobe Premiere Elements, можно записать проект в папку DVD, а затем на DVD-диск с помощью специальной программы.*

Дополнительные разделы справки

«Диски с автозапуском и диски с меню» на странице 267


«Типы дисков и варианты меню» на странице 267

«Установка рабочих дисков» на странице 38

«Сжатие» на странице 303


Запись на диск

В зависимости от сложности и длительности проекта и мощности компьютера кодирование (сжатие) видео и аудио на диск может занимать до нескольких часов. Если вам требуется записать несколько дисков с одинаковым содержимым и одинаковым качеством, можно сэкономить время, записав их в рамках одного сеанса: таким образом, сжатие будет выполняться только один раз.

 Adobe Premiere Elements устанавливает для всего аудио 16-разрядную глубину и частоту дискретизации 48 кГц, подходящую для дисков Blu-ray или DVD-дисков. Рекомендуется записывать аудио с этими настройками.

Примечание. Рекомендации по записи дисков и информацию о совместимости см. в Справке Adobe Premiere Elements.

Запись на DVD-диск или диск Blu-ray


- 1 Прежде чем запускать Adobe Premiere Elements, подключите и включите все внешние средства записи DVD-дисков и дисков Blu-ray.
- 2 В виде «Обмен» панели «Задачи» выберите «Диск» , чтобы открыть одноименный вид.
- 3 В разделе «Диск» выберите DVD-диск или диск Blu-ray.
- 4 Выберите «Запись в» > «Диск».
- 5 Введите название диска. Названия отображаются, когда готовый DVD-диск вставляется в дисковод. (Названием по умолчанию является временная отметка в формате: ГГГГММДД_ччммсс.)
- 6 Выберите нужный вариант в меню «Расположение средства записи».
- 7 Проверьте совместимость диска. После вставки диска выполните повторное сканирование, чтобы проверить совместимость медиаданных со всеми подключенными средствами записи.
- 8 В поле «Копии» введите количество дисков, которые планируется записать за сеанс. Программа будет выводить сообщение с требованием вставить новый диск, пока не будут записаны все копии. Кодирование видео и аудио выполняется только один раз.
- 9 Для записи выберите телевизионный стандарт, принятый в регионе, где живут ваши потенциальные зрители.
- 10 (Необязательно) Установите флажок «Подогнать содержимое к доступному пространству». При записи на DVD-диск можно снять этот флажок и перетащить ползунок для выбора желаемого качества. (По умолчанию этот флажок установлен для DVD-дисков и снят для дисков Blu-ray.)
- 11 Нажмите «Запись», чтобы преобразовать проект в формат DVD или Blu-ray и записать его на диск. Если вам требуется записать DVD-диск, но доступных средств записи нет, можно поместить проект в папку DVD, а когда средства записи будут доступны, записать диск из нее.

Важная информация. Кодирование видео и аудио для записи на диск может занять несколько часов.

Запись в папку DVD

Если средство записи DVD-дисков не совместимо с Adobe Premiere Elements, можно записать проект в папку. Таким образом, будет создан файл, совместимый с форматом DVD, который позднее можно будет записать на диск с помощью таких средств, как, например, Adobe Encore.

Примечание. Записать в папку можно только проект DVD, не Blu-ray.

- 1 Если вид «Диск» не отображается, перейдите на вкладку «Обмен» на панели «Задачи» и нажмите «Диск» .
- 2 В меню «Запись в» выберите один из вариантов записи в папку. Если размер проекта превышает объем одного однослойного диска 4,7 ГБ, выберите вариант «Папка» (8,5 ГБ), который подходит и для двухслойных дисков.
- 3 Введите название папки.
- 4 Нажмите «Обзор», чтобы выбрать расположение.
- 5 Нажмите «Запись в». Начнется создание папки.

***Важная информация.** Кодирование видео и аудио для записи на диск может занять несколько часов.*

Дополнительные разделы справки

«[Архивированные проекты](#)» на странице 306

Рекомендации по записи дисков и их совместимость

Если к компьютеру подключено совместимое средство записи, можно создать DVD-диск или диск Blu-ray прямо в Adobe Premiere Elements. Записанный диск можно просмотреть по телевизору или с помощью компьютерного проигрывателя. Adobe Premiere Elements создает диски с видео, а не диски аудио или диски данных. Программы записи DVD-дисков для настольных ПК предназначены для дисков DVD-5 (DVD+/-R) объемом 4,7 Гб. На них помещается около двух часов видео стандарта HD.

Как правило, диски Blu-ray имеют объем 25 Гб и вмещают 135 минут видео HD в формате MPEG-2 и 2 часа материала в стандартном разрешении либо 10 часов материала в стандартном разрешении. Диски Blu-ray бывают форматов BD-R (с возможностью записи) и BD-RE (с возможностью перезаписи).

Adobe Premiere Elements поддерживает однослойные DVD-диски 4,7 Гб следующих типов: DVD+R, DVD+RW, DVD-R и DVD-RW. Также поддерживаются двухслойные диски DVD+R объемом 8,5 Гб. Выберите носитель, который поддерживается как программой записи, так и проигрывателем, с помощью которого планируется просматривать DVD-диск. Некоторые средства записи или проигрыватели не поддерживают отдельные типы DVD-дисков. Например, некоторые телевизионные DVD-проигрыватели не распознают диски DVD+R.

DVD-R Это диски, записать материал на которые можно только один раз. Они совместимы как с автономными DVD-проигрывателями, так и с дисководом DVD-ROM. Диски DVD-R бывают двух типов: General Use (общего назначения) и Authoring (авторские). Большинство потребительских средств записи DVD-R поддерживает более экономичные диски типа General Use, однако некоторые профессиональные средства поддерживают диски Authoring. Обязательно проверьте, подходит ли тип носителя для вашего средства записи. Тем не менее, записанные диски должны распознаваться всеми типами проигрывателей и дисководов DVD. (На DVD-R типа General Use невозможно записать зашифрованное коммерческое DVD-содержимое.)

DVD+R Этот формат без возможности перезаписи совместим с большинством DVD-проигрывателей и дисководов DVD-ROM. Первое поколение средств записи +RW не поддерживает запись DVD+R и не подлежит модернизации с этой целью. Однако все современные модели средств записи DVD+RW могут создавать DVD+R. Ситуация с совместимостью дисков DVD+R с автономными DVD-проигрывателями схожа с ситуацией DVD-R.

DVD-RW/DVD+RW Эти форматы похожи по функциональности и совместимости со средствами записи и проигрывателями DVD. Диски DVD-RW и DVD+RW поддерживают возможность перезаписи. Номинальное количество циклов перезаписи в идеальных условиях — 1000. Большинство самостоятельных DVD-проигрывателей воспроизводит видео на дисках DVD-RW и DVD+RW, но их совместимость уступает совместимости DVD-R и DVD+R. Современные средства записи DVD-RW также пригодны для записи DVD-R.

***Примечание.** Если ваше средство записи DVD-дисков не совместимо с Adobe Premiere Elements, можно сохранить проект в папку, а потом записать его на DVD-диск с помощью программного обеспечения, поставляемого с устройством записи.*

Проблемы совместимости DVD-дисков

Выбирая носители и аппаратные средства, помните о следующих проблемах совместимости.

- Форматы DVD+R и DVD-R совместимы с большим количеством телевизионных DVD-проигрывателей, чем DVD+RW и DVD-RW.

- Дисководы DVD-ROM поддерживают больше форматов DVD, чем телевизионные DVD-проигрыватели, потому что на компьютерах легче обновлять прошивку и драйверы.
- Более ранние DVD-проигрыватели поддерживают не все форматы DVD.

Задайте наборы настроек для выбранного формата в соответствии со свободным местом на целевом носителе и потребностями целевой аудитории.

Кодирование видео для дисков DVD и Blu-ray

При создании дисков DVD или Blu-ray видео кодируется в формат MPEG-2 или H.264 (только Blu-ray). Сжатие уменьшает видео- и аудиофайлы, чтобы они занимали меньше места. Например, 60-минутный фильм Adobe Premiere Elements занимает около 13 ГБ. Однако однослойные DVD-диски имеют объем всего 4,7 ГБ, а двухслойные — 8,5 ГБ. Для обеспечения максимального качества Adobe Premiere Elements сжимает фильмы в минимально необходимой для размещения на диске степени. Чем короче ваш фильм, тем меньше будет степень сжатия и тем выше будет качество готового видео.

***Примечание.** Наборы настроек Blu-ray подходят для экспорта файлов качества AVCHD.*

Сжатие видео и аудио для записи на диск занимает много времени даже на профессиональных системах. Длительность процесса зависит от мощности процессора, объема доступной памяти, сложности и общей длительности проекта. Стандартный видеопроjekt длительностью 60 минут может записываться от 4 до 6 часов. Часто проекты записываются на диски DVD и Blu-ray всю ночь.

***Примечание.** Формат Blu-ray H.264 требует большого объема вычислений, поэтому его запись занимает много времени. Тем не менее, благодаря высокой степени сжатия в одном мегабайте помещается больше данных. Формат MPEG-2 не требует большого объема вычислений, поэтому записывается быстрее, однако объем данных на один мегабайт у него меньше.*

Запись дисков для различных географических областей

Если вы записываете DVD-диск или диск Blu-ray для зрителей в другой стране, возможно, потребуется использовать другой телевизионный стандарт. Как правило, видеоустройства (от видеокамер до проигрывателей DVD и Blu-ray) поддерживают один из двух ТВ-стандартов: NTSC в Японии и Северной Америке или PAL в большинстве стран Европы и Ближнего Востока.

Adobe Premiere Elements может записывать фильмы как в формате NTSC, так и в PAL, что позволяет выбрать стандарт, подходящий для определенного региона. Тем не менее, для оптимальных результатов рекомендуется записывать видео в том формате, в который его планируется экспортировать.

NTSC Северная Америка, некоторые страны Южной Америки, Япония, Филиппины, Тайвань, Южная Корея, Гуам, Мьянма и др.

PAL Европа и Ближний Восток, некоторые страны Азии, Африки и Южной Америки.

Рекомендации по записи дисков

Когда монтаж и навигация фильма готовы, остается самое простое. Тем не менее, несовместимые носители и устройства или недостаточное количество времени могут отразиться на качестве готового продукта. Для получения наиболее качественного результата примите к сведению следующие рекомендации.

***Примечание.** Если при записи возникает ошибка, см. раздел Справки «Устранение неполадок».*

- Запланируйте достаточно времени. Запись видео и аудио на диск может занять несколько часов. Оставьте проект записываться на ночь. Если планируется записать несколько DVD-дисков или дисков Blu-ray, делайте это в рамках единого сеанса с помощью параметра «Копии» в диалоговом окне «Запись» — в таком случае проект будет кодироваться только один раз.


- Обновите драйверы и прошивку. Убедитесь, что у вас установлены последние версии драйверов и прошивки (ПО, содержащегося в устройстве чтения (ROM) и контролирующее работу периферийных устройств). Обновления можно загрузить из Интернета.
- Выберите совместимое средство записи. Для создания DVD-диска и диска Blu-ray в Adobe Premiere Elements необходимо совместимое средство записи. Прежде всего, проверьте, оснащена ли ваша система средством записи (наличие дисководов CD-ROM, CD-R, DVD-ROM или Blu-ray не означает автоматическую возможность записи). Затем проверьте, совместим ли дисковод с Adobe Premiere Elements. Для этого попробуйте найти его в меню «Расположение средства записи» после выбора диска (панель «Задачи» > «Обмен» > «Диск»).
- При записи DVD-диска выберите качество носителя и совместимый формат DVD. Некоторые средства записи или проигрыватели не поддерживают отдельные типы DVD-дисков. Тем не менее, записать DVD-диск можно только в случае, если ваше средство записи DVD поддерживает формат диска. Например, если средство записи поддерживает только форматы +R и +RW, с его помощью нельзя записать диски -R и -RW. То же касается DVD-проигрывателей. Многие более ранние DVD-проигрыватели не распознают перезаписываемые диски, созданные в более новых средствах записи.
- Обеспечьте большой объем дефрагментированного свободного места на диске. На жестком диске должно быть достаточно места для размещения сжатых файлов и всех рабочих файлов, создаваемых во время экспорта на диск. Требования к свободному месту на диске отображаются в диалоговом окне «Запись».
- Воздержитесь от лишних предварительных просмотров. Предварительные просмотры на шкале времени или шкале сцен позволяют проверить результаты работы, но их создание занимает определенное время; кроме того, их данные не используются при записи.
- Проверьте диски. Если при записи на диск без возможности перезаписи произойдет ошибка, потребуется новый диск. Если же ошибка произойдет на диске с возможностью перезаписи, можно использовать его повторно. Поэтому рекомендуется использовать диски DVD-RW или BD-RE (с возможностью перезаписи) для тестирования, а затем записывать готовые фильмы на диски DVD-R General Use или BD-R. Запись на диски DVD-R General Use выполняется лишь единожды. Они совместимы с подавляющим большинством DVD-проигрывателей и дисководов DVD-ROM.
- Старайтесь не работать на компьютере во время экспорта. Отключите экранные заставки и средства энергосбережения. Воздержитесь от сканирования, загрузок обновлений, работы в Интернете, игр и т. д.

Экспорт для воспроизведения на ПК

Экспорт фильма для воспроизведения на ПК

Видео, с которым вы работаете на шкале времени или шкале сцен, недоступно в качестве единого видеофайла, пока вы не экспортируете его в видеоформат. После экспорта можно воспроизводить его на компьютере, в другом медиапроигрывателе или редакторе, а также копировать на другие компьютеры.



При экспорте фильма для воспроизведения на ПК, как правило, создаются файлы с частотой передачи данных и размерами, превышающими предельные значения для просмотра в Интернете, на VCD, SVCD, DVD или в мобильных проигрывателях. Наборы настроек MPEG H.264 и MPEG MPEG2 подходят для экспорта с качеством AVCHD.

- 1 На панели «Задачи» перейдите на вкладку «Обмен» и нажмите кнопку «Компьютер» .
- 2 Выберите формат из списка в верхней части вида «ПК». Прокрутите список вниз, чтобы увидеть все варианты.

- 3 Задайте наборы настроек, имя и расположение сохраняемого файла.
- 4 (Необязательно) Нажмите «Дополнительно», чтобы задать остальные параметры.

Экспорт аудио без видео

Если из фильма экспортируется только аудио (в рабочей среде «Обмен»), можно выбрать формат файла по желанию.



- 1 На панели «Задачи» нажмите «Обмен» и выберите «Компьютер»  или «Мобильные телефоны и проигрыватели» .
- 2 Выберите формат из списка в верхней части панели. Прокрутите список вниз, чтобы увидеть все варианты.
- 3 Задайте наборы настроек, имя и расположение сохраняемого файла.
- 4 В разделе «Дополнительно» снимите флажок «Экспорт видео».
- 5 (Необязательно) Перейдите на вкладку «Аудио» и укажите нужные параметры.


