

ADOBE® PREMIERE® PRO

Справка и руководства

Июнь 2015 г.



Содержание

Новые возможности	1
Обзор новых возможностей	2
Сопутствующие приложения для мобильных устройств	13
Часто задаваемые вопросы о Adobe Hue CC	14
Редактирование видеороликов Premiere Clip в Premiere Pro	16
Начало работы с Adobe Hue	20
Особенности работы с мобильной и настольной версией приложения	
Adobe Hue CC	22
Совместная работа	25
Premiere Pro и Adobe Anywhere	26
Библиотеки Creative Cloud Libraries в Premiere Pro	32
Рабочая среда и рабочие процессы	37
Рабочие процессы цветокоррекции	38
Рабочие среды	47
Работа с панелями	55
Использование исходного монитора и программного монитора	60
Установки	69
Синхронизация настроек в Adobe Creative Cloud	80
Базовый рабочий процесс	84
Рабочие процессы на различных приложениях	89
Adobe Dynamic Link	99
Рабочий процесс Direct-Link между Premiere Pro и SpeedGrade	103
Межплатформенный рабочий процесс	109
Сочетания клавиш в Premiere Pro CC	110
Настройка проекта	129
Создание и изменение проектов	130
Объединение, преобразование и архивирование проектов	135
Импорт видеоряда	139
Поддерживаемые форматы файлов	140
Передача и импорт файлов	144
Импорт эпизодов, списков клипов, библиотек и композиций	148
Импорт неподвижных изображений	151
Импорт цифрового аудио	155
Импорт ресурсов с беспленочных форматов	158
Импорт XML-файлов проекта из Final Cut Pro	161
Захват и оцифровка видеоматериала	165

Пакетный захват видео и повторный захват	176
Работа с тайм-кодом	181
Настройка системы для захвата медиаданных в форматах HD, DV или HDV	187
Захват видео DV или HDV	196
Поддержка растущих файлов	197
Оцифровка аналогового видео	198
Создание клипов для автономного редактирования	200
Управление ресурсами	202
Упорядочивание ресурсов с помощью панели «Проект»	203
Настройка панели «Проект»	211
Управление метаданными	217
Работа с пропорциями	223
Поиск ресурсов	228
Рендеринг и замена медиаданных	233
Наложения на монитор	236
Мониторинг ресурсов	240
Использование исходного монитора и программного монитора	241
Использование контрольного монитора	250
Воспроизведение ресурсов	252
Осциллоскопы и вектроскоп	257
Редактирование	262
Добавление клипов в эпизод	263
Создание и изменение эпизодов	275
Редактирование эпизодов, загруженных в исходный монитор	300
Изменение порядка клипов в эпизоде	302
Работа с клипами в эпизоде	310
Рендеринг и предпросмотр эпизодов	313
Редактирование многокамерной передачи	319
Работа с маркерами	326
Создание и воспроизведение клипов	332
Обрезка клипов	335
Создание специальных клипов (синтезы)	360
Работа с автономными клипами	363
Повторная привязка автономных медиаданных	366
Работа с подписями	370
Исправление источника и определение целевых дорожек	377
Синхронизация аудио и видео с помощью функции «Объединение	

клипов»	378
Изменение свойств клипа с помощью команды «Интерпретировать материал»	382
Удаление оповещений с панели «События»	383
Команда «Отменить», панели «История» и «События»	384
Заморозка и удержание кадров	387
Аудио	390
Работа с клипами, каналами и дорожками	391
Обзор аудио и микшера аудиодорожек	400
Редактирование аудио на панели «Таймлайн»	412
Настройка уровней громкости	416
Управление громкостью и панорамированием с помощью микширования аудиоклипа	423
Панорамирование и балансировка	426
Запись аудио	431
Запись аудимиксов	435
Несколько назначений стереодорожек для многоканальных основных фрагментов	438
Поддержка плоскости контроля	440
Редактирование аудио в Adobe Audition	443
Расширенное микширование	445
Заголовки	449
Создание и редактирование заголовков	450
Создание и форматирование текста в заголовках	455
Шаблоны динамического текста	460
Стили текста конструктора заголовков	463
Работа с текстом и объектами заголовков	466
Добавление изображений в заголовки	470
Рисование фигур в заголовках	472
Заливки, обводки и тени в заголовках	478
Движущиеся титры и бегущие строки	483
Эффекты и переходы	485
Сведения об эффектах	486
Применение, удаление, поиск и организация эффектов	491
Просмотр и настройка эффектов и ключевых кадров	495
Шаблоны настроек эффектов	498
Эффекты основного клипа	502
Создание и отслеживание масок	506

Стабилизация движения с помощью функции стабилизатора деформации	515
Обзор перехода: применение переходов	520
Изменение и настройка переходов	527
Изменение длительности и скорости клипов	532
«Движение»: размещение, масштабирование и поворот клипов	538
Корректирующие слои	545
Эффекты цветокоррекции	547
Эффект «Трехкомпонентный корректор цвета»	567
Аудиоэффекты и переходы	569
Работа со аудиопереходами	580
Применение эффектов к аудио	582
Устранение эффекта плавающего затвора	587
Чересстрочная развертка и порядок полей	588
Удаление мерцания	591
Создание общих результатов	592
Анимация и ключевые кадры	594
Эффекты анимации	595
Добавление, задание ключевых кадров и навигация по ним	597
Перемещение и копирование ключевых кадров	604
Оптимизация автоматизации ключевого кадра	607
Управление изменением эффекта с помощью интерполяции ключевого кадра	608
Компоновка	612
Создание композиции, альфа-каналы и управление непрозрачностью клипа	613
Режимы наложения	617
Экспорт	621
Рабочий процесс и обзор процедуры экспорта	622
Экспорт проектов для других приложений	625
Экспорт неподвижного изображения	629
Экспорт в формат Panasonic P2	630
Экспорт на диск DVD или Blu-ray	632
Экспорт на видеопленку	634
Экспорт для мобильных устройств и публикации в Интернете	637
Экспортирование OMF-файлов для Pro Tools	640
Интеллектуальный рендеринг	643
Работа с Adobe SpeedGrade	644

Работа с Adobe Prelude	646
Системные требования	647

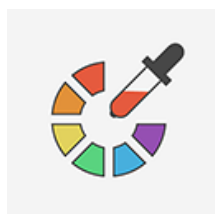
Новые возможности

Обзор новых возможностей

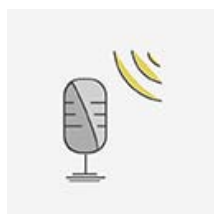
Выпуск Adobe Premiere Pro CC 2015

В июньском выпуске Premiere Pro CC 2015 реализованы новые быстрые рабочие процессы цветокоррекции, мощный переход «Монтаж морфа», расширенные возможности совместной работы, более удобный обмен ресурсами, а также несколько новых функций, которые обеспечивают более точное редактирование и потрясающее качество конечной продукции.

Знакомство с новыми функциями



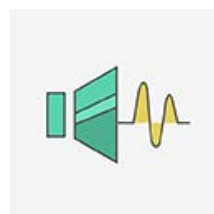
ЦВЕТ



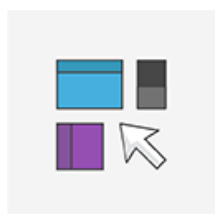
МОНТАЖ МОРФА



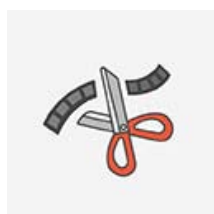
СОВМЕСТНАЯ РАБОТА



АУДИО



ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРФЕЙС



РЕДАКТИРОВАНИЕ



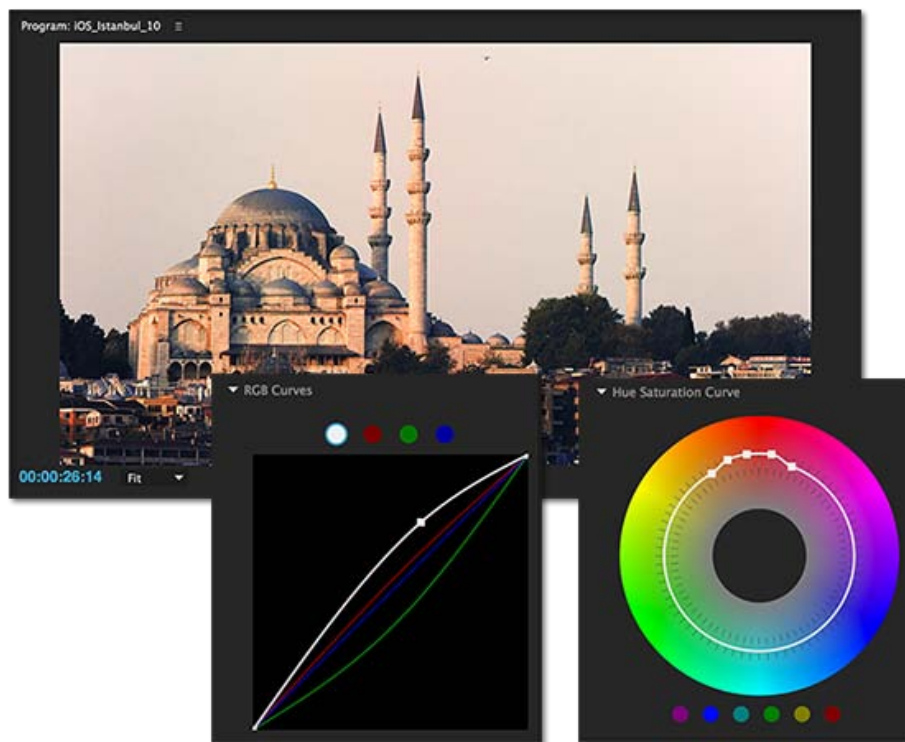
ДРУГИЕ ФУНКЦИИ

[Наверх](#)



ЦВЕТ

В Premiere Pro CC добавлены абсолютно новые инструменты для работы с цветом, в которых объединены лучшие технологии Adobe SpeedGrade и Adobe Lightroom. Теперь редактирование и цветокоррекцию теперь можно осуществлять практически одновременно, благодаря улучшенной интеграции рабочих процессов.



Новая рабочая среда Lumetri Color в Premiere Pro предоставляет редакторам полный набор инструментов для профессиональной цветокоррекции. Для цветокоррекции видеоряда с использованием профессиональных инструментов совершенно необязательно покидать таймлайн в рабочей среде редактирования.

Применяйте простые цветокоррекции или сложные стили Lumetri Look с помощью интуитивно понятных ползунков и элементов управления. С легкостью корректируйте фрагменты или цвета с помощью расширенных инструментов цветокоррекции. А если нужны дополнительные возможности, отправьте проект в SpeedGrade с помощью Direct Link, чтобы внести дополнительные правки.



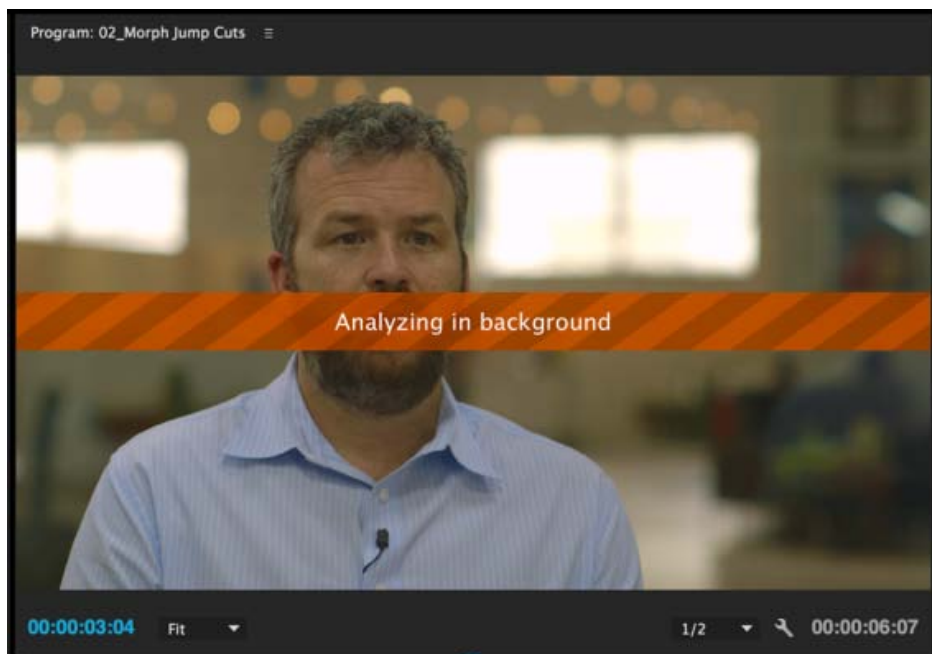
*Дополнительные сведения можно найти в разделе **Процедуры для работы с цветом**.*

[Наверх](#)



МОНТАЖ МОРФА

Монтаж морфа — это новый мощный переход в Premiere Pro, который позволяет создавать безупречные интервью, сглаживая отвлекающие внимание смены кадра между репликами без перекрестных наплывов или обрезки материала.



Функция «Монтаж морфа» использует расширенную комбинацию трассировки лица и интерполяции оптического потока для создания плавного перехода между клипами.

 *Дополнительные сведения см. в разделе **Монтаж морфа**.*

[Наверх](#) 



СОВМЕСТНАЯ РАБОТА

Библиотеки Creative Cloud Libraries

Библиотеки Creative Cloud Libraries стали доступны в Premiere Pro. Все ваши избранные ресурсы можно открывать с помощью одной панели «Библиотека» в Premiere Pro.

Захватите представление Look в мобильном приложении Adobe Look, создайте графику в Photoshop или сохраните изображение из банка изображений Adobe — и откройте их непосредственно в Premiere Pro. Можно сохранять, открывать и повторно использовать ресурсы, хранящиеся в библиотеках в приложениях Adobe на компьютерах и мобильных устройствах.

Библиотеками можно пользоваться совместно со всеми, у кого есть учетная запись Creative Cloud. Совместное использование облегчает совместную работу с группами и обеспечение согласованности всех проектов с общими ресурсами, такими как графика, цвета, стили Look или стили текста.

Выберите «Окно» > «Библиотека», чтобы открыть панель «Библиотека» в Premiere Pro.

 *Дополнительные сведения см. в разделе **Библиотеки Creative Cloud Libraries**.*

Улучшенная интеграция с Premiere Clip

Adobe Premiere Clip позволяет быстро и просто создавать видеоролики на iPhone и iPad. Улучшенная интеграция Premiere Clip с Premiere Pro открывает новые горизонты творчества, используя мощные возможности Creative Cloud для удобной передачи ресурсов с мобильного устройства на компьютер и их редактирования с использованием инструментов профессионального уровня.

Теперь проекты Premiere Clip можно открывать непосредственно с экрана приветствия в Premiere Pro.

Правки, музыкальные вставки и представления Look, примененные в Premiere Clip, переносятся непосредственно на таймлайн в Premiere Pro. Эта интеграция позволяет с легкостью перейти от быстрого редактирования на мобильном устройстве к более профессиональному нелинейному редактированию на компьютере. Для этого требуется выполнить лишь пару простых действий.

 *Дополнительные сведения см. в разделе **Редактирование видеороликов Premiere Clip в Premiere Pro**.*

Тесная интеграция с Adobe Stock

Adobe Stock — это новая служба, посредством которой можно приобрести миллионы высококачественных фотографий, иллюстраций и рисунков, не требующих авторских выплат.

Поиск содержимого Adobe Stock выполняется непосредственно в Premiere Pro на панели «Библиотеки» (**Окно > Библиотеки**) с помощью кнопки «Поиск в Adobe Stock». Таким образом можно приобрести лицензию для нужного ресурса и включить его в состав своей библиотеки Premiere Pro. Либо можно добавить в библиотеку копию для предпросмотра, с водяным знаком и без лицензии, и приобрести лицензию позднее.

 *Дополнительные сведения см. в разделах **Использование Adobe Stock** и **Библиотеки Creative Cloud Libraries**.*

Улучшенная совместная работа посредством Adobe Anywhere

Adobe Anywhere — это платформа для совместной работы, которая обеспечивает централизованный доступ к медиаданным и ресурсам в рамках стандартных сетей для рабочих групп, использующих Premiere Pro и Prelude.

 *Дополнительные сведения см. в разделе **Premiere Pro и Adobe Anywhere**.*

[Наверх](#) 



ЗВУК

Усовершенствованная процедура обработки аудио

В этот выпуск Premiere Pro встроено высокоэффективное ядро работы со звуком из Adobe Audition, которое обеспечивает более удобное и функциональное редактирование звука.

Также реализованы и другие новые функции: более быстрая настройка записи закадрового голоса, улучшенный экспорт многоканального аудио и более интуитивный пользовательский интерфейс для маршрутизации аудио. Новый интерфейс маршрутизации аудио позволяет лучше контролировать процесс визуального назначения каналов вывода для стандартных, монофонических, адаптивных дорожек и дорожек 5.1. В рабочем процессе «Изменить клип» реализована матрица для сопоставления доступных аудиоканалов в исходном файле с каналами и объектами дорожки в клипе.

Кроме того, теперь Premiere Pro поддерживает широкий ряд звукового оборудования в режиме Plug-and-play, в том числе ASIO и MME (Windows) и CoreAudio (Mac), и имеет заранее загруженные конфигурации для устройств такого типа.

Потоковая передача видео с помощью Dynamic Link

При отправке проектов Premiere Pro в Audition с использованием потоковой передачи видео Dynamic Link можно просматривать видео в Audition в исходном разрешении.

1. На панели «Проект» выделите эпизод, содержащий звук.
2. Выберите команду Правка > Редактировать в Adobe Audition, а затем выберите в подменю пункт «Эпизод».
3. В диалоговом окне Редактировать в Adobe Audition перейдите к разделу Видео и выберите Отправить через Dynamic Link.
4. Выберите Открыть в Adobe Audition, чтобы открыть выбранный клип в собственном формате в Audition.

[Наверх](#)



ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРФЕЙС

Рабочие среды с ориентацией на задачи

Теперь Premiere Pro предлагает более динамический интерфейс пользователя с рабочими средами, ориентированными на задачи, в которых отображаются необходимые наборы инструментов для выполнения текущей задачи.

Каждая рабочая среда нацелена на конкретную задачу в рамках рабочего процесса постпроизводства и включает панели, которые содержат параметры и элементы управления для выполнения этой задачи.

Рабочие среды разработаны таким образом, что они не только освобождают место на экране, но и помогают выполнять задачи в рамках логического рабочего процесса. Если используется сенсорное устройство, переключать рабочие среды можно касанием пальца.



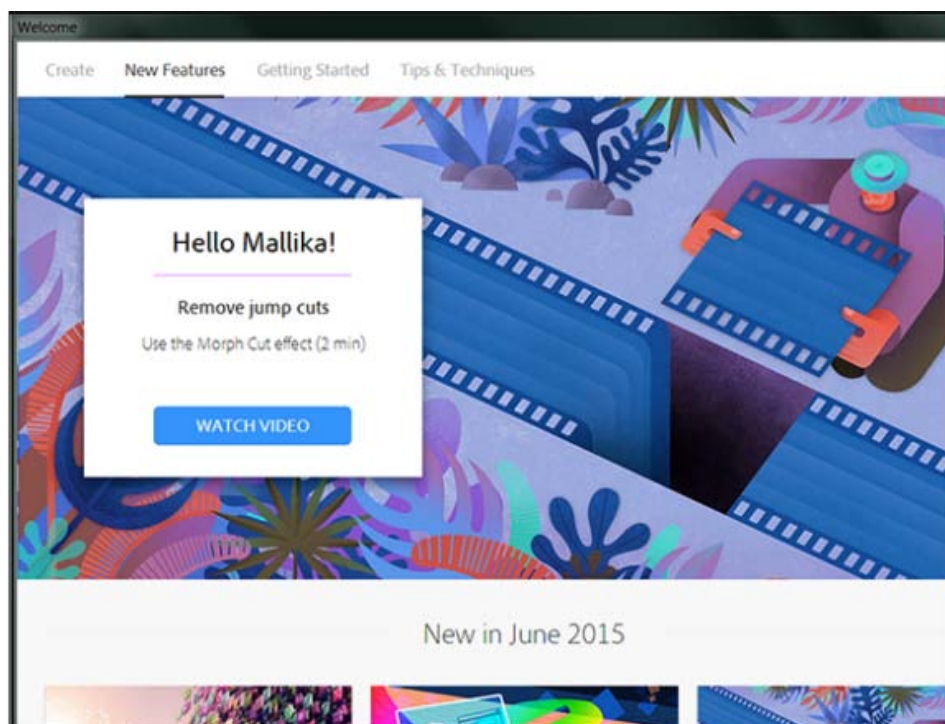
*Дополнительные сведения см. в разделе **Рабочие среды**.*

Новый экран приветствия

В выпуске Premiere Pro CC 2015 обновлен экран приветствия: теперь он помогает находить новые функции, учиться работе с ними и применять их в проектах Premiere Pro.

Каждый раз при запуске Premiere Pro или при выборе команды «Справка» > «Экран приветствия» открывается экран приветствия со вкладками, на котором можно быстро познакомиться с новыми функциями, найти руководства по началу работы, советы и инструкции.

Отображаемые материалы подбираются в соответствии с активной подпиской и использованием Premiere Pro.



Новый экран приветствия

Примечание. Новый экран приветствия пока доступен только в английской версии *Premiere Pro*.

[Наверх](#)



РЕДАКТИРОВАНИЕ

Настройщик времени

Настройщик времени — это новая функция в Adobe Media Encoder, которая позволяет подготовить содержимое нужной длительности без трудоемкого микроредактирования. Настройщик времени корректирует длину видео, автоматически добавляя или удаляя кадры при смене сцен или разделы с низкой визуальной активностью.

Эта функция особенно полезна для редакторов, которые работают в сфере телевизионных трансляций и должны обеспечить выполнение определенных требований доставки.

 *Дополнительные сведения см. в этом видеоруководстве.*

Впечатанные титры

В *Premiere Pro* можно добавлять в видео впечатанные титры в формате скрытых субтитров и нормально видимых субтитров.

При импорте файлов нормально видимых субтитров *Premiere Pro* преобразует их в скрытые субтитры. После этого можно отредактировать титры и включить их в экспортируемый файл с помощью *Premiere Pro* или Adobe Media Encoder.

 *Дополнительные сведения см. в разделе **Работа с субтитрами**.*

Усовершенствования рабочих процессов редактирования

Настройки исходных файлов на панели «Элементы управления эффектами»

На вкладке «Основной» панели «Элементы управления эффектами» можно задать настройки исходных файлов для форматов RED, ARRI, CinemaDNG, DPX и Sony F65. Ранее настройки исходных файлов были доступны в модальном диалоговом окне.

*Дополнительные сведения см. в разделе **Выбор настроек исходных файлов на панели «Элементы управления эффектами»**.*

Маркеры клипа, отображаемые на свернутых дорожках таймлайна

Раньше маркеры клипа не отображались для дорожек, свернутых до минимальной высоты. Теперь можно настроить постоянное отображение маркеров клипа. Чтобы отключить их, щелкните  на панели «Таймлайн» и снимите флажок Показывать маркеры клипа.

Улучшенное четырехточечное редактирование

Когда расстояние между точками входа и выхода в источнике короче этого же расстояния в эпизоде, активируются параметры «Пропустить точку входа источника» и «Пропустить точку выхода источника». Раньше эти параметры оставались отключенными, даже если в источнике были доступные кадры для перемещения точек входа и выхода и освобождения места для правок.

Примечание. Установите флажок «Всегда использовать этот выбор», чтобы диалоговое окно «Подгонка клипа» не появлялось каждый раз в случае несоответствия. Однако, если материала за пределами точек входа и выхода источника недостаточно для редактирования, появится предупреждение «Недостаточно содержимого для редактирования».

Настройка опорных точек непосредственно в программном мониторе

Опорную точку эффекта «Движение» теперь можно перемещать непосредственно в программном мониторе.

При перетаскивании опорной точки в программном мониторе ее местоположение изменяется, а кадр не двигается. Это возможно благодаря одновременному обновлению параметров «Опорная точка» и «Положение».

*Дополнительные сведения см. в разделе **Настройка опорных точек в программном мониторе**.*

Логарифмическое масштабирование формы волны на панели «Таймлайн»

В Premiere Pro предоставляется новая функция «Логарифмическое масштабирование волны», которая увеличивает подъемы и спады волны для удобочитаемости, особенно при низких уровнях шума. Эта функция включена по умолчанию и применяется к настройкам исправленных и неисправленных волн.

Чтобы отключить эту функцию, выберите всплывающее меню на панели «Таймлайн», затем снимите флажок Логарифмическое масштабирование волны.

Скрытие объектов на панели «Проект»

Premiere Pro позволяет выборочно скрывать объекты на панели «Проект», что позволяет легко сосредоточиться только на видимых объектах.

Чтобы скрыть объект проекта, выделите его на панели «Проект» и выберите Скрыть в контекстном меню. Можно скрывать не только одиночные объекты проекта, но и группу объектов, включая папки подборок, эпизоды и вложенные эпизоды.

В любой момент можно отобразить скрытые объекты, выбрав Просмотреть скрытые в контекстном меню. Действие параметра Просмотреть скрытые распространяется на все объекты проекта и типы медиаданных, включая подборки, эпизоды и титры.

Важные примечания

- Параметры Скрыть и Просмотреть скрытые можно использовать, когда активна функция «Поиск подборок» в Premiere Pro. Например, можно создать отдельное местоположение, в котором можно выполнять поиск клипов, скрытых во всех остальных подборках.
- Когда используется функция Показать в проекте для объекта эпизода, основной клип которого скрыт, параметры «Показать скрытые» отключаются. После этого Premiere Pro отображает все скрытые объекты, включая основной клип, который был скрыт.

Сортировка по метаданным XMP на панели «Проект»

Возвращена функция сортировки по столбцам метаданных XMP на панели «Проект».

Щелкните заголовок столбца XMP, чтобы сортировать метаданные по этому столбцу. После завершения загрузки XMP диалоговое окно хода выполнения будет закрыто, а панель «Проект» окажется сортирована.

В любой момент можно отменить операции сортировки, которые выполняются слишком медленно из-за загрузки XMP.

Предпросмотр в совмещенном режиме во время обрезки

Новая функция Предпросмотр в совмещенном режиме во время обрезки позволяет более точно обрезать клипы.

При обрезке и перетаскивании точки редактирования на панели «Таймлайн» можно увидеть, как будут выглядеть конечные совмещенные кадры в Программном мониторе. Можно предварительно просмотреть совмещенные кадры с любой стороны от точки редактирования, а не только кадры на обрезаемой дорожке.

Чтобы вызвать эту функцию, щелкните значок гаечного ключа на панели «Таймлайн» и выберите Предпросмотр в совмещенном режиме во время обрезки.

Создание подэпизода из сегмента эпизода

Теперь часть эпизода на Исходном мониторе можно отметить точками входа/выхода и создать новый эпизод, содержащий только диапазон входа/выхода с исходным содержимым клипа и разметкой дорожек. Например, можно разделить длинный эпизод на сегменты, которые можно использовать в качестве источников для других эпизодов.

Когда эпизод открыт на панели «Таймлайн» или на Исходном мониторе, отметьте диапазон входа и выхода, затем выберите Создать подэпизод в меню «Подэпизод». Новый эпизод создается на панели «Проект» и сохраняется под именем исходного эпизода с добавлением суффикса `_Sub_01`, причем номер автоматически увеличивается для следующего эпизода.

Отключение эффектов основного клипа для объектов проекта

Можно быстро отключить эффекты основного клипа, выделив один или несколько объектов проекта и выбрав команду Отключить эффект основного клипа в контекстном меню.

На панели «Элементы управления эффектами» используйте кнопку FX для включения и выключения эффектов основного клипа.

Экспорт AAF и контрольная видеодорожка

Файлы AAF можно экспортировать непосредственно из Premiere Pro. Выберите Файл > Экспорт > AAF, чтобы экспортировать выбранный проект.

В диалоговом окне «Параметры экспорта AAF» выберите Микшировать видео, чтобы включить контрольный видеоклип при экспорте. Контрольный видеоклип поможет повысить эффективность редактирования и синхронизации.

Когда открывается файл AAF, автоматически устанавливается связь с контрольным видеоклипом.

Последовательное воспроизведение полей на Исходном и Программном мониторах

Теперь при выборе параметра Показать оба поля на Исходном и Программном мониторах клипы воспроизводятся параллельно, а не один за другим. Последовательное воспроизведение клипов иногда приводит к совмещению эффектов.

Параметр Показать оба поля применяется только при воспроизведении, а не при быстрой перемотке или приостановке.

Улучшенные уведомления о событиях

В предыдущих версиях Premiere Pro, когда происходило событие, которое затем размещалось на панели «События», в правом нижнем углу строки состояния появлялся значок предупреждения. Так как значок предупреждения был небольшим, он часто оставался незамеченным.

Теперь в дополнение к значку предупреждения появляется всплывающее диалоговое окно с уведомлением в правом нижнем углу приложения. Щелкните всплывающее уведомление, чтобы открыть панель «События» и просмотреть подробные сведения.

Чтобы отключить это всплывающее уведомление, снимите флажок «Показывать уведомления о событиях» в разделе «Общие» диалогового окна «Установки».

Улучшения операции объединения и перекодирования

- **Увеличено допустимое количество обрабатываемых кадров.**

При объединении и перекодировании проекта или при рендеринге и замене можно указать дополнительно до 999 кадров до точки входа и после точки выхода каждого перекодированного клипа.

- **Сохранение изображений с альфа-каналом**

В процессе перекодирования Premiere Pro сохраняет альфа-каналы в клипах. При активации этого параметра (включен по умолчанию) Premiere Pro распознает клипы с альфа-каналом. Если выбранный шаблон настроек не содержит альфа-канал, Premiere Pro копирует исходный канал без изменений. Если выбранный шаблон настроек содержит альфа-канал, то выполняется перекодирование клипа. Перекодирование клипов без альфа-каналов происходит в соответствии со стандартными правилами.

Экспорт фильмов с определенным тайм-кодом

Ранее в диалоговом окне «Настройки экспорта» можно было задать только 0.0 в качестве тайм-кода начала фильма. Теперь в качестве начала экспорта фильма можно указать любой тайм-код. Например, можно указать, что экспорт фильма должен начаться в точке с тайм-кодом 00:09:32:27.

Чтобы указать тайм-код, выберите параметр **Задать начало тайм-кода** в диалоговом окне «Настройки экспорта» и введите требуемый тайм-код.

Новый параметр остановки кадра

Теперь можно зафиксировать кадр на основе исходного тайм-кода клипа.

В диалоговом окне «Параметры остановки кадра» добавлен параметр «Исходный тайм-код». При выборе исходного тайм-кода в поле «Кадр» указывается тайм-код клипа. При необходимости измените значение тайм-кода клипа.

Кроме того, теперь параметр «Время» называется «Тайм-код эпизода».

 *Дополнительные сведения о параметрах остановки кадра см. в разделе **Заморозка и удержание кадров**.*

Новые установки внешнего вида

На панели «Внешний вид» диалогового окна «Установки» предлагаются новые настройки, которые позволяют регулировать яркость и насыщенность голубой подсветки, интерактивных элементов управления и указателей фокуса.

[Наверх](#)

ДРУГИЕ ФУНКЦИИ

Расширенная поддержка форматов

В Premiere Pro постоянно расширяется поддержка собственных форматов, включая следующие форматы:

- DNxHD со сжатым альфа-каналом;
- Canon XF-AVC;
- ProRes 4444XQ;
- Panasonic 4K_HS.

Premiere Pro также поддерживает увеличивающиеся файлы DNxHD.

Программная поддержка подклипов посредством XML

Premiere Pro теперь поддерживает подклипы с программными правками в XML-файлах проектов Final Cut Pro.

Новые и измененные сочетания клавиш

Контекстные комбинации клавиш для обрезки и сдвига

Теперь можно использовать одни и те же комбинации клавиш для команд обрезки и сдвига, так что не потребуется нажимать разные клавиши для их выполнения. Комбинация клавиш работает в зависимости от действия, выполняемого на панели «Таймлайн», например распознается разница между редактированием и перемещением клипа.

В диалоговом окне «Комбинации клавиш», когда пользователь задает комбинацию, которая уже используется, Premiere Pro показывает предупреждение о том, что эта комбинация клавиш уже назначена. Однако ее все же можно назначить другой команде. Например, можно назначить одну и ту же комбинацию клавиш для команд «Обрезка вперед» и «Сдвиг вперед».

Новые комбинации клавиш для воспроизведения от точки входа до точки выхода

В окне «Комбинации клавиш» можно назначить сочетания клавиш, используемые по умолчанию для следующих команд:

- Воспроизвести видео от точки входа до точки выхода
- Воспроизвести аудио от точки входа до точки выхода
- Воспроизвести от курсора воспроизведения до точки выхода аудио
- Воспроизвести от курсора воспроизведения до точки выхода видео



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Сопутствующие приложения для мобильных устройств

Часто задаваемые вопросы о Adobe Hue CC



Мобильное приложение Adobe Hue CC позволяет сохранять цвета и светотени окружающей обстановки в виде образов Look, которые затем могут быть использованы как фильтры в видеоредакторах Premiere Pro, After Effects и Premiere Clip для улучшения визуальных характеристик видеоизображения. Приложение Adobe Hue также позволяет играть цветами в трехмерном пространстве, чтобы отредактировать каждый образ Look перед тем, как сохранить его в библиотеке Creative Cloud Library.

Основные сведения

- › Как получить приложение Adobe Hue?
- › Необходима ли учетная запись Creative Cloud для использования приложения Adobe Hue?
- › Где можно применить образы Look, которые были созданы в Adobe Hue?
- › Где можно получить дополнительные сведения об Adobe Hue?
- › Где получить справку и поддержку для Adobe Hue?

Использование Adobe Hue CC

- › Что такое образ Look?
- › Как можно использовать образы Look?
- › Как использовать образы Look в программе Premiere Pro?
- › Как использовать образы Look в программе After Effects?
- › Как использовать образы Look в Premiere Clip?
- › Как создать образ Look?
- › Как настроить образ Look?
- › Можно ли предварительно просмотреть создаваемый образ Look?
- › Как изменить изображение, на котором просматривается образ Look?
- › Можно ли просмотреть образ Look на изображении или видео с мобильного устройства?
- › Можно ли отредактировать образ Look, который уже сохранен в моей библиотеке?
- › Как можно упорядочить образы Look?
- › Можно ли предоставлять доступ к моим образам Look другим пользователям?
- › Как экспортировать образы Look в Creative Cloud?

Мне нравится, как изменяется изображение с применением образов Look во время

›

- предварительного просмотра. Могу ли я сохранить результаты предварительного просмотра изображений с применением образов Look?



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Редактирование видеороликов Premiere Clip в Premiere Pro

Экспорт видео Premiere Clip в Creative Cloud

Импорт проекта Premiere Clip в Premiere Pro

Приложение Adobe Premiere Clip позволяет быстро создавать и редактировать потрясающие видеоролики на iPhone и iPad прямо на ходу. Используя простые и удобные инструменты, советы, карты сценариев и шаблоны Premiere Clip, можно соединить ряд только что снятых видеороликов на устройстве iPhone или iPad в единое повествование. Premiere Clip позволяет убрать ненужный видеоряд и объединить цифровые снимки и видео на устройстве с содержимым из каталога Creative Cloud в один фильм, который можно отредактировать, дополнить саундтреком и представлением Look, а затем опубликовать.

Premiere Clip синхронизирует все проекты на всех устройствах, на которых установлено приложение Premiere Clip. Это означает, что можно редактировать проект на нескольких устройствах, не выполняя его передачу или синхронизацию вручную. Кроме того, можно публиковать видеоролики Premiere Clip непосредственно в социальных сетях или передавать в приложение Premiere Pro на компьютере.

[Adobe Premiere Clip](#) можно загрузить в App Store. В разделе [Часто задаваемые вопросы](#) приводится дополнительная информация о том, как создавать и редактировать видеоролики на мобильном устройстве с помощью Premiere Clip.

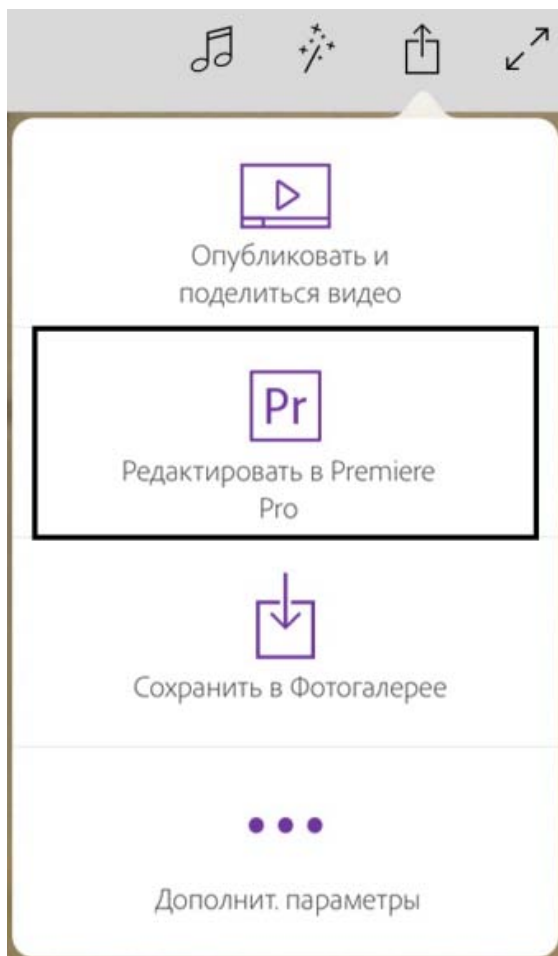
Чтобы поднять свои видеоролики Premier Clip на новый уровень и профессионально редактировать более тонкие нюансы, можно экспортировать видеопроjekt из Premiere Clip в учетную запись Creative Cloud. [Adobe Creative Cloud для компьютера](#) обеспечивает синхронизацию всех файлов, чтобы все изменения отражались на всех подключенных компьютерах и устройствах. Для редактирования видеопроекта в Premiere Pro CC импортируйте его в Premiere Pro. В Premier Pro CC проект Premiere Clip открывается вместе со связанными ресурсами, включая стили Look, примененные к видеоролику.

[Наверх](#) 

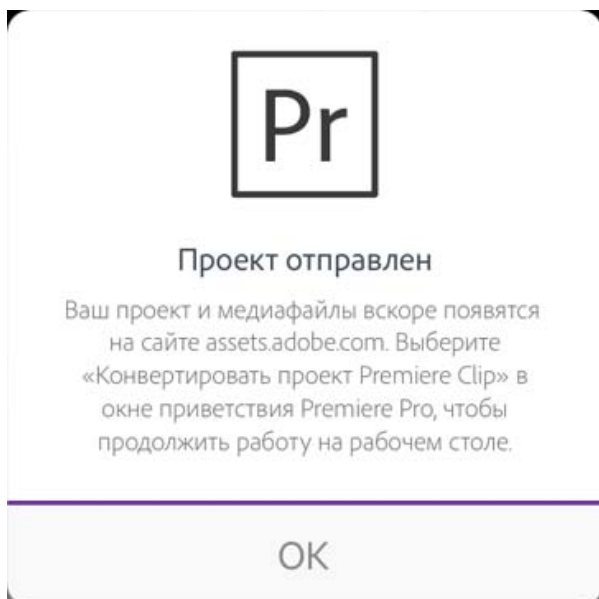
Экспорт видео Premiere Clip в Creative Cloud

Чтобы обрабатывать видеоролик в разных приложениях, таких как Premiere Clip и Premiere Pro, экспортируйте видеопроjekt в свою учетную запись Creative Cloud, выполнив следующие действия.

1. Откройте приложение Premiere Clip и щелкните «+» на левой панели, чтобы создать новый проект.
2. Введите имя проекта и выберите видеоклип, который требуется добавить в проект.
3. Добавьте аудио и примените к видео стиль Look и переход.
4. Справа на верхней панели нажмите кнопку «Экспорт», затем выберите «Редактировать в Premiere Pro».



5. После синхронизации проекта с учетной записью Creative Cloud отображается сообщение «Проект отправлен».



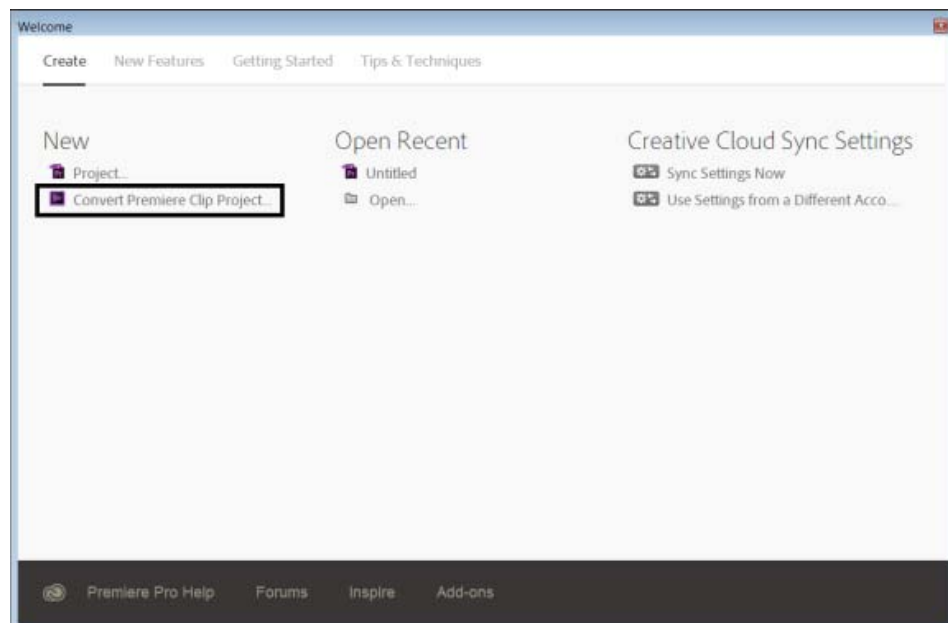
На экране приветствия и экране «Здравствуй» в Premiere Pro CC предоставляется возможность импорта XML-файлов Premiere Clip в виде проектов Premiere Pro.

1. На экране приветствия или экране Здравствуй в Premiere Pro щелкните Преобразовать Premiere Clip XML. Открывается папка AdobePremiereClipExport в каталоге Creative Cloud, которая содержит все экспортированные файлы Premiere Clip.
2. Дважды щелкните XML-файл Premiere Clip, который требуется открыть. Клип откроется как проект Premiere Pro.

Примечание. В процессе импорта XML-файла Premiere Clip в Premiere Pro он преобразуется в файл проекта Premiere Pro (.prproj) и сохраняется в папку, которая в последний раз использовалась для сохранения и открытия файлов Premiere Pro.



Экран приветствия Premiere Pro CC



Экран приветствия Premiere Pro CC



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Мобильное приложение Adobe Hue CC позволяет захватывать цвета и светотени из реального мира и затем сохранять их как образы Look. Используйте создаваемые вами образы Look для улучшения характеристик видеоизображения, редактируемого в программах Premiere Pro, After Effects и Premiere Clip. Приложение Adobe Hue позволяет играть цветами в трехмерном пространстве и менять образы Look перед тем, как сохранить их в библиотеке Creative Cloud Library.

Начните работу с приложением Adobe Hue с выполнения следующих действий.

▸ Установка Adobe Hue CC
▸ Создание образа Look
▸ Редактирование образа Look
▸ Предварительный просмотр образа Look
▸ Совместное использование образа Look

См. также

Для получения дополнительных сведений по работе с приложением Adobe Hue CC выполните нижеуказанные действия.

- Войдите на [домашнюю страницу Adobe Hue](#).
- Ознакомьтесь с часто задаваемыми вопросами по Adobe Hue CC.
- Изучите раздел Обработка видео при помощи образов Look в Adobe Hue, в котором рассказывается о том, как научиться пользоваться образами Look Adobe Hue для редактирования видео в мобильных и настольных приложениях Adobe.
- Просмотрите руководства и материалы [технической поддержки и справочной документации по Adobe Hue](#).
- Подпишитесь на блог [Adobe Moving Colors](#).
- Следите за новостями Adobe CC Video/Audio через [Twitter](#) и [Facebook](#).

Образы Look являются фильтрами цвета. Они используются для того, чтобы вы могли многократно и единообразно применять их при производстве видеопроодукции. Мобильное приложение Adobe Hue CC позволяет захватывать цвета и светотени из реального мира и затем сохранять их как образы Look. Впоследствии их можно использовать как фильтры для улучшения качества видеоизображений, редактируемых в программах Premiere Pro, After Effects и Premiere Clip.

В данной статье рассказывается о том, как улучшить качество видеоизображения, используя для его редактирования образы Look, созданные в Adobe Hue, в приложениях Premiere Clip, Premiere Pro или After Effects.

Управление образами Look из Creative Cloud library

[Применение образа Look к видеоизображению, редактируемому в приложении Premiere Clip](#)

[Применение образа Look к видеоизображению в Premiere Pro](#)

[Применение образа Look, созданного в Adobe Hue, в приложении After Effects](#)

[Наверх](#)

Управление образами Look из Creative Cloud library

Вместе с учетной записью Adobe Creative Cloud вы получаете сетевое хранилище, поэтому ваши файлы будут доступны вам в любом месте на любом устройстве или компьютере. Неважно, каким образом вы входите в учетную запись Adobe Creative Cloud: с настольного компьютера или ноутбука, планшетного компьютера или смартфона – служба Adobe Creative Cloud обновит все ваши файлы до последней версии. Любые изменения, дополнения и удаления файлов отражаются на всех подключенных компьютерах и устройствах. Например, при загрузке образа Look через приложение Adobe Hue он автоматически отображается на всех компьютерах и мобильных устройствах, подключенных к службе.

Для получения дополнительной информации об управлении ресурсами при помощи учетной записи в Creative Cloud изучите раздел Просмотр, синхронизация и управление ресурсами.

1. После того как выполнен вход в Creative Cloud, перейдите по пути «Ресурсы» > «Библиотеки».
2. Создайте новую или выберите уже существующую библиотеку.
3. Переименуйте, предоставьте доступ другим пользователям или удалите образы Look из папок.

[Наверх](#)

Применение образа Look к видеоизображению, редактируемому в приложении Premiere Clip

Приложение Adobe Premiere Clip позволяет моментально создавать и редактировать потрясающие видеоролики непосредственно на iPhone и iPad. Используя интуитивно понятные инструменты, советы, раскадровки и шаблоны приложения Premiere Clip, вы сможете смонтировать видео из только что снятого материала на вашем устройстве iPhone или iPad.

Чтобы применить образ Look к видеоролику на вашем мобильном устройстве, откройте приложение Adobe Premiere Clip (бесплатное приложение доступно в [App Store](#)), откройте любой существующий проект или создайте новый.

Для получения дополнительной информации о том, как выполнить экспорт видеофайлов из Premiere Clip в Premiere Pro для профессионального редактирования и монтажа, изучите раздел Экспорт видео из Premiere Clip в Premiere Pro и последующее редактирование.

1. Как только вы загрузите видеоролики (или отредактированные видеоматериалы) в бесплатное приложение Adobe Premier Clip, нажмите инструмент «Волшебная палочка».
2. Выберите пункт меню «Образы Look».
3. Нажмите «Мои библиотеки», чтобы открыть или изменить библиотеки с образами Look, созданными в Adobe Hue CC.
4. Выберите образ Look для применения к видеоизображению.
5. Если вы готовы сохранить ваше видео или предоставить к нему доступ другим, нажмите кнопку «Отправить», чтобы сохранить видео на вашем мобильном устройстве, «Опубликовать и поделиться», чтобы передать данное видео в социальные сети, либо «Редактировать» для дальнейшей его обработки в программе Premiere Pro.

[Наверх](#)

Применение образа Look к видеоизображению в Premiere Pro

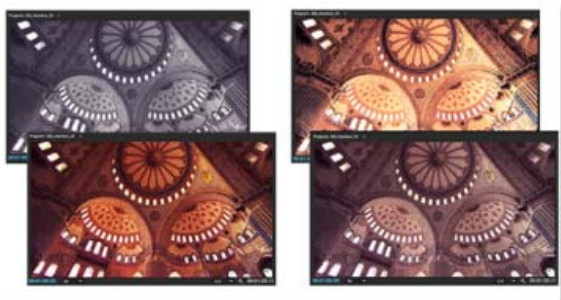
С помощью образов Look в программе Premiere Pro можно добиться профессионального качества видеоизображения. Для этих целей можно воспользоваться только образом Look или дополнительными возможностями по регулировке цвета в сочетании с вашими образами Look. Можно воспользоваться одним из готовых образов Look, предоставленных вместе с установочным пакетом программы Premiere Pro, или образом Look, самостоятельно созданным в Adobe Hue при помощи Creative Cloud Libraries.

Чтобы применить образ Look, созданный в приложении Adobe Hue, следует выполнить ряд простых действий:

- Выберите нужный образ Look из общего списка в библиотеке, щелкнув его правой кнопкой мыши, и затем нажмите «Применить образ Look».
- Перетащите выбранный из библиотеки образ Look в область редактирования видео или на корректирующий слой на шкале времени.

Для получения дополнительной информации об особенностях работы с настройками по цвету и об использовании образов Look Lumetri в Premiere Pro изучите раздел Порядок работы с настройками по цвету.

1. Откройте Creative Cloud Libraries и выберите образы Look.
2. Выполните одно из следующих действий.



[Наверх](#)

Применение образа Look, созданного в Adobe Hue, в приложении After Effects

Приложение After Effects предназначено для использования профессиональной компьютерной графики и визуальных эффектов в видеоматериалах. Образы Look, созданные из реального мира при помощи Adobe Hue, являются ценным ресурсом, благодаря которому можно улучшить визуальное качество вашей видеопроодукции.

Чтобы применить самостоятельно созданный образ Look в приложении After Effects, необходимо выполнить одно из следующих действий.

- Выберите нужный образ Look из общего списка в библиотеке, щелкнув его правой кнопкой мыши, и затем нажмите «Применить образ Look».
- Перетащите выбранный из библиотеки образ Look на слой на панели управления композицией, слоями и эффектами.
- Чтобы загрузить другую библиотеку, воспользуйтесь раскрывающимся меню.

См. также

Для получения дополнительных сведений по работе с приложением Adobe Hue CC:

- Войдите на [домашнюю страницу Adobe Hue](#).
- Для получения дополнительной информации о том, как установить Adobe Hue CC и создавать, редактировать и делиться образами Look изучите раздел Начало работы в Adobe Hue CC.
- Ознакомьтесь с разделом [Часто задаваемые вопросы по Adobe Hue CC](#).
- Просмотрите руководства и материалы [по технической поддержке и справочную документацию по Adobe Hue](#).
- Подпишитесь на блог [Adobe Moving Colors](#).
- Следите за новостями Adobe CC Video/Audio через [Twitter](#) и [Facebook](#)

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Совместная работа

Premiere Pro и Adobe Anywhere



[Сведения об Adobe Anywhere](#)

[Вход на сервер Adobe Anywhere](#)

[Настройка нового продукта Adobe Anywhere](#)

[Общий доступ к изменениям и разрешение конфликтов](#)

[Экспорт продукта Adobe Anywhere](#)

[Преобразование продукта в проект](#)

[Преобразование проекта в продукт](#)

[Наверх](#)

Сведения об Adobe Anywhere

Adobe Anywhere — это платформа для совместной работы, которая обеспечивает централизованный доступ к медиаданным и ресурсам в рамках стандартных сетей для рабочих групп, использующих Premiere Pro и Prelude. Adobe Anywhere дополняет Adobe Creative Cloud, обеспечивая мощные функции для совместной работы в рамках производственных рабочих процессов.

В зависимости от потребностей рабочего процесса и размера организации можно развернуть одну из следующих версий Adobe Anywhere:

Adobe Anywhere

Adobe Anywhere предоставляется в виде подписок «Creative Cloud для корпораций» и для «Creative Cloud для рабочих групп».

Adobe Anywhere позволяет рабочим группам всех размеров совместно работать в одном месте с использованием общего хранилища.

Простая в использовании программа установки позволяет развернуть Adobe Anywhere без системного интегратора. Однако авторизованный системный интегратор Anywhere все равно может оказать большую помощь во многих случаях развертывания, особенно при интеграции Anywhere в нестандартные рабочие процессы.

Эта версия предоставляет набор специальных функций для совместной работы, включая общий процесс производства, управление версиями и интеллектуальное разрешение конфликтов. Эти функции особенно полезны для рабочих групп, в которых нет удаленных редакторов. Эта версия также хорошо подходит для организаций, которые запрещают доступ из внешних сетей с целью обеспечения

безопасности (это может быть центр по обработке съемочных материалов, работающий на подряде у крупной студии).

Adobe Anywhere с ядрами потокового воспроизведения Mercury

Служба Adobe Anywhere с ядрами потокового воспроизведения Mercury доступна только подписчикам Creative Cloud для корпораций

Adobe Anywhere с ядрами потокового воспроизведения Mercury предлагает решение для потоковой передачи из нескольких местоположений, чтобы корпоративные клиенты могли разворачивать Adobe Anywhere в нескольких местоположениях в рамках предприятия.

Эта версия Adobe Anywhere оптимизирована для удовлетворения жестких требований корпоративных организаций. Для развертывания этой версии требуется корпоративная инфраструктура, которая включает серверы, хранилище, стандартные сети и решение по управлению медиаресурсами.

Служба Adobe Anywhere с ядрами потокового воспроизведения Mercury интегрирована в существующие рабочие процессы и разворачивается с помощью системного интегратора Anywhere. Узлы ядра Adobe Mercury Streaming Engine предоставляют участникам рабочих групп потоки динамического просмотра эпизодов с аппаратным ускорением эффектов в реальном времени на индивидуальных компьютерах. Редакторы могут использовать локальные или удаленные сети для одновременного доступа и потоковой передачи видео, а также для работы с удаленно хранящимися файлами медиаданных. Благодаря этому отпадает необходимость передавать файлы, копировать медиаданные или передавать права на файлы.

Дополнительные сведения см. в документе [Adobe Anywhere](#).

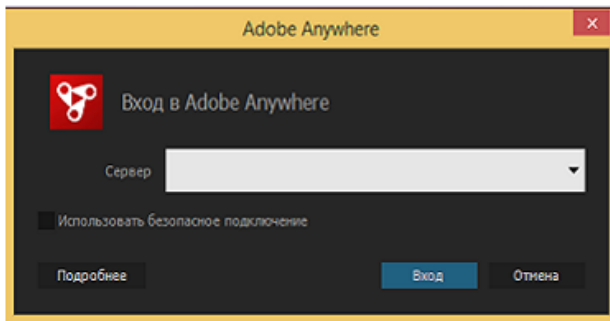
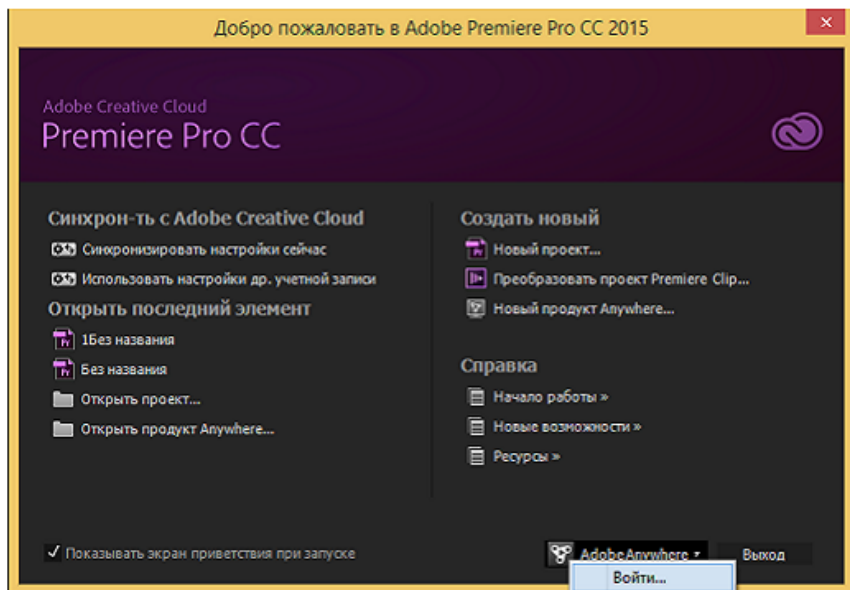
[Наверх](#)

Вход на сервер Adobe Anywhere

В Premiere Pro CC или Prelude CC диалоговое окно входа в Adobe Anywhere можно вызвать непосредственно с экрана приветствия, а также через меню «Файл».

Чтобы выполнить вход на сервер Anywhere, выполните следующие действия.

1. Введите IP-адрес или имя домена сервера Anywhere Collaboration Hub.
2. Введите имя пользователя и пароль. Если вы используете Creative Cloud для рабочих групп, узнайте имя сервера у администратора ССТ в вашей организации.



Выполнение входа в Adobe Anywhere

[Наверх](#)

Настройка нового продукта Adobe Anywhere

Вся работа в среде Adobe Anywhere осуществляется в форме *продукта*. Продукт можно лучше всего описать как общую коллекцию медиаресурсов и эпизодов, а также связанных с ними метаданными.

После входа на сервер Adobe Anywhere можно создавать продукты в Premiere Pro или Prelude непосредственно с экрана приветствия или через меню «Файл». Можно создать продукт с нуля или на базе предварительно настроенных шаблонов.

Продукт — это своего рода файл проекта в Premiere Pro и Prelude. Однако несколько пользователей могут одновременно работать с продуктами во всех поддерживаемых клиентах с мгновенной публикацией изменений. В решении предусмотрена система управления версиями в неограниченном количестве.

[Наверх](#)

Общий доступ к изменениям и разрешение конфликтов

При открытии продукта создается снимок последней версии продукта с отметкой времени.

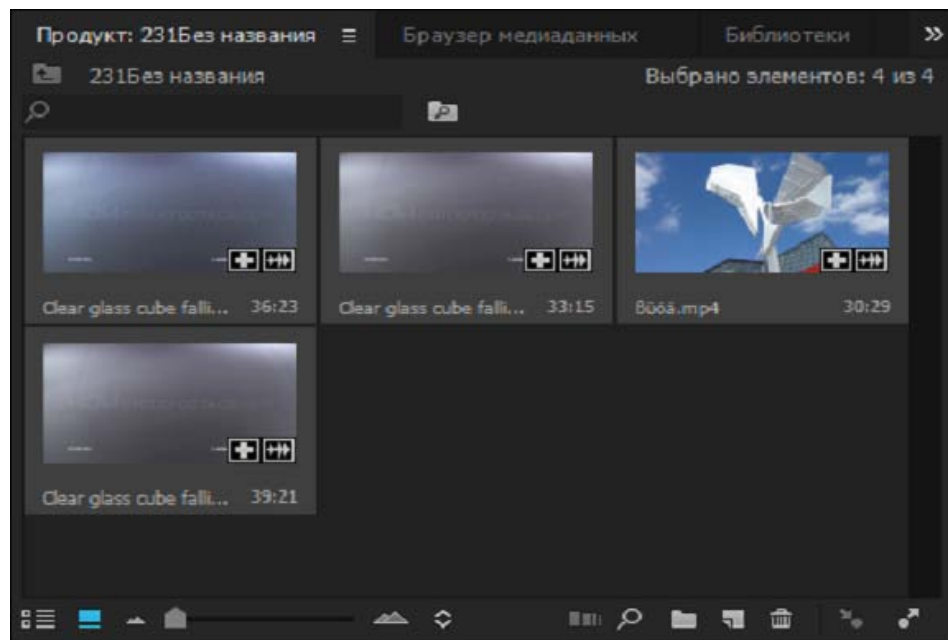
Каждое вносимое изменение фиксируется с отметкой времени в уникальной копии, которая хранится в так называемой песочнице на сервере. Adobe Anywhere автоматически сохраняет эти изменения в

песочнице.

Чтобы отправить локальные изменения другим пользователям, назначенным продукту, необходимо сделать это явно, нажав кнопку Предоставить общий доступ к моим изменениям в нижнем правом углу на панели «Продукт».

После этого общей версией продукта становится данная объединенная версия.

Обычно другие пользователи, работающие над общим продуктом, получают уведомления об изменениях уже через несколько секунд. Изменения обозначаются значком с красным карандашом, а кнопка «Получить изменения» становится активной.



Нажмите кнопку «Предоставить общий доступ к моим изменениям», чтобы сделать изменения доступными для других пользователей.

Устранение конфликтов

Прежде чем публиковать изменения, устраните все различия между версией в песочнице и текущей общей версией продукта.

По той причине, что несколько пользователей могут работать с одним продуктом одновременно, Adobe Anywhere обеспечивает защиту от непреднамеренных конфликтов или перезаписи.

Если пользователи работают независимо над разными частями продукта, при публикации изменений конфликты не возникают. Однако, если два пользователя изменяют один и тот же эпизод в продукте, то возникает конфликт.

Если другой пользователь изменил тот ресурс, над которым вы работаете, то появляется уведомление о конфликте и предоставляется возможность сохранить изменения другого пользователя, ваши изменения или и те, и другие. Независимо от выбранного варианта разрешения конфликта данные никогда не теряются, так как в Adobe Anywhere Server реализована мощная система управления версиями.

[Наверх](#)

Экспорт продукта Adobe Anywhere

Чтобы экспортировать продукт, выберите Файл > Экспорт.

Одно и то же диалоговое окно «Экспорт» используется и при работе с Premiere Pro в среде Adobe Anywhere, и при работе в автономном приложении Premiere Pro.

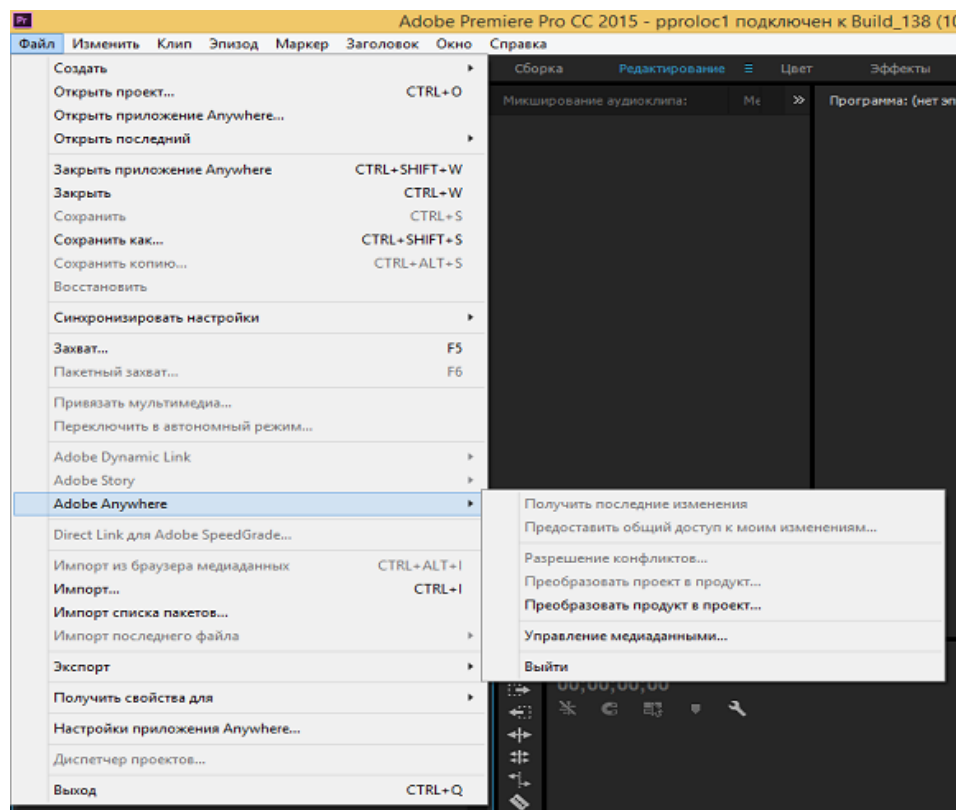
Дополнительные сведения об использовании различных параметров экспорта см. в документе Рабочий процесс и обзор экспорта.

[Наверх](#)

Преобразование продукта в проект

Adobe Anywhere позволяет преобразовывать продукт Anywhere в локальный файл проекта Premiere Pro.

Выберите **Файл > Adobe Anywhere > Преобразовать продукт в проект**.

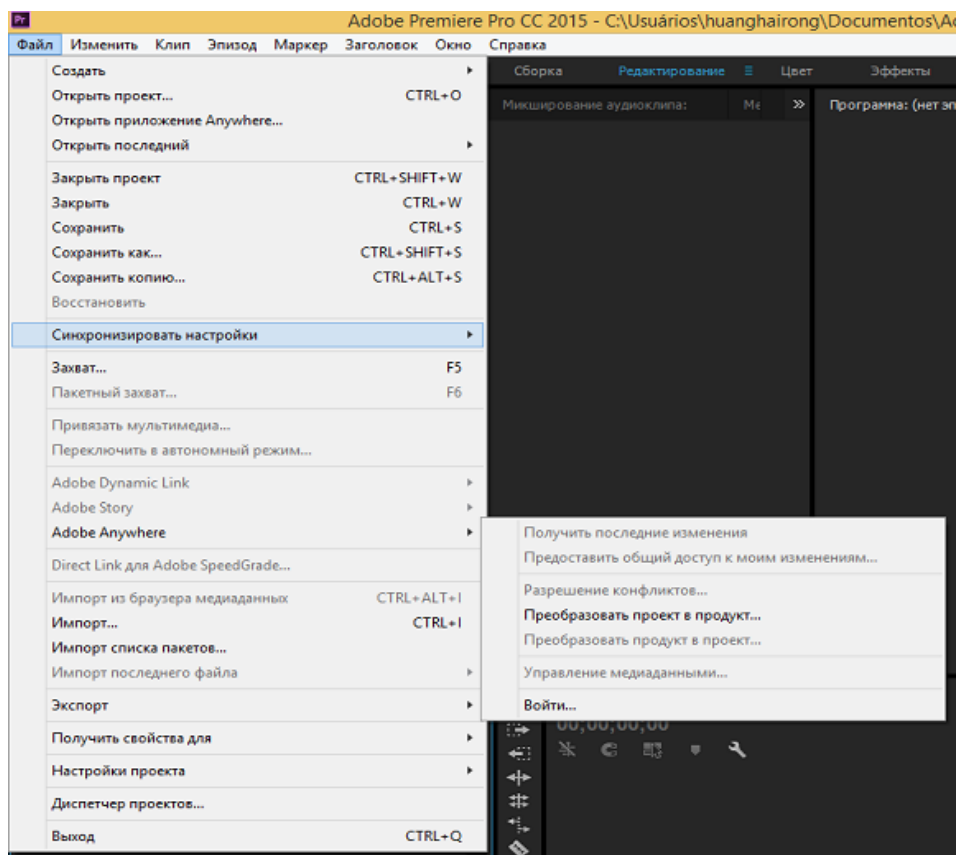


[Наверх](#)

Преобразование проекта в продукт

Можно легко преобразовать файл проекта Premiere Pro в продукт.

Выберите **Файл > Adobe Anywhere > Преобразовать проект в продукт**.



См. также

- [Adobe Anywhere | Функции](#)
- [Adobe Anywhere | Часто задаваемые вопросы](#)



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Библиотеки Creative Cloud Libraries в Premiere Pro

[Сведения о библиотеках Creative Cloud Libraries](#)

[Панель «Библиотеки»](#)

[Добавление библиотеки Creative Cloud](#)

[Добавление представлений Look в библиотеку](#)

[Добавление ресурсов из Adobe Stock](#)

[Использование ресурсов в библиотеке](#)

[Совместная работа с пользователями Creative Cloud](#)

[Наверх](#)

Сведения о библиотеках Creative Cloud Libraries



Библиотеки Creative Cloud Libraries позволяют поймать вдохновение на лету! Можно захватывать ресурсы из различных компьютерных и мобильных приложений Creative Cloud или загружать ресурсы из магазина Creative Cloud Market или банка изображений Adobe для использования в проектах.

Дополнительные сведения см. в разделе [Библиотеки Creative Cloud Libraries](#).

 **Видео: использование библиотек Creative Cloud Libraries при обработке съемочного материала**

Узнайте, как использовать библиотеки Creative Cloud Libraries, чтобы упорядочивать, повторно использовать и предоставлять другим пользователям ресурсы в ходе обработки съемочного материала. (Посмотрите (2 мин.))

[Наверх](#)

Панель «Библиотеки»

Библиотеки Creative Cloud Libraries отображаются на панели «Библиотеки» в Premiere Pro.

Чтобы открыть библиотеку Creative Cloud (панель «Библиотеки»), нажмите **Окно > Библиотеки**.

Библиотеки можно открывать одним из следующих способов:

В разных проектах Все, что сохраняется на панели «Библиотеки», становится доступным для использования в проектах Premiere Pro, над которыми вы работаете.

На разных компьютерах Библиотеки синхронизируются с Creative Cloud. Ваша библиотека становится доступной на любом компьютере, на котором вы выполняете вход с использованием своего Creative Cloud ID.

В разных приложениях Все, что сохраняется на панели «Библиотеки», автоматически становится доступным в компьютерных и мобильных приложениях, которые поддерживают библиотеки Creative Cloud Libraries.

Например, можно открывать библиотеки в компьютерных приложениях, таких как After Effects CC, Photoshop CC, и в мобильных приложениях, таких как Adobe Hue и Premiere Clip.

[Наверх](#)

Добавление библиотеки Creative Cloud

Можно создать любое количество библиотек для упорядочения ресурсов. Созданные библиотеки отображаются в панели «Библиотеки» в Premiere Pro.

Чтобы создать библиотеку, выполните указанные ниже действия.

1. Щелкните раскрывающийся список на панели «Библиотеки» и выберите Создать новую библиотеку или щелкните всплывающую панель и выберите Создать новую библиотеку.
2. Введите имя библиотеки и нажмите кнопку Создать.

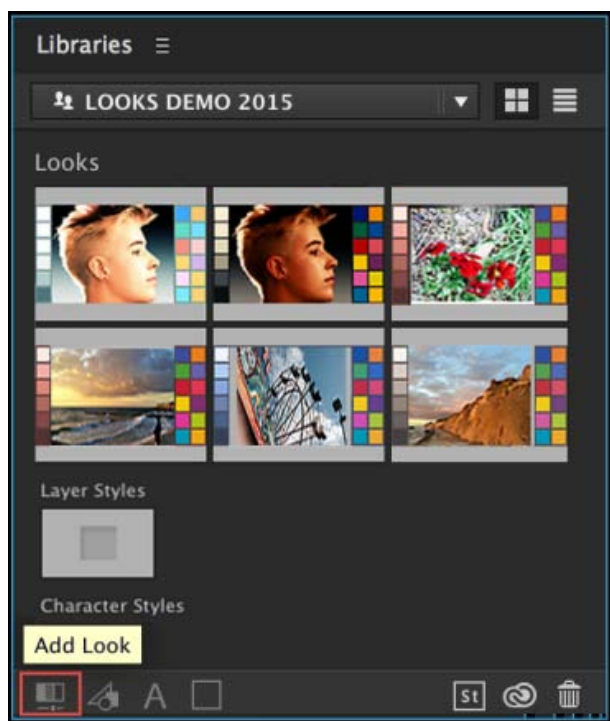
[Наверх](#)

Добавление представлений Look в библиотеку

Можно сохранить данные о примененной к клипу цветокоррекции в виде представления Look. Чтобы отправить представление Look в библиотеку, выполните следующие действия.

1. Выберите клип или элемент дорожки в эпизоде на панели «Таймлайн».
2. Убедитесь, что панель Lumetri Color находится в фокусе и к клипу применен какой-либо эффект Lumetri.
3. Щелкните значок «Добавить Look» внизу на панели «Библиотеки».

Создается файл .look с именем выбранного клипа. Отправленное представление Look отображается в виде миниатюры на панели «Библиотеки».



Добавление представления Look с помощью панели «Библиотеки»

Отправка представлений Look с помощью мобильных приложений Adobe

Вдохновение на цветовую гамму может настичь вас где угодно. Можно захватывать цвет и свет с окружающих предметов с помощью мобильного приложения Adobe Hue CC.

Дополнительные сведения об Adobe Hue CC см. в этой статье [с ответами на часто задаваемые вопросы](#).

Захваченное представление Look автоматически синхронизируется в библиотеку и становится доступным для использования в Premiere Pro для цветокоррекции клипов.

*Дополнительные сведения о цветокоррекции клипов в Premiere Pro см. в разделе **Рабочие процессы цветокоррекции**.*

[Наверх](#)

Добавление ресурсов из Adobe Stock

Adobe Stock — это служба, посредством которой можно приобрести миллионы высококачественных фотографий, иллюстраций и рисунков, не требующих авторских выплат.

Поиск ресурсов службы Adobe Stock можно выполнять непосредственно в Premiere Pro:

1. Выберите Окно > Библиотека, чтобы открыть панель «Библиотека» в Premiere Pro.
2. Нажмите кнопку Поиск в Adobe Stock в нижней части панели «Библиотеки».
3. На открывшейся странице проведите поиск нужных ресурсов по библиотеке Stock.

Подобрав подходящий ресурс, можно сразу же приобрести лицензию и добавить ресурс в библиотеку Premiere Pro. Либо можно добавить в библиотеку версию ресурса для предпросмотра, с водяным знаком и без лицензии.

Примечание. Если изображения Adobe Stock не отображаются автоматически в вашей библиотеке, нажмите кнопку «Синхронизировать» в правом нижнем углу панели (значок Creative Cloud), чтобы провести синхронизацию вручную. После этого изображения должны появиться в библиотеке.

Добавив в библиотеку версию ресурса для предпросмотра, вы можете приобрести лицензию на ресурс позднее. Для покупки лицензии щелкните ресурс правой кнопкой мыши и выберите пункт контекстного меню «Лицензировать изображение».

Примечание. Если в *Premiere Pro* используется изображение для предпросмотра с водяным знаком, после покупки лицензии на него версия изображения в панели «Библиотеки» будет заменена на лицензионную версию без водяного знака. Тем не менее, потребуется вручную заменить версию для предпросмотра клипа, уже включенную в какой-либо эпизод.

[Наверх](#)

Использование ресурсов в библиотеке

Графический объект Чтобы использовать графический объект, сохраненный в библиотеке, перетащите его с панели «Библиотеки» на панель «Проект» или «Таймлайн». *Premiere Pro* импортирует графический объект как элемент проекта и создает клип неподвижного изображения с длительностью по умолчанию на панели «Таймлайн».

Look Чтобы применить представление *Look*, сохраненное в библиотеке, перетащите его с панели «Библиотеки» на объект на панели «Проект» или «Таймлайн».

Перетаскивание представления *Look* на панель «Таймлайн»

- При перетаскивании представления *Look* с панели «Библиотеки» на клип на панели «Таймлайн» происходит добавление нового эффекта *Lumetri Color*. Если эффект *Lumetri Color* уже существует на этой дорожке, он меняется на новое представление *Look*.
- Если этот объект дорожки отображается на Программном мониторе, то будет выполнен рендеринг эффекта.
- Эффект *Lumetri Color* добавляется на панель «Элементы управления эффектами».

Можно также выбрать клип в эпизоде, щелкнуть правой кнопкой мыши представление *Look* в библиотеке и выбрать команду «Применить *Look*».

Перетаскивание представления *Look* на панель «Проект»

- При перетаскивании представления *Look* с панели «Библиотеки» на объект проекта на панели «Проект» эффект *Lumetri Color* применяется к основному клипу.
- Если этот объект дорожки отображается на Исходном мониторе, то будет выполнен рендеринг эффекта.
- К основному клипу на панели «Элементы управления эффектами» добавляется эффект *Lumetri Color*.

При перетаскивании представления Look с расширением файла .cube, оно указывается в поле «Входная LUT» раздела «Базовая коррекция» на панели Lumetri Color.

При перетаскивании представления Look с расширением файла .look, оно указывается в поле «Look» раздела «Креативный» на панели Lumetri Color.

[Наверх](#)

Совместная работа с пользователями Creative Cloud

Вы можете предоставлять свои библиотеки другим подписчикам *Creative Cloud* для просмотра, редактирования или использования содержимого.

Если подписчик Creative Cloud поделился с вами библиотекой, вы можете поделиться ею с другими пользователями Creative Cloud.

Общий доступ к библиотеке

1. На панели «Библиотеки» щелкните всплывающее меню и выберите «Совместная работа».

2. На открывшейся странице браузера введите адрес электронной почты того пользователя, с которым вы хотите поделиться библиотекой. Там же можно ввести личное сообщение для него.

Подключение к общей библиотеке

1. Запустите приложение Adobe Creative Cloud for Desktop и выполните вход с использованием своих учетных данных Adobe ID.
2. Если с вами поделились библиотекой, вы увидите уведомление на главной панели.
3. Нажмите кнопку «Принимаю», которая есть в каждом приглашении к совместной работе с библиотекой.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Рабочая среда и рабочие процессы

Рабочие процессы цветокоррекции

[Цветокоррекция в Premiere Pro](#)

[Настройка рабочей среды «Цвет»](#)

[Общий рабочий процесс цветокоррекции](#)

[Применение базовой цветокоррекции](#)

[Применение представлений Look](#)

[Корректировка кривых RGB и цветового тона/насыщенности](#)

[Настройка средних тонов, теней и бликов](#)

[Применение эффекта «Виньетка»](#)

[Уточнение и сброс с помощью панели «Элементы управления эффектами»](#)

[Экспорт представлений Look, таблиц LUT и сохранение шаблонов настроек](#)

[Просмотр областей Lumetri](#)

[Наверх](#)

Цветокоррекция в Premiere Pro

В Premiere Pro предоставляются профессиональные инструменты для цветокоррекции, которые позволяют обрабатывать видеоряд непосредственно на панели «Таймлайн» в режиме редактирования.

Эти инструменты цветокоррекции находятся в рабочей среде Lumetri Color в Premiere Pro. С помощью этих инструментов можно настроить цвет, контрастность и свет в эпизодах посредством инновационных процессов. Интеграция редактирования и цветокоррекции позволяет свободно переключаться между задачами редактирования и цветокоррекции. Для этого не требуется выполнять экспорт или запускать отдельное приложение для цветокоррекции.

Рабочая среда «Цвет» предназначена не только для опытных колористов, но и для редакторов, которые пока не овладели мастерством цветокоррекции. Можно применять простые цветокоррекции или сложные представления Lumetri Look с помощью интуитивно понятных ползунков и элементов управления. Также можно легко настроить монтажи или отрегулировать оттенки с помощью расширенных инструментов цветокоррекции, таких как кривые и цветовые круги.

Если требуется передать проект специалисту-колористу, то с этой целью по-прежнему можно использовать специальное приложение SpeedGrade для цветокоррекции. Проект можно отправить для цветокоррекции в SpeedGrade с помощью рабочего процесса «Direct Link для Adobe SpeedGrade». Дополнительные сведения см. в разделе Рабочий процесс Direct Link.

[Наверх](#)

Настройка рабочей среды «Цвет»

Premiere Pro предоставляет готовую рабочую среду «Цвет», которая обеспечивает более быстрое и эффективное выполнение цветокоррекции.

Выберите **Окно > Рабочая среда > Цвет** или выберите **Цвет** на переключателе рабочих сред. Рабочая среда «Цвет» открывает панель Lumetri Color справа от Программного монитора и панель «Области Lumetri» слева от Программного монитора.

 **Видео: обзор панели Lumetri Color**

Оцените возможности панели Lumetri Color в рабочей среде «Цвет». (Посмотрите (3 мин.))



Настройка рабочей среды «Цвет»

А. Панель областей Lumetri **В.** Панель Lumetri Color с кривыми, цветовыми кругами и ползунками

Панель Lumetri Color предоставляет мощные и удобные инструменты для работы с цветом, такие как кривые, цветовые круги и ползунки, упорядоченные по разделам. Каждый раздел панели Lumetri Color предназначен для выполнения конкретной задачи в рабочем процессе цветокоррекции.

Чтобы сравнить изображение до и после цветокоррекции, можно открыть основной клип на Исходном мониторе для сравнения с Программным монитором.

На панели «Области Lumetri» отображаются различные анализы яркости и цветности в виде волновых графиков с учетом примененной коррекции, что позволяет оценить результаты цветокоррекции клипов.

[Наверх](#)

Общий рабочий процесс цветокоррекции

1. Убедитесь, что настроена рабочая среда «Цвет».
2. Поместите курсор воспроизведения на нужный клип в эпизоде.

Если панель Lumetri Color открыта, Premiere Pro автоматически выбирает параметр «Выделение вслед за курсором воспроизведения» в меню «Эпизод». Автоматическое выделение клипа обеспечивает применение цветокоррекции к выделенному клипу.

Примечание. Автоматическое выделение клипа применяется даже для связанных аудиоклипов в аудиодорожках. Чтобы в процессе цветокоррекции участвовали только видеоклипы, исключите аудиодорожки из числа целевых объектов.

3. Начните коррекцию цвета с раздела «Базовая коррекция».

Простые в использовании элементы управления в разделе «Базовая коррекция» помогают применить таблицу цветокоррекции (LUT) и внести другие технические коррекции экспозиции и света. Дополнительные сведения см. в разделе [Базовая цветокоррекция](#).

4. Используйте раздел «Креативный» для применения представлений Look. После этого можно применить дальнейшие корректировки с помощью ползунков в разделе «Коррекция».

Дополнительные сведения см. в разделе [Применение представлений Look](#).

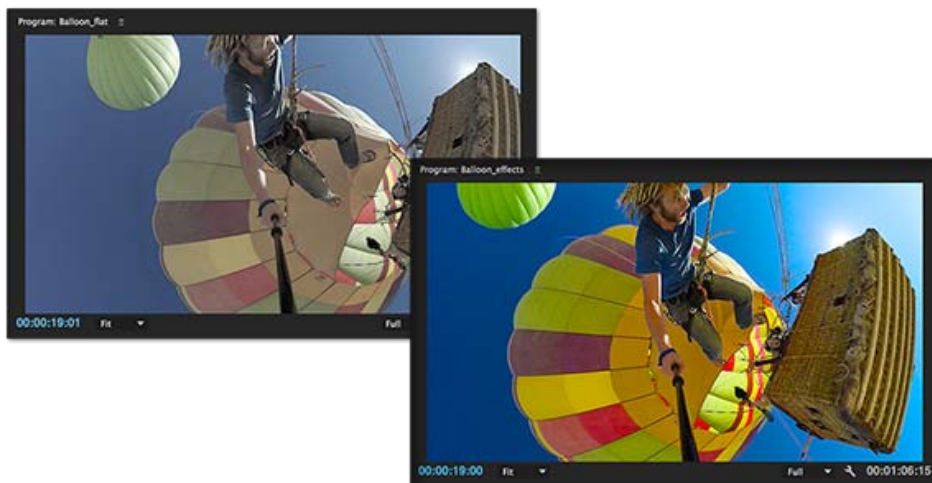
5. Используйте раздел «Кривые» для дальнейшей доработки внешнего вида с помощью кривых RGB и кривой цветового тона и насыщенности.
Дополнительные сведения см. в разделе [Коррекция с помощью кривых](#).
6. Настраивайте тени, средние тона и блики с помощью цветовых кругов для более точной цветокоррекции.
Дополнительные сведения см. в разделе [Коррекция с помощью цветового круга](#).
7. Применив все корректировки цвета, создайте высококачественную виньетку, чтобы ваше видео привлекало внимание.
Дополнительные сведения см. в разделе [Применение эффекта «Виньетка»](#).

[Наверх](#)

Применение базовой цветокоррекции

С помощью элементов управления в разделе «Базовая коррекция» можно исправить слишком темный или слишком светлый видеоролик или настроить цветовой тон (оттенок или цветность) и яркость (экспозицию и контрастность) в клипе.

Для регулировки перетаскивайте ползунок, пока не будет достигнут требуемый результат. Также можно задать конкретное значение в поле рядом с ползунком. Щелкните текущее значение, чтобы выделить поле и ввести новое значение.



До (слева) и после (справа) применения базовой цветокоррекции

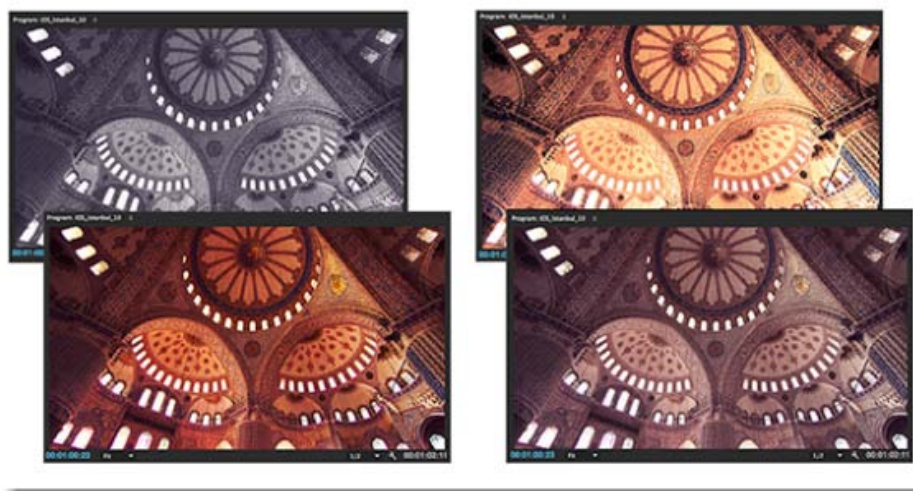
- [Входная LUT](#)
- [Баланс белого](#)
- [Тон](#)

[Наверх](#)

Применение представлений Look

В разделе «Креативный» можно воспользоваться расширенными функциями цветокоррекции. Можно легко применять сложные представления Lumetri Look и настраивать другие параметры, такие как красочность и насыщенность, с помощью интуитивных ползунков и элементов управления.

На панели Lumetri Color имеется средство просмотра шаблонных представлений Look, которое позволяет просматривать шаблоны настроек Look в виде миниатюр перед их применением. Если вам нравится картинка предпросмотра, то можете применить это представление Look к клипу.



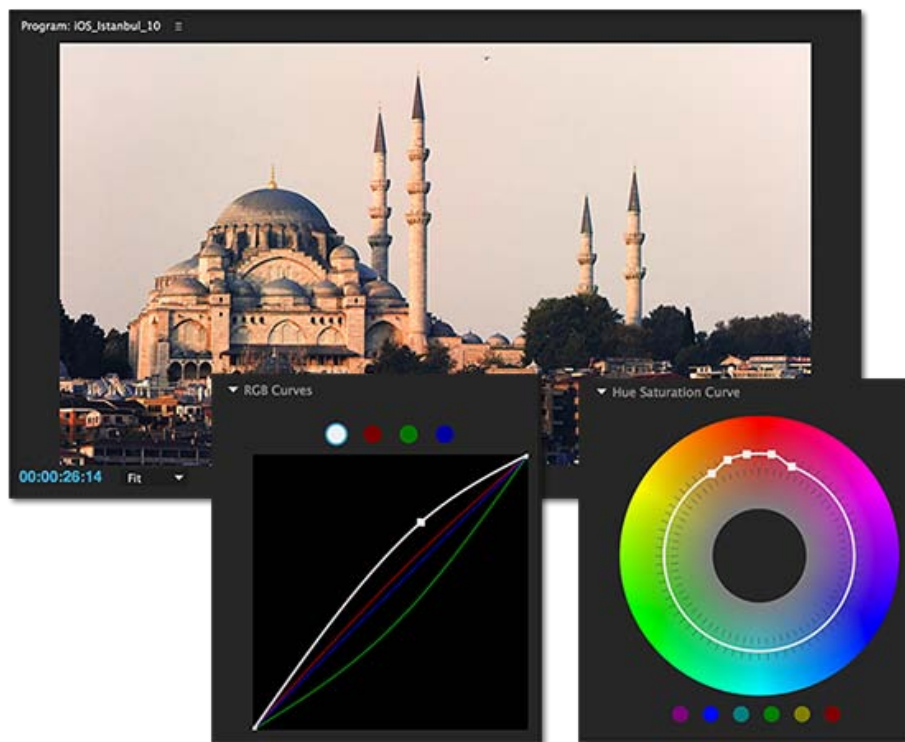
Применение различных представлений Look

▸ Look

▸ Коррекция

[Наверх](#)

Корректировка кривых RGB и цветового тона/насыщенности



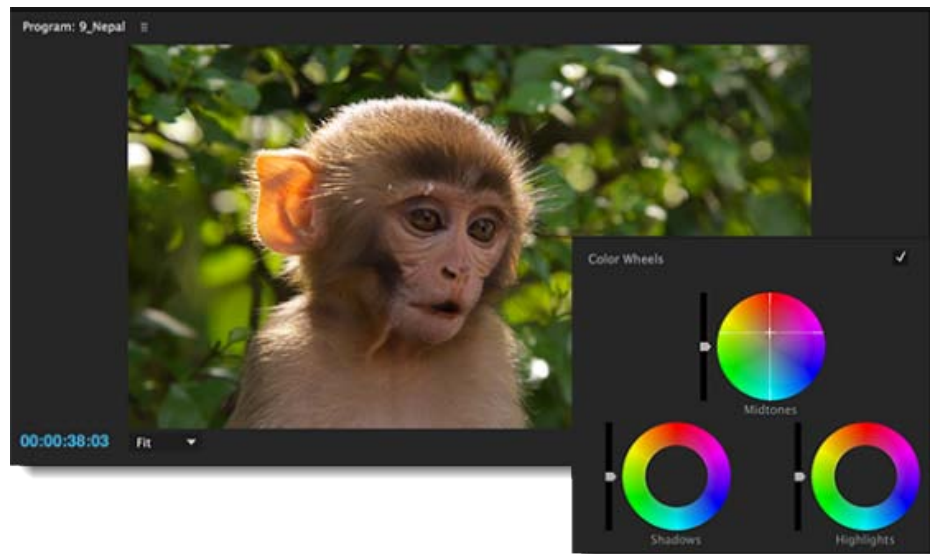
Использование кривых RGB и цветового тона/насыщенности для увеличения яркости и контрастности и для создания контрастного вида

► **Кривые RGB**

► **Кривая цветового тона/насыщенности**

[Наверх](#)

Настройка средних тонов, теней и бликов



Щелкните в центре круга и перетащите курсор для регулировки средних тонов, теней и бликов.

Используйте цветовые круги, чтобы настроить уровни теней, средних тонов и бликов. Для настройки вместо кругов можно также использовать соответствующие ползунки.

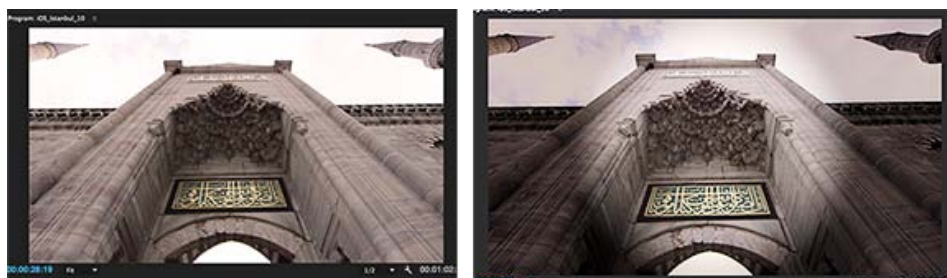
Если клип в целом освещен хорошо, можно скорректировать детали теней или бликов, чтобы сделать эти области ярче или темнее. Можно изолировать участки, которые требуется корректировать, и применить эти настройки. Используйте цветовой круг средних тонов, чтобы настроить общую контрастность клипа.

- Если центр круга пустой, значит, коррекции не применялись. Щелкните в центре круга и перетащите курсор, чтобы заполнить круги и внести необходимые изменения.
- Если используется ползунок, перетащите его вверх, чтобы увеличить значение, или вниз, чтобы уменьшить его. Например, перетащите ползунок «Тени» вверх, чтобы осветлить тени, а ползунок «Светлые тона» перетащите вниз, чтобы затемнить блики.

[Наверх](#)

Применение эффекта «Виньетка»

Примените эффект «Виньетка», чтобы сделать изображение темнее по краям и ярче в центре.



До (слева) и после (справа) применения эффекта виньетки

Элементы управления эффектом «Виньетка» позволяют настраивать размер, форму и величину осветления или затемнения краев.

Величина Задаёт уровень осветления или затемнения по краям изображения. Введите число в поле или переместите ползунок для постепенного затемнения клипа.

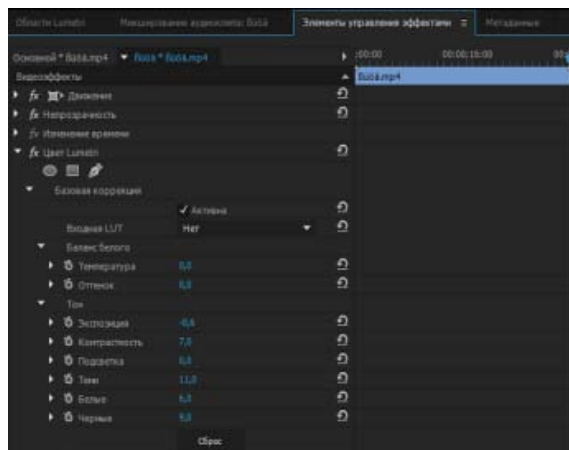
Средняя точка Задаёт ширину области, изменяемой ползунком «Величина». Переместите ползунок или введите меньшее значение, чтобы охватить большую долю изображения. Введите большее значение, чтобы эффект применялся только к краям изображения.

Округленность Определяет размер (округлость) виньетки. Отрицательные значения создают преувеличенный эффект виньетки, а положительные значения делают его менее заметным.

Растушевка Определяет край виньетки. Чем меньше значение, тем жестче и четче края. Чем больше значение, тем мягче и толще край.

[Наверх](#)

Уточнение и сброс с помощью панели «Элементы управления эффектами»



Коррекция настроек цвета на панели «Элементы управления эффектами»

Настройки цвета можно регулировать не только на панели Lumetri Color, их можно сбрасывать и изменять в разделе Lumetri Color на панели «Элементы управления эффектами».

Кроме того, можно использовать инструменты «Маска» на панели «Элементы управления эффектами», чтобы рисовать маски произвольной формы и маски-фигуры. Можно нарисовать маску,

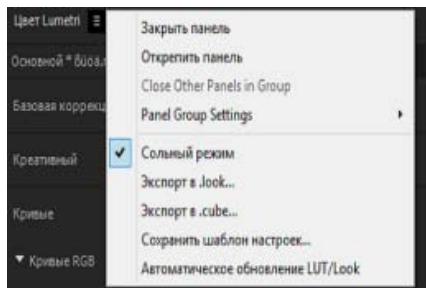
чтобы исправить определенную область клипа с помощью базовых инструментов цветокоррекции. Инвертировав выделение по маске, можно исключить отмеченную область из цветовой коррекции, примененной к остальной части клипа. Кроме того, можно накладывать несколько фигурных масок с разными вариантами цветокоррекции на различных участках клипа.



До и после применения маски для цветокоррекции воздушного шара

[Наверх](#)

Экспорт представлений Look, таблиц LUT и сохранение шаблонов настроек



Быстрое сохранение представлений Look, таблиц LUT и шаблонов настроек

В Premiere Pro можно легко сохранять и повторно использовать настройки цвета в других проектах или приложениях. Можно экспортировать все данные цветокоррекции как файл .Look или LUT, чтобы потом использовать их в Adobe Premiere Pro или стороннем приложении.

Откройте всплывающее меню Lumetri Color и выберите:

Экспорт в .look Экспорт данных цветокоррекции как файла шаблона настроек Lumetri Look в формате .look.

Экспорт в .cube Экспорт таблиц цветокоррекции в формате .cube для импорта в другие приложения цветокоррекции.

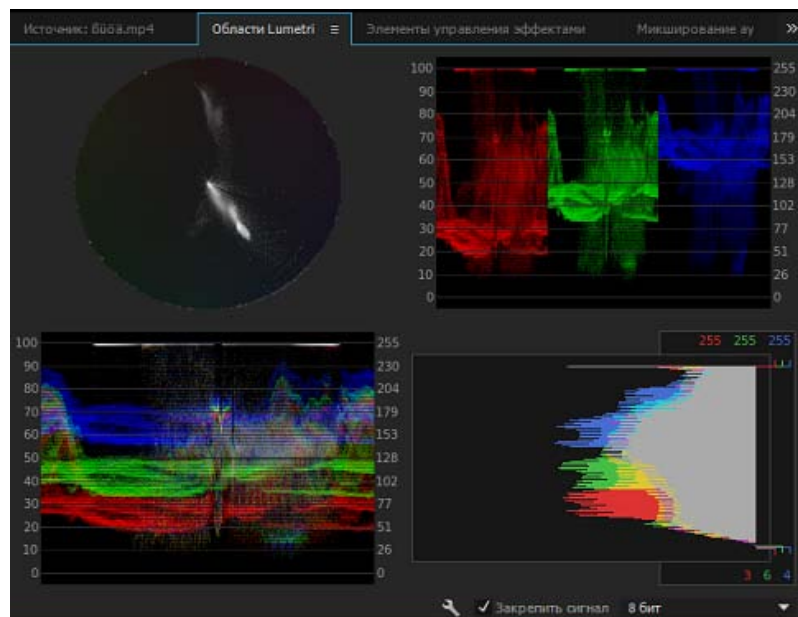
Также можно настроить параметры отдельного цветового эффекта и сохранить их в виде шаблона настроек.

Откройте всплывающее меню Lumetri Color и выберите «Сохранить шаблон настроек». В диалоговом окне «Сохранить шаблон настроек» укажите имя для нового шаблона настроек. При необходимости введите описание. Дополнительные сведения см. в этой статье справки.

[Наверх](#)

Просмотр областей Lumetri

Панель областей Lumetri («Окно» > «Области Lumetri») отображает заданный набор контрольных диаграмм видеоизображения с изменяемым размером: «Вектороскопы», «Гистограмма», «Показ» и «Волна». Эти диаграммы помогают точно оценивать клипы и выполнять их цветокоррекцию. На любом этапе можно просмотреть все пять диаграмм на панели «Области Lumetri».



Панель областей Lumetri

Вектороскопы Можно выбрать один из двух доступных вектороскопов:

- Вектороскоп HLS: отображает одновременно цветовой тон, насыщенность, яркость и данные видеосигнала.
- Вектороскоп YUV: отображает круговую диаграмму, аналогичную цветовому кругу, которая отображает информацию о цветности видео.

Волна Можно выбрать одну из доступных волновых диаграмм:

- Волна RGB: показывает наложенные друг на друга сигналы RGB, что позволяет мгновенно оценить уровень сигнала всех цветовых каналов.
- Волна яркости: показывает значения IRE от -20 до 120, что позволяет эффективно анализировать яркость снимков и измерять коэффициент контрастности.
- Волна YC: отображает значения яркости (зеленый цвет на волновой диаграмме) и значения цветности (синий цвет) в клипе.
- Волна YC без цветности: показывает только значения яркости в клипе.

Показ Отображает волны, представляющие каналы цветности и разности цветов в цифровом видеосигнале. Можно выбрать один из следующих типов показа: RGB, YUV, RGB-белый и YUV-белый.

Например, если вам удобно просматривать волны YUV, то вы можете использовать область «Показ YUV» при коррекции цветов и яркости. С другой стороны, если требуется оценить связь между значениями красного, зеленого и синего каналов, используйте область «Показ RGB», которая показывает волны, представляющие уровни красного, зеленого и синего каналов в клипе.

Гистограмма Показывает статистический анализ плотности пикселей на каждом уровне интенсивности цвета.

Гистограммы помогают точно оценить тени, средние тона и блики и скорректировать общий диапазон тонов изображения.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Рабочие среды

[О рабочих средах](#)

[Импорт рабочей среды с проектом](#)

[Настройка рабочей среды](#)

[Освещение или затемнение интерфейса](#)

[Видеоруководство — Premiere Pro CC \(2014\)](#)

Примечание. В новой версии Premiere Pro CC предусмотрен расширенный, динамический интерфейс пользователя. Предлагается новый макет рабочей среды, ориентированный на задачи, панели оснащены совмещаемыми вкладками, имеются и другие улучшения. Если вы используете версию, выпущенную до Premiere Pro CC 2015, то можете не найти некоторых панелей инструментов, описанных в этой статье.

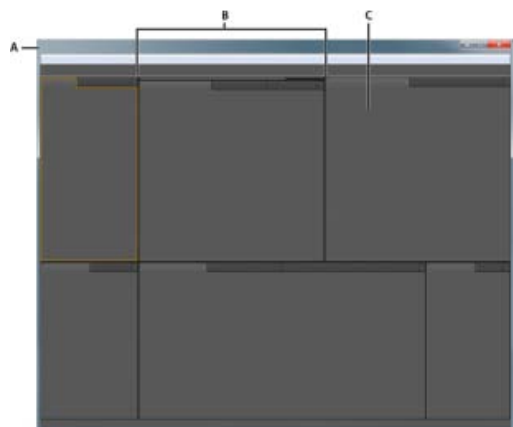
[Наверх](#)

О рабочих средах

Приложения Adobe для работы с изображением и звуком предоставляют логичные и настраиваемые рабочие среды. Хотя каждое приложение имеет собственный набор панелей (таких как «Проект», «Метаданные», «Таймлайн»), можно единообразно перемещать и группировать панели в разных продуктах.

Главным окном программы является *окно приложения*. Панели объединены в этом окне в набор, называемый *рабочей средой*. Рабочая среда по умолчанию содержит группы панелей и отдельные панели.

Настройка рабочей среды производится путем организации панелей наиболее подходящим для пользователя способом. При перемещении панелей размеры остальных панелей изменяются автоматически по размерам окна. Можно создать и сохранить несколько настраиваемых рабочих сред для различных задач, например, по одной для редактирования и для предпросмотра материала.



Пример рабочей среды

А. Окно приложения **В.** Сгруппированные панели управления **С.** Отдельная панель управления

Плавающие окна можно использовать для создания рабочей среды, аналогичной рабочим средам в более ранних версиях продуктов Adobe или для размещения панелей на нескольких мониторах.

[Наверх](#)

Импорт рабочей среды с проектом

Выделения внутри рабочей среды и установки проекта сохраняются в файле проекта. По умолчанию Premiere Pro открывает проекты в текущей рабочей среде. Однако вместо этого можно открыть проект в той рабочей среде, которая использовалась с ним в последний раз. Эта возможность особенно полезна тогда, когда производится частая перенастройка среды для каждого проекта.

Если производится импорт проекта и рабочая среда пуста, закройте проект. Снимите выделение опции «Импорт рабочей среды из проектов». Осуществите импортирование проекта снова и выберите для проекта существующую рабочую среду.

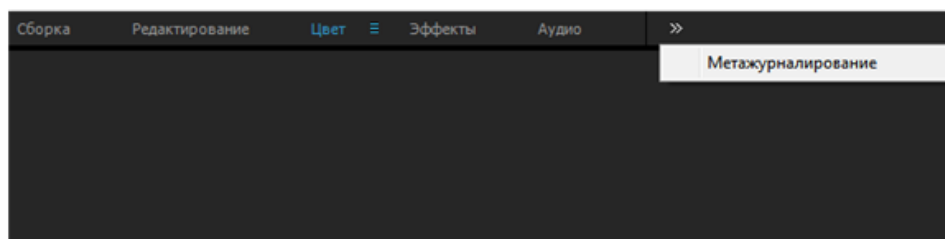
- Перед открытием проекта выберите «Окно» > «Рабочая среда» > «Импорт рабочей среды из проектов».

Настройка рабочей среды

Выбор рабочей среды

Каждое приложение Adobe для работы с изображением и звуком включает несколько предустановленных рабочих сред, которые оптимизируют интерфейс приложения для решения определенных задач. При выборе одной из этих сред или сохраненной индивидуально настроенной рабочей среды осуществляется соответствующая перерисовка текущей рабочей среды.

Кнопки на панели рабочих сред в Premiere Pro предоставляют мгновенный доступ к готовым или пользовательским рабочим средам.



- Размещение панелей можно менять щелчком по названиям в верхней части рабочей среды.
- Нажмите на значок шеврона (>>), чтобы открыть меню переполнения. Меню переполнения включает в себя макеты рабочих сред, которые не вмещаются на панель рабочих сред.
- Перетащите вертикальный разделитель рядом со значком шеврона, чтобы отобразить или скрыть рабочую среду в меню переполнения.

Примечание. В более старых пользовательских рабочих средах может быть не предусмотрена панель рабочих сред в верхней части экрана. В таком случае можно открыть панель «Рабочие среды», прикрепить ее сверху и сохранить изменения рабочей среды.

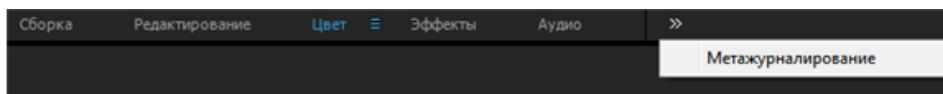
Можно также открыть рабочую среду посредством меню «Окно»:

- Откройте проект, с которым требуется работать, выберите «Окно» > «Рабочая среда» и выберите необходимую рабочую среду.

Изменение порядка рабочих сред и их удаление

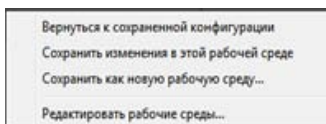
Можно изменить порядок отображения рабочих сред, переместить рабочую среду в меню переполнения или скрыть рабочую среду, чтобы она не отображалась на панели рабочих сред. Можно также удалить рабочую среду с панели.

1. Нажмите на значок меню рабочих сред, который появляется рядом с активной в данный момент рабочей средой.



А. Значок меню рабочих сред

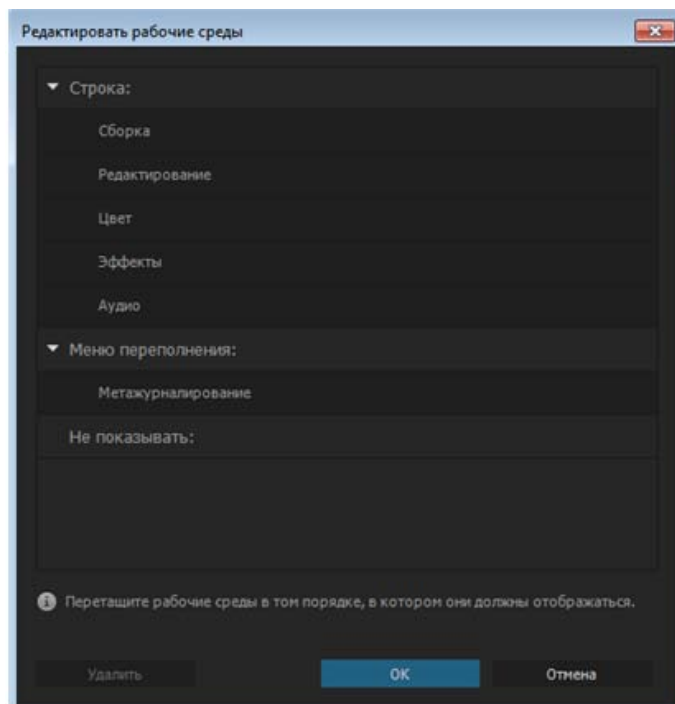
2. В открывшемся меню рабочих сред щелкните пункт «Редактировать рабочие среды».



Примечание. Диалоговое окно «Редактировать рабочие среды» можно также открыть посредством меню **Окно > Рабочие среды > Редактировать рабочие среды**.

3. Откроется диалоговое окно «Редактировать рабочие среды». Здесь вы можете изменить порядок рабочих сред, переместить их в меню переполнения или скрыть их. Можно также удалить рабочую среду.

Чтобы отменить все изменения, нажмите кнопку «Отмена».



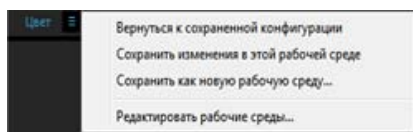
4. Текст описания шага
5. Текст описания шага

Сохранение или сброс рабочей среды

Сохранение пользовательской рабочей среды

При настройке рабочей среды приложение отслеживает внесенные изменения и сохраняет самое последнее расположение элементов. Для сохранения на постоянной основе определенного расположения выполните сохранение рабочей среды. Сохраненные настраиваемые рабочие среды отображаются в меню «Рабочие среды», к которому можно впоследствии вернуться и сбросить эти настройки.

- Разместите фреймы и панели нужным образом, затем выполните одно из следующих действий:
 - Нажмите значок меню рабочих сред и выберите пункт «Сохранить как новую рабочую среду».



- Или выберите пункт меню Окно > Рабочие среды > Сохранить как новую рабочую среду.

Примечание. (After Effects, Premiere Pro, Encore) Если проект, сохраненный с отконфигурированной настраиваемой рабочей средой, открывается в другой системе, приложение ищет рабочую среду с соответствующим именем. Если оно не может найти соответствие (или не совпадает конфигурация монитора), используется текущая локальная рабочая среда.

Сохранение изменений готовых рабочих сред

Примечание. После сохранения изменений, внесенных в изначально предусмотренное размещение панелей, единственный способ восстановить его — это удалить файл конфигурации рабочей среды из папки Layouts (Макеты).

Чтобы сохранить изменения готовой рабочей среды, выполните одно из следующих действий:

- Нажмите значок меню рабочих сред и выберите пункт Сохранить изменения в этой рабочей среде.
- Выберите пункт меню Окно > Рабочие среды > Сохранить изменения в этой рабочей среде.

Восстановление рабочей области

Восстановление текущей рабочей среды позволяет вернуться к исходному, сохраненному расположению панелей.

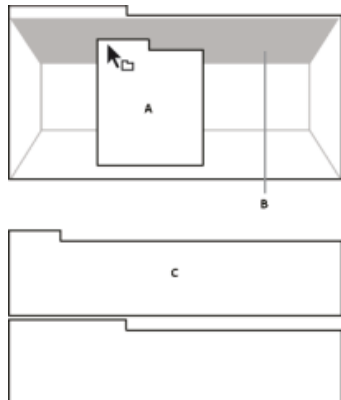
- Выполните одно из следующих действий.
 - Нажмите значок меню рабочих сред и выберите пункт Восстановить сохраненный макет.
 - Выберите пункт меню Окно > Рабочие среды > Восстановить сохраненный макет.

Панели-липучки, сгруппированные и плавающие панели

Панели можно состыковывать вместе, перемещать их в группы или из групп, откреплять так, чтобы они могли свободно перемещаться по окну приложения. При перетаскивании панелей становятся выделенными *зоны посадки* - области, к которым панели можно пристыковать. Выбранная зона посадки определяет место размещения панели, а также характер прикрепления - в виде док-панели или в группе с другими панелями.

Области фиксации

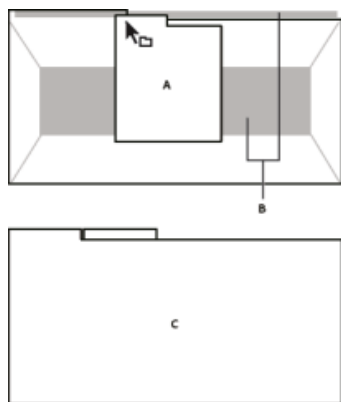
Области фиксации располагаются вдоль краев панелей, групп панелей или окон. Фиксация панели устанавливает ее по соседству с существующей группой панелей, соответственно изменяя размер всех групп.



Перетаскивание панели (А) в область фиксации (В), для прикрепления (С)

Области группирования

Области группирования размещаются посередине панели или группы, а также вдоль области вкладок панелей. Перетаскивание панели в область группирования размещает ее вместе с другими панелями.



Перетаскивание панели (А) в область группирования (В) для подсоединения к существующей группе панелей (С)

Пристыковка или группирование панелей

1. Если панель, которую необходимо пристыковать или разместить в группе не видна, выберите ее из меню «Окно».

2. Перетащите нужную панель на желаемую область посадки. Приложение осуществляет пристыковку или группировку в зависимости от типа области посадки.

Нажмите клавишу Ctrl при перетаскивании панели, чтобы открепить ее.

Открепление панели в плавающем окне

При откреплении панели в плавающем окне можно добавлять панели в окно и изменять его аналогично окну приложения. Плавающие окна можно использовать для размещения их на втором мониторе или для создания рабочей среды, напоминающей рабочие среды в более ранних версиях приложений Adobe.

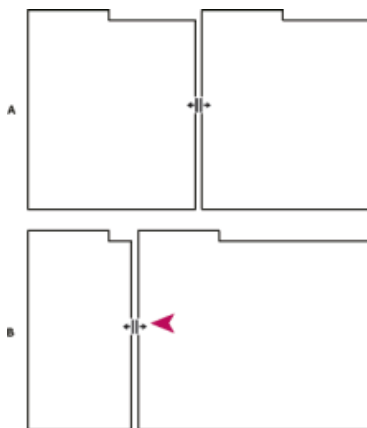
- Выберите панель, которую требуется открепить (если она не отображается, выберите ее из меню «Окно»), а затем выполните одно из следующих действий.
 - Выберите «Открепить панель» или «Открепить фрейм» из меню панели. Команда «Открепить фрейм» открепляет группу панелей.
 - Удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows®) или COMMAND (Mac OS®) перетащите панель или группу панелей из текущего положения. При отпускании кнопки мыши панель или группа панелей отображаются в новом плавающем окне.
 - Перетащите панель или группу за пределы окна приложения (если окно приложения развернуто, перетащите панель в панели задач Windows).

Изменение размера группы панелей

При наведении курсора мыши на разделители между группами панелей появляются значки для изменения размера. При перетаскивании этих значков изменяют размер все группы с этим разделителем. Например, пусть рабочая среда содержит 3 группы панелей, размещенные одна под другой по вертикали. Если перетащить разделитель между нижними двумя группами, они изменяют размер, но самая верхняя группа не изменяется.

Для быстрой максимизации размера панели, на которую наведен указатель нажмите клавишу «Акцент». (Не нажимайте клавишу SHIFT) Нажмите клавишу «Акцент» повторно для возвращения панели к ее исходному размеру.

1. Выполните одно из следующих действий.
 - Для изменения размера по горизонтали или по вертикали поместите курсор между двумя группами панелей. Курсор принимает вид двойной стрелки .
 - Для одновременного изменения размера в обоих направлениях поместите курсор на пересечение между тремя и более группами панелей. Курсор принимает вид четырехконечной стрелки .
2. Нажмите и удерживайте кнопку мыши и перетащите курсор для изменения размера группы панелей.



Перетаскивание разделителя между группами панелей для изменения их размера по горизонтали.

А. Исходная группа со значком изменения размера **В.** Группа с измененными размерами

Открытие, закрытие и прокрутка панелей

При закрытии группы панелей в окне приложения другие группы изменяют размер для заполнения освободившейся области. При закрытии плавающего окна панели в нем также закрываются.

- Для открытия панели выберите ее из меню «Окно».
- Для закрытия панели или окна нажмите CTRL+W (Windows) или Command+W (Mac OS) или щелкните на ее кнопке закрытия✕.
- Для обзора всех вкладок панели в узкой группе панелей перетащите горизонтальную полосу прокрутки.
- Для перемещения панели поверх группы панелей выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните вкладку панели, которую требуется переместить на передний план.
 - Наведите указатель мыши на область вкладок и поверните колесо прокрутки мыши. Прокрутка помещает каждую панель на передний план, друг за другом.
 - Перетащите вкладки по горизонтали для изменения их порядка.
- Для показа скрытых панелей в узкой группе панелей перетащите полосу прокрутки вверх группы панелей.



Перетаскивание горизонтальной полосы прокрутки для просмотра всех панелей в узкой группе

Работа с несколькими мониторами

Чтобы увеличить объем доступной области экрана, можно использовать несколько мониторов. При работе с несколькими мониторами окно приложения отображается на одном мониторе, а плавающие

окна размещаются на втором. Конфигурации мониторов сохраняются внутри рабочей среды.

[Наверх](#)

Освещение или затемнение интерфейса

Можно уменьшить яркость рабочего пространства, например, при работе в затемненной видеомонтажной комнате или при проведении цветокоррекции. Изменение яркости влияет на панели, окна и диалоговые окна, но не затрагивает полосы прокрутки, заголовки и меню, которые не находятся внутри панелей. Кроме того, изменение не влияет на фон приложения в ОС Windows.

1. Выберите «Редактирование» > «Установки» > «Внешний вид» (Windows) или Premiere Pro > «Установки» > «Внешний вид» (Mac OS).
2. Перетащите ползунок «Яркость пользовательского интерфейса» влево или вправо. Щелкните «По умолчанию» для восстановления уровня яркости по умолчанию.

[Наверх](#)

Видеоруководство — Premiere Pro CC (2014)



Обзор интерфейса

Узнайте, как использовать панели инструментов и Premiere Pro в рабочем процессе редактирования видео.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Работа с панелями

Навигация по панелям

Отображение любой панели в полноэкранном режиме

Параметры отображения палитр/панелей

Отображение контекстных меню и меню панелей

Панели «Инструменты» и «Параметры»

Сведения о клипе на панели «Информация»

[Наверх](#)

Навигация по панелям

Для активации панелей при повороте можно использовать сочетания клавиш.

- Выполните одно из следующих действий.
 - Для активации панелей при повороте вправо нажмите клавиши CTRL+SHIFT+. (точка) (Windows) или CONTROL+SHIFT+. (точка) (Mac OS).
 - Для активации панелей при повороте влево нажмите клавиши CTRL+SHIFT+, (запятая) (Windows) или CONTROL+SHIFT+, (запятая) (Mac OS).
- Кевин Монахан (Kevin Monahan) предоставляет инструкции и комбинации клавиш для активации панелей [в этой статье в своем блоге](#).

[Наверх](#)

Отображение любой панели в полноэкранном режиме

Любую панель можно развернуть на весь экран, а затем вернуться к стандартному представлению. Это можно сделать с текущей активной панелью или навести указатель мыши на нужную панель.

1. Наведите указатель мыши на панель, которую нужно развернуть на весь экран.
2. Нажмите клавишу ударения ('). Обычно эта клавиша находится слева от клавиши с цифрой один (1). На некоторых клавиатурах она выглядит как клавиша с обратной одинарной кавычкой или тильдой. Чтобы восстановить исходный размер панели, нажмите клавишу ударения еще раз.

Кроме того, выбранную панель можно развернуть с помощью команды меню «Окно» > «Развернуть фрейм». Чтобы восстановить исходный размер панели, выберите команду «Окно» > «Восстановить размер фрейма». Выбранную панель можно также развернуть, нажав клавиши SHIFT+' (ударение). После наведения указателя мыши на панель нажмите клавишу ударения, чтобы переключить режим панели.

Примечание. Если Adobe Premiere Pro установлен в системе не с американской раскладкой, команда «Увеличить или восстановить кадр под курсором» может быть привязана к клавише не со знаком ударения. Клавиша для команды «Увеличить или восстановить кадр под курсором» (и ее аналогом «Увеличить или восстановить активный кадр») указана в диалоговом окне «Комбинации клавиш». Чтобы найти ее, выберите набор настроек Adobe Premiere Pro по умолчанию. Затем выберите в меню пункт «Приложение». Прокрутите список ниже пункта «Справка» до команды «Увеличить или восстановить кадр под курсором» и задайте свою наиболее подходящее сочетание клавиш.

[Наверх](#)

Параметры отображения палитр/панелей

- Нажмите значок меню палитры/панели  в ее правом верхнем углу.

Меню палитры/панели можно открыть, даже если она свернута.

Отображение контекстных меню и меню панелей

В дополнение к меню в верхней части экрана можно использовать *контекстные меню*, которые содержат команды, связанные с активным инструментом или выбранным элементом. *Меню панели* содержат команды, имеющие отношение к активной панели.

- Чтобы отобразить меню панели, нажмите кнопку  в правом верхнем углу панели.
- Чтобы отобразить контекстное меню, щелкните панель правой кнопкой мыши.

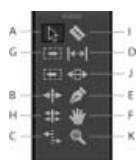
Панели «Инструменты» и «Параметры»

Панель «Параметры» открывается по умолчанию в горизонтальной области сразу под строкой меню, которые вместе образуют панель «Параметры». Панель «Параметры» можно открепить, переместить и снова прикрепить, как и любую другую панель. По умолчанию панель «Параметры» содержит меню рабочих сред и ссылки на службы CS. Панель «Инструменты» можно также прикрепить к панели «Параметры».

Инструменты

После выбора инструмента указатель мыши принимает вид, соответствующий выполняемой операции. Например, если выбрать инструмент «Подрезка» и навести указатель на клип на панели «Таймлайн», указатель примет вид бритвы . Однако значок инструмента «Выделение»  может измениться согласно выполняемой в настоящее время задаче. В некоторых случаях нажатие клавиши-модификатора (например, SHIFT) во время использования инструмента изменяет его функциональные возможности, и соответствующим образом изменяется и значок. Выберите инструменты на панели «Инструменты» или используйте сочетание клавиш. Размер панели «Инструменты» можно изменить, а также расположить ее вертикально или горизонтально.

Примечание. Инструмент «Выделение» является инструментом по умолчанию. Он используется для всего, кроме специализированных задач. Если программа отвечает не так, как ожидается, убедитесь, что выбран инструмент «Выделение».



Панель инструментов

А. Инструмент «Выделение» **В.** Инструмент «Монтаж со сдвигом» **С.** Инструмент «Растягивание по скорости» **Д.** Инструмент «Прокрутка с совмещением» **Е.** Инструмент «Перо» **Ф.** Инструмент «Рука» **Г.** Инструмент выбора дорожки **Н.** Инструмент «Монтаж с совмещением» **И.** Инструмент «Подрезка» **Ж.** Инструмент «Прокрутка» **К.** Инструмент «Масштаб»

Выберите любой инструмент, чтобы активировать его для использования на панели «Таймлайн», щелкнув его на панели или нажав соответствующее ему сочетание клавиш. Наведите указатель мыши на инструмент, чтобы увидеть его название и сочетание клавиш.

Инструмент «Выделение» Стандартный инструмент для выбора клипов, пунктов меню и других объектов в пользовательском интерфейсе. Обычно рекомендуется выбирать инструмент «Выделение» сразу после использования любого другого специализированного инструмента. Дополнительные сведения об использовании инструмента «Выделение» см. в разделе [Выделение одного или нескольких клипов](#).

Инструмент «Выбор дорожки» С помощью этого инструмента можно выбрать все клипы в эпизоде справа от курсора. Чтобы выбрать

клип и все клипы справа в его дорожке, щелкните клип. Чтобы выбрать клип и все клипы справа от него во всех дорожках, щелкните клип, удерживая нажатой клавишу SHIFT. Нажатие клавиши SHIFT изменяет инструмент «Выбор дорожки» в инструмент выбора нескольких дорожек. Дополнительные сведения об использовании инструмента «Выбор дорожки» см. в разделах [Выделение одного или нескольких клипов](#) и [Удаление всех клипов с одной дорожки](#).

Инструмент «Монтаж со сдвигом» С помощью этого инструмента можно выполнить обрезку до точки входа или выхода клипа на таймлайне. Инструмент «Монтаж со сдвигом» устраняет зазоры, образовавшиеся в ходе редактирования, но сохраняет все правки слева или справа от обрезанного клипа. Дополнительные сведения об использовании инструмента «Монтаж со сдвигом» см. в разделе [Выполнение монтажа с выделением и совмещением](#) или в [видеоруководстве по использованию инструмента «Монтаж со сдвигом»](#) от Эндрю Дэвиса.

Инструмент «Монтаж с совмещением» С помощью этого инструмента можно совместить точку монтажа между двумя клипами на таймлайне. Инструмент «Монтаж с совмещением» выполняет обрезку от точки входа одного клипа до точки выхода другого клипа, не изменяя общую длительность двух клипов. Дополнительные сведения об использовании инструмента «Монтаж с совмещением» см. в разделе [Выполнение монтажа с выделением и совмещением](#) или в [видеоруководстве по использованию инструмента «Монтаж с совмещением»](#) от Эндрю Дэвиса.

Инструмент «Растягивание по скорости» С помощью этого инструмента можно укоротить или удлинить клип на таймлайне, ускорив или замедлив его воспроизведение. Инструмент «Растягивание по скорости» изменяет скорость и длительность воспроизведения, но оставляет неизменными точки входа и выхода клипа. Дополнительные сведения об инструменте «Растягивание по скорости» см. в разделе [Изменение скорости и длительности с помощью инструмента «Растягивание по скорости»](#) или в [этом видео об инструменте «Растягивание по скорости»](#) от Эндрю Дэвиса.

Инструмент «Подрезка» С помощью этого инструмента можно сделать один или несколько разрезов в клипах на таймлайне. Щелкните точку в клипе, чтобы разделить его точно в этом месте. Чтобы разделить клипы во всех дорожках в этом месте, щелкните точку в любом из клипов, удерживая нажатой клавишу SHIFT. Дополнительные сведения об инструменте «Подрезка» см. в разделе [Разделение или обрезка одного или нескольких клипов с помощью инструмента «Подрезка»](#) или в [этом видео об инструменте «Подрезка»](#) от Эндрю Дэвиса.

Инструмент «Прокрутка с совмещением» С помощью этого инструмента можно одновременно изменить точки входа и выхода клипа на таймлайне, не изменяя промежутки времени между ними. Например, если вы укоротили 10-секундный клип до 5 секунд на таймлайне, с помощью инструмента «Прокрутка с совмещением» можно указать, какие 5 секунд клипа будут показаны на таймлайне. Дополнительные сведения об использовании инструмента «Прокрутка с совмещением» см. в разделе [Редактирование со скольжением и смещением](#) или в [этом видео об инструменте «Прокрутка с совмещением»](#) от Эндрю Дэвиса.

Инструмент «Прокрутка» С помощью этого инструмента можно сдвинуть клип влево или вправо на таймлайне, обрезав в тоже время два клипа, рядом со сдвигаемым. Общая длительность трех клипов и положение группы на таймлайне остаются без изменений. Дополнительные сведения об использовании инструмента «Прокрутка» см. в разделе [Редактирование со скольжением и смещением](#) или в [этом видео об инструменте «Прокрутка»](#) от Эндрю Дэвиса.

Инструмент «Перо» С помощью этого инструмента можно задать или выбрать ключевые кадры или изменить соединительные линии на таймлайне. Чтобы изменить соединительную линию, перетащите ее по вертикали. Чтобы задать ключевой кадр, щелкните соединительную линию левой кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS). Чтобы выделить несмежные ключевые кадры, щелкните их, удерживая нажатой клавишу SHIFT. Чтобы выделить смежные ключевые кадры, окружите их рамкой выделения. Дополнительные сведения об инструменте «Перо» см. в разделе [Выделение ключевых кадров](#).

Инструмент «Рука» С помощью этого инструмента можно переместить область просмотра вправо или влево на таймлайне. Выполните перетаскивание влево или вправо в любом месте области просмотра.

Инструмент «Масштаб» С помощью этого инструмента можно увеличить или уменьшить масштаб в области просмотра таймлайна. Чтобы увеличить масштаб на одну единицу, щелкните область просмотра. Чтобы уменьшить масштаб на одну единицу, щелкните область просмотра, удерживая нажатой клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS). Дополнительные сведения об инструменте «Масштаб» см. в разделе [Навигация по эпизоду](#).

Открытие панели «Параметры»

- Выберите команду «Окно» > «Параметры».

Прикрепление панели «Инструменты» к панели «Параметры»

1. На панели «Инструменты» щелкните значок меню панели.
2. Выберите команду «Зафиксировать на панели "Параметры"».

Открепление панели «Инструменты» от панели «Параметры»

- На панели «Параметры» щелкните пунктирную область слева от инструмента «Выделение».

Premiere Pro уберет панель «Инструменты» с панели «Параметры» и возвратит ее в исходное положение, где она была до прикрепления.

[Наверх](#)

Сведения о клипе на панели «Информация»

На панели «Информация» отображаются некоторые сведения о выбранном элементе и данные тайм-кода для клипов в точке текущего времени на таймлайне.

В верхней части панели отображаются сведения о текущем выделенном объекте. Эти сведения могут меняться в зависимости от типа данных, активной панели и т. п. Например, на панели «Информация» отображаются сведения, уникальные для пустого места на панели таймлайна или клипа на панели «Проект».

Видео

Показывает частоту кадров, размер кадра и пропорцию пикселя (в этом же порядке).

Аудио

Показывает частоту дискретизации, разрядность цвета и каналы (в этом же порядке).

Пленка

Показывает название пленки.

Вход

Показывает тайм-код точки входа выделенного клипа.

Выход

Показывает тайм-код точки выхода выделенного клипа.

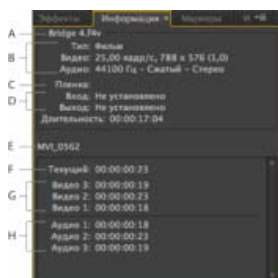
Длительность

Показывает продолжительность выделенного клипа.

Раздел с названием выделенных данных содержит значения тайм-кода для активного эпизода для клипов во всех его видео- и аудиодорожках. Эти значения отображаются в порядке размещения, который соответствует таймлайну, для упрощения визуального восприятия. Тайм-коды видеодорожки отображаются с наибольшим номером дорожки вверху, а аудиодорожки — с наибольшим номером дорожки внизу. Единственная ситуация, когда данный раздел будет пуст, — это когда все эпизоды закрыты.

Когда дорожка добавляется в текущий эпизод или удаляется из нее, на панели «Информация» обновляется число дорожек в эпизоде. Нет никаких ограничений на количество отображаемых дорожек. Аналогичным образом, когда пользователь переключается на другой эпизод, панель «Информация» обновляется, показывая текущее число дорожек в этом эпизоде.

На панели «Информация» отображается тайм-код для текущего выделения и для всех элементов дорожки в точке текущего времени. Когда курсор воспроизведения проходит через пустую область на таймлайне, значение тайм-кода не отображается для этой дорожки, но маркировка дорожки остается видимой и не затеняется. Вертикальное представление тайм-кодов легко сопоставляется с физическим расположением дорожек в эпизоде.



Панель «Информация»

А. Название выделенного клипа **В.** Данные для выделенного клипа **С.** Имя пленки **Д.** Местоположения тайм-кодов эпизода для точек «Начало» и «Конец» клипа **Е.** Название активного эпизода **Ф.** Местоположение тайм-кода источника в выделенном клипе в точке текущего времени **Г.** Местоположение тайм-кода источника в клипах на видеодорожках в точке текущего времени **Н.** Местоположение тайм-кода источника в клипах на аудиодорожках в точке текущего времени

Примечание. Поведение по умолчанию некоторых панелей можно изменить в диалоговом окне «Установки». См. раздел [Установки](#).



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Использование исходного монитора и программного монитора

[Обзор исходного монитора и программного монитора](#)

[Открытие или очистка клипа на исходном мониторе](#)

[Навигация по клипам в меню «Источник» и мониторе источника](#)

[Использование элементов управления временем исходного монитора и программного монитора](#)

[Просмотр безопасных областей на мониторах](#)

[Выбор полей на исходном и программном мониторах](#)

[Выбор режима отображения](#)

[Наверх](#)

Обзор исходного монитора и программного монитора

Исходный монитор воспроизводит отдельные клипы. В исходном мониторе проводится подготовка клипов, которые необходимо добавить в эпизод. Установите точки входа выхода и укажите дорожки исходного клипа (аудио и видео). Также можно вставлять маркеры клипа и добавлять клипы в эпизод на панели «Таймлайн».

Программный монитор воспроизводит последовательность сгруппированных клипов. Это просмотр активного эпизода на панели «Таймлайн». Можно установить маркеры эпизода и определить точки входа и выхода эпизода. Точки входа и выхода эпизода указывают место, где кадры добавляются в эпизод или удаляются из него.

Каждый монитор состоит из линейки времени и элементов управления воспроизведением и передачей текущего кадра исходного клипа или эпизода. Установите точки входа и выхода, перейдите к ним и установите маркеры. По умолчанию в исходном мониторе доступны кнопки «Вставка» и «Перезаписать», а в программном мониторе доступны кнопки «Подъем» и «Извлечь». Каждый монитор также содержит кнопку «Экспорт кадра» для создания стоп-кадра из одного кадра видео.



Монитор источника

А. Курсор воспроизведения **В.** Тайм-код **С.** Параметры масштабирования **Д.** Полоса прокрутки «Масштаб» **Е.** Перетаскивание видео **Ф.** Перетаскивание аудио **Г.** Кнопка «Параметры» **Н.** Продолжительность входа/выхода



Монитор программы

А. Тайм-код **В.** Параметры масштабирования **С.** Курсор воспроизведения **Д.** Полоса прокрутки «Масштаб» **Е.** Разрешение **Ф.** Кнопка «Параметры» **Г.** Редактор кнопок

Настройка панели кнопок панели монитора

По умолчанию наиболее полезные кнопки отображаются вдоль нижней части исходного и программного мониторов. Однако пользователь может добавить новые кнопки. Нажмите «+» в правом нижнем углу монитора, чтобы открыть редактор кнопок. Добавьте кнопки на панель кнопок, перетаскивая их в редакторе кнопок. Можно добавить не более 2 строк кнопок. Пробелы для разделения групп кнопок можно также перетащить на панель кнопок. Чтобы удалить кнопку, перетащите ее из панели кнопок. Чтобы выключить все кнопки, перейдите в меню панели и снимите флажок «Показать элементы управления переносом».

Наведите мышь на любую кнопку, чтобы увидеть для нее комбинацию клавиш.

Установка качества отображения для исходного и программного мониторов

Некоторые форматы сложно отобразить в полнокадровом воспроизведении из-за высокого сжатия или высокой скорости передачи данных. Более низкое разрешение позволяет увеличить скорость воспроизведения, однако это снижает качество отображения изображения. Это соотношение наиболее видно при просмотре AVCHD или других файлов мультимедиа на основе кодака H.264. При высоком разрешении в этих форматах отключено исправление ошибок и во время воспроизведения часто появляются артефакты. Однако, эти артефакты не отображаются в экспортируемых мультимедиа.

Создание отдельных разрешений для воспроизведения и паузы обеспечивает более высокую степень контроля качества. При записи с высоким разрешением можно задать разрешение воспроизведения на более низкое значение (например, 1/4) для оптимального воспроизведения и задать разрешение паузы на «Полное». Эти параметры позволяют проверить качество деталей фокуса или края, когда

воспроизведение приостановлено. Очистка включает монитор в разрешении воспроизведения, а не в разрешении паузы.

Не все типы разрешений доступны для всех типов эпизода. Для эпизодов «Стандартное определение», таких как DV, доступно только полное разрешение и 1/2. Для многих эпизодов HD до размера кадра 1080, доступно полное разрешение, 1/2 и 1/4. При создании эпизода с размером кадра более 1080, такой как RED, доступны более дробные разрешения.

Примечание. Если предпросмотры преобразовываются с разрешением ниже разрешения эпизода, разрешение воспроизведения фактически является частью разрешения предпросмотра. Например, можно задать файлам предпросмотра преобразование до 1/2 размера кадра эпизода (разрешение 1/2) и разрешение воспроизведения с учетом разрешения 1/2. Воспроизведение предпросмотров после преобразования осуществляется в 1/4 от исходного разрешения (предполагается, что разрешение исходных медиаданных будет соответствовать разрешению эпизода).

Настройка качества изображения для исходного монитора и программного монитора

Примечание. Можно назначить сочетания клавиш для установки разрешений воспроизведения.

1. Выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните изображение правой кнопкой мыши на исходном мониторе или программном мониторе.
 - Щелкните значок «Меню панели» на исходном мониторе или программном мониторе .
 - Нажмите кнопку «Параметры» на исходном мониторе или программном мониторе.
2. Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы задать разрешение воспроизведения, выберите «Разрешение при воспроизведении».
 - Чтобы установить приостановленное разрешение, выберите «Разрешение при приостановке».
3. В меню выберите нужное разрешение.

Изменение масштаба

Исходный монитор и программный монитор масштабируют видео до размера доступной области. Можно увеличить параметр увеличения для каждого представления, чтобы более подробно просмотреть видео. Можно также уменьшить параметр увеличения для просмотра дополнительной области монтажного стола вокруг изображения (например для более легкой настройки эффектов движения).

1. Выберите параметр увеличения в меню «Выбрать масштаб»(справа от отображения текущего времени) на исходном мониторе или программном мониторе.

Значения процентов на исходном мониторе относятся к размеру исходных медиаданных. В программном мониторе процентные значения относятся к размеру изображения, определенному параметрами эпизода. Настройте масштаб, чтобы видео соответствовало доступной области просмотра монитора.
2. Чтобы изменить видимую область монитора и видимую часть видеоизображения, используйте полосы прокрутки монитора. Полосы прокрутки отображаются, когда текущий размер монитора не может вмещать все изображение.

Индикатор пропущенного кадра

Исходный и программный мониторы имеют возможность отображения значка (напоминающего «стоп-сигнал»), который указывает на то, пропускаются ли кадры во время воспроизведения. Значок отображается зеленым и меняет цвет на желтый, когда появляются пропущенные и сброшенные кадры при каждом воспроизведении. Подсказка отображает количество пропущенных кадров.

Для включения индикатора пропущенного кадра для исходного и программного мониторов, включите параметр «Показать индикатор пропущенного кадра» в меню панели или меню «Параметры».

[Наверх](#)

Открытие или очистка клипа на исходном мониторе

Чтобы просматривать и редактировать исходные клипы, перечисленные на панели «Проект» или отдельные экземпляры клипа в эпизоде, откройте клипы на исходном мониторе. Меню «Источник» на вкладке монитор источника показывает список открытых клипов.

1. Чтобы открыть клип, выполните одно из следующих действий.
 - Дважды щелкните по клипу в панели «Проект» или «Таймлайн», или перетащите клип из панели «Проект» в «Исходный монитор». Клип отображается на исходном мониторе и его имя добавляется к меню «Источник».
 - Перетащите несколько клипов или целую подборку из панели «Проект» на исходный монитор или выберите несколько клипов на панели «Проект» и дважды щелкните их. Клипы будут добавлены к меню «Источник» в том порядке, в котором они были выбраны, и на исходном мониторе отображается последний выбранный клип.
 - Выберите имя клипа для просмотра из меню «Источник» (щелкните треугольник справа от имени текущего клипа на вкладке «Источник», чтобы отобразить меню).



Выбор клипа для просмотра из меню источников

- Меню «Источник» отображает список основных клипов по именам. Клипы, открытые из эпизода, перечислены по имени эпизода, имени клипа и времени начала в эпизоде.
2. Для удаления клипа из исходного монитора в меню «Источник» выберите «Заккрыть», либо «Заккрыть все», чтобы удалить все клипы.

Также можно закрыть все клипы и непосредственно исходный монитор, нажав кнопку «Закрыть» на вкладке «Монитор источника».

Наверх

Навигация по клипам в меню «Источник» и мониторе источника

Можно настроить комбинации клавиш для навигации по нескольким клипам, загруженным на «Исходный монитор». Сочетания клавиш могут ускорить включение и выключение клипов, переход к первому или последнему клипу, или закрытие одного или всех клипов на всплывающем меню «Исходный монитор».

1. Выберите «Правка» > «Сочетания клавиш»(Windows) или «Premiere Pro» > «Сочетания клавиш»(OS Mac).

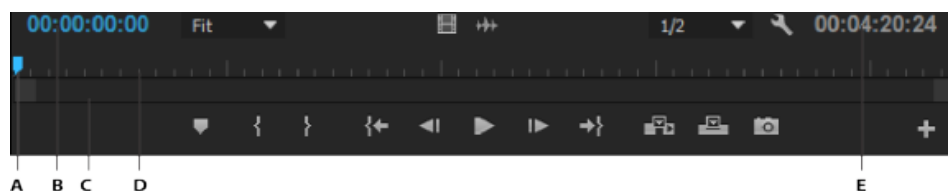
Откроется диалоговое окно «Сочетания клавиш».

2. В диалоговом окне щелкните треугольник рядом с панелями, а затем щелкните треугольник рядом с исходным монитором «Панель» для отображения комбинации клавиш для этой панели.
3. Установите комбинации клавиш для любой из следующих команд:
 - Исходный клип: закрыть
 - Исходный клип: закрыть все
 - Исходный фрагмент: первый
 - Исходный клип: последний
 - Исходный клип: следующий
 - Исходный клип: предыдущий
4. Нажмите кнопку «ОК».

Наверх

Использование элементов управления временем исходного монитора и программного монитора

Исходный монитор имеет несколько элементов управления для перемещения по времени (или кадрам) в клипе. Программный монитор содержит следующие элементы управления для перемещения по эпизоду.



А. Отображение текущего времени В. Курсор воспроизведения С. Полоса прокрутки «Масштаб» D. Линейка времени Е. Отображение длительности

Линейки времени Отображают длительность клипа на исходном мониторе и эпизод на программном мониторе. Деления измеряют время с помощью формата отображения видео, заданного в диалоговом окне «Параметры проекта». Можно переключать линейки времени на отображение тайм-кода в других форматах. Каждая линейка также отображает значки для маркеров соответствующего монитора и точек входа и выхода. Можно настроить курсор воспроизведения, маркеры и точки входа и выхода, перетаскивая их значки на линейке времени.

Номера на линейке времени выключены по умолчанию. Можно включить номера на линейке времени, выбрав «Номера на линейке времени» в меню панели исходного или программного мониторов.

Курсор воспроизведения Указывает на положение текущего кадра на линейке времени каждого монитора.

Примечание. Курсор воспроизведения ранее назывался «Индикатор текущего времени» (CTI).

Отображение текущего времени Показывает тайм-код для текущего кадра. Текущее время отображается в левом нижнем углу видео каждого монитора. Исходный монитор указывает на текущее время для открытого клипа. Программный монитор указывает на текущее время эпизода. Чтобы перейти к другому времени, нажмите в отображении и введите новое время, или поместите курсор на отображение времени и перетащите влево или вправо. Для переключения отображения с полного тайм-кода на счетчик кадров, нажмите CTRL (Windows) или COMMAND (OC Mac) и щелкните текущее время на мониторе или панели «Таймлайн».

Отображение длительности Отображает длительность открытых клипов или эпизода. Длительность - это разница во времени между начальной и конечной точками клипа или эпизода. Если начальной точки не установлено, она заменяется временем запуска клипа или эпизода. При отсутствии конечной точки, исходный монитор использует время окончания клипа для вычисления длительности. Программный монитор использует время окончания последнего клипа в эпизоде для вычисления длительности.

Полосы прокрутки масштабирования Полосы прокрутки масштабирования совпадают с видимой областью линейки времени в каждом мониторе. Можно перетаскивать маркеры, чтобы изменить ширину панели и изменить масштаб линейки времени ниже. Расширение панели до максимального значения ширины отображает всю длительность линейки времени. Сжатие панели увеличивает ее для более детального просмотра линейки. При расширении или сжатии панель центрируется на курсоре воспроизведения. Поместите курсор мыши на панели и используйте колесико мыши, чтобы расширить или сжать панель. Также для сворачивания и разворачивания можно прокрутить колесико мыши в областях за пределами полос. Перетаскивая центр панели, можно прокручивать видимую часть линейки времени, не изменяя ее масштаб. При перетаскивании полосы курсор воспроизведения не перемещается. Однако можно переместить полосу и щелкнуть линейку времени, чтобы переместить курсор воспроизведения в ту же область, где находится полоса. Полоса прокрутки масштабирования также доступна на таймлайне.

Примечание. Изменение полосы прокрутки масштабирования или линейки времени программного монитора не влияет на линейку времени или область просмотра на панели «Таймлайн».

Просмотр элементов управления исходного и программного мониторов

Можно отобразить или скрыть элементы управления в меню панели исходного или программного мониторов. Например, можно скрыть элементы управления переносом, если известна комбинация клавиш J-K-L для воспроизведения, чтобы освободить дополнительное пространство для просмотра файлов мультимедиа.

Выберите или отмените выбор параметра в меню панели, чтобы отобразить или скрыть следующее:

- Элементы управления переносом
- Маркеры
- Номера на линейке времени
- Индикатор пропущенных кадров

Доступ ко многим одинаковым командам отображения и скрытия элементов управления можно также получить с помощью кнопки «Параметры» на каждом мониторе.

Просмотр безопасных областей на мониторах



А. Безопасная область действия В. Безопасная область титров

Направляющие безопасной области приводятся для справки и не отображаются в предпросмотре или при экспорте.

- Щелкните кнопку «Параметры» в разделе «Исходный монитор» или «Программный монитор» и выберите «Безопасные области». Можно также выбрать безопасные области из меню панели «Исходный монитор» или «Программный монитор».

Стандартные безопасные области действия или заголовков составляют 10% и 20% соответственно. Однако можно изменить размеры безопасных областей в диалоговом окне «Настройки проекта». (См. раздел [Диалоговое окно «Настройки проекта»](#).)

[Наверх](#)

Выбор полей на исходном и программном мониторах

Можно настроить «Исходный монитор» и «Программный монитор» для отображения первого поля, второго поля или обоих полей для чересстрочного материала. Параметры на исходном мониторе недоступны, когда в нем открыт прогрессивный клип. Параметры на исходном мониторе недоступны, когда активный эпизод использует прогрессивный шаблон настроек эпизода.

- В Мониторе источника или Мониторе программы нажмите кнопку меню панели .
- Выберите «Показать первое поле», «Показать второе поле» или «Показать оба поля» в соответствии с необходимостью.

[Наверх](#)

Выбор режима отображения

Можно отобразить обычное видео, альфа-канал видео, или один из нескольких инструментов измерения.

- В исходном мониторе или программном мониторе, нажмите кнопку «Параметры», или нажмите меню панели и выберите настройку режима отображения:

Совмещенное видео Отображается обычное видео.

Альфа-канал Отображается канал прозрачности в градациях серого.

Все области Отображается осциллограмма, вектороскоп, последовательность YCbCr и последовательность RGB.

Вектороскоп Отображает вектороскоп с уровнем цветности видео, что включает в себя цветовой тон и насыщенность.

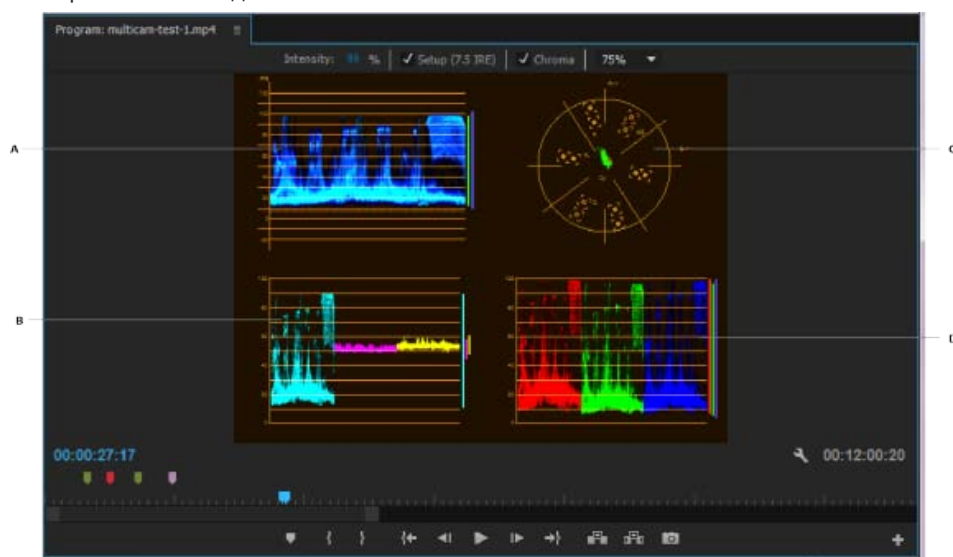
Форма волны YC Отображает стандартную осциллограмму, на которой показывается яркость видеосигнала в единицах IRE.

Последовательность YCbCr Отображает стандартную осциллограмму, на которой показываются компоненты Y, Cb, и Cr в единицах IRE.

Последовательность RGB Отображает стандартную осциллограмму, на которой показываются компоненты R, G и B в единицах IRE.

Последовательность Vect/YC Wave/YCbCr Отображается осциллограмма, вектороскоп и последовательность YCbCr.

Последовательность Vect/YC Wave/RGB Отображается осциллограмма, вектороскоп и последовательность RGB.



Программный монитор отображает вектороскоп/YC-осциллограмму/последовательность YCbCr

A. Осциллоскоп **B.** Последовательность YCbCr **C.** Вектороскоп **D.** Форма волны YC

Для более эффективного использования осциллоскопа и вектороскопа просматривайте их на контрольном мониторе, объединенном с программным монитором. См. раздел Контрольный монитор.

Установки

Настройка установок

Общие установки

Установки внешнего вида

Установки аудио

Параметры аудиооборудования

Установки автосохранения

Установки захвата

Установки плоскости контроля

Установки «Управление устройствами»

Параметры «Цвета маркировки»

Установки «Метки по умолчанию»

Параметры медиаконтента

Установки памяти

Установки воспроизведения

Установки функции «Синхронизация настроек»

Установки «Конструктор заголовков»

Установки обрезки

[Наверх](#) 

Настройка установок

Можно настроить внешний вид и поведение Premiere Pro: от указания длительности по умолчанию для переходов до установки яркости пользовательского интерфейса. Большинство этих параметров останутся в силе до тех пор, пока вы не измените их. Однако параметры, заданные для рабочих дисков, сохраняются вместе с проектами. Проекту при открытии автоматически назначаются рабочие диски по умолчанию, заданные для него во время первоначальной настройки.