Дополнительные разделы справки

[«Общие настройки обмена»](#) на странице 297


Экспорт кадра в качестве неподвижного изображения


Любой кадр или клип со стоп-кадром можно экспортировать как неподвижное изображение. Экспортируется кадр, на котором находится индикатор текущего времени на шкале времени или на панели «Монитор». После экспорта кадр отображается в виде «Проект» на панели «Задачи».

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - В режиме шкалы сцен перетащите индикатор текущего времени  на панели «Монитор» в кадр, который требуется экспортировать.
 - В режиме шкалы времени перетащите индикатор текущего времени  на шкале времени в кадр, который требуется экспортировать.

 *Лучше выбирать кадр, в котором не слишком много движущихся объектов.*

- 2 (Необязательно) Устранение чересстрочной развертки значительно повышает качество экспортируемого изображения. Для этого выберите на шкале времени нужный клип и нажмите «Клип» > «Параметры видео» > «Параметры поля». Выберите команду «Устранять чересстрочную развертку» и нажмите кнопку «ОК».

 *Если установлено ПО Photoshop Elements, можно устранять чересстрочную развертку в нем. В редакторе выберите «Фильтр» > «Видео» > «Устранять чересстрочную развертку».*

- 3 Внизу панели «Монитор» нажмите кнопку «Стоп-кадр» .
- 4 Выберите нужные настройки и нажмите «Экспорт».
- 5 Укажите имя и местоположение файла и нажмите кнопку «Сохранить». Для отмены экспорта нажмите Esc. Отмена может занять до нескольких секунд.

Дополнительные разделы справки

[«Экспорт видеокадра»](#) на странице 134

Экспорт кадра в формате JPEG

Можно экспортировать кадр как изображение JPEG.

- 1 Поместите индикатор текущего времени в кадр, который требуется экспортировать, и перейдите на вкладку «Обмен».
- 2 Выберите «Компьютер» и выберите изображение из списка.
- 3 Выберите набор настроек JPEG.

Экспорт клипа в виде последовательности неподвижных изображений

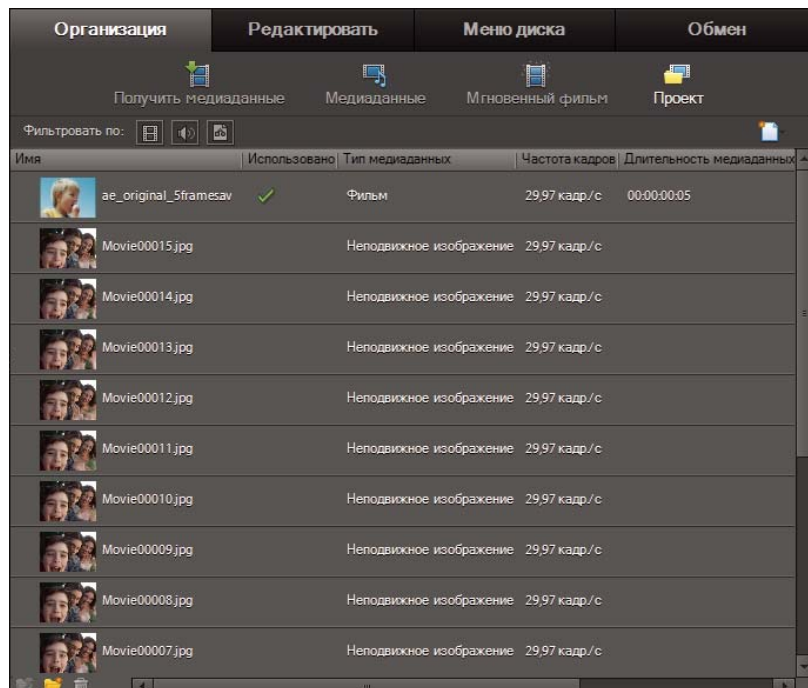
Клип или фильм можно экспортировать как последовательность неподвижных изображений. Каждый кадр будет отдельным файлом. Такой экспорт может быть полезен в следующих случаях.

- Если клип планируется использовать в анимации, для которой требуется последовательность неподвижных изображений (не поддерживается видео).
- Если клип планируется использовать в 3D-анимации, для которой требуется последовательность неподвижных изображений (не поддерживается видео).

При экспорте клипа Adobe Premiere Elements нумерует файлы автоматически.

- 1 Импортируйте клип, который требуется экспортировать в виде последовательности неподвижных изображений, в Adobe Premiere Elements.
- 2 Перетащите его на шкалу времени или шкалу сцен.
- 3 Нажмите «Обмен» > «Компьютер» > «Изображение».
- 4 Выберите набор настроек в меню (JPEG) и нажмите «Дополнительно».
- 5 В диалоговом окне «Дополнительно» выберите «Экспортировать как последовательность».
- 6 Нажмите кнопку «ОК», чтобы сохранить набор настроек.
- 7 Выберите вновь созданный набор настроек, укажите расположение экспорта и имя файла, затем нажмите «Сохранить». Рекомендуется экспортировать в пустую папку, чтобы файлы последовательностей не перемешивались с другими файлами.

Примечание. Для задания нумерации последовательности введите в качестве имени файла номер. Определите, какое требуется количество разрядов в имени файла, и добавьте нужное количество нулей. Например, если экспортируется 20 кадров и вам требуется, чтобы в имени файла было 5 цифр, введите для первого файла имя Car000 (остальные файлы будут названы Car00001, Car00002, ..., Car00020).



Последовательность неподвижных изображений, импортированных в вид «Проект», с последовательной нумерацией

Дополнительные разделы справки

«Общие настройки обмена» на странице 297

Экспорт аудио без видео с помощью команды «Обмен» > «Компьютер»

Для того чтобы экспортировать из фильма только аудио, можно использовать команду «Обмен» > «Компьютер» > «Аудио». При выборе этого варианта Adobe Premiere Elements позволяет сохранить файл в формате Windows Waveform (.wav), MP3 (.mp3), AAC (.aac) или AIFF (.aiff). Если требуется сохранить файл в формате MP3 или AAC для создания аудиоподкаста, экспортируйте аудио с параметром «Мобильные телефоны и проигрыватели» (панель «Задачи» > «Обмен»).

- 1 Щелкните по шкале времени или шкале сцен и нажмите «Обмен» > «Компьютер» > «Аудио».
- 2 Выберите вариант в меню «Наборы». Например, для того чтобы сохранить файл в формате MP3, выберите вариант «MP3 — высокое качество». Укажите расположение и имя файла в меню «Сохранить в». Выберите «Дополнительно», чтобы задать другие настройки экспорта, и нажмите кнопку «ОК».

Экспорт видео с помощью команды «Обмен» > «Компьютер»

При экспорте видео с помощью команды «Обмен» > «Компьютер» можно изменить настройки и сохранить собственные.

- 1 Нажмите «Обмен» > «Компьютер» и выберите носитель, на который требуется экспортировать файл.
- 2 Выберите набор настроек экспорта и нажмите «Дополнительно».
- 3 Внесите нужные изменения в набор настроек по умолчанию и нажмите «ОК», чтобы сохранить изменения.

Хотя на этом шаге клип не сохраняется, Adobe Premiere Elements применяет новые настройки при каждом последующем экспорте.

Настройки экспорта не обновляются сами по себе, однако рекомендуется на всякий случай проверять их перед экспортом. При изменении какого-либо параметра создается набор настроек, которому можно присвоить имя и сохранить его для использования в дальнейших проектах. Все созданные наборы перечислены в меню «Набор» на панели «Обмен».

Некоторые программы карт захвата и внешние модули имеют собственные диалоговые окна со специальными параметрами. Если отображающиеся параметры отличаются от описанных в данном руководстве пользователя, см. документацию к карте захвата.


Экспорт для веб-среды

Adobe Premiere Elements позволяет экспортировать фильм в разные форматы для использования в Интернете. В виде «Обмен» панели «Задачи» можно загрузить видео напрямую в Интернет. Adobe Premiere Elements предлагает такие форматы, как Adobe Flash Video (.flv), Flash Renamed MP4 (.f4v) и QuickTime (.mov), наиболее часто используемые в веб-приложениях и на веб-страницах.

Набор настроек «Flash-видео для веб» отвечает требованиям большинства серверов и пропускной способности наиболее популярных проигрывателей. С помощью этого набора настроек можно быстро экспортировать фильм. Можно также без труда задать другие настройки по своему усмотрению. Не забывайте проверять, подходит ли скорость передачи данных фильма для выбранного носителя.

Экспорт фильма на YouTube

Adobe Premiere Elements позволяет легко и быстро загрузить фильм на YouTube. Если вы загружаете видео на YouTube первый раз, создайте аккаунт и укажите настройки качества.

- 1 На панели «Задачи» нажмите «Обмен» > «Онлайн» .
- 2 Выберите в списке YouTube. Adobe Premiere Elements использует для экспорта на YouTube набор настроек «Flash-видео для YouTube».
- 3 Нажмите «Далее» и войдите в свой аккаунт YouTube. Если вы на YouTube впервые, выберите «Зарегистрироваться». Затем войдите в аккаунт.
- 4 Нажмите «Далее».
- 5 Введите сведения о своем проекте: название, описание, теги и категорию и выберите язык. Затем нажмите «Далее».
- 6 Укажите, следует ли открыть доступ к видео всем пользователям, и нажмите «Обмен».
- 7 После завершения экспорта расположение появится в рабочей среде «Обмен». Можно выбрать команду «Просмотреть отправляемый видеоролик», чтобы открыть YouTube и просмотреть видео, или «Рассказать друзьям», чтобы отправить электронное сообщение о добавлении видео.
- 8 Чтобы вернуться в рабочую среду обмена, нажмите «Готово».

Дополнительные разделы справки

«[Активация компонента для обмена](#)» на странице 301

Экспорт на мобильные телефоны и проигрыватели

Экспорт фильма на мобильное устройство

Можно экспортировать фильмы для просмотра на мобильных телефонах, КПК и портативных проигрывателях, таких как iPod, Microsoft Zune и PlayStation Portable (PSP). Adobe Premiere Elements предлагает автоматические наборы настроек, соответствующие требованиям этих устройств. Также можно указать собственные наборы настроек для соответствия формату выбранного устройства.



Экспорт с помощью набора настроек для iPod или PSP создает видеоподкасты (иногда называемые подкастами).

- 1 Сведения о формате поддерживаемых видеофайлов см. в документации к устройству.
- 2 На панели «Задачи» нажмите «Обмен» и выберите «Мобильные телефоны и проигрыватели».
- 3 Выберите проигрыватель из списка в верхней части панели.
- 4 Выберите нужный вариант в меню «Набор». Такие сведения, как имя, тип файла и частота передачи данных, будут отображены под названием набора настроек.
- 5 Введите имя файла и нажмите кнопку «Обзор», чтобы выбрать папку для сохранения.
- 6 (Необязательно) Нажмите «Дополнительно», чтобы задать остальные параметры.
- 7 Внесенные изменения можно сохранить как набор для дальнейшего использования.

Примечание. Иногда требуется адаптировать набор настроек 3GP для экспорта видео на конкретный телефон 3GP. Требования см. в документации к телефону. Кроме того, не все телефоны поддерживают формат 3GP, в который экспортирует Adobe Premiere Elements.

- 8 Нажмите «Сохранить». Adobe Premiere Elements преобразует фильм в файл, который можно скопировать на устройство.

Дополнительные разделы справки

[«Общие настройки обмена»](#) на странице 297

Мобильные форматы

Adobe Premiere Elements позволяет быстро экспортировать фильм в форматах, подходящих для разных мобильных устройств, с помощью специальных наборов настроек. Использование этих наборов настроек обеспечивает оптимальный результат. Если для вашего проекта требуются специальные настройки, можно нажать кнопку «Дополнительно» и задать их.

Все файлы для мобильных устройств сжимаются с помощью кодека H.264. Для вашего удобства под названием набора настроек отображаются тип файла, размер кадра, частота кадров, частота дискретизации аудио, размер файла и длительность. При экспорте для мобильных телефонов или проигрывателей доступны следующие форматы.

Apple iPod и iPhone Создается файл, идеально подходящий для воспроизведения на iPod или iPhone. Выберите вариант «iPod и iPhone — высокое качество» или «iPod и iPhone — среднее качество».

Аудиоподкаст Для оптимального воспроизведения на iPod или других мобильных телефонах и проигрывателях создается аудиофайл MPEG-4. Выберите один из следующих вариантов: «Аудиоподкаст — высокое качество», «Аудиоподкаст — среднее качество», «MP3-аудио-подкаст — высокое качество», «MP3-аудио-подкаст — среднее качество, моно» и «MP3-аудио-подкаст — среднее качество».

Creative Zen (только в ОС Windows) Создается файл Windows Media Video (.wmv) для оптимального воспроизведения в Creative Zen стандарта NTSC или PAL.

Microsoft Zune (только для Windows) Создается файл Windows Media Video (.wmv) для оптимального воспроизведения в Microsoft Zune.

Pocket PC (только для Windows) Создается файл Windows Media Video (.wmv) для оптимального воспроизведения на Pocket PC.

Смартфон (только для Windows) Создается файл Windows Media Video (.wmv) для оптимального воспроизведения на смартфоне. Выберите альбомную или книжную ориентацию.

Sony PSP (PlayStation Portable) Создается файл MPEG-4 для оптимального воспроизведения на устройстве Sony PSP.

Мобильный телефон Создается файл MPEG-4 для оптимального воспроизведения на мобильном телефоне. Выберите нужный размер кадра.

Экспорт на видеопленку

Экспорт на видеопленку

Экспорт фильма на видеопленку подходит для просмотра на телеэкране или для хранения, если вы планируете удалить фильм с жесткого диска. Также фильмы, сохраненные на пленках, можно использовать в других проектах.


Фильм можно записать на пленку из Adobe Premiere Elements. Если видео снимается на цифровое устройство, такое как камера DV, можно скопировать его на компьютер через порт IEEE 1394. При этом функциональность записи контролируется средствами Adobe Premiere Elements.

Экспорт на пленку с возможностью управления устройством

Если записывающее устройство подключено к компьютеру через порт IEEE 1394 или поддерживаемый контроллер, можно записать фильм на пленку с помощью инструментов управления экспортом, встроенных в Adobe Premiere Elements.


- 1 Для установки функции управления устройствами выполните одно из следующих действий.
 - Если устройство оснащено портом IEEE 1394, подключите его к такому же порту компьютера. Так будет передаваться не только видео, но и команды с компьютера на записывающее устройство.
 - Если устройство оснащено разъемом LANC, Panasonic 5-pin (control-M), control-L или RS422, подключите его к такому же разъему на контроллере устройства, подсоединенном к компьютеру. Так команды с компьютера будут передаваться на устройство. Подключите конвертер AV/DV (или цифровую видеокамеру, если для преобразования используется она) к компьютеру, а его аналоговые аудиовыход и видеовыход — к записывающему устройству.
- 2 Включите записывающее устройство и переведите его в режим VTR, VCR или «Воспроизведение». Если отобразится диалоговое окно с сообщением о том, что ОС Windows нашла новое устройство, закройте его.
- 3 Запустите Adobe Premiere Elements и откройте свой проект.