- Чтобы открыть диалоговое окно «Установки», выберите команду «Правка» > «Установки» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» (Mac OS) и выберите категорию параметров, которые нужно изменить.
- Чтобы восстановить параметры по умолчанию, удерживайте нажатой клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS) при запуске приложения. После появления экрана приветствия клавишу ALT или OPTION можно отпустить.
- Чтобы восстановить параметры по умолчанию и кэш подключаемых модулей, удерживайте нажатыми клавиши SHIFT+ALT (Windows) или SHIFT+OPTION (Mac OS) при запуске приложения. После появления экрана приветствия отпустите клавиши SHIFT+ALT или SHIFT+OPTION.

Установки находятся в следующих папках:

- В системе Windows:
<Диск>\Users\<имя_пользователя>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Premiere Pro
- В системе Mac OS:
<Диск>/Users/<имя_пользователя>Library/Preferences/com.adobe.AdobePremierePro.plist

В этом фрагменте из учебного пособия по Adobe Premiere Pro объясняется, как настроить проекты, эпизоды и параметры при начале работы с Premiere Pro. См. статью, посвященную [выбору настроек, изменению установок и управлению ресурсами в Adobe Premiere Pro](#).

Общие установки

На панели «Общие» диалогового окна «Установки» можно задать различные параметры, от длительности переходов до всплывающих подсказок. Далее приведены примеры.

При запуске Можно выбрать отображение экрана приветствия Premiere Pro или недавно открывавшихся файлов.

Настройки видео- и аудиопереходов по умолчанию Укажите длительность видео- и аудиопереходов по умолчанию

Длительность неподвижных изображений по умолчанию Укажите длительность неподвижных изображений по умолчанию

Автопрокрутка воспроизведения на таймлайне Если эпизод длиннее видимого таймлайна, можно выбрать и другие варианты помимо автопрокрутки таймлайна во время воспроизведения.

При прокрутке страниц таймлайн автоматически перемещается в новую область обзора, когда курсор воспроизведения оказывается за пределами экрана. Этот вариант позволяет обеспечить непрерывное воспроизведение без остановки.

При плавной прокрутке курсор воспроизведения всегда остается в середине экрана, а клипы и линейка времени перемещаются.

Прокрутка таймлайна Можно выбрать вертикальную или горизонтальную прокрутку. По умолчанию прокрутка мышью выполняется по горизонтали для Windows и по вертикали для Mac OS. В системе Windows для переключения на вертикальную прокрутку нажмите клавишу CTRL.

При вставке или перезаписи устанавливать фокус на таймлайн Выберите эту установку, если вам нужно, чтобы после внесения изменений был активен таймлайн, а не исходный монитор.

Привязать курсор воспроизведения на таймлайне, если привязка включена Выберите эту установку, чтобы включить привязку.

Когда включена привязка, курсор воспроизведения при перемещении в таймлайне привязывается или переходит непосредственно к точке редактирования. Например, можно нацелить курсор воспроизведения на определенный маркер с включенной привязкой.

Привязка включается и отключается клавишей S на клавиатуре.

Отображать несинхронизированные индикаторы для клипов без привязки Индикаторы рассинхронизации отображаются для аудио и видео, если они не связаны и рассинхронизированы.

Масштабировать по размеру кадра по умолчанию Выберите эту установку, чтобы автоматически масштабировать импортированные ресурсы в соответствии с размером кадра, установленным для проекта по умолчанию.

Подборки В разделе параметров подборки можно задать ее поведение при двойном щелчке или с нажатой клавишей Shift или Option.

Рендеринг аудио при рендеринге видео Выберите этот параметр, чтобы разрешить Premiere Pro

автоматически выполнять одновременный рендеринг аудио и видео во время предпросмотра. Дополнительные сведения см. в разделе [Рендеринг аудио при рендеринге видео](#).

Показать диалоговое окно предупреждения о несоответствии клипа При перетаскивании клипа в эпизод Premiere Pro может определить, соответствуют ли атрибуты клипа настройкам эпизода. Если будет выявлено несоответствие, то появится диалоговое окно предупреждения о несоответствии клипа.

Показать индикатор событий

Снимите этот флажок, чтобы отключить появление всплывающих окон с уведомлениями о событиях в правом нижнем углу интерфейса. Дополнительные сведения см. в разделе [Уведомления о событиях](#).

Открыть диалоговое окно «Подгонка клипа» для исправления несоответствий диапазона Если в начальные и конечные точки, установленные в исходном и программном мониторах, различаются, появится диалоговое окно «Подгонка клипа». Диалоговое окно «Подгонка клипа» позволяет задать начальные и конечные точки. Выберите этот параметр, чтобы разрешить Premiere Pro запомнить выбор и не показывать диалоговое окно «Подгонка клипа» каждый раз.

Показывать подсказки Позволяет включить или отключить отображение подсказок.

[Наверх](#) 

Установки внешнего вида

На панели «Внешний вид» диалогового окна «Установки» можно задать яркость пользовательского интерфейса.

Также можно настроить яркость и насыщенность голубой подсветки, интерактивных элементов управления и указателей фокуса.

[Наверх](#) 

Установки аудио

Автораспределение времени Параметр «Автораспределение времени» содержит время (в звуковом микшере) для любого элемента управления, для которого было указано вернуться к предыдущему значению его параметра. К этим элементам управления относятся «Громкость», «Панорама», «Эффект» и регуляторы «Отправить» в аудиодорожке, субмиксе и (за исключением отправки) главной дорожке. Параметр «Автораспределение времени» влияет на свойства в сенсорном режиме, а также в режиме чтения для эффектов с ключевыми кадрами.

Тип объединения дорожек в одну 5.1 Определяет способ смешивания исходных каналов в аудиодорожки 5.1.

Воспроизводить аудио во время очистки Включает очистку аудио. Можно создать комбинацию клавиш под названием «Переключить аудио во время очистки» для выключения или включения аудио во время очистки. Использование комбинации клавиш более удобно, так как не нужно возвращаться в диалоговое окно «Установки» для включения или отключения аудио при очистке.

Сохранить тональность при перемещении Позволяет сохранять высоту звука во время перемотки и воспроизведения с помощью клавиш J, K, L. Использование этой настройки позволяет улучшить распознавание речи при замедленном или ускоренном воспроизведении.

Приглушить звук на входе во время записи на таймлайне Если этот флажок установлен, входной аудиосигнал не будет проверяться при записи таймлайна.

Автоматическое создание файла пика Выберите эту установку, чтобы в Premiere Pro автоматически создавались файлы пика для отображения звуковых волн при импорте аудио. Если отображать звуковые волны не требуется, отключите установку.

Аудиодорожки по умолчанию Определяет тип дорожки, в котором представляются аудиоканалы клипа, когда он добавляется в эпизод. Возможные значения: «Моно», «Сtereo», «5.1» и «Многоканальное моно» Premiere Pro импортирует и обрабатывает каждый из этих типов дорожки в исходном формате (если выбран вариант «Использовать файл») или преобразует их в другой формат дорожки (если выбран один из других вариантов). В списке ниже описана совместимость между дорожками и типами клипов:

- Моно-дорожки могут вмещать клипы моно и стерео.
- Сtereo-дорожки могут вмещать клипы моно и стерео.
- Дорожки 5.1 могут вмещать только клипы 5.1.
- Адаптивные дорожки могут вмещать моно, стерео и адаптивные (многоканальные) клипы (но не 5.1).

Ниже описано, как каждый тип дорожки интерпретируется в Premiere Pro и в каком виде представляется после переноса внутрь эпизода.

Мультимедиа (моно) Определяет, как моно-файлы должны интерпретироваться в Premiere Pro. Сопоставление происходит таким образом:

- **Использовать файл** — импорт файла в том же формате, то есть моно.
- **Моно** — импорт файла в виде моно, то же происходит при выборе варианта «Использовать файл», если исходный файл имеет формат моно.
- **Сtereo** — импорт медиафайла моно в формате стерео. Моно-канал файла сопоставляется одному из каналов стерео, при этом другой канал, предусмотренный для стерео-медиаданных, остается пустым.
- **5.1** — импорт моно-файла в виде клипа 5.1 Surround. Моно-канал файла сопоставляется одному из каналов формата 5.1, а остальные 5 каналов, предусмотренные для медиаданных 5.1, остаются пустыми.
- **Адаптивная** — импорт файла в виде клипа с числом каналов N (максимум — 32), где моно-канал сопоставляется первому каналу.

Сtereo Медиаконтент Определяет, как файлы, изначально имеющие режим стерео, должны интерпретироваться в Premiere Pro. Предусмотрены такие варианты:

- **Использовать файл** — импорт файла в исходном формате, в данном случае — в стерео.
- **Моно** — импорт файла в формате моно. Сtereoканалы L и R интерпретируются как два моно-канала.
- **Сtereo** — импорт файла в формате стерео с таким же сопоставлением каналов, как в исходном файле.
- **5.1** — импорт файла в виде клипа 5.1 Surround. Форматом 5.1 предусмотрены шесть каналов, два из которых сопоставлены стереоканалам исходного файла, а остальные — пустые.
- **Адаптивная** — импорт файла в виде клипа с числом каналов N (максимум — 32), где стерео-каналы сопоставляются первым двум каналам.

Мультимедиа 5.1 Определяет, как Premiere Pro работает с файлами мультимедиа 5.1. Доступны следующие варианты:

- **Использовать файл** — импорт файла в исходном формате, в данном случае — в виде медиаданных 5.1 Surround.
- **Моно** — импорт файла в формате моно, что приводит к формированию шести моно-каналов.
- **Сtereo** — импорт файла в формате стерео, при этом шесть исходных каналов сопоставляются трем парам стереоканалов.
- **5.1** — импорт файла в формате 5.1 с таким же сопоставлением каналов, как в исходном файле. В данном случае этот вариант аналогичен пункту

«Использовать файл».

- **Адаптивная** — импорт файла в виде клипа с числом каналов N (максимум — 32), где заняты первые шесть каналов, а остальные — свободны.

Многоканальное мультимедиа (моно) Определяет, как PPro интерпретирует файлы с отдельными каналами числом N. Доступны следующие варианты:

- **Использовать файл** — импорт файла в исходном формате, в данном случае — в виде многоканального моно с тем же числом каналов, что и в исходном файле.
- **Моно** — аналогично «Использовать файл», все N каналов передаются в виде N моно-дорожек.
- **Сtereo** — N моно-каналов группируются в N/2 стереопар.
- **5.1** — импорт многоканального моно-файла в виде набора из одной или нескольких дорожек 5.1 путем добавления пустых каналов (по необходимости) до полных конфигураций 5.1.
- **Адаптивная** — импорт файла в виде клипа с числом каналов N (максимум — 32), где каналы сопоставляются тому же числу каналов, что и в исходном медиафайле.

Оптимизация ключевого кадра автоматизации Задаёт степень линейного осветления ключевого кадра и минимальный интервал создания таких кадров.

Линейное осветление ключевого кадра Ключевые кадры создаются только в точках без линейной связи с начальным и конечным ключевыми кадрами. Предположим, что вы автоматизируете переход от 0 дБ до –12 дБ. Если этот параметр включен, Premiere Pro создает ключевые кадры только в точках, представляющих увеличение значения от начального (0 дБ) до конечного (–12 дБ) ключевого кадра. Если этот параметр не включен, Premiere Pro может создать несколько промежуточных ключевых кадров с идентичными значениями между этими двумя точками в зависимости от скорости, с которой изменяется значение. Этот параметр выбран по умолчанию.

Сокращение минимального интервала Ключевые кадры создаются только через интервалы, которые превышают указанное значение. Введите значение от 1 до 2000 миллисекунд.

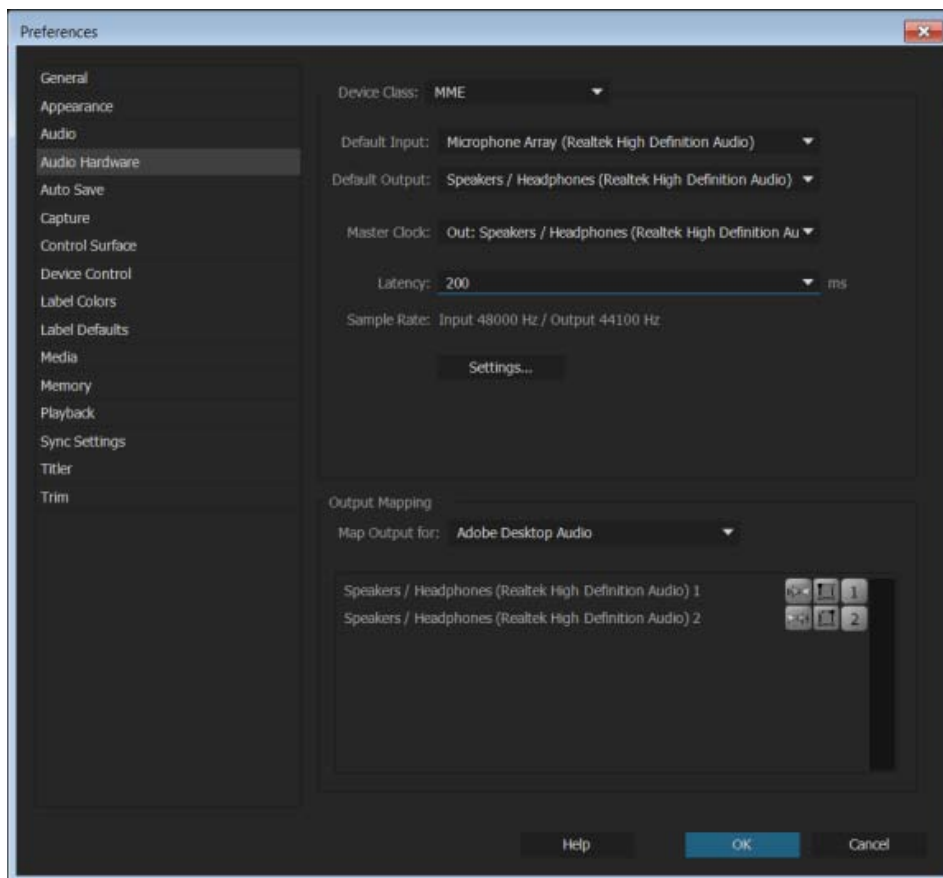
Большая корректировка громкости Этот параметр позволяет задать шаг увеличения децибелов при использовании команды «Увеличить громкость клипа».

Диспетчер подключаемых модулей аудио Запускает диалоговое окно диспетчера подключаемых модулей аудио, что предоставляет вам возможность работать с подключаемыми модулями VST3 сторонних разработчиков, а также с подключаемыми модулями аудиоэлементов (AU) в Mac OS.

[Наверх](#)

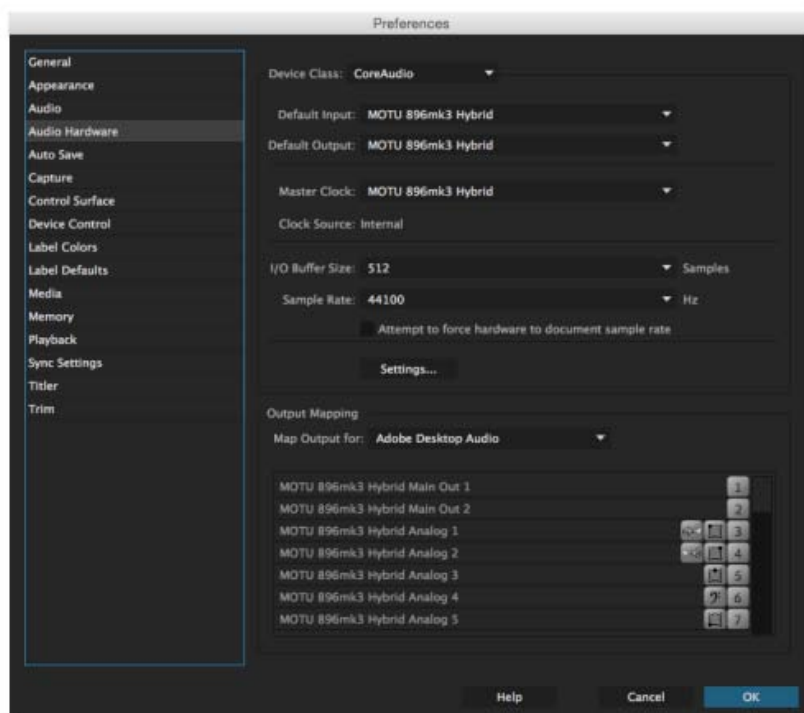
Параметры аудиооборудования

На панели «Аудиооборудование» диалогового окна «Установки» (Правка > Установки > Аудиооборудование) можно указать аудиоустройство компьютера и его параметры, включая настройки ASIO и MME (только в Windows) или настройку CoreAudio (только в Mac OS), которые используются в программе Premiere Pro для записи и воспроизведения аудио. Когда подключается аудиооборудование, в этом диалоговом окне загружаются настройки оборудования для данного типа устройства, такие как вход по умолчанию, выход по умолчанию, основной тактовый генератор, задержка и частота дискретизации. Например, на следующем экране отображаются настройки для подключенного устройства MME (Windows), при этом настройки по умолчанию можно изменить в свойствах:



Установки аудиооборудования MME

На следующем изображении приводятся установки для устройств CoreAudio с малой задержкой, которые поддерживают следующие режимы: только вход, только выход или полный дуплекс. Можно изменить такие свойства, как основной тактовый генератор (MOTU, SPDIF и ADAT) и размер буфера ввода-вывода (малая задержка, 32 сэмпла).



Настройка аудиовходов и выходов

При настройке входов и выходов для записи и воспроизведения Adobe Premiere Pro может использовать следующие типы драйверов звуковой платы:

В Windows драйверы ASIO поддерживают профессиональные платы, а драйверы MME обычно поддерживают стандартные платы.

В Mac OS драйверы CoreAudio поддерживают и профессиональные, и стандартные платы.

Предпочтительно использовать драйверы ASIO и CoreAudio, так как они обеспечивают более высокую эффективность и меньшую задержку. Можно также вести мониторинг аудио в процессе записи и мгновенно отслеживать громкость, панорамирование и изменение эффектов во время воспроизведения.

1. Выберите Правка > Установки > Аудиоборудование (Windows) или Premiere Pro > Установки > Аудиоборудование (Mac OS).
2. В меню «Класс устройства» выберите драйвер для звуковой платы, которую планируется использовать.
3. Выберите вход и выход по умолчанию, заданные на плате. См. раздел Назначение аудиовходов и выходов дорожкам в справке Adobe Audition.
4. (MME и CoreAudio) Для параметра «Основной тактовый генератор» выберите вход или выход, с которым требуется синхронизировать другое цифровое аудиооборудование (для точного сопоставления сэмплов).
5. Для параметров «Размер буфера ввода-вывода» (ASIO и CoreAudio) или «Задержка» (MME) укажите минимально возможное значение, при котором не возникает пропусков аудио. Идеальное значение зависит от быстродействия системы, поэтому его необходимо найти экспериментальным путем.
6. Выберите частоту дискретизации для аудиооборудования. (Типовые частоты для разных сред вывода см. в разделе Частота дискретизации в справке Adobe Audition.)
7. (Необязательно) Чтобы оптимизировать производительность плат ASIO и CoreAudio, нажмите кнопку «Настройки». Дополнительную информацию см. в документации по звуковой плате.
8. В области «Отображение выхода» можно указать целевой динамик в аудиосистеме компьютера для каждого поддерживаемого аудиоканала.

[Наверх](#)

Установки автосохранения

Автоматическое сохранение проектов По умолчанию Premiere Pro автоматически сохраняет проект каждые 15 минут и хранит на жестком диске последние пять версий файла проекта.

Можно в любое время восстановить сохраненную ранее версию. Для хранения нескольких версий проекта не требуется много места на диске, так как файлы проекта гораздо меньше исходных видеофайлов. Файлы проекта лучше хранить на том же диске, где установлено приложение. Архивные файлы хранятся в папке «Auto-Save» программы Premiere Pro.

Автоматически сохранять каждые Установите флажок «Автоматическое сохранение проектов» и укажите количество минут, через которые нужно выполнять сохранение.

Максимальное количество версий проекта Укажите количество хранимых версий файлов проекта. Например, если ввести значение 10, Premiere Pro будет хранить 10 последних версий файла.

Примечание. В случае настройки автоматических сохранений через постоянные промежутки времени *Premiere Pro* выполняет автоматическое сохранение проекта при обнаружении изменений в файле.

Автоматическое сохранение происходит независимо от того, сохранялся ли проект пользователем вручную. В предыдущих версиях *Premiere Pro* автоматическое сохранение не выполнялось, если в указанный промежуток времени проект сохранялся вручную. Если система становится неактивной на срок, превышающий указанный промежуток времени, *Premiere Pro* выполняет автоматическое сохранение принудительно.

Сохранить резервную копию проекта в Creative Cloud Выберите этот параметр, чтобы разрешить автоматическое сохранение текущих проектов *Premiere Pro* непосредственно в облачное хранилище Creative Cloud.

При автоматическом сохранении проектов *Premiere Pro* в онлайн-хранилище Creative Cloud создается каталог с именем auto-save. Все резервные копии проектов хранятся в каталоге auto-save.

Доступ к резервным копиям проектов можно получить на вкладке «Файлы» приложения Creative Cloud для настольных компьютеров. Файлы также доступны в Интернете, в [учетной записи Creative Cloud](#).

[Наверх](#)

Установки захвата

Определяет способ передачи видео и аудио напрямую с карты или камеры. (Никакие другие параметры проекта не влияют на захват.) Содержимое этой панели зависит от режима редактирования. Если производится захват видео DV, выберите параметры захвата DV по умолчанию. Если в качестве формат захвата выбран «Захват DV/IEEE 1394», никакие параметры недоступны, поскольку автоматически задаются параметры стандарта IEEE 1394. Дополнительные форматы и параметры захвата отображаются при установке другого программного обеспечения, например программного обеспечения, поставляемого вместе с картой захвата, совместимой с *Premiere Pro*.

Примечание. Для проектов *P2 DVCPRO 50* и *P2 DVCPRO HD* параметр «Формат захвата» не имеет значения, так как материал захватывается и записывается камерой непосредственно на карту *P2* в виде цифровых файлов.

[Наверх](#)

Установки плоскости контроля

На панели плоскости контроля в диалоговом окне установок можно настроить устройство аппаратного управления.

Кнопки Изменить, Добавить и Удалить позволяют добавлять, изменять и удалять конфигурации аппаратных панелей управления.

Чтобы выбрать устройство, в разделе Класс устройства щелкните Добавить. Можно добавить либо EUCON, либо Maskie. Или можно добавить их вместе.

Щелкните Изменить, чтобы указать параметры конфигурации выбранной аппаратной панели, например «входное MIDI-устройство» или «выходное MIDI-устройство».

Дополнительные сведения об использовании средств управления плоскостью контроля *Premiere Pro* см. в разделе Поддержка плоскости контроля.

[Наверх](#)

Установки «Управление устройствами»

На панели «Управление устройствами» диалогового окна «Установки» можно указать параметры для управления устройством воспроизведения или записи, таким как VTR или видеокамера.

[Наверх](#)

Параметры «Цвета маркировки»

На панели «Цвета маркировки» диалогового окна «Установки» можно изменить цвета по умолчанию и названия цветов. Этими цветами можно помечать ресурсы на панелях «Проект».

[Наверх](#)

Установки «Метки по умолчанию»

На панели «Метки по умолчанию» диалогового окна «Установки» можно изменить цвета по умолчанию, назначенные подборкам, эпизодам и различным типам медиаконтента.

[Наверх](#)

Параметры медиаконтента

Неопределенная ось времени медиаданных Указывает частоту кадров для импортированных наборов статичных кадров.

Тайм-код Определяет, что Premiere Pro будет отображать для импортированных клипов: исходный тайм-код или новый тайм-код, начинающийся с 00:00:00.

Количество кадров Определяет, какой номер Premiere Pro будет назначать первому кадру импортированного клипа: 0 или 1 или номер, полученный преобразованием тайм-кода.

Записать ID XMP в файлы при импорте Если установить этот флажок, в поля метаданных XMP будут записываться данные идентификатора.

Включить связывание клипа и метаданных XMP Если установить этот флажок, метаданные клипа будут связаны с метаданными XMP, чтобы при изменении одних данных изменялись и другие.

Включить подписи при импорте Если установить этот флажок, встроенные скрытые подписи в файле будут распознаваться и автоматически импортироваться. Если флажок не установлен, скрытые подписи не будут импортироваться, что помогает сэкономить время при импорте.

Растущие файлы Premiere Pro поддерживает растущие файлы формата OP1A MXF. Этот параметр позволяет включить автоматическое обновление файлов по мере увеличения их размера и указать частоту этого обновления. Если включить этот параметр, файлы можно будет немедленно редактировать в проекте.

[Наверх](#)

Установки памяти

На панели «Память» диалогового окна «Установки» можно указать количество оперативной памяти, резервируемой для других приложений и для Premiere Pro. Например, если уменьшить объем оперативной памяти, зарезервированной для других приложений, объем памяти, доступной для Premiere Pro, увеличится.

Для некоторых эпизодов, например содержащих исходное видео или неподвижные изображения высокого разрешения, требуется большой объем памяти для одновременной визуализации нескольких кадров. Это может привести к тому, что Premiere Pro отключит визуализацию и выведет предупреждение о нехватке памяти. В этих случаях можно увеличить объем доступной памяти, изменив значение параметра «Оптимизировать рендеринг для» с «Производительность» на «Память». Если для визуализации больше не требуется оптимизация памяти, верните значение «Производительность».

Установки воспроизведения

На панели «Воспроизведение» диалогового окна «Установки» можно выбрать проигрыватель по умолчанию для аудио или видео, и задать параметры подмотки в начале и в конце. Здесь можно также настроить параметры для карт захвата сторонних изготовителей.

Premiere Pro использует проигрыватель для воспроизведения мультимедиа из клипов и эпизодов для следующих действий.

- Исходный монитор
- Программный монитор
- Область предпросмотра в верхней части панели «Проект»
- Режим обрезки
- Монитор обрезки
- Монитор многокамерной передачи
- Предпросмотр видеоперехода на панели «Элементы управления эффектами»

Можно выбрать проигрыватель, по умолчанию используемый в системе, или внешний модуль воспроизведения Premiere Pro. Проигрыватели сторонних поставщиков устанавливаются с некоторыми картами захвата.

Подмотка в начале Число секунд перед точкой редактирования при воспроизведении видеоматериала для ряда функций редактирования.

Подмотка в конце Число секунд после точки редактирования при воспроизведении видеоматериала для ряда функций редактирования.

Вперед/назад на много Задаёт число кадров для перемещения при использовании сочетания клавиши Shift и стрелки влево или вправо. По умолчанию число кадров равно десяти.

Аудиоустройство Выберите аудиоустройство в меню «Аудиоустройство».

Устройство видео Настройте устройства DV и устройства сторонних поставщиков для вывода, нажав кнопку «Настройки». Если карта захвата стороннего поставщика установлена, нажмите кнопку «Настройки», чтобы открыть диалоговое окно «Mercury Transmit» для видеоформатов и форматов пикселей.

Для отключения выходного видеосигнала в фоновом режиме доступен флажок.

Установки функции «Синхронизация настроек»

При работе с Premiere Pro на нескольких компьютерах управление и синхронизация предпочтений, шаблонов настроек и библиотек между этими компьютерами может стать емким по времени, комплексным процессом, которому будут свойственны ошибки. Новая функция «Синхронизация настроек» позволяет синхронизировать общие настройки, комбинации клавиш, шаблоны настроек и библиотеки в Creative Cloud. Дополнительные сведения см. в разделе [Синхронизация настроек в Premiere Pro CC](#).

Установки «Конструктор заголовков»

На панели «Конструктор заголовков» диалогового окна «Установки» можно изменить буквы, отображаемые на панели «Образцы стилей конструктора заголовков» и в браузере шрифтов.

[Наверх](#) 

Установки обрезки

Монитор обрезки содержит кнопки «Большое смещение обрезки». Нажатие одной из следующих кнопок перемещает точку обрезки вперед или назад на таймлайне. На панели «Обрезка» диалогового окна «Установки» можно задать число кадров, на которое кнопки «Большое смещение обрезки» будут перемещать точку обрезки.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Синхронизация настроек в Adobe Creative Cloud

Запуск синхронизации

Синхронизация настроек из другой учетной записи

Управление синхронизацией

Автосохранение проектов в Creative Cloud

Перенос настроек синхронизации

При работе с Adobe® Premiere® Pro на нескольких компьютерах управление и синхронизация предпочтений, стилей и библиотек между этими компьютерами может стать емким по времени, комплексным процессом, которому будут свойственны ошибки.

Новая функция «Синхронизация настроек» позволяет синхронизировать общие настройки, комбинации клавиш, стили и библиотеки в Creative Cloud. Например, при использовании нескольких компьютеров функция синхронизации настроек позволяет поддерживать синхронизацию настроек между компьютерами.

Можно также загружать и использовать настройки на компьютере, содержащем копию программного обеспечения, лицензированного на другого пользователя. Эта функция позволяет нескольким пользователям работать с собственными личными настройками на одном и том же компьютере. Примером могут являться редакторы-фрилансеры, работающие посменно над окончательным монтажом.

Синхронизация выполняется через пользовательскую учетную запись Adobe Creative Cloud. Настройки передаются в учетную запись Creative Cloud, а затем загружаются и применяются на другом компьютере. Необходимо вручную начать синхронизацию. Это не происходит автоматически и не может быть запланировано.



Синхронизация настроек с помощью Adobe Creative Cloud

Запуск синхронизации

При первом запуске можно инициализировать синхронизацию, выбрав пункт Синхронизировать настройки сейчас на экране приветствия. Или можно выбрать Файл > [ваш Adobe ID] > Синхронизировать настройки сейчас.

Для идентификации пользователя используется идентификатор Adobe ID, связанный с лицензией на продукт. Если настройки для этого приложения еще не были созданы и переданы на сервер, по умолчанию в облако передаются локальные настройки.

[Наверх](#)

Синхронизация настроек из другой учетной записи

Можно синхронизировать настройки другого Adobe ID вместо Adobe ID, связанного с лицензией на продукт, используемой на текущем компьютере.

Чтобы использовать другой Adobe ID для синхронизации настроек, выберите пункт Использовать настройки другой учетной записи на экране приветствия. Или выберите Файл > [ваш Adobe ID] > Использовать настройки другой учетной записи.

Введите идентификатор Adobe ID и пароль. Загружаются и применяются настройки для этой учетной записи Creative Cloud, а имя пользователя отображается на экране приветствия.

[Наверх](#)

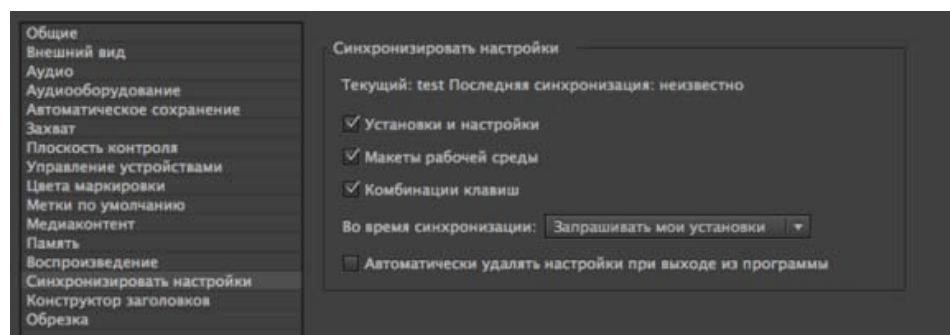
Управление синхронизацией

Сбросить параметры

Можно очистить все настройки и вернуться к настройкам по умолчанию. выберите Изменить > [ваш Adobe ID] > Сбросить настройки.

Примечание. При выборе «Сбросить настройки» в открытом проекте, прежде чем продолжить работу, Premiere Pro сохраняет и закрывает текущий проект.

Определение установок синхронизации и управление конфликтами синхронизации



Диалоговое окно «Установки» позволяет указать параметры синхронизации настроек. Например, можно выбрать сохранение в Creative Cloud только комбинаций клавиш и не синхронизировать другие установки и настройки на компьютере.

Диалоговое окно «Установки» также позволяет выбрать, что делать при возникновении конфликта синхронизации.

Синхронизация настроек Чтобы указать синхронизируемые элементы, выберите Файл > [ваш Adobe ID] > Управление синхронизацией настроек. Или откройте пункт Синхронизировать настройки в диалоговом окне Установки (Изменить > Установки > Синхронизировать настройки).

Примечание. Чтобы успешно синхронизировать настройки, меняйте настройки только в рамках приложения. Функция синхронизации настроек не синхронизирует в ручную файлы, размещенные в местоположении папки установок.

Выберите параметры для синхронизации установок и настроек. Синхронизируемые установки не зависят от настроек компьютера или оборудования.

- Установки и настройки
- Макеты рабочей среды
- Сочетания клавиш

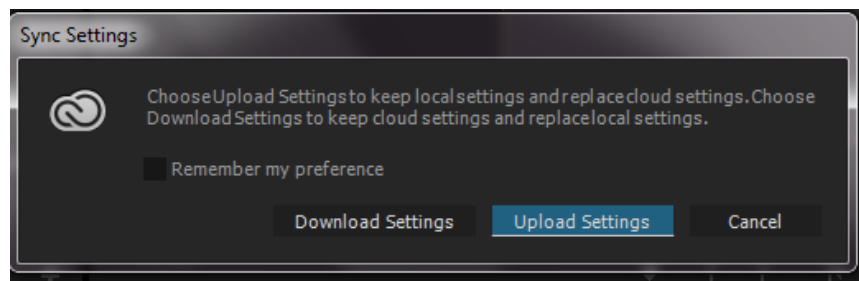
Примечание. Сочетания клавиш, созданные только для Windows, синхронизируются между компьютерами Windows. Сочетания клавиш для Mac OS синхронизируются только между компьютерами Mac OS.

Во время синхронизации При запуске синхронизации сравниваются даты локальных настроек, хранящихся в Creative Cloud. Если даты изменений не совпадают, происходит конфликт синхронизации.

Можно указать, какое действие следует предпринимать при возникновении конфликта синхронизации, выбрав один из следующих параметров:

- Запрашивать мои установки
- Всегда передавать настройки
- Всегда загружать настройки

При выборе параметра «Запрашивать мои установки» открывается диалоговое окно «Синхронизация настроек», в котором появляется запрос на передачу или загрузку настроек.



Передать настройки. Синхронизирует настройки с компьютера в Creative Cloud.

Загрузить настройки. Синхронизирует настройки из Creative Cloud на компьютер, перезаписывая локальную версию настроек версией из Creative Cloud.

Автоматически удалять настройки при выходе из программы Выберите этот параметр установок, чтобы сбрасывать синхронизируемые настройки при каждом выходе из Premiere Pro. При следующем запуске будут использованы настройки по умолчанию.

[Наверх](#)

Автосохранение проектов в Creative Cloud

К учетной записи Adobe Creative Cloud прилагается онлайн-хранилище данных. Это позволяет получать к файлам в любом месте, на любом устройстве или компьютере.

Premiere Pro позволяет автоматически сохранять проекты прямо в хранилище Creative Cloud,

выполняя резервное копирование в безопасную и доступную среду хранения данных.

Выберите пункт «Автосохранение» в меню «Установки», затем установите флажок Сохранить резервную копию проекта в Creative Cloud.

При автоматическом сохранении проектов Premiere Pro в онлайн-хранилище Creative Cloud создается каталог с именем auto-save. Все резервные копии проектов хранятся в каталоге auto-save.

Доступ к резервным копиям проектов можно получить на вкладке «Файлы» настольного приложения Creative Cloud. Файлы также доступны в Интернете, в [учетной записи Creative Cloud](#).

[Наверх](#) 

Перенос настроек синхронизации

Каждый основной выпуск Premiere Pro CC имеет собственную копию файлов настроек. К примеру, Premiere Pro CC 7.x использует для хранения файла настроек каталог «7.0», тогда как Premiere Pro CC 2014 использует каталог «8.0».

При обновлении Premiere Pro CC с версии 7.x до последней версии настройки синхронизации автоматически переносятся в новую версию.

Выберите на экране приветствия команду Синхронизировать настройки или Использовать настройки другой учетной записи либо воспользуйтесь пунктом меню Файл > Синхронизировать настройки. Все файлы настроек из каталога «7.0» автоматически копируются в каталог «8.0».

Важные примечания:

- Каталог «8.0» создается на сервере Creative Cloud только после первой синхронизации настроек. Синхронизируя настройки в первый раз, можно заметить задержку синхронизации, так как все настройки из каталога «7.0» копируются в каталог «8.0».
- Перед созданием собственных локальных настроек (таких как добавление собственных комбинаций клавиш или новых рабочих пространств) синхронизируйте настройки как минимум с одним из компьютеров. Благодаря этому изменения настроек не будут потеряны при автоматическом переносе настроек из предыдущей версии.

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Базовый рабочий процесс

Перед началом редактирования

Начало редактирования

Работа на различных платформах

Шаги, которые вы предпринимаете в ходе редактирования видео, от импорта или захвата до окончательного вывода, формируют рабочий процесс. Базовый рабочий процесс описывает общий порядок действий, который используется в работе над большинством проектов. Специальные типы рабочих процессов, например рабочий процесс P2 или межплатформенный рабочий процесс, объясняют использование важных параметров, вариантов или сложные моменты, свойственные для каждого типа.

Полный обзор процесса работы над продуктом перед созданием проекта и первого эпизода поможет вам оптимизировать Adobe Premiere Pro для целей этого продукта. Это также может помочь спланировать работу над специальными особенностями продукта. Например, если перед началом работы вы изучите параметры материала, то сможете выбрать шаблоны настроек эпизодов, наиболее подходящие для продукта.

Сведения о ресурсах, призванных оптимизировать компьютерную систему, рабочий процесс и Premiere Pro и позволяющих повысить эффективность работы и сэкономить время, представлены на [этой странице блога After Effects Region of Interest](#).

Независимо от того, используется ли Adobe Premiere Pro для редактирования видео, предназначенного для телевизионного вещания, создания DVD или размещения в Интернете, рабочий процесс, описанный ниже, скорее всего будет вам полезен. Список руководств, рекомендованных Adobe для знакомства с базовым рабочим процессом, можно найти внизу этой страницы.

[Наверх](#)

Перед началом редактирования

Для выполнения редактирования в Premiere Pro необходим материал, с которым будете работать. Это может быть ваш собственный материал или материал, снятый другими пользователями. Можно также работать с графикой, аудиофайлами и т. д.

Многие проекты, над которыми вы работаете, не требуют сценария. Однако иногда для работы необходим сценарий, особенно для драматических проектов. Написать сценарий и организовать съемочную информацию помогает [Adobe Story](#).

Можно организовать снимки и сделать примечания во время съемки. Также можно настраивать и отслеживать материал по мере того как снимаете, записывая его непосредственно на диск.

Обратите внимание, что использование Adobe Story не обязательно для редактирования с помощью Adobe Premiere Pro. Написание сценария, а также создание примечаний являются дополнительными шагами, которые помогают организовать проект перед началом работы.

[Наверх](#)

Начало редактирования

После того как вы определились с материалом, выполните следующие шаги, чтобы начать редактирование с помощью Premiere Pro.

1. Создание или открытие проекта

Откройте существующий проект или создайте новый на экране приветствия Premiere Pro.

При создании нового проекта появится диалоговое окно «Новый проект». В диалоговом окне «Новый проект» можно указать имя и местоположение файла проекта, видеоформат захвата и другие параметры проекта. (См. раздел Создание и изменение проектов.) После выбора параметров в диалоговом окне «Новый проект» нажмите кнопку «ОК».

После закрытия этого диалогового окна откроется диалоговое окно создания эпизода. Выберите в диалоговом окне шаблон настроек эпизода, который соответствует параметрам материала. Сначала откройте папку типа камеры, затем папку частоты кадров (при необходимости) и затем выберите шаблон настроек. Введите имя эпизода в нижней части диалогового окна и нажмите кнопку «ОК».

Если требуется помощь при выборе шаблона настроек эпизода, см. эту запись в разделе «Часто задаваемые вопросы»: [«Выбор эпизода с правильными параметрами»](#).

Чтобы открыть существующий проект, нажмите на ссылку под заголовком «Открыть последний элемент» на экране приветствия Premiere Pro. После чего будет запущен проект.

2. Захват и импорт видео и аудио

Для импорта файловых ресурсов можно использовать браузер медиаданных, который позволяет импортировать файлы, размещенные на компьютере, в любом из основных форматов медиаданных. Каждый записанный или импортированный файл автоматически становится клипом на панели «Проект».

Кроме того, с помощью панели «Захват» можно записывать видео непосредственно с видеокамеры или видеомagneтофона. При наличии соответствующего аппаратного обеспечения можно оцифровывать и записывать другие форматы, например из VHS в HDTV.

Можно также импортировать различные цифровые медиаданные, включая видео, аудио и неподвижные изображения. Premiere Pro также без проблем импортирует иллюстрации Adobe® Illustrator®, многослойные файлы Photoshop® и преобразует проекты After Effects® в рамках интегрированного рабочего процесса. Можно создать синтетические медиаданные, такие как стандартные цветовые шкалы, цвета фона и счетчики. (См. раздел Сведения о захвате и оцифровке.)

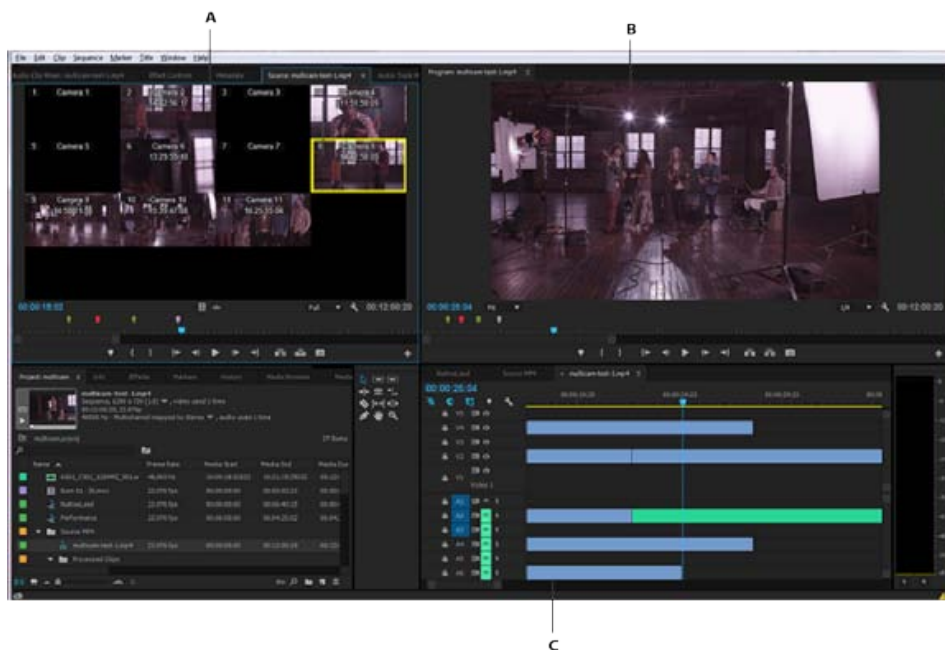
Можно также использовать Adobe® Bridge для организации и поиска файлов медиаданных. Используйте команду Adobe Bridge «Поместить» для размещения файлов непосредственно в Premiere Pro.

На панели проектов можно установить маркировки, категорию и сгруппировать материалы в подборки с целью организации сложного проекта. Одновременно можно открывать несколько подборок, каждую на отдельной панели, или можно вкладывать подборки одну в другую. С помощью представления панели проектов в виде значков можно сделать раскадровку клипов, чтобы визуализировать или быстро собрать эпизод.

Примечание. Перед захватом или импортом аудио убедитесь, что для параметра «Установки» > «Аудио» > «Формат дорожки по умолчанию» установлено значение формата дорожки, соответствующее нужному формату канала.

3. Сборка и детализация эпизода

С помощью исходного монитора можно просматривать клипы, устанавливать точки редактирования и отмечать другие важные кадры перед добавлением клипов в эпизод. Для удобства можно разрезать основной клип на любое число подклипов, каждый из которых будет иметь две точки входа и выхода. Можно просмотреть аудио как детализированную форму волны и отредактировать его с помощью образцов с высокой точностью.



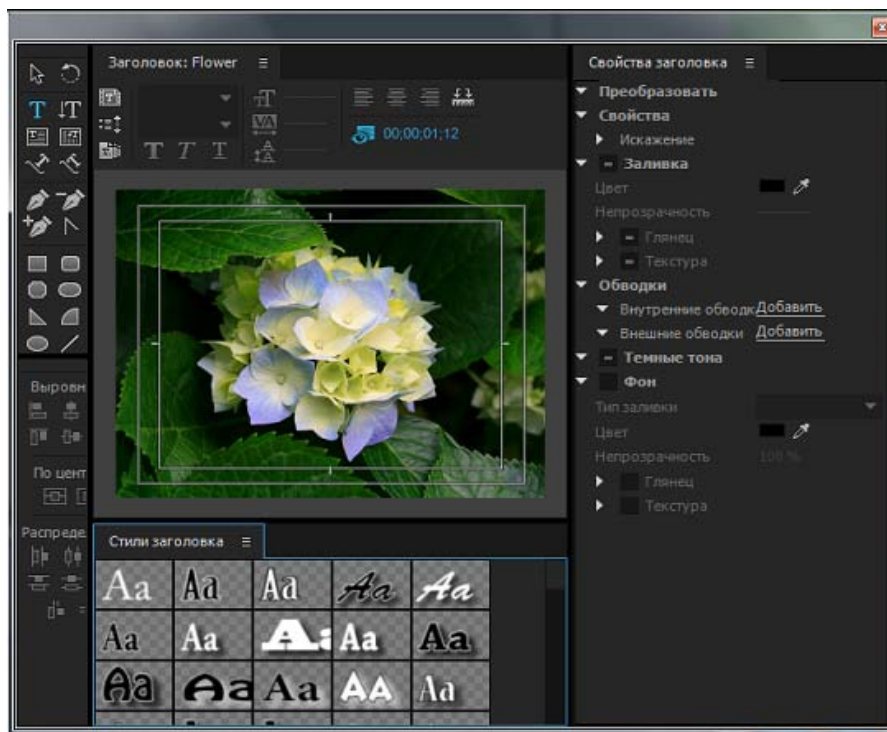
А: исходный монитор, В: программный монитор, С: панель «Таймлайн»

Клипы добавляются в эпизод на панели таймлайна посредством перетаскивания их или использования кнопок «Вставить» или «Перезаписать» в исходном мониторе. Можно автоматически сгруппировать клипы в эпизод, которая отражает их порядок на панели проектов. Отредактированный эпизод можно просмотреть в программном мониторе, а также в полноэкранном режиме в высоком качестве на экране подключенного телевизора. (См. разделы Панели таймлайна и Добавление клипов в эпизод.)

Детализировать эпизод можно через управление клипами на панели «Таймлайн» или с помощью контекстно-зависимых инструментов или инструментов на панели инструментов. Используйте специализированный монитор обрезки, чтобы точно настроить границы обрезки клипов. С помощью вложенных эпизодов — используя эпизод как клип внутри другого эпизода — можно создавать эффекты, которых не удалось бы добиться другими методами.

4. Добавление заголовков

С помощью полнофункционального конструктора заголовков Premiere Pro можно создавать неподвижные титры, движущиеся титры или бегущие строки, которые с легкостью накладываются на видео. При необходимости можно изменить любой встроенный шаблон заголовков. Как и в случае с любым клипом, титры в эпизоде можно редактировать, применять к ним затухание, анимировать или добавлять эффекты. (См. раздел Создание и редактирование заголовков.)



Конструктор заголовков

5. Добавление переходов и эффектов

Панель эффектов содержит большой список переходов и эффектов, которые можно применить к клипам в эпизоде. Эти эффекты можно настраивать, так же как и движение в клипе, его непрозрачность и растягивание скорости, с помощью панели «Элементы управления эффектами». Панель «Элементы управления эффектами» также позволяет анимировать свойства клипа с помощью традиционных методов кадрирования. При настройке переходов на панели «Элементы управления эффектами» отображаются элементы, разработанные специально для этой задачи. Кроме того, можно просмотреть и настроить переходы и ключевые кадры для эффектов клипа на панели «Таймлайн». (См. разделах Обзор переходов: применение переходов и Применение эффектов к клипам.)

6. Микширование аудио

Для аудиокоррекции на основе дорожек микшер аудиодорожек точно эмулирует полнофункциональный дисплей микширования аудио с ползунками затухания, панорамирования, функциями перемещения и эффектами. Premiere Pro сохраняет ваши изменения в режиме реального времени. При наличии поддерживаемой звуковой карты можно записать аудио, используя звуковой микшер, или выполнить микширование аудио для объемного звука 5.1. Дополнительные сведения см. в разделе Микширование аудиодорожек и клипов.

7. Экспорт

Перенесите отредактированный эпизод на выбранный носитель: пленку, DVD-диск, диск Blu-ray или запишите ее в видеофайл. С помощью Adobe Media Encoder можно настроить параметры для MPEG-2, MPEG-4, FLV и других кодеков и форматов в соответствии с потребностями зрительской аудитории. Дополнительные сведения см. в разделе Типы экспорта.

Над проектом можно работать на различных компьютерных платформах. Например, можно запустить его в Windows и продолжить редактирование в Mac OS. Однако при перемещении проекта из одной платформы на другую некоторые функции изменяются.

Настройки эпизода Можно создать проект на одной платформе и затем переместить его на другую. Premiere Pro устанавливает для второй платформы аналогичные настройки эпизода, если на ней имеется эквивалент. Например, можно создать проект DV, содержащий запись DV и настройки управления устройствами в ОС Windows. При открытии проекта в Mac OS Premiere Pro устанавливает соответствующие настройки записи DV и настройки управления устройствами. При сохранении проекта сохраняются настройки Mac OS. Premiere Pro преобразует эти настройки в настройки Windows, если проект затем будет открываться в ОС Windows.

Эффекты Все эффекты, доступные в Mac OS, доступны в Windows. Если проект открывается в ОС Mac, эффекты Windows, недоступные в Mac, отображаются как автономные эффекты. Эти эффекты имеют обозначение «только для Windows» в справке Premiere Pro. Все аудиоэффекты доступны на обеих платформах. Шаблоны настроек эффектов работают на обеих платформах (если только к эффекту не применен шаблон настроек, который не доступен на данной платформе).

Шаблоны настроек Adobe Media Encoder Шаблоны настроек, созданные на одной платформе, не доступны на другой.

Файлы предпросмотра Файлы предпросмотра, созданные на одной платформе, не доступны на другой. Когда проект открывается на другой платформе, Premiere Pro выполняет повторный рендеринг файлов предпросмотра. Если этот проект затем открывается на исходной платформе, Premiere Pro снова выполняет повторный рендеринг файлов предпросмотра.

Файлы с высокой разрядностью Файлы Windows AVI, содержащие несжатое видео 10-бит 4:2:2 (v210) или несжатое видео 8-бит 4:2:2(UYVU), не поддерживаются в Mac OS.

Рендеринг предпросмотра Качество воспроизведения необработанных сторонних файлов не такое высокое, как качество воспроизведения этих файлов на их исходных платформах. Например, AVI-файлы не воспроизводятся в Mac OS также хорошо, как в Windows. Для сторонних для текущей платформы файлов Premiere Pro выполняет рендеринг файлов предпросмотра. Premiere Pro всегда представляет файлы предпросмотра в исходном для платформы формате. Красная полоса на таймлайне указывает, какие разделы файлов нуждаются в рендеринге.

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Рабочие процессы на различных приложениях

[Редактирование клипа в исходном приложении](#)

[Копирование между After Effects и Premiere Pro](#)

[Работа с Photoshop и Premiere Pro](#)

[Работа со SpeedGrade и Premiere Pro](#)

[Работа с Story и Adobe Premiere Pro](#)

[Работа с Encore и Premiere Pro](#)

[Работа с Apple Final Cut Pro и Adobe Premiere Pro](#)

[Работа с Avid Media Composer и Adobe Premiere Pro](#)

Можно использовать другие приложения Adobe для улучшения или изменения ресурсов, используемых в проекте Premiere Pro. Кроме того, можно использовать Premiere Pro для редактирования проектов, начатых в других приложениях.

[Наверх](#)

Редактирование клипа в исходном приложении

В Premiere Pro команда «Редактировать оригинал» открывает клипы в приложениях, которые сопоставлены с их типом файла. Можно редактировать клипы в связанных приложениях. Premiere Pro автоматически включает изменения в текущий проект без замены файлов. Аналогично, эпизоды Premiere Pro, перенесенные в другие приложения, например в Adobe After Effects, можно открыть в исходном приложении с помощью команды «Редактировать оригинал».

1. Выберите клип на панели «Проект» или на панели «Таймлайн».
2. Выберите команду «Правка» > «Редактировать оригинал».

Можно экспортировать фильм из Premiere Pro с данными необходимыми для выполнения команды «Редактировать оригинал». В диалоговом окне «Настройки экспорта фильма» выберите «Проект» в меню «Параметры встраивания».

[Наверх](#)

Копирование между After Effects и Premiere Pro

- Можно копировать слои на основе элементов аудио- и видеоматериалов (включая сплошные объекты) на панели «Таймлайн» программы After Effects и вставлять их на панель «Таймлайн» в программе Adobe Premiere Pro.
- Можно копировать ресурсы (любые элементы дорожки) на панели «Таймлайн» программы Adobe Premiere Pro и вставлять их на панель «Таймлайн» в After Effects.
- Также можно копировать элементы материала в программе After Effects или Adobe Premiere Pro и вставлять их на панель «Проект» во второй программе.

Примечание. Тем не менее нельзя вставлять элементы материала с панели «Проект» программы After Effects на панель «Таймлайн» программы Adobe Premiere Pro.

Если требуется работать со всеми клипами или единым эпизодом из проекта Adobe Premiere Pro, импортируйте проект в After Effects посредством команды «Импорт».

С помощью Adobe Dynamic Link можно без рендеринга создавать динамические связи между новыми или уже существующими композициями в After Effects и Adobe Premiere Pro. Дополнительные сведения см. на странице справки, посвященной Adobe Dynamic Link.

Копирование из After Effects в Adobe Premiere Pro

Можно копировать слой, основанный на элементе материала, из композиции в After Effects и вставить его в эпизод Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro преобразует такие слои в клипы эпизода и копирует элемент исходного материала на панель «Проект». Если слой содержит эффект, который доступен в Adobe Premiere Pro, этот эффект будет преобразован в Adobe Premiere Pro вместе со всеми настройками и ключевыми кадрами.

Также предусмотрена возможность копирования вложенных композиций, слоев Photoshop, слоев со сплошным цветом и слоев аудио. Adobe Premiere Pro преобразует вложенные композиции во вложенные эпизоды, а слои со сплошной заливкой — в цветные маски. Фигуры, текст, камеры, источники освещения и корректирующие слои не подлежат копированию в Adobe Premiere Pro.

1. Запустите Adobe Premiere Pro (Adobe Premiere Pro необходимо запускать до копирования слоя в After Effects).
2. Выделите один или несколько слоев на панели «Таймлайн» в After Effects.

Примечание. Если в After Effects выбрано несколько слоев, которые не накладываются друг на друга, они будут помещены на ту же дорожку в Adobe Premiere Pro. Если же слои в After Effects накладываются друг на друга, они будут помещены на дорожку в Adobe Premiere Pro в том же порядке, в котором выделялись. Каждый слой будет помещен на отдельную дорожку, а последний выделенный слой появится на дорожке 1. Например, если слои выделялись сверху вниз, то в Adobe Premiere Pro они будут расположены в обратном порядке и самый нижний слой окажется на дорожке 1.

3. Выберите команду «Правка» > «Копировать».
4. В Adobe Premiere Pro откройте эпизод на панели «Таймлайн».
5. Переместите индикатор текущего времени в нужное место и выберите команду «Правка» > «Вставить» или «Правка» > «Вставить со сдвигом».

Результат вставки в Premiere Pro

После вставки слоя в эпизод в Adobe Premiere Pro ключевые кадры, эффекты и другие свойства скопированного слоя преобразуются следующим образом.

Элемент After Effects	Результат преобразования в Adobe Premiere Pro	Примечания
Свойство громкости аудио	Фильтр «Громкость канала»	
Режимы наложения	Режимы смешивания, поддерживаемые Adobe Premiere Pro, преобразуются	

Свойства и ключевые кадры эффекта	Свойства и ключевые кадры эффекта, если он присутствует в Adobe Premiere Pro	Неподдерживаемые эффекты обозначаются на панели «Элементы управления эффектами» в Adobe Premiere Pro как недоступные. Некоторые эффекты After Effects имеют те же названия, что и в Adobe Premiere Pro, но фактически являются другими эффектами и поэтому не преобразуются.
Выражения	Не преобразуются	
Маркеры слоя	Маркеры клипов	
Маски и подложки	Не преобразуются	
Эффект «Стереомикшер»	Фильтр «Громкость канала»	
Свойство «Перераспределение времени»	Эффект «Изменение времени»	
Свойство «Растягивание по времени»	Свойство «Скорость»	Скорость и растягивание по времени имеют обратную зависимость. Так, растягивание по времени в After Effects, равное 200 %, преобразуется в Adobe Premiere Pro в скорость, равную 50 %.
Значения и ключевые кадры свойства «Преобразование»	Значения и ключевые кадры движения или непрозрачности	Тип ключевого кадра (кривая Безье, автоматическое преобразование по Безье, непрерывная кривая Безье или остановка) остается неизменным.
Настройки исходных файлов R3D	Настройки исходных файлов R3D	

Копирование из Adobe Premiere Pro в After Effects

Можно скопировать видео- или аудиоресурс из эпизода Adobe Premiere Pro и вставить его в композицию After Effects. After Effects преобразует ресурсы в слои и копирует элементы исходного материала на панель «Проект». Если ресурс содержит эффект, который доступен в After Effects, этот эффект будет преобразован в After Effects вместе со всеми настройками и ключевыми кадрами.

Также предусмотрена возможность копирования цветных масок, неподвижных изображений, вложенных эпизодов и автономных файлов. After Effects преобразует цветные маски в слои со сплошной заливкой, а вложенные эпизоды — во вложенные композиции. После копирования неподвижных изображений из Photoshop в After Effects данные слоя Photoshop сохраняются в After Effects. Заголовки из Adobe Premiere Pro не могут быть вставлены в After Effects, но предусмотрена возможность вставки текста с необходимыми атрибутами из конструктора заголовков Adobe Premiere в After Effects.

1. Выделите ресурс на панели «Таймлайн» в Adobe Premiere Pro.
2. Выберите команду «Правка» > «Копировать».
3. В After Effects откройте композицию на панели «Таймлайн».

4. Когда панель «Таймлайн» активна, выберите команду «Правка» > «Вставить». Ресурс появится в самом верхнем слое на панели «Таймлайн».

Примечание. Чтобы вставить ресурс в соответствии с положением индикатора текущего времени, переместите индикатор текущего времени в нужное место и нажмите клавиши **Ctrl+Alt+V** (в Windows) или **Command+Option+V** (в Mac OS).

Результат вставки в After Effects

После вставки ресурса в композицию After Effects ключевые кадры, эффекты и другие свойства скопированного ресурса преобразуются следующим образом.

Ресурс Adobe Premiere Pro	Результат преобразования в After Effects	Примечания
Аудиодорожка	Слои аудио	Аудиодорожки, содержащие объемный звук в формате 5.1 или имеющие разрядность более 16 бит, не поддерживаются. Аудиодорожки, содержащие моно- или стереозвук, импортируются в качестве одного или двух слоев.
Полосы и тон	Не преобразуются	
Режимы наложения	Преобразуются	
Маркер клипа	Маркер слоя	
Цветные маски	Слои со сплошным цветом	
Фильтр «Обрезать»	Маскирующий слой	
Остановка кадра	Свойство «Перераспределение времени»	
Значения и ключевые кадры движения или непрозрачности	Значения и ключевые кадры свойства «Преобразование»	Тип ключевого кадра (кривая Безье, автоматическое преобразование по Безье, непрерывная кривая Безье или остановка) остается неизменным.
Маркер эпизода	Маркеры на новом слое со сплошным цветом	Чтобы скопировать маркеры эпизода, необходимо либо скопировать сам эпизод, либо импортировать весь проект Adobe Premiere Pro в качестве композиции.
Свойство «Скорость»	Свойство «Растягивание по времени»	Скорость и растягивание по времени имеют обратную зависимость. Так, скорость в Adobe Premiere Pro, равная 50 %, преобразуется в After Effects в растягивание по времени, равное 200 %.

Эффект «Изменение времени»	Свойство «Перераспределение времени»	
Заголовки	Не преобразуются	
Начало универсального отсчета	Не преобразуются	
Видео- и аудиопереходы	Ключевые кадры непрозрачности (только с перекрестным наплывом) или слои со сплошным цветом	
Свойства и ключевые кадры видеоэффекта	Свойства и ключевые кадры эффекта, если он присутствует в After Effects	Неподдерживаемые эффекты не отображаются на панели «Элементы управления эффектами» в After Effects.
Звуковые фильтры «Громкость» и «Громкость канала»	Эффект «Стереомикшер»	Другие звуковые фильтры не преобразуются.
Настройки исходных файлов R3D	Настройки исходных файлов R3D	

Примечание. При импорте проекта *Premiere Pro* в *After Effects* конвертирование происходит тем же образом, что и при копировании из *Premiere Pro* в *After Effects*.

[Наверх](#)

Работа с Photoshop и Premiere Pro

Если вы используете Photoshop для создания неподвижных изображений, можно применить *Premiere Pro* для их анимации. Можно анимировать все изображение полностью или любой из его слоев.

Можно также отредактировать отдельные кадры видеофайлов и файлов набора изображений в Photoshop. Кроме использования инструментов Photoshop для редактирования и рисования, в видео можно также использовать фильтры, маски, трансформации, стили слоев и режимы наложения. Можно рисовать с помощью инструментов «Штамп», «Мозаичный штамп», «Восстанавливающая кисть» или «Точечная восстанавливающая кисть». Можно также редактировать видеокадры, используя инструмент «Заплата».

Используя инструмент Photoshop «Штамп», можно взять образец кадра из слоя видео и залить исходный образец в другой кадр. При перемещении к различным целевым кадрам исходный кадр меняется относительно кадра, в котором первоначально брался образец.

После внесения изменений можно сохранить видео в формате PSD или визуализировать его как фильм QuickTime или набор изображений. Любой из сохраненных файлов можно импортировать обратно в *Premiere Pro* для дальнейшего редактирования.

При использовании *Premiere Pro* для создания фильмов можно использовать Photoshop для обработки отдельных кадров. В Photoshop можно выполнять следующие действия.

- Удалять ненужные визуальные элементы.
- Рисовать в отдельных кадрах.
- Использовать инструменты основного выделения и маскирования, чтобы разделить

кадр на элементы для анимации или компоновки.

Видеоруководства, посвященные рабочему процессу Premiere Pro и Photoshop

- Узнайте, как без труда создавать в Photoshop изображения и фотографии для редактирования видео, из этого руководства.
- Посмотрите это руководство, чтобы научиться использовать в видеопроектах несведенные файлы Photoshop.
- В этом видеоруководстве описан процесс импорта файла Photoshop в Premiere Pro и получения доступа к отдельным слоям для работы с конкретными элементами анимации и эффектами.

Сравнительные преимущества для определенных задач

Преимуществами Premiere Pro являются его многочисленные возможности редактирования видео. Вы можете использовать их для объединения файлов Photoshop с видеоклипами, аудиоклипами и другими ресурсами. Вы можете использовать файлы Photoshop, например, в качестве титров, графики и масок.

С другой стороны, Photoshop предлагает великолепные инструменты для заливки, рисования и выделения фрагментов изображения. Инструменты Photoshop «Быстрое выделение» и «Магнитное лассо» позволяют с легкостью создать маску из сложной формы. Вместо рисования маски вручную в Premiere Pro можно сделать эту работу в Photoshop. Аналогичным образом, при создании вручную нескольких обводок для устранения пыли рекомендуется использовать инструменты рисования Photoshop.

Функции анимации и видео в Photoshop Extended включают простую анимацию на основе ключевых кадров. Premiere Pro, однако, предлагает больше возможностей управления ключевыми кадрами, используя различные свойства.

Обмен неподвижными изображениями

Premiere Pro может импортировать и экспортировать неподвижные изображения во многих форматах. Вместе с тем для обеспечения максимальной универсальности используйте собственный PSD-формат Photoshop для передачи отдельных кадров или наборов неподвижных изображений из Photoshop в Premiere Pro.

При импорте PSD-файла в Premiere Pro можно указать, будет ли он импортирован как сведенное изображение или сохранит отдельные слои без изменений.

Часто имеет смысл подготовить неподвижное изображение в Photoshop перед импортом в Premiere Pro. Такая подготовка может включать коррекцию цвета, масштабирование и кадрирование. Часто лучше изменить исходное изображение в Photoshop, чем выполнять одну и ту же операцию много раз в секунду в рамках рендеринга каждого кадра для предпросмотра или окончательного вывода в приложении Premiere Pro.

В Photoshop можно создать документ PSD, правильно настроенный для определенного типа финального видео. В диалоговом окне создания нового файла выберите шаблон настроек «Пленка и видео». В Premiere Pro можно создать документ PSD, который соответствует настройкам вашей композиции и эпизода. Выберите «Файл» > «Создать» > «Файл Photoshop».

Обмен фильмами

Вместе с тем можно больше не обмениваться видеофайлами PSD с Photoshop. Теперь можно выполнить рендеринг фильма непосредственно в Photoshop, а затем импортировать его обратно в Premiere Pro. Например, можно создать фильм QuickTime в Photoshop, а затем импортировать его в Premiere Pro.

Цвет

На внутреннем уровне Premiere Pro работает с цветами в цветовом пространстве RGB (красный, зеленый, синий). При необходимости редактирования в Premiere Pro видеоклипов, созданных в Photoshop, создавайте их в RGB.

Если конечный фильм предназначен для вещания, имеет смысл убедиться, что цвета изображения в Photoshop подходят для студийной трансляции. Установите соответствующее целевое цветовое пространство, например SDTV (Rec. 601) в документе Photoshop.

Создание и редактирование файлов Photoshop

Можно создавать файлы неподвижных изображений Photoshop, которые автоматически наследуют параметры пикселей и пропорции кадров вашего проекта Premiere Pro. Можно также редактировать любые файлы неподвижных изображений в проекте Premiere Pro в Photoshop.

Создание в проекте файла Photoshop

- Выберите «Файл» > «Создать» > «Файл Photoshop».

В Photoshop откроется новое неподвижное пустое изображение. Размеры в пикселях будут соответствовать размеру видеокadra проекта и направляющие линии на изображении укажут безопасные области титров и действий для проекта.

Редактирование файла неподвижного изображения в Photoshop

Из проекта файл изображения можно открыть в большинстве форматов, которые поддерживает Adobe Photoshop. Premiere Pro не импортирует файлы в форматах CMYK или цветов LAB.

1. Выберите клип с неподвижными изображениями на панели «Проект» или на панели «Таймлайн».
2. Выберите «Правка» > «Редактировать в Adobe Photoshop».

Файл откроется в Photoshop. При сохранении файла изменения будут доступны в проекте Premiere Pro.

[Наверх](#)

Работа со SpeedGrade и Premiere Pro

Adobe SpeedGrade — это приложение цветокоррекции, которое позволяет выполнять расширенную цветокоррекцию видеоряда.

Вы можете выполнять цветокоррекцию проекта Premiere Pro непосредственно в SpeedGrade с помощью функции Direct-Link. Также можно отправить видеопизоды из Premiere Pro в SpeedGrade, выполнить цветокоррекцию и вернуть их в Premiere Pro.

Дополнительные сведения см. в разделе Рабочий процесс в Premiere Pro и SpeedGrade посредством Direct Link.

[Наверх](#)

Работа с Story и Adobe Premiere Pro

Панель Adobe Story в Premiere Pro CC позволяет импортировать сценарии, созданные в Adobe Story, вместе с соответствующими метаданными для облегчения редактирования.

На панели Adobe Story можно найти все сценарии, связанные с вашей учетной записью Adobe Story.

Чтобы открыть панель Adobe Story в Premiere Pro, выберите команду «Окно» > Adobe Story.

В процессе работы можно быстро переходить к конкретным сценам, местам, диалогам и символам. Также можно присоединить сцену Adobe Story непосредственно к клипу в Premiere Pro, выполнив следующие действия.

1. Выберите команду «Окно» > Adobe Story, чтобы открыть панель Adobe Story в Premiere Pro.
2. Перетащите нужную сцену с панели Adobe Story на необходимый клип на панели «Проект».

Обзор всех функций Adobe Story см. [в этом видео](#).

[Наверх](#)

Работа с Encore и Premiere Pro

С помощью Adobe Encore CS6 и Adobe Premiere Pro можно записать единый эпизод на DVD-диск или диск Blu-ray. Вы можете записывать каждый эпизод проекта на отдельный DVD-диск или диск Blu-ray. Сначала добавьте в эпизод все содержимое, которое нужно включить в диск. После редактирования эпизода выполните приведенные ниже действия.

Примечание. См. следующие материалы по использованию Encore CS6 вместе с Premiere Pro CC.

- [Установка Premiere Pro CC и Encore CS6](#)
- [Использование Encore CS6 вместе с Premiere Pro CC](#)
- [Encore CS6 не устанавливается вместе с Creative Cloud](#)

Добавьте маркеры глав Encore

В эпизод Adobe Premiere Pro можно добавить маркеры глав Encore. Маркеры глав Encore можно отправлять в Encore вместе с эпизодом.

При создании в Encore DVD с автозапуском маркеры глав Encore становятся маркерами сцен. При просмотре DVD нажатие на пульте управления кнопок «Предыдущий» или «Следующий» будет перемещать назад или вперед к следующему из этих маркеров. При создании DVD-диска или диска Blu-ray с меню можно привязать кнопки сцен в меню к маркерам глав Encore.

Отправьте в Encore или в файл MPEG-2

Можно отправить весь эпизод целиком или любую его часть из Adobe Premiere Pro в Encore. Из Encore можно записать эпизод на DVD-диск без меню или добавить перед записью меню и кнопки. Из Encore можно экспортировать проект в любой из следующих форм:

- можно записать его на диск;
- можно сохранить проект в файл изображения DVD;
- можно сохранить проект в набор папок DVD;
- можно сохранить проект в основные файлы DVD на пленке DLT;
- можно экспортировать проект в файл SWF для публикации в Интернете.

Кроме того, с помощью формата MPEG2-DVD можно экспортировать DVD-совместимый файл MPEG-2 из Adobe Premiere Pro. Файл MPEG-2 можно использовать в большинстве приложений для создания DVD.

Выберите шаблон меню

Шаблоны Encore представляют собой предварительно созданные меню, которые имеют несколько стилей. Кнопки в шаблонах автоматически привязываются к маркерам глав, отмеченным в эпизоде. При необходимости Encore создает дополнительные подменю для обработки всех маркеров глав эпизода.

Примечание. DVD-диски с автозапуском не имеют меню. Не выбирайте шаблон для DVD-дисков с автозапуском.

Настройка шаблона меню

Редактируйте титры, изменяйте графику и добавляйте видео для фона в Encore. Для видео можно также использовать кнопки миниатюр, указав раздел клипа для воспроизведения при нажатии на кнопку.

Предпросмотр диска

Оцените функционал и внешний вид меню своего DVD-диска или диска Blu-ray в окне предпросмотра DVD.

Запись диска

При наличии установленного или подключенного устройства записи DVD-дисков и дисков Blu-ray можно записать содержимое на диск. Можно сохранить сжатые файлы в папку для воспроизведения с жесткого диска компьютера. Можно также сохранить изображение в формате ISO для распространения или записи на DVD.

Примечание. Encore создает DVD-диски, которые соответствуют формату DVD-видео. Он не создает DVD-диски с данными или аудио-DVD.

[Наверх](#)

Работа с Apple Final Cut Pro и Adobe Premiere Pro

Можно импортировать файлы проекта XML из Final Cut Pro в Premiere Pro. Дополнительные сведения см. разделе [Импорт файлов проекта XML из Final Cut Pro](#). Можно экспортировать файлы проекта Premiere Pro как XML-файлы Final Cut Pro.

Дополнительные сведения см. разделе [Экспорт файла проекта XML Final Cut Pro](#).

Дополнительные сведения о рабочих процессах, возможных между Final Cut Pro и Premiere Pro, см. в разделе [Открытые рабочие процессы в Final Cut Pro и Avid](#).

Йоост ван дер Хевен (Joost van der Hoeven) предлагает видеоруководство на [веб-сайте Adobe](#), в котором демонстрирует, как обмениваться информацией между Final Cut Pro и Premiere Pro с использованием проектов XML.

Premiere Pro и Final Cut Pro 7 (а также более ранних версий) могут использовать одни и те же XML-файлы Final Cut Pro для обмена данными. Для обмена данными между Final Cut Pro X и Premiere Pro можно использовать сторонний инструмент под названием Xto7. Дополнительные сведения об использовании данного инструмента см. [здесь](#).

На этой странице можно ознакомиться с несколькими документами, в которых поясняется, как сделать переход из Final Cut Pro в Premiere Pro более легким.

Примечание. Экспортированный из Premiere Pro XML-файл также можно импортировать в некоторые версии Final Cut Express.

Работа с Avid Media Composer и Adobe Premiere Pro

Сведения о рабочих процессах, возможных между Premiere Pro и Avid Media Composer, см. в разделе [Открытые рабочие процессы в Final Cut Pro и Avid](#).

[В этом видеоруководстве](#) Максим Джаго (Maxim Jago) представляет двунаправленный рабочий процесс для Avid Media Composer.

Связанные разделы

- Экспорт неподвижного изображения
- Передача и импорт файлов
- Захват содержимого для DVD
- Импорт ресурсов с бесплочных форматов
- Экспорт на диск DVD или Blu-ray



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Adobe Dynamic Link

[Сведения о Dynamic Link](#)

[Производительность Dynamic Link](#)

[Создание и привязка композиций After Effects с помощью Dynamic Link](#)

[Удаление композиции или клипа с динамической связью](#)

[Изменение композиции с динамической связью в After Effects](#)

[Создание композиции After Effects из клипов в Premiere Pro](#)

[Автономные композиции и Dynamic Link](#)

[Наверх](#)

Сведения о Dynamic Link

Ранее для обмена медиаресурсами между постпроизводственными приложениями необходимо было преобразовать и экспортировать работу из одного приложения перед импортом в другое. Это было нерационально и занимало много времени. Если требовалось изменить исходный ресурс, приходилось повторно выполнять рендеринг и экспорт. В результате появлялось несколько версий одного и того же ресурса, которые занимали лишнее место на диске и вызывали трудности в работе с файлами.

Функция Dynamic Link предлагает альтернативный подход. С ее помощью можно создавать динамические ссылки между приложениями After Effects и Premiere Pro. Создать динамическую связь так же просто, как импортировать любой другой ресурс. Динамически связанные ресурсы имеют собственные значки и цвета меток, по которым их можно отличить. Динамические связи сохраняются в проектах, созданных данными программами.

[Наверх](#)

Производительность Dynamic Link

Связанный клип может относиться к сложной исходной композиции. Для обработки действий со сложными исходными композициями требуется дополнительное время. Применение действий в After Effects и подготовка готовых данных к использованию в Adobe Premiere Pro занимает определенное время. В некоторых случаях на обработку требуется больше времени, что приводит к задержке предпросмотра или воспроизведения.

Для уменьшения задержек воспроизведения выполните одно из следующих действий.

- переведите связанную композицию в автономный режим;
- отключите связанный клип, чтобы он временно перестал ссылаться на композицию;
- выполните рендеринг композиции и замените динамически связанную композицию получившимся в результате файлом.

Если вы часто работаете со сложными исходными композициями, попробуйте добавить оперативную память или использовать более мощный процессор.

Примечание. Связанная композиция After Effects не поддерживает одновременный рендеринг нескольких кадров. См. раздел [«Повышение производительности за счет оптимизации использования памяти, кэша и параметров многопроцессорной обработки»](#).

[Наверх](#)

Создание и привязка композиций After Effects с помощью Dynamic Link

Можно создавать композиции в After Effects и динамически связывать их с Adobe Premiere Pro. Также можно динамически связывать с Adobe Premiere Pro уже существующие композиции After Effects.

Создание композиции из клипов в Adobe Premiere Pro

Выделенные в Adobe Premiere Pro клипы можно заменять на динамически связанные композиции After Effects, основанные на этих клипах. Новая композиция унаследует настройки эпизода из Adobe Premiere Pro.

1. Выберите в эпизоде клипы, которые требуются для композиции.
2. Щелкните выделенные клипы правой кнопкой мыши.
3. Выберите команду «Заменить композицией After Effects».

Создание динамически связанной композиции в Adobe Premiere Pro

При создании новой динамически связанной композиции в Adobe Premiere Pro запустится After Effects. После этого в After Effects будет создан проект с композицией, чьи размеры, пропорции пикселя, частота кадров и частота дискретизации аудио соответствуют исходному проекту. (Если программа After Effects уже запущена, композиция будет создана в текущем проекте.) Имя новой композиции имеет вид имени проекта Adobe Premiere Pro или Encore, за которым следует обозначение *Linked Comp [x]*.

1. В Adobe Premiere Pro выберите Файл > Adobe Dynamic Link > Создать композицию After Effects.
2. Если появится диалоговое окно из After Effects «Сохранить как», введите имя и расположение проекта After Effects, а затем нажмите «Сохранить».

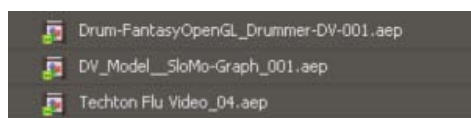
При создании динамически связанной композиции After Effects ее длительность устанавливается на 30 секунд. Чтобы изменить длительность, выделите композицию в After Effects и откройте меню «Композиция» > «Настройки композиции». Перейдите на вкладку «Основные» и укажите новое значение длительности.

Привязка к существующей композиции

Для получения оптимальных результатов настройки композиции (такие как размеры, пропорции пикселя и частота кадров) должны совпадать с настройками в проекте Adobe Premiere Pro.

- Выполните одно из следующих действий.
 - В Adobe Premiere Pro выберите Файл > Adobe Dynamic Link > Импорт композиции After Effects. Выберите файл проекта After Effects (.aep), а затем выберите одну или несколько композиций.
 - В Adobe Premiere Pro выберите файл проекта After Effects и нажмите «Открыть». Затем выберите композицию в отображаемом диалоговом окне и нажмите кнопку ОК.
 - Перетащите одну или несколько композиций из панели «Проект» в After Effects на панель «Проект» в Adobe Premiere Pro или Encore.
 - Перетащите файл проекта After Effects на панель «Проект» в Adobe Premiere Pro. Если файл проекта After Effects содержит несколько композиций, откроется диалоговое окно Импорт композиции.

Примечание. Одну композицию After Effects можно привязать к одному проекту Adobe Premiere Pro несколько раз.



Композиции After Effects с динамической связью

Удаление композиции или клипа с динамической связью

Привязанную композицию можно удалить из проекта Adobe Premiere Pro в любое время, даже если она используется в проекте. Кроме того, связанные клипы можно удалить с таймлайна Adobe Premiere Pro в любой момент.

- В приложении Adobe Premiere Pro выберите связанную композицию или клип и нажмите клавишу Delete

[Наверх](#)

Изменение композиции с динамической связью в After Effects

Команда «Редактировать оригинал» позволяет изменять в Adobe Premiere Pro или Encore привязанную композицию After Effects. После открытия композиции в After Effects ее можно изменять, не прибегая к команде «Редактировать оригинал».

1. Выберите композицию After Effects в панели «Проект» приложения Adobe Premiere Pro либо связанный клип на таймлайне, а затем выберите Правка > Редактировать оригинал.
2. Измените композицию в After Effects. Затем снова переключитесь на Adobe Premiere Pro для просмотра внесенных изменений.

Изменения, внесенные в After Effects, отобразятся в Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro перестанет использовать все файлы предпросмотра, рендеринг которых был выполнен в клипе до внесения изменений.

Примечание. Изменить имя композиции в After Effects можно после того, как в Adobe Premiere Pro с ней будет создана динамическая связь. Adobe Premiere Pro не обновляет имя привязанной композиции на панели «Проект». Динамическая ссылка в Adobe Premiere Pro не сохраняется.

[Наверх](#)

Создание композиции After Effects из клипов в Premiere Pro

Можно заменить выделенные клипы в эпизоде в Premiere Pro композицией After Effects, основанной на этих клипах. Композиция наследует параметры эпизода Premiere Pro и поддерживает динамическую ссылку на After Effects. Композицию можно редактировать в Premiere Pro и After Effects.

1. Выберите в эпизоде клипы, которые требуются для композиции.
2. Щелкните выделенные клипы правой кнопкой мыши.
3. Выберите «Заменить композицией After Effects».

[Наверх](#)

Автономные композиции и Dynamic Link

Композиции с динамической связью отображаются в Adobe Premiere Pro как автономные в следующих случаях:

- Проект After Effects, содержащий композицию, был переименован, перемещен или удален.
- Композиция была намеренно переключена в автономный режим.
- Вы работаете с проектом, обрезанным диспетчером проектов Adobe Premiere Pro. Диспетчер проектов не перемещает исходные композиции After Effects в папку с обрезанным проектом. Переместите композицию самостоятельно.

Автономные композиции отображаются на панели «Проект»  в Adobe Premiere Pro со значком «Автономно». Автономную композицию можно заново привязать к первоначальной композиции After Effects. Также можно заново привязать уже привязанную композицию к другой исходной композиции.

Переключение композиции с динамической связью в автономный режим

Если воспроизведение идет рывками, можно переключить композицию с динамической связью в автономный режим. После переключения композиции в автономный режим ее динамическая связь с After Effects разорвется. Привязанная композиция будет заменена на панели

«Проект» автономной.

Можно временно заблокировать привязанный клип в Adobe Premiere Pro, выделив его и открыв меню «Клип» > «Включить». Чтобы повторно привязать клип, снова выберите команду «Клип» > «Включить» (по галочке рядом с командой можно определить, включен ли клип).

1. Выберите композицию на панели «Проект» в Premiere Pro.
2. Выберите команду «Проект» > «Переключить в автономный режим».

Повторная привязка композиции с динамической связью

В Adobe Premiere Pro щелкните композицию правой кнопкой мыши и выберите команду Привязать мультимедиа. В появившемся диалоговом окне выберите проект After Effects. Adobe Premiere Pro автоматически привяжет композицию повторно.

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Рабочий процесс Direct-Link между Premiere Pro и SpeedGrade

[Сведения о Direct Link](#)

[Редактирование и цветокоррекция эпизодов Premiere Pro с помощью Direct Link](#)

[Открытие проектов Premiere Pro непосредственно в SpeedGrade](#)

[Ограничения в режиме Direct-Link](#)

[Видеопособие](#)

[Наверх](#)

Сведения о Direct Link

Рабочий процесс Direct Link является интегрированным процессом редактирования и цветокоррекции между Premiere Pro CC и SpeedGrade CC.

Чтобы выполнить цветокоррекцию видеоматериала из Premiere Pro с помощью SpeedGrade, **раньше** приходилось выполнять рендеринг и экспорт последовательностей в SpeedGrade в виде последовательностей неподвижных изображений DPX либо в виде списков EDL (списки монтажных решений). После завершения цветокоррекции в SpeedGrade эти проекты экспортировались в качестве отдельных видеофайлов обратно в Premiere Pro для дальнейшего редактирования.

На смену этой рутине пришел быстрый и эффективный рабочий процесс Direct Link. Используя возможности ядра Mercury Playback Engine, рабочий процесс Direct Link позволяет отправлять или открывать проекты Premiere Pro непосредственно в SpeedGrade. Можно выполнять цветовую коррекцию эпизодов Premiere Pro в SpeedGrade, а затем отправлять их обратно в Premiere Pro, нажав пару кнопок.

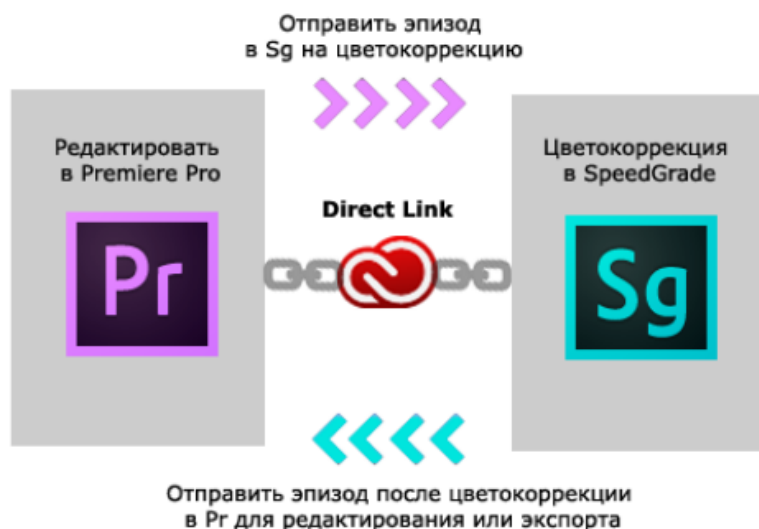
Чтобы обеспечить максимальную производительность при работе с Direct Link, используйте графическую карту NVIDIA CUDA с аппаратным ускорением в ОС Windows. Дополнительные сведения о графических видеокартах NVIDIA, сертифицированных компанией Adobe, см. на странице [Технические спецификации](#).

[Наверх](#)

Редактирование и цветокоррекция эпизодов Premiere Pro с помощью Direct Link

Рабочий процесс Direct-Link позволяет пересылать проекты Premiere Pro из среды редактирования в среду цветокоррекции и обратно без выполнения трудоемких и сложных задач, таких как рендеринг и преобразование.

При отправке проекта с правками цветов в SpeedGrade с использованием Direct Link можно использовать пользовательский слой Lumetri Color. На этом слое отображаются все изменения цвета, внесенные в проект на одном слое без пользовательских элементов управления. При необходимости эту функцию можно отключить.



Рабочий процесс Direct-Link между Premiere Pro и SpeedGrade

Шаг 1. Выбор эпизода Premiere Pro

Выберите эпизод Premiere Pro, для которой требуется выполнить цветокоррекцию.

Примечание. Выберите эпизод на таймлайне или на панели «Проект».

Шаг 2. Отправка эпизода в SpeedGrade с помощью Direct Link

С помощью Direct Link можно отправить эпизод из открытого проекта Premiere Pro прямо в SpeedGrade, не выполняя экспорт.

Чтобы использовать рабочий процесс Direct Link, выберите Файл > Direct Link в Adobe SpeedGrade.

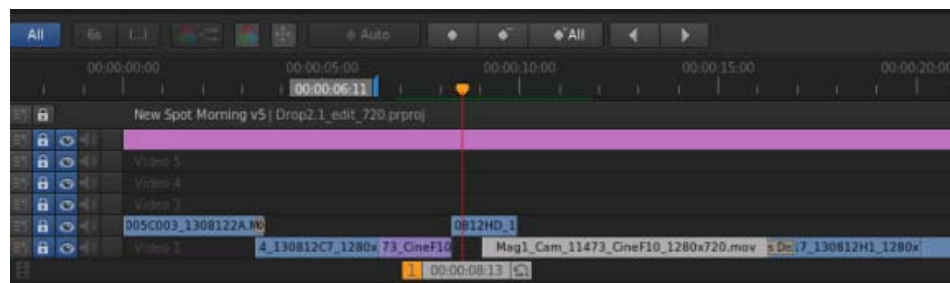
Шаг 3. Выбор эпизода для открытия в SpeedGrade

При выборе рабочего процесса Direct Link Premiere Pro предлагает сохранить изменения в проекте в Premiere Pro, а затем открыть его в SpeedGrade. Нажмите «Да».

Шаг 4. Открытие выбранного эпизода в SpeedGrade

Premiere Pro закрывается, и SpeedGrade открывает эпизод на своем таймлайне, где используется та же знакомая раскладка дорожек, что и в Premiere Pro.

На таймлайне SpeedGrade отображаются все точки монтажа фрагментов, переходы и слои.



Таймлайн проекта в SpeedGrade

Шаг 5. Цветокоррекция эпизода с помощью инструментов коррекции и маски

В SpeedGrade можно выполнять цветокоррекцию эпизода с помощью представлений Look и масок. Представления Look, применяемые в SpeedGrade, отображаются как шаблоны настроек Lumetri при повторном открытии эпизода в Premiere Pro.

Если представление Lumetri Look уже применено в Premiere Pro, оно доступно на таймлайне SpeedGrade, где можно настроить его параметры.



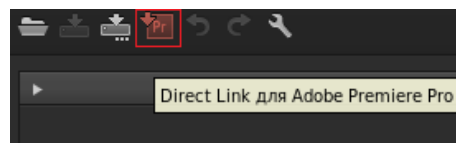
А. Эпизод проекта Premiere Pro **В.** Эпизод Premiere Pro, прошедший цветокоррекцию в SpeedGrade

Рабочий процесс Direct-Link создан специально для выполнения задач, связанных с цветокоррекцией в SpeedGrade. По этой причине в SpeedGrade в режиме Direct-Link доступны только вкладки «Цвет» и Look. Дополнительные сведения см. в разделе «[Ограничения рабочего процесса Direct-Link](#)».

Шаг 6. Отправка скорректированного эпизода в Premiere Pro для редактирования

Завершив цветокоррекцию эпизода в SpeedGrade, сохраните и повторно откройте эпизод в Premiere Pro для финального вывода или дальнейшего редактирования.

Щелкните значок «Direct Link для Adobe Premiere Pro» в верхнем левом углу интерфейса SpeedGrade.



Обработанный эпизод открывается в Premiere Pro с полностью сохраненными результатами цветокоррекции.

Цветокоррекция и маски, примененные в SpeedGrade отображаются в Premiere Pro как эффекты Lumetri. В Premiere Pro можно включить или выключить эти эффекты Lumetri отдельно для каждого клипа и для каждого корректирующего слоя с помощью панели управления эффектами.

Можно продолжить редактирование или экспортировать эпизод для финального вывода в Premiere Pro.

Открытие проектов Premiere Pro непосредственно в SpeedGrade

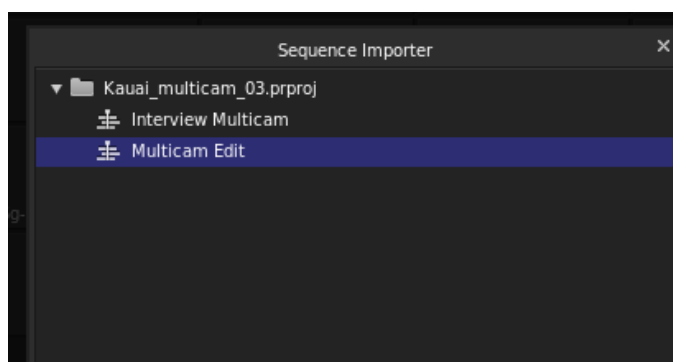
Можно открывать собственные проекты Premiere Pro прямо в SpeedGrade, чтобы применить к ним цветокоррекцию, а затем снова открывать в Premiere Pro.

На экране приветствия SpeedGrade можно:

- Открыть последний вызванный проект Premiere Pro (.pproj)
- Открыть проект Premiere Pro (.pproj)
- Создать проект SpeedGrade (.IRCP)

При открытии проекта Premiere Pro появляется диалоговое окно «Средство импорта эпизода», в котором отображаются все эпизоды, содержащихся в проекте. Выберите эпизод, который требуется открыть.

Примечание. SpeedGrade не может открывать сразу несколько эпизодов Premiere Pro.



В SpeedGrade можно применить основную и дополнительную цветокоррекцию, применить представления Look и маски, а также выполнить все необходимые задачи, связанные с коррекцией цвета.

Примечание. Проекты SpeedGrade (.IRCP) невозможно отправить в Premiere Pro. Для использования рабочего процесса Direct Link необходимо открыть проект Premiere Pro (.pproj).

Некоторые важные аспекты:

- В SpeedGrade можно просматривать и изменять корректирующие слои Premiere Pro, а также просматривать переходы, примененные к эпизоду.
- Все эффекты цветокоррекции, примененные в SpeedGrade, автоматически отображаются в Premiere Pro. Нет необходимости экспортировать файлы LOOK.

Работа с автономными медиаданными

При открытии проекта Premiere Pro с отсутствующими медиафайлами в SpeedGrade, нельзя связать и найти автономные медиаданные так, как в Premiere Pro.

Чтобы повторно связать автономные медиаданные, необходимо вернуть проект в Premiere Pro.

Работа с композициями After Effects

Существует несколько способов использования композиций After Effects в проекте Premiere Pro:

- Замена клипа в Premiere Pro композицией After Effects
- Связывание с композицией After Effects с помощью Adobe Dynamic Link
- Импорт композиции After Effects (.AEP) в проект Premiere Pro

Независимо от выбранного метода, можно открыть эпизод Premiere Pro, содержащий композиции After Effects, непосредственно в SpeedGrade. SpeedGrade открывает эпизод в режиме Direct-Link, где можно выполнить цветокоррекцию композиций, как для любых эпизодов Premiere Pro.

[Наверх](#)

Ограничения в режиме Direct-Link

Рабочий процесс Direct-Link создан исключительно для выполнения задач, связанных с цветокоррекцией в SpeedGrade.

По этой причине при работе с SpeedGrade в режиме Direct-Link необходимо учитывать следующее.

- Функция автосохранения выключается в режиме Direct-Link.
- Для использования рабочего процесса Direct Link необходимо открыть проект Premiere Pro (.prproj). Проекты SpeedGrade (.IRCP) нельзя отправить в Premiere Pro в режиме Direct-Link.
- В режиме Direct-Link нельзя выполнять рендеринг проектов Premiere Pro в SpeedGrade. Для этого проекты необходимо отправить обратно в Premiere Pro. По этой причине вкладки «Рендеринг» и «Результаты» недоступны в режиме Direct Link.
- SpeedGrade может открыть только один эпизод Premiere Pro за один раз, открыть сразу несколько эпизодов невозможно. Чтобы открыть другой эпизод в проекте, откройте диалоговое окно «Средство импорта эпизода», нажав  на таймлайне SpeedGrade.
- Нельзя запустить браузер медиаданных для поиска медиафайлов, поэтому вкладка «Медиаданные» недоступна в режиме Direct Link.
- В SpeedGrade нельзя добавлять клипы в эпизод Premiere Pro. Чтобы изменить эпизод, необходимо вернуть проект в Premiere Pro.
- Невозможно корректировать аудио или использовать функции панорамирования и сканирования. По этой причине вкладки «Стерео 3D», «Аудио» и «Панорамирование и сканирование» недоступны при использовании Direct Link.
- Если к эпизоду Premiere Pro применяется эффект «Стабилизатор деформации», убедитесь в том, что анализ завершен, прежде чем отправлять эпизод в SpeedGrade с помощью Direct Link. В противном случае появится сообщение об ошибке.

[Наверх](#)

Видеопособие



Как сделать так, чтобы моя видеозапись выглядела как фильм

Узнайте, как с помощью функции Direct Link направлять свои проекты в SpeedGrade для комплексной цветокоррекции и применения готовых настроек кинематографической гаммы.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Межплатформенный рабочий процесс

Над проектом можно работать на различных компьютерных платформах. Например, можно запустить его в Windows и продолжить редактирование в Mac OS. Однако при перемещении проекта из одной платформы на другую некоторые функции изменяются.

Настройки эпизода Можно создать проект на одной платформе и затем переместить его на другую. Premiere Pro устанавливает для второй платформы аналогичные настройки эпизода, если на ней имеется эквивалент. Например, можно создать проект DV, содержащий запись DV и настройки управления устройствами в ОС Windows. При открытии проекта в Mac OS Premiere Pro устанавливает соответствующие настройки записи DV и настройки управления устройствами. При сохранении проекта сохраняются настройки Mac OS. Premiere Pro преобразует эти настройки в настройки Windows, если проект затем будет открываться в ОС Windows.

Эффекты Все эффекты, доступные в Mac OS, доступны в Windows. Если проект открывается в ОС Mac, эффекты Windows, недоступные в Mac, отображаются как автономные эффекты. Эти эффекты имеют обозначение «только для Windows» в справке Premiere Pro. Все аудиоэффекты доступны на обеих платформах. Шаблоны настроек эффектов работают на обеих платформах (если только к эффекту не применен шаблон настроек, который не доступен на данной платформе).

Шаблоны настроек Adobe Media Encoder Шаблоны настроек, созданные на одной платформе, не доступны на другой.

Файлы предпросмотра Файлы предпросмотра, созданные на одной платформе, не доступны на другой. Когда проект открывается на другой платформе, Premiere Pro выполняет повторный рендеринг файлов предпросмотра. Если этот проект затем открывается на исходной платформе, Premiere Pro снова выполняет повторный рендеринг файлов предпросмотра.

Файлы с высокой битовой глубиной Файлы Windows AVI, содержащие несжатое видео 10-бит 4:2:2 (v210) или несжатое видео 8-бит 4:2:2(UYVU), не поддерживаются в Mac OS.

Рендеринг предпросмотра Качество воспроизведения необработанных сторонних файлов не такое высокое, как качество воспроизведения этих файлов на их исходных платформах. Например, AVI-файлы не воспроизводятся в Mac OS также хорошо, как в Windows. Для сторонних для текущей платформы файлов Premiere Pro выполняет рендеринг файлов предпросмотра. Premiere Pro всегда представляет файлы предпросмотра в исходном для платформы формате. Красная полоса на таймлайне указывает, какие разделы файлов нуждаются в рендеринге.

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Сочетания клавиш в Premiere Pro CC

- Сочетания клавиш по умолчанию в Premiere Pro CC
- Поиск сочетаний клавиш
- Настройка или загрузка сочетаний клавиш
- Копирование сочетаний клавиш между компьютерами
- Назначение одной команде нескольких сочетаний клавиш
- Удаление сочетаний клавиш
- Печать сочетаний клавиш

Многие команды имеют эквиваленты в виде сочетаний клавиш, поэтому вы можете выполнять необходимые задачи с минимальным использованием мыши. Можно также создавать и редактировать сочетания клавиш.

Видео: сочетания клавиш
Научитесь использовать и создавать сочетания клавиш для экономии времени при работе. (Посмотрите (7 мин.))

[Наверх](#)

Сочетания клавиш по умолчанию в Premiere Pro CC

Результаты	Windows	Mac OS
Файл		
Проект/продукт...	CTRL+ALT+N	OPT+CMD+N
Эпизод...	CTRL+N	CMD+N
Подборка		CMD+/
Заголовок...	CTRL+T	CMD+T
Открыть проект/продукт...	CTRL+O	CMD+O
Обзор в Adobe Bridge...	CTRL+ALT+O	OPT+CMD+O
Закрыть проект	CTRL+SHIFT+W	SHIFT+CMD+W
Закрыть	CTRL+W	CMD+W
Сохранить	CTRL+S	CMD+S
Сохранить как...	CTRL+SHIFT+S	SHIFT+CMD+S
Сохранить копию...	CTRL+ALT+S	OPT+CMD+S
Захват...	F5	F5
Пакетный захват...	F6	F6
Импорт из браузера медиаданных	CTRL+ALT+I	OPT+CMD+I
Импорт...	CTRL+I	CMD+I
Экспорт		

Медиаконтент...	CTRL+M	CMD+M
Получить свойства для		
Выделение...	CTRL+SHIFT+H	SHIFT+CMD+H
Выход	CTRL+Q	
Правка		
Отменить	CTRL+Z	CMD+Z
Повторить	CTRL+SHIFT+Z	SHIFT+CMD+Z
Вырезать	CTRL+X	CMD+X
Копировать	CTRL+C	CMD+C
Вставить	CTRL+V	CMD+V
Вставить со сдвигом	CTRL+SHIFT+V	SHIFT+CMD+V
Вставить атрибуты	CTRL+ALT+V	OPT+CMD+V
Очистить	DELETE	Удалить справа
Удаление со сдвигом	SHIFT+DELETE	SHIFT+УДАЛИТЬ СПРАВА
Дублировать	CTRL+SHIFT+I	SHIFT+CMD+I
Выделить все	CTRL+A	CMD+A
Отменить выделение	CTRL+SHIFT+A	SHIFT+CMD+A
Найти...	CTRL+F	CMD+F
Редактировать оригинал	CTRL+E	CMD+E
Сочетания клавиш	CTRL+ALT+K	Cmd+Opt+K
Клип		
Создать подклип...	CTRL+U	CMD+U
Звуковые каналы...	SHIFT+G	SHIFT+G
Скорость/ продолжительность...	CTRL+R	CMD+R
Вставить	,	,
Перезаписать	.	.
Включить	SHIFT+E	SHIFT+CMD+E
Связать	Ctrl+I	CMD+I
Группа	CTRL+G	CMD+G
Разгруппировать	CTRL+SHIFT+G	SHIFT+CMD+G
Эпизод		
Рендеринг эффектов в рабочей области/вход и выход	ВВОД	ВВОД
Синхронизировать кадр	F	F
Обратное совмещение кадров	Shift+R	Shift+R
Добавить правку	CTRL+K	CMD+K
Добавить правку во все дорожки	CTRL+SHIFT+K	SHIFT+CMD+K
Обрезать правку	T	T
Расширить выбранную		

правку до курсора воспроизведения	E	E
Применить видеопереход	CTRL+D	CMD+D
Применить аудиопереход	CTRL+SHIFT+D	SHIFT+CMD+D
Применить переходы по умолчанию к выделенной области	SHIFT+D	SHIFT+D
Поднять	;	;
Извлечь	'	'
Увеличение	=	=
Уменьшение	-	-
Перейти к пробелу		
Следующий в эпизоде	SHIFT+;	SHIFT+;
Предыдущий в эпизоде	CTRL+SHIFT+;	OPT+;
Привязать	S	S
Маркер		
Пометить точку входа	I	I
Пометить точку выхода	O	O
Пометить клип	X	X
Пометить выборку	/	/
Перейти к точке входа	SHIFT+I	SHIFT+I
Перейти к точке выхода	SHIFT+O	SHIFT+O
Очистить точку входа	CTRL+SHIFT+I	OPT+I
Очистить точку выхода	CTRL+SHIFT+O	OPT+O
Очистить точки входа и выхода	CTRL+SHIFT+X	OPT+X
Добавить маркер	M	M
Перейти к следующему маркеру	SHIFT+M	SHIFT+M
Перейти к предыдущему маркеру	CTRL+SHIFT+M	SHIFT+CMD+M
Очистить текущий маркер	CTRL+ALT+M	OPT+M
Очистить все маркеры	CTRL+ALT+SHIFT+M	OPT+CMD+M
Выравнивание текста		
По левому краю	CTRL+SHIFT+L	SHIFT+CMD+L
По центру	CTRL+SHIFT+C	SHIFT+CMD+C
По правому краю	CTRL+SHIFT+R	SHIFT+CMD+R
Позиции табуляции...	CTRL+SHIFT+T	SHIFT+CMD+T
Шаблоны...	CTRL+J	CMD+J
Выберите		

Следующий объект выше	CTRL+ALT+]	OPT+CMD+]
Следующий объект ниже	CTRL+ALT+[	OPT+CMD+[
Упорядочить		
На передний план	CTRL+SHIFT+]	SHIFT+CMD+]
Переместить вперед	CTRL+]	CMD+]
На задний план	CTRL+SHIFT+[	SHIFT+CMD+[
Переместить назад	CTRL+[	CMD+[
Окно		
Рабочая среда		
Сброс текущей рабочей среды...	ALT+SHIFT+0	OPT+SHIFT+0
Микширование аудиоклипа	SHIFT+9	SHIFT+9
Микшер аудиодорожек	SHIFT+6	SHIFT+6
Элементы управления эффектами	SHIFT+5	SHIFT+5
Эффекты	SHIFT+7	SHIFT+7
Браузер медиаданных	SHIFT+8	SHIFT+8
Программный монитор	SHIFT+4	SHIFT+4
Проект	SHIFT+1	SHIFT+1
Исходный монитор	SHIFT+2	SHIFT+2
Таймлайн	SHIFT+3	SHIFT+3
Справка		
Adobe Premiere Pro Справка...	F1	F1
Клавиатура...		
Добавить дорожки в соответствии с источником		
Очистить кадр афиши	CTRL+SHIFT+P	OPT+P
Вырезать на камеру 1	CTRL+1	CTRL+1
Вырезать на камеру 2	CTRL+2	CTRL+2
Вырезать на камеру 3	CTRL+3	CTRL+3
Вырезать на камеру 4	CTRL+4	CTRL+4
Вырезать на камеру 5	CTRL+5	CTRL+5
Вырезать на камеру 6	CTRL+6	CTRL+6
Вырезать на камеру 7	CTRL+7	CTRL+7
Вырезать на камеру 8	CTRL+8	CTRL+8
Вырезать на камеру 9		CTRL+9
Уменьшить громкость клипа	[	[
Уменьшить громкость клипа — на много	SHIFT+[	SHIFT+[
Развернуть все дорожки	SHIFT+=	SHIFT+=
Экспорт кадра	CTRL+SHIFT+E	SHIFT+E

Расширить следующую правку до курсора воспроизведения	SHIFT+W	SHIFT+W
Расширить предыдущую правку до курсора воспроизведения	SHIFT+Q	SHIFT+Q
Панели		
Меню панели «Микширование аудио»		
Показать/скрыть дорожки...	CTRL+ALT+T	OPT+CMD+T
Повтор	CTRL+L	CMD+L
Только входные значения индикатора	CTRL+SHIFT+I	CTRL+SHIFT+I
Панель «Захват»		
Запись видео	V	V
Запись аудио	A	A
Извлечь	E	E
Перемотка вперед	F	F
Перейти к точке входа	Q	Q
Перейти к точке выхода	W	W
Запись	G	G
Перемотать назад	R	R
Шаг назад	Влево	Влево
Шаг вперед	Вправо	Вправо
Остановить	S	S
Меню панели «Элементы управления эффектами»		
Удалить выбранный эффект	BACKSPACE	DELETE
Меню панели «Эффекты»		
Создать настраиваемую подборку	CTRL+/	CMD+/
Удалить настраиваемый элемент	BACKSPACE	DELETE
Меню панели «Журнал»		
Шаг назад	Влево	Влево
Шаг вперед	Вправо	Вправо
Удалить	BACKSPACE	DELETE
Открыть в исходном мониторе	SHIFT+O	SHIFT+O
Родительский каталог	CTRL+СТРЕЛКА ВВЕРХ	CMD+СТРЕЛКА ВВЕРХ
Выбрать список каталога	SHIFT+СТРЕЛКА ВЛЕВО	SHIFT+СТРЕЛКА ВЛЕВО

Выбрать список мультимедиа	SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО	SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО
Повтор	CTRL+L	CMD+L
Воспроизвести	ПРОБЕЛ	ПРОБЕЛ
Перейти к следующей монтажной точке	Вниз	Вниз
Перейти к предыдущей монтажной точке	Вверх	ВВЕРХ
Переключение воспроизведения/остановки	ПРОБЕЛ	ПРОБЕЛ
Включение и выключение записи	0	0
Шаг назад	Влево	Влево
Шаг вперед	Вправо	Вправо
Повтор	CTRL+L	CMD+L
Инструменты		
Инструмент «Выделение»	V	V
Инструмент выбора дорожки	A	A
Инструмент «Монтаж со сдвигом»	B	B
Инструмент «Монтаж с совмещением»	N	N
Инструмент «Растягивание по скорости»	R	R
Инструмент «Подрезка»	C	C
Инструмент «Прокрутка с совмещением»	Y	Y
Инструмент «Прокрутка»	U	U
Инструмент «Перо»	P	P
Инструмент «Рука»	H	H
Инструмент «Масштаб»	Z	Z

Многокамерная передача

Результат	Windows	Mac OS
Перейти к следующей монтажной точке	ВНИЗ	Вниз
Перейти к следующей точке редактирования в любой дорожке	SHIFT+СТРЕЛКА ВНИЗ	SHIFT+СТРЕЛКА ВНИЗ
Перейти к предыдущей монтажной точке	Вверх	Вверх
Перейти к предыдущей точке		

редактирования в любой дорожке	SHIFT+СТРЕЛКА ВВЕРХ	SHIFT+СТРЕЛКА ВВЕРХ
Перейти к концу выбранного клипа	SHIFT+END	SHIFT+END
Перейти к началу выбранного клипа	SHIFT+HOME	SHIFT+HOME
Перейти к концу клипа эпизода	END	END
Перейти к началу клипа эпизода	HOME	HOME
Увеличить громкость клипа	]	]
Увеличить громкость клипа - на много	SHIFT+]	SHIFT+]
Увеличить или восстановить активный кадр	SHIFT+`	SHIFT+`
Увеличить или восстановить кадр под курсором	`	`
Свернуть все дорожки	SHIFT+-	SHIFT+-
Воспроизводить	SHIFT+K	SHIFT+K
Воспроизведение фрагмента	CTRL+SHIFT+ПРОБЕЛ	OPT+K
Воспроизведение фрагмента с подмоткой в конце или в начале	SHIFT+ПРОБЕЛ	SHIFT+ПРОБЕЛ
Воспроизвести от курсора воспроизведения до точки выхода	CTRL+ПРОБЕЛ	CTRL+ПРОБЕЛ
Переключатель «Воспроизведение-Стоп»	ПРОБЕЛ	ПРОБЕЛ Запись закадрового голоса
Отобразить вложенный эпизод	CTRL+SHIFT+F	SHIFT+T
Обрезать со сдвигом в следующей правке до курсора воспроизведения	W	W
Обрезать со сдвигом в предыдущей правке до курсора воспроизведения	Q	Q
Выбрать камеру 1	1	1
Выбрать камеру 2	2	2
Выбрать камеру 3	3	3
Выбрать камеру 4	4	4
Выбрать камеру 5	5	5

Выбрать камеру 6	6	6
Выбрать камеру 7	7	7
Выбрать камеру 8	8	8
Выбрать камеру 9	9	9
Выберите поле поиска	SHIFT+F	SHIFT+F
Выделить клип на курсоре воспроизведения	D	D
Выделить следующий клип	CTRL+СТРЕЛКА ВНИЗ	CMD+СТРЕЛКА ВНИЗ
Выберите следующую панель	CTRL+SHIFT+.	CTRL+SHIFT+.
Выделить предыдущий клип	CTRL+СТРЕЛКА ВВЕРХ	CMD+СТРЕЛКА ВВЕРХ
Выберите предыдущую панель	CTRL+SHIFT+,	CTRL+SHIFT+,
Указать кадр афиши	SHIFT+P	CMD+P
Переместить влево	J	J
Переместить вправо	L	L
Переместить влево медленно	SHIFT+J	SHIFT+J
Переместить вправо медленно	SHIFT+L	SHIFT+L
Переместить остановку	K	K
Шаг назад	Влево	Влево
Шаг назад на 5 кадров - блоки	SHIFT+СТРЕЛКА ВЛЕВО	SHIFT+СТРЕЛКА ВЛЕВО
Шаг вперед	Вправо	Вправо
Шаг вперед на 5 кадров - блоки	SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО	SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО
Переключить все целевые объекты аудио	CTRL+9	CMD+9
Переключить все исходные аудио	CTRL+ALT+9	OPT+CMD+9
Переключить все исходные видео	CTRL+ALT+0	OPT+CMD+0
Переключить все целевые объекты видео	CTRL+0	CMD+0
Переключить аудио во время очистки	SHIFT+S	SHIFT+S
Переключить режим		

микширования фрагмента на плоскости контроля		
Переключение полноэкранного режима	CTRL+`	CTRL+`
Переключить представление многокамерной передачи	SHIFT+0	SHIFT+0
Переключить тип обрезки	SHIFT+T	CTRL+T
Обрезка назад	CTRL+СТРЕЛКА ВЛЕВО	OPT+СТРЕЛКА ВЛЕВО
Обрезка назад - на много	CTRL+SHIFT+СТРЕЛКА ВЛЕВО	OPT+SHIFT+СТРЕЛКА ВЛЕВО
Обрезка вперед	CTRL+СТРЕЛКА ВПРАВО	OPT+СТРЕЛКА ВПРАВО
Обрезка вперед - на много	CTRL+SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО	OPT+SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО
Обрезать следующую правку до курсора воспроизведения	CTRL+ALT+W	OPT+W
Обрезать предыдущую правку до курсора воспроизведения	CTRL+ALT+Q	OPT+Q

Панель «Проект»

Результат	Windows	Mac OS
Рабочая среда 1	ALT+SHIFT+1	OPT+SHIFT+1
Рабочая среда 2	ALT+SHIFT+2	OPT+SHIFT+2
Рабочая среда 3	ALT+SHIFT+3	OPT+SHIFT+3
Рабочая среда 4	ALT+SHIFT+4	OPT+SHIFT+4
Рабочая среда 5	ALT+SHIFT+5	OPT+SHIFT+5
Рабочая среда 6	ALT+SHIFT+6	OPT+SHIFT+6
Рабочая среда 7	ALT+SHIFT+7	OPT+SHIFT+7
Рабочая среда 8	ALT+SHIFT+8	OPT+SHIFT+8
Рабочая среда 9	ALT+SHIFT+9	OPT+SHIFT+9
Масштабирование до эпизода	\	\
Развернуть выделение вверх	SHIFT+СТРЕЛКА ВВЕРХ	SHIFT+СТРЕЛКА ВВЕРХ
Переместить выделение вниз	Вниз	Вниз
Переместить выделение в конец	END	END

Переместить выделение в начало	HOME	HOME
Переместить выделение влево	Влево	Влево
Переместить выделение на страницу вниз	PAGE DOWN	PAGE DOWN
Переместить выделение на страницу вверх	PAGE UP	PAGE UP
Переместить выделение вправо	Вправо	Вправо
Переместить выделение вверх	Вверх	Вверх
Следующее поле столбца	TAB	TAB
Следующее поле строки	ВВОД	ВВОД
Открыть в исходном мониторе	SHIFT+O	SHIFT+O
Предыдущее поле столбца	SHIFT+TAB	SHIFT+TAB
Предыдущее поле строки	SHIFT+ВВОД	SHIFT+ВВОД
Следующий размер миниатюры	SHIFT+]	SHIFT+]
Предыдущий размер миниатюры	SHIFT+[	SHIFT+[
Переключение представления	SHIFT+\	SHIFT+\

Панель «Таймлайн»

Результат	Windows	Mac OS
Добавить маркер клипа	CTRL+1	
Очистить выделение	BACKSPACE	DELETE
Уменьшить высоту аудиодорожек	ALT+-	OPT+-
Уменьшить высоту видеодорожек	CTRL+-	CMD+-
Увеличить высоту аудиодорожек	ALT+=	OPT+=
Увеличить высоту видеодорожек	CTRL+=	CMD+=
Переместить выделенную	ALT+SHIFT+СТРЕЛКА	SHIFT+CMD+СТРЕЛКА

область клипа на пять кадров влево	ВЛЕВО	ВЛЕВО
Переместить выделенную область клипа на один кадр влево	ALT+СТРЕЛКА ВЛЕВО	CMD+СТРЕЛКА ВЛЕВО
Переместить выделенную область клипа на пять кадров вправо	ALT+SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО	SHIFT+CMD+СТРЕЛКА ВПРАВО
Переместить выделенную область клипа на один кадр вправо	ALT+СТРЕЛКА ВПРАВО	CMD+СТРЕЛКА ВПРАВО
Удаление со сдвигом	ALT+BACKSPACE	OPT+DELETE
Указать начальную точку строки рабочей области	ALT+[	OPT+[
Указать конечную точку строки рабочей области	ALT+]	OPT+]
Показать следующий экран	PAGE DOWN	PAGE DOWN
Показать предыдущий экран	PAGE UP	PAGE UP
Сдвинуть выделенную область клипа на пять кадров влево	ALT+SHIFT+,	OPT+SHIFT+,
Сдвинуть выделенную область клипа на один кадр влево	ALT+,	OPT+,
Сдвинуть выделенную область клипа на пять кадров вправо	ALT+SHIFT+.	OPT+SHIFT+.
Сдвинуть выделенную область клипа на один кадр вправо	ALT+.	OPT+.
Спустить выделенную область клипа на пять кадров влево	CTRL+ALT+SHIFT+СТРЕЛКА ВЛЕВО	OPT+SHIFT+CMD+СТРЕЛКА ВЛЕВО
Спустить выделенную область клипа на	CTRL+ALT+СТРЕЛКА ВЛЕВО	OPT+CMD+СТРЕЛКА ВЛЕВО

один кадр влево		
Спустить выделенную область клипа на пять кадров вправо	CTRL+ALT+SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО	OPT+SHIFT+CMD+СТРЕЛКА ВПРАВО
Спустить выделенную область клипа на один кадр вправо	CTRL+ALT+СТРЕЛКА ВПРАВО	OPT+CMD+СТРЕЛКА ВПРАВО

Конструктор заголовков

Результат	Windows	Mac OS
Инструмент «Дуга»	A	A
Полужирный	CTRL+B	CMD+B
Уменьшить кернинг на пять пунктов	ALT+SHIFT+СТРЕЛКА ВЛЕВО	OPT+SHIFT+СТРЕЛКА ВЛЕВО
Уменьшить кернинг на одну единицу	ALT+СТРЕЛКА ВЛЕВО	OPT+СТРЕЛКА ВЛЕВО
Уменьшить интерлиньяж на пять пунктов	ALT+SHIFT+СТРЕЛКА ВНИЗ	OPT+SHIFT+СТРЕЛКА ВНИЗ
Уменьшить интерлиньяж на одну единицу	ALT+СТРЕЛКА ВНИЗ	OPT+СТРЕЛКА ВНИЗ
Уменьшить размер текста на пять пунктов	CTRL+ALT+SHIFT+СТРЕЛКА ВЛЕВО	OPT+SHIFT+CMD+СТРЕЛКА ВЛЕВО
Уменьшить размер текста на один пункт	CTRL+ALT+СТРЕЛКА ВЛЕВО	OPT+CMD+СТРЕЛКА ВЛЕВО
Инструмент «Эллипс»	E	E
Увеличить кернинг на пять пунктов	ALT+SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО	OPT+SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО
Увеличить кернинг на одну единицу	ALT+СТРЕЛКА ВПРАВО	OPT+СТРЕЛКА ВПРАВО
Увеличить интерлиньяж на пять пунктов	ALT+SHIFT+СТРЕЛКА ВВЕРХ	OPT+SHIFT+СТРЕЛКА ВВЕРХ
Увеличить		

интерлиньяж на одну единицу	ALT+СТРЕЛКА ВВЕРХ	OPT+СТРЕЛКА ВВЕРХ
Увеличить размер текста на пять пунктов	CTRL+ALT+SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО	OPT+SHIFT+CMD+СТРЕЛКА ВПРАВО
Увеличить размер текста на один пункт	CTRL+ALT+СТРЕЛКА ВПРАВО	OPT+CMD+СТРЕЛКА ВПРАВО
Вставить символ авторского права	CTRL+ALT+SHIFT+C	OPT+SHIFT+CMD+C
Вставить символ зарегистрированного продукта	CTRL+ALT+SHIFT+R	OPT+SHIFT+CMD+R
Курсив	CTRL+I	CMD+I
Инструмент «Линия»	L	L
Переместить выбранный объект на пять пикселей вниз	SHIFT+СТРЕЛКА ВНИЗ	SHIFT+СТРЕЛКА ВНИЗ
Переместить выбранный объект на один пиксель вниз	Вниз	Вниз
Переместить выбранный объект на пять пикселей влево	SHIFT+СТРЕЛКА ВЛЕВО	SHIFT+СТРЕЛКА ВЛЕВО
Переместить выбранный объект на один пиксель влево	Влево	Влево
Переместить выбранный объект на пять пикселей вправо	SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО	SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО
Переместить выбранный объект на один пиксель вправо	Вправо	Вправо
Переместить выбранный объект на пять пикселей вверх	SHIFT+СТРЕЛКА ВВЕРХ	SHIFT+СТРЕЛКА ВВЕРХ
Переместить выбранный объект на один пиксель вверх	Вверх	Вверх
Инструмент «Текст в пути»		

Инструмент «Перо»	P	P
Разместить объект(ы) по нижнему краю безопасной области титров	CTRL+SHIFT+D	SHIFT+CMD+D
Разместить объект(ы) по левому краю безопасной области титров	CTRL+SHIFT+F	SHIFT+CMD+F
Разместить объект(ы) по верхнему краю безопасной области титров	CTRL+SHIFT+O	SHIFT+CMD+O
Инструмент «Прямоугольник»	R	R
Инструмент «Поворот»	O	O
Инструмент «Выделение»	V	V
Инструмент «Текст»	T	T
Подчеркнутый	CTRL+U	CMD+U
Инструмент «Вертикальный текст»	C	C
Инструмент «Клин»	W	W

Панель монитора обрезки

Результат	Windows	Mac OS
Фокус на входящие и исходящие данные	ALT+1	OPT+1
Фокус на сторону входящих данных	ALT+3	OPT+3
Фокус на сторону исходящих данных	ALT+2	OPT+2
Повтор	CTRL+L	CMD+L
Обрезка назад посредством большого смещения обрезки	ALT+SHIFT+СТРЕЛКА ВЛЕВО	OPT+SHIFT+СТРЕЛКА ВЛЕВО

Обрезка назад одним кадром	ALT+СТРЕЛКА ВЛЕВО	OPT+СТРЕЛКА ВЛЕВО
Обрезка вперед посредством большого смещения обрезки	ALT+SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО	OPT+SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО
Обрезка вперед одним кадром	ALT+СТРЕЛКА ВПРАВО	OPT+СТРЕЛКА ВПРАВО

[Наверх](#)

Поиск сочетаний клавиш

Для поиска сочетаний клавиш для инструмента, кнопки или команды меню выполните одно из следующих действий:

- Для инструмента или кнопки наведите указатель на инструмент или кнопку и дождитесь появления всплывающей подсказки. Если сочетание клавиш существует, оно отобразится в подсказке после описания инструмента.
- В случае команд меню сочетание клавиш указывается справа от команды.
- Наиболее используемые сочетания клавиш, не отображаемые в подсказках или в меню, см. в таблицах в этой статье. Чтобы просмотреть полный список сочетания клавиш по умолчанию и текущих сочетания клавиш, выберите «Правка > Сочетания клавиш» (Windows) или «Premiere Pro > Сочетания клавиш» (Mac OS)
- Используйте поле поиска в диалоговом окне «Настройка комбинаций клавиш», чтобы быстро найти конкретные команды.

Информацию об использовании в Adobe Premiere Pro сочетаний клавиш Apple Final Cut Pro или Avid Media Composer, сведения о настройке сочетаний клавиш и переносе пользовательских сочетаний клавиш на другую систему см. в этом видеоролике от Кевина Монахана (Kevin Monahan) и Карла Соула (Karl Soule) на AdobeTV.

[Наверх](#)

Настройка или загрузка сочетаний клавиш

Сочетания клавиш можно настроить в соответствии с сочетаниями клавиш в другом используемом программном обеспечении. Если другие наборы доступны, их можно выбрать из меню «Набор» в диалоговом окне «Настройка клавиатуры».

1. Для настройки сочетаний клавиш выполните одно из следующих действий.
 - В ОС Windows выберите «Правка > Сочетания клавиш»
 - В ОС Mac OS выберите «Premiere Pro > Сочетания клавиш»
2. В диалоговом окне «Настройка клавиатуры» выберите в меню пункт:

Приложение Отображает команды, найденные в меню и организованные по категориям.

Панели Отображает команды, связанные с панелями и меню.

Инструменты Отображает список значков инструментов.

3. В столбце «Команда» найдите команду, для которой нужно создать или изменить сочетание клавиш. При необходимости щелкните треугольник рядом с именем

категории для отображения команд, которые она включает.

4. Щелкните поле сочетания клавиш для элемента, чтобы выбрать сочетание клавиш.
5. Введите сочетание клавиш, которое нужно использовать для элемента. Если выбранное сочетание клавиш уже используется, в диалоговом окне «Настройка клавиатуры» появляется соответствующее предупреждение.
6. Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы стереть сочетание клавиш и вернуть команде ее исходное сочетание, нажмите кнопку «Отменить».
 - Чтобы перейти к команде, которой раньше было назначено это сочетание клавиш, нажмите кнопку «Перейти».
 - Чтобы просто удалить введенное сочетание клавиш, нажмите кнопку «Очистить».
 - Чтобы еще раз ввести ранее введенное сочетание клавиш, нажмите кнопку «Повторить».

7. Повторите данную процедуру для ввода всех необходимых вам сочетаний клавиш. По окончании нажмите кнопку «Сохранить как», введите название набора сочетаний и нажмите кнопку «Сохранить».

Примечание. В операционной системе зарезервированы некоторые команды. Эти команды нельзя заново назначить в *Premiere Pro*. Кроме того, нельзя назначить клавиши со знаком «плюс» (+) и «минус» (-) на цифровой клавиатуре, поскольку они необходимы для входа относительных значений тайм-кода. Однако можно назначить клавишу со знаком «минус» (-) на основной клавиатуре.

[Наверх](#)

Копирование сочетаний клавиш между компьютерами

Синхронизация сочетаний клавиш с помощью Creative Cloud

Функция «Синхронизировать настройки» в приложении *Premiere Pro* CC позволяет быстро синхронизировать сочетания клавиш между компьютерами. С помощью этой функции можно загружать собственные сочетания клавиш с компьютера в Creative Cloud. Сочетания клавиш, загруженные в Creative Cloud, можно затем синхронизировать с любыми другими компьютерами.

Дополнительную информацию см. в разделе Синхронизация настроек с помощью Adobe Creative Cloud.

Примечание. Сочетания клавиш можно синхронизировать только в рамках одной платформы. Синхронизация между компьютерами под управлением ОС Windows и компьютерами Mac не поддерживается. Сочетания клавиш, созданные для ОС Windows, синхронизируются только с компьютером под управлением ОС Windows. Сочетания клавиш для Mac OS синхронизируются только между компьютерами Mac OS.

Копирование сочетаний клавиш вручную

Вы можете скопировать собственные сочетания клавиш с одного компьютера на другой или в другое расположение на своем компьютере.

1. Найдите файл сочетаний клавиш (KYS), который нужно скопировать на другой компьютер.

Расположение файла ваших сочетаний клавиш зависит от того, выполнен вход в функцию синхронизации настроек Creative Cloud в *Premiere Pro* CC или нет.

Вход в функцию синхронизации настроек Creative Cloud выполнен

- Компьютер с ОС Windows: «Пользователи»\[имя пользователя]\«Документы»\Adobe\Premiere Pro\[номер версии]\Profile-CreativeCloud-Win\
- Компьютер Mac: «Пользователи»/[имя пользователя]/«Документы»/Adobe/Premiere Pro/[номер версии]/Profile-CreativeCloud-/Mac/

Вход в функцию синхронизации настроек Creative Cloud не выполнен

- Компьютер с ОС Windows: «Пользователи»\[имя пользователя]\«Документы»\Adobe\Premiere Pro\[номер версии]\Profile-username\Win\
- Компьютер Mac: «Пользователи»/[имя пользователя]/«Документы»/Adobe/Premiere Pro/[номер версии]/Profile-username/Mac/

На месте поля [номер версии] можно указать 7.0 или 8.0

2. Скопируйте файл сочетаний клавиш (KYS) и вставьте его в нужное расположение.

Чтобы перенести файл сочетаний клавиш на другой компьютер, скопируйте файл KYS на съемный диск, например на USB-накопитель. Затем скопируйте файл KYS со съемного диска в соответствующее расположение на другом компьютере.

[Наверх](#)

Назначение одной команде нескольких сочетаний клавиш

Можно назначить несколько сочетаний клавиш для одной команды.

В диалоговом окне «Комбинации клавиш» сочетание клавиш отображается редактируемой кнопкой, что позволяет изменять, удалять или добавлять новые сочетания.

Добавление новых сочетаний клавиш

Для добавления к команде еще одного сочетания клавиш щелкните справа от существующего сочетания. Если ни одного сочетания клавиш еще нет, щелкните в любом месте соответствующего столбца. Будет создана новая кнопка сочетания клавиш, в которой можно ввести само сочетание.

Выделить предыдущий клип	CTRL+Up
Выделить следующий клип	CTRL+Down
Вырезать на камеру 1	CTRL+1
Вырезать на камеру 2	CTRL+2 ✕
Вырезать на камеру 3	CTRL+3
Вырезать на камеру 4	CTRL+4

Изменение сочетаний клавиш

Для изменения сочетания клавиш щелкните на тексте нужного сочетания в столбце сочетаний клавиш. Текст будет заменен на редактируемую кнопку. Введите нужное сочетание клавиш. Если указанное сочетание уже используется, будет показано предупреждение.

Выделить клип у курсора воспроизведения	D
Выделить предыдущий клип	CTRL+Up
Выделить следующий клип	CTRL+Down
Вырезать на камеру 1	CTRL+1 ✕
Вырезать на камеру 2	CTRL+2
Вырезать на камеру 3	CTRL+3

Удаление сочетаний клавиш

Для удаления сочетания клавиш щелкните «✕» на редактируемой кнопке нужного сочетания.

[Наверх](#)

Удаление сочетаний клавиш

1. Выполните одно из следующих действий.

- В ОС Windows выберите «Правка > Сочетания клавиш»
- В ОС Mac OS выберите «Premiere Pro > Сочетания клавиш»

2. Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы удалить сочетание клавиш, выберите необходимое сочетание клавиш и нажмите «Очистить».
- Чтобы удалить набор сочетаний клавиш, выберите нужный набор из меню «Набор» и нажмите кнопку «Удалить». В диалоговом окне с предупреждением подтвердите выбор, нажав кнопку «Удалить».

[Наверх](#)

Печать сочетаний клавиш

Многим редакторам нравится возможность иметь под рукой документ с сочетаниями клавиш, который можно использовать для поиска и справки. Premiere Pro предлагает способ копировать и вставлять сочетания клавиш в документ, а также печатать сочетания клавиш. Можно также распечатать или сохранить в качестве PDF-файла страницы справочной документации.

При сохранении команд в документ, печати документа PDF или обзора диалогового окна «Сочетания клавиш» важно отметить все доступные команды, имеющие эквивалент на клавиатуре. Добавляя новые сочетания клавиш, можно увеличить возможность управлять рабочим процессом с помощью сочетаний клавиш.

Печать таблицы сочетаний клавиш

Можно вставить списки сочетаний клавиш из диалогового окна «Сочетания клавиш» в текстовый документ, например в электронную таблицу, которую можно напечатать. Преимущество метода копирования и вставки также в том, что можно просматривать настроенные вами сочетания клавиш. При выборе сочетаний клавиш Final Cut Pro, Avid Media Composer или настраиваемых будут печататься только эти сочетания клавиш.

- Выполните одно из следующих действий.
 - Нажмите сочетание клавиш CTRL+SHIFT, а затем выберите «Правка > Сочетания клавиш» (Windows).
 - Нажмите сочетание клавиш COMMAND+SHIFT, а затем выберите «Premiere Pro > Сочетания клавиш» (Mac OS).
- Щелкните кнопку «Буфер обмена».
- Создайте новый документ в текстовом редакторе или программе для работы с электронными таблицами.
- Вставьте содержимое буфера обмена в документ.
- Сохраните документ и затем напечатайте его.

Печать файла PDF с помощью сочетаний клавиш

Можно напечатать файл PDF с существующими сочетаниями клавиш, приведенными в следующих статьях справки.

Premiere Pro CC (компьютер с ОС Windows)

Premiere Pro CC (компьютер Mac)

Откройте статью о сочетаниях клавиш в веб-браузере и выведите ее на печать.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Настройка проекта

Создание и изменение проектов

Создание проекта

Просмотр настроек проекта

Диалоговое окно «Настройки проекта»

Открытие проекта

Удаление файла проекта

Перемещение проекта на другой компьютер

В *файле проекта* хранится информация о эпизодах и ресурсах, таких как настройки для захвата, переходы и микширование аудио. Кроме того, файл проекта содержит данные всех решений редактирования, например начальные и конечные точки для обрезанных клипов и параметры каждого эффекта. При создании проекта программа Premiere Pro создает папку на жестком диске. По умолчанию в ней сохраняются файлы захвата, созданные аудиофайлы предпросмотра и согласованные аудиофайлы, а также сам файл проекта.

Для каждого проекта программа Premiere Pro создает отдельный файл. Этот файл содержит настройки, выбранные для каждого эпизода в проекте, а также важные данные о ресурсах, решениях редактирования и эффектах, используемых в проекте.

Premiere Pro не сохраняет файлы видео, аудио и неподвижных изображений в файле проекта, а только ссылки на каждый из этих файлов, *клип*, основанный на имени файла и текущем его расположении в момент импорта. Если переместить, переименовать или удалить исходный файл, то Premiere Pro не сможет его автоматически найти при следующем открытии проекта. В этом случае Premiere Pro откроет диалоговое окно поиска файла.

По умолчанию в каждом проекте имеется только одна панель «Проект». Она выполняет роль контейнера для всех клипов, используемых в проекте. Можно систематизировать медиафайлы и эпизоды проекта с помощью выборов на панели «Проект».

Проект может содержать несколько эпизодов, которые могут отличаться друг от друга параметрами. В рамках одного проекта можно редактировать отдельные сегменты как самостоятельные эпизоды, а затем объединить их в заключительную программу, собрав в более длинный эпизод. Аналогичным образом можно сохранять несколько вариантов эпизода как самостоятельные эпизоды в этом же проекте.

Примечание. Нет необходимости сохранять копии проекта при создании различных сегментов или версии одной и той же видеопрограммы. Просто создайте новые эпизоды или их дубликаты в том же файле проекта.

Изучите учебное руководство

Посмотрите это учебное руководство, чтобы научиться создавать проекты в Premiere Pro, а также задавать параметры и общие настройки проектов.

[Наверх](#)

Создание проекта

Проекты могут содержать несколько эпизодов, а настройки каждого из них могут отличаться друг от друга. Premiere Pro предлагает настроить первый эпизод каждый раз при создании нового проекта. Однако можно пропустить этот шаг и создать проект без эпизодов.

1. (Необязательно) Если планируется захват видео с устройства, подключите

устройство к компьютеру с помощью порта IEEE 1394 или SDI. Затем включите устройство и выполните одно из следующих действий.

- Если используется камера, то установите ее в режим воспроизведения, который может быть обозначен как VTR или VCR.
- Если используется дека, то убедитесь, что выходы установлены корректно.

Примечание. Не устанавливайте камеру в режим записи, который может быть обозначен как «Камера» или «Фильм».

2. Нажмите кнопку «Создать проект» на экране приветствия, который появляется при запуске Premiere Pro, или выберите «Файл» > «Новый» > «Проект» после запуска приложения.
3. Перейдите в папку, где необходимо сохранить файл проекта, присвойте имя проекту и нажмите кнопку «ОК».

Примечание. По возможности укажите название и местоположение, которые не придется позже менять. По умолчанию Premiere Pro сохраняет предпросмотры после рендеринга, согласованные аудиофайлы и захваченные аудио и видео в папке проекта. При перемещении файла проекта может также потребоваться переместить и связанные с ним файлы.

4. Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите шаблон настроек или настройте первый эпизод проекта. Дополнительные сведения см. в разделе Создание эпизода. Затем нажмите кнопку «ОК».
 - Для создания проекта без эпизода нажмите кнопку «Отмена».
5. (Необязательно) Если необходимо изменить место хранения различных типов файлов Premiere Pro, укажите другое местоположение на рабочем диске. См. раздел Указание рабочих дисков для повышения производительности системы.

Примечание. Premiere Pro поддерживает видео с большой разрядностью цвета (более 8 бит/канал), необходимой для редактирования материала стандартного и высокого разрешения.

[Наверх](#)

Просмотр настроек проекта

Все настройки проекта применяются ко всему проекту, и большинство из них не могут быть изменены после его создания.

После начала работы с проектом можно просмотреть его настройки, но изменить можно только некоторые из них. Можно получить доступ к этим настройкам через диалоговое окно «Настройки проекта».

1. Выберите «Проект» > «Настройки проекта» > «Общие» или «Проект» > «Настройки проекта» > «Рабочие диски».
2. Просмотрите или измените необходимые параметры.
3. Нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Диалоговое окно «Настройки проекта»

Общие

Рендеринг и воспроизведение видео Определяет, разрешена ли программная либо аппаратная

функция ядра Mercury Playback Engine. Если установлена поддерживаемая CUDA-видеокарта, то открывается возможность выбора аппаратного рендеринга и воспроизведения через ядро Mercury Playback Engine. Дополнительные сведения о CUDA, ядре Mercury Playback Engine и Premiere Pro см. в сообщении блога [Рабочая область Premiere Pro](#).

Безопасная область заголовков Указывает, какой размер границы кадра помечается как безопасная область заголовков, чтобы они не обрезались окантовкой телевизора. При нажатии кнопки «Безопасные области» на исходном мониторе или программном мониторе безопасная область заголовков отмечается прямоугольником с крестиком. Заголовкам обычно требуется большая по размеру область, чем действию.

Безопасная область действия Указывает, какой размер границы кадра помечается как безопасная область действия, чтобы оно не обрезалось окантовкой телевизора. При нажатии кнопки «Безопасные области» на исходном мониторе или программном мониторе безопасная область действия отмечается прямоугольником с крестиком.

Формат отображения (видео и аудио) Дополнительные сведения о форматах отображения видео и аудио см. в подразделе «Общие настройки» раздела Шаблоны настроек и настройки эпизодов.

Формат захвата Дополнительные сведения об установке формата захвата см. в разделе Выбор формата захвата, установок и дорожек.

Рабочие диски

Дополнительные сведения об обозначениях рабочих дисков см. в разделе Указание рабочих дисков для повышения производительности системы.

[Наверх](#)

Открытие проекта

В Premiere Pro для Windows можно открывать файлы проектов, созданные в более ранней версии Premiere Pro или Adobe Premiere 6.x. Одновременно можно открыть только один проект. Для перемещения содержимого одного проекта в другой воспользуйтесь командой «Импорт».

Для автоматического сохранения копий проектов в соответствующую папку Premiere Pro используйте команду «Автосохранение».

Во время работы с проектом можно столкнуться с тем, что некоторые файлы отсутствуют. Для продолжения работы можно заменить отсутствующие файлы автономными файлами-заполнителями. Редактировать проект можно с помощью автономных файлов, но перед рендерингом фильма необходимо вернуть все оригиналы на места.

Для возврата файла после открытия проекта используйте команду «Привязать мультимедиа». Можно продолжить работу без необходимости повторного открытия проекта.

1. Выберите «Файл» > «Открыть проект».
2. Перейдите к файлу проекта и выберите его.
3. Нажмите «Открыть».
4. В открывшемся диалоговом окне поиска найдите файл с помощью поля «Искать» или выберите одно из предложенных ниже действий.

Найти Запускает функция поиска проводника Windows (Windows) или Finder (Mac OS).

При перемещении проекта и ресурсов на другой компьютер можно соответствующим образом изменить пути к файлам в файле проекта, чтобы Premiere Pro смог автоматически найти файлы, связанные с проектом. Откройте файл PRPROJ в текстовом редакторе или в редакторе XML,

например Dreamweaver. Найдите путь к файлу, который использовался, когда проект находился на предыдущем компьютере. Замените его путем к файлу на новом компьютере.

Пропустить Заменяет недостающий файл временным автономным клипом в текущем сеансе. При закрытии проекта и последующем его открытии отобразится диалоговое окно, в котором можно будет указать расположение файла или снова его пропустить.

Пропустить все Подобно функции «Пропустить», «Пропустить все» заменяет все отсутствующие файлы временными автономными файлами.

Примечание. Выбирайте «Пропустить» или «Пропустить все» только в том случае, если уверены, что необходимо исправить все экземпляры в проекте, где файл используется. Если требуется оставить файл в проекте, но не удается его найти в данный момент, используйте функцию «Автономно».

Пропустить предпросмотры Останавливает поиск всех файлов предпросмотра в Premiere Pro, для которых уже выполнен рендеринг для проекта. Это ускоряет загрузку проекта, но может потребоваться выполнить рендеринг части его эпизодов для улучшения производительности воспроизведения.

Автономно Заменяет отсутствующий файл *автономным клипом*, заполнителем, который сохраняет все ссылки в проекте на отсутствующий файл. В отличие от временного автономного клипа, созданного функцией «Пропустить», файл, созданный с помощью команды «Автономно», сохраняется между сеансами, благодаря чему необязательно искать отсутствующие файлы при каждом открытии проекта.

Все автономно Как и «Автономно», функция «Все автономно» заменяет все отсутствующие файлы постоянными автономными файлами.

Примечание. Не удаляйте исходные файлы, пока они используются в качестве клипов в проекте Premiere Pro, кроме случаев, когда они записаны с помощью устройств и планируется их захватить заново. После создания конечного фильма исходные файлы можно удалить.

[Наверх](#)

Удаление файла проекта

1. В проводнике Windows (Windows) или в Finder (Mac OS) перейдите к файлу проекта Premiere Pro и выберите его. Файлы проекта имеют расширение PRPROJ.
2. Нажмите клавишу DELETE.

[Наверх](#)

Перемещение проекта на другой компьютер

Для перемещения проекта на другой компьютер, где необходимо продолжить редактирование, следует переместить вместе с файлом проекта копии всех его ресурсов. Необходимо сохранить имена файлов ресурсов и их расположение так, чтобы Premiere Pro смог автоматически найти и повторно связать их с клипами проекта.

Проверьте также, что на втором компьютере установлены те же кодеки, которые использовались в проекте на первом компьютере. Дополнительные сведения о перемещении проекта и его ресурсов на другой компьютер см. в разделе Копирование, преобразование или архивирование проекта.

Связанные разделы

- Шаблоны настроек и настройки эпизодов

- Создание эпизода
- Импорт проектов, созданных в более ранних версиях Premiere Pro
- Импорт эпизодов, списков клипов, библиотек и композиций
- Межплатформенный рабочий процесс
- Копирование, преобразование или архивирование проекта



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Объединение, преобразование и архивирование проектов

Копирование проектов в новое место

Объединение и архивирование проектов

Копирование, преобразование или архивирование проекта

Project Manager в Premiere Pro помогает организовать эффективный рабочий процесс архивирования или преобразования, выполняя две функции:

- Объединение (сбор) или копирование текущего проекта и всех связанных с ним медиафайлов в единое расположение для их совместного использования
- Консолидация связанных с проектом файлов для преобразования с помощью одного кодека для удобства архивирования

Видео: архивирование проекта

Узнайте, как собрать все медиафайлы в одном каталоге и преобразовать их с помощью мезонинного кодека для хранения в архиве и совместного использования с другими командами. (Посмотрите (6 мин.))

[Наверх](#) 

Копирование проектов в новое место

С помощью Project Manager можно *собрать* проект в новом расположении. Во время сбора файлов текущий проект и все связанные с ним файлы мультимедиа копируются в единое расположение. При копировании файлов их преобразование не выполняется.

При сборке проекта можно указать, сохранять ли в новом проекте все неиспользуемые клипы из оригинального проекта. Чтобы снизить требования к дисковому пространству, используйте только те медиаданные, которые необходимы для выполнения экспорта эпизодов в проекте.

Этот рабочий процесс можно использовать для сбора исходных медиафайлов проекта в разных местах и их копирования в единое расположение для упрощения обмена ими.

[Наверх](#) 

Объединение и архивирование проектов

Project Manager позволяет эффективно управлять медиаданными и проектами, особенно большими проектами, содержащими много клипов и медиаданных разных форматов.

Можно без труда архивировать большие проекты путем перекодирования всех необходимых файлов в проектах и эпизодах *промежуточным* кодеком.

Project Manager предоставляет несколько способов перекодирования необходимых файлов промежуточным кодеком с учетом заданных пользователем параметров. В ходе объединения файлов Project Manager копирует только части исходного видеоматериала, использующиеся в эпизодах, и автоматически создает обрезанный проект.

Медиаданные, перекодированные одним кодеком, можно легко отправлять коллегам или на другие системы. В Premiere Pro архивированные проекты можно изменить в любой момент.

Примечание. Теперь к новому параметру «Объединить и перекодировать» добавлен функционал параметра «Создать новый проект с обрезкой», доступного в предыдущих версиях Premiere Pro. То есть теперь во время архивирования проекта можно обрезать медиаданные.

Копирование, преобразование или архивирование проекта

1. Последовательно выберите «Файл» > «Project Manager».
2. В разделе «Эпизод» окна «Project Manager» установите флажок рядом с каждым эпизодом, который требуется выбрать. Чтобы выбрать все элементы, щелкните любой флажок, удерживая нажатой клавишу SHIFT.

Примечание. Вложенные эпизоды не выбираются автоматически. Если выбираемые эпизоды содержат вложенные эпизоды, эти эпизоды также необходимо выбрать.

3. Проект можно скопировать или преобразовать, выбрав один из следующих параметров:

Собрать файлы и скопировать в новое место Чтобы собрать и скопировать видеоматериал, использованный в выбранных эпизодах, в единое место хранения.

Примечание. Project Manager не собирает и не копирует композиции After Effects, которые динамически связываются с проектом Adobe Premiere Pro. Но при этом Project Manager сохраняет клип Dynamic Link в обрезанном проекте, как автономный клип.

Объединение и перекодирование Чтобы объединить видеоматериал, используемый в выбранных эпизодах, и кодировать его одним кодеком для архивации.

- **Синхронизировать:** синхронизация параметров вновь созданных медиаданных с настройками эпизода, отдельного клипа или шаблонами настроек.

Эпизод Использует размер кадра, частоту кадров, тип поля и пропорции пикселя выбранного эпизода и перекодирует соответствующие клипы с учетом этих настроек.

Клипы, которые не соответствуют этим настройкам, только копируются, но не перекодируются.

Отдельные клипы Использует размер кадра, частоту кадров, тип поля и пропорции пикселя каждого отдельного клипа в эпизоде и перекодирует их с использованием отдельных настроек.

Исходные медиаданные, которые не соответствуют этим настройкам, только копируются, но не перекодируются. Например, когда клип содержит атрибут, не поддерживаемый выбранным форматом или шаблоном настроек.

Шаблон настроек Использует размер кадра, частоту кадров, тип поля и пропорции пикселя выбранного шаблона настроек и перекодирует все клипы с использованием этих настроек.

Исходные клипы, которые не соответствуют этим настройкам, только копируются, но не перекодируются.

- **Формат:** можно выбирать файлы MXF OP1a, файлы MXF OP1a в формате DNxHD либо файлы в формате QuickTime.
- **Шаблон настроек:** в зависимости от выбранного формата отобразятся применимые параметры шаблона настроек.

Примечание. Единственным шаблоном настроек, поддерживающим альфа-канал, является шаблон настроек GoPro CineForm с альфа-каналом. Все

остальные шаблоны настроек объединяют альфа-каналы с фоном.

4. Premiere Pro создаст новый файл проекта, который будет связан с выбранными медиаданными на основе следующих параметров.

Примечание. Доступные параметры зависят от параметров, заданных на предыдущем шаге.

Исключить неиспользуемые клипы Указывает, включает и копирует ли Project Manager файлы мультимедиа, которые не используются в исходном проекте.

Включить маркеры Задаёт количество дополнительных кадров, которые сохраняются перед точкой входа и после точки выхода каждого преобразованного клипа. Можно установить значение от 0 до 999 кадров.

Например, значение 30 означает, что сохраняются 30 кадров до точки входа и 30 кадров после точки выхода. Маркеры выполняют функции дополнительных кадров, доступных для незначительных коррекций при редактировании нового проекта.

Включить файлы согласования аудио Гарантирует, что аудиоряд, согласованный в исходном проекте, будет согласованным и в новом проекте. Если параметр не выбран, то новый проект занимает меньше места на диске, но Premiere Pro согласовывает аудиоряд заново при открытии проекта. Этот параметр доступен только при выборе функции «Выполнить сбор файлов и копирование в новое расположение».

Преобразовать наборы изображений в клипы При выборе этого параметра Project Manager преобразует набор файлов неподвижных изображений в один видеоклип, в котором каждое неподвижное изображение становится одним кадром видеозаписи. Также этот параметр позволяет повысить производительность воспроизведения.

Включить файлы изображений предпросмотра Указывает, что эффекты, для которых выполнен рендеринг в исходном проекте, остаются таковыми и в новом проекте. Если параметр не выбран, то новый проект занимает меньше места на диске, но при этом рендеринг эффектов не выполняется. Этот параметр доступен только при выборе функции «Выполнить сбор файлов и копирование в новое расположение».

Переименовать медиафайлы в соответствии с именами клипов

Переименовывает скопированные файлы материала с теми же именами, что и захваченные клипы. Выберите этот параметр, чтобы переименовать в окне проекта захваченные клипы и задать скопированным файлам материала те же имена. (Импортируемые захваченные файлы, особенно захваченные с помощью определения сцен, могут не иметь интуитивно понятных имен, поэтому может потребоваться переименовать их в окне проекта.) Этот параметр гарантирует, что имя файла фактически захваченного материала будет изменено в соответствии с новым именем в окне проекта, что значительно упростит организацию файлов материала. При выборе этого параметра для MXF-файла имя клипа пользователя не изменяется в XML-файле; однако, изменится имя файла клипа, скопированного в обрезанный проект, чтобы соответствовать его имени на панели «Проект».

Преобразовать композиции After Effects в клипы Преобразует все композиции After Effects в проекте в сведенные видеоклипы.

Если проект содержит динамически связанные композиции After Effects, при выборе этого параметра выполняется сведение композиции в видеоклип. Преимуществом выбора этого параметра является возможность воспроизводить преобразованные видеоклипы на системах, на которых не установлено ПО After Effects.