Примечание. Для того чтобы видео не начиналось и не заканчивалось внезапно, добавьте в начале и в конце несколько пустых кадров. (Дополнительные сведения см. в разделе «[Создание и добавление клипа черного экрана](#)» на странице 66). Кроме того, если после записи планируется дублировать пленки, хотя бы 30 секунд должна показываться настроечная таблица. Это необходимо для калибровки аудио и видео. Дополнительные сведения см. в разделе «[Добавление цветных шкал и тонального сигнала 1 кГц](#)» на странице 65».

- 4 Убедитесь, что записывающее устройство включено, что в него вставлена новая или перезаписываемая пленка, и что язычок защиты от записи сдвинут (запись разрешена). Если необходимо, перемотайте пленку в точку, с которой должна начинаться запись. Убедитесь, что на пленке достаточно места и выбрана подходящая скорость записи, чтобы фильм уместился целиком.
- 5 Выполните одно из следующих действий.
 - На панели «Задачи» нажмите «Обмен» > «Пленка» .
- 6 В диалоговом окне «Экспорт на пленку» выберите нужные параметры. (См. раздел «[Параметры экспорта на пленку](#)» на странице 296».)
- 7 Нажмите «Запись».
- 8 Если рендеринг некоторых клипов в фильме еще не выполнялся, он будет выполнен на этом этапе. После рендеринга всех клипов Adobe Premiere Elements отправляет на устройство команду записи и фильм.
- 9 После окончания записи нажмите «Остановить» и закройте диалоговое окно.

Экспорт на пленку без возможности управления устройством

Если устройство не оснащено портом IEEE 1394 и у вас нет контроллера для него, экспортируйте фильм без использования функций управления, встроенных в Adobe Premiere Elements.

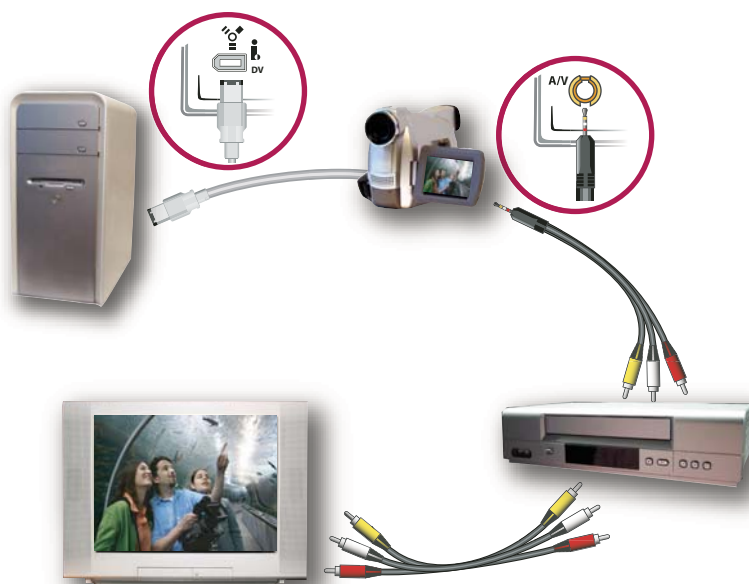
- 1 Подключите конвертер AV/DV (или цифровую видеокамеру, если для преобразования используется она) к компьютеру. Подключите его аналоговые аудиовыход и видеовыход к записывающему устройству.
- 2 Если устройство — это видеокамера или аппаратный блок с несколькими наборами входов, укажите входы для записи аудио и видео.
- 3 Включите записывающее устройство и переведите его в режим «Запись/пауза» для выбранных входов.
- 4 Запустите Adobe Premiere Elements и откройте свой проект.
- 5 Если рендеринг некоторых клипов в фильме еще не выполнялся, выполните его.
- 6 Проверьте, включено ли записывающее устройство. Убедитесь, что вставлена новая или перезаписываемая пленка, и что язычок защиты от записи сдвинут (запись разрешена). Перемотайте пленку в точку, с которой будет начинаться запись. Убедитесь, что на пленке достаточно места и выбрана подходящая скорость записи, чтобы фильм уместился целиком.
- 7 На панели «Задачи» нажмите «Обмен» > «Пленка» .
- 8 В диалоговом окне «Экспорт на пленку» выберите нужные параметры. (См. раздел «[Параметры экспорта на пленку](#)» на странице 296».)
- 9 Переведите устройство в режим записи и нажмите «Запись».
- 10 После окончания записи нажмите «Остановить» и закройте диалоговое окно.

Экспорт на аналоговую пленку

Если требуется записать фильм на аналоговое устройство, такое как видеомагнитофон или аналоговая камера, можно сделать это в Adobe Premiere Elements следующими способами.

- Подключите аналоговое устройство к цифрующей карте захвата или *конвертеру AV/DV*, который, в свою очередь, должен быть подключен либо к слоту расширения на материнской плате компьютера, либо к одному из портов IEEE 1394.
- Подключите аналоговое устройство к аналоговым выходам цифрового устройства, такого как DV-видеокамера или дека. Подключите цифровое устройство к компьютеру (обычно для этого используются порты IEEE 1394).

С помощью контроллеров устройств сторонних производителей можно использовать функции управления устройствами Adobe Premiere Elements и на аналоговых устройствах. Как правило, контроллер устройства подключается к компьютеру через один из последовательных портов, а к аналоговому устройству — через разъем LANC, control-S, Panasonic 5-pin (control-M) или RS-422.



Один из способов подключения аналогового проигрывателя к компьютеру

Параметры экспорта на пленку

В диалоговом окне «Экспорт на пленку» содержатся следующие параметры. Эти параметры будут доступны, только если фильм записывается на устройство DV с поддержкой управления устройствами.

Активировать устройство записи Управление DV-устройством осуществляет Adobe Premiere Elements.

Начинать с временного кода Указывает место на пленке DV, где должна начаться запись, если на пленку уже записаны временные коды. Для этого на чистую пленку сначала записывается черный экран, а поверх нее материал. Черный экран можно записать, не снимая с объектива крышку. Если на пленку не записана пустая дорожка, не устанавливайте этот флажок. Запись начнется в точке, в которую перемотана пленка.

Отложить начало фильма на n четвертей кадра Указывается количество четвертей кадра, на которое следует отложить первый кадр фильма. Это полезно для синхронизации с временем начала записи устройства DV. Некоторым устройствам необходима задержка между временем получения команды записи и временем

начала воспроизведения фильма на компьютере. Попробуйте разные настройки и проверьте, возникает ли задержка между временем включения записи и временем фактического начала записи.

Подмотка в начале _ кадров Указывается количество кадров, которое Adobe Premiere Elements копирует на записывающую деку до указанного временного кода. Укажите достаточное количество кадров, чтобы дека успела выйти на постоянную скорость движения пленки. В большинстве случаев достаточно 5 секунд или 150 кадров.

Прервать после _ отброшенных кадров Указывается максимальное количество отброшенных кадров, после которого Adobe Premiere Elements прерывает запись. При выборе этого параметра рекомендуется указывать небольшое число, потому что отброшенные кадры делают воспроизведение отрывистым и свидетельствуют о проблеме передачи или ошибке жесткого диска.

Отчет об отброшенных кадрах Adobe Premiere Elements отображает отчет о количестве отброшенных кадров.

Примечание. Если вы хотите использовать управление устройствами, но оно недоступно, нажмите «Отмена», выберите «Редактировать» > «Установки» > «Управление устройствами» / Adobe Premiere Elements 9 > «Установки» > «Управление устройствами». Проверьте установки в разделе «Параметры устройства» и нажмите кнопку «ОК». Попробуйте записать фильм на пленку еще раз.

Общие настройки обмена

Заказные настройки обмена

Вне зависимости от выбранного типа файла для экспорта наборы настроек (настройки по умолчанию) подходят для большинства приложений и обеспечивают качественные результаты. Тем не менее, их можно изменить, если они не удовлетворяют вашим требованиям. При использовании параметров «Компьютер» или «Мобильные телефоны и проигрыватели» можно указать заказные настройки.

Важная информация. Изменение дополнительных настроек без глубинного понимания процесса видеозаписи может вести к нежелательным результатам.

Настройки экспорта не обновляются сами по себе, однако рекомендуется на всякий случай проверять их перед экспортом. При изменении какого-либо параметра создается набор настроек, которому можно присвоить имя и сохранить его для использования в дальнейших проектах. Все созданные наборы настроек отображаются в меню «Набор»; настройки по умолчанию отображаются в виде «Обмен» диалогового окна «Экспорт».

Некоторые программы карт захвата и внешние модули имеют собственные диалоговые окна со специальными параметрами. Если отображающиеся параметры отличаются от описанных в данном руководстве пользователя, см. документацию к карте захвата.

Дополнительные разделы справки



«Общие сведения о пропорциях» на странице 67

«Ключевые кадры сжатия» на странице 305

«Настройка параметров поля для импортированного видео с чересстрочной разверткой» на странице 71

Персонализация дополнительных настроек экспорта

При экспорте файла с помощью одного из параметров в рабочей среде «Обмен» можно задать свои настройки и сохранить их в диалоговом окне «Настройки экспорта».

- 1 На панели «Задачи» нажмите «Обмен» и выберите «Компьютер»  или «Мобильные телефоны и проигрыватели» .
- 2 На вкладке «Обмен» укажите формат сохранения и нажмите кнопку «Дополнительно».
- 3 В диалоговом окне «Настройки экспорта» выберите «Экспорт видео», «Экспорт аудио» или и то, и другое, чтобы указать, какие дорожки экспортировать.
- 4 Перейдите на вкладку, где требуется внести изменения («Формат», «Видео», «Аудио», «Уплотнение», «Аудитории») и задайте нужные настройки. Вкладки и параметры зависят от выбранного типа экспорта.
- 5 Настроив параметры, нажмите кнопку «ОК».
- 6 В диалоговом окне «Выбор имени» укажите название набора настроек и нажмите кнопку «ОК».

Настройки видео

На панели «Видео» диалогового окна «Настройки экспорта» доступны следующие параметры (они отображаются при выбранных параметрах «Компьютер» или «Мобильные телефоны и проигрыватели»). Некоторые параметры могут быть недоступны при отдельных наборах настроек.

Экспорт видео Экспортируются видеодорожки. Снимите флажок, чтобы не экспортировать видеодорожки.

Экспорт аудио Экспортируются аудиодорожки. Снимите флажок, чтобы не экспортировать аудиодорожки.

Видеокодек Указывается кодек, или схема сжатия, поддерживаемая системой.

Качество Указывается уровень качества финального файла. Рекомендуемое значение — 3.0, однако, если в видео много движущихся объектов, может потребоваться более высокое значение. Чем выше значение, тем больше времени занимает рендеринг.

ТВ-стандарт Выбирается стандарт NTSC или PAL.

Ширина кадра [в пикселях] Ширина финального кадра масштабируется до указанной.

Высота кадра [в пикселях] Высота финального кадра масштабируется до указанной.

Частота кадров [кадров/с] Указывается частота кадров для формата NTSC или PAL.

Порядок полей (Поля) Указывается, будет ли в финальном файле чересстрочная развертка, и если да, будет ли верхнее поле ведущим. «Без полей (прогрессивная развертка)» — то же самое, что последовательное сканирование — подходящая настройка для компьютерных экранов и кинофильмов. При экспорте видео для стандарта с чересстрочной разверткой, такого как NTSC, PAL или SECAM, выберите «Сначала верхнее поле» или «Сначала нижнее поле» (вариант по умолчанию). В материале DV обычно ведет нижнее поле, однако некоторые новые неплечные видеокамеры производят видео с обратным порядком полей, поэтому ознакомьтесь с документацией к своей видеокамере.

Попиксельная пропорция Указывается соотношение ширины каждого пикселя к его высоте, чем определяется количество пикселей, необходимое для получения заданных пропорций. В некоторых форматах используются квадратные, в некоторых прямоугольные пиксели.

Интервалы между ключевыми кадрами (в секундах) Указывается, через сколько секунд кодек должен создавать ключевые кадры при экспорте видео.

Кодировка скорости передачи Указывается, какую скорость передачи должен устанавливать кодек в экспортируемом файле — постоянную или переменную.

- **CBR** Постоянная скорость передачи (CBR) удерживает скорость передачи данных в экспортируемом файле в установленных пределах. Так как сложные фрагменты имеют ту же скорость передачи, что и простые, могут возникать артефакты сжатия, снижающие качество.
- **VBR** При переменной скорости передачи (VBR) она варьируется в заданном диапазоне. К сложным фрагментам применяется более высокая скорость (меньше сжатия), а к простым — более низкая (больше сжатия).

В целом, кадр является более сложным для сжатия, если в нем присутствуют отчетливые детали или если он значительно отличается от соседних кадров (например, в сценах с движением).

***Примечание.** Сравнение файлов CBR и VBR с одинаковым содержимым и размером файла показало, что CBR воспроизводится более стабильно на разных системах, потому что постоянная скорость передачи менее требовательна к проигрывателю и процессору. Тем не менее, файлы VBR обеспечивают более высокое качество изображения, потому что степень сжатия отвечает содержанию кадра.*

Скорость передачи Указывается количество мегабит в секунду для кодированного файла. Этот параметр доступен, только если в качестве кодирования скорости передачи выбрана CBR.

Следующие параметры доступны, только если выбрана VBR.

Минимальная скорость передачи [Мбит/с] Указывается минимальное количество мегабит в секунду при кодировании. Минимальная скорость передачи зависит от формата. В случае MPEG2-DVD минимальная скорость передачи должна быть хотя бы 1,5 Мбит/с

Целевая скорость передачи [Мбит/с] Указывается количество мегабит в секунду (Мбит/с) для кодированного файла.

Максимальная скорость передачи [Мбит/с] Указывается максимальное количество мегабит в секунду при кодировании.

М-кадры Указывается количество В-кадров (реверсивных) между последовательными I-кадрами (внутренними) и Р-кадрами (расчетными). Этот параметр доступен только для фрагментов типа MPEG.

Н-кадры Указывается количество кадров между I-кадрами (внутренними). Это значение должно в несколько раз превышает значение для М-кадров. Этот параметр доступен только для фрагментов типа MPEG.

Закрытая группа кадров каждые Указывается частота каждой закрытой группы кадров, где не разрешаются ссылки на кадры вне этой группы. Группа кадров состоит из последовательности I-кадров, В-кадров и Р-кадров. (Этот параметр доступен при выборе наборов настроек совместимости с мультимедиа («Совместим с MPEG1-мультимедиа» или «Совместим с MPEG2-мультимедиа») в разделе «Дополнительно» диалогового окна «Экспорт MPEG».)