Примечание. После сведения композиций в видеоклипы исходные композиции во вновь созданном проекте редактировать нельзя. Однако исходные композиции

можно редактировать в исходном проекте с помощью функции *Dynamic Link*.

5. **Путь к месту назначения** Определяет, где Project Manager сохраняет файлы. Для перехода в другое расположение, отличное от используемого по умолчанию, нажмите кнопку «Обзор».

При копировании проекта Project Manager создает папку с именем «Copied_ *[Имя проекта]*» и копирует проект, файлы материала и другие указанные файлы в эту папку.

При объединении проекта для преобразования Project Manager создает папку с именем «Transcoded_ *именем [Имя проекта]*» и сохраняет проект, файлы материала и другие указанные файлы в эту папку

Примечание. Если в выбранном расположении уже существует папка с именем, идентичным копируемому или преобразовываемому проекту, то Project Manager добавляет к имени число. Например, имена идентичных последовательных проектов могут иметь окончания: «_001, _002, _003, _004,....»

6. **Место на диске** Отображает разницу между размером файлов текущего проекта и предполагаемым размером скопированных или объединенных файлов. Щелкните элемент «Вычислить» для обновления предполагаемого размера.

7. Нажмите кнопку «ОК».

Примечание. При копировании или объединении файлов для их последующего преобразования Project Manager не создает структуру MXF-файла, совместимую с P2, для файлов мультимедиа, полученных из источника P2.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Импорт видеоряда

Поддерживаемые форматы файлов

[Сведения о форматах файлов](#)

[Поддерживаемые аудио- и видеоформаты](#)

[Поддержка внутренних форматов камер](#)

[Поддерживаемые форматы аудиофайлов](#)

[Поддерживаемые форматы файлов неподвижных изображений и наборов файлов неподвижных изображений](#)

[Поддерживаемые форматы файлов субтитров](#)

[Поддерживаемые форматы файлов видеопроектов](#)

[Наверх](#)

Сведения о форматах файлов

Некоторые расширения файлов, такие как MOV, AVI, MXF и F4V, обозначают форматы файлов-контейнеров, а не отдельные форматы для аудио, видео или изображений. Контейнер-файлы могут содержать данные, закодированные при помощи различных схем сжатия и кодирования. Premiere Pro может импортировать такие контейнер-файлы, но возможность импорта данных, которые в них содержатся, зависит от установленных кодеков (а конкретно, декодеров).

Устанавливая дополнительные кодеки, можно расширить возможности Premiere Pro по импорту дополнительных типов файлов. Многие кодеки установлены в составе операционной системы (Windows или Mac OS) и функционируют в качестве компонентов форматов QuickTime или Video для Windows. Для получения дополнительной информации о кодеках, поддерживающих файлы, созданные конкретными устройствами или приложениями, обращайтесь к производителю оборудования или ПО.

Примечание. Размер видеофайлов и файлов неподвижных изображений, которые требуется импортировать, не должен превышать максимально разрешенного. Дополнительные сведения о максимальных размерах материала в Premiere Pro см. в [блоге о рабочей области Premiere Pro](#).

[Наверх](#)

Поддерживаемые аудио- и видеоформаты

Adobe Premiere Pro поддерживает множество аудио- и видеоформатов, что обеспечивает совместимость рабочих процессов с новейшими форматами вещания.

Формат	Сведения
3GP, 3G2 (.3gp)	
Apple ProRes 64-bit	Только импорт в ОС Windows
ASF	Netshow (только в ОС Windows)
AVI (.avi)	DV-AVI, Microsoft AVI Type 1 и Type 2
DV (.dv)	Исходный DV-поток, формат QuickTime
DNxHD	Поддерживается в контейнерах MXF и QuickTime
F4V (.f4v)	Только импорт
GIF (.gif)	Анимированный GIF
M1V	Видеофайл MPEG-1
M2T	Sony HDV
M2TS	Транспортный поток MPEG-2 Blu-ray BDAV, AVCHD
M4V	Видеофайл MPEG-4

MOV	Формат фильма QuickTime <i>Примечание. В ОС Windows требуется проигрыватель QuickTime</i>
MP4	QuickTime Movie, XDCAM EX
MPEG, MPE, MPG	MPEG-1, MPEG-2
M2V	DVD-совместимый MPEG-2
MTS	AVCHD
MXF	Media eXchange Format Формат MXF является контейнером, который поддерживает: • P2 Movie: вариант MXF от Op-Atom Panasonic для видео DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD, AVC-Intra; • XDCAM HD Movie; • Sony XDCAM HD 50 (4:2:2); • Avid MXF Movie • внутренний формат Canon XF <i>Примечание. Исходные файлы Canon XF можно предварительно просмотреть в браузере медиаданных. При этом поддерживается использование метаданных.</i>
Внутренние MJPEG	1DC
VOB	
WMV	Windows Media, только для Windows <i>Примечание. Выполните рендеринг клипов Type 1 AVI перед предпросмотром с устройства DV. Для рендеринга клипа Type1 AVI добавьте его в эпизод в проекте DV, а затем просмотрите его.</i>

Поддержка внутренних форматов камер

Premiere Pro позволяет работать с широким диапазоном внутренних медиаформатов новейших зеркальных камер без перекодирования или преобразования файлов.

Перечисленные здесь медиаформаты можно напрямую импортировать и редактировать с помощью Premiere Pro CC. Необходимые кодеки встроены в Premiere Pro CC и поддерживаются на системах Mac OS и Windows, если не указано иное.

▸ [Камера ARRI AMIRA](#)

▸ [Canon XF, Canon RAW](#)

▸ [CinemaDNG](#)

▸ [Камеры Panasonic AVC, P2](#)

▸ [Материалы Phantom Cine](#)

▸ [Поддержка камер RED](#)

▸ [Камеры Sony](#)

Поддерживаемые форматы аудиофайлов

Формат	Сведения
AAC	
AC3	Включая объемный звук 5.1
AIFF, AIF	
ASND	Звуковой документ Adobe
AVI	Video for Windows
BWF	Транслируемый формат WAVE
M4A	Аудио MPEG-4
mp3	Аудио MP3
MPEG, MPG	Фильм в формате MPEG
MOV	QuickTime; требуется проигрыватель QuickTime
MXF	Media eXchange Format Формат MXF является контейнером, который поддерживает: • P2 Movie: вариант MXF от Op-Atom Panasonic с видео в формате DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD, AVC-Intra; • XDCAM HD Movie; • Sony XDCAM HD 50 (4:2:2); • Avid MXF Movie
WMA	Windows Media Audio, только Windows
WAV	Windows Waveform

Поддерживаемые форматы файлов неподвижных изображений и наборов файлов неподвижных изображений

Premiere Pro поддерживает файлы неподвижных изображений с разрешением 8 бит на канал (4 байта на пиксель) и 16 бит на канал (8 байт на пиксель).

Формат	Сведения
AI, EPS	
BMP, DIB, RLE	
DPX	
EPS	
GIF	
ICO	Файл значков (только в Windows)
JPEG	JPE, JPG, JFIF
PICT	
PNG	
PSD	

PSQ	Раскадровка Adobe Premiere 6
PTL, PRTL	Заголовок Adobe Premiere
TGA, ICB, VDA, VST	
TIF	

[Наверх](#)

Поддерживаемые форматы файлов субтитров

Формат	Сведения
DFXP	Профиль обмена форматами распространения
MCC	MacCaption VANC
SCC	Файл Scenarist Closed Caption
STL	Файл субтитров EBU N19
XML	Текст с привязкой по времени W3C/SMPTE/EBU

[Наверх](#)

Поддерживаемые форматы файлов видеопроектов

Формат	Сведения
AAF	Advanced Authoring Format
AEP, AEPX	Проект After Effects
CSV, PBL, TXT, TAB	Списки пакетной обработки
EDL	Файлы CMX3600 EDL
PLB	Подборка Adobe Premiere 6.x (только для ОС Windows)
PREL	Проект Adobe Premiere Elements (только для ОС Windows)
PRPROJ	Проект Premiere Pro
PSQ	Раскадровка Adobe Premiere 6.x (только для ОС Windows)
XML	FCP XML

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Передача и импорт файлов

[Поддерживаемые форматы файлов](#)

[Сведения о передаче файлов](#)

[Сведения об импорте файлов](#)

[Импорт файлов с помощью браузера медиаданных](#)

[Импорт файлов с помощью команд импорта](#)

[Импорт файлов с помощью Adobe Bridge](#)

[Запустите Adobe Bridge в Adobe Premiere Pro](#)

[Импорт файлов из Adobe Bridge](#)

[Поддержка каналов](#)

[Наверх](#)

Поддерживаемые форматы файлов

Premiere Pro может импортировать многие видео и аудио форматы. Premiere Pro может импортировать файлы перечисленных в списке форматов, при условии, что установлен кодек, используемый для создания указанного файла. Большинство этих программных модулей автоматически устанавливаются с Premiere Pro.

Список форматов файлов для импорта, поддерживаемых Premiere Pro, см. в разделе [Поддерживаемые форматы файлов](#).

[Наверх](#)

Сведения о передаче файлов

Передача проектов с других компьютеров

При передаче файлов проекта, таких как файлы проектов After Effects, файлы проектов Premiere Pro или файлы проектов Final Cut Pro, с другого компьютера на компьютер, где вы импортируете эти файлы в Premiere Pro, убедитесь, что перенесены все ресурсы, связанные с файлами проекта. Храните файлы проектов и их связанные ресурсы на компьютере назначения в папках, которые имеют имена и структуру, идентичные тем, которые были на компьютере, где они хранились изначально.

Передача ресурсов из файловых носителей

Возможно выполнение редактирования ресурсов на файловых носителях, например карт P2, картриджей XDCAM, карт SxS или DVD. Однако Premiere Pro работает быстрее, если ресурсы сначала переносятся на локальный жесткий диск. Используя проводник файлов Windows (Windows) или Finder (Mac OS) перенесите файлы с файловых носителей. Затем импортируйте файлы на жестком диске в проекты Premiere Pro.

При переносе файлов на жесткий диск с файловых носителей переносите папку, содержащую все связанные файлы, и все ее вложенные папки. Сохраняйте структуру папок в неизменном виде. Например, при переносе файлов с файлового носителя AVCHD переносите папку BDMV и все ее содержимое. При переносе файлов с носителя DVCPRO HD переносите папку CONTENTS и все ее содержимое. При переносе файлов с носителя XDCAM EX переносите папку BPAV и все ее содержимое. При переносе файлов с DVD-диска переносите все содержимое папки VIDEO_TS (если она существует) и все содержимое папки AUDIO_TS.

Переносите видеофайлы с файловых носителей в ту же папку, которая указана вами для захвата видео в настройках рабочих дисков проекта.

Имя файла	Размер	Тип	Дата/Время
00000.MTS	33,312 KB	MTS File	12/14/2006 5:35 PM
00001.MTS	34,752 KB	MTS File	12/14/2006 5:36 PM
00002.MTS	31,680 KB	MTS File	12/14/2006 5:39 PM
00003.MTS	213,312...	MTS File	12/14/2006 5:42 PM
00004.MTS	41,856 KB	MTS File	12/14/2006 5:48 PM
00005.MTS	26,016 KB	MTS File	4/12/2007 5:10 PM

Структура папок для ресурсов AVCHD

Имя файла	Размер	Тип
0001N9.MXF	330,501 KB	MXF File
0002R1.MXF	1,403,939 KB	MXF File
0005RD.MXF	405,501 KB	MXF File
0007WH.MXF	614,095 KB	MXF File
0008XL.MXF	1,802,845 KB	MXF File
0009FT.MXF	1,290,501 KB	MXF File
00034E.MXF	604,720 KB	MXF File
00040S.MXF	693,783 KB	MXF File
00061E.MXF	1,209,408 KB	MXF File

Структура папок для ресурсов DVCPRO HD

Имя файла	Размер	Тип
056_0037_01.MP4	23,358 KB	MPEG-4 Movie
056_0037_01.SMI	1 KB	SMIL Multimedia P
056_0037_01I01.PPN	2 KB	PPN File
056_0037_01M01.XML	2 KB	XML Document
056_0037_01R01.BIM	188 KB	BIM File

Структура папок для ресурсов XDCAM EX

Имя файла	Размер	Тип
VIDEO_TS.BUP	18 KB	BUP File
VIDEO_TS.IFO	18 KB	IFO File
VIDEO_TS.VOB	8 KB	VOB File
VTS_01_0.BUP	38 KB	BUP File
VTS_01_0.IFO	38 KB	IFO File
VTS_01_0.VOB	320,790 KB	VOB File
VTS_01_1.VOB	1,048,544 KB	VOB File
VTS_01_2.VOB	411,918 KB	VOB File

Структура папок для ресурсов DVD-видео

Сведения об импорте файлов

Импорт отличается от *захвата*. Команда «Импорт» переносит в проект файлы, которые уже находятся на жестком диске или другом подключенном запоминающем устройстве. Импорт файлов делает их доступными в проекте Premiere Pro. Premiere Pro позволяет импортировать множество типов видео, неподвижных изображений и аудио. Наконец, можно экспортировать проект Premiere Pro из After Effects и импортировать его в Premiere Pro.

В проект Premiere Pro можно импортировать видеофайлы, аудиофайлы и файлы неподвижных изображений во многих форматах. Можно импортировать один файл, несколько файлов или целую папку. Размер кадра не может превышать 16 мегапикселей.

В случае промежуточных клипов их необходимо импортировать через браузер медиаданных вместо импорта через меню «Файл».

Если используемое вами программное обеспечение не позволяет указывать пиксели в качестве единицы измерения, попробуйте указать точки.

Основные инструкции по импорту, редактированию и экспорту файлов [можно найти в этом видео от Клэя Эсбэри](#).

В Premiere Pro можно импортировать файлы с помощью браузера медиаданных или команды импорта. Можно также переместить файлы в Premiere Pro из Adobe Bridge.

После импорта Premiere Pro индексирует некоторые типы файлов и транскодирует другие. Редактирование этих типов файлов невозможно до полного завершения этих рабочих процессов. До тех пор, пока файл не будет полностью индексирован или транскодирован, его имя отображается на панели проектов курсивом.

Чтобы импортировать файлы, которые Premiere Pro исходно не поддерживает, установите соответствующую карту захвата или внешний модуль сторонних разработчиков. Для получения подробной информации ознакомьтесь с руководством для установленной карты или внешнего модуля.

Можно также импортировать файлы и папки перетаскиванием их в проект из проводника Windows (Windows) или Finder (Mac OS). В Windows Vista, если включен контроль учетных записей пользователей, Windows запрещает перетаскивание из проводника Windows и любого объекта в любую программу, выполняемую в режиме администратора. Premiere Pro запускается в режиме администратора для подключения внешних модулей, специального доступа к дискам и применения сетевых разрешений. Для включения функции перетаскивания при запуске Premiere Pro в режиме администратора отключите контроль учетных записей пользователей. На панели управления Windows выберите «Учетные записи пользователей». Отключите контроль учетной записи пользователей для выбранного пользователя.

[Наверх](#)

Импорт файлов с помощью браузера медиаданных

Браузер медиаданных упрощает просмотр файлов и их поиск по типу. В отличие от диалогового окна импорта браузер медиаданных может быть оставлен открытым и размещен каскадно, как любые другие панели. Кроме того, в пределах одной рабочей среды можно импортировать несколько панелей Media Browser, а также редактировать или повторно использовать существующие клипы из других проектов.

Браузер медиаданных во время редактирования предоставляет быстрый доступ ко всем ресурсам. Кроме того, можно использовать браузер медиаданных для импорта клипов, скопированных с носителей видеоданных, таких как карты P2, карты SxS, диски XDCAM и DVD. При импорте ресурса Premiere Pro оставляет его в текущей папке и создает на панели проектов клип, который указывает на папку. По умолчанию Premiere Pro записывает файлы XMP в каталог, где находятся файлы медиаданных, но это поведение можно отключить в установках. Для повышения производительности сначала перенесите файлы с файлового носителя на локальный жесткий диск. Затем с жесткого диска импортируйте их в проекты Premiere Pro.

1. Выберите Окно > Браузер медиаданных.
2. Для просмотра нужных файлов выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы открыть недавно открываемую папку, щелкните треугольник в меню «Список последних каталогов» и выберите папку.
 - Чтобы открыть папки в браузере медиаданных, щелкните треугольники рядом с их именами папок в списке жестких дисков и папок.
3. Чтобы отобразить только файлы определенных типов, щелкните треугольник в меню «Тип файлов» выберите тип. Чтобы добавить еще один тип, откройте меню снова и выполните другое выделение. Повторяйте до тех пор, пока не будут выделены все требуемые типы.
4. Выберите один или несколько файлов из списка файлов. Чтобы выделить несколько файлов, расположенных в разных местах списка, щелкайте на их имена, удерживая CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS). Чтобы выделить несколько соседних файлов, щелкайте на их имена, удерживая SHIFT.
5. Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите Файл > Импорт из браузера или щелкните правой кнопкой мыши по файлу в браузере медиаданных и выберите «Импорт». Можно также перетащить файл из браузера медиаданных на панель проектов или перетащить файл из браузера медиаданных на таймлайн.

Браузер медиаданных импортирует файл на панель проектов.

- Щелкните правой кнопкой мыши по файлу в браузере медиаданных и выберите «Открыть в исходном мониторе». Чтобы открыть файл в исходном мониторе, можно также дважды щелкнуть файл в браузере медиаданных.

Браузер медиаданных откроет файл в исходном мониторе.

[Наверх](#)

Импорт файлов с помощью команд импорта

Примечание. Несмотря на то что клипы можно импортировать на компьютер прямо с носителей мультимедиа, лучше сначала перенести клипы с этих носителей на жесткий диск. Затем импортируйте их с жесткого диска.

- Выберите «Файл» > «Импорт». Можно выбрать несколько файлов.
- Чтобы импортировать файл, импорт которого выполнялся недавно, выберите Файл > Импортировать последний файл > [имя файла]. (Имя файла не появляется, если восстановлены установки Premiere Pro).
- Чтобы импортировать папку с файлами, выберите «Файл» > «Импорт». Найдите и выберите папку и нажмите кнопку «Импорт папки». Папка вместе с ее содержимым будет добавлена на панель проектов как новая подборка.
- Инструкции по импорту пронумерованных эпизодов с неподвижными изображениями в виде клипа см. в разделе [Импорт пронумерованных эпизодов с неподвижными изображениями в качестве одного клипа](#).

Импорт файлов с помощью Adobe Bridge

Можно импортировать файлы в Premiere Pro из Adobe Bridge.

Запустите Adobe Bridge в Adobe Premiere Pro

- Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите Файл > Обзор в Adobe Bridge.
 - Выберите файл на панели проектов, затем выберите Файл > Показать в Adobe Bridge.

Импорт файлов из Adobe Bridge

1. Запустите Adobe Bridge в Adobe Premiere Pro.
2. В Adobe Bridge дважды щелкните по клипу.

Premiere Pro импортирует клип на панель проектов.

Также можно перетащить клипы из панели «Содержимое» Adobe Bridge напрямую в проект Premiere Pro.

Поддержка каналов

Premiere Pro поддерживает четырехканальные ресурсы. Каждый обрабатываемый пиксель в процессе рендеринга использует 4 канала. Когда Premiere Pro обрабатывает трехканальный ресурс, такой как DV, HDV или MPEG, Premiere Pro автоматически преобразует его в четырехканальный ресурс. Premiere Pro преобразует трехканальный ресурс при добавлении к ресурсу эффекта или перехода.

Premiere Pro поддерживает разрядность цвета 10 бит, что может оказаться полезным при редактировании стандартного материала и видео высокой четкости.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Импорт эпизодов, списков клипов, библиотек и композиций

[Импорт проектов, созданных в более ранних версиях Premiere Pro](#)

[Импорт выбранных эпизодов из проектов Premiere Pro](#)

[Импорт проекта Premiere Elements \(только для ОС Windows\)](#)

[Импорт библиотек \(только для ОС Windows\)](#)

[Импорт композиций After Effects](#)

[Импорт проектов CMX3600 EDL](#)

[Наверх](#)

Импорт проектов, созданных в более ранних версиях Premiere Pro

Можно добавить содержимое проекта, созданное с помощью более ранней версии Premiere Pro в Mac OS или Windows. Кроме того, в ОС Windows можно импортировать проекты, созданные с помощью более ранних версий Premiere Pro или версий 6.0 и 6.5. Импортированные клипы и эпизоды добавляются в подборку с именем импортированного проекта. Иерархия подборок импортированного проекта сохраняется. Прерванные переходы и эффекты не сохраняются. Будьте осторожны при импортировании проекта в проект с иной временной разверткой или частотой дискретизации аудио, так как это может повлиять на конфигурацию при редактировании и качество звука.

Импорт проекта в другой проект — это единственный способ переноса всех данных эпизода или клипа.

Помимо этого, можно открывать проекты, созданные с помощью Premiere Pro для Windows, в Premiere Pro для Mac OS, включая все содержимое, которое могло быть импортировано из более ранних версий.

Примечание. В более ранних версиях Adobe Premiere раскладки хранились в файлах независимо от файлов проекта. В Premiere Pro все функции раскладки представлены на панели «Проект». В Windows можно импортировать файлы раскладки более ранних версий с помощью выбора команды «Файл» > «Импорт».

[Наверх](#)

Импорт выбранных эпизодов из проектов Premiere Pro

Можно импортировать один или несколько выбранных эпизодов из другого проекта Premiere Pro.

Чтобы подготовить ресурсы эпизода к импорту вместе с ним, необходимо сперва консолидировать проект, в котором находится эпизод. С помощью компонента Project Manager необходимо собрать необходимые файлы и скопировать их в новое местоположение.

1. Выберите команду «Файл» > «Импорт», перейдите к файлу с интересующим вас эпизодом или эпизодами и выделите его.
2. Нажмите кнопку «Открыть».
3. В диалоговом окне импорта проекта выберите элементы для импорта — весь проект целиком или выбранные эпизоды; нажмите кнопку «ОК».
4. В диалоговом окне «Импорт эпизода Premiere Pro» выберите эпизоды, которые нужно импортировать, и нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Импорт проекта Premiere Elements (только для ОС Windows)

1. Выберите «Файл» > «Открыть проект».
2. Перейдите к файлу проекта Adobe Premiere Elements, имеющему расширение PREL.

3. Нажмите кнопку «Открыть».

Premiere Pro преобразует файл проекта Premiere Elements в файл проекта Premiere Pro.

[Наверх](#)

Импорт библиотек (только для ОС Windows)

Adobe Premiere 6.5 поддерживает контейнеры, известные как *библиотеки*, где в файлах хранятся клипы одного или нескольких проектов. Библиотека (PLB) представляет собой файл, независимый от файла проекта. Хотя Premiere Pro напрямую не поддерживает библиотеки, это приложение позволяет импортировать файлы библиотек PLB (только в ОС Windows). Библиотека преобразуется в подборку после её импорта в проект Premiere Pro. Для хранения подборки клипов в целях их использования в других проектах достаточно просто сохранить проект, в котором содержатся клипы. Затем его можно импортировать в другие проекты.

[Наверх](#)

Импорт композиций After Effects

Композиции After Effects можно импортировать как любой другой поддерживаемый тип файла — с помощью команды «Файл» > «Импорт». Можно экспортировать файл проекта Premiere Pro из After Effects и открыть его в Premiere Pro для редактирования. Также можно копировать и вставлять слои и ресурсы в Premiere Pro из After Effects, и наоборот.

Можно создавать и импортировать композиции After Effects с помощью Adobe Dynamic Link. Можно также выделить клипы на таймлайне Premiere Pro и заменить их композицией After Effects посредством Adobe Dynamic Link. Благодаря Adobe Dynamic Link изменения, внесенные в файл в любом из приложений, мгновенно отражаются в обоих приложениях без применения операций рендеринга.

Чтобы переместить проект After Effects с другого компьютера на компьютер, где используется Premiere Pro, необходимо переместить все файлы, связанные с проектом After Effects.

Импорт композиций After Effects

1. Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите команду «Файл» > «Импорт» и перейдите к нужному AEP-файлу.
 - Выберите команду «Файл» > Adobe Dynamic Link > «Импорт композиции After Effects».

2. Выберите AEP-файл и нажмите кнопку «Открыть».

Если проект After Effects содержит несколько композиций, откроется диалоговое окно композиций After Effects.

3. Выберите одну или несколько композиций. Для выбора нескольких соседних композиции щелкните их, удерживая нажатой клавишу SHIFT. Для выбора отдельных композиции, щелкните их, удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS).

Выделенные композиции After Effects будут импортированы и помещены на панель «Проект». Если выбрано несколько композиций, Premiere Pro создает подборку с именем AEP-файла, помещая в нее композиции.

[Наверх](#)

Импорт проектов CMX3600 EDL

Можно импортировать файлы в формате EDL.

1. Выберите команду «Файл» > «Импорт» и перейдите к файлу проекта с нужным файлом EDL; выберите его.
2. Нажмите кнопку «Открыть».

Adobe также рекомендует

- Обмен данными между приложениями After Effects и Premiere Pro



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Импорт неподвижных изображений

Подготовка неподвижных изображений к импорту

Импорт файлов Photoshop и Illustrator

Импорт изображений в качестве набора изображений

Изменение размера импортированных изображений

Можно импортировать отдельные неподвижные изображения в Premiere Pro или импортировать набор неподвижных изображений в качестве эпизода. Можно импортировать неподвижные изображения из приложений Adobe, таких как Photoshop и Illustrator. Сведения о форматах неподвижных изображений, импорт которых поддерживается Premiere Pro, см. в разделе [Форматы файлов, поддерживаемых для импорта](#).

Импортированное неподвижное изображение использует длительность, заданную в установках раздела «Неподвижное изображение». Можно изменить длительность показа неподвижного изображения в эпизоде.

Максимальный размер кадра, который может быть импортирован для неподвижных изображений и фильмов, составляет 256 мегапикселей с максимальным размером 32768 пикселей в любом из направлений. Дополнительные сведения [см. в этой записи блога по рабочей области Premiere Pro](#).

[Наверх](#)

Подготовка неподвижных изображений к импорту

Перед импортом неподвижного изображения в Premiere Pro подготовьте его насколько это возможно, чтобы уменьшить продолжительность рендеринга. Как правило, проще и быстрее подготовить файл в оригинальном, предназначенном для работы с ним приложении. Рассмотрите возможность выполнения следующих действий:

- Убедитесь, что формат файла поддерживается операционной системой, которая будет использоваться.
- Задайте размеры в пикселях для того разрешения, которое будет использоваться в Premiere Pro. Если планируется масштабировать изображение в течение времени, задайте размеры изображения, которые обеспечивают достаточную детализацию для максимального размера изображения в проекте.
- Для достижения оптимальных результатов создайте файлы с размером кадров не менее размера кадра проекта, чтобы в Premiere Pro можно было масштабировать изображение. Масштабирование изображения, размеры которого превышают исходные, может привести к потере резкости. Если планируется увеличивать изображение, подготовьте его в размере кадра, превышающем размер кадра проекта. Например, если планируется увеличить изображение до значения 200%, подготовьте изображение к импорту с размером кадра в два раза больше, чем размер кадра проекта.
- Обрежьте части изображения, которые не должны отображаться в Premiere Pro.
- Если необходимо назначить области как прозрачные, создайте альфа-канал или используйте инструменты прозрачности в таком приложении как Photoshop или Illustrator.
- Если итоговый вывод предназначен для стандартных телевизионных экранов, избегайте использования для изображения или текста тонких горизонтальных линий (например 1-пиксельные линии). Они могут мерцать в результате чересстрочной развертки. Если необходимо использовать тонкие линии, добавьте небольшое размытие, чтобы линии отображались в обоих видеополях. См. статью [Чересстрочное видео, обычное видео и прогрессивное сканирование](#).
- Сохраните файл, используя надлежащее именование. Например, если планируется импортировать файл в Premiere Pro, работающем в ОС Windows, используйте 3-символьное расширение файла.
- При подготовке неподвижных изображений в приложениях, которые поддерживают управление цветом, таких как Photoshop, цвета могут отображаться более согласованно между этим приложением и Premiere Pro, если подготовить изображения в цветовом пространстве, приемлемом для видеосъемки, например sRGB или NTSC RGB.

[Наверх](#)

Импорт файлов Photoshop и Illustrator

Можно импортировать файлы из Adobe Photoshop 3.0 и более поздней версии или из Adobe Illustrator. Можно управлять импортом многослойных файлов. При импорте в Premiere Pro пустые (прозрачные) области неплоских файлов являются прозрачными, так как прозрачность сохраняется как альфа-канал. Это позволяет импортировать графику и без труда накладывать ее на клипы, размещенные на других дорожках.

Можно импортировать многослойные файлы Photoshop, выбирая импорт слоев как отдельных клипов в подборку, импорт слоев как отдельных клипов в подборку и эпизод или объединение выбранных слоев в отдельный видеоклип.

Кроме того, можно импортировать файлы Photoshop, содержащие видео или анимацию, если они сохранены в Photoshop в режиме анимации таймлайна.

Примечание. Поведение отдельных слоев, перемещенных из композиции Photoshop в проект Premiere Pro, может оказаться неожиданным.

Импорт многослойного файла Photoshop

При импорте многослойного файла, сохраненного в форматах файлов Photoshop, в диалоговом окне «Импорт многослойного файла» можно выбрать, как следует импортировать слои.

Примечание. Некоторые атрибуты слоя Photoshop не поддерживаются, например специальные режимы наложения и параметр как особые режимы наложения и параметр просвечивания. Для получения оптимальных результатов используйте в Photoshop базовую прозрачность и непрозрачность. Adobe Premiere Pro поддерживает большинство режимов наложения Photoshop.

Premiere Pro импортирует атрибуты, которые были применены к исходному файлу, включая положение, непрозрачность, видимость, прозрачность (альфа-канал), маски слоев, корректирующие слои, общие эффекты слоев, контуры образки слоя, маски векторов и группы отсечения. Photoshop экспортирует белый фон как непрозрачный белый, тогда как фон шахматной доски он экспортирует как прозрачный альфа-канал, если формат экспорта поддерживает альфа-каналы.

Импорт многослойных файлов Photoshop упрощает использование графики, созданной в Photoshop. Если Premiere Pro импортирует файлы Photoshop в виде необъединенных слоев, каждый слой файла становится отдельным клипом в подборке. Имя каждого клипа состоит из имени слоя, за которым следует имя файла, в котором он содержался. Каждый слой импортируется с длительностью по умолчанию, выбранной в «Установках» для неподвижных изображений.

Можно импортировать файлы Photoshop, содержащие видео или анимации, как и любой другой файл Photoshop. Так как каждый слой импортируется с длительностью по умолчанию для каждого неподвижного изображения, импортированное видео или анимация могут воспроизводиться на скорости, отличной от источника в файле Photoshop. Чтобы скорости соответствовали, измените длительность показа неподвижного изображения по умолчанию, прежде чем импортировать его в файл Photoshop. Например, если анимация Photoshop была создана с использованием частоты 30 кадров в секунду и частота кадров эпизода Premiere Pro составляет 30 кадров/с, задайте длительность показа неподвижного изображения по умолчанию в «Установках» Premiere Pro, равной 30 кадрам.

Параметры, выбранные в диалоговом окне «Импорт многослойного файла» определяют, как слои в видео или анимации интерпретируются при импорте в Premiere Pro.

При выборе в диалоговом окне «Импорт» файла Photoshop, содержащего слои, открывается диалоговое окно «Импорт файла Photoshop». Меню «Импортировать как» предоставляет параметры импорта файла:

Объединить все слои объединяет все слои, импортируя файл в Premiere Pro в единый сведенный PSD-клип;

Совмещенные слои объединяет в единый сведенный PSD-клип только слои, выбранные в Premiere Pro;

Отдельные слои импортирует выбранные из списка слои в подборку, где один клип соответствует одному слою источника;

Эпизод импортирует только выбранные слои, каждый в виде отдельного клипа. Premiere Pro также создает эпизод, содержащий каждый слой на отдельной дорожке, и распределяет их по собственным подборкам на панели «Проект». Выбор эпизода позволяет выбирать один из следующих параметров в меню «Размеры видеоряда».

- **Размер документа.** Меняет размер кадра клипов для сопоставления размеру кадров, указанному в диалоговом окне «Настройки эпизода».
- **Размер слоя.** Сопоставляет размер кадра клипов к размеру кадра соответствующих исходных слоев в файле Photoshop.

Примечание. При импорте одного слоя в качестве отдельного клипа его имя на панели «Проект» состоит из имени слоя, за которым следует исходное имя файла.

Импорт изображений Illustrator

Можно импортировать файл неподвижного изображения Adobe Illustrator непосредственно в проект Premiere Pro. Premiere Pro преобразует контурную графику Illustrator в растровый пиксельный формат изображения, используемый Premiere Pro. Этот процесс называется *растеризацией*. Premiere Pro автоматически *сглаживает* края графики Illustrator. Premiere Pro также преобразует все пустые области в альфа-канал, что делает пустые области прозрачными.

Если необходимо определить размеры графики Illustrator после ее растеризации, используйте Illustrator для определения в файле Illustrator меток обрезки. Для получения сведений об определении меток обрезки изучите справку по Illustrator.

Несмотря на то, что слои Illustrator объединяются в Premiere Pro, можно изменить слои, выбрав клип и щелкнув команду «Изменить > Редактировать оригинал».

Наверх 

Импорт изображений в качестве набора изображений

Можно импортировать анимацию, содержащуюся в отдельном файле, например в качестве анимированного GIF. Можно также импортировать набор файлов неподвижных изображений, например набор TIFF, и автоматически объединить их в один видеоклип. Каждое неподвижное изображение становится одним видеокадром. Импорт набора подходит для анимаций, экспортируемых в качестве набора изображений такими приложениями, как After Effects. Изображения в последовательности не должны иметь слоев. Дополнительные сведения о слоях и плоских файлах см. в документации по используемому приложению.

1. Задайте частоту кадров для набора неподвижных изображений. Выберите «Изменить > Установки > Медиаконтент» (Windows) или «Premiere Pro > Установки > Медиаконтент». Затем выберите в меню «Неопределенная ось времени медиаданных» частоту кадров. Нажмите кнопку «ОК».
2. Убедитесь, что имя файла каждого неподвижного изображения содержит в конце одинаковое количество цифр и имеет надлежащее расширение файла, например: file000.bmp, file001.bmp и т. д.
3. Выберите «Файл» > «Импорт».
4. Найдите и выберите первый пронумерованный файл в эпизоде, выберите пункт «Набор изображений», затем щелкните «Открыть (Windows)» или «Импорт» (Mac OS). Если выбран пункт «Набор изображений», Premiere Pro воспринимает каждый пронумерованный файл как отдельный кадр видеоряда.

Наверх 

Изменение размера импортированных изображений

Импортированные изображения обычно имеют более высокое разрешение, чем импортированные видеоклипы, поэтому они отображаются на панели «Таймлайн» в Premiere Pro в урезанном виде.

Масштаб таких изображений можно уменьшить в соответствии с размером кадров эпизода. Кроме того, для быстрого изменения размера изображения можно использовать команду Установить по размеру кадра.

При использовании команды «Установить по размеру кадра» разрешающая способность изображения сохраняется, благодаря чему достигается максимально четкое разрешение при увеличении масштаба.



Чтобы одновременно выбрать несколько изображений на панели «Таймлайн», нажмите клавишу Shift, затем щелкните нужные изображения.

При выборе команды Установить по размеру кадра для улучшения производительности отключается настройка Масштабировать по размеру кадра.

1. Щелкните изображение на панели «Таймлайн» правой кнопкой мыши (на компьютере Windows) или щелкните его, удерживая нажатой клавишу Control, (на компьютере Mac).
2. Установите флажок Установить по размеру кадра.

Импорт цифрового аудио

[Использование аудиоданных с компакт-дисков](#)

[Использование форматов сжатого аудио](#)

[Использование аудио из Adobe Audition](#)

[Поддерживаемая частота дискретизации аудио](#)

[Согласование аудио](#)

Можно воспользоваться функцией импорта цифровых аудиоклипов, сохраненных как аудиофайлы или дорожки видеофайлов. Цифровые аудиоданные хранятся на жестком диске, на аудио компакт-дисках или цифровых аудиопленках (DAT) и имеют форму двоичных данных, которые может прочитать компьютер. Чтобы сохранить качество, цифровые аудиофайлы следует переносить на компьютер, используя цифровые подключения. Старайтесь избегать оцифровки аналоговых сигналов от источников звуковых данных через звуковую карту.

Примечание. Для захвата отдельного аудиофайла из цифрового видео следует использовать параметр «Аудио» в меню «Захват» в разделе «Запись» панели «Захват». *Premiere Pro* не поддерживает функцию отдельного извлечения аудио из некоторых форматов, таких как HDV.

[Наверх](#)

Использование аудиоданных с компакт-дисков

В своих проектах вы можете использовать аудиофайлы с компакт-дисков (CDA). Однако перед импортом в *Premiere Pro* их необходимо преобразовать в поддерживаемый формат файлов, такой как WAV или AIFF. Файлы CDA можно преобразовать с помощью любого приложения для работы с аудиоданными, например, Adobe® Audition®.

Примечание. Убедитесь в наличии авторских прав или лицензий на используемые аудиодорожки.

[Наверх](#)

Использование форматов сжатого аудио

Музыкальные форматы MP3 и WMA являются сжатыми, что означает определенные потери качества по сравнению с оригиналами. Чтобы воспроизвести сжатый аудиофайл, *Premiere Pro* должен распаковать и повторно сэмплировать его в соответствии с выходными параметрами. Хотя для этого в *Premiere Pro* используется мощный ресэмплер, наибольшего качества можно добиться за счет использования аудиофайлов, которые не сжаты или имеют формат CD-аудио.

[Наверх](#)

Использование аудио из Adobe Audition

Для расширенного редактирования звуковых данных можно использовать приложение Adobe Audition. При экспорте аудио из приложения Adobe Audition в формат аудиофайла, совместимый с *Premiere Pro*, можно в дальнейшем импортировать эти аудиоданные в проекты *Premiere Pro*.

[Наверх](#)

Поддерживаемая частота дискретизации аудио

Premiere Pro самостоятельно поддерживает следующие параметры частоты дискретизации аудио:

- 8 000 Гц

- 11 025 Гц
- 22 050 Гц
- 32 000 Гц
- 44 100 Гц
- 48 000 Гц
- 96 000 Гц

Согласование аудио

Premiere Pro обрабатывает каждый аудиоканал, включая аудиоканалы в видеоклипах, в виде 32-битных данных с плавающей запятой с частотой дискретизации, применяемой в эпизоде. Это позволяет оптимизировать процесс редактирования и повысить качество аудио. Premiere Pro согласует некоторые типы аудио для соответствия формату 32-бит и частоте дискретизации эпизода. При необходимости согласования оно осуществляется при первом импорте файла в проект. При этом требуется определенное время и дисковое пространство. После начала процесса согласования в правой нижней части окна Premiere Pro появляется индикатор выполнения операции. Premiere Pro сохраняет согласованные аудиоданные в файлах предварительного прослушивания CFA. Можно указать место сохранения файлов предварительного прослушивания, указав местоположение рабочего диска для этих файлов в диалоговом окне настроек проекта.

До завершения согласования аудиофайлов вы также можете работать с ними, в том числе применяя к ним аудиозффекты. Однако предварительно прослушать можно только те части файлов, которые уже согласованы. Несогласованные сегменты не будут слышны при воспроизведении.

Необходимость согласования аудиоданных определяется следующими правилами:

Аудиоданные без сжатия

- Premiere Pro не согласовывает данные несжатых клипов, записанных со стандартной частотой дискретизации. При этом, клипы должны использоваться в эпизодах с соответствующей частотой дискретизации.
- Premiere Pro согласовывает аудиоданные в несжатых клипах, когда они находятся в эпизодах с несоответствующей частотой дискретизации. Однако согласование выполняется только после экспорта эпизодов или создания файлов предварительного прослушивания.
- Premiere Pro согласовывает аудиоданные в несжатых форматах, записанные не со стандартной частотой дискретизации. В большинстве таких случаев частота дискретизации аудиофайла повышается или до ближайшего поддерживаемого параметра дискретизации или до поддерживаемого параметра дискретизации, кратного частоте дискретизации исходных аудиоданных. Например, источник с частотой дискретизации 11 024 Гц получит значение 11 025 Гц, так как это самая ближайшая поддерживаемая частота дискретизации, а поддерживаемая частота, кратная значению 11 024, в чистом виде, отсутствует.

Сжатые аудиоданные

- Premiere Pro не согласует сжатые аудиоданные любых форматов, в том числе MP3, WMA, MPEG или сжатые файлы MOV. Приложение согласовывает эти звуковые данные с той же частотой дискретизации, что и исходный файл. Например, файл MP3 с частотой дискретизации 44 100 Гц будет согласован с частотой 44 100 Гц. Однако, если согласованные аудиоданные используются в эпизоде с несовпадающей частотой дискретизации — например, при использовании клипа с ЧД 44 100 Гц в эпизоде с ЧД 44 000 Гц — аудиоданные будут воспроизводиться с частотой дискретизации эпизода и без дальнейшего согласования.

Premiere Pro не согласовывает файл, который был согласован в одном эпизоде, при импорте его в другой эпизод с той же частотой дискретизации. Правило не действует в случае, если вы перемещали или переименовывали файл после согласования. Premiere Pro сохраняет местоположение всех согласованных файлов в базе данных кэшированных медиафайлов.

Чтобы избежать операции согласования, рекомендуется использовать программы редактирования или транскодирования звуковых файлов. С их помощью следует преобразовать файлы в стандартные форматы аудио без сжатия и с поддерживаемой частотой дискретизации.

Помимо согласования некоторых файлов, при первом импорте в проект файлов, содержащих аудиоданные, Premiere Pro также создает *файл РЕК*. Эти файлы используются для отображения звуковых волн в панелях таймлайна. Premiere Pro сохраняет файлы РЕК в местоположении, указанном для файлов кэшированных данных мультимедиа, посредством панели медиаконтента диалогового окна «Установки».



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Импорт ресурсов с бесплёночных форматов

Импорт ресурсов из источников на основе файлов с помощью Браузера медиаданных Общие сведения о распределённых клипах

Видеокамеры на основе файлов различных производителей пишут видео и аудио в файлы определенных форматов, упорядоченных по определенным структурам каталогов. Эти форматы включают видеокамеры Panasonic P2, Sony XDCAM HD и XDCAM EX, Sony HDV на основе CF и видеокамеры AVCHD.

Видеокамеры, делающие записи в любом из этих форматов, как правило, пишут данные на жесткие диски, оптические носители или флэш-память, а не на видеопленку. Поэтому эти видеокамеры и форматы называются *файловыми* или *бесплёночными* в отличие от плёночных камер.

Видео и аудио на видеокамере, пишущей файлы, уже разделено на цифровые файлы. В этом случае для переноса материалов в Premiere Pro не требуется этап *захвата* или *оцифровки*. Чтение данных из записанных медиаданных и преобразование их в формат, который может использоваться в проекте, называется *приемом*. Premiere Pro принимает файлы в любых из перечисленных ниже форматах файлов с любых носителей.

Adobe предоставляет руководства по технологическим процессам работы с камерами P2, RED, XDCAM, AVCCAM и цифровыми зеркальными фотоаппаратами и соответствующими видеорядами на сайте [Adobe website](#).

Форматы XDCAM и AVCHD

Видеофайлы с видеокамер XDCAM HD можно найти в папке CLIP. Они записаны в формате MXF. Видеокамеры XDCAM EX пишут MP4-файлы в папку BPAV.

Дополнительные сведения о формате XDCAM см. в [этом PDF-документе](#) на веб-сайте Sony.

Видеофайлы AVCHD записываются в папку STREAM. Дополнительные сведения о формате AVCHD см. на [веб-сайте AVCHD](#)

Формат Panasonic P2

Карта P2 является твердотельным запоминающим устройством, которое вставляется в разъем PCMCIA видеокамеры Panasonic P2, такой как AG-HVX200. Цифровые аудио- и видеоданные с видеокамеры записываются на карту в структурированном формате, не зависящем от кодеков, который известен как *MXF (Media eXchange Format)*. В частности, Premiere Pro поддерживает версию Panasonic Op-Atom формата MXF, при котором видео пишется в форматах DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD или AVC-I. Клип пишется в *формате P2*, если аудио и видео содержатся в MXF-файлах Panasonic Op-Atom. Эти файлы располагаются в особой структуре папок.

Корневой папкой файловой структуры P2 является папка CONTENTS. Каждый *ключевой* элемент (видео или аудио) содержится в отдельном файле-контейнере MXF. Видеофайлы MXF располагаются в подпапке VIDEO, а аудиофайлы MXF — подпапке AUDIO. XML-файлы в подпапке CLIP содержат связи между ключевыми файлами и связанными с ними метаданными.

Примечание. *Premiere Pro не поддерживает прокси, записанные некоторыми видеокамерами Panasonic P2 в папках PROXY на картах P2.*

Чтобы компьютер смог прочитать карты P2, необходимо наличие соответствующего драйвера, который можно загрузить с веб-сайта Panasonic. Panasonic также предоставляет приложение P2 Viewer, с помощью которого можно просматривать и воспроизводить медиаданные, записанные на карте P2.

Примечание. *Чтобы использовать определенные функциональные возможности для работы с файлами P2, необходимо сначала изменить свойства файла с доступа только для чтения на доступ для чтения и записи. Например, чтобы изменить метаданные тайм-кода клипа с использованием диалогового окна «Тайм-код», следует сначала определить доступ на чтение и запись свойств файла. Используйте проводник файлов в операционной системе, чтобы изменить свойства файла.*

Формат захвата Avid

Системы редактирования Avid захватывают видеоряд в MXF-файлы, как правило, в папку с именем Avid Media files. Аудио захватывается

в файлы, отдельные от видеофайлов. При импорте видеофайлов Avid Premiere Pro автоматически импортирует соответствующие аудиофайлы. Однако проще импортировать файлы проекта Avid в формате Advanced Authoring Format (AAF), чем определять и импортировать отдельные видеофайлы Avid MXF.

Формат DVD

Видеокамеры и устройства записи DVD захватывают видео и данные в VOB-файлы, кодированные в формате MPEG. VOB-файлы записываются в папку VIDEO_TS. Кроме того, дополнительные аудиофайлы могут быть записаны в папку AUDIO_TS.

Примечание. *Premiere Pro и Premiere Elements не импортируют и не дешифруют зашифрованные DVD-файлы.*

[Наверх](#)

Импорт ресурсов из источников на основе файлов с помощью Браузера медиаданных

Можно импортировать ресурсы в Premiere Pro непосредственно с бесшнечных носителей. Однако гораздо эффективнее скопировать содержимое бесшнечных носителей на жесткий диск, а затем приступить к импорту. Кроме того, производительность воспроизведения значительно улучшается при работе с выделенным внутренним жестким диском или RAID-массивом по сравнению со считыванием содержимого из памяти или с устройства чтения карт. Для предпросмотра клипов в Браузере медиаданных доступны значки более крупного размера. Можно очищать или очищать при наведении, чтобы более удобно просматривать видеоряд до его импорта. Дополнительные сведения можно см. в разделе [Работа с представлением значков](#).

Используйте Браузер медиаданных вместо команды «Файл > Импорт» для импорта файлов с бесшнечных источников. Браузер медиаданных сводит файлы в связанные клипы и не импортирует несвязанные файлы, не являющиеся медиаданными, которые иногда могут содержаться в папках на бесшнечных носителях.

Можно перетаскивать выбранные ресурсы из Браузера медиаданных непосредственно на панель «Проект». Можно также выбрать ресурсы, а затем выбрать «Файл > Импортировать из Браузера медиаданных» или щелкнуть правой кнопкой мыши и выбрать в контекстном меню команду «Импорт».

Рабочая среда по умолчанию имеет панель «Проект» и Браузер медиаданных, пристыкованный к той же панели. Не является очевидным, что можно перетаскивать клипы на панель «Проект» в этой конфигурации рабочей среды, однако это доступно. Чтобы импортировать ресурсы на панель «Проект» из Браузера медиаданных, выберите клипы, которые следует импортировать, затем перетащите их на вкладку «Проект». Ресурсы будут импортированы.

1. (Дополнительно) Перенесите все содержимое с одной или нескольких карт P2, карт Sony Compact Flash, носителей XDCAM, карт XDCAM EX SxS, жестких дисков видеокамер, DVD-дисков или носителей AVCHD на жесткий диск. Сведения о передаче этих медиаданных см. в разделе [Общие сведения о передаче файлов](#).

Примечание. *Что касается XDCAM EX, скопируйте всю папку BPAV и ее содержимое, а не по одному файлу MP4 за раз.*

2. Если браузер медиаданных еще не открыт, выберите «Окно» > «Браузер медиаданных».

Примечание. *Браузер медиаданных можно закреплять на экране или группировать как любые панели Premiere Pro.*

3. Перейдите к папке, содержащей файлы мультимедиа.

Для каждого снимка в папке браузер медиаданных отображает миниатюру или значок (в зависимости от формата), а также имя снимка. Для любого из этих форматов браузер медиаданных автоматически сводит распределенных клипы и метаданные снимков из папок в отдельные клипы. Браузер медиаданных отображает различные наборы метаданных для разных форматов.

4. (Дополнительно) Чтобы предварительно просмотреть снимок до его импорта, дважды щелкните его в Браузере медиаданных.

Premiere Pro воспроизводит клип в исходном мониторе без импорта его на панель «Проект».

5. Выберите «Файл > Импорт из браузера», перетащите клипы из Браузера медиаданных на панель «Проект» или перетащите клипы из Браузера медиаданных на таймлайн.

Ресурс или ресурсы импортируются на панель «Проект» как целые клипы.

[Наверх](#)

Общие сведения о распределенных клипах

Если *снимок* или *съемка* требуют места, превышающего объем носителя, видеокамера, работающая с файлами, открывает новый файл и без прерывания продолжает запись в этот файл. Это называется *распределением клипов*, так как съемка содержит несколько файлов или клипов. Аналогично видеокамера иногда распределяет съемку по клипам на разных картах или дисках, если видеокамера оснащена несколькими картами или дисками. Съемка идет, пока не заканчивается место на первом носителе, затем открывается новый файл на следующем носителе, содержащем свободное место, и продолжает запись на второй носитель. Хотя один снимок или съемка могут быть записаны в группе разделенных клипов, они воспринимаются как один клип.

Что касается камер P2 и XDCAM EX, Premiere Pro импортирует все распределенные клипы в рамках одной съемки как один клип. При выборе любого из клипов все клипы съемки будут импортированы на карту, если только не отсутствует какой-либо из распределенных клипов и связанный XML-файл. Если отсутствует один или несколько разделенных клипов, Premiere Pro импортирует один или несколько присутствующих клипов в зависимости от местоположения отсутствующего клипа в съемке.

Чтобы импортировать группу распределенных клипов, достаточно выбрать только один из них. Если выбрать несколько распределенных клипов, на панель «Проект» будут импортированы дубликаты всей группы распределенных клипов.

Если сама группа распределенных клипов занимает две карты P2 или XDCAM EX, скопируйте структуры каталогов с этих карт в папки одного уровня на жестком диске, затем приступайте к импорту. Применительно только к носителям P2 можно импортировать клипы, распределенные по двум картам P2, если обе карты одновременно подключены к компьютеру.

[В этой статье на веб-сайте ProVideo Coalition](#) Колин Бругхем (Colin Brougham) объясняет, как Premiere Pro работает с беспленочными носителями (без транскодирования).



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Импорт XML-файлов проекта из Final Cut Pro

[Изучите учебное руководство](#)

[Импорт XML-файла из Final Cut Pro](#)

[Данные клипа Final Cut Pro](#)

[Эффекты и переходы Final Cut Pro](#)

[Совмещенные режимы Final Cut Pro](#)

[Мультиклипы \(группы клипов\) Final Cut Pro](#)

Можно импортировать готовые проекты, выбранные клипы или эпизоды, экспортируемые из Final Cut Pro в виде XML-файлов. В Premiere Pro подборки и клипы имеют такие же иерархии и имена, что и в исходных проектах Final Cut Pro. Кроме того, Premiere Pro сохраняет маркеры эпизодов, настройки эпизодов, конфигурацию дорожек, заблокированные дорожки и начальные точки тайм-кода эпизода, заданные в исходных проектах Final Cut Pro. Premiere Pro импортирует текст из текстовых генераторов Final Cut Pro в свои заголовки.

Примечание. Импорт оригинальных проектов Final Cut Pro невозможен; импортируются только XML-файлы, экспортированные из Final Cut Pro. В Premiere Pro вы можете также экспортировать XML-файлы, созданные в Final Cut Pro. Эффекты, передаваемые из Premiere Pro, те же, что и импортированные из созданного в Final Cut Pro XML-файла.

Premiere Pro и Final Cut Pro 7 (а также более ранних версий) могут использовать одни и те же XML-файлы Final Cut Pro для обмена данными. Для обмена данными между Final Cut Pro X и Premiere Pro можно использовать сторонний инструмент под названием Xto7. Дополнительные сведения об использовании данного инструмента см. [здесь](#).

Список элементов Premiere Pro, которые переносятся из XML-файла Final Cut Pro, см. в разделах «Данные клипа Final Cut Pro», «Эффекты и переходы Final Cut Pro», «Совмещенные режимы Final Cut Pro» и «Мультиклипы (группы клипов) Final Cut Pro». Также см. PDF-документ «Приложение D: использование Final Cut Pro руководства для редакторов Premiere Pro». Авторы: Ричард Харрингтон, Роби Карман и Джеф Гринберг.

Ссылки на дополнительные ресурсы, посвященные импорту проектов Final Cut Pro, см. [в этой статье на веб-сайте Adobe](#).

[Наверх](#)

Изучите учебное руководство

Познакомьтесь с простым рабочим процессом XML для экспорта проектов из Final Cut Pro и импорта в Premiere Pro, посмотрев [этот учебный видеоролик](#).

[Наверх](#)

Импорт XML-файла из Final Cut Pro

1. Экспорт XML-файла из Final Cut Pro. Дополнительные сведения см. в справке по Final Cut Pro.
2. В Final Cut Pro закройте исходный проект.
3. В Premiere Pro выберите команду «Файл» > «Импорт».

4. Перейдите к XML-файлу и нажмите кнопку «Открыть».

[Наверх](#)

Данные клипа Final Cut Pro

Данные клипа, содержащиеся в полях «Описание», «Сцена», «Съемка» и «Примечание» приложения Final Cut Pro отображаются в полях метаданных клипа под теми же именами, что и в Premiere Pro.

[Наверх](#)

Эффекты и переходы Final Cut Pro

Premiere Pro сохраняет базовые эффекты движения и непрозрачности, а также ключевые кадры движения и непрозрачности, примененные в исходных проектах Final Cut Pro. Кроме этого, Premiere Pro преобразует некоторые эффекты и переходы Final Cut Pro так, как это указано в таблицах ниже.

Таблица 1. Преобразование видеоэффектов Final Cut Pro

Эффект Final Cut Pro	Эффект Premiere Pro
Обрезка	Обрезка
Восьмиточечная маска мусора	Восьмиточечная маска мусора
Четырехточечная маска мусора	Четырехточечная маска мусора
Размытие по Гауссу (при условии, что в Final Cut Pro выбран канал Alpha+RGB)	Размытие по Гауссу
Ключ яркости	Ключ яркости
Трехкомпонентный корректор цвета	Трехкомпонентный корректор цвета

Таблица 2. Преобразование видеопереходов Final Cut Pro

Переход в Final Cut Pro	Переход в Premiere Pro
Погружение в белый	Погружение в белый
Погружение [цвет]	Погружение в черный
Переходы вытеснением	Вытеснение происходит в направлении, ближайшем к шести направлениям, поддерживаемым Premiere Pro.
Другие видеопереходы	Перекрестный наплыв

Таблица 3. Преобразование аудиоэффектов Final Cut Pro

Аудиоэффект Final Cut Pro	Аудиоэффект Premiere Pro
Значения и ключевые кадры уровня аудиоданных	Значения и ключевые кадры громкости аудиоклипа
Значения и ключевые кадры	Значения и ключевые кадры

панорамирования	панорамирования дорожки
Фильтр низких частот	Пропускание нижних частот
Фильтр высоких частот	Пропускание верхних частот
Фильтр полосы пропускания	Полоса пропускания

Таблица 4. Преобразование аудиопереходов Final Cut Pro

Аудиопереход Final Cut Pro	Аудиопереход Premiere Pro
Перекрестное затухание (0 дБ)	Постоянное усиление
Перекрестное затухание (дБ) +3	Постоянная мощность
Другие переходы	Постоянная мощность

[Наверх](#)

Совмещенные режимы Final Cut Pro

Premiere Pro сохраняет базовые эффекты движения и непрозрачности, а также ключевые кадры движения и непрозрачности, примененные в исходных проектах Final Cut Pro. Premiere Pro преобразует совмещенные режимы Final Cut Pro так, как это показано в таблице ниже.

Режим Final Cut Pro	Режим Premiere Pro
Нормальный	Нормальный
Добавить	Линейное осветление (Добавить)
Вычитание	Не поддерживается
Разница	Разница
Умножение	Умножение
Осветление	Осветление
Перекрытие	Перекрытие
Направленный свет	Направленный свет
Рассеянный свет	Рассеянный свет
Замена темным	Замена темным
Замена светлым	Замена светлым
Подложка альфа-канала	Не поддерживается
Подложка яркости	Не поддерживается

[Наверх](#)

Мультиклипы (группы клипов) Final Cut Pro

Premiere Pro преобразует несжатые группы клипов Final Cut Pro в количестве до четырех входных

сигналов в эпизоды из нескольких камер. Premiere Pro преобразует сжатые группы клипов в самостоятельные клипы.

Примечание. При попытке импортировать группу клипов, имеющую более 4 входных сигналов, Premiere Pro выдает предупреждение.

Adobe также рекомендует

- Экспорт XML-файла проекта Final Cut Pro



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Захват и оцифровка видеоматериала

[Сведения о захвате и оцифровке данных](#)

[Требования к системе для захвата](#)

[Установка формата, параметров и дорожек для захвата](#)

[Захват из стереоисточников с записью в монодорожки](#)

[Ограничения размера файла](#)

[Настройка управления устройствами](#)

[Отключение управления устройством](#)

[Захват без управления устройством](#)

[Захват с помощью функции управления устройством](#)

[Проверка подключения устройства](#)

[Запись клипов с автоматическим определением сцен](#)

[Основные проблемы, возникающие при захвате](#)

[Наверх](#)

Сведения о захвате и оцифровке данных

Для подготовки в проекте Premiere Pro отснятого материала, который еще не преобразован в файл или группу файлов, можно выполнить его захват или оцифровать его - в зависимости от источника.

Захват Захват цифрового видео осуществляется с камеры, передающей изображение в режиме реального времени, или с пленки. Запись выполняется с источника на жесткий диск. Многие цифровые видеокамеры и деки записывают видео на пленку. Перед использованием таких материалов в проекте необходимо выполнить их захват с пленки с записью на жесткий диск. Premiere Pro захватывает видео через цифровой порт, такой как порты FireWire или SDI компьютера. Premiere Pro сохраняет захваченный материал на диск в виде файлов и импортирует файлы в проекты в виде клипов. Для запуска Premiere и начала процесса захвата данных можно использовать Adobe After Effects. Также для захвата видео можно использовать Adobe OnLocation.

Оцифровка Оцифровка аналогового видео производится с работающей аналоговой камеры или аналогового устройства записи с пленкой. Оцифровка аналогового видео означает его преобразование из аналогового в цифровой формат, доступный для хранения и обработки на компьютере. Команда «захват» оцифровывает видео при наличии в компьютере особой карты или устройства для оцифровки. Premiere Pro сохраняет оцифрованный материал на диске в виде файлов и импортирует файлы в проекты в виде клипов.

Примечание. При захвате видео можно отслеживать уровень звука на панели «Индикаторы основной дорожки».

[Наверх](#)

Требования к системе для захвата

Для захвата отснятого видеоматериала требуются следующие компоненты:

- Для видеоматериалов форматов DV или HDV:
 - ONCI-совместимый порт IEEE 1394 (FireWire, i.Link) или карта захвата видео;
 - ONCI-несовместимая карта захвата, подходящая для шины IEEE 1394, с установками, драйверами и подключаемыми модулями, разработанными специально для Premiere Pro;
- для видеоматериала форматов HD или SD с возможностью воспроизведения на устройстве с выходами SDI или компонентными выходами - поддерживаемая карта захвата для HD- и SD-видеоизображений с входами SDI или компонентными входами;
- для видеоматериалов в формате HD или SD, сохраненных на носителях с видеокамер, записывающих видео в файлы - устройство, подключенное к компьютеру с возможностью чтения данных с соответствующих носителей;

- для записи аудио из аналоговых источников - поддерживаемая аудиокарта с аналоговым аудиовходом;
- кодек (программа сжатия/распаковки) для типа видеоматериала, который необходимо захватить. В Premiere Pro имеются собственные кодеки для импорта видеозаписей в форматах DV и HDV. Для работы с другими форматами доступны кодеки в виде программных подключаемых модулей. В некоторые карты захвата видео встроены собственные аппаратные кодеки.
- жесткий диск, способный обеспечить скорость обработки данных, достаточную для видеоформатов, захват которых необходимо произвести;
- свободное место на диске, достаточное для захваченного материала;

Примечание. Используемая операционная система или формат жесткого диска могут ограничивать длину записываемого клипа.

- проект, созданный с использованием стиля в диалоговом окне «Новый проект», в котором все параметры соответствуют видеозаписи для захвата.

Примечание. Некоторые видеокамеры форматов DV и HDV для активации своих портов IEEE 1394 требуют подключения к блокам питания. Если никаких операций с пленкой определенное время не выполняется, некоторые видеокамеры переходят в спящий или демонстрационный режим. Чтобы избежать этого, во время подготовки камеры к захвату или дублированию видеоизображения подключите её к блоку питания. Если видеокамера переходит в режим демонстрации при подключенном блоке питания, отключите эту функцию в меню видеокамеры.

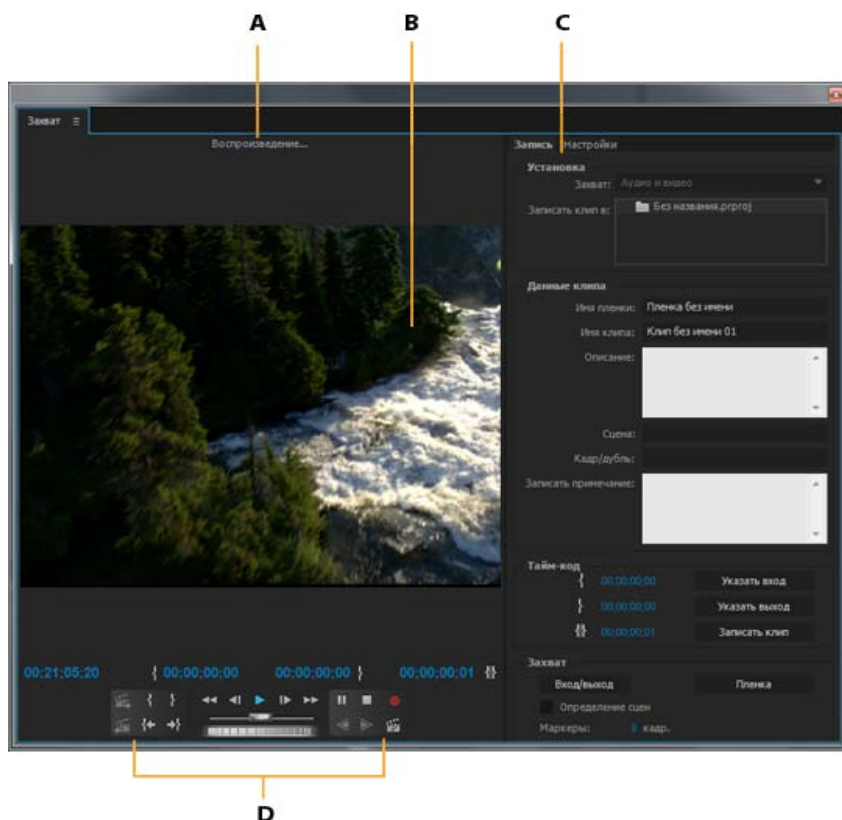
[Наверх](#)

Установка формата, параметров и дорожек для захвата

Для захвата цифровых видео- и аудиозаписей используется панель «Захват» (выберите «Файл» > «Захват»). Панель имеет окно предварительного просмотра, в котором отображается захватываемое видео, и элементы управления записью с возможностью управления устройством или без неё. На панели захвата также имеется панель настроек, которая используется для изменения установок захвата, а также панель записи для фиксирования данных о пакетных захватах. Для удобства некоторые параметры, доступные в панели «Захват», также доступны в меню этой панели.

Некоторыми устройствами, например видеокамерами и деками, можно управлять прямо из панели «Захват». На компьютере должен быть установлен контроллер IEEE 1394, RS-232 или RS-422, совместимый с Premiere Pro. Панель «Захват» можно использовать, даже если в устройстве-источнике нет какого-либо из этих интерфейсов. Синхронизация, запуск и остановка устройства производится его средствами управления.

Примечание. Если операции захвата данных не выполняются, закройте панель «Захват». Панель «Захват» переключает основной сигнал на себя, поэтому в случае, если во время редактирования или предварительного просмотра видео она открыта, изображение на устройство-источник не подается. Кроме того, если панель «Захват» открыта, это может снизить производительность системы.



Панель «Захват»

А. Область состояния В. Предварительный просмотр С. Вкладки D. Элементы управления переносом

Установки захвата

1. В открытом проекте выберите «Файл» > «Захват», а затем вкладку «Настройки».
2. В области настроек захвата нажмите кнопку «Изменить».
3. В диалоговом окне установок захвата в меню формата захвата выберите один из вариантов.
4. Нажмите кнопку «ОК».

Примечание. При захвате DV-форматов приложение *Premiere Pro* в качестве кодека в Mac OS использует QuickTime, а в Windows - AVI. При захвате HDV *Premiere Pro* использует формат MPEG. При обработке других форматов для оцифровки и захвата следует использовать карту для захвата видео. См. разделы Оцифровка аналогового видео и Захват видео в формате HD.

Установка параметров захвата

1. Выберите «Изменить» > «Установки» > «Захват» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Захват» (Mac OS).
2. Укажите, следует ли отменить захват пропущенных кадров, сообщать о пропущенных кадрах или создавать файл журнала пакетной обработки.
3. Укажите, следует ли использовать тайм-код устройства управления. Если контроллер устройства установлен, *Premiere Pro* может записывать тайм-код, получаемый от контроллера, вместо записи тайм-кода с пленки-источника.

Выбор дорожек для захвата

1. Чтобы открыть панель «Захват», выберите «Файл» > «Захват».
2. На панели «Захват» щелкните меню панели.

3. Выберите «Запись видео», «Запись аудио» или «Запись аудио и видео».

Захват из стереоисточников с записью в монодорожки

Можно захватывать данные из источников в формате стерео или 5.1 таким образом, что каждому аудиоканалу автоматически присваивается собственная монодорожка. Данный режим активируется с помощью значения «Моно» параметра «Формат дорожки по умолчанию» и применяется к записи, захваченной с многоканальных ресурсов или импортированным многоканальным файлам. Дополнительные сведения о сопоставлении аудиоканалов см. в разделе Привязка аудиоканалов источника и выходных аудиоканалов.

1. Выберите команду «Изменить» > «Установки» > «Аудио» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Аудио» (Mac OS).
2. На панели «Привязка каналов источника» диалогового окна «Установки» выберите формат «Моно» в меню «Формат дорожки по умолчанию».
3. Нажмите кнопку «ОК».

Ограничения размера файла

Premiere Pro не ограничивает размер файла. Однако эти ограничения может иметь карта захвата данных, операционная система или жесткий диск. Сведения о поддержке больших форматов файлов см. в документации к картам захвата данных или жесткому диску.

Способность работать с большими файлами во многом зависит от формата используемого жесткого диска. Файловая система FAT32 ограничивает каждый файл 4 гигабайтами, что соответствует примерно 18 минутам видеоматериала в формате DV. Файловая система NTFS не накладывает ограничений на размер файла. В качестве рабочих дисков для захвата видео и жестких дисков для экспорта видеофайлов лучше всего использовать диски с файловой системой NTFS. Однако ограничить размер файла могут другие компоненты используемой системы редактирования видео.

Настройка управления устройствами

Для контроля и автоматизации процесса захвата видеоданных и экспорта эпизодов на пленку можно использовать функцию управления устройствами. Функция управления устройствами позволяет четко контролировать работу дек и видеокамер с помощью элементов управления захватом и пакетной обработки захватов. Функция управления устройствами позволяет использовать панель «Захват» для занесения клипов в журнал, а затем с помощью команды «Пакетный захват» автоматически записывать эти клипы.

Premiere Pro управляет устройствами с помощью встроенной поддержки IEEE 1394 (FireWire, i.Link) и ПО с поддержкой RS-232 и RS-422 от других поставщиков. Независимо от типа, если устройство автоматически не распознается, его можно настроить вручную. Перед настройкой функций управления устройствами убедитесь, что дека или видеокамера поддерживает управление от внешних устройств, а также имеется кабель для соединения устройства с компьютером, контроллером или ими обоими.

Настройка проекта для управления устройствами

Ряд настроек управления устройствами доступен в меню «Изменить» > «Установки» > «Управление устройствами» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Управление устройствами» (Mac OS). Некоторые настройки находятся в разделе «Управление устройствами» в нижней части области настроек панели «Захват». Настройки управления устройствами применяются ко всему проекту.

1. Выберите «Изменить» > «Установки» > «Захват» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Захват» (Mac OS).
2. Выберите один или несколько параметров захвата. При использовании контроллера устройства, генерирующего свой собственный тайм-код, выберите параметр «Использовать тайм-код управления устройствами». Данный параметр заменяет нечитаемый тайм-код, записанный на пленку, тайм-кодом контроллера. Нажмите кнопку «ОК».
3. Если требуется сохранить захваченные клипы в определенной подборке проекта, сначала следует открыть проект. Перед захватом убедитесь, что данная подборка существует на панели «Проект».
4. Выберите «Файл» > «Захват».

5. В панели установок нажмите кнопку «Изменить» для проверки совместимости формата захвата, указанного в диалоговом окне установок захвата, с вашим устройством. Нажмите кнопку «ОК».
- Примечание.** Не все форматы имеют параметры для настройки захвата. Например, такие параметры не предусмотрены форматом HDV.
6. В разделе «Расположения для захваченного материала» панели настроек проверьте, имеется ли на дисках, указанных для размещения захваченного видео и аудио, достаточно свободного места. Если необходимо изменить расположение, нажмите соответствующую кнопку обзора, укажите местоположение и нажмите кнопку «ОК».
7. При отсутствии настроек функции управления устройствами выберите в меню «Устройства» в разделе «Управление устройствами» нужное устройство. Для его настройки нажмите пункт «Параметры». Параметры зависят от устройства; см. документацию к драйверу устройства.
8. Проверьте работу кнопок управления устройством в панели «Захват». Если данный формат поддерживает функцию предварительного просмотра видео, видеозапись должна отображаться в окне предварительного просмотра.
9. Щелкните параметр «Запись». В области «Установка» меню захвата в зависимости от захватываемых данных выберите «Аудио», «Видео» или «Аудио и видео». При необходимости в списке «Записать клип в» укажите подборку. По умолчанию в поле списка «Записать клип в» стоит панель «Проект».
10. Введите необходимые данные в области «Данные клипа». Эта информация сохраняется в метаданных клипа.

Примечание. Чтобы избежать конфликтов, имя пленки должно быть уникальным. Некоторые программы управления устройствами требуют, чтобы для каждой новой пленки указывался параметр «Имя пленки». Другие параметры записи не требуются.

Настройка устройства для управления

Premiere Pro поддерживает управление видеосъемками, видеомагнитофонами (VTR) и аналогичными устройствами. Программа управляет работой устройств DV и HDV посредством интерфейса IEEE 1394 (FireWire, i.Link). Premiere Pro управляет устройствами с последовательным подключением с помощью установленных на компьютере контроллеров RS-232 или RS-422 других разработчиков.

1. Чтобы открыть диалоговое окно установок управления устройствами, выберите меню «Изменить» > «Установки» > «Управление устройствами» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Управление устройствами» (Mac OS).
2. В меню устройств выберите тип устройства, которым собираетесь управлять.
3. Нажмите кнопку «Параметры».
4. (Необязательно) При подключении устройства DV или HDV выбирайте настройки из меню «Стандарт видео», «Марка устройства», «Тип устройства» и «Формат тайм-кода». При отсутствии в меню «Тип устройства» нужной модели выполните одно из следующих действий.
 - Выберите модель из одного и того же семейства продуктов (если известно).
 - Оставьте параметр «Стандарт».
 - Щелкните элемент «Получить данные об устройстве в Интернете».
5. При подключении устройства через последовательный интерфейс выбирайте настройки из меню «Протокол», «Порт», «Счетчик времени» и «Временная развертка». Проверьте наличие одного или обоих флажков для выбранного протокола.
6. (Только для управления устройствами DV/HDV) Щелкните «Проверить состояние». Premiere Pro показывает одно из следующих состояний:

Автономно Premiere Pro не видит устройство. Проверьте все подключения и настройки.

Обнаружено Premiere Pro видит устройство, но не может работать с пленкой (возможно, пленка не вставлена).

Онлайн Premiere Pro видит устройство и может управлять пленкой.

7. Нажмите кнопку «ОК».
8. В разделе «Управление устройством» панели настроек укажите следующие параметры:

Время подмотки вначале Указывает, до какого момента времени Premiere Pro проигрывает пленку перед захватом. Значение зависит от используемого устройства.

Смещение тайм-кода Указывает количество кадров для настройки тайм-кода, встроенного в захватываемое видео. Установите смещение таким образом, чтобы тайм-код соответствовал цифре тайм-кода того же кадра на пленке источника.

Выбор устройства для управления

1. В панели «Захват» выберите вкладку «Настройки».
2. В меню «Устройства» выберите тип устройства, работой которого собираетесь управлять.
3. Нажмите кнопку «Параметры».
4. (Необязательно) При подключении устройства DV или HDV выбирайте настройки из меню «Стандарт видео», «Марка устройства», «Тип устройства» и «Формат тайм-кода». При отсутствии в меню «Тип устройства» нужной модели выполните одно из следующих действий.
 - Выберите модель из одного и того же семейства продуктов (если известно).
 - Оставьте параметр «Стандарт».
 - Щелкните элемент «Получить данные об устройстве в Интернете».
5. При подключении устройства через последовательный интерфейс выбирайте настройки из меню «Протокол», «Порт», «Счетчик времени» и «Временная развертка». Проверьте наличие одного или обоих флажков для выбранного протокола.
6. (Только для управления устройствами DV/HDV) Щелкните «Проверить состояние». Premiere Pro показывает одно из следующих состояний:

Автономно Premiere Pro не видит устройство. Проверьте все подключения и настройки.