Автоматическое расположение групп кадров Группы кадров размещаются автоматически. (Этот параметр доступен при выборе набора настроек совместимости с MPEG-мультимедиа в разделе «Дополнительно» диалогового окна «Экспорт MPEG».)

***Примечание.** Форматы MPEG-1 и MPEG-2 содержат ряд дополнительных параметров, которые здесь не перечислены. В большинстве случаев при выборе определенного формата или набора настроек экспорта нужные настройки выбираются автоматически. Дополнительные сведения об остальных параметрах см. в спецификациях форматов MPEG-1 и MPEG-2.*

Настройки аудио

На панели «Аудио» диалогового окна «Настройки экспорта» доступны следующие параметры (они отображаются при выбранных параметрах «Компьютер» или «Мобильные телефоны и проигрыватели»). Некоторые параметры могут быть недоступны при отдельных наборах настроек.

Формат звука Указывается тип аудиовыхода, например Dolby Digital или MP3, и (иногда) используемый кодек.

Аудиокодек Указывается кодек, который Adobe Premiere Elements применяет для сжатия аудио. Набор доступных кодеков зависит от типа файла, указанного на панели «Общие» в диалоговом окне «Настройки экспорта». Некоторые типы файлов и карты захвата поддерживают только несжатое аудио (наивысшего качества), но оно занимает больше места на диске. Изучите документацию к карте захвата, прежде чем выбрать аудиокодек.

Частота дискретизации Указывается частота при экспорте. Более высокие значения обеспечивают лучшее качество аудио в экспортированном файле, однако более низкие сокращают время обработки и экономят место на диске. Качество компакт-диска — 44,1 кГц. Если выбрать значение, отличное от частоты исходного аудио, потребуется дополнительное время на обработку. Старайтесь сразу записывать аудио с частотой финального варианта.

Тип образца Указывается глубина в битах для экспорта. Большая глубина в сочетании со стерео обеспечивают более высокое качество, однако меньшая глубина в сочетании с моно сокращает время обработки и экономит место на диске. Качество компакт-диска — 16-битное стерео.

Каналы Указывается количество аудиоканалов в экспортируемом файле. По умолчанию стерео обеспечивает два канала, а моно один. Если экспортировать стереодорожку как моно, будет применено понижающее микширование.

Чередование Указывается частота вставки аудиоинформации между видеокадрами в экспортируемом файле. Рекомендуемые настройки см. в документации к карте захвата. Значение «1 кадр» означает, что при воспроизведении кадра в оперативную память загружается аудио, соответствующее длительности этого кадра, то есть оно может воспроизводиться до следующего кадра. Если при воспроизведении аудио прерывается, возможно, заданное значение чередования слишком низко и компьютер не успевает так часто обрабатывать аудио. При увеличении этого значения Adobe Premiere Elements сохраняет более длинные аудиосегменты, требующие менее частой обработки, однако и оперативной памяти требуется больше. Для большинства современных жестких дисков оптимальным является интервал чередования от 1/2 до 1 секунды.

Скорость передачи Указывается количество мегабит в секунду для кодированного файла. Как правило, более высокая скорость увеличивает как качество, так и размер файла. Этот параметр доступен для кодеков Dolby Digital Stereo, MPEG и некоторых кодеков Windows Media Audio.

***Примечание.** Параметры, не указанные здесь, относятся к отдельным форматам. Дополнительные сведения см. в спецификациях форматов.*

Режим скорости передачи Указывается, какую скорость передачи должен устанавливать кодек в экспортируемом файле — постоянную или переменную. *Постоянная* скорость передачи удерживает частоту передачи данных в экспортируемом файле в установленных пределах. Так как сложные фрагменты имеют ту же скорость передачи, что и простые, могут возникать артефакты сжатия, снижающие качество. При *переменной* скорости передачи она варьируется в заданном диапазоне. К сложным фрагментам применяется более высокая скорость (меньше сжатия), а к простым — более низкая (больше сжатия).

В целом, кадр является более сложным для сжатия, если в нем присутствуют отчетливые детали или если он значительно отличается от соседних кадров (например, в сценах с движением).

Примечание. Сравнение файлов CBR и VBR с одинаковым содержимым и размером файла показало, что CBR воспроизводится более стабильно на разных системах, потому что постоянная скорость передачи менее требовательна к проигрывателю и процессору. Тем не менее, файлы VBR обеспечивают более высокое качество изображения, потому что степень сжатия отвечает содержанию кадра.

Циклы кодирования Указывается, сколько раз клип анализируется перед кодированием. При более высоких значениях кодирование занимает больше времени, но обеспечивает более эффективное сжатие и высшее качество.

Примечание. Параметры, не указанные здесь, относятся к отдельным форматам. Дополнительные сведения см. в спецификациях форматов.

Настройки уплотнения

При уплотнении несколько каналов данных объединяются в один сигнал. Некоторые форматы, такие как Apple iPod, предлагают некоторые из следующих параметров уплотнения.

Уплотнение Указывается желаемый тип уплотнения. Выберите формат, в котором видео планируется воспроизводить: DVD, 3GPP или MP4. Выберите «Нет», чтобы не применять уплотнение.


Совместимость потоков Указываются носители, с которых будет воспроизводиться видео: PSP (PlayStation Portable), iPod или «Стандартный».

Параметры альтернатив и аудиторий

Если выбран кодек потоковых медиаданных формата Windows Media, включается параметр «Аудитории». У QuickTime подобные установки называются «Альтернативы». Эти установки позволяют экспортировать варианты фильма для разных скоростей передачи данных в сети. Проигрыватель, поддерживающий данный формат, автоматически определит и выберет наиболее подходящий вариант для оптимального воспроизведения. Например, Windows Media предлагает варианты «Коммутируемый модем 56К» и «Широкополосный или кабельный модем/DSL (384 Кбит/с)». QuickTime создает отдельные фильмы для каждого типа экспорта. Windows Media создает единый фильм, который сохраняется в нескольких вариантах.

Примечание. Некоторые настройки кодеков здесь не указаны. Дополнительные сведения о том или ином кодеке см. в документации, предоставленной разработчиком.

Параметры аудиторий Windows Media

- 1 На панели «Задачи» нажмите «Обмен» > «Компьютер»  и выберите QuickTime или Windows Media.
- 2 В меню «Набор» выберите параметр потоковой передачи.
- 3 На панели «Аудитории» укажите параметры вывода.

Сжатый Уточняется применение кодека, указанного на вкладке «Видео». Это значение по умолчанию, подходящее для большинства пользователей.

Без сжатия Сжатие не применяется. Так как в результате получаются очень большие файлы, для большинства пользователей этот вариант не подходит.

Активация компонента для обмена

Adobe Premiere Elements содержит некоторые компоненты, такие как кодеки, которые при первом использовании необходимо активировать. Например, когда вы впервые экспортируете в определенный формат, может появиться диалоговое окно с запросом активации компонента.

При наличии подключения к Интернету компонент активируется автоматически. В противном случае появляется диалоговое окно «Активация компонента».

- 1 Если появляется диалоговое окно «Активация компонента», подключитесь к Интернету.
 - 2 В диалоговом окне «Активация компонента» нажмите «Копировать», чтобы скопировать серийный номер.
 - 3 Перейдите по URL на веб-сайт активации.
 - 4 Вставьте серийный номер в поле ID на веб-сайте.
 - 5 Выберите свою страну или регион и продукт и нажмите «Отправить».
- Отобразится ключ разблокировки.
- 6 Скопируйте его и вставьте в диалоговое окно «Активация компонента», затем нажмите кнопку «ОК».

Поддерживаемые типы файлов при сохранении и экспорте

Следующие типы файлов доступны только при экспорте и обмене. Карты захвата или модули сторонних разработчиков могут поддерживать и другие типы файлов.

Дополнительные разделы справки

[«Поддерживаемые типы файлов для импорта»](#) на странице 58

Поддерживаемые форматы видео для экспорта

- 3GP
- Adobe® Flash® Video (.flv)
- Анимированный GIF — только Windows
- Microsoft AVI (.avi)
- Microsoft DV AVI (.avi)
- MPEG-1 (совместим с мультимедиа)
- MPEG-2 (совместим с мультимедиа, .mpg)
- MPEG-2 (совместим с DVD, .mpg)
- MPEG-2 (HDV .m2ts и .m2t: 1080i 25, 1080i 30, 720p 25, 720p 30)

***Примечание.** Экспорт на HDV не поддерживается в ОС Mac® OS.*

- MPEG-4 (.mp4, .mov, .avi)
- QuickTime (.mov)
- Windows Media (.wmv) — только Windows

Поддерживаемые форматы неподвижных изображений для экспорта

- Редактор титров Adobe (.prtl)

Поддерживаемые форматы последовательностей при экспорте

- Последовательность JPEG

Поддерживаемые форматы аудио при экспорте

- Адаптивное сжатие с переменной скоростью (.amr)
- Advanced Audio Coding (.aac)
- Microsoft AVI (.avi) — только Windows
- Mp3® (.mp3)
- MPEG-4 (.mp4)
- QuickTime (.mov)
- Windows Waveform (.wav)
- Audio Interchange File Format (.aiff)

***Примечание.** Adobe Premiere Elements может импортировать аудио Dolby AC-3 в отдельный файл .ac3 с файлами .vob (DVD) или .mod (SD-видеокамера), но экспортирует аудио из него только в формате Dolby Digital Stereo.*

***Примечание.** Для экспорта в подкасты используйте формат Mp3 или AAC.*

Принцип действия сжатия и скорости передачи данных

Сжатие

При экспорте фильма необходимо выбрать *кодек* для сжатия информации с целью хранения и передачи (например, на DVD-диске) и ее распаковки при воспроизведении. Слово «кодек» (codec) возникло от сокращения слов compression (сжатие) и decompression (распаковка). При распаковке повторяющаяся и ненужная информация из оригинального файла игнорируется, таким образом, оригинальный файл теряет часть информации. Поэтому говорят, что большинство кодеков работает *с потерей качества*. Несмотря на это некоторые кодеки все равно способны поддерживать высокое качество файла. Особенно это касается кодеков DV и MPEG. Сжатие видео уменьшает размер файла и скорость передачи данных, обеспечивая оптимальное воспроизведение и снижая требования к месту на диске. Существует большое множество кодеков. Ни один из них нельзя назвать универсальным для всех ситуаций. Например, кодек, подходящий для сжатия мультипликационной анимации, не подойдет для сжатия видео. При экспорте из Adobe Premiere Elements достаточно выбрать носитель, а оптимальный кодек будет выбран автоматически.

Если планируется воспроизводить экспортированный фильм с жесткого диска или компакт-диска, убедитесь, что у зрителей есть используемый кодек. Основные кодеки для цифрового видео и Интернета доступны на большинстве систем. Тем не менее, если используется кодек определенной программы, у зрителей тоже должна быть эта программа либо возможность установить нужный кодек.

Если планируется создать DVD-диск или записать фильм на пленку, совместимость кодеков не имеет значения. Все, что необходимо зрителям — это аппаратное обеспечение для воспроизведения файла.

Скорость передачи данных

Некоторые видеокодеки позволяют указать *скорость передачи данных*, от которой зависит объем видеoinформации, обрабатываемой каждую секунду во время воспроизведения. В Adobe Premiere Elements указывается *максимальная* скорость передачи данных, потому что фактическая скорость варьируется в зависимости от визуального наполнения кадра.

Заданная скорость зависит от того, для каких целей создается видео. Ниже описаны рекомендации по выбору скорости передачи данных для некоторых случаев.

Создание DVD-диска Скорость передачи данных должна быть такова, чтобы максимизировать качество и при этом уместить весь материал на диск. По умолчанию Adobe Premiere Elements автоматически выбирает скорость передачи данных для DVD-диска.

Создание видеоопленки (не DV) В этом случае значение не должно превышать скорость передачи данных жесткого диска, потому что видео будет передаваться для записи с жесткого диска. Сведения о скорости передачи данных жесткого диска см. в документации к нему.

Воспроизведение с жесткого диска Выясните типичную скорость передачи данных жестких дисков своих зрителей и выберите подходящее значение. Как правило, жесткие диски со скоростью 7200 об./мин поддерживают скорости передачи данных от 20 до 35 МБ/с, что достаточно много. Для сравнения: средняя скорость передачи данных цифрового видео составляет 3,6 МБ/с. Для качественного воспроизведения может быть достаточно и более низкой скорости передачи данных, 20—35 МБ/с. Тем не менее, при экспорте видео для работы в другой программе редактирования и монтажа, например Adobe After Effects, выбирайте максимальное качество. Используйте кодек, не допускающий потерь качества, то есть не игнорирующий информацию при сжатии, и укажите скорость передачи данных, рекомендуемую программой монтажа для захвата и редактирования видео.

Воспроизведение с компакт-диска в дисковом Скорость передачи данных зависит от скорости дисководов. Например, если готовое видео будет просматриваться с помощью двухскоростного дисковода (300 КБ/с), укажите величину от 150 до 200 КБ/с, потому что необходимо учесть не только скорость передачи данных дисковода, но и издержки системы при перемещении данных.

Воспроизведение по интрасети Скорость данных может быть 100 КБ/с и выше, в зависимости от скорости *интрасети*. Интрасеть — это домашняя или частная сеть, использующая интернет-протоколы. Так как интрасети более компактны, качество каналов связи в них обычно выше, чем в обычных телефонных линиях, и они работают быстрее Интернета.

Потоковое видео в Интернете Хотя пользователей с коммутируемым доступом становится все меньше, такие варианты тоже надо учитывать, если вы хотите, чтобы ваше видео могло просмотреть как можно больше людей. Просмотр потокового видео из Интернета у пользователей модемов ограничивается пропускной способностью (56 КБ или меньше). Если ваши зрители пользуются высокоскоростными подключениями, такими как DSL или кабельный модем, можно выбрать более высокую скорость передачи.

Воспроизведение на карманном устройстве Скорость передачи данных крайне важна из-за небольших размеров, меньшей производительности и скорости карманных устройств. Скорость передачи данных может быть от 8 до 90 Кбит/с, в зависимости от устройства. Можно выбрать готовые настройки экспорта QuickTime в Adobe Premiere Elements, чтобы экспортировать файл для карманных устройств.

Загрузка видеофайла из Интернета Скорость передачи данных не так важна, как размер видеофайла, потому что основной вопрос — как долго файл будет загружаться. Тем не менее, если видео готовится для загрузки, лучше выбрать более низкую скорость передачи данных, потому что в этом случае размер файла будет меньше и он будет быстрее загружаться.

Дополнительные разделы справки

«Просмотр свойств клипа» на странице 28

Ключевые кадры сжатия

Ключевые кадры сжатия отличаются от ключевых кадров, которые используются для управления свойствами клипа, такими как громкость аудио или поворот клипа. При экспорте фильма Adobe Premiere Elements автоматически размещает ключевые кадры сжатия через равные интервалы. Во время сжатия эти ключевые кадры сохраняются как полноценные, а кадры между ними называются *промежуточными*.