Обнаружено Premiere Pro видит устройство, но не может работать с пленкой (возможно, пленка не вставлена).

Онлайн Premiere Pro видит устройство и может управлять пленкой.

7. Нажмите кнопку «ОК».
8. В разделе «Управление устройством» вкладки настроек укажите следующие параметры:

Время подмотки вначале Указывает, до какого момента времени Premiere Pro проигрывает пленку перед захватом. Значение зависит от используемого устройства.

Смещение тайм-кода Указывает количество кадров для настройки тайм-кода, встроенного в захватываемое видео. Установите смещение таким образом, чтобы тайм-код соответствовал цифре тайм-кода того же кадра на пленке источника.

Калибровка устройства RS-422 или RS-232 (только сторонних производителей)

1. Выберите «Файл» > «Экспорт» > «Экспорт на пленку».
2. Нажмите кнопку «Параметры».
3. В полях «Отложить начало фильма на», «Изменение параметров времени вручную» и «Подмотка в начале» введите подходящее для вашего устройства число смещаемых кадров.

Управление устройством RS-422 или RS-232 (только сторонних производителей)

1. Выберите пункт «Изменить» > «Установки» > «Управление устройствами».
2. В меню «Устройства» выберите «Управление последовательным устройством».
3. Нажмите кнопку «Параметры».
4. В разделе «Управление видеомagneтофоном и портами» выберите протокол и порт устройства.
5. В разделе «Управление временем» выберите счетчик времени и ось времени для устройства.

Элементы управления устройствами, доступные на панели «Захват».

Для операций с устройством можно использовать элементы управления на панели «Захват» одновременно с записью клипов. С помощью толчкового регулятора  можно с легкостью перемещаться к соседним кадрам. С помощью регулятора перегона  можно с легкостью изменять скорость движения пленки при воспроизведении вперед или назад. Кнопка записи  позволяет начать захват ручную.

Если нажать кнопку перемотки назад  после остановки пленки, пленка перематывается на полной скорости. При перемотке во время воспроизведения или паузы устройство выполняет перемотку одновременно с показом видео в окне предварительного просмотра.

Если нажать кнопку перемотки вперед  после остановки движения пленки, устройство перематывает пленку вперед на полной скорости. При перемотке вперед во время воспроизведения или паузы устройство перематывает пленку вперед одновременно с показом видео в окне предварительного просмотра.

При нажатии кнопки предыдущей сцены пленка перематывается до предыдущей точки воспроизведения и переходит в режим паузы. При нажатии кнопки следующей сцены  пленка перематывается к точке воспроизведения следующего эпизода и переходит в режим паузы.

Примечание. Функции предыдущей и следующей сцены поддерживаются только форматом DV для Windows и не поддерживаются форматом HDV для Windows или Mac OS.

Также управлять устройством можно с помощью клавиш J, K и L. Клавиша J служит для перемотки пленки назад; клавиша L для перемотки пленки вперед, а клавиша K — для перехода в режим паузы. Скорость перемотки вперед или назад увеличивается с каждым нажатием клавиш J или L. Для покадровой перемотки следует удерживать клавишу K и нажать клавиши J или L один раз. Для медленной перемотки назад или вперед следует нажать клавиши K+J или K+L.

*Сведения об использовании клавиатуры для работы с элементами управления на панели «Захват» см. в подсказках к ним. Для изменения настроек сочетаний клавиш выберите меню «Изменить» > «Настройка клавиатуры». Чтобы быстро перейти к нужному кадру, введите его тайм-код в поле текущего тайм-кода на панели «Захват» в нижней левой части монитора. Нажмите клавишу BBOД (Windows) или ***RETURN (Mac OS).*

Наверх 

Отключение управления устройством

1. Откройте диалоговое окно «Параметры управления устройством», выполнив одно из предложенных ниже действий.
 - Выберите «Изменить» > «Установки» > «Управление устройствами» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Управление устройствами» (Mac OS).
 - На панели «Захват» выберите «Настройки».
2. В меню «Устройства» выберите «Нет».
3. Нажмите кнопку «ОК».

Примечание. Если функция управления устройствами отключена, воспроизведение на устройстве запускается вручную.

Наверх 

Захват без управления устройством

Если управление используемым устройством из Premiere Pro невозможно, захват видео можно выполнить вручную. Вручную выполняются операции с кнопками воспроизведения устройства и элементами управления панели «Захват» в Premiere Pro.

Примечание. Во время процессов перемещения, записи и захвата данных в Mac OS предварительный просмотр материала HDV производится на внешнем телевизионном экране или — если источником является видеокамера — на экране видискателя камеры. В области предварительного просмотра на панели «Захват» отображается надпись «Предварительный просмотр на видеокамере».

1. Убедитесь, что дека или видеокамера правильно подключены к компьютеру.
2. Выберите «Файл» > «Захват».
3. (Mac OS) Если откроется диалоговое окно «Настройки захвата данных в QuickTime», выберите настройки видео или аудио, подходящие для проекта.

Эти настройки сохраняются за данным проектом, но их можно устанавливать и для новых проектов.
4. В области «Установка» панели «Запись» выберите в меню «Захват» тип мультимедиа.
5. С помощью кнопок управления видеомэгнитофона или видеокамеры перемотайте видеопленку до момента за несколько секунд перед кадром, с которого вы намерены начать захват видеозаписи.
6. Нажмите кнопку «Воспроизвести» на видеомэгнитофоне или видеокамере, а затем красную кнопку «Запись» на панели «Захват».
7. Не останавливайте запись в течение нескольких секунд после окончания требуемого фрагмента. Это необходимо, чтобы оставить пространство для редактирования. Остановите запись клавишей ESC.

При открытии диалогового окна «Сохранение захваченного файла» введите данные записи и нажмите кнопку «ОК». Теперь новый файл отображается на панели «Проект» и сохранен в папке, указанной в области настроек панели захвата.

Наверх 

Захват с помощью функции управления устройством

После настройки устройства и проекта можно начать захват клипов с помощью функции управления устройством. Можно выполнить захват всего содержимого пленки или отметить момент начала («Вход») и окончания («Выход») каждого клипа, а затем захватить клип. Можно записать моменты начала и окончания для любого количества клипов, и Premiere Pro выполнит захват любого их количества в виде пакета. Premiere Pro поддерживает управление устройствами FireWire, однако для управления устройствами с последовательной передачей данных требуются драйверы сторонних разработчиков.

Примечание. В Mac OS во время процессов перемещения, записи и захвата данных предварительный просмотр материала HDV производится на внешнем телевизионном экране или — если источником является видеокамера — на экране видискателя камеры. В области предварительного просмотра на панели «Захват» отображается надпись «Предварительный просмотр на видеокамере».

Примечание. При захвате записи, в которой указаны точки входа и выхода, самая ранняя точка начала записи - 2 секунды. Если указать меньшее значение, оно будет автоматически перенастроено на 2 секунды.

Подробные сведения о захвате записи с устройств AJA и настройках Premiere Pro см. в [этом видео](#) от Уолтера Бискарди (Walter Biscardi).

Захват записи со всей пленки или ее части

1. Выберите «Файл» > «Захват».
2. (Mac OS) Если откроется диалоговое окно «Настройки захвата данных в QuickTime», выберите настройки видео или аудио, подходящие для проекта.

Эти настройки сохраняются за данным проектом, но их можно устанавливать и для новых проектов.
3. В панели «Захват» проверьте, подключено ли устройство (данные над окном предварительного просмотра).
4. Вставьте пленочный носитель в устройство. Premiere Pro предложит указать имя пленки. Имена пленок не должны повторяться.

Для этого можно в имени использовать уникальный номер.

5. В области «Установка» панели «Запись» выберите в меню «Захват» тип мультимедиа.
6. Перемотайте пленку к ее началу или к началу фрагмента, который вы собираетесь захватить.
7. Чтобы создать отдельный файл (Windows) или подклип (Mac OS) для каждой новой сцены на пленке, в области

захвата выберите «Определение сцен».

8. Можно захватывать кадры, выходящие за точки начала и окончания клипов. В поле «Маркеры» области захвата введите количество кадров.
9. Нажмите кнопку «Пленка».
10. Чтобы остановить захват в конце фрагмента, нажмите кнопку «Остановить». В противном случае захват останавливается, когда пленка проигрывается до конца.

Выбор и захват клипа

1. Выберите «Файл» > «Захват».
2. (Mac OS) Если откроется диалоговое окно «Настройки захвата данных в QuickTime», выберите настройки видео или аудио, подходящие для проекта.

Эти настройки сохраняются за данным проектом, но их можно устанавливать и для новых проектов.

3. В панели «Захват» проверьте, подключено ли устройство (данные над окном предварительного просмотра).
4. Вставьте пленочный носитель в устройство. Premiere Pro предложит указать имя пленки. Имена пленок не должны повторяться.
5. В области «Установка» панели «Запись» выберите в меню «Захват» тип мультимедиа.
6. С помощью кнопок управления на панели захвата перейдите к кадру, с которого собираетесь начать захват, и щелкните элемент «Указать вход». Затем перейдите к последнему кадру нужного фрагмента и щелкните элемент «Указать выход».

Примечание. При захвате HDV-видео в Mac OS при записи необходимо осуществлять предварительный просмотр на внешнем телеэкране или экране видеискателя видеокамеры. В области предварительного просмотра на панели «Захват» отображается надпись «Предварительный просмотр на видеокамере».

7. Если требуется захватить кадры, которые находятся за границами начала и окончания фрагмента, необходимо ввести количество кадров в качестве значения параметра «Маркеры» раздела «Захват».
8. Для захвата клипа нажмите кнопку «Вход/выход» в области захвата панели записи.

[Наверх](#)

Проверка подключения устройства

1. Выберите «Файл» > «Захват».
2. (Mac OS) Если откроется диалоговое окно «Настройки захвата данных в QuickTime», выберите настройки видео или аудио, подходящие для проекта.

Эти настройки сохраняются за данным проектом, но их можно устанавливать и для новых проектов.

3. В панели «Захват» выберите вкладку «Настройки».
4. В области «Управление устройствами» вкладки «Настройки» выберите «Параметры».
5. В диалоговом окне «Настройки управления устройствами цифрового видео/видео высокой четкости» щелкните элемент «Проверить состояние».

[Наверх](#)

Запись клипов с автоматическим определением сцен

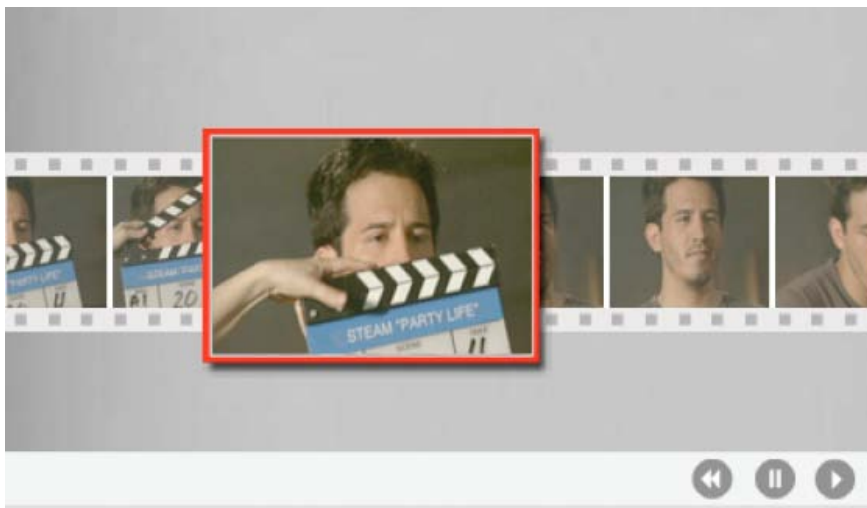
С помощью функции определения сцен можно значительно ускорить процесс записи клипов. В процессе захвата видеоизображения функция «Определение сцен» записывает клип как только встречает на записи разрыв метки времени или даты. С помощью этой функции приложение Premiere Pro автоматически захватывает отдельный файл (Windows) или создает основной клип с подклипом (Mac OS) при каждом разрыве сцен. В Mac OS программа Premiere Pro помещает подклипы в новую подборку. Функция определения сцен используется при захвате всей видеозаписи или её фрагмента внутри заданных точек его начала и окончания. При обнаружении разрыва сцены она создает клипы даже внутри установленных точек начала и окончания фрагмента.

Функция определения сцен записывает сцены при пакетном захвате видео, не влияя на ход обработки записи. Она также регистрирует

сцены, записанные в разрывах тайм-кода.

В своем видеоруководстве [на сайте Adobe](#) Трейси Петерсон (Tracy Peterson) демонстрирует работу функции автоматического определения сцен.

- На панели «Захват» выполните одно из следующих действий.
 - Нажмите кнопку «Определение сцен»  под изображением.
 - Выберите пункт «Определение сцен» в области захвата панели записи.



В первом кадре каждой сцены функция определения сцен создает отдельный файл (Windows) или подклип (Mac OS).

Примечание. Функция определения сцен применима к записям в форматах DV, HDV 1080i и HDV 720p.

[Наверх](#) 

Основные проблемы, возникающие при захвате

Если при захвате цифровых данных возникают проблемы, обратитесь к справке по Premiere Pro или к документации к камере, видеомagneтофону или карте для захвата видео. Дополнительные сведения см. в статье [Устранение проблем с захватом и воспроизведением цифрового видео](#). При захвате цифрового видео могут возникать некоторые распространенные проблемы.

- Если устройство (видеокамера или видеомagneтофон) переходит в спящий режим, закройте и затем повторно откройте панель «Захват»; или закройте панель «Захват», выключите и снова включите устройство, а затем снова откройте панель «Захват». На многих типах видеокамер можно отключить спящий режим, если подключить их к источнику питания и извлечь пленку.
- Если в панели «Захват» или панели «Монитор» наблюдается зернистое видеоизображение, значит приложение Premiere Pro могло понизить качество изображения в целях сохранения качества захвата. Видео захватывается и сохраняется в заданном вами качестве и всегда воспроизводится в этом качестве на экранах системы NTSC или PAL. В более медленных системах Premiere Pro может понизить качество предварительного просмотра захвата, чтобы обеспечить достаточно ресурсов ЦП, необходимых для захвата видеоданных в нужном качестве.
- Если видеоизображение не отображается на панели «Захват», проверьте настройки управления устройством и настройки захвата. Затем, не выключая устройство, перезапустите Premiere Pro.
- Если аудио и видео захватываются не синхронно, проверьте, нет ли между эпизодами пропущенных (без записи) фрагментов пленки. В пустых областях записи тайм-код отсутствует, что может привести к сбоям в режиме хронометража камеры. При захвате пустой области реальные кадры с камеры не передаются, но учет времени ведется как обычно.
- Если не записывается аудио, попробуйте воспроизвести источник через аудиовход и колонки компьютера без записи. Если звук отсутствует, может быть неправильно подключен аудиоисточник или неправильно установлены параметры аудио. Проверьте, правильно ли подключено оборудование, пункт «Звуки и звуковые устройства» в панели управления Windows, настройки микшера, а также обратитесь к документации к звуковой карте. В Premiere Pro выберите «Изменить» > «Установки» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» (Mac OS) и проверьте настройки аудио, звукового оборудования и схемы аудиовыходов.

- При перемотке, записи и захвате видеоматериала формата HDV в Mac OS окно предварительного просмотра на панели захвата остается пустым. Предварительный просмотр таких видеоматериалов осуществляется на экране телевизора или - если используется видеокамера - на экране её видоискателя.

Связанные разделы



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Пакетный захват видео и повторный захват

[Сведения о записи клипов](#)

[Запись клипов для пакетного захвата](#)

[Сведения о пакетном захвате](#)

[Выбор настроек пакетного захвата](#)

[Пакетный захват клипов](#)

[Решение проблем при пакетном захвате](#)

[Импорт и экспорт списков пакетной обработки](#)

[Повторный захват клипов](#)

[Наверх](#)

Сведения о записи клипов

Можно указать, какие эпизоды с пленок-источников вы собираетесь использовать, *записав* их в виде подборки автономных клипов для последующего захвата. Если настроить параметры управления устройством в диалоговом окне «Установки» на удаленную работу с функциями видеокамеры или деки, вы можете создавать автономные клипы, используя элементы управления для записи клипов на панели «Захват», а затем с помощью команды «Пакетный захват» выполнить автоматический захват записанных клипов.

Если имеется список начальных и конечных точек, их можно автоматически записать, даже если устройство не подключено; просто введите метки начала и завершения каждого из фрагментов и нажмите кнопку «Записать клип». Также с помощью отдельной программы записи или табличных вычислений можно записать номера кадров, а затем импортировать таблицу в Premiere Pro в виде списка автономных клипов.

Также можно записать клипы в интерактивном режиме, установив метки начала и окончания фрагмента во время воспроизведения записи на пленке.

[Наверх](#)

Запись клипов для пакетного захвата

1. В панели «Захват» проверьте, подключено ли устройство (данные над окном предпросмотра).
2. Вставьте пленочный носитель в устройство. Premiere Pro предложит указать имя записи. Имена записей не должны повторяться.
3. С помощью кнопок управления на панели «Захват» перейдите к первому кадру первого эпизода, и нажмите кнопку «Указать вход». Затем перейдите к последнему кадру эпизода и нажмите кнопку «Указать выход».
4. В области «Установка» панели «Запись» выберите в меню «Захват» тип мультимедиа.
5. Если требуется захватить кадры, которые находятся за границами начала и окончания фрагмента, необходимо ввести количество кадров в качестве значения параметра «Маркеры» раздела «Захват».
6. Нажмите кнопку «Записать клип» в области тайм-кода на панели записи и запишите указанный вами клип. При появлении запроса задайте имя клипа. Premiere Pro запишет клип, разместив соответствующий автономный клип на панели «Проект».
7. Для регистрации всех эпизодов, которые вы собираетесь захватить в виде пакета, повторите шаги 2-6.

При регистрации HDV и других форматов длинных групп псевдокадров обязательно добавьте маркеры с помощью параметра «Маркеры» в разделе «Захват». Из-за особенностей форматов длинных групп псевдокадров при передаче мультимедийного содержимого возможны неточности. При добавлении маркеров вы можете быть уверены в правильном выборе кадров для редактирования и, если возникнет такая необходимость, для повторного захвата.

Запись клипов в интерактивном режиме

1. Убедитесь, что устройство подключено и находится в режиме VTR или VCR (не камеры). После этого выберите меню «Файл» > «Захват».
2. В панели «Запись» введите параметры, которые собираетесь использовать по умолчанию в функциях «Установка» и «Данные клипа».
3. Включите воспроизведение записи на пленке. Щелкните элемент «Указать вход» или «Указать выход» в любой момент, даже во время воспроизведения записи. При необходимости повторите операцию.
4. После выбора начальной и конечной точек выберите команду «Записать клип», проверьте данные клипа и нажмите кнопку «ОК».

С помощью клавиш + (плюс) или - (минус) можно вносить во тайм-код небольшие корректировки. Например, чтобы добавить пять кадров к концу метки окончания фрагмента, выберите целиком тайм-код метки, введите +5 и нажмите клавишу B/D или RETURN.

Советы по записи клипов в интерактивном режиме

- Установите параметры в разделе «Запись» панели «Захват». Premiere Pro использует текущие данные в разделах «Установка» и «Данные клипа» по умолчанию для последующих записываемых клипов. Если необходимо записать серию клипов в той же подборке с одними и теми же данными записи, сохраните результаты работы, указав данные клипов, до начала записи серии. При нажатии кнопки «Записать клип» появляется диалоговое окно, в котором можно принять или изменить данные клипа.
- В разделе «Данные клипа» укажите имя пленки. Premiere Pro запрашивает это имя при каждом запуске пакетного захвата видео.
- Именам клипов в разделе «Данные клипа» автоматически присваиваются последовательные номера. Например, если нужно пронумеровать серию клипов с именами, начинающимися на Car Chase, введите «Car Chase 01» так, чтобы имя клипа обязательно заканчивалось цифрой. Последующим регистрируемым клипам по умолчанию присваивается следующий порядковый номер, например, «Car Chase 02».
- Можно в любой момент изменить настройки панели захвата. Например, если вы видите, что по мере воспроизведения записи действие меняется, можно подготовить захват нового предстоящего действия, указав другую подборку для записи в нее последующих клипов, введя другое имя в поле «Описание» или «Сцена». При изменении параметров необязательно останавливать пленку.
- Можно управлять устройством и записывать клипы с помощью клавиатуры. См. подсказки к элементам управления захватом видео или выберите «Правка» > «Сочетания клавиш» для просмотра или изменения параметров сочетаний клавиш.
- Чтобы создать новый автономный клип, нажмите кнопку «Записать клип». Это приостанавливает воспроизведение записи на время подтверждения данных для нового автономного клипа.

[Наверх](#)

Сведения о пакетном захвате

Premiere Pro поддерживает режим пакетного захвата видеоматериала — автоматического захвата нескольких клипов с управляемого устройства без участия пользователя. Пакет можно указать, выбрав группу записанных клипов. Они отображаются как автономные (подстановочные) клипы на панели «Проект» или в подборке. Можно захватить любое количество записанных автономных клипов, выделив их и выбрав команду «Файл» > «Пакетный захват». После начала захвата Premiere Pro автоматически сортирует объекты по имени записи и меткам начала фрагмента. Это позволяет выполнить захват с максимальным качеством.

Чтобы сэкономить время, сократив число записываемых клипов, можно использовать функцию «Определение сцен». См. раздел Запись клипов с автоматическим определением сцен.

Если собираетесь выполнить пакетный захват записанных автономных клипов, выделите их в панели «Проект» и выберите команду «Файл» > «Пакетный захват». Если вы сгруппировали автономные клипы в подборки, можно захватить в виде пакета всю подборку, указав её.

Premiere Pro может осуществлять захват видео в фоновом режиме, что позволяет во время захвата выполнять другие задачи. В процессе захвата вручную или во время пакетного захвата можно свернуть Premiere Pro или переключиться на другое приложение, не прерывая работы. После восстановления окна Premiere Pro можно щелкнуть в любом месте внутри него, чтобы остановить захват. Однако помните, что выполнение ресурсоемких задач во время процесса захвата видеоизображения может привести к пропуску кадров. Вероятность пропуска кадров снижается в высокопроизводительных системах, например в таких, где используется несколько процессоров.

Примечание. *Пакетный захват не рекомендуется выполнять в течение первых и последних 30 секунд записи из-за возможных проблем с тайм-кодом и поиском. Захват этих фрагментов следует выполнять вручную.*

[Наверх](#)

Выбор настроек пакетного захвата

Список с пакетом записанных клипов отображается как перечень автономных клипов на панели «Проект». Если планируется захват множества клипов, может потребоваться заранее создать подборки в панели «Проект», чтобы иметь возможность записать каждую группу автономных клипов в собственной подборке. При пакетном захвате автономные клипы заменяются захваченными, при этом заранее установленная группировка подборки сохраняется.

По умолчанию параметры, используемые Premiere Pro при пакетном захвате, соответствуют параметрам захвата проекта в целом. Если автономный клип имеет собственные настройки захвата, во время захвата Premiere Pro использует параметры этого клипа; в полученном клипе настройки захвата сохраняются, поэтому его можно захватывать повторно с использованием тех же параметров. Например, если автономный клип имеет формат HDV, в то время как в настройках захвата для всего проекта указан формат DV, Premiere Pro захватывает клип в формате HDV - если не заменить настройки захвата клипов. Можно переопределить настройки захвата клипов, выбрав параметр «Переопределение настроек захвата» в диалоговом окне «Пакетный захват».

Проверка наличия у автономного клипа настроек захвата

Можно определить, имеет ли автономный клип собственные настройки захвата.

- В панели «Проект» с помощью прокрутки перейдите вправо к столбцу настроек захвата. Если столбец скрыт, в меню панели «Проект» выберите параметр «Отображение метаданных». Затем щелкните треугольник рядом с надписью «Метаданные проекта Premiere Pro», чтобы отобразить имена столбцов. Выберите настройки захвата. Нажмите кнопку «ОК».

Если автономный клип имеет собственные настройки захвата, в столбце стоит соответствующий флажок.

Изменение настроек захвата для автономного клипа

Можно менять настройки захвата для автономного клипа. Например, можно захватить клип с разрешением выше, чем при захвате или записи.

- Выберите клип на панели «Проект».
- Выберите команду «Клип» > «Настройки захвата» > «Задать настройки захвата».

Откроется диалоговое окно настроек захвата.

- См. раздел Установки захвата.

Удаление настроек захвата из автономного клипа

- Выберите клип на панели «Проект».
- Выберите команду «Клип» > «Настройки захвата» > «Очистить настройки захвата».

По умолчанию Premiere Pro захватывает данный клип с настройками захвата, указанными для всего проекта.

[Наверх](#)

Пакетный захват клипов

- Выделите автономные клипы, которые требуется захватить, и выберите «Файл» > «Пакетный захват».
- В диалоговом окне пакетного захвата выполните одно из следующих действий.
 - Выберите параметр «Захват с дескрипторами» и введите количество кадров для маркеров, если вы собираетесь захватить кадры, выходящие за пределы начальной и конечной точек, заданных для каждого входящего в пакет

клипа.

Примечание. Вводимое число кадров будет добавлено к числу, установленному для маркеров в панели захвата видео.

- Если вы собираетесь заменить настройки захвата отдельных клипов пакета на настройки проекта по умолчанию, выберите «Переопределить настройки захвата».
3. Убедитесь, что дека и видеопленка-источник готовы к захвату, и нажмите кнопку «ОК».
 4. В диалоговом окне «Вставить пленку» вставьте запрашиваемую пленку и нажмите кнопку «ОК». При захвате видео с нескольких пленок будьте готовы вставить их при появлении соответствующего запроса.
 5. Если вы хотите прекратить пакетный захват, нажмите кнопку «Стоп» в панели захвата или клавишу ESC.

[Наверх](#) 

Решение проблем при пакетном захвате

Пакетный захват будет выполнен без ошибок при надлежащей настройке управления устройством и параметров пакетного захвата, а также если записанные автономные клипы единообразны и не содержат конфликтующих данных. При возникновении проблем с пакетным захватом проверьте, все ли клипы, которые вы собираетесь включить в пакет для захвата, имеют верные настройки:

- все клипы должны быть автономными; проверьте состояние в панели «Проект» (в режиме отображения в виде списка); если клип не является автономным, выделите его на панели «Проект», а затем выберите команду «Проект» > «Отменить связь мультимедиа»; Если выбрано несколько клипов и некоторые из них неавтономны, Premiere Pro захватывает только автономные;
- для каждого автономного клипа в диалоговом окне «Редактировать автономный файл» должно быть указано имя пленки, начало и конец медиаданных; если хотя бы один выбранный автономный клип имеет эти настройки, команда пакетного захвата будет доступна, но захвачены будут только клипы, имеющие все три настройки; при необходимости это можно проверить в окне просмотра списка в панели «Проект», или потребуется два раза щелкнуть автономный клип для изменения настроек;
- используемое устройство захвата должно поддерживать запись видео, аудио или обоих типов данных; например, захват аудиоданных будет невозможен, если устройство захвата не захватывает аудио; если имеются настройки, захват которых невозможен, пакетный захват будет остановлен и появится диалоговое окно «Ошибка настроек захвата»;
- имена файлов любого из клипов (указанные в диалоговом окне настроек захвата) не должны совпадать с именами файлов уже существующих клипов; при необходимости дважды щелкните каждый из автономных клипов, чтобы убедиться, что его имя уникально; при выборе автономного клипа с совпадающим именем Premiere Pro незначительно изменит имя при пакетном захвате; таким образом удастся избежать замены другого файла с тем же именем.

При возникновении ошибки и появлении диалогового окна «Ошибка настроек захвата» выполните одно из следующих действий.

- Чтобы изменить настройки захвата для всех клипов в списке, выберите один или несколько файлов в списке и нажмите кнопку «Изменить настройки».
- Чтобы пропустить клипы с недопустимыми настройками захвата и продолжить захват оставшихся клипов, нажмите кнопку «Пропустить». Пропускаемые клипы удаляются из списка и не захватываются.
- Чтобы остановить пакетный захват, нажмите кнопку «Отмена». Захват клипов не будет выполняться.

[Наверх](#) 

Импорт и экспорт списков пакетной обработки

Можно экспортировать списки пакетной обработки в несколько форматов: текст со знаками табуляции (TXT), значения, разделенные запятыми (CSV), TAB и PBL. При импорте каждая запись текстового списка отображается на панели «Проект» в виде автономного клипа. Можно также экспортировать автономные клипы в виде CSV-списка, что позволяет переносить список записанных клипов в другие проекты и на другие компьютеры. Для просмотра формата списка пакетной обработки, выполните операцию по его экспорту и откройте файл в текстовом редакторе (например, в Блокноте) или в редакторе электронных таблиц. Источником текстового файла списка пакетной обработки могут быть такие программы, как Adobe Premiere 6.5, служебные программы для записи, такие как Pipeline Autolog, или

пользовательское ПО для обработки видео, в котором используются базы данных или программы табличных вычислений, генерирующие подобные списки.

При импорте списка пакетной обработки последовательность полей в списке должна иметь следующий вид: имя пленки, начальная точка, конечная точка, имя клипа и комментарий. При экспорте автономных клипов в виде списка пакетной обработки Premiere Pro располагает поля следующим образом: имя пленки, начальная точка, конечная точка, имя клипа, примечание, описание, сцена и эпизод/дубль. Данные полей экспортируются из соответствующих столбцов, отображаемых в окне просмотра списка на панели «Проект».

- Чтобы импортировать журнал тайм-кода списка пакетной обработки, откройте проект и выберите «Проект» > «Импорт списка пакетной обработки». Найдите и выделите файл, нажмите кнопку «Открыть».
- Для экспорта журнала с тайм-кодом списка пакетной обработки выделите файлы, которые необходимо записать. Затем выберите «Проект» > «Импорт списка пакетной обработки». Укажите имя и расположение файла и нажмите кнопку «Сохранить».

[Наверх](#)

Повторный захват клипов

С помощью функции пакетного захвата можно повторно захватывать клипы в существующем проекте. Клипы можно захватывать повторно, только если они не связаны с файлами-источников, т. е. автономны; если у них есть имена в соответствующих полях для имени пленки; и если их источник содержит тайм-код.

1. Если требуется изменить настройки захвата для клипа, который планируется захватить повторно, измените настройки захвата соответствующего клипа.
2. На панели «Проект» выделите все клипы, повторный захват которых требуется выполнить. Если нужно выделить клипы в различных подборках, используйте окно просмотра списков, позволяющее отображать несколько подборок.
3. Выберите команду «Проект» > «Переключить в автономный режим». Связь выбранных клипов со своими исходными файлами будет отменена.
4. В диалоговом окне «Переключить в автономный режим» укажите, следует ли удалить исходные файлы мультимедиа или оставить их на диске.
5. Не снимая выделение с автономных клипов, выберите «Файл» > «Пакетный захват». Настройте необходимые параметры.
6. Убедитесь, что дека и видеопленка-источник готовы к захвату, и нажмите кнопку «ОК».
7. После завершения повторного захвата сохраните проект.

Можно повторно захватывать автономные совмещенные клипы. Совмещенный клип не будет преобразован в клип для прямой обработки до захвата всех компонентов.

Связанные разделы

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Работа с тайм-кодом

[Сведения о тайм-коде](#)

[Выбор формата отображения тайм-кода](#)

[Изменение способа отображения тайм-кода](#)

[Разметка пленки или замена тайм-кода](#)

[Захват тайм-кода](#)

[Присвоение тайм-кода клипу вручную](#)

[Ввод тайм-кода](#)

[Просмотр тайм-кода в виде печатанного титра](#)

[Отображение тайм-кода источника в программном мониторе](#)

[Отображение тайм-кода на панели «Тайм-код»](#)

[Наверх](#)

Сведения о тайм-коде

Многие видеокамеры и высокотехнологичные видеодеки записывают *тайм-код*, отмечающий отдельные кадры с помощью уникальных адресов. Тайм-код важен, если вам требуется захватить в точности те кадры, которые были идентифицированы или захвачены ранее, как в следующих случаях:

- нужно записать клипы до их захвата;
- планируется захват клипов посредством пакетного захвата (автоматического захвата);
- необходимо повторно захватить клипы, потому что оригинальные файлы были повреждены или утрачены;
- необходимо экспортировать эпизоды в другую систему с помощью EDL;
- вы используете систему, в которой редактирование выполняется быстро с использованием захваченного видео низкого разрешения, а затем клипы повторно захватываются в максимальном разрешении и качестве для создания окончательной версии;
- планируется синхронизация захваченного видео с аудио, записанным отдельно.

В отличие от чисел на счетчиках времени в домашних видеомагнитофонах, тайм-код записывается на пленку вместе с видеосигналом. Если материал не имеет тайм-кода, его можно добавить, скопировав с помощью камеры или деки, записывающих тайм-код. Затем это видео можно записать или захватить с этих устройств.

Для получения оптимальных результатов тайм-код должен быть записан непрерывно от начала до конца пленки; он не должен начинаться заново с нуля в других точках пленки. При редактировании, если вы регистрируете точку начала захватываемого фрагмента, например, 00:00:01:09, но это число встречается на записи два или три раза (вследствие сброса тайм-кода), Premiere Pro может не понять, с какого именно места, обозначенного как 00:00:01:09, начать захват. Если тайм-код прерывается, программа может захватить неверные клипы.

Чтобы тайм-код не прерывался, его нужно либо записывать непрерывно или занести его на пленку до начала съемки.

Чтобы обеспечить непрерывную запись тайм-кода, не отключайте запись как минимум в течении 5 последующих секунд после окончания действия в любом эпизоде. Если вы просматриваете клип в камере, перед записью обязательно перемотайте пленку до указанной пятисекундной зоны. Ваша видеокамера считывает тайм-код из кадра, на котором была сделана остановка, и при следующей съемке начинает записывать тайм-код непосредственно со следующего номера кадра. Будьте внимательны: если между последним кадром предыдущего эпизода и первым кадром следующего есть пустое место, видеокамера начнет записывать тайм-код заново с позиции 00:00:00:00.

[Наверх](#)

Выбор формата отображения тайм-кода

По умолчанию Premiere Pro отображает тайм-код любого клипа в том виде, в каком он был записан на первоначальный носитель. Если на пленке кадр имеет тайм-код 00:00:10:00, его отображаемый тайм-код после захвата будет так же 00:00:10:00. Исходный тайм-код зачастую облегчает процесс записи клипов. Исходный тайм-код клипа отображается независимо от оси времени эпизода, в котором он используется. Если ось времени клипа отличается от оси времени эпизода, исходный тайм-код может облегчить процесс регистрации материалов. Например, клип, снятый в формате 24p имеет ось времени 30 кадр/с и тайм-код 30 кадр/с. Premiere Pro отображает для этого клипа исходный тайм-код с частотой 30 кадр/с, несмотря на то, что он используется в эпизоде с осью времени 23,976. Однако можно изменить это значение по умолчанию, чтобы вместо него данный тайм-код отображался для каждого клипа, начиная с 00:00:00:00.

Также можно указать, как Premiere Pro будет отображать отсчет кадров, когда в качестве панели будет выбрано изображение кадров или футов и кадров. Можно сделать так, чтобы отсчет кадров для каждого клипа начинался с 0 или 1, или преобразовать его из исходного тайм-кода. Если кадр в клипе с частотой 30 кадр/с имеет тайм-код 00:00:10:00, с помощью параметра «Преобразование тайм-кода» данному кадру присваивается номер 300. Premiere Pro преобразует 10-секундный отрезок с частотой смены 30 кадров в секунду в 300 кадров.

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Медиаконтент» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Медиаконтент» (Mac OS).
2. В меню «Тайм-код» выберите один из предложенных ниже вариантов.

Использовать источник медиаданных Отображает тайм-код, записанный в источнике.

Начать с 00:00:00:00 Начинает тайм-код, отображаемый для каждого клипа, с 00:00:00:00.

3. В меню «Количество кадров» выберите один из следующих вариантов:

Начать с 0 Каждому кадру присваивается последовательный номер (номер первого кадра - 0).

Начать с 1 Каждому кадру присваивается последовательный номер (номер первого кадра - 1).

Преобразование тайм-кода Создает эквиваленты номеров кадров для номеров исходного тайм-кода.

4. Нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Изменение способа отображения тайм-кода

Можно изменить формат отображения тайм-кода в любой панели, где тайм-код имеет вид динамического текста.

1. (Необязательно) Чтобы отобразить тайм-код в единицах аудио (звуковых сэмплах или миллисекундах), нажмите кнопку меню в нужной панели и выберите параметр «Показать единицы времени аудио».
2. Для переключения между различными форматами отображения тайм-кода щелкните текстовое изображение тайм-кода кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS). Последние 2 формата доступны только в случае, если в меню панели выбран параметр «Показать единицы времени аудио».
 - Тайм-код с пропуском кадров
 - Тайм-код без пропуска кадров
 - Кадры
 - Футы + кадры (16 мм)
 - Футы + кадры (35 мм)
 - Образцы аудио
 - Миллисекунды

Формат отображения тайм-кода на панелях программного монитора (включая экземпляр в мониторе обрезки) и таймлайна всегда один и тот же. Изменение формата отображения в одной из этих панелей ведет к изменению формата в другой.

Разметка пленки или замена тайм-кода

Можно создать непрерывный тайм-код, записав его на пленку перед началом её использования. Этот процесс называется *разметкой* пленки. Разметка пленки не требуется, если следовать рекомендуемым правилам съемки, но это может защитить от неожиданного обрыва тайм-кода при ошибке с синхронизацией пленки в камере.

Разметка тайм-кода на пленке

1. Установите неиспользованную пленку в камеру. На ней должен отсутствовать тайм-код.
2. Если для разметки используется камера, установите крышку объектива и отключите аудиозапись.
3. Убедитесь, что все параметры камеры (в частности частота дискретизации аудио) *в точности* соответствуют параметрам, которые будут использоваться при съемке. Используйте те же параметры при любой съемке на эту пленку.
4. Начните запись. Пусть камера или дека работают, пока не запишется вся пленка.
5. Перед началом записи видео на размеченной пленке воспроизведите первые 30 секунд без записи. Перед началом съемки убедитесь, что видеокамера читает записанный тайм-код. Пустой 30-секундный отрезок пленки также поможет при пакетном захвате видео.

Проверяйте настройки камеры при каждой смене пленки, а особенно при повторной вставке пленки, на которую вы уже снимали ранее. Хотя для различных пленок можно использовать различные настройки, лучше использовать одинаковые параметры от начала до конца каждой отдельной пленки. Они должны соответствовать настройкам, которые использовались при первой разметке этой пленки.

Замена тайм-кода материала в формате DV

Если исходный материал имеет формат DV и его тайм-код не является непрерывным, данный тайм-код можно заменить, создав копию или дубликат этой пленки. DV-устройство, на котором создается копия, записывает новый непрерывный тайм-код, чтобы затем с копии можно было записать и захватывать видео с новым тайм-кодом.

Примечание. Этот метод не используется при дублировании в формате DVCAM или при использовании в качестве записывающей деки Panasonic AG-DV2500.

1. Вставьте отснятую пленку в формате DV в DV-видеокамеру или деку в режим воспроизведения и полностью перемотайте.
2. Вставьте новую пленку во вторую видеокамеру или деку, которую вы собираетесь использовать для записи копии.
3. Если записывающее устройство имеет функцию записи видео с тайм-кодом, полученным от пленки-источника, обязательно отключите эту функцию. См. инструкции по эксплуатации устройства.
4. Если записывающее устройство является цифровым, подключите его к DV-источнику с помощью цифрового кабеля типа IEEE 1394 или SDI. Это позволит получить копию с максимальным качеством.
5. Подключите записывающее устройство к телевизору.
6. Настройте оба устройства на работу в режиме VTR.
7. Убедитесь, что записывающее устройство настроено на запись из цифрового порта.
8. Начните запись новой пленки, а затем воспроизведение оригинальной пленки. Пусть видеокамеры или деки работают до завершения копирования оригинальной пленки.

Примечание. Функция определения сцен распознает точку начала и окончания каждой сцены по скачкам в отметках времени. Так как при копировании пленки этим методом создается один клип с непрерывной отметкой времени, при захвате копии в Premiere Pro функцию определения сцен использовать невозможно.

Захват тайм-кода

Тайм-код исходного видео захватывается при использовании функции управления устройствами. Захват тайм-кода с управляемых аналоговых устройств зависит от того, насколько точна передача данных с деки. Если ваша дека не может точно прочитать тайм-код, возможно, придется откалибровать систему или вручную присвоить тайм-код фильму, совместив кадры.

Примечание. Счетчик пленки отражает тайм-код только на устройствах, распознающих его. Исключение составляют случаи, когда тайм-код «вклеивается» или записывается поверх изображения на копии пленки. Большинство домашних аналоговых VCR не могут считывать или записывать тайм-код.

[Наверх](#)

Присвоение тайм-кода клипу вручную

Можно заменить тайм-код, записанный в Premiere Pro. Например, имеется захваченный материал с DV-копии пленки Hi8, первоначально записанный с использованием RCTC (перезаписываемый тайм-код пользователя). DV-копия и видеофайлы на компьютере, скопированные с неё, имеют код DV, а не исходный код RCTC. Чтобы было удобнее ссылаться на записи эпизода, созданные для оригинальной пленки в формате Hi8, вы хотите восстановить для кода исходные номера RCTC.

1. Выберите клип на панели «Проект».
2. Выберите «Клип» > > «Изменить» > «Тайм-код», укажите необходимые параметры и нажмите «ОК».

[Наверх](#)

Ввод тайм-кода

При захвате и редактировании видео значения тайм-кода вводятся много раз. Например, значения тайм-кода вводятся при установке начальной и конечной точек для клипов, а также для перемещения по панели таймлайна. В Premiere Pro предусмотрено много способов ввода тайм-кода.

В Premiere Pro время между начальной и конечной точками фрагмента включает в себя кадры, на которые указывает тайм-код. Например, если вы вводите один и тот же тайм-код для начальной и конечной точек клипа, продолжительность клипа будет составлять один кадр. При вводе тайм-кода можно заменить точки на двоеточия или вводить цифры без значков пунктуации. Premiere Pro интерпретирует вводимые числа как часы, минуты, секунды и кадры.

- Чтобы задать определенный тайм-код, выберите тайм-код, введите новый тайм-код, затем нажмите клавишу ВВОД или RETURN.
- Чтобы изменить текущий тайм-код с помощью перемещения мыши, перетаскивайте мышью горизонтально. Например, для установки более раннего тайм-кода, перетащите мышью влево.
- Чтобы изменить текущий тайм-код с помощью относительной величины, введите знак плюса (+) или минуса (-) и количество кадров, которые следует добавить или удалить. Например, для удаления из текущего тайм-кода 5 кадров выделите весь тайм-код, введите - 5, а затем нажмите клавишу ВВОД или RETURN.

[Наверх](#)

Просмотр тайм-кода в виде впечатанного титра

Можно отобразить тайм-код при предпросмотре видео, применив к определенному клипу эффект тайм-кода. Можно отобразить тайм-код во время видеопросмотра любого сегмента эпизода, применив к прозрачному видеоклипу эффект тайм-кода. Затем обрежьте прозрачный видеоклип, чтобы охватить период, в течение которого вы хотите видеть его изображение. Экранный тайм-код часто называется *впечатанным титром*. Он используется при черновом монтаже и корректировке, чтобы обеспечить редакторов и их помощников точными ориентирами по кадрам.

Просмотр тайм-кода клипа в виде впечатанного титра

1. На панели «Эффекты» щелкните треугольник рядом с подборкой видеоэффектов для ее открытия. Затем щелкните треугольник рядом с подборкой «Видео», чтобы открыть ее.
2. Перетащите эффект тайм-кода на клип в эпизоде.
3. Активируйте панель, щелкнув панель «Элементы управления эффектами».

4. Чтобы отобразить параметры для этого эффекта, щелкните треугольник рядом с элементом «Тайм-код».
5. Настройте необходимые параметры.

Просмотр тайм-кода эпизода в виде впечатанного титра

1. В нижней части панели «Проект» щелкните значок «Новый элемент» . Выберите «Прозрачное видео».

Примечание. В качестве носителя эффекта тайм-кода вместо прозрачного видео можно использовать корректирующий слой.

2. Перетащите прозрачный видеоклип на пустую дорожку в эпизоде выше всех остальных видеодорожек.
3. На панели «Эффекты» щелкните треугольник рядом с подборкой видеоэффектов для ее открытия. Затем щелкните треугольник рядом с подборкой «Видео», чтобы открыть ее.
4. Перетащите эффект тайм-кода на прозрачный видеоклип.
5. Активируйте панель, щелкнув панель «Элементы управления эффектами».
6. Чтобы отобразить параметры для этого эффекта, щелкните треугольник рядом с элементом «Тайм-код».
7. Настройте необходимые параметры.

[Наверх](#)

Отображение тайм-кода источника в программном мониторе

Во время редактирования можно отобразить исходный тайм-код клипов, входящих в эпизод, в программном мониторе:

- Если обрезаете клип, то отображаться будет исходный тайм-код клипа.
- При редактировании слайда будут отображаться начальные и конечные точки новых исходных материалов соседних клипов.
- При прокрутке с совмещением отображаются начальные и конечные точки новых исходных материалов.
- В меню панели «Программный монитор» выберите пункт «Наложение тайм-кода в процессе редактирования». Флажок указывает на то, что команда выбрана.

[Наверх](#)

Отображение тайм-кода на панели «Тайм-код»

Можно отобразить тайм-код на панели «Тайм-код». Для отображения панели выберите «Окно» > «Тайм-код».

На панели «Тайм-код» можно отобразить следующую информацию:

- При выборе панели «Источника» на панели «Тайм-код» будет отображаться тайм-код источника.
- Если выбрана панель «Таймлайн» или панель «Программа», можно отобразить тайм-код эпизода или тайм-код источника в меню панели. В меню панели также можно выбрать, тайм-код какой видео- или аудиодорожки будет отображаться.

Чтобы увеличить размер панели тайм-кода, перетащите правый нижний угол окна наружу.

Adobe также рекомендует

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Настройка системы для захвата медиаданных в форматах HD, DV или HDV

Настройка системы DV или HDV

Настройка SD-SDI, HD-SDI или компонентной системы

Настройка системы на основе файлов

Настройка системы S-Video или композитной системы

Указание аудиоустройства по умолчанию

Указание параметров устройства ASIO (только в Windows)

Установка рендеринга аудио при рендеринге видео

Указание длительности пауз подмотки в начале и подмотки в конце

Указание рабочих дисков для повышения производительности системы

Перемещение или очистка базы данных кэшированных медиафайлов

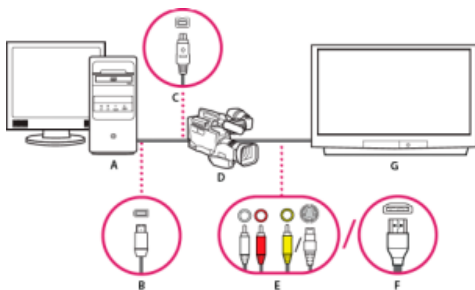
Оптимизация визуализации для доступной памяти

Список требований к системе для Premiere Pro см. на [веб-сайте Adobe](#).

Советы по оптимизации компьютера и настройке Premiere Pro для повышения производительности см. в этом [документе](#).

[Наверх](#)

Настройка системы DV или HDV



Система цифрового видео/видео высокой четкости (DV/HDV)

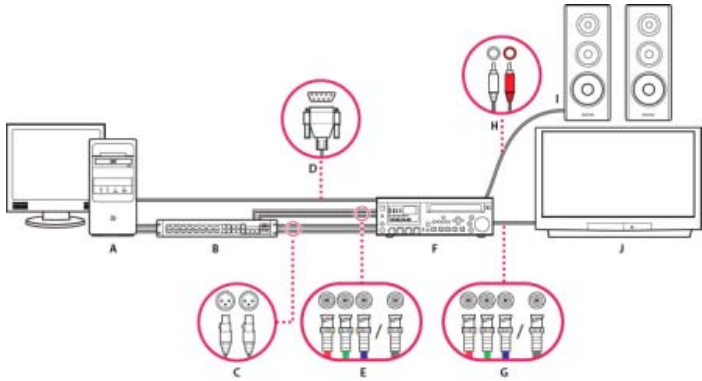
A. Компьютер и компьютерный монитор **B.** 6-контактный порт и разъем FireWire **C.** 4-контактный порт и разъем FireWire **D.** Видеокамера DV/HDV **E.** Разъемы и кабели RCA для левого канала аудио (белый), правого канала аудио (красный), совмещенного видео (желтый); разъем и кабель для S-Video (y/c) **F.** Порт и разъем HDMI **G.** Телевизионный монитор

Такая схема подключения позволяет записывать аудио и видео из источников DV или HDV. Во время редактирования можно отслеживать сигнал на экране телевизора. Наконец, любой эпизод можно экспортировать на видеопленку.

1. Подключите видеокамеру DV/HDV или видеомэгнитофон к компьютеру с помощью кабеля FireWire.
2. Подключите видеокамеру или видеомэгнитофон к телевизионному монитору с помощью кабеля S-Video, видео- и аудиокабелей RCA или кабеля HDMI.
3. Переключите камеру или видеомэгнитофон в режим воспроизведения.
4. (Только для видеокамер HDV или видеомэгнитофонов) Убедитесь, что устройство находится в режиме воспроизведения DV для проектов DV или в режиме воспроизведения HDV для проектов HDV. Дополнительные сведения см. в руководстве пользователя устройства.

[Наверх](#)

Настройка SD-SDI, HD-SDI или компонентной системы



Система SDI/компонентная система с коммутационным блоком

A. Компьютер и компьютерный монитор **В.** (Необязательно) Коммутационный блок A/V **С.** Разъемы и кабели XLR для левого и правого каналов аудио **D.** Порт и разъем RS232/422 **E.** Разъемы и кабели BNC для компонентного видеосредства Y/Pb/Pr, разъем BNC и модуль для видео SDI **F.** Видеоманитофон HD/SD **G.** Разъемы и кабели BNC для компонентного видеосредства Y/Pb/Pr, разъем BNC и модуль для видео SDI **H.** Разъемы и кабели RCA для левого (белый) и правого (красный) каналов аудио **I.** Динамики **J.** Телевизионный монитор

Такая система позволяет записывать аудио и видео из источников SD-SDI, HD-SDI или компонентного видеоприбора (видеокамера или видеомagneфон). Во время редактирования можно отслеживать сигнал на экране телевизора. Наконец, любой эпизод можно экспортировать обратно на видеокамеру или видеомagneфон.

Такая система требует установки на компьютере SDI или компонентной карты PCI. В качестве альтернативы можно использовать внешнее устройство SDI или компонентное устройство, подключенное к компьютеру через FireWire. Как внутренняя карта, так и внешнее устройство должны иметь порты, обычно с разъемами BNC, которые позволяют получать видеосигналы от SDI или компонентного видеоустройства.

Некоторые SDI-устройства и карты PCI поставляются с коммуникационными блоками, которые оборудованы портами для сигналов SDI или компонентного устройства. Некоторые коммуникационные блоки также оснащены портами для синхронизатора видеосигналов. Другие блоки передают необходимые выходные сигналы непосредственно на карту.

1. Подключите SD-SDI, HD-SDI или компонентное устройство к компьютеру или коммуникационному блоку с помощью кабелей SDI или компонентного устройства. Один кабель с разъемами BNC передает видео SDI; 3 отдельных кабеля с разъемами BNC передают видеосигналы компонентного устройства. Подключите видеокабели от видеовыходов компьютера или коммуникационного блока к видеовходам устройства. Также подключите видеокабели от видеовыходов устройства к видеовходам компьютера или коммуникационного блока.
2. Подключите SD-SDI, HD-SDI или компонентное устройство к компьютеру или коммуникационному блоку с помощью аудиокабелей XLR. Подключите аудиокабели от аудиовыходов компьютера или коммуникационного блока к аудиовходам устройства. Также подключите аудиокабели от аудиовыходов устройства к аудиовходам компьютера или коммуникационного блока.
3. Выполните одно из следующих действий.
 - Подключите последовательный порт управления устройствами (RS-422 или RS-232) на видеокамере или видеомагнитофоне к последовательному порту (Windows) или USB-порту (Mac OS) на компьютере. Используйте кабель Pipeline Digital ProVTR для устройств с интерфейсом RS-232/422.
 - Если имеется коммуникационный блок с последовательным портом управления устройствами (RS-422 или RS-232), соедините последовательный порт на устройстве с этим портом коммуникационного блока. Не соединяйте последовательный порт на устройстве с последовательным портом или USB-портом компьютера. Некоторые коммуникационные блоки требуют стандартный кабель D-Sub с 9-контактным разъемом вместо кабеля Pipeline Digital ProVTR. Ознакомьтесь с документацией производителя коммуникационного блока.

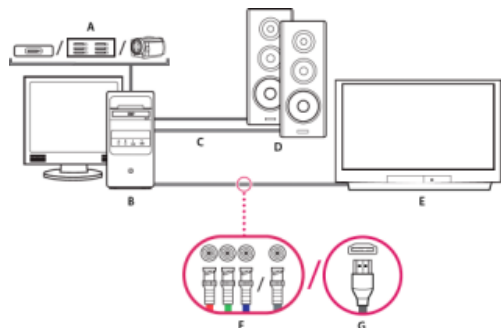
Примечание. Встроенное управление устройствами последовательного интерфейса доступно только в Windows.

4. Подключите деку или видеокамеру к телевизионному монитору с помощью видеокабелей компонентного устройства и к динамикам-усилителям с помощью аудиокабелей RCA.
5. Переключите видеокамеру или деку в режим воспроизведения.
6. В Premiere Pro выберите «Файл» > «Создать» > «Эпизод».

7. В разделе «Доступные наборы» диалогового окна создания эпизода выберите шаблон настроек SDI или компонентного устройства, который соответствует формату исходного материала. Эти шаблоны настроек не поставляются с Premiere Pro. Их предоставляют производители карт SDI, компонентных карт захвата и других устройств. Шаблоны настроек необходимо устанавливать при установке карт и устройств.

8. Введите имя в поле «Имя эпизода». Затем нажмите кнопку «ОК».

Настройка системы на основе файлов



Система на основе файлов

А. Устройство чтения карт памяти, диск или видеокамера для медиаданных P2, XDCAM HD, XDCAM EX или AVCHD **В.** Компьютер и компьютерный монитор **С.** Аудиокабели, подключаемые к динамикам или усилителю **Д.** Динамики **Е.** ТВ-монитор **Ф.** Разъемы BNC для компонентного сигнала или видеокабели SDI для подключения к ТВ-монитору (альтернатива «G») **Г.** Разъем HDMI для аудиовидеокабелей для подключения к ТВ-монитору (альтернатива «F»)

Такая схема подключения позволяет импортировать или передавать аудио- и видеофайлы с устройств чтения карт памяти, дисков или цифровых видеокамер, записанные в любом из следующих файловых форматов цифрового видео:

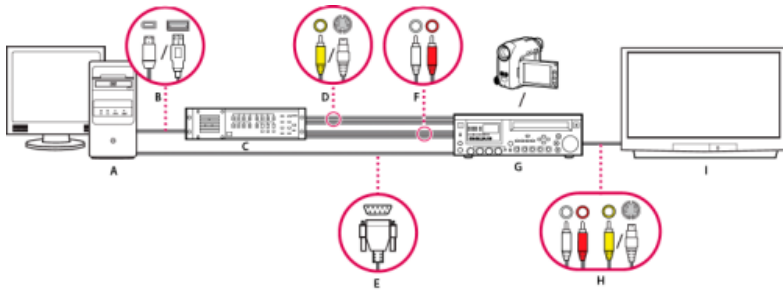
- Panasonic P2
- XDCAM HD
- XDCAM EX
- AVCHD
- AVC-I

Можно также выполнять предпросмотр видео на телевизоре высокой четкости, если на компьютере установлено одно из следующих устройств:

- карта захвата с поддержкой видео высокой четкости;
- видеокarta с выходами для компонентного устройства, SDI или HDMI.

1. Подключите устройство чтения карт памяти, диск или видеокамеру к компьютеру, обычно с помощью кабеля USB 2.0. Дополнительные сведения см. в руководстве пользователя устройства.
2. Подключите выход звуковой карты компьютера к динамикам компьютера или усилителю звука.
3. Подключите видеовыходы карты захвата, коммуникационного блока или видеокарты к телевизору с помощью кабелей компонентного устройства, SDI или HDMI.

Настройка системы S-Video или композитной системы



Система S-Video/композитная система

А. Компьютер и компьютерный монитор **В.** Порты и разъемы для FireWire, USB 2.0 **С.** Конвертер A/D **Д.** Разъемы и кабели для композитного видео RCA, S-Video (y/c) **Е.** Порт и разъем RS 232/422 **Ф.** Разъемы и кабели RCA для левого (белый) и правого (красный) каналов аудио **Г.** Аналоговая камера, аналоговый видеомаягнитофон **Н.** Разъемы и кабели RCA для левого канала аудио (белый), правого канала аудио (красный), совмещенного видео (желтый); разъем и кабель для S-Video (y/c) **И.** Телевизионный монитор

Такая система позволяет записывать аудио и видео с аналоговых видеокамер или видеомаягнитофонов. Во время редактирования можно отслеживать видеосигнал на экране телевизора. Наконец, любой эпизод можно экспортировать обратно на видеокамеру или видеомаягнитофон.

Для преобразования аналогового сигнала источника в цифровой файл, который компьютер может прочитать, этой системе требуется аналоговый/цифровой конвертер (A/D) или цифратор. Чтобы перевести видеосигнал в цифровую форму, можно использовать любое из следующих устройств:

- внутренний цифратор, установленный на компьютере;
 - внешний цифратор, подключенный к компьютеру;
 - цифровая видеокамера или видеомаягнитофон с функцией оцифровки входящего аналогового сигнала.
1. Подключите аналоговую видеокамеру или видеомаягнитофон к цифратору с помощью видеокабелей S-Video или RCA. Подключите видеокабели от видеовыходов компьютера или его интерфейса к видеовходам устройства. Также подключите видеокабели от видеовыходов устройства к видеовходам компьютера или его интерфейса.
 2. Подключите аналоговую видеокамеру или видеомаягнитофон к цифратору с помощью аудиокабелей XLR или RCA. Подключите аудиокабели от аудиовыходов цифратора к аудиовходам устройства. Также подключите аудиокабели от аудиовыходов устройства к аудиовходам цифратора.
 3. (Необязательно. Для аналоговых видеокамер или видеомаягнитофонов с портом RS-422 или RS-232. Только в ОС Windows.) Соедините последовательный порт управления устройствами на видеокамере или видеомаягнитофоне с последовательным портом на компьютере или цифраторе с помощью кабеля Pipeline Digital ProVTR.

Примечание. Встроенное управление устройствами последовательного интерфейса доступно только в Windows.

4. Подключите аналоговую видеокамеру, видеомаягнитофон или цифратор к телевизору с помощью видеокабелей S-Video или RCA и аудиокабелей RCA или XLR.
5. Переключите аналоговую видеокамеру или деку в режим видеомаягнитофона или в режим воспроизведения.
6. В Premiere Pro выберите «Файл» > «Создать» > «Эпизод».
7. В разделе «Доступные наборы» диалогового окна создания эпизода выберите шаблон настроек, который соответствует формату конвертера A/D. Не выбирайте стиль, соответствующий исходному материалу. Например, для преобразования аналогового сигнала с использованием камеры DV или конвертера A/DV, выберите шаблон настроек DV.
8. Введите имя в поле «Имя эпизода». Затем нажмите кнопку «ОК».

Указание аудиоустройства по умолчанию

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Аудиооборудование» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Аудиооборудование» (Mac OS) и задайте следующие параметры.
 - Выберите устройство вывода в меню устройств по умолчанию.
 - Выберите размер буфера в меню «Размер буфера» (Mac OS).

2. Нажмите кнопку «ОК».

Настройки аудиооборудования (только в ОС Windows)

При выборе элемента «Настройки ASIO» на панели аудиооборудования диалогового окна «Установки» Premiere Pro открывает диалоговое окно настроек аудиооборудования, которое содержит вкладку ввода и вкладку вывода.

Включить устройства Указывает, какое подключенное аудиоустройство является активным в Premiere Pro. Если устройство является устройством ASIO, выберите для него драйвера ASIO. Если звуковая карта не имеет поставляемых производителем драйверов ASIO, выберите для данного параметра Premiere Pro WDM Sound. Чтобы включить устройство, необходимо установить актуальный драйвер устройства. (Windows) Если требуется ввод более двух стереоканалов или объемного звука 5.1, драйвер устройства должен соответствовать характеристикам ASIO (ввод-вывод аудиопотока). Если драйвер не соответствует указанным характеристикам, доступны только операции ввода и вывода стерео независимо от числа подключенных аппаратных входов и выходов.

Размер буфера Задаёт размер буфера (в килобайтах), который Premiere Pro использует для записи аудио.

Устройство 32-битной записи/воспроизведения На вкладке «Вход» установите параметр «Устройство 32-битной записи» для записи звука в формате 32-бит. На вкладке «Выход» установите параметр «Устройство 32-битного воспроизведения» для включения воспроизведения звука в формате 32-бит.

Примечание. При наличии проблем со звуком обратитесь к технической статье: [«Отсутствует звук во время воспроизведения видео- или аудиоклипов»](#).

Настройка USB-микрофона (Mac OS)

1. В приложении настроек Audio MIDI в меню «Служебные программы» перейдите к пункту «Аудио» > «Открыть редактор агрегатных устройств».
2. Проверьте следующие устройства:
 - Микрофон USB.
 - Дополнительное устройство ввода, например, линейный вход.
 - Устройство вывода.
3. Выберите это новое агрегатное устройство на панели установок аудиооборудования в Premiere Pro.

[Наверх](#)

Указание параметров устройства ASIO (только в Windows)

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Аудиооборудование».
2. Щелкните настройки ASIO. Укажите настройки ASIO для выбранного устройства.

Примечание. Параметры в этом диалоговом окне определяют устройство и драйвер, которые вы используете, а не Adobe Premiere Pro. Дополнительные сведения см. в документации к используемому устройству и драйверу ASIO.

3. В диалоговом окне настроек аудиооборудования выберите вкладку «Вход».
4. Установите флажки рядом с именами всех устройств, которые требуется включить.
5. При необходимости записи звука в формате 32-бит установите флажок «Устройство 32-битной записи».
6. Воспользуйтесь ползунком «Образцы» для задания размера буфера.
7. Нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Установка рендеринга аудио при рендеринге видео

Можно указать, будет ли Premiere Pro по умолчанию выполнять рендеринг предварительных прослушиваний аудиоданных.

Выберите «Эпизод» > «Рендеринг точки входа и выхода эффектов» или «Эпизод» > «Рендеринг точки входа и выхода». Эти команды используются, чтобы пометить область для рендеринга предварительных прослушиваний аудиоданных с помощью точек входа и выхода, вместо полосы рабочей области.

Рендеринг предварительных прослушиваний аудиоданных позволяет повысить производительность воспроизведения, но при выборе одной из этих команд может занять дополнительное время.

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Общие» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Общие» (Mac OS).
2. Выберите или отмените выбор параметра «Рендеринг аудио при рендеринге видео».
3. Нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Указание длительности пауз подмотки в начале и подмотки в конце

Для предпросмотров клипа и эпизода можно задать длительность подмотки в начале и подмотки в конце на панели «Общие» диалогового окна «Установки».

Примечание. Поля подмотки в начале и подмотки в конце отличаются от аналогичных параметров на панели управления устройствами в диалоговом окне «Установки». Параметры подмотки в начале на панели управления устройствами влияют на управление внешними устройствами, такими как видеомагнитофоны и видеокамеры.

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Общие» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Общие» (Mac OS).
2. В полях «Подмотка в начале» и «Подмотка в конце» введите значение в секундах.
3. Нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Указание рабочих дисков для повышения производительности системы

При редактировании проекта Premiere Pro использует дисковое пространство для хранения файлов проекта. Premiere Pro сохраняет захваченные видео и аудио, соответствующее аудио и файлы предпросмотра. Premiere Pro использует файлы соответствующего аудио и файлы предпросмотра для оптимизации производительности, предоставляя возможность редактирования в режиме реального времени, обеспечивая качество 32 бита с плавающей запятой и эффективный вывод.

Все установки рабочих дисков сохраняются для каждого проекта. Для различных проектов можно выбирать различные каталоги рабочего диска. При повторном открытии более раннего проекта после редактирования другого проекта, для которого установлен другой каталог рабочего диска, Premiere Pro будет выполнять поиск файлов, относящихся к более раннему проекту, в каталоге рабочего диска, заданного для этого проекта.

При удалении файлов предпросмотра или файлов соответствующего аудио проекта Premiere Pro автоматически воссоздает их при повторном открытии проекта.

По умолчанию файлы рабочих дисков сохраняются там же, где проект. Пространство, которое проект занимает на рабочем диске, увеличивается по мере того, как эпизоды становятся более длинными или более сложными. Для повышения производительности выделяйте жесткий диск или логический диск строго для хранения мультимедийных ресурсов. Выбирайте для хранения ресурсов диск, отличный от диска для хранения файлов проекта, файлов операционной системы и файлов приложений. Таким образом, диски с медиаданными смогут быстрее получать доступ к медиафайлам и воспроизводить их. Используйте меню «Проект» > «Настройки проекта» > «Рабочие диски», чтобы определить, какие диски Premiere Pro использует для хранения медиафайлов. Укажите рабочие диски при настройке нового проекта.

Для повышения производительности будет рационально выделять разные диски для каждого типа ресурсов, но можно указывать папки и на одном диске. Можно определить уникальные каталоги рабочего диска для каждого из следующих типов файлов:

Захваченное видеоизображение

Видеофайлы, созданные с помощью функции «Файл» > «Захват».

Если вы перенесли видеофайлы в папку рабочего диска перед созданием проекта для них, укажите папку, содержащую видеофайлы для захваченного видеоизображения.

Захваченные аудиоданные

Аудиофайлы, созданные с помощью функции «Файл» > «Захват» или путем записи через звуковой микшер при записи голоса за кадром.

Предпросмотры видео

Файлы, созданные при использовании команды «Эпизод» > «Рендеринг точки входа и выхода», экспортируются в файл фильма или на устройство. Если область предпросмотра содержит эффекты, в файле предпросмотра эффекты визуализируются в максимальном качестве.

Предварительные прослушивания аудиоданных

Файлы предварительного прослушивания аудиоданных создаются с помощью следующих команд:

- «Эпизод» > «Рендеринг точки входа и выхода»
- Использование экспорта в файл фильма
- Экспорт на устройство DV

Если область предпросмотра содержит эффекты, в файле предварительного просмотра эффекты визуализируются в максимальном качестве.

Указание рабочих дисков

Рабочие диски устанавливаются на панели рабочих дисков в диалоговом окне «Установки». Прежде чем изменять настройки рабочих дисков, можно проверить наличие свободного места на выбранном диске. Величина отображается в поле справа от пути. Если путь слишком длинный для чтения, наведите указатель на имя пути. Полный путь отобразится в подсказке.

1. Выберите «Проект» > «Настройки проекта» > «Рабочие диски».
2. Укажите местоположение для каждого типа файла, обозначенного в диалоговом окне. Premiere Pro создает подпапки с именем каждого типа файлов (например, «Захваченное видеоизображение») и сохраняет там связанные с папкой файлы. В меню отображается 3 каталога по умолчанию:

Мои документы (Windows) или Документы (Mac OS) Сохраняет рабочие файлы в папке «Мои документы» (Windows) или папке «Документы» (Mac OS).

Аналогично проекту Сохраняет рабочие файлы в той же папке, где сохраняется файл проекта.

Настраиваемый Позволяет указать местоположение по вашему выбору. Выберите «Настраиваемый», затем нажмите кнопку «Обзор» и укажите любую доступную папку.

Оптимизация производительности рабочих дисков

Для обеспечения оптимальной производительности следуйте приведенным ниже рекомендациям.

- Если имеется всего один жесткий диск, оставьте параметры рабочих дисков по умолчанию.
- Создайте рабочие диски на одном или нескольких отдельных жестких дисках. В Premiere Pro можно создать отдельные рабочие диски для каждого типа файлов. Например, можно создать один диск для захваченного видеоизображения и другой для захваченных аудиоданных.
- В ОС Windows выбирайте для рабочих дисков только разделы, отформатированные в формате NTFS. В Mac OS используйте разделы, отформатированные для Mac OS Extended. Разделы FAT32 для видео использовать не рекомендуется. Они не поддерживают файлы больших размеров.

Примечание. Существуют сторонние средства, которые позволяют использовать диски NTFS в Mac OS. См. [Tuxera NTFS для Mac](#) и [Paragon NTFS для Mac](#).

- Для лучшей производительности в Mac OS отключите функцию ведения журнала.
- Используйте самый быстрый жесткий диск для захвата материала и хранения рабочих файлов. Более медленный диск

можно использовать для хранения файлов предварительного прослушивания аудио и файла проекта.

- Указывайте только диски, подключенные к компьютеру. Сетевой жесткий диск обычно слишком медленный. Старайтесь не использовать съемные носители, поскольку Premiere Pro всегда требуется доступ к рабочим файлам. Файлы рабочих дисков хранятся для каждого проекта, даже после его закрытия. Они вновь используются при повторном открытии связанного с ними проекта. Если сохранить рабочие файлы на съемный носитель и удалить медиаданные с диска, рабочий диск не будет доступен в Premiere Pro.
- Можно разделить один диск на разделы, и установить разделы как рабочие диски. Однако разделение на разделы не повышает производительность, потому что механизм одного диска становится элементом, ограничивающим эффективность все системы. Для получения наилучших результатов указывайте тома рабочих дисков, которые являются отдельными дисками.
- Аудио и видео можно захватывать на разные диски, если это поддерживается кодеком формата. (Встроенная функция захвата DV и HDV в Premiere Pro не поддерживает захват аудио отдельно от видео). Задать каталоги для новых файлов можно в меню «Правка» > «Установки» > «Рабочие диски» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Рабочие диски» (Mac OS). Если не изменять настройки по умолчанию, то все файлы, захваченные или созданные Premiere Pro, хранятся в той же папке, в которой хранятся файлы проекта.

Ресурсы в Интернете, посвященные повышению производительности системы

В этой теме форума представлены советы опытных пользователей по установке дисков для системы редактирования видео.

С коллекцией видеороликов и статей, посвященных ускорению работы Premiere Pro, можно ознакомиться на [этой странице блога](#).

См. это видео, чтобы узнать о настройке жесткого диска для оптимальной производительности Adobe Premiere Pro и After Effects.

Чтобы узнать, как отформатировать диск в файловой системе NTFS в Windows, см. [эту страницу на сайте Microsoft](#).

Чтобы узнать, как отформатировать диск в файловой системе HFS+ в Mac OS, см. [эту страницу на сайте kenstone.net](#). Информация на этой странице актуальна для Mac OS X 10.4-10.7

[Наверх](#)

Перемещение или очистка базы данных кэшированных медиафайлов

Когда приложение Premiere Pro импортирует видео- и аудиофайлы в некоторых форматах, оно обрабатывает и кэширует версии этих элементов для быстрого доступа к ним при создании предпросмотров. Импортированным аудиофайлам соответствуют новые файлы CFA, а файлы MPEG индексируются в файлы MPGINDEX. Кэш медиаданных значительно повышает производительность для предпросмотров, так как позволяет не выполнять повторную обработку видео- и аудиоэлементов для каждого предпросмотра.

Примечание. При первом импорте файла обработка и кэширование медиаконтента может занять некоторое время.

В базе данных хранятся ссылки на все кэшированные медиафайлы. Эта база данных является общей для Adobe Media Encoder, After Effects, Premiere Pro и Audition, поэтому все эти приложения могут читать и выполнять запись в один набор кэшированных медиафайлов. При смене местоположения базы данных в одном из приложений, информация об этом изменении отражается также в других приложениях. Каждое приложение может использовать свою папку кэша, но в базе данных хранится информация о всех этих файлах.

- Выберите «Правка» > «Установки» > «Медиаконтент» (OC Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Медиаконтент» (OC Mac OS) и выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы переместить кэш медиаданных или базу данных кэшированных медиафайлов, нажмите соответствующую кнопку «Обзор».
 - Чтобы удалить файлы сопоставления и индекса из кэша, а также записи о них из базы данных, нажмите «Очистить». Эта команда удаляет только файлы, связанные с элементами материала, для которых исходный файл больше не доступен.

Примечание. Перед тем как нажать кнопку «Очистить», убедитесь, что устройства хранения, на которых располагаются используемые исходные медиафайлы, подключены к компьютеру. Если отснятый материал отсутствует вследствие того, что устройство хранения не подключено к компьютеру, связанные файлы в кэше будут удалены. Такое удаление приведет к необходимости повторного сопоставления или индексации отснятого материала в дальнейшем.

При очистке базы данных и кэша с помощью кнопки «Очистить» файлы, связанные с отснятым материалом, для которого

существуют исходные файлы, не удаляются. Чтобы вручную удалить файлы сопоставления и индексации, перейдите в папку кэшированных медиафайлов и удалите файлы.

Оптимизация визуализации для доступной памяти

По умолчанию Premiere Pro выполняет рендеринг видео, используя максимальное количество доступных процессоров (до 16). Однако для некоторых эпизодов, например содержащих исходное видео или неподвижные изображения высокого разрешения, требуется большой объем памяти для одновременной визуализации нескольких кадров. Это может привести к тому, что Premiere Pro отключит визуализацию и выведет предупреждение о нехватке памяти. В этих случаях можно увеличить объем доступной памяти, изменив значение параметра «Оптимизировать рендеринг для» с «Производительность» на «Память». Если для визуализации больше не требуется оптимизация памяти, верните значение «Производительность».

1. Выберите «Правка» > «Установки» и выберите «Память» в диалоговом окне установок.
2. В раскрывающемся списке рядом с настройкой «Оптимизировать рендеринг для» выберите «Память».
3. Нажмите кнопку «ОК», закройте Premiere Pro и повторно откройте проект для того, чтобы изменения вступили в силу.

Adobe также рекомендует



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Захват видео DV или HDV

Можно захватить аудио и видео с устройства DV или HDV, подключив устройство к компьютеру посредством кабеля FireWire. Premiere Pro записывает аудио- и видеосигнал на жесткий диск и управляет устройством через порт FireWire.

Можно захватывать видеоматериал в формате DV или HDV с устройств XDCAM или P2. Если на компьютере установлена поддерживаемая карта (или устройство) захвата видео сторонних производителей, захват можно осуществлять через порты SDI. Кроме того, в системе должны быть установлены необходимые драйверы.

В эпизоде, созданном с использованием одного из шаблонов настроек DV или HDV, настройки захвата применяются к соответствующим захватам форматов DV или HDV. Однако можно изменять настройки захвата с DV на HDV и наоборот из панели «Захват» существующего проекта.

Можно выбирать, требуется ли предпросмотр DV в окне захвата во время предпросмотра и захвата. Можно также активировать предпросмотр HDV в окне захвата (только в ОС Windows). Однако предпросмотр HDV в окне захвата во время процесса захвата недоступен. Вместо этого в во время захвата HDV в окне отображается надпись «Выполняется захват».

Примечание. Можно переносить и импортировать ресурсы DVCPRO HD, XDCAM HD, XDCAM EX и AVCHD с носителей без захвата. Захват выполняется дольше переноса, при этом сохраняются не все метаданные. Дополнительные сведения см. в разделе [«Импорт ресурсов с беспленочных форматов»](#).

Связанные разделы



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Поддержка растущих файлов

Растущими называются файлы, размер которых увеличивается после их приема. Adobe® Premiere® Pro поддерживает растущие файлы для всех операций, которым требуется эта процедура.

Поддерживаемые кодеки для растущих файлов:

- AVC150/100;
- EVS DNXHD
- IMX30/40/50;
- RDD9-совместимый XDCAM HD 50/35/25/18;
- Файлы этих форматов в оболочке QuickTime.

В разделе «Установки медиаданных» доступна поддержка автоматического обновления растущих файлов и настройка интервала обновления. Обновленные данные о продолжительности можно просмотреть на исходном мониторе. Дополнительные сведения можно найти на [Установки медиаданных](#).

Прием или захват медиаданных для растущих файлов возможен только в том случае, если для Premiere Pro доступно чтение тома (Premiere Pro может выполнять чтение видеоряда из UNC-пути («// произвольный_адрес/произвольный_объект»), однако, требуется сопоставление диска («H:\произвольный_адрес\произвольный_объект»). Для импорта файлов можно использовать команду «»«Файл» > «Импорт». После этого можно редактировать эти фрагменты точно так же, как и любые другие.

Дополнительные сведения о поддержке растущих файлов в Premiere Pro можно найти на [См. эту запись блога](#).



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Оцифровка аналогового видео

Сведения о параметрах карты захвата

Оцифровка аналогового видео

Чтобы отредактировать эпизод в аналоговом формате, его необходимо сначала оцифровать. Его можно оцифровать, направив видеосигнал через цифровую видеокамеру с возможностью немедленной оцифровки или устройство оцифровки, установленное на компьютере. Кроме этого, аналоговую запись можно перевести в цифровой формат, а затем захватить видео с цифрового устройства через карту захвата данных как любой обычный цифровой источник. В зависимости от оборудования, аналоговое видео можно оцифровать, используя один из типов сигналов, включая компонентное видеоизображение, композитное видеоизображение и S-видео. Некоторые средства оцифровки поддерживают функцию управления устройством. Они подключаются к устройству-источнику посредством портов RS-232 или RS-422 и позволяют управлять устройством из панели захвата программы Premiere Pro, а также выполнять пакетный захват данных. См. инструкции к видеокамере или устройству оцифровки/карте захвата видео.

[Наверх](#)

Сведения о параметрах карты захвата

Некоторые настройки захвата, отображаемые в Premiere Pro, могут принадлежать программным подключаемым модулям, которые входят в комплект устройства оцифровки/карты захвата видео. Из-за различий между марками карт определенные параметры и поддерживаемые форматы могут отличаться. Сложная схема совместной работы карт захвата видео и ПО Premiere Pro может вызвать затруднения при поиске компонента системы, отвечающего за тот или иной параметр или ошибку. Adobe, так же как и большинство производителей карт захвата видео, размещает документацию по устранению проблем в Интернете. Эти материалы помогут определить, к чему относится параметр или проблема - карте захвата видео, её ПО или Premiere Pro. См. ресурсы по устранению неполадок на веб-сайте Premiere Pro и на веб-сайте производителя карты захвата видео.

Большинство поддерживаемых карт захвата видео устанавливают в систему файл настроек (шаблон настроек), который можно выбрать в диалоговом окне нового проекта Premiere Pro, в панели «Загрузить шаблон настроек». Этот шаблон настроек автоматически устанавливает все настройки захвата видео, необходимые для оптимальной поддержки карты захвата. Для получения наилучших результатов рекомендуется использовать шаблон настроек карты захвата видео, а не менять настройки захвата на панели в пользовательских настройках.

[Наверх](#)

Оцифровка аналогового видео

1. Выйдите из программы Premiere Pro.
2. Подключите видео- и аудиовыходы аналогового устройства к аналоговым входам цифрового устройства (аналогово-цифровой преобразователь, цифровая камера или цифровая дека).
3. Если цифровым устройством является внешний преобразователь, дека или цифровая видеокамера, подключите их порт FireWire или SDI к портам компьютера.
4. Если цифровое устройство сторонних производителей является аналогово-цифровым преобразователем с функциями управления устройством (а также с драйверами устройства для Premiere Pro), соедините порт управления устройством (RS-232 или RS-422) с аналогичным портом аналогового устройства.
5. Включите аналоговый источник и устройство оцифровки.
6. Если оцифровывающее устройство является видеокамерой, переведите ее в режим VTR, VCR или режим воспроизведения (не камеры).
7. Выберите с помощью регулятора входов на цифровом преобразователе нужный аналоговый вход.
8. Запустите Premiere Pro.
9. При появлении экрана приветствия выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы начать новый проект с использованием карты захвата видео, нажмите кнопку «Новый проект», выберите

шаблон настроек карты захвата видео (при наличии) в панели загрузки шаблонов настроек и нажмите кнопку «ОК».

- Чтобы открыть существующий проект с использованием карты захвата видео, выберите существующий проект, настроенный с помощью шаблона настроек карты.
- Чтобы начать новый проект оцифровки с использованием внешнего устройства, например, видеокамеры или деки, нажмите кнопку «Новый проект», выберите шаблон настроек DV или HDV, соответствующий требуемому телевизионному стандарту и формату; нажмите кнопку «ОК».
- Чтобы открыть существующий проект оцифровки с использованием внешнего устройства, например, видеокамеры или деки, выберите существующий проект, настроенный с помощью шаблона настроек DV или HDV.

10. (Необязательно) Укажите, каким образом Premiere Pro распределит аудиоканалы, идущие от устройства оцифровки к аудиодорожкам. Выберите «Правка» > «Установки» > «Аудио» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Аудио» (Mac OS). В панели «Назначение каналов источника» выберите формат аудиоканала в меню «Формат дорожки по умолчанию».

11. Выберите «Файл» > «Захват».

12. На панели «Захват» тщательно проверьте параметры. Если требуются изменения, нажмите «Изменить». (При использовании карты захвата настройки задаются подключаемыми модулями от производителя карты захвата видео, а не самим приложением Premiere Pro. Они могут отличаться в зависимости от марки и модели карты. См. документацию к драйверу карты захвата видео.)

13. Выполните одно из следующих действий.

- Если цифровое устройство не поддерживает функцию внешнего управления, синхронизируйте его с помощью его собственных средств управления. Нажмите кнопку «Воспроизвести» на аналоговом устройстве и кнопку «Запись»  на панели «Захват».
- Если цифровое устройство поддерживает функцию внешнего управления, захват и регистрация видеозаписи осуществляются с помощью элементов управления на панели «Захват», так же как и при использовании цифрового источника.

Связанные разделы

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Создание клипов для автономного редактирования

Создание клипов с низким разрешением для автономного редактирования

Замена клипов с низким разрешением клипами высокого разрешения для прямого редактирования

В режиме *прямого редактирования* клипы редактируются с уровнем качества финальной версии видео. Этот метод применяется при работе с Premiere Pro по умолчанию. Прямое редактирование эффективно, если вычислительной мощности компьютера и дискового пространства хватает для используемых форматов видео. Например, большинство современных компьютеров поддерживают скорость обмена данными класса DV при полном разрешении. Однако сложность для них могут представлять видеоматериалы, требующие больших ресурсов, такие как HDV или HD. Именно в этих случаях многие пользователи, занимающиеся обработкой видео, используют *автономное редактирование*.

При *автономном редактировании* после захвата клипов с высоким разрешением создаются клипы с низким разрешением, которые и подлежат редактированию. После редактирования материал с низким разрешением, используемый в клипах, заменяется оригинальным материалом с высоким разрешением. Конечный продукт можно окончательно оформить, преобразовать для просмотра и экспортировать в высоком разрешении. Благодаря редактированию клипов с низким разрешением пользователи стандартных компьютеров получают возможность редактирования весьма крупных объемов данных, таких как видеоматериалы в форматах HDV или HD, без снижения скорости операций. Кроме этого, редакторы получают возможность использовать в работе портативные компьютеры.

Можно редактировать проект с высококачественным видеоматериалом, не выходя из режима прямого редактирования. С другой стороны, процесс редактирования можно разделить на две фазы. Первоначальные творческие идеи можно воплотить, работая с видео высокого разрешения в автономном режиме. Затем материал с высоким разрешением можно вернуть в режим прямого редактирования, где выполнить тонкую настройку, применить градиенты и цветокоррекцию.

Можно создать автономную версию проекта (например, проект в формате HD) с помощью Premiere Pro, а затем экспортировать проект в формат EDL для переноса в систему редактирования на базе более мощного оборудования. Затем можно выполнить окончательное прямое редактирование и рендеринг в полном разрешении на более мощном оборудовании.

Наверх 

Создание клипов с низким разрешением для автономного редактирования

1. Выполните захват или импорт ресурсов на панель «Проект» с максимальным разрешением.
2. На панели «Проект» нажмите кнопку «Новая подборка» и присвойте имя подборке клипов с низким разрешением.
3. Запустите Adobe Media Encoder и добавьте все клипы, которые собираетесь включить в проект, в очередь Adobe Media Encoder.
4. В Adobe Media Encoder нажмите кнопку «Настройки».
5. Измените формат и другие настройки в соответствии с форматом и настройками, применяемыми к формату с низким разрешением.
6. В поле «Имя конечного файла» щелкните имя файла и перейдите в папку, созданную для клипов с низким разрешением.
7. Нажмите кнопку «ОК».
8. Нажмите кнопку «Запустить очередь».

Adobe Media Encoder кодирует клипы с низким разрешением и по умолчанию сохраняет имена первоначальных клипов.

Примечание. При создании клипов с низким разрешением для автономного редактирования с помощью Adobe Media Encoder клипы с двумя аудиоканалами создаются даже в том случае, если видеоматериал имеет четыре или более аудиоканалов. Эта проблема ограничивает возможности Adobe Media Encoder, поэтому, если необходимо сохранить оставшиеся аудиоканалы, следует использовать другой инструмент.

9. В панели «Проект» Premiere Pro откройте подборку, созданную для клипов с низким разрешением. Импортируйте клипы с низким разрешением в эту подборку.
10. Выполните редактирование проекта с использованием клипов с низким разрешением.

Замена клипов с низким разрешением клипами высокого разрешения для прямого редактирования

Можно заменить копии с низким разрешением исходными экземплярами с высоким разрешением, что позволит выполнить рендеринг проекта в полном разрешении.

1. Выберите «Клип» > «Заменить материал». Перейдите к исходному клипу с высоким разрешением, который имеет то же имя файла, что и выбранный клип с низким разрешением; выберите его. Нажмите кнопку «Выбрать».
2. Повторите предыдущие 2 шага для каждого клипа с низким разрешением, с которым работали в проекте.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Управление ресурсами

Упорядочивание ресурсов с помощью панели «Проект»

[Используйте подборки](#)

[Создание маркировки ресурсов](#)

[Переименование ресурсов](#)

[Переход к ресурсу на панели «Проект»](#)

[Удаление ресурсов из проекта](#)

[Определите другие миниатюры для клипов.](#)

[Редактирование ячеек на панели «Проект»](#)

[Просмотр свойств клипа](#)

[Просмотр порядка полей для клипов](#)

[Определение наличия в клипе чересстрочной или прогрессивной развертки](#)

[Изменение кадровой частоты клипов](#)

[Наверх](#)

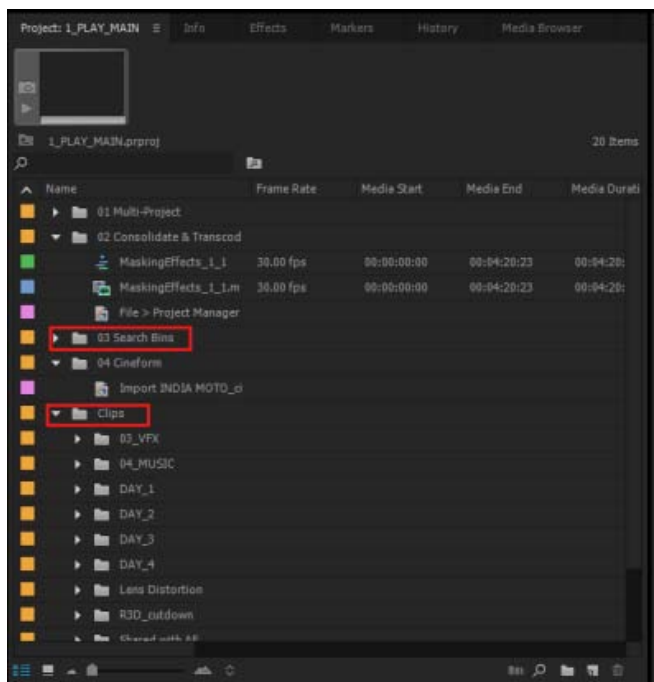
Используйте подборки

Подборки для организации содержимого проекта, которые можно создавать благодаря панели «Проект», выполняют ту же роль, что папки в проводнике ОС Windows или программе Finder ОС Mac OS. Подборки могут содержать исходные файлы, эпизоды и другие подборки.

По мере увеличения размера проекта можно создавать новые подборки, содержащие указанные элементы. Хотя создавать и использовать подборки необязательно (особенно в случае с небольшими проектами), большинство редакторов считают их незаменимыми для эффективной организации работы.

Подборки можно использовать одним из следующих способов:

- для хранения клипов в автономном режиме в целях пакетного захвата;
- для хранения основных и резервных эпизодов;
- для организации файлов по типу (например, видео, неподвижные изображения и аудиофайлы).

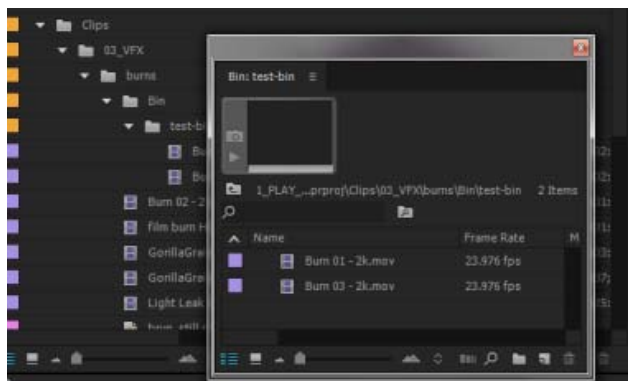


На панели «Проект» доступны модели поведения подборок по умолчанию. Можно изменить последние три модели поведения подборок по умолчанию, отредактировав поведение подборки в разделе общих установок.

Добавление, удаление и открытие подборок

- Чтобы добавить подборку, нажмите кнопку «Новая подборка»  в нижней части панели «Проект». Также можно использовать сочетание клавиш CONTROL+/ (Windows) или COMMAND+/ (MacOS).
- Чтобы удалить одну или несколько подборок, выберите подборки и щелкните значок «Удалить»  в нижней части панели «Проект». Для удаления подборок также можно выбрать одну или несколько подборок и нажать клавишу DELETE.
- Дважды щелкните подборку, чтобы открыть ее в отдельной прикрепляемой панели.

Изменение поведения подборки



В процессе работы над проектом в отдельных случаях требуется изменить режим просмотра подборок.

На стандартном макете отображается иерархия всего проекта, что весьма удобно. Тем не менее, в некоторых случаях необходимо открыть проект на отдельной вкладке или на новой панели. Таким образом, можно сосредоточить внимание на клипах в отдельной подборке, отсортировать клипы на раскладке в режиме значков или выполнять поиск клипов в подборке, задав критерий в поле поиска.

Некоторые редакторы предпочитают окно подборки помещать поверх интерфейса, другие - открывают подборки по месту или в новых вкладках.

Чтобы открыть подборку на отдельной подвижной панели, по месту или на новой вкладке, выполните следующие действия:

- Чтобы открыть подборку на отдельной подвижной панели, дважды щелкните подборку мышью. Эту панель можно закрепить или сгруппировать, как и любую другую.
- Чтобы открыть подборку по месту, нажмите клавишу CTRL (Windows) или клавишу COMMAND (Mac OS) и дважды щелкните мышью подборку.
- Чтобы открыть подборку на новой вкладке, нажмите клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS) и дважды щелкните мышью подборку.

Можно изменить поведение по умолчанию подборок на панели «Проект», отредактировав установки подборок.

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Общие» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Общие» (Mac OS).
2. В области «Подборки» выберите параметры в меню «Двойной щелчок мышью + CTRL» (Windows) или «Двойной щелчок мышью + COMMAND» (Mac OS) и «Двойной щелчок мышью + ALT» (Windows) или «Двойной щелчок мышью + OPT» (Mac OS).
3. Нажмите кнопку «ОК».

Советы по работе с подборками

- Чтобы переместить элемент в подборку, перетащите его на значок «Подборка». Чтобы вложить подборки, можно переместить их в другие подборки. При перетаскивании элемента на подборку автоматическое открытие подборки не выполняется.
- Чтобы отобразить содержимое подборки в режиме просмотра списка, щелкните треугольник рядом со значком «Подборка» и разверните ее или дважды щелкните подборку.
- Чтобы отобразить содержимое подборки-оболочки (родительской подборки), просматривая содержимое только вложенной подборки, нажмите на кнопку «Родительская подборка»  на панели «Проект». Можно нажимать на эту кнопку до тех пор, пока не отобразится содержимое верхнего уровня на панели «Проект».
- Чтобы открыть или закрыть несколько подборок одновременно, нажмите клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS) и щелкните мышью несколько выбранных подборок.

При нескольких нажатиях подряд на кнопку «Новая подборка» каждая новая подборка будет вложена в предыдущую новую подборку.

[Наверх](#)

Создание маркировки ресурсов

Метки представляют собой цвета, позволяющие определить и связать ресурсы. Метки можно назначать и просматривать на панели «Проект». Цвета маркировки обозначают ресурсы на панели «Проект» в столбце «Маркировка» и на панели «Таймлайн».

- Чтобы назначить для ресурса маркировку, выберите клип на панели «Проект»,

выберите «Правка» > «Маркировка», а затем выберите цвет.

- Чтобы выбрать все ресурсы с одинаковой маркировкой, выберите ресурс, использующий маркировку, а затем команду «Правка» > «Маркировка» > «Выберите группу маркировок».
- Чтобы отредактировать имена или цвета, выберите «Правка» > «Установки» > «Цвета маркировки» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Цвета маркировки» (Mac OS). Щелкните образец цвета, чтобы отредактировать цвет.
- Чтобы установить маркировку по умолчанию для типа медиаданных, выберите команду «Правка» > «Установки» > «Маркировки по умолчанию» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Маркировки по умолчанию» (Mac OS).

Примечание. Маркировки по умолчанию влияют на ресурсы, добавляемые на панель «Проект» после изменения настроек по умолчанию. Эта команда не меняет цвета маркировок для ресурсов, уже находящихся на панели «Проект». Чтобы изменить цвета маркировок для ресурсов, которые уже находятся на панели «Проект», используйте команду «Правка» > «Установки» > «Цвета маркировки» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Цвета маркировки» (Mac OS).

[Наверх](#)

Переименование ресурсов

Все файлы в проекте хранятся на жестком диске в виде отдельных файлов. В Premiere Pro на панель «Проект» добавляются только ссылки на каждый из файлов. В случае переименования клипа в Premiere Pro исходный файл и его имя остаются без изменений на жестком диске.

При изменении имени клипа эти изменения не отражаются в имени исходного файла. Некоторые пользователи предлагают указывать выбранное имя клипа в столбце «Описание», чтобы сохранить схему присвоения имен клипу и исходному файлу. Побочным эффектом такой схемы является тот факт, что имя клипа не будет описательным на панели «Таймлайн» или на панели «Проект» в режиме значков. Пользователь самостоятельно решает, какая система будет более эффективной для конкретного рабочего процесса.

Переименование клипа

Имя клипа можно изменить. В Premiere Pro имя клипа хранится вместе с другими свойствами клипа в файле проекта. При изменении имени клипа имя исходного файла клипа не изменяется.

Примечание. Чтобы автоматически сохранить новое имя также в поле «Заголовок» схемы метаданных Dublin Core, сначала необходимо создать привязку для свойства «Имя клипа».

1. Выберите клип на панели «Проект».
2. Выполните одно из следующих действий.
 - На панели «Проект» выберите «Клип» > «Переименовать», введите новое имя и нажмите клавишу ВВОД (Windows) или RETURN (Mac OS).
 - На панели «Проект» щелкните поле «Имя», введите новое имя и нажмите клавишу ВВОД (Windows) или RETURN (Mac OS).
 - На панели «Метаданные» щелкните треугольник рядом с полем «Клип», чтобы отобразить поля свойств клипа. Введите новое имя в поле «Имя» и нажмите ВВОД (Windows) или RETURN (Mac OS).

Команда «Переименовать» доступна при щелчке правой кнопкой мыши (Windows) или при щелчке мышью с зажатым клавишей CONTROL (Mac OS) на клипе на панели «Проект» или на таймлайне.

Переименование исходного файла источника

- Закройте Premiere Pro и переименуйте файл на рабочем столе.

При следующем открытии проекта Premiere Pro отображает диалоговое окно.

1. Перейдите к переименованному файлу и выберите его в диалоговом окне.
2. Нажмите кнопку «Открыть».
3. При запуске Premiere Pro открывается файл, для которого повторно создана связь с переименованным исходным файлом.

[Наверх](#)

Переход к ресурсу на панели «Проект»

1. Выберите панель «Проект».
2. Введите первую букву имени нужного клипа.

[Наверх](#)

Удаление ресурсов из проекта

Удалить ненужные ресурсы с панели «Проект» можно, не удаляя их с жесткого диска.

Удаление ресурса с панели «Проект»

- Выберите элемент и нажмите клавишу DELETE.

Файл останется на жестком диске

Примечание. Использование команды «Проект» > «Переключить в автономный режим» позволяет удалить фактический исходный файл вместе с ссылкой на него в проекте. (См. раздел [Работа с автономными клипами](#).)

Удаление неиспользуемых ресурсов из панели «Проект»

Можно удалить неиспользуемые на панели «Таймлайн» ресурсы с панели «Проект».

- Выполните одно из следующих действий.
 - Отсортируйте представление списка панели «Проект» по столбцам «Использование видео» или «Использование аудио», чтобы определить неиспользуемые клипы, после чего выделите и удалите их.
 - Выберите «Проект» > «Удалить неиспользуемые».

[Наверх](#)

Определите другие миниатюры для клипов.

Можно изменить кадр афиши или клипы в представлении значков. По умолчанию первый кадр клипа отображается при просмотре в режиме миниатюр и в других частях проекта, где отображаются миниатюры. Можно переопределить миниатюру по умолчанию, назначив любой кадр клипы кадром афиши.

Для задания знакового кадра для значка клипа перетащите курсор воспроизведения или с помощью других инструментов навигации переместитесь к необходимому кадру, а затем нажмите комбинацию клавиш Shift+P (Windows) или Command+P (Mac OS).

Дополнительные сведения см. в разделе Работа с представлением значков.

Представление значков в области предпросмотра панели «Проект» по умолчанию скрыто. Включите представление в меню панели «Проект».

Наверх 

Редактирование ячеек на панели «Проект»

В редактируемых ячейках можно отредактировать данные свойств клипа или метаданные XMP для любого клипа на панели «Проект». В Premiere Pro хранятся данные, записанные в ячейки метаданных XMP в исходных файлах. Тем не менее, данные, записанные в ячейки свойств клипа, хранятся в файле проекта, а не в исходных файлах. Данные свойств клипа не переносятся вместе с исходными файлами и доступны для чтения только в Premiere Pro.

По умолчанию на панели «Проект» отображаются только свойства клипа. Для записи данных, которые Premiere Pro хранит в исходных файлах, необходимо сначала добавить столбцы метаданных на отображаемую панель «Проект». См. раздел Настройка столбцов в режиме списка.

1. Выполните одно из следующих действий.
 - В представлении списка панели «Проект» щелкните значок слева от имени файла, чтобы выбрать клип. Нажмите клавишу TAB несколько раз, чтобы выделить нужные редактируемые ячейки и перейти в режим редактирования.
 - Щелкните редактируемую ячейку.
2. Введите данные, которые заменят данные, уже имеющиеся в ячейку (если есть).
3. Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы сохранить новые данные и выделить следующую ячейку для того же клипа, нажмите клавишу TAB.
 - Чтобы сохранить новые данные и выделить предыдущую ячейку для того же клипа, нажмите клавиши SHIFT+TAB.
 - Чтобы сохранить новые данные и выделить ту же ячейку в следующем клипе, нажмите клавишу BBOD (Windows) или RETURN (Mac OS).
 - Чтобы сохранить новые данные и выделить ту же ячейку в предыдущем клипе, нажмите клавиши SHIFT+BBOD (Windows) или SHIFT+RETURN (Mac OS).

Примечание. В режиме отображения панели «Проект» в виде значков нажмите клавишу TAB, чтобы выделить имя файла следующего ресурса и перейти в режим редактирования.

Наверх 

Просмотр свойств клипа

Premiere Pro предоставляет инструменты анализа, которые можно использовать для оценки файла в любом поддерживаемом формате, хранимого в пределах или за пределами проекта. Например, после создания видеоклипа для потоковой передачи с веб-сервера, можно использовать инструменты анализа клипа, чтобы определить, соответствует ли скорость передачи данных экспортируемого клипа требованиям к распространению через Интернет.

На панели «Свойства» представлены подробные сведения обо всех клипах. Для видеофайлов могут анализироваться такие свойства, как размер файла, количество каналов аудио, продолжительность, кадровая частота, частота дискретизации аудио, средняя скорость передачи данных и кодеки. Все свойства для всех клипов на панели «Свойства» не отображаются. Данные, отображаемые на панели «Свойства», определяются форматом файла рассматриваемого клипа.

Для просмотра свойств клипа необходимо выполнить одно из следующих действий.

- Если клип доступен на панели «Проект», выберите его, чтобы отобразить набор свойств в области предпросмотра в верхней части панели «Проект».
- Если клип недоступен в проекте, выберите команду «Файл» > «Получить свойства для» > «Файл». Найдите и выберите клип, который необходимо проанализировать, после чего нажмите «Открыть».

Также можно просмотреть свойства клипа на панелях «Исходный монитор», «Таймлайн» или «Проект». Для этого щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или зажмите клавишу CONTROL и щелкните мышью (Mac OS) клип и выберите «Свойства».

- Если клип доступен на панелях «Исходный монитор», «Таймлайн» или «Проект», выберите его и выберите команду «Файл» > «Получить свойства для» > «Выделенные».

[Наверх](#)

Просмотр порядка полей для клипов

Порядок полей для клипа можно задать в области предпросмотра на панели «Проект». В области предпросмотра и в области рядом с клипом можно просмотреть сведения о клипе. Рядом с данными тайм-кода представлен порядок полей.

- «LFF» обозначает порядок «нижнее поле первое» для клипа.
- «UFF» обозначает порядок «верхнее поле первое» для клипа.»

Область предпросмотра по умолчанию скрыта. Включите представление в меню панели «Проект».

[Наверх](#)

Определение наличия в клипе чересстрочной или прогрессивной развертки

Определить, содержит ли клип чересстрочную или прогрессивную развертку, можно в области предпросмотра на панели «Проект». В области предпросмотра и в области рядом с клипом можно просмотреть сведения о клипе. Рядом с данными тайм-кода отображается индикатор чересстрочной или прогрессивной развертки.

- «i» указывает на то, что клип содержит чересстрочную развертку
- «p» указывает на то, что клип содержит прогрессивную развертку

[Наверх](#)

Изменение кадровой частоты клипов

Для изменения кадровой частоты, используемой Premiere Pro для клипа, можно применить команду «Интерпретировать материал». При изменении кадровой частоты клипа изменяется не только видео, но и аудио. При изменении кадровой частоты пропорционально изменяется исходная продолжительность. Например, если для 10-секундного клипа с кадровой частотой 24 кадра/с задана частота 48 кадров/с, его продолжительность сокращается наполовину (5 с). Кадровая частота клипа согласуется с частотой кадров эпизода. Например, если для клипа с кадровой частотой 24 кадра/с в эпизоде с частотой 24 кадра/с задается кадровая частота 48 кадров/с, то в эпизоде отображаются только все остальные кадры в клипе.

Также можно изменить скорость и продолжительность клипа, выбрав команду «Клип» > «Скорость/продолжительность» для клипа на панели «Таймлайн». Тем не менее, такие изменения затрагивают только экземпляр клипа на панели «Таймлайн». При использовании команды «Интерпретировать материал» изменяется способ интерпретации файла в масштабах проекта.

1. На панели «Проект» щелкните правой кнопкой мыши выбранный клип.
2. Выберите «Изменить» > «Интерпретировать материал» и выполните одно из следующих действий.
 - Выберите «Использовать частоту кадров из файла»,
 - Выберите «Предполагаемая частота кадров» и введите число кадров в секунду.
3. Нажмите кнопку «ОК».



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Настройка панели «Проект»

Изменение способа отображения Панели проекта

Работа с отображением в виде списка

Работа с отображением в виде значков

Настройка колонок в отображении в виде списка

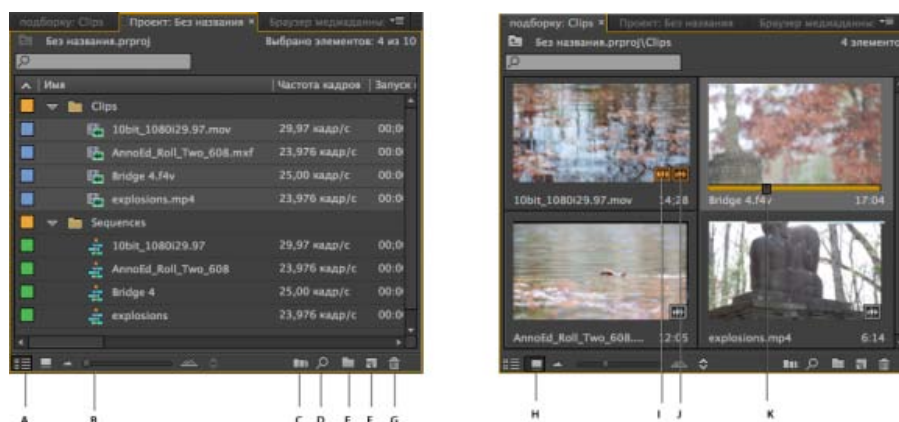
Выбор формата для отображения тайм-кода в Панели проекта

Наверх

Изменение способа отображения Панели проекта

После получения ресурса его имя отображается на Панели проекта. Панель проекта содержит подробную информацию о всех ресурсах в проекте. Для просмотра и сортировки ресурсов можно использовать представление в виде списка или в виде значков. Отображение в виде списка выводит дополнительную информацию о каждом ресурсе. Можно настроить отображаемые данные в соответствии с требованиями конкретного проекта.

См. видеоруководство: [Введение в Панель проекта](#) авторства Maxim Jago и Learn by Video для получения дальнейшей информации об установках и управлении Панелью проекта.



А. Просмотр в виде списка **В.** Ползунок масштабирования **С.** Автоматизировать в эпизод **Д.** Найти **Е.** Новая подборка **Ф.** Новый элемент **Г.** Очистить **Н.** Просмотр в виде значков **И.** Клип, использующийся в эпизоде **Ж.** Клип, содержащий как аудио, так и видео **К.** Курсор воспроизведения для перемотки миниатюры

- Для перехода от одного представления к другому нажмите кнопку «Просмотр в виде списка» или кнопку «Просмотр в виде значков» в нижней части панели. Также можно выбрать «Вид» > «Список» или «Вид» > «Значки» из меню Панели проекта.

Наверх

Работа с отображением в виде списка

- Для сортировки элементов в отображении списком щелкните заголовок столбца, в котором требуется сортировать элементы. Если монтажные корзины отображаются в развернутом виде, элементы сортируются от верхнего к нижнему уровню, согласно иерархии Панели проекта. Для изменения порядка сортировки снова щелкните заголовок столбца.
- Для скрытия или отображения миниатюр и информации о клипах, выберите «Вид» > «Область предпросмотра» в меню Панели проекта.
- Для скрытия или отображения миниатюр выберите «Миниатюры» в меню Панели проекта. Изменить размер миниатюр

можно, перетаскивая ползунок масштабирования.

- При наведении мыши на клип появляется всплывающая подсказка с информацией о клипе.
- При наведении мыши на колонку появляется всплывающая подсказка с информацией о колонке.

Работа с отображением в виде значков

Видеоруководство: Функция «Перемotka при наведении»



Пособие рассказывает об использовании функции «Перемotka при наведении» и о масштабировании миниатюр от очень маленького до большого размера....

[Подробнее](#)

<http://www.retooled.net/?p=372>



Автор: [reTooled.net](http://www.retooled.net)

<http://www.retooled.net>

reTooled.net предлагает руководства по редактированию и компоновке, а также инструментарий для увеличения производительности стандартных приложений для персональных компьютеров и рационализации повседневных задач.

[Поделитесь своим опытом на Adobe Community Help](#)

Отображение в виде значков в Premiere Pro дает следующие возможности:

- С помощью ползункомасштабирования можно увеличить или уменьшить размер значков. Значки можно увеличить до большого размера для облегчения просмотра содержимого медиафрагмента.
- Для медленной перемотки с просмотром содержания клипа выполните одно из следующих действий.
 - Переместите курсор (но не выполняйте щелчок мышью с перетаскиванием) на миниатюру видеоклипа. Это действие называется «Перемotka при наведении». Перемotka с помощью наведения мыши может эффективно использоваться для предпросмотра содержимого клипа перед включением его в эпизод.
 - Отключите функцию «Перемotka при наведении» в меню Панели проекта или нажмите SHIFT + H.
 - При отключенной функции перемотки при наведении нажатие клавиши SHIFT временно включает ее.
 - Нажатием клавиш I и O можно устанавливать точки входа и выхода клипа во время перемотки.
 - При наведении мыши на фрагмент клипа двойной щелчок по значку загружает клип в Монитор источника с установкой на ту точку, на которой был указатель мыши при наведении. Этот прием позволяет выполнять быструю вставку и перезапись материала на таймлайне.
 - Щелкните значок. Перетащите курсор воспроизведения через ползунок для перемотки клипа.
 - После нажатия кнопки ползунка на миниатюре появляется курсор воспроизведения клипа. Возможности управления:
 - Для просмотра содержимого клипа или воспроизведения аудиосигнала перетащите к нужной точке курсор воспроизведения.
Для перемещения внутри клипа используйте клавиши J-K-L.
 - Нажатием клавиш I и O можно устанавливать точки входа и выхода клипа во время паузы или навигации по клипу. После установки точек входа и выхода клипа появляется желтая полоса, указывающая их расположение.
- Для задания знакового кадра для значка клипа перетащите курсор воспроизведения или с помощью других инструментов навигации переместитесь к необходимому кадру, а затем нажмите комбинацию клавиш Shift+P (Windows) или Command+P (Mac OS). Для удаления знакового кадра нажмите клавиши Ctrl+Shift+P (Windows) или Option+P (Mac OS).
- Для отображения использования клипа в эпизоде наведите курсор мыши на значок киноленты и просмотрите информацию на всплывающей подсказке. Индикатор также указывает количество раз, которое клип используется в эпизоде.
- Для локализации клипа в эпизоде щелкните значок киноленты и выберите из контекстного меню эпизод и местонахождение эпизода (согласно тайм-коду). При этом курсор воспроизведения перескакивает на клип в соответствующем эпизоде.
- Для упорядочения элементов при отображении в виде значков перетащите соответствующий элемент на новое место. При перетаскивании вертикальная полоса указывает место расположения элемента. С помощью перетаскивания элемент также можно переместить в монтажную корзину.

Полная продолжительность клипа показывается при выполнении операции «Перемотка при наведении» на миниатюре в направлении слева направо. Слева от миниатюры находится точка начала мультимедийного фрагмента, а справа - его конечная точка. При перемещении мыши за пределы клипа или смещении фокуса с Панели проекта отображение миниатюры возвращается к знаковому кадру. При выполнении операции перемотки наведением аудиосигнал не воспроизводится.

При работе с MacBook Pro для изменения размеров миниатюр в Панели проекта и средстве просмотра медиафайлов можно использовать функцию масштабирования с помощью мультисенсорного трекпада.

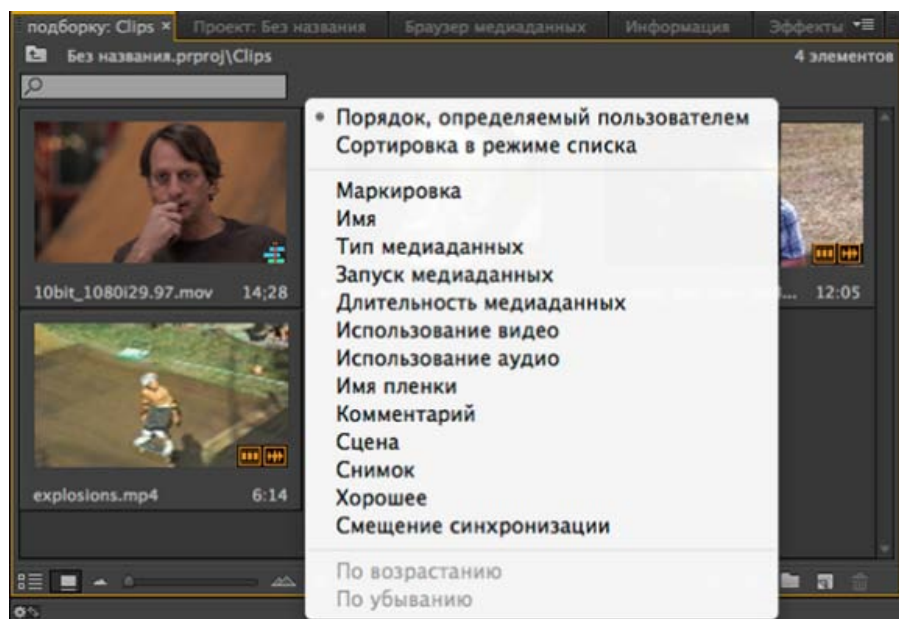
Можно использовать отображение в виде значков для упорядочения клипов в соответствии со сценарной раскадровкой, и затем с помощью функции «Автоматическое добавление в эпизод» переместить их в нужном порядке в эпизоде. Для получения дополнительной информации см. [учебное видеоруководство](#) авторства Franklin McMahon на веб-сайте журнала Layers Magazine.

Сортировка в режиме просмотра в виде значков

Чтобы выполнить сортировку значков в соответствующем режиме просмотра, нажмите кнопку «Сортировать значки»  в нижней части панели «Проект». Появится список вариантов сортировки.

- **Порядок, определяемый пользователем.** Вы можете располагать значки в любом порядке с помощью перетаскивания.
- **Сортировка в режиме списка.** Сортировка значков в порядке, выбранном для режима просмотра в виде списка. Например, в режиме просмотра в виде списка выбрана сортировка клипов по длительности медиаданных. В таком случае после переключения в режим просмотра в виде значков порядок сохранится и значки также будут отсортированы по длительности медиаданных.
- Можно выполнять сортировку по распространенным свойствам метаданных: по имени, маркировке, типу медиаданных и т. д. Также предусмотрена возможность выбирать порядок сортировки: по возрастанию или по убыванию.

Чтобы быстро научиться сортировке в режиме просмотра в виде значков, просмотрите [этот видеоролик](#) от Джоша Уайса с сайта retooled.net.



Варианты сортировки в режиме просмотра в виде значков

Настройка колонок в отображении в виде списка

Столбцы метаданных в Панели проекта при отображении в виде списка содержат различную информацию о ресурсах в списке. На Панели проекта могут отображаться любые требуемые поля метаданных XMP, а не только поля данных клипа. Можно выбрать, какие столбцы метаданных отображает Premiere Pro, добавлять свойства к схемам, а также изменять порядок колонок. Premiere Pro сохраняет выбор колонок в файле проекта. При любом открытии проекта в Панели проекта отображается тот же сам выбор колонок.

Редактирование отображения колонок в Панели проекта

1. Выберите «Показ метаданных» из меню Панели проекта и выполните одно из следующих действий.

- Для отображения всех столбцов в схеме метаданных в Панели проекта установите флажок в поле рядом с именем схемы.
- Для отображения столбцов, выбранных из одной или нескольких схем, щелкните треугольники рядом с именами схемы и откройте их. Затем установите флажки в полях рядом с именами столбцов, которые требуется отобразить.

Примечание. Если не удастся найти или изменить свойство в диалоговом окне «Отображение метаданных», это означает, что программа Adobe Premiere Pro заблокировала соответствующее свойство, защитив его от изменений. Например, можно удалить добавленные свойства, однако нельзя удалить свойства, встроенные в метаданные проекта в Adobe Premiere Pro.

2. Нажмите кнопку «ОК».

Упорядочение столбцов

- При использовании отображения в виде списка Панели проекта перетащите строку заголовка столбца по горизонтали в нужное место.

Изменение ширины столбца

- При использовании отображения в виде списка Панели проекта поместите указатель мыши на разделительную линию между заголовками столбца. После появления значка изменения размера столбца  перетащите указатель в горизонтальном направлении.

Сортировка по столбцам

- При использовании отображения в виде списка Панели проекта щелкните имя столбца для переключения между порядком сортировки содержимого столбца по возрастанию и по убыванию.

Добавление колонки

1. Выберите «Отображение метаданных» из меню Панели проекта.
2. Нажмите «Добавить свойство».
3. Введите название столбца.
4. Выберите тип:

Целое столбцы могут содержать только целые числа.

Вещественное столбцы могут содержать вещественные числа (до 2 знаков после запятой).

Текст столбцы могут содержать любой введенный текст.

Логический столбцы предоставляют возможность ввода логических элементов.

5. Нажмите кнопку «ОК», затем нажмите кнопку «ОК» еще раз.

Отображение столбцов в виде списка

Имена большей части столбцов панели проекта очевидны. Ниже приводится расшифровка для менее очевидных имен:

Имя По умолчанию отображается имя файла ресурса. Внутри проекта используемое ресурсом имя можно изменить. Поле «Имя» из отображения в виде списка удалить невозможно.

Маркировка Цвет, помогающий определять и связывать ресурсы.

Длительность медиаданных Длина исходного файла, выраженная с помощью заданных параметров отображения.

Примечание. В *Premiere Pro* точки входа и выхода определяют длительности на всех панелях, включающих кадры. Например, установка точки входа и выхода на один и тот же кадр означает длительность в один кадр.

Длительность видео Длительность видеокomпоненты клипа. Для определения длительности видео вычисляется разность между точками входа и выхода для видеосигнала. *Premiere Pro* затем включает все нужные коррекции, в частности, изменения скорости клипа.

Длительность аудиозаписи Длительность аудиокomпоненты клипа. Для определения длительности аудио вычисляется разность между точками входа и выхода для аудиосигнала. *Premiere Pro* затем включает все нужные коррекции, в частности, изменения скорости клипа.

Данные видео Размер кадра и формат кадра ресурса, а также информация о наличии альфа-канала.

Использование видео Сколько раз видеокomпонент ресурса используется в эпизодах проекта.

Использование аудио Сколько раз аудиокomпонент ресурса используется в эпизодах проекта.

Имя пленки Имя исходной пленки, вводимое при записи или съемке клипа.

Описание Необязательное описание ресурса, вводимое при записи или съемке клипа.

Комментарий Необязательный комментарий, вводимый при записи или съемке ресурса и предназначенный для идентификации и сортировки.

Записать примечание Поле для необязательного дополнительного текста, вводимого через панель «Захват» или диалоговое окно «Редактирование файла автономно».

Путь к файлу Местоположение файла на диске, выраженное как путь к папке.

Настройки захвата Указывает, содержит ли файл параметры захвата, заданные в *Premiere Pro*.

Состояние Указывает, находится ли ресурс в сети или доступен автономно. Если клип доступен автономно, колонка «Состояние» также отображает причину.

Свойства автономного режима Содержит ли источник автономного клипа видео, аудио или и то, и другое.

Сцена Поле для названия сцены, вводимое через панель «Захват» или диалоговое окно «Редактирование файла автономно». Для лучшей организации работы можно рекомендовать использование названия сцен из сценария.

Кадр/дубль Поле для имени кадра или дубля, вводимое через панель «Захват» или диалоговое окно «Редактирование файла автономно».

Хорошее Показывает предпочтительные ресурсы.

По умолчанию Premiere Pro отображает тайм-код для клипов в Панели проекта в формате, выбранном в меню «Установки». Это поведение по умолчанию можно изменить на отображение в любом другом формате.

1. Выберите «Проект» > «Настройки проекта» > «Основное».
2. В разделе «Видео» диалогового окна «Настройки проекта», выберите формат тайм-кода из меню «Формат отображения».
3. Нажмите кнопку «ОК».

Для получения дальнейшей информации о Панели проекта см. эту серию из четырех видеоуроков авторства Andrew Devis на веб-сайте Creative COW:

- [Панель проекта: Размещение, автоматизация и поиск](#)
- [Панель проекта: Новые элементы и шаблоны](#)
- [Панель проекта: Установки и структура монтажной корзины](#)
- [Панель проекта: Импортирование материала](#)



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Управление метаданными

[Сведения о панели «Метаданные» и стандарте XMP](#)

[Сведения о панели «Метаданные» в Premiere Pro](#)

[Сведения о метаданных XMP для файла, клипа и проекта](#)

[Использование метаданных клипа и метаданных файла](#)

[Редактирование метаданных XMP](#)

[Поиск метаданных XMP](#)

[Отображение и скрытие метаданных XMP](#)

[Просмотр данных клипа на панели «Метаданные»](#)

[Привязка данных клипа к метаданным XMP](#)

[Наверх](#)

Сведения о панели «Метаданные» и стандарте XMP

Метаданные XMP помогают упростить рабочий процесс и организацию файлов. Метаданные — это набор описательных сведений о файле. Основные параметры метаданных, такие как дата, длительность и тип файла, автоматически включаются в видео- и аудиофайлы. Можно добавить другие сведения с различными параметрами: расположение, имя режиссера, информация об авторских правах и многие другие.

Панель «Метаданные» позволяет работать со сведениями о ресурсах в различных видео- и аудиопрограммах от Adobe. В отличие от обычных свойств клипа, которые ограничены лишь одной конкретной панелью «Проект» или «Файлы», параметры метаданных встроены в исходный файл, поэтому они автоматически появляются во всех программах. Такой доступ к метаданным помогает быстро находить видеоресурсы и управлять ими по мере работы над продуктом.

Примечание. Свойства панели «Метаданные» доступны и в *Adobe Bridge*, что позволяет быстро просматривать ресурсы, исходя из дополнительных сведений.

Сведения о схемах и свойствах

Принцип метаданных заключается в создании набора свойств, характерных для данного процесса. Например, в динамические метаданные включаются такие данные, как «Сцена» и «Местоположение съемки», что важно для цифровых видеопроектов. EXIF, напротив, включают данные, специфичные для цифровой фотосъемки, такие как «Время экспозиции» и «Значение диафрагмы». Формат Dublin Core содержит более общие данные: дату, название и т. п. Сведения об отображении различных свойств см. в разделе [Отображение и скрытие метаданных](#).

Чтобы получить дополнительные сведения об определенных схемах и свойствах, наведите указатель на панель «Метаданные». Для большинства элементов отобразится подсказка.

Сведения о стандарте XMP

Программы Adobe хранят метаданные по стандарту расширяемой платформы метаданных (XMP). Стандарт XMP основан на языке XML, что позволяет обмениваться метаданными между различными программами и процессами публикации. Метаданные в большинстве других форматов (таких как EXIF, GPS и TIFF) автоматически переводятся в XMP, что облегчает просмотр и управление.

В большинстве случаев метаданные XMP хранятся непосредственно в исходных файлах. Если же какой-либо формат файла не поддерживает XMP, метаданные сохраняются в отдельном *сопроводительном файле*.

Ресурсы проекта без соответствующих файлов не поддерживают XMP. Например, в Adobe Premiere Pro это полосы и тон, начало универсального отсчета, цветная маска, заголовки, черный экран и прозрачное видео.

Создание и обмен метаданных настраиваются с помощью пакета SDK для XMP.

Дополнительные сведения о стандарте XMP см. в разделе [Расширяемая платформа метаданных](#).

[Наверх](#)

Сведения о панели «Метаданные» в Premiere Pro

На панели «Метаданные» представлены как метаданные экземпляра клипа, так и метаданные файла XMP для выбранного ресурса. В полях под заголовком клипа указываются метаданные экземпляра клипа: информация о клипе, выбранном на панели «Проект» или в эпизоде. Метаданные экземпляра клипа хранятся в файле проекта Premiere Pro, а не в файле, на который указывает клип. Только Premiere Pro, и никакие другие приложения, считывает метаданные экземпляра клипа. Но в Premiere Pro можно связать ряд полей метаданных клипа с полями метаданных XMP. Эта возможность с помощью полей XMP предоставляет приложениям вне Premiere Pro доступ к метаданным на основе клипа.

Если подклипы никогда не используются и никогда не будут импортироваться несколько экземпляров главных клипов, то каждый клип проекта уникален. Можно использовать только свойства файла XMP, при этом все метаданные записываются в исходный файл и оказываются видимы для других приложений. Либо можно использовать традиционные свойства клипа, но включить для всех этих свойств привязку. С этого момента Premiere Pro будет автоматически копировать данные клипа в соответствующие свойства XMP.

Рабочая среда «Метажурналирование»

Среда «Метажурналирование» предназначена для ввода метаданных после импорта, захвата или цифрового ввода метаданных в Premiere Pro. Панели «Проект» и «Метаданные» разворачиваются, чтобы сделать ввод метаданных удобнее.

Для включения рабочей среды «Метажурналирование» выберите команду «Окно» > «Рабочая среда» > «Метажурналирование».

[Наверх](#)

Сведения о метаданных XMP для файла, клипа и проекта

В большинстве случаев работа с метаданными XMP в видео- и аудиопрограммах Adobe проходит по одинаковым принципам. Однако в зависимости от определенных этапов рабочего процесса, на которых требуется та или иная программа, могут возникать небольшие различия. Знание этих различий поможет наиболее эффективно использовать метаданные при работе в нескольких программах.

В Adobe Premiere Pro и Adobe After Effects панель «Метаданные» для различных типов ресурсов находится в отдельных разделах.

Adobe Premiere Pro Метаданные разделены следующим образом.

Клип Свойства экземпляра клипа, выбранного на панели «Проект» или «Таймлайн». Эти метаданные хранятся в файлах проектов, поэтому появляются только в Adobe Premiere Pro.

Файл Свойства исходных файлов, выбранных на панели «Проект». Эти метаданные хранятся

непосредственно в исходных файлах, поэтому появляются и в других программах, включая Adobe Bridge.

After Effects Метаданные разделены следующим образом.

Проект Свойства всего проекта целиком. Если выбрать пункт «Включить исходные метаданные XMP» в диалоговом окне «Настройки модуля вывода», эти сведения будут встроены в файлы при их выводе с помощью функции «Очередь рендеринга».

Файлы Свойства исходных файлов, выбранных на панели «Проект». (При выборе прокси появятся свойства самого файла.)

В случае с After Effects свойства проектов и файлов хранятся непосредственно в файлах, поэтому доступ к метаданным можно получить и в Adobe Bridge.

[Наверх](#)

Использование метаданных клипа и метаданных файла

Метаданные файла XMP — это сведения об исходном файле, хранящиеся в исходном файле.

Метаданные клипа — это сведения о клипе, хранящиеся в файле проекта Premiere Pro. В Premiere Pro любое число клипов может указывать на один и тот же исходный файл. Например, группа подклипов, каждый со своими точками входа и выхода, указывают на один и тот же исходный файл. Кроме того, если файл импортирован дважды, но каждому импортированному клипу назначено свое имя, оба клипа указывают на один и тот же исходный файл.

Используйте поля метаданных XMP для хранения данных, относящихся к исходному файлу, на который указывают все экземпляры клипа. Используйте поля метаданных клипа для хранения данных, характерных для каждого уникального клипа. Свяжите поля метаданных клипа с полями метаданных XMP, если требуется, чтобы метаданные клипа копировались в исходный файл. Однако не следует связывать поле метаданных клипа с полем метаданных XMP для нескольких клипов, указывающих на один и тот же исходный файл.

[Наверх](#)

Редактирование метаданных XMP

В видеопрограммах Adobe на панелях «Метаданные» и «Проект» можно найти свойства с одинаковыми названиями. Однако свойства на панели «Метаданные» более функциональны и допускают одновременные изменения сразу для нескольких файлов.

1. Выберите нужные файлы или клипы.
2. На панели «Метаданные» измените текст или укажите необходимые значения.

Если выбрано несколько элементов, свойства на панели отобразятся следующим образом:

- Если свойство совпадает для всех элементов, появится запись о соответствии.
- Если свойства различаются, появится надпись *<Несколько значений>*. Чтобы значения совпадали, нажмите на текстовое поле и введите нужный текст.

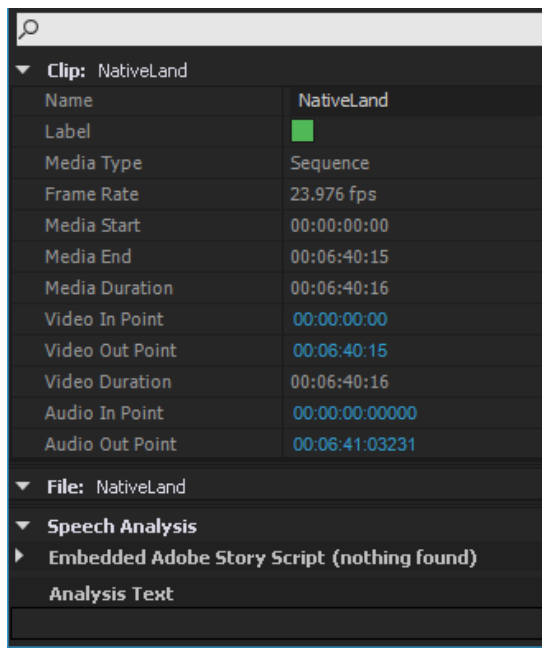
[Наверх](#)

Поиск метаданных XMP

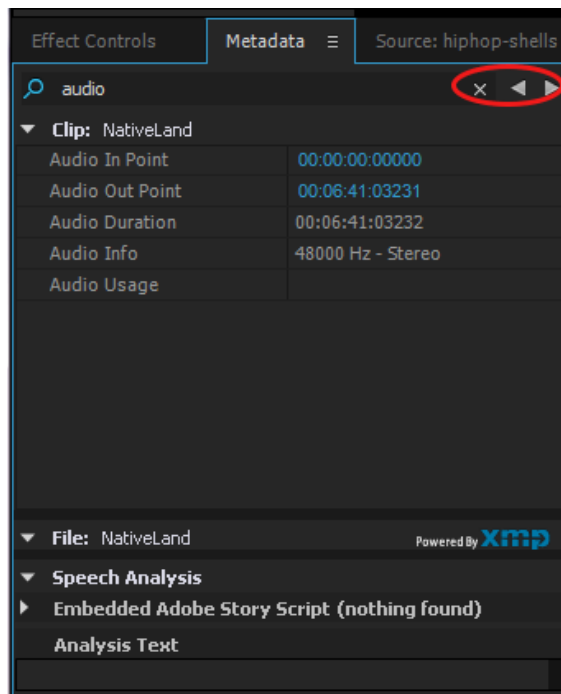
1. Выделите файлы или клипы, в которых требуется выполнить поиск.
2. В поле поиска в верхней части панели «Метаданные» введите текст, который необходимо найти.

Список метаданных свернется, демонстрируя только те свойства, которые содержат искомую строку.

3. (Только в Adobe Premiere Pro) Для перемещения по результатам поиска нажимайте на кнопки «Назад» и «Вперед» ◀▶ справа от поля поиска или на клавишу TAB.
4. Чтобы выйти из режима поиска и вернуться к полному списку метаданных, нажмите на кнопку «Заккрыть» ✕ справа от поля поиска.



До поиска видны все свойства



После поиска видны только свойства, содержащие искомую строку. В Adobe Premiere Pro перемещаться по результатам поиска можно с помощью кнопок «Назад» и «Вперед».

[Наверх](#)

Отображение и скрытие метаданных XMP

Чтобы подстраивать панель «Метаданные» под рабочий процесс, можно отображать или скрывать целые схемы или отдельные свойства, оставляя только необходимые.

1. В меню параметров панели «Метаданные» выберите пункт «Отображение метаданных».
2. Чтобы отображать и скрывать схемы или свойства в списке, выделяйте их или снимайте выделение.

Сохранение, переключение и удаление наборов метаданных

Если для разных рабочих процессов требуется отображать собственные наборы метаданных, эти наборы можно сохранить и переключаться между ними.

1. В меню параметров панели «Метаданные» выберите пункт «Отображение метаданных».
2. Выполните одно из следующих действий.

Чтобы сохранить собственный набор отображаемых метаданных, нажмите «Сохранить параметры». Затем введите название и нажмите «ОК».

- Чтобы отобразить ранее сохраненный набор метаданных, выберите его в меню.
- Чтобы удалить ранее сохраненный набор метаданных, выберите его в меню и нажмите «Удалить настройки».

Создание схем и свойств

Если ваш рабочий процесс специфичен и параметры метаданных по умолчанию не соответствуют его потребностям, создайте собственные схемы и свойства.

1. В меню параметров  панели «Метаданные» выберите пункт «Отображение метаданных».
2. Нажмите кнопку «Создать схему» и введите название.
3. В списке нажмите кнопку «Добавить свойство» справа от названия схемы.
4. Введите название свойства и выберите один из перечисленных ниже типов.

Целое Отображение целых чисел, которые можно изменять нажатием или перетаскиванием.

Вещественное Отображение дробных чисел, которые можно изменять нажатием или перетаскиванием.

Текст Отображение текстового поля (для таких свойств, как местоположение).

Логический Отображение флажка (для включаемых и отключаемых свойств).

[Наверх](#) 

Просмотр данных клипа на панели «Метаданные»

Можно отобразить или скрыть данные клипа на панели «Метаданные», как и любые другие метаданные. Premiere Pro сохраняет данные клипа в схеме, называемой «Метаданные Premiere Project».

Дополнительные сведения об отображении или скрытии схем метаданных см. в разделе [Отображение и скрытие метаданных XMP](#).

1. При необходимости выполните одно из предложенных ниже действий.
 - Если панель «Метаданные» не открыта, выберите «Окно» > «Метаданные».
 - Если содержимое панели «Метаданные» скрыто за другой панелью, щелкните вкладку «Метаданные», чтобы вывести панель на передний план.
2. Нажмите кнопку меню на панели «Метаданные» и выберите «Отображение метаданных».
3. Щелкните треугольник рядом со схемой «Метаданные Premiere Project», чтобы просмотреть все информационные поля клипа.
4. Выполните одно из следующих действий.
 - Установите флажок «Метаданные Premiere Project», чтобы отобразить все данные клипа.
 - Установите флажки только рядом с названиями полей клипа, которые нужно

отобразить.

5. Нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Привязка данных клипа к метаданным XMP

Поля значений свойств клипа на панели «Метаданные» являются внутренними. Они хранятся в файле проекта Premiere Pro и могут быть считаны только программой Premiere Pro. Однако рядом с некоторыми полями значений свойств в разделе «Клип» имеется флажок привязки. После установки флажка привязки Premiere Pro автоматически вводит информацию, указанную в значении поля клипа, в соответствующее поле XMP.

При выборе возможности привязки панель метаданных привязывает поле данных клипа к полю метаданных XMP в одной из схем. Установка этого флажка не копирует существующие данные клипа в поля XMP. Premiere Pro копирует в связанные поля XMP все данные клипа, добавленные после создания привязки. В большинстве случаев имя поля XMP совпадает с именем привязанного поля данных клипа. В следующих двух случаях имена полей XMP отличаются от имен полей данных клипа, привязанных к ним:

Имя поля данных клипа	Имя поля XMP
Имя	Заголовок (в схеме Dublin Core)
Записать примечание	Добавить комментарий (в схеме «Динамические медиаданные»)

1. На панели «Метаданные» перетащите полосу прокрутки под заголовком клипа вниз, пока не появятся поля с пустыми кнопками привязки справа от них.
2. Нажмите кнопки привязки рядом со всеми полями, которые нужно привязать к метаданным XMP.

Рядом со всеми привязанными полями появятся значки привязки .

Adobe также рекомендует

- Исходные клипы, экземпляры клипа, подклипы и дубликаты клипов



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Работа с пропорциями

Сведения о пропорциях

Использование ресурсов с различными пропорциями

Исправление искажения пропорций

Исправление неправильных интерпретаций отдельных пропорций

Исправление неправильных интерпретаций повторяющихся пропорций

Распространенные пропорции пикселя

[Наверх](#)

Сведения о пропорциях

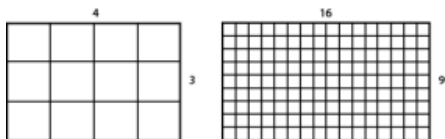
Пропорция определяет отношение ширины к высоте. Кадры видео и фотоснимков обладают пропорциями (формат кадра), а пиксели, составляющие кадр, обладают пропорцией пикселя (иногда называемой PAR). Видео для телевидения записывается с пропорцией (форматом кадра) 4:3 или 16:9. Кроме того, различными стандартами видеозаписи используются разные пропорции пикселя.

Пропорции кадра и пропорции пикселя для проекта Premiere Pro создаются при его создании. После создания пропорций для проекта их изменение невозможно. Но можно использовать в этом проекте ресурсы, созданные с другими пропорциями.

Premiere Pro автоматически пытается компенсировать пропорции пикселя для исходных файлов. Если ресурс по-прежнему выглядит искаженным, можно вручную задать его пропорции пикселя. Необходимо выполнить согласование пропорций пикселя перед согласованием соотношений сторон кадра, так как ошибочные пропорции кадра могут привести к неправильному определению пропорций пикселя.

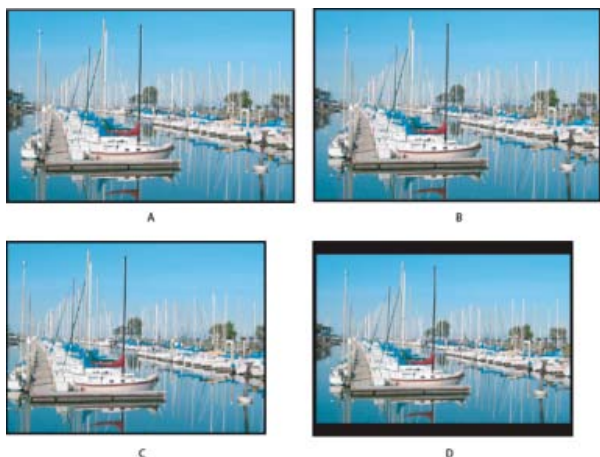
Пропорции кадра

Пропорции кадра задают отношение ширины к высоте в размерах изображения. Например, DV NTSC использует пропорции кадра 4:3 (ширина 4,0 к высоте 3,0). Типичный широкоэкранный кадр обладает пропорциями 16:9. Многие камеры, поддерживающие широкоэкранный режим, могут вести запись с пропорциями кадра 16:9. Многие пленки были сняты даже с еще более широкими пропорциями кадра.



Пропорции кадра 4:3 (слева) и более широкие пропорции кадра 16:9 (справа)

При импорте клипов, снятых с одними пропорциями кадра, в проект, использующий другие пропорции кадра, нужно выбрать способ согласования разных значений. Например, для показа фильма 16:9 на стандартном телевизоре 4:3 используются два типичных метода. Можно поместить все ширину кадра фильма 16:9 в кадр телевизора 4:3. В этом случае над и под кадром фильма отображаются черные полосы, что называется *почтовым ящиком (letterboxing)*. Кроме того, можно заполнить кадр 4:3 по вертикали кадром 16:9 так, чтобы их высоты совпадали. Затем, кадр 16:9 панорамируется по горизонтали в более узком кадре 4:3 так, чтобы важные действия всегда оказывались в кадре 4:3. Этот способ называется *панорамирование и сканирование*. В Premiere Pro можно реализовать любой метод, используя свойства эффекта «Движение», такие как «Положение» и «Масштаб».



Дисплеи NTSC

А. Материал NTSC 16:9 **В.** Изображение с DVD-проигрывателя, использующего оригинальный широкоэкранный формат, на экране широкоэкранный телевизора **С.** Обрезанное изображение 16:9 на ТВ-экране 4:3 с использованием автоматического панорамирования и сканирования **Д.** Изображение 16:9 на ТВ-экране 4:3 с помощью автоматического леттербоксинга для уменьшения общего размера кадра и отображения всего изображения

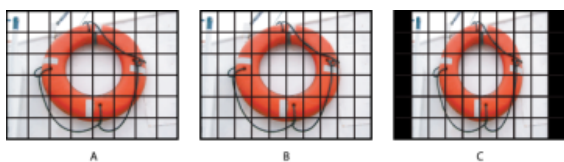
Пропорции пикселя

Видеоролик, демонстрирующий основы пропорций пикселя, см. [на веб-сайте Adobe](#).

Пропорция пикселя определяет отношение ширины к высоте для одного пикселя кадра. Пропорции пикселя могут меняться, так как разные видеосистемы делают собственные предположения о числе пикселей, необходимых для заполнения кадра. Например, во многих компьютерных видеостандартах кадр с пропорцией 4:3 определен как 640 пикселей в ширину на 480 пикселей в высоту, что приводит к квадратному пикселю. Такие видеостандарты, как DV NTSC, определяют кадр с пропорцией 4:3 как 720x480 пикселей, что приводит к более узким, прямоугольным пикселям, так как больше пикселей помещается в той же ширине кадра. Пиксели компьютерного видео в этом примере имеют пропорцию пикселя 1:1 (квадратная). Пиксели DV NTSC имеют пропорцию пикселя 0,91 (неквадратная). Пиксели DV, всегда прямоугольные, ориентированы вертикально в системах, создающих видео NTSC, и горизонтально в системах, создающих видео PAL. Premiere Pro отображает пропорции пикселя клипа рядом с его миниатюрой на панели «Проект».

Если без изменений отобразить прямоугольные пиксели на мониторе с квадратными пикселями, изображения будут выглядеть искаженными, например, круги превратятся в овалы. Но при отображении на контрольном видеомониторе пропорции изображений выглядят правильно, поскольку на контрольных видеомониторах используются прямоугольные пиксели. Premiere Pro может без искажений отображать и выводить клипы с разными пропорциями пикселя. Premiere Pro пытается автоматически согласовать их с пропорциями пикселя проекта.

Иногда, если Premiere Pro неправильно интерпретирует пропорции пикселя, клип может выглядеть искаженно. Можно исправить искажение отдельного клипа вручную, указав пропорции пикселя исходного клипа в диалоговом окне «Интерпретировать материал». Подобные случаи неправильной интерпретации групп файлов одного формата можно исправить, отредактировав файл Interpretation Rules.txt.



Пропорции пикселя и пропорции кадра

А. Изображение 4:3 с квадратными пикселями, выведенное на монитор 4:3 (компьютерный) с квадратными пикселями **В.** Изображение 4:3 с квадратными пикселями, правильно интерпретированное для отображения на мониторе 4:3 (ТВ) с неквадратными пикселями **С.** Изображение 4:3 с квадратными пикселями, неправильно интерпретированное для отображения на мониторе 4:3 (ТВ) с неквадратными пикселями

Premiere Pro CS3 и более ранние версии использовали пропорции пикселя для видеоформатов стандарта SD, которые игнорируют понятие чистой диафрагмы. Без учета отличия чистой диафрагмы от производственной диафрагмы в SD-видео пропорции пикселя, использовавшиеся в Premiere Pro CS3 и более ранних версиях, были немного неточны. Неправильные пропорции пикселя приводили к

едва заметным искажениям некоторых изображений.

Примечание. Чистая диафрагма — часть изображения, свободная от артефактов и искажений, появляющихся на краях изображения. Производственная диафрагма представляет собой все изображение.

Подробные сведения об исправленных пропорциях пикселя в Premiere Pro CS4 и более поздних версиях (а также в других приложениях) см. на [веб-сайте Adobe](#).

[Наверх](#)

Использование ресурсов с различными пропорциями

Premiere Pro автоматически пытается сохранить пропорции кадров для импортированных ресурсов, иногда меняя пиксельные пропорции, размеры кадра или оба параметра так, чтобы при использовании в эпизоде ресурс не появлялся обрезанным или искаженным. Некоторые ресурсы содержат метаданные, которые позволяют Premiere Pro выполнять вычисления автоматически и точно. Для ресурсов, в которых нет таких метаданных, Premiere Pro применяет набор правил для интерпретации пропорций пикселя.

При съемке или импорте материала NTSC с размером кадра ATSC 704x480, размером кадра D1 720x486 или размером кадра DV 720x480 Premiere Pro автоматически устанавливает пропорции пикселя для ресурса, равные D1/DV NTSC (0,91). При съемке или импорте материала с размером кадра HD 1440x1080 Premiere Pro автоматически устанавливает для этого файла пропорции пикселя, равную HD 1080 Anamorphic (1,33). При съемке или импорте материала PAL с разрешением D1 или DV 720x576 Premiere Pro автоматически устанавливает пропорции пикселя для этого файла, равными D1/DV PAL (1,094).

Для других размеров кадра Premiere Pro предполагает, что ресурс был разработан с квадратными пикселями, и изменяет пропорции пикселя и размер кадра так, чтобы сохранить для ресурса пропорции изображения. Если импортированный ресурс искажен, можно задать пропорции пикселя вручную.

При перетаскивании ресурса в эпизод Premiere Pro по умолчанию центрирует ресурс в кадре программы. В зависимости от размера кадра получившееся изображение может быть слишком мало или слишком обрезано для задач проекта. В этом случае можно изменить его масштаб. Можно сделать это вручную или предоставить Premiere Pro возможность выполнить изменение автоматически при перетаскивании ресурса в эпизод.

Всегда рекомендуется убедиться в правильной интерпретации файлов. Размеры кадра и пропорции пикселя для ресурса можно узнать рядом с миниатюрой предпросмотра и в столбце «Данные видео» на панели «Проект». Эти данные также можно найти в диалоговом окне «Свойства» ресурса, в диалоговом окне «Интерпретировать материал» и на панели «Информация».

[Наверх](#)

Исправление искажения пропорций

Шаблон настроек эпизода, выбранный при его создании, определяет для эпизода пропорции кадра и пропорции пикселя. После создания эпизода пропорции изменить нельзя, но можно изменить пропорции пикселя, предполагаемые в Premiere Pro для отдельных ресурсов. Например, если ресурс с квадратными пикселями, созданный в графической или анимационной программе, искажен в Premiere Pro, пропорции пикселя можно исправить, чтобы изображение выглядело правильно. Убедившись, что все файлы правильно интерпретированы, можно объединить материал с различными пропорциями в одном проекте. Затем можно создать выходной материал без искажений получившихся изображений.

[Наверх](#)

Исправление неправильных интерпретаций отдельных пропорций

1. Щелкните правой кнопкой мыши неподвижное изображение на панели «Проект».
2. Выберите «Изменить» > «Интерпретировать материал».
3. Выберите параметр в разделе «Пропорции пикселя» и нажмите кнопку «ОК».
4. Выберите один из следующих вариантов:

Использовать пропорции пикселя из файла Использует исходное соотношение сторон, сохраненное с неподвижным изображением.

Соответствует Позволяет выбрать в списке стандартных пропорций.

Примечание. При использовании Photoshop для создания изображений с целью применения в видеопроектах лучше всего использовать шаблон настроек Photoshop с именем, соответствующим видеоформату, который предполагается использовать. Использование этого шаблона настроек гарантирует создание изображений с правильными пропорциями.

Исправление неправильных интерпретаций повторяющихся пропорций

Premiere Pro автоматически назначает файлам пропорции пикселя в соответствии с файлом правил. Если изображения определенного типа постоянно неправильно интерпретируются (искажаются) при импорте, можно изменить соответствующее правило.

1. Откройте текстовый редактор.
2. В редакторе перейдите в папку подключаемых модулей Premiere Pro.
3. Откройте файл с именем Interpretation Rules.txt.
4. Измените нужное правило и нажмите кнопку «Сохранить».

Распространенные пропорции пикселя

	Пропорции пикселя	Рекомендации к применению
Квадратные пиксели	1.0	Материал имеет размер кадра 640 x 480 или 648 x 486, записан в формате 1920 x 1080 HD (не HDV или DVCPRO HD), записан в формате 1280 x 720 HD либо HDV или же экспортирован из программы, которая не поддерживает неквадратные пиксели. Этот параметр также подходит для материалов, которые были перенесены с пленки или предназначены для проектов с индивидуальной настройкой.
D1/DV NTSC	0.91	Материал имеет размер кадра 720 x 486 или 720 x 480, и требуется получить кадр с пропорциями 4:3. Этот параметр также подходит для материалов, которые были экспортированы из программы, работающей с неквадратными пикселями (например, программы для трехмерной анимации).
Широкоэкранный формат D1/DV NTSC (	1.21	Материал имеет размер кадра 720 x 486 или 720 x 480, и требуется получить кадр с пропорциями 16:9.
D1/DV PAL	1.09	Материал имеет размер кадра 720 x 576, и требуется получить кадр с пропорциями 4:3.
Широкоэкранный формат D1/DV PAL (	1.46	Материал имеет размер кадра 720 x 576, и требуется получить кадр с пропорциями 16:9.
Анаморфный 2:1	2.0	Материал был снят с помощью анаморфного объектива или перенесен с помощью анаморфирования с пленки, пропорции кадра которой составляют 2:1.
HDV 1080/DVCPRO HD 720, анаморфный HD 1080	1.33	Материал имеет размер кадра 1440 x 1080 или 960 x 720, и требуется получить кадр с пропорциями 16:9.
DVCPRO HD 1080	1.5	Материал имеет размер кадра 1280 x 1080, и требуется получить кадр с пропорциями 16:9.

Adobe также рекомендует

- [AE CS4: новые пропорции пикселя](#)



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Поиск ресурсов

Параметры поиска в Premiere Pro

Поиск ресурсов с помощью диалогового окна «Найти»

Поиск ресурсов с помощью «Подборок поиска»

Поиск ресурсов с помощью функции «Поиск на таймлайне»

Важной задачей окончательного монтажа является поиск медиаклипов и ресурсов и управление ими.

В Premiere Pro доступно несколько способов поиска, позволяющих легко находить файлы мультимедиа даже в сложных проектах, за счет чего сэкономленное на поиске время, можно потратить на редактирование.