Adobe Premiere Elements сравнивает каждый промежуточный кадр с предыдущим и последующим кадром и сохраняет только отличающиеся данные. Это позволяет значительно уменьшить размер файла (в зависимости от интервалов между ключевыми кадрами). Чем меньше ключевых кадров и чем больше промежуточных, тем меньше будет размер файла и тем ниже будет качество изображения и воспроизведения. Чем больше ключевых кадров и чем меньше промежуточных, тем больше будет размер файла и тем выше будет качество изображения и воспроизведения.

Например, видеозапись интервью будет занимать гораздо меньше места, чем видео, где много движущихся объектов, потому что в первом случае от кадра к кадру меняются только положение рта и выражение лица. Видео со спортивных соревнований наоборот требует большого количества ключевых и промежуточных кадров, потому что изображение значительно меняется от кадра к кадру. Размер файла будет больше, а качество воспроизведения ниже (в зависимости от степени сжатия).

Выбор настроек сжатия — это всегда компромисс. Необходимо учитывать тип видеоматериала, целевой формат и целевую аудиторию. Как правило, оптимальные настройки сжатия познаются методом проб и ошибок.

Архивирование проектов

Архивирование проекта

- 1 Выберите «Файл» > «Архиватор проекта»
- 2 В диалоговом окне «Архиватор проекта» выберите «Архивировать проект», чтобы скопировать его обрезанную версию, или «Копировать проект», чтобы скопировать полную версию со всеми активами в новое расположение.
- 3 Нажмите «Обзор» и найдите папку, в которую требуется поместить файл. В диалоговом окне «Обзор папок» можно выбрать вариант «Создать папку».
- 4 Когда папка будет выбрана, нажмите кнопку «ОК», затем нажмите «ОК» в диалоговом окне «Архиватор проекта», чтобы закрыть его.

Adobe Premiere Elements помещает новые файлы в папку с именем, начинающимся либо префиксом *Trimmed*, если выбран вариант «Архивировать проект», либо *Copied*, если выбран вариант «Копировать проект».

Архивированные проекты

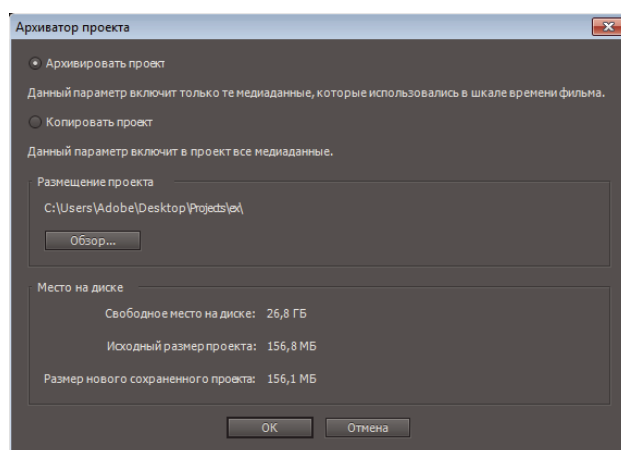
Архиватор проекта копирует проект и все его медиаданные в папку для дальнейшего редактирования и хранения. Его можно использовать для подготовки незавершенного проекта к редактированию на другом компьютере, для размещения в одной папке разобщенных копий медиаданных или для обрезки медиаданных в завершенном проекте так, чтобы в архиве остались только части, использованные до сохранения проекта. Архиватор проекта предлагает два действия: архивировать проект и копировать проект. Так как при копировании проект не обрезается, в папке часто оказывается больше файлов большего размера, чем в случае с архивированием.

Архивировать проект Создается папка с новым файлом проекта и новые отредактированные версии всех клипов, используемых на исходной шкале времени или шкале сцен. В обрезанном проекте может быть до 30 дополнительных кадров, называемых *маркерами*. Они отображаются перед точкой входа и после точки выхода каждого обрезанного клипа и служат для внесения небольших изменений после архивирования проекта. В обрезанный проект не включаются предварительные просмотры видео и аудио после рендеринга (подтвержденное аудио), а также все неиспользованные медиаданные. При открытии обрезанного проекта Adobe Premiere Elements автоматически создает новые предварительные просмотры аудио (без рендеринга). Клипы в обрезанном проекте переименовываются таким образом, чтобы их имена соответствовали имени файла проекта. С помощью этого параметра можно подготовить проект для сохранения, прежде чем удалять его с жесткого диска.

***Примечание.** Архиватор проекта сохраняет все ключевые кадры эффектов и маркеры клипов между точками входа и выхода обрезанных клипов.*

Копировать проект Создается папка с новым файлом проекта и полные копии всех медиаданных, отображаемых в виде «Проект» на панели «Задачи» исходного проекта вне зависимости от того, используются ли какие-либо из них на шкале времени или шкале сцен. В отличие от архивирования, при копировании проекта все файлы предварительного просмотра, рендеринг которых уже выполнен, сохраняются. С помощью этого параметра можно объединить копии всех файлов проекта в единой папке. Ее можно переместить на другой компьютер или открыть позднее для дальнейшего редактирования.

💡 *Папки с архивированными проектами могут иметь большой объем, поэтому для переноса проекта с одного компьютера на другой рекомендуется сохранять их на внешний жесткий диск. Можно также записать обрезанный проект на DVD-диск, если его требуется архивировать или перенести на другой компьютер.*



Диалоговое окно «Архиватор проекта»

Глава 16. Комбинации клавиш в Adobe Premiere Elements

В Adobe Premiere Elements используются стандартные комбинации клавиш. Можно также создавать собственные сочетания практически для всех элементов меню, кнопок и инструментов

Стандартные комбинации клавиш

Комбинации клавиш

Вызывать команды с помощью комбинаций клавиш быстрее и удобнее, чем мышью. В Adobe Premiere Elements есть набор комбинаций клавиш, которые можно просмотреть и изменить в меню «Редактировать» > «Настройка клавиатуры».

Дополнительные разделы справки

«[Создание собственных комбинаций клавиш](#)» на странице 307

Поиск комбинации клавиш для инструментов, кнопок и команд меню

- ❖ Выполните одно из следующих действий.
- Наведите указатель на инструмент или кнопку и не двигайте его, пока не появится всплывающая подсказка. Если доступна комбинация клавиш, она будет указана под описанием.
- Комбинации для команд меню указываются справа от названий.
- Сочетания клавиш, не отображаемые в меню или во всплывающих подсказках, можно найти в окне «Редактирование» > «Настройка клавиатуры» / Adobe Premiere Elements 9 > «Настройка клавиатуры».

настройка комбинаций клавиш

Создание собственных комбинаций клавиш

В дополнение к комбинациям клавиш по умолчанию практически любой команде меню, кнопке или инструменту можно назначить свои собственные. Можно сохранять разные наборы комбинаций или восстанавливать настройки по умолчанию.

- 1 Выберите «Редактировать» > «Настройка клавиатуры».
- 2 В диалоговом окне «Комбинации клавиш» выберите из раскрывающегося меню нужный параметр.
 - Отображаются команды главного меню приложения, организованные по категориям.
 - Также отображаются команды Windows, относящиеся к работе с окнами и раскрывающимися меню.
- 3 В столбце «Команды» найдите команду, для которой требуется создать комбинацию клавиш. Нажмите на треугольник рядом с названием категории, чтобы развернуть ее и просмотреть команды, которые она включает.

4 Щелкните в поле комбинации клавиш, чтобы выделить его.

5 Выполните одно из следующих действий.

- Нажмите комбинацию клавиш, чтобы задать ее.

***Примечание.** Если комбинация клавиш в настоящее время используется другой командой, внизу диалогового окна появится предупреждение.*

- Для того чтобы стереть комбинацию клавиш, нажмите «Очистить».
- Для отмены любого из перечисленных действий нажмите «Отменить».

6 Повторите процедуру для добавления других комбинаций. Когда закончите, нажмите «Сохранить как», укажите имя для набора комбинаций и нажмите «Сохранить».

***Примечание.** Некоторые команды зарезервированы операционной системой и не могут быть назначены для операций в Adobe Premiere Elements. Точно также нельзя использовать цифры или знаки плюса (+) и минуса (-) на цифровой клавиатуре, потому что они применяются для ввода относительных значений временного кода. Однако можно использовать эти клавиши на основной клавиатуре.*

Удаление комбинации клавиш

❖ В диалоговом окне «Настройка клавиатуры» выполните одно из следующих действий.

- Для того чтобы удалить комбинацию клавиш, выделите ее и нажмите «Очистить».
- Для того чтобы удалить набор заказных комбинаций клавиш, выделите его в раскрывающемся меню и нажмите «Удалить». Если необходимо, подтвердите действие, еще раз нажав «Удалить».

Переключение на другой набор комбинаций клавиш

❖ Выберите «Редактировать» > «Настройка клавиатуры» и выберите набор комбинаций клавиш в раскрывающемся меню.

Глава 17. Устранение неполадок

Если вы столкнулись с проблемами при использовании Adobe Premiere Elements, просмотрите этот раздел, посвященный устранению неполадок, обратитесь к ресурсам Интернета, например, посетите веб-сайт поддержки Adobe Premiere Elements, или свяжитесь со службой обслуживания клиентов.

Ресурсы и рекомендации

Ресурсы по устранению неполадок

Если вам необходима помощь в устранении неполадок, Adobe предлагает множество ресурсов, к которым вы можете обратиться.

Поддержка на Adobe.com Выберите «Помощь» > «Поддержка в сети», чтобы получить мгновенный доступ к информации по устранению неполадок, доступной в базе знаний службы поддержки, а также поделиться информацией с другими пользователями Adobe Premiere Elements через форумы онлайн. Вы также найдете полезные советы и учебные пособия, а также информацию о книгах, курсах онлайн и других учебных материалах.



Если вам требуется помощь в решении проблемы, возникшей при работе с Adobe Premiere Elements, скопируйте сообщение об ошибке из диалогового окна и найдите ее описание в базе знаний службы поддержки или на форуме онлайн, где также можно создать новую тему для обсуждения.

Поддержка экспертов компании Adobe Получите персональную поддержку экспертов службы поддержки Adobe, которая доступна на бесплатной и платной основах. Дополнительные сведения см. на веб-сайте Adobe.

Справка по продукту Найдите общие сведения, описания возможностей, и подробное описание процедур. Выберите «Справка» > «Справка Adobe Premiere Elements».

Рекомендации по устранению неполадок

При возникновении проблем в процессе работы с Adobe Premiere Elements, следуйте этим рекомендациям для поиска решения возникшей проблемы.

Определите проблему Это первый шаг в процессе устранения неполадок. Вы можете описать проблему одним предложением, например «Когда я пытаюсь импортировать файл, Adobe Premiere Elements возвращает ошибку». Определив проблему, вы сможете понять, какие параметры следует проверять, и сможете начать анализировать, связана ли эта проблема с определенным файлом, действием или одновременно и с тем, и с другим.

Выполните сравнительное тестирование Определите, возникает ли эта проблема при аналогичных условиях. Этот метод позволяет точнее определить, что вызывает проблему. Если проблема происходит с файлом, проверьте, происходит ли та же самая проблема с другим подобным файлом. Также узнайте, происходит ли проблема с одним и тем же файлом, но в другом приложении. Например, если видео не воспроизводится должным образом в Adobe Premiere Elements, попробуйте воспроизвести его в Windows Media Player.

Определите проблему Одну за другой исключите потенциальные причины проблемы. По мере исключения причин вы будете постепенно подбираться к источнику проблемы и сможете начать работу над ее устранением. Например, если проблема происходит в процессе рендеринга проекта, в который включены титры, попробуйте упростить проект, исключив из него титры. Если после исключения титров проблема

исчезла, возможно, файл титров поврежден. Чтобы решить проблему, попробуйте создать файл титров повторно и заменить его в проекте.

Захват

DV-видеокамера входит в режим сна

Закройте и затем вновь откройте панель «Захват». Вы также можете закрыть панель «Захват», включить и выключить видеокамеру, а затем повторно открыть панель «Захват». Вы можете отключить режим сна на многих видеокамерах. Для этого подключите видеокамеру к источнику питания и извлеките из нее носитель.



При возникновении проблем, связанных с захватом, обратитесь к документации к вашей видеокамере, кассетной деке или плате захвата.

Изображение на панели «Захват» выглядит зернистым, нечетким или трясется

Если ваш жесткий диск соответствует минимальным требованиям, предъявляемым к скорости передачи данных, следующий ролик можно пропустить. Adobe Premiere Elements захватывает и сохраняет видеоролик в максимальном качестве. (Список системных требований см. на странице Adobe Premiere Elements www.adobe.com.)

Видеокамера не определяется на панели «Захват»

В верхней части панели «Захват» отображается сообщение «Устройство захвата автономно», а в области предварительного просмотра отображается черная рамка.

- 1 Чтобы убедиться в том, что устройство захвата и Adobe Premiere Elements настроены верно, необходимо проверить следующее.
 - Устройство надежно подключено к компьютеру с помощью кабеля FireWire/iLink/DV 1394 (предпочтительно) или кабеля USB 2.0 в зависимости от поддерживаемых им портов. При правильной настройке устройства оно отображается в папке «Мой компьютер». (Дополнительные сведения и инструкции по установке см. в прилагаемой к устройству документации.)

Примечание. При возникновении проблем с устройством USB 2.0 убедитесь, что подключение производится к порту USB 2.0, а не USB 1.0.

- Устройство находится в режиме воспроизведения или видеомэгнитофона.
 - Параметр «Управление устройствами» в Adobe Premiere Elements настроен в соответствии с вашим устройством (DV/HDV или USB Video Class 1.0). Чтобы настроить этот параметр, нажмите правой кнопкой мыши в панели «Захват» и выберите «Управление устройствами».
- 2 Перезапустите Adobe Premiere Elements (но не выключайте цифровую видеокамеру). Откройте панель «Захват», нажмите кнопку «Воспроизвести» и нажмите в области предварительного просмотра захвата.

Примечание. Чтобы добавить в проект мультимедийное содержимое из источников, отличных от видеокамер DV и фотоаппаратов, необходимо импортировать его в проект с помощью мастера импорта видео. См. «Добавление видео с помощью мастера импорта видео» на странице 54.

Дополнительные разделы справки

«Подготовка проекта к захвату видео» на странице 43

«Поддерживаемые типы файлов для импорта» на странице 58

Импорт

Импортированные изображения выглядят обрезанными, растянутыми или сжатыми

Приложения для обработки изображений, как правило, создают изображения, состоящие из квадратных пикселей. Adobe Premiere Elements и другие приложения для редактирования видео, создают видеофайлы с прямоугольными или непрямоугольными пикселями. Adobe Premiere Elements автоматически корректирует изображения, состоящие из квадратных пикселей, так, чтобы они занимали весь видеокадр, что иногда приводит к их обрезанию или искажению. Например, изображение размером 720 x 480 квадратных пикселей может выглядеть сжатым при корректировке под размер кадра DV-NTSC 720 x 480 неквадратных пикселей.

Исправить эту проблему можно двумя способами.

- Создать изображение из квадратных пикселей по размеру видеокадра. Если вы объединяете изображение с материалом в формате DV-NTSC, используйте размер кадра 720 x 534. Для D1-NTSC используйте размер кадра 720 x 540; для D1/DV-PAL используйте размер кадра 768 x 576.
- Выберите изображение из квадратных пикселей в виде «Проект» на панели «Задачи», затем выберите «Файл» > «Интерпретировать материал». Затем выберите «Использовать попиксельную пропорцию из файла».



Adobe Photoshop и Adobe Photoshop Elements поддерживают неквадратные пиксели. (В диалоговом окне «Новый» выберите параметр DV из меню «Набор».)

Дополнительные разделы справки

«Рекомендации по добавлению файлов» на странице 60

«Общие сведения о пропорциях» на странице 67

Невозможно импортировать файл

Убедитесь, что Adobe Premiere Elements поддерживает импортируемый файл и использованный для его сжатия алгоритм. Если формат не поддерживается, используйте транскодер для преобразования файла в поддерживаемый формат, например DV/AVI для видеофайлов и WAV для аудиофайлов. (В Интернете доступны бесплатные и платные версии транскодеров.) Также проверьте целостность файла путем его воспроизведения в другом приложении, например в Windows Media Player.

Если вы импортируете аудиофайл с компакт-диска, возможно, файл имеет неподдерживаемый формат, например CDA. Используйте Windows Media Player для преобразования файла в поддерживаемый формат, например MP3 или WMA.

Важная информация. Перед добавлением файлов в другие части проекта убедитесь, что они не защищены авторскими правами.

Дополнительные разделы справки

[«Поддерживаемые типы файлов для импорта»](#) на странице 58

Невозможно импортировать содержимое с DVD-диска

Если DVD-диск защищен авторскими правами CSS, при попытке получить доступ к хранящимся на нем файлам отобразится ошибка. Adobe Premiere Elements может импортировать большинство файлов Dolby с бытовых устройств, но не может импортировать профессионально закодированное аудио Dolby. Если Adobe Premiere Elements не распознает файлы на DVD-диске, возможно, файлы имеют несовместимый формат.

Как правило, содержимое на DVD-дисках представлено в виде файлов VOB. В некоторых VOB-файлах хранятся данные ссылок, например меню, а в других — аудиодорожки и видео (вместе или по отдельности). Импорт VOB-файлов может занимать много времени, поэтому лучше заранее определить, какие файлы содержат требуемый материал.

Дополнительные разделы справки

[«Добавление видео с помощью мастера импорта видео»](#) на странице 54

Идентификация содержимого VOB-файлов

На большинстве DVD-дисков VOB-файлы находятся в папке Video_TS. Самый простой способ идентифицировать содержимое VOB-файлов — открыть эту папку и определить, какие файлы имеют самый большой размер. Обычно, VOB-файлы, содержащие фильм, значительно превышают по размеру остальные файлы (хотя файлы, которые содержат анимированные меню, могут также иметь относительно большой размер). Чтобы получить более точную информацию о содержимом файлов, используйте мастер загрузки медиаданных в Adobe Premiere Elements или используйте программное обеспечение для воспроизведения DVD. После импорта VOB-файлов в Adobe Premiere Elements их можно предварительно просмотреть на панели «Медиаданные».

***Примечание.** Полнометражный фильм обычно состоит из четырех-шести VOB-файлов.*

- Чтобы отличить VOB-файлы, которые содержат данные меню от VOB-файлов, которые содержат видеоролик и аудиодорожки, используйте мастер загрузки медиаданных в Adobe Premiere Elements. К именам файлов, содержащих данные меню, добавляется «Меню».
- Для идентификации VOB-файлов, содержащих предварительные просмотры миниатюр, используйте программное обеспечение проигрывателя DVD, поддерживающего VOB-файлы. Дополнительные сведения см. в документации, прилагаемой к программному обеспечению проигрывателя DVD.
- Чтобы определить размер файлов в проводнике Windows, дважды нажмите значок диска, перейдите к хранящимся на нем VOB-файлам и посмотрите на значения в столбце «Размер».

Дополнительные разделы справки

[«Добавление видео с помощью мастера импорта видео»](#) на странице 54

Воспроизведение и предварительный просмотр

Медленное или неплавное воспроизведение предварительного просмотра

Проблемы при воспроизведения возникают из-за нехватки системных ресурсов для Adobe Premiere Elements. Чтобы улучшить производительность, попробуйте выполнить следующие действия.

- Убедитесь, что ваша система соответствует минимальным системным требованиям Adobe Premiere Elements. (Список системных требований см. на странице Adobe Premiere Elements на веб-сайте Adobe.com.)
- Закройте другие программы при работе с Adobe Premiere Elements.
- Убедитесь, что параметры проекта совпадают с исходными файлами в проекте.
- Дефрагментируйте жесткий диск с помощью приложения для дефрагментации, например встроенного в Windows. Дополнительные сведения см. в документации, прилагаемой к используемому приложению.
- При захвате видео убедитесь, что на диске доступно не менее 20 % свободного пространства.
- Обновите драйверы и компоненты DirectX и IEEE 1394.

Последующее воспроизведение осуществляется не плавно, если из-за слишком медленной скорости передачи данных во время захвата были потеряны кадры. Чтобы проверить только что захваченный материал на наличие пропущенных кадров, выберите «Файл» > «Получить свойства для».

Дополнительные разделы справки

«Сведения о настройках и наборах настроек проекта» на странице 31

Проблемы при воспроизведении MPEG-файла, рассинхронизация потоков, отсутствие звука

Adobe Premiere Elements может не поддерживать тип используемого MPEG-файла. Если формат не поддерживается, используйте транскодер для преобразования файла в поддерживаемый формат, например в AVI, затем повторите импорт.

***Примечание.** После транскодирования MPEG-файла полученный результат может оказаться очень низкого качества. Несмотря на то, что формат MPEG идеально подходит для окончательного сжатия, например для последующей публикации в Интернете, файлы в этом формате не подлежат редактированию.*

Дополнительные разделы справки

«Поддерживаемые типы файлов для импорта» на странице 58

Неподвижные изображения мерцают во время воспроизведения

Как правило, неподвижные изображения имеют более высокое разрешение по сравнению с видеоматериалом. Если неподвижное изображение содержит тонкие, горизонтальные линии, во время воспроизведения по телевизору они могут мерцать. Это происходит потому, что на телевизоре четко определенная горизонтальная линия отображается только в одном из двух чересстрочных полей видео. Чтобы устранить нежелательное мерцание, примените к линиям изображения эффект размытия, например размытие по Гауссу.

Дополнительные разделы справки

[«Размытие по Гауссу»](#) на странице 183

Размытие горизонтальных линий видеоизображения

Многие камеры записывают каждый кадр видео как два чересстрочных поля. Одно поле содержит нечетные номера горизонтальных строк, другое — четные. Первое записанное поле называется *доминирующим полем*. Если программа для редактирования видео, например Adobe Premiere Elements, ошибочно определит принадлежность доминирующего поля к четным строкам или наоборот, на итоговом изображении будут видны горизонтальные линии.

- 1 На шкале времени выберите клип, в котором содержатся расплывчатые горизонтальные линии.
- 2 Выберите «Клип» > «Параметры видео» > «Параметры поля».
- 3 Выберите «Обратить доминирование полей».
- 4 На панели «Параметры обработки» выберите «Чересстрочная развертка последовательных кадров».
- 5 Нажмите кнопку «ОК».

Дополнительные разделы справки

[«Настройка параметров поля для импортированного видео с чересстрочной разверткой»](#) на странице 71

Отображаемые цвета искажены

Иногда во время воспроизведения в Adobe Premiere Elements цвета искажаются. Это происходит из-за поврежденных драйверов дисплея. Эту проблему можно устранить путем замены воспроизведения GPU на воспроизведение CPU. Для этого выполните следующие действия.

- 1 Выберите команду «Редактировать» > «Установки» > «Основные».
- 2 Отмените выбор параметра «Включить воспроизведение GPU» в диалоговом окне «Установки воспроизведения» и нажмите «ОК» для подтверждения.

Создание DVD-диска

Запись диска длится дольше положенного

Время записи диска зависит от нескольких факторов, включая объем записываемого проекта, тип и скорость записи для используемого носителя, а также скорость вашего устройства записи.

Запись диска может занять неожиданно много времени. Чтобы уменьшить время записи диска, попробуйте выполнить следующие действия.

- Используйте носитель, который соответствует скоростным характеристикам вашего устройства записи.
- Перед записью диска закройте другие программы.
- Дефрагментируйте жесткий диск с помощью приложения для дефрагментации, например встроенного в Windows. Дополнительные сведения см. в документации, прилагаемой к используемому приложению.

После записи проекта на диск его файлы остаются в кэше — временном расположении, обеспечивающим высокую скорость доступа к файлам, поэтому запись всех последующих дисков занимает меньше времени. Однако после закрытия проекта или внесения в него изменений, требующих кодирования материала, например после добавления эффекта или обрезки клипа, кэш очищается.

Диск не распознается устройством записи

Убедитесь, что устройство записи DVD-дисков поддерживает тип используемого носителя. (В процессе экспорта файлов на диск Adobe Premiere Elements показывает, совместим ли используемый носитель с данным устройством записи.) В устройствах записи DVD+R следует использовать только носители +R, а в устройствах DVD-R — носители -R. Убедитесь, что скорость записи используемого носителя соответствует скорости записи устройства записи (например, в устройстве записи 8x используется носитель 8x).

Попробуйте носители различных производителей. Со временем вы поймете, с носителями какого производителя ваше устройство записи работает лучше всего.

При записи проекта DVD убедитесь, что в устройство записи вставлен чистый DVD-диск, а не компакт-диск. Если ранее на этот диск уже производилась запись, возможно, этот диск больше не пригоден для использования.

DVD воспроизводится на компьютере и не воспроизводится на телевизоре

Чтобы воспроизвести фильм на телевизоре, необходимо записать (а не скопировать) файлы на DVD-диск. (Убедитесь, что использован DVD-диск, а не компакт-диск.) Компьютер может воспроизвести даже просто скопированные файлы на DVD-диск, однако для воспроизведения фильма в DVD-проигрывателе, подключенному к телевизору, необходимо, чтобы устройство записи DVD-дисков соответствующим образом подготовило фильм на диске.

***Примечание.** Иногда устройства записи компакт-дисков путают с устройствами записи DVD-дисков. В первом случае устройство предназначено для записи компакт-дисков и не может использоваться для записи DVD-дисков. Вы можете использовать устройство записи компакт-дисков, чтобы создать диск VCD, который можно воспроизвести на компьютере или DVD-проигрывателе, поддерживающим формат VCD.*

Дополнительные разделы справки

[«Рекомендации по записи дисков и их совместимость»](#) на странице 286

Невозможно записать на DVD-диск более одного фильма

Чтобы разместить на DVD-диске несколько фильмов, необходимо создать проект, содержащий все клипы на шкале времени. Вы можете добавить основные маркеры меню и маркеры остановки, чтобы разбить клип на несколько фильмов, а также создать меню диска для навигации по ним. Если на диске недостаточно места для записи проекта, попробуйте выполнить следующие действия.

- Уменьшите скорость передачи данных в исходных файлах. Помните, что уменьшение скорости передачи данных может оказать негативное влияние на качество фильма.
- Используйте двухслойный DVD-диск, способный вместить до 8,5 ГБ данных.

Дополнительные разделы справки

[«Общие сведения о маркерах меню»](#) на странице 268



Во время записи на DVD-диск происходит ошибка кодирования

Если ошибка кодирования происходит в процессе записи DVD-диска, убедитесь, что на диске доступно в два-три раза больше места, чем занимает итоговый файл фильма. Отключите все служебные программы сторонних производителей, которые могут мешать записи на диск, например хранители экрана, брандмауэры и антивирусы, а также отключите энергосберегающие режимы.

Если проблема не устранена, попробуйте выполнить следующие действия.

- Экспортируйте фильм в виде файла DV/AVI, импортируйте файл DV/AVI в Adobe Premiere Elements, а затем экспортируйте его на диск.
- Экспортируйте папку с фильмом на диск и с помощью стороннего приложения для записи дисков скопируйте его на диск. (См. «[Запись в папку DVD](#)» на странице 285.)
- Экспортируйте фильм в формате MPEG, совместимом с DVD, и с помощью приложения для авторинга, Adobe Encore, запишите файл на диск.

Экспорт фильма в формате DV AVI и его последующая запись на диск

- 1 Выберите шкалу времени, а затем нажмите «Файл» > «Экспорт» > «Фильм».
- 2 В диалоговом окне «Экспорт фильма» укажите имя и расположение файла (который должен иметь расширение .avi) и нажмите «Сохранить», чтобы приступить к обработке файла.
- 3 Начните новый проект.
- 4 Нажмите кнопку «Получить медиаданные» на панели «Задачи» и выберите «Файлы и папки» .
- 5 Выберите созданный файл DV AVI и нажмите «Открыть», чтобы добавить файл в вид «Проект» на панели «Задачи».
- 6 Перетащите файл DV AVI из вида «Проект» на шкалу времени. (Все маркеры диска и настройки меню должны остаться нетронутыми.)
- 7 На панели «Задачи» нажмите «Обмен», затем нажмите кнопку «Диск» . Настройте параметры и нажмите «Запись».

Устранение прочих проблем, связанных с записью диска

В справке Adobe Premiere Elements описаны решения общих проблем, связанных с записью на диск. Найти способ устранения более сложных проблем можно в разделе «Поддержка» на веб-сайте компании Adobe. В качестве продукта выберите Premiere Elements и произведите поиск по ключевому слову «запись» (burn).

Глава 18. Словарь терминов

В словаре терминов содержатся понятия, касающиеся цифровой обработки изображений. Некоторые из них относятся только к Adobe Premiere Elements и другим продуктам Adobe.

Термины цифровой фотографии

Числа

16:9 Пропорции широкоэкрannого формата.

3GP Платформа третьего поколения. Формат видеофайла, снятого на мобильный телефон.

4:3 Традиционные пропорции видео, записанного для просмотра на телевизионных и компьютерных экранах.

А

АС3 См. «[Dolby Digital](#)» на странице 317.

AVI Чередование аудио и видео (Audio Video Interleave). Стандартный формат файла без сжатия для платформы Microsoft® Windows®.

В

Blu-ray Формат оптических дисков, по объему в пять раз превышающий DVD-диски. Однослойные диски имеют объем 25 ГБ, двухслойные — 50 ГБ. Своим названием формат Blu-ray обязан сине-фиолетовому лазерному лучу, используемому им для чтения и записи (остальные оптические диски используют красный лазерный луч).

С

Cinepak® Популярный кодек для сжатия видеофайлов на компакт-дисках. Cinepak обеспечивает пространственное и временное сжатие и ограничивает скорость передачи данных.

Д

D1 Сокращение от Digital 1 — формат цифрового видео с пропорциями кадра 4:3 и пропорциями пикселей 0,9:1. В отличие от квадратных аналоговых пикселей, пиксели D1 представляют собой прямоугольники. D1 — это международный телевизионный стандарт. D1-NTSC имеет размер кадра 720 x 486 пикселей, а D1-PAL — 720 x 576 пикселей. См. также «[цифровое видео](#)» на странице 328 и «[квадратные пиксели](#)» на странице 322.

Dolby Digital Стандартный формат аудио с потерей качества для DVD-видео. Поддерживает моно и стерео, но чаще всего используется вместе с кодеком AC-3 для создания эффекта «звук вокруг» 5.1. См. также «[с потерей качества](#)» на странице 326

DTV Цифровое телевидение. Иногда используется для обозначения видео на ПК.

DV Обычно описывает *цифровое видео*, но может относиться и к типу компрессии, используемой DV-системами и форматами. DV также означает пленочный картридж, используемый в DV-видеокамерах и пленочных деках.

DV через USB Функция DV-видеокамер, позволяющая передавать видео через интерфейс USB 2.0.

DV-вход Вход DV на видеокамере.

DVD Аббревиатура digital video disc («цифровой видеодиск») или digital versatile disc («многофункциональный цифровой диск»). DVD-диски выглядят как компакт-диски, но имеют гораздо больший объем, в частности, на одном диске без труда умещается полнометражный фильм, сжатый кодеком *MPEG-2*. Для воспроизведения DVD-дисков требуются специальные дисководы.

DVD-маркеры См. «[маркеры](#)» на странице 323.

F

FCC Федеральная комиссия связи США (Federal Communications Commission) — орган, регулирующий стандарты радио- и телевидения на территории США.

FireWire Коммерческое название Apple® Computer для стандарта «[IEEE 1394](#)» на странице 318.

H

HDTV Телевидение высокого разрешения. Широковещательный формат, поддерживающий более высокое разрешение сигнала, чем традиционные NTSC, PAL и SECAM.

HDV Видео высокого разрешения. Формат, используемый для записи данных на видеокамеру в HDTV-качестве.

I

i.LINK Коммерческое название Sony® для стандарта *IEEE 1394*.

IEEE 1394 Стандарт интерфейса, разрешающий прямую передачу DV с устройства на устройство (например, с DV-видеокамеры на компьютер). IEEE 1394 также описывает кабели и разъемы, использующие этот стандарт. Иначе называется *FireWire* или *i.LINK*. См. также «[USB](#)» на странице 320.

J

J-монтаж Способ монтажа, при котором аудио начинается до видео, обеспечивая выразительное вступление. Также называется опережением аудио.

JPEG (Joint Photographic Experts Group — Объединенная экспертная группа по фотографии) Также формат файлов, разработанный этой группой для сжатия неподвижных изображений. Так как видео — это последовательность неподвижных изображений, сжатие JPEG может использоваться и для сжатия видео. См. также «[MJPEG](#)» на странице 319.

L

L-монтаж Монтаж, при котором видео заканчивается раньше аудио. Создает плавный переход от одной сцены к другой. Для того чтобы выполнить L-монтаж в окне «Шкала времени», перетащите правый край видео влево, удерживая клавишу Alt. Результат визуально напоминает букву *L*.

letterbox Техника, используемая для сохранения исходных пропорций фильма при воспроизведении на телеэкране. Letterbox добавляет черные поля сверху и внизу экрана.

М

MIDI Цифровой интерфейс музыкального инструмента. Стандарт, используемый для обмена данными между электронным музыкальным оборудованием и компьютерами.

MJPEG JPEG для видео — motion JPEG. Стандарт *сжатия*, используемый для преобразования каждого *видеокадра* в сжатое JPEG-изображение. MJPEG лучше всего подходит для видео студийного качества. Он предпочтительнее MPEG, если материал содержит много движения. См. также «[MPEG](#)» на странице 319.

MP3 MPEG-1 Audio Layer 3. Стандарт сжатия и формат файла цифрового аудио.

MPEG Экспертная группа по кинематографии — Motion Pictures Expert Group. Также тип *сжатия* и формат видео. В отличие от формата JPEG, сжимающего отдельные кадры, в MPEG рассчитываются и кодируются только элементы, отличающиеся от предыдущего кадра.

MPEG-1 Стандарт сжатия, преобразующий аналоговое видео для использования в цифровых приложениях. Был разработан для передачи видео качества, сравнимого со студийным, на стандартных компакт-дисках. Коэффициент сжатия около 100:1.

MPEG-2 Расширение стандарта MPEG-1. Был разработан для удовлетворения требований студий телевидения. MPEG-2 — это видео студийного качества, записываемое на DVD-диски, для воспроизведения которого требуется декодер.

MPEG-3 Стандарт был разработан для HDTV, но вышел из употребления, когда обнаружилось, что MPEG-2 отвечает и требованиям HDTV. Не путайте с MP3.

MPEG-4 Основан на предыдущих стандартах MPEG. Отличается улучшенными схемами сжатия и тем, что поддерживает потоковое видео. Часто используется для создания *подкастов*.

N

NTSC Национальный комитет по телевизионным стандартам США — National Television Standards Committee. Стандарт цветного телевидения, используемый в Северной Америке, Японии, Центральной Америке и некоторых странах Южной Америки. NTSC поддерживает чересстрочную развертку экранов на скорости 60 *полей* в секунду и частоту 29,97 *кадров* в секунду (*кадров/с*).

NTSC RGB Видеосигналы красного, зеленого и синего цвета с чересстрочной разверткой, отвечающие стандартам NTSC и представляющие основные цвета изображения.

P

PAL Поэтапно-переменная линия (phase alternating line). ТВ-стандарт, используемый в большинстве стран Европы и Южной Америки. PAL поддерживает чересстрочную развертку экранов на скорости 50 *полей* в секунду и частоту 25 *кадров* в секунду.

PCI-слот Слот подключения карт расширения на большинстве компьютеров. Большинству карт захвата видео требуется PCI-слот.

Q

QuickTime (MOV) Формат Apple Computer, описывающий видео, звук и 3D-медиаданные.

R

RGB Красный, зеленый, синий. Три основных цвета, используемые для отображения цветов на мониторе компьютера или экране телевизора.

S

S-видео Super Video. Технология передачи видео за счет разделения информации на два сигнала: освещенности (яркости) и уровня цвета.

S/N См. «[соотношение сигнал-шум \(S/N\)](#)» на странице 326.

SECAM Последовательный цвет с памятью (Système Electronique Couleur Avec Memoire) — телевизионный формат, используемый в основном в Восточной Европе, России и Африке. Телевизоры в этих странах поддерживают как SECAM, так и PAL, но DV-камеры и DVD-проигрыватели используют только PAL. Поэтому пользователям Adobe Premiere Elements следует использовать набор настроек PAL для работы над DVD-проектами.

U

USB Универсальная последовательная шина (Universal Serial Bus). Стандарт интерфейса для оперативного подключения устройств к компьютеру без дополнительной установки адаптеров и настройки прочих элементов. См. также «[IEEE 1394](#)» на странице 318.

V

VOB Видеообъект DVD. Формат VOB широко используется для передачи видео на DVD-дисках. Видео, аудио, титры и меню сохраняются в едином файле. Обычно используется кодек MPEG-2.

W

WDM Модель драйверов Windows. Стандарт драйверов, разработанный корпорацией Microsoft, позволяющий подключать к компьютеру целый ряд устройств. WDM обеспечивает оперативное подключение таких устройств, как веб-камеры USB и потоковые видеокамеры.

WMV Видео Windows Media. Формат, разработанный корпорацией Microsoft и оптимизированный для воспроизведения потокового видео в Интернете.

A

автономное редактирование *Предварительный монтаж* с использованием низкокачественных клипов, после которого необходим окончательный монтаж с использованием высококачественных клипов на более мощной системе.

альфа-канал Содержит *подложку* (также известную как маска), определяющую прозрачные области изображения или клипа. Информация о цвете хранится в трех цветовых каналах: красном, зеленом и синем (RGB). См. также «[канал](#)» на странице 322.

аналоговое видео Видео с непрерывным электрическим сигналом. Большинство телевизоров и видеомagneтофонов являются аналоговыми устройствами. Для хранения и обработки на компьютере аналоговое видео необходимо преобразовать *в цифровой*.

артефакт Искажение изображения или звукового сигнала. В *цифровом видео* артефакты возникают из-за чрезмерной нагрузки на устройство входа или из-за слишком высокой или неверно выбранной степени *сжатия*.

АЦП (аналогово-цифровой преобразователь) Аппаратное обеспечение, преобразующее аналоговый аудио- или видеосигнал в цифровой, пригодный для обработки на компьютере.

Б

без потери качества Схема сжатия, не влияющая на качество сигнала, например, передача DV по соединению IEEE 1394.

без пропуска кадров Метод временного кодирования, использующий частоту цветных телекадров 29,97 кадров/с. Временной код без пропуска кадров больше подходит для не вещательных приложений и большинства форматов видеопленки. Сравните с «[пропущенный кадр](#)» на странице 325.

битовая глубина В цифровой графике и видео глубина в битах задает количество цветов, которое поддерживает изображение. Высококонтрастное (без серых тонов) черно-белое изображение имеет глубину 1 бит, то есть цвет может «отсутствовать» (черный) либо «присутствовать» (белый). По мере увеличения глубины становятся доступны и другие цвета. При глубине 24 бита передаются миллионы цветов.

В цифровом аудио глубина в битах обозначает количество битов на образец. Чем выше значение, тем выше качество звука.

В

в реальном времени Немедленная обработка данных. «В реальном времени» означает, что эффекты и переходы можно просматривать, не прерывая *рендеринга*.

вершинный шейдер В 3D-графике — программа, используемая *графическим процессором* для реалистичного рендеринга эффектов согласно положению объекта в пространстве. Не все графические процессоры поддерживают вершинные шейдеры. Вершинные шейдеры обычно используются в графических приложениях и компьютерных играх.

видео без сжатия Необработанное оцифрованное видео, воспроизводимое или сохраненное с исходным размером.

видеокамера Цифровая видеокамера — устройство, записывающее последовательности непрерывных изображений и генерирующее сигнал для отображения или передачи видеоматериала.

внешний модуль Программный модуль, расширяющий функции приложения. В Adobe Premiere Elements можно, например, использовать внешние модули VST для добавления аудиозффектов.

временное сжатие Способ сжатия, определяющий похожие области в нескольких видеокадрах для уменьшения избыточности. См. также «[кодэк](#)» на странице 323.

временной код Формат времени, измеряющий видео в часах, минутах и секундах или в кадрах для точности редактирования (например, 1:20:24:09). См. также «[пропущенный кадр](#)» на странице 325 и «[без пропуска кадров](#)» на странице 321.

временной код EBU Формат временных кодов, разработанный Европейским радиовещательным союзом (European Broadcasting Union) и основанный на видеосигналах *SECAM* или *PAL*.

Г

градации серого Последовательность видимых тонов от истинного черного до истинного белого. В видеоприложениях градации серого обычно выражены 10 тонами.

графический процессор Микропроцессор со встроенными функциями обработки 3D-графики, делающий это более эффективно, чем ЦП (центральный процессор).

Д



декодировать Разделять кодированный видеосигнал на отдельные части. См. также «[кодировать](#)» на странице 323.

З

запись на пленку Запись цифрового видео на видеопленку.

захват Процесс передачи исходного видео с *видеокамеры* или пленочной деки на компьютер. Если исходное видео аналоговое, при захвате оно преобразуется в цифровое.

И

индикатор текущего времени В Adobe Premiere Elements это серый указатель с красной линией  на шкале времени и панели «Свойства» или серый указатель с серой линией  на панели «Монитор». Перетаскивая этот индикатор, вы переходите от клипа к клипу или выделяете отдельные кадры.

интерполяция Способ установки новых точек данных между существующими.

история Последовательность изображений, представляющая все клипы в фильме. Меняя эти изображения местами, вы меняете порядок клипов. В Adobe Premiere Elements монтаж типа «история» выполняется на шкале сцен. (См. раздел «[Обзор шкалы сцен](#)» на странице 85.)

исходное редактирование Термин описывает оригинальные клипы, как DV, так и HDV, в исходном качестве без сжатия.

исходный материал Необработанное видео, записанное на камеру.

К

кадр Единое неподвижное изображение в последовательности изображений, создающей иллюзию движения при показе с достаточно высокой частотой. Чем больше кадров в секунду, тем более естественно выглядит движение.

кадр афиши Один из кадров клипа, выбранный в качестве миниатюры для отображения содержания клипа.

кадров в секунду См. «[кадров/с](#)» на странице 322.

кадров/с Кадров в секунду — стандартная единица измерения скорости воспроизведения видео. При частоте 15 кадров/с и ниже человеческий глаз способен различать отдельные кадры, поэтому видео выглядит прерывисто.

канал Канал хранит информацию о цвете в компьютерной графике. Каждое изображение имеет три отдельных канала (красный, зеленый и синий), которые можно настраивать независимо. Дополнительные каналы, называемые *альфа-каналами*, можно добавлять для указания прозрачных областей.

карта захвата Карта, вставляемая в компьютер для оцифровывания видео. Если видео уже оцифровано, то имеется в виду устройство, которое передает файл на жесткий диск.

карта захвата видео См. «[карта захвата](#)» на странице 322.

квадратные пиксели Пропорции пиксела 1:1, обычно в аналоговом видео. В компьютерной графике также в основном используются пропорции пиксела 1:1. См. также «[D1](#)» на странице 317.

кеинг Замещение части телевизионного изображения другим изображением или видео. Также называется синим экраном. См. также «[хроматический ключ](#)» на странице 327.

клип Оцифрованный или захваченный фрагмент видео, аудио или обоих.

ключ прозрачности Способ создания прозрачности, например, с помощью синего экрана или хроматического ключа.

ключевые кадры Начальные и конечные точки эффектов анимации. Adobe Premiere Elements автоматически создает кадры между ключевыми кадрами для сглаживания движения. См. также «[интерполяция](#)» на странице 322 и «[создание промежуточных кадров](#)» на странице 326.

кодэк Сокращение от compressor/decompressor (программа сжатия/распаковки). Устройство или программа, использующая алгоритмы сжатия видео и звука для упрощения их обработки и хранения, а также алгоритмы распаковки для воспроизведения. Кодеки в основном преобразуют аналоговый видеосигнал в сжатые цифровые видеофайлы (например, MPEG) или аналоговый аудиосигнал в цифровые аудиофайлы (например, RealAudio®). См. также «[сжатие](#)» на странице 326.

кодировать Объединять отдельные видеосигналы (например, красный, синий и зеленый) в единый либо преобразовывать видеофайл в другой формат с помощью *кодэка*.

комбинирование Процесс совмещения изображений для получения финального комбинированного изображения.

Контурная неровность Нежелательный зубчатый эффект, появляющийся на изогнутых линиях графического изображения или текста.

М

маркеры DVD-маркеры обозначают главы, сцены и точки остановки в меню DVD-диска. В Adobe Premiere Elements DVD-маркеры также называются маркерами сцен. Маркеры клипа отмечают важные точки в клипе. Маркеры шкалы времени отмечают сцены, места для титров и другие важные точки в фильме. Маркеры клипов и шкалы времени используются для размещения и обрезки клипов.

маркеры сцен См. «[маркеры](#)» на странице 323.

маска См. «[подложка](#)» на странице 324.

масштабирование Приближение или отдаление фокуса камеры при съемке.

машинима Метод создания фильмов, объединяющий традиционную кинематографию, анимацию и технологию создания компьютерных 3D-игр. Термин *машинима* происходит от слов machine (машина) и cinema (кино) или от слов machine и animation (анимация).

межкадровое уплотнение Схема сжатия, такая как MPEG, снижающая объем видеоинформации за счет того, что от кадра к кадру сохраняются только отличающиеся детали.

меню движения Меню DVD-диска с подвижным фоном, анимированными кнопками или и тем, и другим.

минишкала времени Шкала времени, отображающаяся в нижней части панели «Монитор» в режиме шкалы сцен. (См. также «[шкала времени](#)» на странице 328.)

Н

набор настроек проекта Набор предварительно заданных значений, которые могут использоваться как настройки проекта.

нанесение дорожки Подготовка пленки к редактированию — запись видеосигнала (часто черного экрана) с контрольной дорожкой и временным кодом для обеспечения правильного воспроизведения. Также называется пустой дорожкой.

насыщенность Интенсивность или чистота цвета. Насыщенность представляет степень содержания серого пропорционально цветовому тону и измеряется в процентах от 0 % (серый) до 100 % (полная насыщенность).

нейтральные цвета Бесцветные оттенки серого — от черного до белого. Для всех нейтральных цветов значения RGB одинаковы.

нелинейное редактирование Редактирование видео на компьютере, выполняемое методом произвольного доступа и разрешающее монтаж в любой точке шкалы времени. Традиционные редакторы видеопленок являются линейными, потому что позволяют редактировать видео только последовательно, от начала к концу.

необработанный материал Исходный видеоматериал, который еще не редактировался.

неподвижное изображение Повторение одного кадра в видео, создающее эффект неподвижности.

О

обрезка Удаление кадров из начала, середины или конца клипа.

окончательный монтаж Финальный вариант видео, включающий высококачественные клипы и готовый к экспорту на выбранный носитель. Сравните с «[предварительный монтаж](#)» на странице 325.

онлайн-редактирование Выполнение всего редактирования (включая *предварительный монтаж*) с теми же клипами, которые используются в окончательном монтаже.

опережение аудио См. «[J-монтаж](#)» на странице 318.

определение сцен Автоматическое обнаружение смены сцен в видеоклипах. Определение сцен можно использовать при захвате видео (кроме HDV) или при редактировании уже захваченного материала. Adobe Premiere Elements поддерживает основные возможности определения сцен.

отброшенные кадры Кадры, утерянные в ходе оцифровки и захвата видео. Отброшенные кадры появляются на жестких дисках с низкой скоростью передачи данных.

оцифровывать Преобразовывать аналоговое видео или аудио в цифровой формат.

П

перекрывание Совмещение изображений, в которых один или несколько слоев прозрачны. См. также «[комбинирование](#)» на странице 323.

перемотка Переход вперед или назад при просмотре аудио- или видеоматериала.

переход Плавная смена одного видеоклипа другим. Часто такие визуальные изменения сопровождаются эффектами, при которых элементы одного клипа смешиваются с элементами другого.

пиксел Сокращение слов *picture element* (элемент картинки). Наименьший элемент отображения на компьютерном мониторе, точка с заданным цветом и уровнем яркости. В графических программах используются квадратные пикселы. Однако видеостандарты NTSC и PAL используют прямоугольные пикселы, поэтому компьютерная графика, отображаемая на телеэкране, выглядит растянуто (например, круг отображается как овал). Для того чтобы избежать этого, необходимо настроить пропорции графики в видеоформате.

пиксельный шейдер В 3D-графике — программа, которую *графический процессор* использует для рендеринга освещенности и цвета отдельных пикселов и создания реалистичных поверхностей. Не все графические процессоры поддерживают пиксельные шейдеры. Пиксельные шейдеры обычно используются в графических приложениях и компьютерных играх.

подкасты Аудио- и видеофайлы, передаваемые на мобильные устройства через Интернет.

подложка Прозрачная область изображения, обычно ограниченная графической формой или синим экраном на фоне. Также называется маской.

полиэкрэн Специальный эффект, одновременно отображающий в разных частях экрана две или более сцены.

поля Группы чередующихся горизонтальных строк, создающих на телеэкране изображение с чересстрочной разверткой. Полный телекадр состоит из двух полей: нечетные строки первого поля чередуются с четными строками второго поля. См. также «[чересстрочная развертка](#)» на странице 328.

потокковая передача Процесс воспроизведения видео из Интернета по мере его получения. Таким образом, нет необходимости ждать, пока загрузится весь файл.

предварительный монтаж Предварительная версия фильма, в которой, как правило, используются менее качественные клипы, чем при *окончательном монтаже*.

преобразователь аналогового видео в цифровое Электронное устройство, преобразующее *аналоговый видеосигнал* в *цифровой*. Сравните с «[преобразователь цифрового видео в аналоговое](#)» на странице 325.

преобразователь цифрового видео в аналоговое Электронное устройство, преобразующее *цифровой видеосигнал* в *аналоговый*. Сравните с «[преобразователь аналогового видео в цифровое](#)» на странице 325.

прозрачность Процент непрозрачности видеоклипа или элемента.

прокрутка Функция редактирования, упорядочивающая точки входа и выхода клипа без изменения соседних клипов или длительности фильма. Сравните с «[прокрутка с совмещением](#)» на странице 325.

прокрутка с совмещением Функция редактирования, упорядочивающая точку выхода предыдущего клипа и точку входа последующего без изменений центрального клипа или длительности фильма. Сравните с «[прокрутка](#)» на странице 325.

пропорции Отношение ширины изображения в пикселах к высоте с учетом отношения линейных размеров экрана. Например, пропорции стандартного видеоэкрана — 4:3. В большинстве кинофильмов используются пропорции 16:9. См. также «[широкий экран](#)» на странице 328.

пропущенный кадр Коррекция *временного кода*, пропускающая некоторые кадры, чтобы компенсировать неровное значение 29,97 кадра в секунду для цветного видео. Временной код пропущенного кадра крайне важен в телевещании. См. также «[без пропуска кадров](#)» на странице 321 и «[отброшенные кадры](#)» на странице 324.

пространственное сжатие Метод сжатия, уменьшающий объем данных в каждом видеокадре за счет определения идентичных областей и их исключения. См. также «[кодек](#)» на странице 323.

прямой монтаж Наиболее частый прием монтажа. Последовательные клипы помещаются на шкале времени друг за другом. Прямой монтаж наиболее удобен для применения переходов, если сцены похожи и требуется скрыть стыки между ними.

пустой участок Область магнитной пленки, где отсутствуют данные. Пустые участки могут возникать из-за попадания пыли, чрезмерного использования или физических повреждений. В поврежденных кадрах могут произвольно заменяться цветные пикселы. Для предотвращения пустых участков регулярно используйте в камере чистящую пленку.

Р

разрешение Количество пикселов в каждом видеокадре (например, 640 x 480). При прочих равных условиях более высокое разрешение обеспечивает лучшее качество изображения.

растворение Плавный переход одного *клипа* в другой.

растр Сетка *пикселов*, формирующая изображение на экране телевизора или компьютера.

растровое изображение Графическое изображение, состоящее из отдельных пикселов, для каждого из которых задается яркость и цвет.

региональное кодирование Функция DVD, ограничивающая возможность просмотра DVD-диска до отдельных регионов.

рендеринг Процесс применения к видеокадрам монтажа, эффектов и переходов.

С

с потерей качества Схема сжатия, снижающая качество. Алгоритмы сжатия с потерей качества исключают данные, наименее заметные для человеческого глаза, и обеспечивают наивысшую степень сжатия.

светимость Эффект, создаваемый яркостью и контрастностью в совокупности.

сглаживание Сглаживание краев на графическом изображении или в тексте. Вблизи сглаженные края выглядят размыто, но в нормальном масштабе смотрятся естественно. Сглаживание используется при работе с графикой студийного качества.

сдвиг Автоматическое перемещение клипов вперед или назад на шкале времени по отношению к вставленному или удаленному клипу.

сжатие Процесс уменьшения объема данных, например аудио- или видеофайлов, чтобы они занимали меньше места.

синий экран См. «[кеинг](#)» на странице 322.

скорость передачи данных Количество данных, перемещаемых за период времени (например, 10 МБ/с). Этим термином часто описывается способность жесткого диска извлекать и отправлять информацию.

Слот AGP Слот ускоренного графического порта. Разъем на материнской плате компьютера, используемый вместе с картой графического процессора. См. «[графический процессор](#)» на странице 321.

смена плана Самый простой тип *перехода*, при котором последний кадр одного клипа сменяется первым кадром другого.

смешение Изменение цветов прилегающих пикселей для получения промежуточных цветов. (Например, соседние синий и желтый пиксел дают промежуточный зеленый.) Благодаря смешению мониторы могут симулировать цвета, которые они не способны отображать.

снег Произвольный шум в видео, в основном вызванный загрязнением видеоголовки или плохим телесигналом.

совмещение Автоматическое изменение длительности соседнего клипа при вставке, удалении или изменении длительности клипа.

создание промежуточных кадров Функция, заполняющая кадры между двумя изображениями, чтобы движение выглядело более естественно. См. также «[ключевые кадры](#)» на странице 323.

соотношение сигнал-шум (S/N) Выраженное в децибелах (дБ) отношение полезного видео- или аудиосигнала к шуму. Чем выше значение, тем выше качество звука и изображения.

стабилизатор изображения Также называется электронным стабилизатором изображения. Техника компенсации движений, вызванных дрожанием камеры.

Т

транскодирование Перевод файла из одного формата в другой, то есть, перекодирование данных.

трансформация Изменение положения объекта (например, текста или графики) путем перемещения, вращения, выравнивания или группировки.

У

уменьшение шума Уменьшение шума во время записи или воспроизведения.

уровень цвета Информация о тоне (фазовом угле) и насыщенности (амплитуде) цвета, содержащаяся в видеосигнале.

устранять чересстрочную развертку Удалять *артефакты*, возникающие из-за чересстрочной развертки видео. См. также «[чересстрочная развертка](#)» на странице 328.

Ф

файл пика Кэшированный файл, содержащий изображение формы волны аудиофайла. Файлы пика помогают программам быстрее открывать, сохранять и переписывать аудиофайлы, потому что при каждом открытии или отображении аудиофайла не приходится вновь считывать форму волны. Удаление файлов пиков (*.pk) не влияет на исходные аудиофайлы.

файлы предварительного просмотра Файлы, в которых хранится информация о дорожках и эффектах проекта. Файлы предварительного просмотра, созданные при рендеринге, сохраняются на жестком диске. Они экономят время при финальном экспорте фильма, потому что программа редактирования видео может использовать уже готовую информацию, а не выполнять рендеринг снова.

формат видео Стандарт, определяющий способ записи видеосигнала на видеопленку. Примеры стандартов: DV, 8 мм, Beta и VHS.

форматы DVD Средства записи DVD поддерживают один или несколько из следующих форматов: DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, DVD+R DL и DVD-R DL. (Обратите внимание, что -R и +R — не одно и то же, равно как -RW и +RW.) На диски типа R можно записать данные лишь однажды. На диски RW можно записывать повторно. DL означает двухслойные диски. Диски типа R совместимы с большим количеством устройств и программ. Не все DVD-проигрыватели распознают диски RW.

Х

хроматический ключ Видеоэффект, удаляющий определенную область или цвет. Этот эффект часто используется в новостных студиях для вставки карты погоды позади ведущего.

Ц

цветность Иначе называется «[уровень цвета](#)» на странице 327.

цветные шкалы См. «[цветные шкалы NTSC](#)» на странице 327.

цветные шкалы NTSC Узор из восьми цветных полос одинаковой ширины, используемый для проверки каналов вещания, качества записи, качества воспроизведения и настроек монитора.

цветовой охват Диапазон значений цвета или яркости, допустимый для видеосигнала. Значения, выходящие за пределы диапазона, могут вызывать искажения.

цветовой тон Различие между цветами (например, красный, желтый и синий). Белый, черный и серый тона не считаются цветовыми.

цветокоррекция Процесс изменения цвета видео, особенно если оно было записано в сложных условиях, например при низкой освещенности.

цифровое видео Видео, содержащее бинарный сигнал, кодированный в виде последовательностей нулей и единиц. Все данные, обрабатываемые компьютером, должны быть цифровыми, поэтому *аналоговое видео* нужно оцифровать, прежде чем работать с ним на компьютере. См. также «[аналоговое видео](#)» на странице 320, «[преобразователь аналогового видео в цифровое](#)» на странице 325 и «[преобразователь цифрового видео в аналоговое](#)» на странице 325.

Ч

частота Количество аудиоциклов в секунду, выражаемое в герцах (Гц). Частота определяет тональность звука.

частота дискретизации В цифровом аудио — количество образцов в секунду. Чем выше значение, тем выше качество звука.

частота дискретизации аудио Количество образцов в секунду при цифровом воспроизведении аудио. Чем выше частота дискретизации, тем выше качество цифрового аудио. Частота 44 100 образцов в секунду обеспечивает качество на уровне компакт-диска и покрывает диапазон, доступный человеческому уху.

частота кадров Количество кадров в секунду, отображаемое при воспроизведении.

чересстрочная развертка Система, разработанная для ранних телевизоров и до сих пор используемая в стандартных телеэкранах. Электронная пушка освещает люминофор внутри экрана, сначала отображая четные, затем нечетные горизонтальные строки на экране. Когда четные строки тускнеют, освещаются нечетные. Эти чередующиеся *поля* человеческий глаз воспринимает как полноценное изображение.

Ш

широкий экран Пропорции фильмов и видео с большей, чем у стандартного формата 4:3, горизонталью. Ранее этим термином обозначались все широкоэкранные форматы, а в настоящее время он обозначает в основном формат 16:9, характерный для широкоэкранных DVD, потому что такие пропорции соответствуют спецификациям *HDTV*.

шкала времени Графический элемент в программе редактирования видео, на котором располагаются видео-, аудио- и графические клипы. (См. также «[минишкала времени](#)» на странице 323.)

шкала сцен Визуальное представление клипов медиаданных, позволяющее легко и быстро упорядочивать их, добавлять титры, переходы и эффекты.

шум Искажения аудио- или видеосигнала, вызванные в первую очередь помехами.