[Наверх](#)

Параметры поиска в Premiere Pro

Диалоговое окно «Найти»

Диалоговое окно «Найти» в Premiere Pro можно использовать для поиска элементов проекта. Критерии поиска можно задать таким образом, чтобы они представляли собой одно свойство или сочетание свойств.

Однако результаты поиска, выполненного с помощью диалогового окна «Найти», сохранить нельзя. То есть при удалении критериев поиска также удаляются результаты поиска.

Подборки поиска

В Premiere Pro доступна функция «Подборки поиска», обеспечивающая мощные возможности поиска на основе метаданных. При выполнении поиска на панели «Проект» поисковый запрос можно связать с «Подборкой поиска». Результаты поиска обновляются относительно элементов, которые отвечают критериям поиска.

Поиск на таймлайне

Функция «Поиск на таймлайне» позволяет значительно экономить время при управлении сложными таймлайнами. Можно искать клипы в эпизоде и выбирать их с учетом определенных критериев поиска.

[Наверх](#)

Поиск ресурсов с помощью диалогового окна «Найти»

Диалоговое окно «Найти» позволяет выполнить простой и подробный поиск. Можно найти любые ресурсы в проекте, которые соответствуют заданным критериям. Например, можно выполнить поиск видеоклипов, которые содержат определенные слова в столбце «Имя» и определенные фразы в столбце «Комментарий».

1. Выполните одно из следующих действий.

- Щелкните значок «Найти»  (лупа) в нижней части панели «Проект».
- Выберите панель «Проект» и нажмите клавиши CTRL + F (Windows) или COMMAND + F (Mac OS).

2. В диалоговом окне «Найти» выберите имена столбцов для поиска в меню в разделе «Столбец».

3. Выберите нужные операторы в меню в разделе «Оператор».
4. Введите символы, которые необходимо найти в указанных столбцах, в соответствующие поля «Объект поиска».
5. При одновременном поиске по двум критериям выполните одно из следующих действий.
 - Для поиска ресурсов, соответствующих обоим критериям, выберите «Все» в меню «Совпадения».
 - Для поиска ресурсов, соответствующих одному критерию, выберите «Любые» в меню «Совпадения».

Установите флажок С учетом регистра, чтобы выполнить поиск с учетом регистра.
6. Нажмите «Найти».

[Наверх](#)

Поиск ресурсов с помощью «Подборок поиска»

Можно создать «Подборку поиска», в которой будет содержаться набор элементов проекта, соответствующих критериям поиска. «Подборки поиска» автоматически обновляются при импорте и удалении ресурсов или при изменении метаданных ресурса.

«Подборки поиска» отображаются на панели «Проект» как и другие стандартные подборки и обозначаются значком «Подборки поиска» .

Примечание. В «Подборках поиска» отображаются псевдонимы исходных элементов проекта, а не скопированных метаданных, что позволяет исключить дублирование метаданных.

Создание «Подборки поиска»

1. Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите пункт Новая подборка поиска во всплывающем или контекстном меню панели «Проект».
 - Последовательно выберите «Файл» > «Создать» > «Подборка поиска».
2. В диалоговом окне «Подборка поиска» введите критерии поиска в поле «Найти».
3. В диалоговом окне «Подборка поиска» можно выполнить поиск по всем метаданным, используемым в проекте, или ограничивать поиск отдельными свойствами метаданных.

Важные примечания о «Подборках поиска»

- При удалении из проекта элемента, отображающегося в «Подборке поиска», или, если внесение изменений в метаданные привело к тому, что элемент больше не отвечает критериям поиска «Подборки поиска», элемент удаляется из «Подборки поиска».
- При указании одного свойства метаданных поиск ограничивается только метаданными клипа. При выборе следующих свойств метаданных можно выполнять поиск, как по метаданным клипа, так и по метаданным файла.
 - Имя
 - Имя пленки
 - Описание
 - Комментарий
 - Записать примечание

- Сцена
- Снимок
- Клиент

Сохранение поискового запроса в качестве «Подборки поиска»

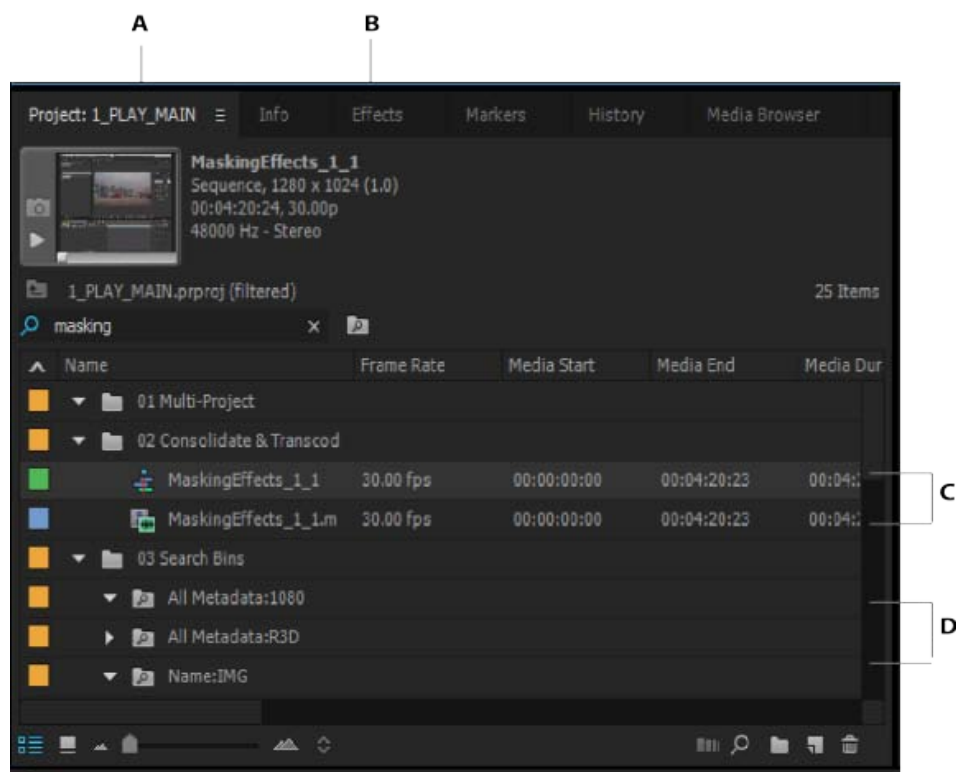
Чтобы создать «Подборку поиска» из поискового запроса, выполните следующие действия.

1. Введите поисковый запрос в поле «Найти» на панели «Проект».

По мере ввода каждой следующей буквы поискового запроса будет выполняться динамическое обновление результатов поиска.

2. Щелкните значок «Подборка поиска»  рядом с полем «Поиск».

Имя созданной «Подборки поиска» будет соответствовать введенному поисковому запросу.



A. Введите поисковый запрос **B.** Щелкните для создания «Подборки поиска» из запроса **C.** Ресурсы в «Подборке поиска», отвечающие критериям поиска **D.** Ресурсы в «Подборке поиска», отвечающие критериям поиска

Переименование «Подборки поиска»

Чтобы переименовать «Подборку поиска», щелкните «Подборку поиска» правой кнопкой мыши (в Win) или используйте комбинацию Ctrl + левая кнопка мыши (в Mac OS) и выберите пункт «Переименовать». При вводе нового имени критерии поиска «Подборки поиска» не изменяются.

Изменение содержимого «Подборки поиска»

Содержимое «Подборки поиска» нельзя изменять таким же образом, как и содержимое стандартных подборок на панели «Проект». Чтобы изменить содержимое «Подборки поиска», необходимо внести изменения в критерии поиска.

1. На панели «Проект» выберите пункт «Редактировать подборку поиска» в контекстном меню «Подборки поиска».
2. Внесите соответствующие изменения в критерии поиска в диалоговом окне «Редактировать подборку поиска».
3. После изменения критериев поиска нажмите кнопку «ОК».

Удаление «Подборки поиска»

Чтобы удалить «Подборку поиска», выберите «Подборку поиска» для удаления, а затем выберите пункт «Очистить» в контекстном меню. Можно перетащить «Подборку поиска» на значок «Корзины»  или просто нажать клавишу Delete на клавиатуре.

Примечание. При удалении «Подборки поиска» удаляются только псевдонимы элементов проекта, а не исходные элементы проекта.

[Наверх](#) 

Поиск ресурсов с помощью функции «Поиск на таймлайне»

Функция «Поиск на таймлайне» предоставляет расширенные параметры поиска, которые позволяют легко находить и упорядочивать клипы на сложных таймлайнах.

Откройте панель «Таймлайн» и последовательно выберите «Редактировать» > «Найти». Также можно использовать сочетание клавиш Ctrl+F (в Windows) или Command+F (в Mac).

Отобразившееся диалоговое окно «Найти» похоже на диалоговое окно «Найти» панели «Проект». Можно выполнять поиск и выбор клипов в эпизоде по одному свойству, например, по имени клипа, или использовать сочетание свойств.

1. В диалоговом окне «Найти» выберите имена столбцов для поиска и соответствующих операторов.
2. Введите символы, которые необходимо найти в указанных столбцах, в соответствующих полях «Найти».

Установите флажок С учетом регистра, чтобы выполнить поиск с учетом регистра.

3. Нажмите кнопку «Найти» или клавишу Enter на клавиатуре. Premiere Pro выберет и переместит курсор воспроизведения к клипу на панели «Таймлайн», после чего диалоговое окно «Найти» закроется.
4. Чтобы найти следующий экземпляр клипа, отвечающий критериям поиска, последовательно выберите «Редактировать» > «Найти далее». Курсор воспроизведения переместится к следующему отвечающему критериям поиска клипу на панели «Таймлайн», и выберет его.

Поиск и выбор всех клипов в эпизоде, отвечающих критериям поиска

1. Откройте панель «Таймлайн» для выбранного эпизода и последовательно перейдите к пункту «Редактировать» > «Найти». Также можно использовать сочетание клавиш Ctrl+F (в Windows) или Command+F (в Mac).
2. Введите критерии поиска.
3. Нажмите кнопку Найти все.

Диалоговое окно «Найти» закрывается, курсор воспроизведения переместится к первому клипу, который отвечает критериям поиска, и будут выбраны все соответствующие клипы.

Поиск маркера эпизода с текстом, отвечающим критериям поиска

1. Откройте панель «Таймлайн» для выбранного эпизода и последовательно перейдите к пункту «Редактировать» > «Найти». Также можно использовать сочетание клавиш Ctrl+F (в Windows) или Command+F (в Mac).
2. Выберите пункт «Маркеры» во всплывающем меню «Поиск» и введите критерии поиска в поле «Найти».
3. Нажмите кнопку «Найти» или клавишу Enter на клавиатуре. Диалоговое окно «Найти» закрывается и курсор воспроизведения переместится к первому маркеру, который отвечает критериям поиска.
4. Последовательно выберите «Редактировать» > «Найти далее», чтобы переместить курсор воспроизведения к следующему маркеру, отвечающему критериям поиска.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Рендеринг и замена медиаданных

Рендеринг и замена медиаданных в эпизоде

Замена обработанных клипов исходными медиаданными

Часто задаваемые вопросы

Premiere Pro пытается воспроизвести все эпизоды, клипы, эффекты, переходы, титры, а также все остальные необработанные элементы в режиме реального времени без предварительного рендеринга.

Однако иногда, чтобы обеспечить плавное воспроизведение, необходимо выполнять рендеринг медиафайлов, особенно эпизодов с большим объемом визуальных эффектов. Кроме того, рендеринг необработанных элементов медиаданных на «Таймлайне» позволяет сократить степень зависимости программы от доступных ресурсов системы.

Функция «Рендеринг и замена» в Premiere Pro дает возможность выполнять сведение видеоклипов и композиций After Effects, тем самым повышая скорость воспроизведения эпизодов с большим объемом визуальных эффектов. В любой момент исходный клип можно восстановить с помощью функции «Восстановить необработанный вариант».

[Наверх](#)

Рендеринг и замена медиаданных в эпизоде

1. Откройте эпизод с медиаданными для обработки на панели «Таймлайн».
2. Не закрывая панель «Таймлайн» последовательно выберите «Клип» > «Рендеринг и замена».
3. В диалоговом окне «Рендеринг и замена» можно выбрать формат и настройки, с учетом которых будет выполнена обработка эпизода.

Источник Синхронизация параметров обработанных медиаданных с настройками эпизода, отдельных клипов или шаблонами настроек.

Эпизод Использует размер кадра, частоту кадров, тип поля и пропорции пикселя выбранного эпизода и перекодировать соответствующие клипы с использованием этих настроек.

При работе с клипами, размер которых превышает размер кадра выбранного эпизода, выполняется обрезание фрагментов, не отображающихся в пределах границ кадра эпизода. Если кодек не поддерживает альфа-каналы, после рендеринга (обработки) прозрачные области становятся черными.

Отдельные клипы Использует размер кадра, частоту кадров, тип поля и пропорции пикселя отдельного клипа в эпизоде и перекодировать клипы с использованием связанных с ними настроек.

Исходные медиаданные, которые не соответствуют этим настройкам, не обрабатываются.

Шаблон настроек Использует размер кадра, частоту кадров, тип поля и пропорции пикселя выбранного шаблона настроек и перекодировать все клипы с использованием этих настроек.

Исходные клипы, которые не соответствуют этим настройкам, не обрабатываются.

Формат Выберите формат файла, который обеспечивает наилучшее качество воспроизведения, в то же время сохранив оптимальную продолжительность рендеринга и размер файла.

Можно выбирать файлы MXF OP1a, файлы MXF OP1a в формате DNXHD либо файлы в формате QuickTime.

Шаблон настроек С учетом выбранного формата выберите доступный шаблон настроек.

Примечание. Единственным шаблоном настроек, поддерживающим альфа-канал, является шаблон настроек

Место назначения Укажите путь для сохранения обработанного файла. Обработанный файл можно сохранить вместе с исходными медиаданными или нажать кнопку «Обзор», чтобы перейти в расположение, отличное от расположения, заданного по умолчанию.

Включить маркеры Задаёт количество дополнительных кадров, которые сохраняются перед точкой входа и после точки выхода каждого обработанного клипа. Можно установить значение от 0 до 100 кадров.

Например, значение 30 означает, что сохраняются 30 кадров до точки входа и 30 кадров после точки выхода. Маркеры выполняют функции дополнительных кадров, доступных для незначительных коррекций при редактировании нового проекта.

4. Нажмите кнопку «ОК». Обработанный файл появится в выбранном расположении.

[Наверх](#)

Замена обработанных клипов исходными медиаданными

После обработки и замены клипа в эпизоде исходный необработанный клип или композицию After Effects в любой момент можно восстановить.

- На панели «Таймлайн» выберите эпизод, содержащий обработанные клипы, и последовательно перейдите по пунктам «Клип» > «Восстановить необработанный вариант».

При внесении изменений в исходный файл во время использования обработанных и заменённых клипов эти изменения будут добавлены в исходные клипы в случае их восстановления.

Примечание. При обработке и замене клипов или восстановлении исходных необработанных медиаданных обработанные клипы вместе с исходными медиаданными сохраняются на жёстком диске.

[Наверх](#)

Часто задаваемые вопросы

Возможно ли обрабатывать эффекты во время рендеринга и замены видеоклипов?

Как правило, при использовании функции «Рендеринг и замена» эффекты, присущие исходным клипам, и применённые эффекты не обрабатываются. Необработанные эффекты доступны для редактирования в заменённом клипе.

Единственным исключением является случай, когда применяется присущий исходному видеоклипу эффект под названием «Движение» с последующим выбором параметра «Синхронизировать» > «Эпизод». В этом случае собственный эффект «Движение» в заменённом клипе обрабатывается. То есть собственный эффект «Движение» всё ещё остаётся применённым в заменённом клипе, но недоступен для редактирования. Чтобы восстановить исходный необработанный эффект, используйте функцию «Восстановить необработанный вариант».

Возможно ли обработать и заменить аудиоданные в клипах формата AV?

При работе с клипами формата AV аудиоданные можно обработать с помощью соответствующего шаблона настроек. Однако, если выбранный шаблон настроек не поддерживает тип аудиоданных клипа, выполнить обработку и замену AV-клипа будет нельзя.

При работе с клипами, содержащими только аудиоданные, или при выборе фрагмента аудиоданных AV-клипа Premiere Pro выполняет преобразование аудиоклипа в аудиофайлы формата .wav. При работе с клипами, содержащими только аудиоданные, исходные необработанные медиаданные можно восстановить.

Доступно ли преобразование неподвижных изображений?

Да, пользователь может преобразовывать неподвижные изображения, включая наборы изображений, в видеофайлы.

Какие типы клипов можно обрабатывать и заменять?

Функция рендеринга и замены применима к большинству клипов, включая композиции After Effects, за исключением следующих типов медиаданных:

- Специальные клипы или синтетические медиаданные

- Вложенные эпизоды
- Корректирующие слои



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Наложения на монитор

Наложения на монитор позволяют просматривать сведения о необходимых метаданных, наложенные на исходный и программный мониторы. На мониторе можно просматривать сведения о тайм-коде источника, комментарии к маркерам и информацию об индикаторах точек редактирования в контексте клипа или эпизода.

Наложения на монитор легко настраиваются, позволяя выбирать отображаемые метаданные и указывать место отображения. Также можно создавать шаблоны настроек наложения для быстрого переключения между различными разметками или содержимым метаданных.

[Отображение метаданных в виде наложений](#)

[Определение параметров наложений](#)

[Отображение наложений в режиме просмотра многокамерной передачи](#)

[Импорт, экспорт и создание шаблонов настроек наложений](#)

[Наверх](#)

Отображение метаданных в виде наложений

В виде наложений можно отображать перечисленные ниже метаданные.

- Тайм-код источника
- Тайм-код эпизода
- Комментарии маркеров
- Имя клипа эпизода
- Имя клипа проекта
- Имя файла
- Индикаторы точек редактирования
- Индикаторы конца медиаданных/эпизода
- Источники многокамерной передачи

Наложения не включены по умолчанию. Чтобы включить или отключить наложения, щелкните значок «Гаечного ключа»  в «Программном мониторе» или «Исходном мониторе», а затем выберите пункт Наложения.

После включения наложений по умолчанию отображаются тайм-коды клипов и комментарии маркеров. В случае перемотки клипа или приостановки воспроизведения в наложениях отобразятся метаданные, связанные с тем кадром, на котором находится курсор воспроизведения. Маркеры и индикаторы зависят от того, где расположен курсор воспроизведения.

Примечание. Наложения отображаются только в том случае, если монитор переключен в режим совмещенного видео.

[Наверх](#)

Определение параметров наложений

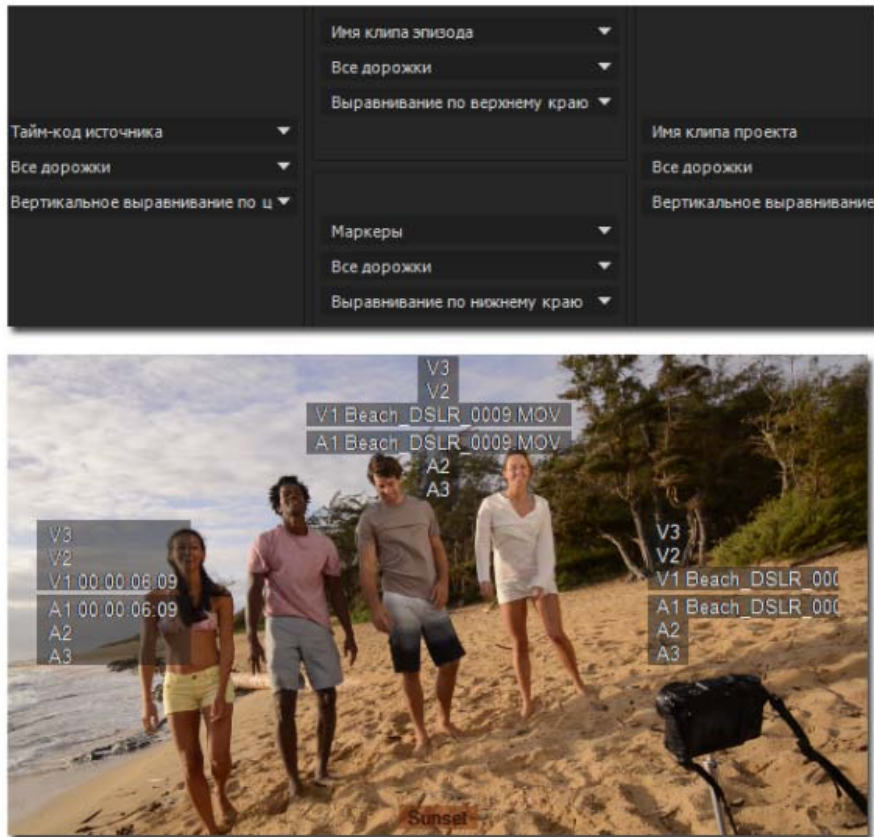
В диалоговом окне «Настройки наложения» можно указать, какие наложения следует отображать на программном или исходном мониторе.

Выберите команду «Настройки наложения» > «Настройки» во всплывающем меню программного монитора, чтобы открыть диалоговое окно «Настройки наложения». Также после выбора команды «Настройки наложения» > «Настройки» во всплывающем меню программного монитора можно увидеть список доступных шаблонов настроек в отдельном подменю.

В диалоговом окне «Настройки наложения» поля метаданных отображаются в том же виде, в каком они появляются на мониторе. Благодаря этому расположение наложений на мониторе будет лучше запоминаться.

Наложения отображаются на мониторах в следующих четырех секторах: слева, справа, сверху по центру и снизу по центру. Размер секторов зависит от размера монитора. В то время как фактический размер секторов может быть разным, их относительный размер и расположение остаются неизменными.

В шаблоне настроек разметки по умолчанию наложения располагаются в соответствии со своими клипами в стеке эпизода. Например, наложения с тайм-кодами источника, предназначенные для клипов в эпизоде, отображаются в фиксированном вертикальном стеке в соответствии с клипами на видео- и аудиодорожках на таймлайне.



Размещение выбранных полей данных соответствует расположению наложений на мониторе.

Тайм-код источника Демонстрирует значение временной шкалы для первоначального исходного клипа независимо от расположения курсора воспроизведения в эпизоде.

Видеодорожки обозначаются как V1, V2, V3, а аудиодорожки — как A1, A2, A3. Эти сведения соответствуют содержимому панели «Информация». По умолчанию эти сведения отображаются на программном и исходном мониторах слева.

Комментарии маркеров При добавлении маркера в клип или эпизод можно отобразить комментарии к нему в виде наложения. В наложении присутствуют комментарии и название клипа.

Примечание. Наложение маркера клипа показывает другие дорожки клипа. Наложение маркера эпизода не показывает все дорожки эпизода отдельно, а отображает его как единое наложение маркера.

Безопасные области действий и заголовков Безопасная область действия определяет часть видеоизображения, которая будет отображаться на экране телевизора при воспроизведении эпизода. Любая часть видеозаписи, выходящая за пределы безопасной области, не будет отображаться на экране телевизора. Чтобы заголовки не скрывались или не обрезались окантовкой телевизора, любые заголовки или текст рекомендуется ограничить безопасной областью заголовков.

Наложения безопасной области в Premiere Pro позволяют использовать визуальные индикаторы или границы, в пределах которых можно ограничивать видеоизображение и текст безопасной областью.

Чтобы включить или отключить «Безопасные области», щелкните значок гаечного ключа в «Программном мониторе» и выберите пункт Безопасные области. Изменить настройки безопасной области можно в диалоговом окне «Настройки наложения».

Можно выбрать пункт Добавить безопасную область 4:3 или задать настройки управления безопасной области по горизонтали и

вертикали.

Индикаторы конца медиаданных/эпизода При выборе этого параметра включается индикатор конца эпизода и конца медиаданных.

Когда курсор воспроизведения минует последний кадр медиаданных на таймлайне и далее больше нет клипов, вдоль правого края последнего кадра клипа в эпизоде появляется фиолетовая рамка.

Когда курсор воспроизведения оказывается на первом или последнем кадре клипа в эпизоде, вдоль левого края первого кадра и правого края последнего кадра появляются полосатые столбцы. Индикаторы конца медиаданных полезны при просмотре нескольких клипов в эпизоде на программном мониторе.

Индикаторы точек редактирования Обозначают точки редактирования в эпизоде, включены по умолчанию.

Когда курсор воспроизведения находится в точке входа или выхода клипа, в кадре клипа появляется желтая угловая скобка у нижнего края. Если между двумя клипами в эпизоде имеется пробел, индикаторы точки редактирования появятся у левого или правого краев клипа, обозначая точки входа и выхода.



A. Индикатор конца эпизода **B.** Индикатор конца медиаданных **C.** Индикатор точки редактирования

Включить наложение для передачи Выберите «Включить наложение для передачи», чтобы отправить наложения на внешний монитор.

Включить наложения во время воспроизведения Выберите «Включить наложения во время воспроизведения», чтобы отобразить наложения на мониторе во время воспроизведения материала.

Размер текста Параметр «Размер текста» определяет размер текста в наложении. Если выбран большой размер текста, не помещающийся в монитор, текст может оказаться обрезанным.

Непрозрачность Параметр «Непрозрачность» определяет в процентах, насколько хорошо монитор виден за наложением. Слой с непрозрачностью, равной 1 %, практически прозрачен, а если значение составляет 100 %, слой становится полностью непрозрачным.

Отображение наложений в режиме просмотра многокамерной передачи

При создании эпизода источника многокамерной передачи можно выбрать пункт «Имена камер» в диалоговом окне «Создать эпизод

источника многокамерной передачи». В зависимости от выбранного для имен камер значения углам обзора камер могут быть назначены имена дорожек, имена клипов или номера камер в исходном мониторе. Дополнительные сведения см. в разделе Улучшения процесса работы с многокамерной передачей.

В режиме просмотра многокамерной передачи можно отображать до двух свойств метаданных, выбранных в диалоговом окне «Настройки наложения». Например, в диалоговом окне «Настройки наложения» можно выбрать параметры «Имя камеры» и «Тайм-код источника», которые будут отображаться следующим образом:



Имя камеры и тайм-код источника отображаются в виде наложений в режиме просмотра многокамерной передачи

[Наверх](#)

Импорт, экспорт и создание шаблонов настроек наложений

Настроенные параметры наложений можно сохранять в качестве шаблонов настроек наложений. Шаблоны настроек наложений позволяют быстро переключаться между различными разметками и содержимым метаданных.

Создание и сохранение шаблона настроек наложений

В диалоговом окне «Настройки наложения» настройте нужные параметры и нажмите на значок «Сохранить шаблон настроек» . Введите имя, чтобы сохранить шаблон настроек, и примените его.

Экспорт, импорт и удаление шаблонов настроек

- Чтобы экспортировать шаблон настроек, выберите его в раскрывающемся списке «Шаблон настроек» и нажмите на значок экспорта . Введите имя шаблона настроек, выберите, куда сохранить экспортируемый шаблон настроек, и нажмите «Сохранить». Шаблон настроек будет экспортирован в файл с расширением *.olp.
- Чтобы импортировать шаблон настроек, нажмите на значок «Импорт шаблона настроек»  и выберите файл шаблона настроек Premiere Pro (с расширением *.olp), который требуется импортировать.
- Чтобы удалить шаблон настроек, выберите его в раскрывающемся списке «Шаблон настроек» и нажмите на значок «Удалить шаблон настроек» .

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Мониторинг ресурсов

Использование исходного монитора и программного монитора

[Обзор исходного монитора и программного монитора](#)

[Открытие или очистка клипа на исходном мониторе](#)

[Навигация по клипам в меню «Источник» и мониторе источника](#)

[Использование элементов управления временем исходного монитора и программного монитора](#)

[Просмотр безопасных областей на мониторах](#)

[Выбор полей на исходном и программном мониторах](#)

[Выбор режима отображения](#)

[Наверх](#)

Обзор исходного монитора и программного монитора

Исходный монитор воспроизводит отдельные клипы. В исходном мониторе проводится подготовка клипов, которые необходимо добавить в эпизод. Установите точки входа выхода и укажите дорожки исходного клипа (аудио и видео). Также можно вставлять маркеры клипа и добавлять клипы в эпизод на панели «Таймлайн».

Программный монитор воспроизводит последовательность сгруппированных клипов. Это просмотр активного эпизода на панели «Таймлайн». Можно установить маркеры эпизода и определить точки входа и выхода эпизода. Точки входа и выхода эпизода указывают место, где кадры добавляются в эпизод или удаляются из него.

Каждый монитор состоит из линейки времени и элементов управления воспроизведением и передачей текущего кадра исходного клипа или эпизода. Установите точки входа и выхода, перейдите к ним и установите маркеры. По умолчанию в исходном мониторе доступны кнопки «Вставка» и «Перезаписать», а в программном мониторе доступны кнопки «Подъем» и «Извлечь». Каждый монитор также содержит кнопку «Экспорт кадра» для создания стоп-кадра из одного кадра видео.



Монитор источника

А. Курсор воспроизведения **В.** Тайм-код **С.** Параметры масштабирования **Д.** Полоса прокрутки «Масштаб» **Е.** Перетаскивание видео **Ф.** Перетаскивание аудио **Г.** Кнопка «Параметры» **Н.** Продолжительность входа/выхода



Монитор программы

А. Тайм-код **В.** Параметры масштабирования **С.** Курсор воспроизведения **Д.** Полоса прокрутки «Масштаб» **Е.** Разрешение **Ф.** Кнопка «Параметры» **Г.** Редактор кнопок

Настройка панели кнопок панели монитора

По умолчанию наиболее полезные кнопки отображаются вдоль нижней части исходного и программного мониторов. Однако пользователь может добавить новые кнопки. Нажмите «+» в правом нижнем углу монитора, чтобы открыть редактор кнопок. Добавьте кнопки на панель кнопок, перетаскивая их в редакторе кнопок. Можно добавить не более 2 строк кнопок. Пробелы для разделения групп кнопок можно также перетащить на панель кнопок. Чтобы удалить кнопку, перетащите ее из панели кнопок. Чтобы выключить все кнопки, перейдите в меню панели и снимите флажок «Показать элементы управления переносом».

Наведите мышь на любую кнопку, чтобы увидеть для нее комбинацию клавиш.

Установка качества отображения для исходного и программного мониторов

Некоторые форматы сложно отобразить в полнокадровом воспроизведении из-за высокого сжатия или высокой скорости передачи данных. Более низкое разрешение позволяет увеличить скорость воспроизведения, однако это снижает качество отображения изображения. Это соотношение наиболее видно при просмотре AVCHD или других файлов мультимедиа на основе кодака H.264. При высоком разрешении в этих форматах отключено исправление ошибок и во время воспроизведения часто появляются артефакты. Однако, эти артефакты не отображаются в экспортируемых мультимедиа.

Создание отдельных разрешений для воспроизведения и паузы обеспечивает более высокую степень контроля качества. При записи с высоким разрешением можно задать разрешение воспроизведения на более низкое значение (например, 1/4) для оптимального воспроизведения и задать разрешение паузы на «Полное». Эти параметры позволяют проверить качество деталей фокуса или края, когда

воспроизведение приостановлено. Очистка включает монитор в разрешении воспроизведения, а не в разрешении паузы.

Не все типы разрешений доступны для всех типов эпизода. Для эпизодов «Стандартное определение», таких как DV, доступно только полное разрешение и 1/2. Для многих эпизодов HD до размера кадра 1080, доступно полное разрешение, 1/2 и 1/4. При создании эпизода с размером кадра более 1080, такой как RED, доступны более дробные разрешения.

Примечание. Если предпросмотры преобразовываются с разрешением ниже разрешения эпизода, разрешение воспроизведения фактически является частью разрешения предпросмотра. Например, можно задать файлам предпросмотра преобразование до 1/2 размера кадра эпизода (разрешение 1/2) и разрешение воспроизведения с учетом разрешения 1/2. Воспроизведение предпросмотров после преобразования осуществляется в 1/4 от исходного разрешения (предполагается, что разрешение исходных медиаданных будет соответствовать разрешению эпизода).

Настройка качества изображения для исходного монитора и программного монитора

Примечание. Можно назначить сочетания клавиш для установки разрешений воспроизведения.

1. Выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните изображение правой кнопкой мыши на исходном мониторе или программном мониторе.
 - Щелкните значок «Меню панели» на исходном мониторе или программном мониторе .
 - Нажмите кнопку «Параметры» на исходном мониторе или программном мониторе.
2. Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы задать разрешение воспроизведения, выберите «Разрешение при воспроизведении».
 - Чтобы установить приостановленное разрешение, выберите «Разрешение при приостановке».
3. В меню выберите нужное разрешение.

Изменение масштаба

Исходный монитор и программный монитор масштабируют видео до размера доступной области. Можно увеличить параметр увеличения для каждого представления, чтобы более подробно просмотреть видео. Можно также уменьшить параметр увеличения для просмотра дополнительной области монтажного стола вокруг изображения (например для более легкой настройки эффектов движения).

1. Выберите параметр увеличения в меню «Выбрать масштаб»(справа от отображения текущего времени) на исходном мониторе или программном мониторе.

Значения процентов на исходном мониторе относятся к размеру исходных медиаданных. В программном мониторе процентные значения относятся к размеру изображения, определенному параметрами эпизода. Настройте масштаб, чтобы видео соответствовало доступной области просмотра монитора.
2. Чтобы изменить видимую область монитора и видимую часть видеоизображения, используйте полосы прокрутки монитора. Полосы прокрутки отображаются, когда текущий размер монитора не может вмещать все изображение.

Индикатор пропущенного кадра

Исходный и программный мониторы имеют возможность отображения значка (напоминающего «стоп-сигнал»), который указывает на то, пропускаются ли кадры во время воспроизведения. Значок отображается зеленым и меняет цвет на желтый, когда появляются пропущенные и сброшенные кадры при каждом воспроизведении. Подсказка отображает количество пропущенных кадров.

Для включения индикатора пропущенного кадра для исходного и программного мониторов, включите параметр «Показать индикатор пропущенного кадра» в меню панели или меню «Параметры».

Наверх

Открытие или очистка клипа на исходном мониторе

Чтобы просматривать и редактировать исходные клипы, перечисленные на панели «Проект» или отдельные экземпляры клипа в эпизоде, откройте клипы на исходном мониторе. Меню «Источник» на вкладке монитор источника показывает список открытых клипов.

1. Чтобы открыть клип, выполните одно из следующих действий.
 - Дважды щелкните по клипу в панели «Проект» или «Таймлайн», или перетащите клип из панели «Проект» в «Исходный монитор». Клип отображается на исходном мониторе и его имя добавляется к меню «Источник».
 - Перетащите несколько клипов или целую подборку из панели «Проект» на исходный монитор или выберите несколько клипов на панели «Проект» и дважды щелкните их. Клипы будут добавлены к меню «Источник» в том порядке, в котором они были выбраны, и на исходном мониторе отображается последний выбранный клип.
 - Выберите имя клипа для просмотра из меню «Источник» (щелкните треугольник справа от имени текущего клипа на вкладке «Источник», чтобы отобразить меню).



Выбор клипа для просмотра из меню источников

- Меню «Источник» отображает список основных клипов по именам. Клипы, открытые из эпизода, перечислены по имени эпизода, имени клипа и времени начала в эпизоде.
2. Для удаления клипа из исходного монитора в меню «Источник» выберите «Заккрыть», либо «Заккрыть все», чтобы удалить все клипы.

Также можно закрыть все клипы и непосредственно исходный монитор, нажав кнопку «Закрыть» на вкладке «Монитор источника».

Наверх

Навигация по клипам в меню «Источник» и мониторе источника

Можно настроить комбинации клавиш для навигации по нескольким клипам, загруженным на «Исходный монитор». Сочетания клавиш могут ускорить включение и выключение клипов, переход к первому или последнему клипу, или закрытие одного или всех клипов на всплывающем меню «Исходный монитор».

1. Выберите «Правка» > «Сочетания клавиш»(Windows) или «Premiere Pro» > «Сочетания клавиш»(OS Mac).

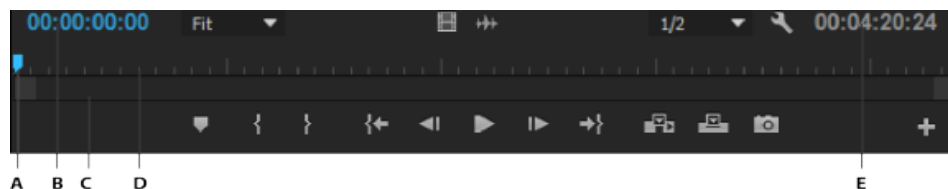
Откроется диалоговое окно «Сочетания клавиш».

2. В диалоговом окне щелкните треугольник рядом с панелями, а затем щелкните треугольник рядом с исходным монитором «Панель» для отображения комбинации клавиш для этой панели.
3. Установите комбинации клавиш для любой из следующих команд:
 - Исходный клип: закрыть
 - Исходный клип: закрыть все
 - Исходный фрагмент: первый
 - Исходный клип: последний
 - Исходный клип: следующий
 - Исходный клип: предыдущий
4. Нажмите кнопку «ОК».

Наверх

Использование элементов управления временем исходного монитора и программного монитора

Исходный монитор имеет несколько элементов управления для перемещения по времени (или кадрам) в клипе. Программный монитор содержит следующие элементы управления для перемещения по эпизоду.



А. Отображение текущего времени В. Курсор воспроизведения С. Полоса прокрутки «Масштаб» D. Линейка времени Е. Отображение длительности

Линейки времени Отображают длительность клипа на исходном мониторе и эпизод на программном мониторе. Деления измеряют время с помощью формата отображения видео, заданного в диалоговом окне «Параметры проекта». Можно переключать линейки времени на отображение тайм-кода в других форматах. Каждая линейка также отображает значки для маркеров соответствующего монитора и точек входа и выхода. Можно настроить курсор воспроизведения, маркеры и точки входа и выхода, перетаскивая их значки на линейке времени.

Номера на линейке времени выключены по умолчанию. Можно включить номера на линейке времени, выбрав «Номера на линейке времени» в меню панели исходного или программного мониторов.

Курсор воспроизведения Указывает на положение текущего кадра на линейке времени каждого монитора.

Примечание. Курсор воспроизведения ранее назывался «Индикатор текущего времени» (CTI).

Отображение текущего времени Показывает тайм-код для текущего кадра. Текущее время отображается в левом нижнем углу видео каждого монитора. Исходный монитор указывает на текущее время для открытого клипа. Программный монитор указывает на текущее время эпизода. Чтобы перейти к другому времени, нажмите в отображении и введите новое время, или поместите курсор на отображение времени и перетащите влево или вправо. Для переключения отображения с полного тайм-кода на счетчик кадров, нажмите CTRL (Windows) или COMMAND (OC Mac) и щелкните текущее время на мониторе или панели «Таймлайн».

Отображение длительности Отображает длительность открытых клипов или эпизода. Длительность - это разница во времени между начальной и конечной точками клипа или эпизода. Если начальной точки не установлено, она заменяется временем запуска клипа или эпизода. При отсутствии конечной точки, исходный монитор использует время окончания клипа для вычисления длительности. Программный монитор использует время окончания последнего клипа в эпизоде для вычисления длительности.

Полосы прокрутки масштабирования Полосы прокрутки масштабирования совпадают с видимой областью линейки времени в каждом мониторе. Можно перетаскивать маркеры, чтобы изменить ширину панели и изменить масштаб линейки времени ниже. Расширение панели до максимального значения ширины отображает всю длительность линейки времени. Сжатие панели увеличивает ее для более детального просмотра линейки. При расширении или сжатии панель центрируется на курсоре воспроизведения. Поместите курсор мыши на панели и используйте колесико мыши, чтобы расширить или сжать панель. Также для сворачивания и разворачивания можно прокрутить колесико мыши в областях за пределами полос. Перетаскивая центр панели, можно прокручивать видимую часть линейки времени, не изменяя ее масштаб. При перетаскивании полосы курсор воспроизведения не перемещается. Однако можно переместить полосу и щелкнуть линейку времени, чтобы переместить курсор воспроизведения в ту же область, где находится полоса. Полоса прокрутки масштабирования также доступна на таймлайне.

Примечание. Изменение полосы прокрутки масштабирования или линейки времени программного монитора не влияет на линейку времени или область просмотра на панели «Таймлайн».

Просмотр элементов управления исходного и программного мониторов

Можно отобразить или скрыть элементы управления в меню панели исходного или программного мониторов. Например, можно скрыть элементы управления переносом, если известна комбинация клавиш J-K-L для воспроизведения, чтобы освободить дополнительное пространство для просмотра файлов мультимедиа.

Выберите или отмените выбор параметра в меню панели, чтобы отобразить или скрыть следующее:

- Элементы управления переносом
- Маркеры
- Номера на линейке времени
- Индикатор пропущенных кадров

Доступ ко многим одинаковым командам отображения и скрытия элементов управления можно также получить с помощью кнопки «Параметры» на каждом мониторе.

Просмотр безопасных областей на мониторах



А. Безопасная область действия В. Безопасная область титров

Направляющие безопасной области приводятся для справки и не отображаются в предпросмотре или при экспорте.

- Щелкните кнопку «Параметры» в разделе «Исходный монитор» или «Программный монитор» и выберите «Безопасные области». Можно также выбрать безопасные области из меню панели «Исходный монитор» или «Программный монитор».

Стандартные безопасные области действия или заголовков составляют 10% и 20% соответственно. Однако можно изменить размеры безопасных областей в диалоговом окне «Настройки проекта». (См. раздел [Диалоговое окно «Настройки проекта»](#).)

[Наверх](#)

Выбор полей на исходном и программном мониторах

Можно настроить «Исходный монитор» и «Программный монитор» для отображения первого поля, второго поля или обоих полей для чересстрочного материала. Параметры на исходном мониторе недоступны, когда в нем открыт прогрессивный клип. Параметры на исходном мониторе недоступны, когда активный эпизод использует прогрессивный шаблон настроек эпизода.

- В Мониторе источника или Мониторе программы нажмите кнопку меню панели .
- Выберите «Показать первое поле», «Показать второе поле» или «Показать оба поля» в соответствии с необходимостью.

[Наверх](#)

Выбор режима отображения

Можно отобразить обычное видео, альфа-канал видео, или один из нескольких инструментов измерения.

- В исходном мониторе или программном мониторе, нажмите кнопку «Параметры», или нажмите меню панели и выберите настройку режима отображения:

Совмещенное видео Отображается обычное видео.

Альфа-канал Отображается канал прозрачности в градациях серого.

Все области Отображается осциллограмма, вектороскоп, последовательность YCbCr и последовательность RGB.

Вектороскоп Отображает вектороскоп с уровнем цветности видео, что включает в себя цветовой тон и насыщенность.

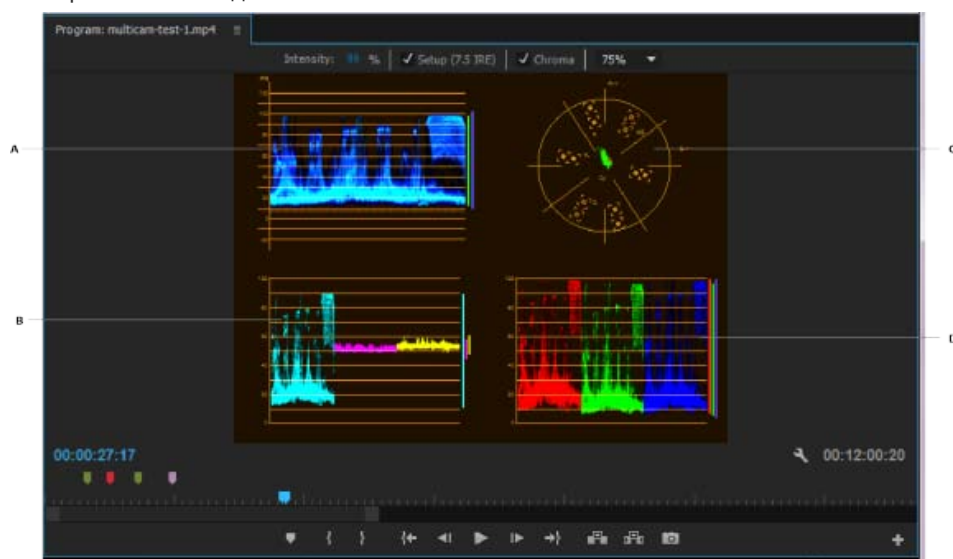
Форма волны YC Отображает стандартную осциллограмму, на которой показывается яркость видеосигнала в единицах IRE.

Последовательность YCbCr Отображает стандартную осциллограмму, на которой показываются компоненты Y, Cb, и Cr в единицах IRE.

Последовательность RGB Отображает стандартную осциллограмму, на которой показываются компоненты R, G и B в единицах IRE.

Последовательность Vect/YC Wave/YCbCr Отображается осциллограмма, вектороскоп и последовательность YCbCr.

Последовательность Vect/YC Wave/RGB Отображается осциллограмма, вектороскоп и последовательность RGB.



Программный монитор отображает вектороскоп/YC-осциллограмму/последовательность YCbCr

A. Осцилоскоп **B.** Последовательность YCbCr **C.** Вектороскоп **D.** Форма волны YC

Для более эффективного использования осциллоскопа и вектороскопа просматривайте их на контрольном мониторе, объединенном с программным монитором. См. раздел Контрольный монитор.

Использование контрольного монитора

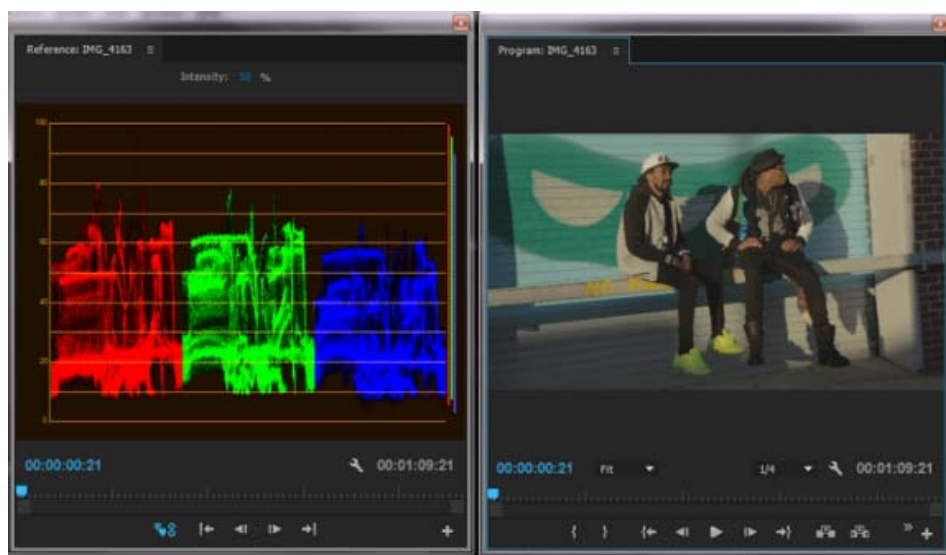
Открытие контрольного монитора

Сопряжение контрольного монитора и программного монитора

Контрольный монитор действует как дополнительный программный монитор. Контрольный монитор можно использовать для сравнения разных кадров эпизода или для просмотра одного и того же кадра эпизода с помощью различных режимов просмотра.

Можно отметить кадр эпизода, отображаемый в контрольном мониторе, независимо от программного монитора. Таким образом, можно назначить каждое представление для другого кадра для сравнения — например, при использовании фильтра согласования цветов.

Помимо этого, можно выполнить сопряжение контрольного монитора и программного монитора, чтобы на них всегда отображались одинаковые кадры эпизода. Это может быть особенно полезно для задач цветокоррекции. Путем выбора режима контрольного монитора на отображение вектроскопа или осциллоскопа, выполнять коррекцию цвета или применять любой другой видеофильтр можно будет более эффективно.



Использование контрольного монитора для установки уровней видеосигнала

Для контрольного монитора можно указать те же параметры качества, масштаба и режима просмотра, что и для программного монитора. Линейка времени и панель области просмотра работают точно так же. Однако, поскольку контрольный монитор используется только как вспомогательный, а не для редактирования, то он содержит элементы управления только для установки контрольных точек, а не для воспроизведения или редактирования. При сопряжения контрольного монитора и программного монитора можно использовать элементы управления воспроизведением программного монитора. Можно открыть только один контрольный монитор.

В [этом видео](#) на веб-сайте Creative Cow Эндрю Дэвис демонстрирует, как исправить яркость и контрастность с применением контрольного монитора.

Открытие контрольного монитора

- В меню «Окно» выберите «Контрольный монитор». Контрольный монитор откроется в отдельной панели. При необходимости можно перетащить вкладку контрольного монитора в область рядом с исходным монитором.

[Наверх](#) 

Сопряжение контрольного монитора и программного монитора

Можно выполнить сопряжение контрольного монитора и программного монитора так, чтобы на них обоих всегда отображалось одинаковое изображение.

- Выполните одно из следующих действий.
 - На панели контрольного монитора нажмите кнопку «Синхронизировать с программным монитором» .
 - В меню панели контрольного монитора выберите «Синхронизировать с программным монитором».
 - В меню панели программного монитора выберите «Синхронизировать с контрольным монитором».

На обоих мониторах будет отображаться одинаковый кадр. Перемещение курсор воспроизведения  на контрольном мониторе или программном мониторе переместит также курсоры воспроизведения в других двух мониторах на тот же кадр.

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Воспроизведение ресурсов

Воспроизведение видео в исходном мониторе и программном мониторе

Непрерывное воспроизведение

Воспроизведение эпизода или клипа с приостановкой подмотки в начале и в конце

Изменение скорости воспроизведения или быстрый переход

Переход в другой кадр в исходном мониторе и программном мониторе

Использование клавиш J, K и L для прокрутки видео

Синхронизация кадра с его источником

[Наверх](#)

Воспроизведение видео в исходном мониторе и программном мониторе

Исходный монитор и программный монитор содержат несколько элементов управления, аналогичных элементам управления воспроизведением на видеомagneтoфoнe. Элементы управления исходного монитора используются для воспроизведения или разметки клипа. Элементы управления программного монитора используются для воспроизведения или просмотра активного эпизода.

Большинство элементов управления воспроизведением имеют соответствующие им сочетания клавиш. При необходимости использовать сочетания клавиш для управления воспроизведением убедитесь, что требуемый монитор активен. Для активации монитора, щелкните видеоизображение на нем.

Элементы управления воспроизведением поддерживают настройку с использованием редактора кнопок. Если кнопка, которую хотите использовать, недоступна, щелкните значок плюса («+») в нижнем правом углу монитора. После запуска окна редактора кнопок можно перетащить требуемую кнопку на панель кнопок. Дополнительные сведения см. в разделе [Настройка панели кнопок исходного монитора](#).

Примечание. При использовании сочетаний клавиш для перемещения по линейке времени убедитесь, что активна требуемая панель. (Только для клавиатур с японским языком) Для использования этих сочетаний клавиш на клавиатуре, предназначенной для ввода японского языка, убедитесь, что клавиатура находится в режиме непосредственного ввода, а не в режиме ввода иероглифов.

- Выполните одно из следующих действий.
 - Для воспроизведения нажмите кнопку «Воспроизвести» ► или клавишу L (или ПРОБЕЛ). (Для остановки нажмите кнопку «Стоп» ■ или клавишу K на клавиатуре [или ПРОБЕЛ]. Кнопка и клавиша ПРОБЕЛ переключают воспроизведение и остановку.)
 - Чтобы воспроизвести в обратном направлении, нажмите клавишу J.
 - Чтобы воспроизвести от точки входа до точки выхода, нажмите кнопку «Воспроизведение фрагмента» {►}.
 - Для циклического воспроизведения всего клипа или эпизода нажмите кнопку «Повтор» ☞ и затем кнопку «Воспроизвести» ►. Нажмите кнопку «Повтор» ☞ еще раз, чтобы отменить циклическое воспроизведение.
 - Для циклического воспроизведения от точки входа до точки выхода нажмите кнопку «Повтор» ☞, а затем нажмите «Воспроизведение фрагмента» {►}. Нажмите кнопку «Повтор» ☞ еще раз, чтобы отменить циклическое

воспроизведение.

- Для воспроизведения вперед с постепенным ускорением нажмите несколько раз клавишу L. Для большинства типов мультимедиа скорость воспроизведения клипа возрастает в 2, 3, 4 раза от обычной.
- Для воспроизведения назад с постепенным ускорением нажмите несколько раз клавишу J. Для большинства типов мультимедиа скорость воспроизведения клипа в обратном порядке возрастает в 2, 3, 4 раза от обычной.
- Чтобы переместиться вперед на один кадр, нажмите клавишу L, удерживая нажатой клавишу K.
- Чтобы переместиться назад на один кадр, нажмите клавишу J, удерживая нажатой клавишу K.
- Для воспроизведения вперед с замедленной скоростью нажмите клавиши SHIFT+L.
- Для воспроизведения назад с замедленной скоростью нажмите клавиши SHIFT+J.
- Для воспроизведения текущего времени, от 2 секунд до курсора воспроизведения до 2 секунд после курсора воспроизведения, нажмите кнопку «Воспроизведение фрагмента», удерживая нажатой клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS). Нажатие клавиш ALT (Windows) или OPTION (Mac OS) меняет кнопку воспроизведения на кнопку «Воспроизводить» ►▶. Кнопку «Воспроизводить» можно отдельно перетащить на панель кнопок.

См. эту статью Клея Эсбьюри на веб-сайте Premiumbeats.com. Она посвящена использованию кнопок «Воспроизводить» и «Повтор» для динамической обрезки клипа на таймлайне.

[Наверх](#) 

Непрерывное воспроизведение

Воспроизведение будет продолжаться до тех пор, пока пользователь остановит его. В этом режиме можно выполнять общие команды редактирования с корректировкой в режиме реального времени. Например, при циклическом воспроизведении можно настроить видеоэффекты. Далее приведены действия, выполнение которых не останавливает воспроизведение.

- Создание ключевых кадров для эффектов
- Работа с элементами интерфейса
- Работа с элементами таймлайна
- Запись метаданных
- Изменение параметров аудио
- Работа с титрами
- Масштабирование таймлайна
- Выход из приложения

В этом видео от Тодда Коприва и video2brain показывается, как быстро применить эффекты к корректирующим слоям и как изменить свойства эффекта во время воспроизведения эпизода.

[Наверх](#) 

Воспроизведение эпизода или клипа с приостановкой подмотки в начале и в конце

Можно предварительно просмотреть клип или эпизод с паузами подмотки в начале и в конце.

1. Выполните одно из следующих действий.

- Перейдите на вкладку «Эпизод», чтобы активировать эпизод, и просмотрите его предварительно на программном мониторе.
- Дважды щелкните клип на панели источника или на таймлайне, чтобы предварительно просмотреть его в исходном мониторе.

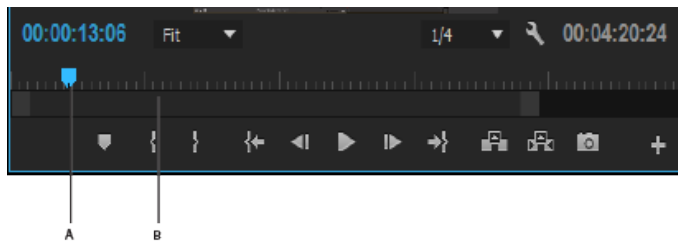
2. Нажмите клавиши SHIFT+ПРОБЕЛ.

[Наверх](#)

Изменение скорости воспроизведения или быстрый переход

• Выполните одно из следующих действий.

- Перетащите ползунок влево для обратного воспроизведения или вправо для воспроизведения в обычном порядке. Скорость воспроизведения увеличивается при перетаскивании ползунка в стороны от его центральной позиции. При отпускании ползунок возвращается к центральной позиции, а воспроизведение останавливается.
- Перетащите регулятор прокрутки влево или вправо, если необходимо, за пределы элемента управления. Если вы перетащите регулятор к краю экрана без достижения конца клипа или эпизода, вы сможете продолжить с той же позиции путем перетаскивания регулятора.



Манипуляторы и переключатели

[Наверх](#)

Переход в другой кадр в исходном мониторе и программном мониторе

• Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы перейти вперед на один кадр, нажмите кнопку «Шаг вперед»  или нажмите клавишу L, удерживая нажатой клавишу K, либо нажмите клавишу СТРЕЛКА ВПРАВО.
- Для перехода вперед на 5 кадров нажмите кнопку «Шаг вперед» , удерживая нажатой клавишу SHIFT, или нажмите клавиши SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО.
- Чтобы перейти назад на один кадр, нажмите кнопку «Шаг Назад» , либо нажмите клавишу J, удерживая нажатой клавишу K, либо нажмите клавишу СТРЕЛКА ВЛЕВО.
- Для перехода назад на 5 кадров нажмите кнопку «Шаг назад» , удерживая нажатой клавишу SHIFT, или нажмите клавиши SHIFT+СТРЕЛКА ВЛЕВО.
- Для перехода к следующему маркеру нажмите кнопку «Перейти к следующему маркеру»  на исходном мониторе.
- Чтобы перейти к предыдущему маркеру, нажмите кнопку «Перейти к предыдущему источнику»  на исходном мониторе.
- Чтобы перейти к точке входа клипа, выберите исходный монитор и нажмите кнопку «Перейти к точке входа» .

- Чтобы перейти к точке выхода клипа, выберите исходный монитор и нажмите кнопку «Перейти к точке выхода»
- Наведите указатель на исходный монитор или программный монитор. Поверните колесико мыши, чтобы переместиться на кадр вперед или назад.
- Щелкните окно отображения текущего времени на мониторе, на котором нужно ввести временную метку текущей позиции, и введите ее новое значение. Не требуется вводить двоеточия и точки с запятой. Числа меньше 100 интерпретируются как кадры.
-
- Чтобы перейти к предыдущей монтажной точке в целевой аудио- или видеодорожке эпизода, нажмите кнопку «Перейти к предыдущей монтажной точке» в программном мониторе или нажмите клавишу СТРЕЛКА ВВЕРХ при активном таймлайне или в активном программном мониторе. При одновременном нажатии клавиши SHIFT произойдет переход к предыдущей монтажной точке для всех дорожек.
-
- Чтобы перейти к следующей монтажной точке в целевой аудио- или видеодорожке эпизода, нажмите кнопку «Перейти к следующей монтажной точке» в программном мониторе или нажмите клавишу СТРЕЛКА ВНИЗ при активном таймлайне или в активном программном мониторе. При одновременном нажатии клавиши SHIFT произойдет переход к предыдущей монтажной точке для всех дорожек.
- Для перехода к началу эпизода сделайте активным программный монитор или таймлайн и нажмите клавишу HOME или нажмите кнопку «Перейти к точке входа» в программном мониторе.
- Для перехода к концу эпизода сделайте активным программный монитор или таймлайн и нажмите клавишу END или нажмите кнопку «Перейти к точке выхода» в программном мониторе.

[Наверх](#)

Использование клавиш J, K и L для прокрутки видео

Можно быстро и точно перемещаться по кадрам в эпизоде с помощью клавиш J, K и L. Для перемещения по значкам можно также использовать клавиши. Клавиша J перемещает курсор воспроизведения в обратном направлении, а клавиша L перемещает его вперед. Клавиша K является модификатором и останавливает воспроизведение. Нажмите J для перемещения назад на обычной скорости, нажмите J и K для перемещения назад с замедленной скоростью, либо нажмите клавишу J, удерживая нажатой клавишу K, чтобы вернуться назад на один кадр. Клавиши K и L работают аналогично для воспроизведения вперед. Дополнительные сведения об использовании клавиш J, K и L для воспроизведения см. в [этом видео](#) от Ричарда Харрингтона (Richard Harrington) на веб-сайте Creative Cow.

Если требуется более точное управление с помощью клавиш J, K и L, например, чтобы лучше услышать звук, выполните указанные ниже действия.

- После активации воспроизведения вперед с помощью клавиш K и L нажмите клавиши SHIFT+L для небольшого увеличения скорости воспроизведения. Нажмите клавиши SHIFT+L еще раз для ускоренного воспроизведения.
- После запуска воспроизведения в обратную сторону с помощью клавиш J и K нажмите клавиши SHIFT+J, чтобы немного увеличить скорость воспроизведения. Нажмите клавиши SHIFT+J еще раз, чтобы еще больше увеличить скорость.
- Нажимая клавиши SHIFT+L и SHIFT+J, можно получить до 5 приращений скорости.

Если воспроизведение происходит на слишком большой скорости, нажмите соответствующее сочетание клавиш для замедления воспроизведения. Например, если воспроизведение вперед происходит слишком быстро, нажмите клавиши SHIFT+J, чтобы замедлить воспроизведение в один раз.

Синхронизация кадра с его источником

При редактировании на панели таймлайна можно найти исходный кадр для любого кадра в эпизоде и отобразить его в исходном мониторе. Кроме того, можно найти исходный кадр для любого кадра во вложенном эпизоде, отобразить его в исходном мониторе, а затем перейти к его положению в исходном эпизоде.

1. Для выбора дорожки щелкните заголовок дорожки, где располагается клип эпизода.

Если выбрано несколько дорожек, Premiere Pro выберет кадр в самой верхней из целевых дорожек.

2. На панели «Таймлайн» поместите курсор воспроизведения на нужный кадр в клипе.

Примечание. Если исходный клип для кадра в эпизоде уже открыт в исходном мониторе или имеется в списке источников, на исходном мониторе отобразится последний кадр, просмотренный в клипе. Чтобы синхронизировать кадр, закройте клип на исходном мониторе перед нажатием сочетания клавиш «Синхронизировать кадр» или «Отобразить вложенный эпизод».

3. Выполните одно из следующих действий.

- Нажмите клавишу F.
- Выберите «Эпизод» > «Синхронизировать кадр».
- Для клипа во вложенном эпизоде введите сочетание клавиш для открытия вложенного эпизода: CTRL+SHIFT+T (Windows) или SHIFT+T (Mac OS) по умолчанию.

Adobe также рекомендует

- Указание длительности пауз подмотки в начале и подмотки в конце
- Панели таймлайна



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Осциллоскопы и вектороскоп

Начиная с версии *Premiere Pro CC* за июнь 2015 года вектороскоп и осциллоскопы заменены новыми областями *Lumetri*. Дополнительные сведения см. в разделе **Области Lumetri**.

Просмотр областей

Вектороскоп

Форма волны YC

Последовательность YCbCr

Последовательность RGB

В *Premiere Pro* имеются *вектороскоп* и *осциллоскопы* (отображение графиков YC, последовательностей YCbCr и RGB), которые упрощают приведение видеопрограммы в соответствие со стандартами передачи видеосигнала, а также помогают при внесении корректировок на основе эстетических предпосылок, например при выполнении цветокоррекции.

Десятилетиями при производстве и дублировании видеопроизведения использовались *осциллоскопы* и *вектороскопы*, чтобы точно определить уровни видеосигнала, а точнее — уровни насыщенности цвета и яркости.

Вектороскоп измеряет уровень *цветности* (компонентов цвета) видеосигнала, включая *цветовой тон* и *насыщенность*. Вектороскоп отображает цветовую информацию видео в виде круговой диаграммы.

Традиционный осциллоскоп полезен для измерения яркости или *сигнала яркости* компонентного видеосигнала. В *Premiere Pro* осциллоскопы могут также отображать данные о цветности. Осциллоскоп работает подобно графику. Горизонтальная ось графика соответствует видеоизображению слева направо. По вертикали на осциллограмме отображаются уровни яркости и, при необходимости, уровни цветности.

[Наверх](#)

Просмотр областей

Вектороскоп, осциллограмма YC, последовательность YCbCr и RGB могут быть отображены вместе или по отдельности на контрольном мониторе, программном мониторе или исходном мониторе.

1. В зависимости от необходимости отображения графика для главного фрагмента или клипа эпизода выполните одно из следующих действий.
 - Дважды щелкните клип на панели «Проект».
 - На панели «Таймлайн» поместите курсор воспроизведения на требуемый эпизод.
2. (Необязательно) Выберите контрольный монитор в меню «Окно», если на панели «Таймлайн» был выбран клип.
3. Выберите один из следующих параметров на контрольном мониторе, программном мониторе или исходном мониторе:

Все области Отображается вектороскоп, осциллограмма YC, последовательность YCbCr и последовательность RGB в одном мониторе.

Вектороскоп Отображается вектороскоп для просмотра уровня цвета

видеосигнала.

Форма волны YС Отображается осциллограмма для просмотра данных о яркости и цветности.

Последовательность YCbCr Отображается график с данными о яркости (Y) и цветоразностных компонентах (Cb и Cr).

Последовательность RGB Отображается график с информацией о красном, зеленом и синем компонентах видеосигнала.

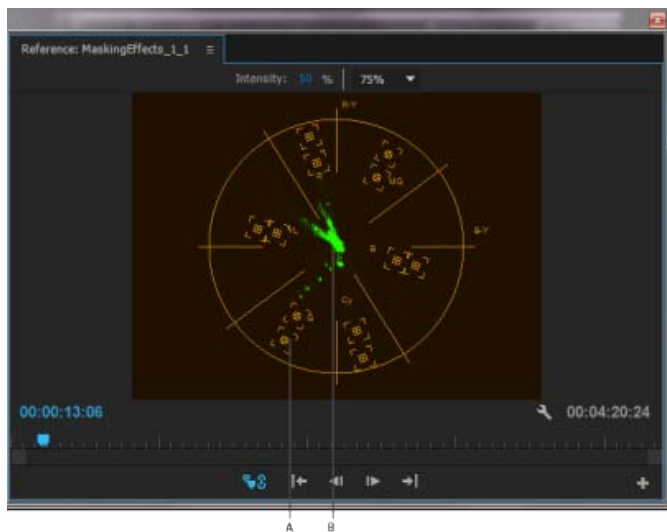
Последовательность Vect/YC Wave/YCbCr На одном мониторе отображается вектроскоп, осциллограмма YС и график последовательности YCbCr.

Последовательность Vect/YC Wave/RGB На одном мониторе отображается вектроскоп, осциллограмма YС и график последовательности RGB.

[Наверх](#)

Вектроскоп

Вектроскоп отображает круговую диаграмму, аналогичную цветовому кругу, которая отображает информацию о цветности видео. Насыщенность измеряется, начиная от центра диаграммы. Насыщенные, яркие цвета создают узор на некотором расстоянии от центра диаграммы, а черно-белое изображение создает только точку в центре диаграммы. Определенный цвет или оттенок изображения определяет направление (угол узора). Небольшие целевые маркеры [A] указывают места, где располагаются полностью насыщенные пурпурный, синий, голубой, зеленый, желтый и красный цвета (имеются в тестовой таблице цветности). Для видео формата NTSC уровни цветности не должны превышать эти области.



Вектроскоп

A. Целевые маркеры **B.** Профиль изображения

Для вектроскопа предусмотрены следующие элементы управления:

Интенсивность Настройка яркости отображения графика. Она не влияет на выходной видеосигнал.

75 % Положение по умолчанию. Используется для проверки видеовхода, для которого используются стандартная шкала интенсивности 75% (как в Premiere Pro).

100 % Отображает весь диапазон цветности видеосигнала. Используйте для видеовхода, содержащего шкалу интенсивности 100%.

[Наверх](#)

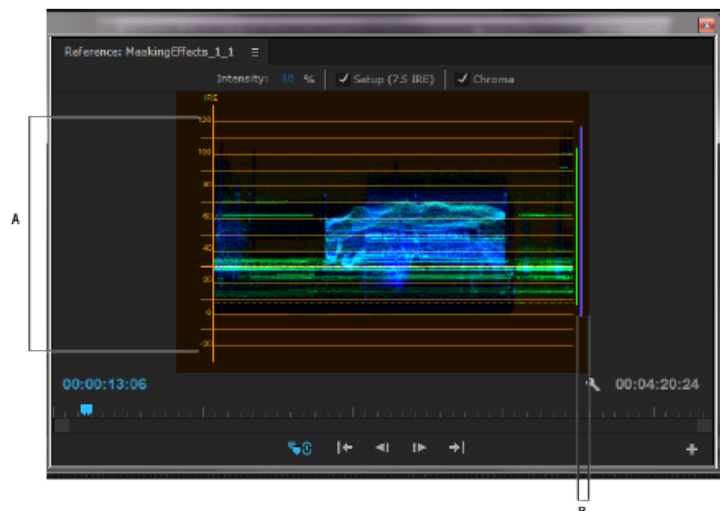
Форма волны YC

Форма волны YC является графиком, на котором показана интенсивность сигнала в видеоклипе. Горизонтальная ось графика соответствует видеоизображению (слева направо), а вертикальная ось представляет собой интенсивность сигнала в единицах, называемых *IRE* (по имени организации «Институт радиоинженеров» [Institute of Radio Engineers]).

На графике YC данные яркости отображаются зеленым цветом. Яркие объекты создают узор (яркие зеленые области) в верхней части диаграммы; более темные объекты создают график в нижней части. Для формата видео NTSC, используемого в США, уровни яркости должны находиться в диапазоне от 7,5 до 100 IRE (иногда называемом *допустимым ограничением вещания*). Реализация стандарта NTSC в Японии позволяет расширить диапазон яркости от 0 до 100 IRE. Как правило, значения яркости и цветности должны быть приблизительно одинаковыми и равномерно распределенными в диапазоне от 7,5 до 100 IRE.

Форма волны YC также отображает информацию о цветности в виде графика голубого цвета. График цветности расположен поверх графика яркости.

Можно задать отображение на графике YC как яркости, так и цветности, либо только яркости.



Форма волны YC с включенной функцией управления цветностью

A. Единицы IRE **B.** Диапазон компонентов сигнала

Форма волны YC имеет следующие элементы управления:

Интенсивность Настройка яркости отображения волны. Она не влияет на выходной видеосигнал.

Установка (7,5 IRE) Отображает осциллограмму, которая является приближением окончательного аналогового выходного сигнала. При отключении этого параметра отображаются данные цифрового видео.

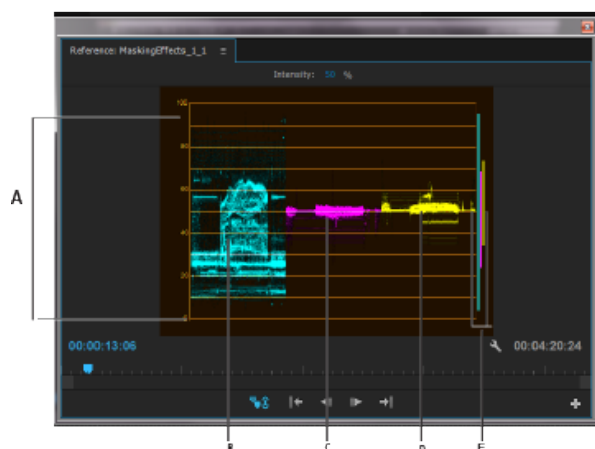
Цветность Отображает оба уровня цвета в дополнение к данным яркости. При отключении этого параметра отображается только яркость.

Последовательность YCbCr

В области просмотра последовательности YCbCr отображаются графики, представляющие собой уровни каналов разности яркости и цвета в видеосигнале. Уровни отображаются на графике друг за другом.

«Интенсивность» изменяет яркость графиков. Она не влияет на выходной видеосигнал.

Примечание. Каналы Cb и Cr являются каналами разности цветов в цифровом видеосигнале. Канал Cb — это синий минус яркость, а Cr — это красный минус яркость. Y представляет результирующее значение яркости.



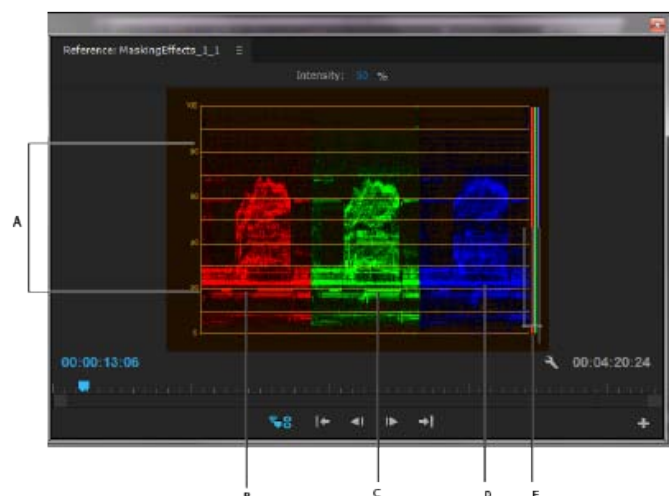
Область последовательности YCbCr

A. Значения B. График Y (яркость) C. График Cb D. График Cr E. Диапазон компонентов сигнала

Последовательность RGB

В области последовательности RGB отображаются формы волны, представляющие собой уровни красного, зеленого и синего каналов в клипе. Они отображаются на графике друг за другом в виде последовательности. Эта область полезна для просмотра распределения компонентов цвета в клипе. Уровни каждого цветового канала измеряются пропорционально друг другу с помощью шкалы от 0 до 100.

«Интенсивность» изменяет яркость графиков. Она не влияет на выходной видеосигнал.



Область последовательности RGB

А. Значения **В.** График R **С.** График G **Д.** График В **Е.** Диапазон компонентов сигнала

Adobe также рекомендует

- [Описание вектроскопа на сайте Premiere Pro Wikia](#)
- [Эффекты цветокоррекции](#)



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Редактирование

Добавление клипов в эпизод

[Добавление клипа в эпизод](#)

[Открытие эпизода](#)

[Целевые дорожки](#)

[Перетаскивание видео и аудио в эпизод](#)

[Перетаскивание только видео или только аудио в эпизод](#)

[Добавление дорожки при добавлении клипа](#)

[Вставка клипа в эпизод](#)

[Перезапись клипа в эпизод](#)

[Вставка или перезапись путем перетаскивания клипа на панель программного монитора](#)

[Редактирование по трем точкам и по четырем точкам](#)

[Автоматическое добавление клипа в эпизод](#)

[Комбинирование типов клипов в эпизоде](#)

[Замена одного клипа другим на таймлайне](#)

[Замена исходного материала для клипа](#)

[Установка или удаление точек входа или выхода эпизода](#)

[Настройка времени начала эпизода](#)

[Наверх](#)

Добавление клипа в эпизод

Ниже перечислены способы добавления клипов в эпизод.

- Перетащите клип с панели «Проект» или с исходного монитора на панель «Таймлайн» или на программный монитор.
- Используйте для добавления клипов на панель «Таймлайн» кнопки «Вставить» и «Перезаписать» на исходном мониторе. Также можно использовать сочетания клавиш, связанные с этими кнопками.
- Выполните автоматическую сборку эпизода на панели «Проект».
- Перетащите клип с панели «Проект», панели «Источник» или из браузера медиаданных в программный монитор.

Видео: добавление клипов в эпизод

Узнайте о базовых принципах размещения клипов на панели «Таймлайн» и получите рекомендации по сортировке и выбору клипов в корзине, а также по автоматическому созданию эпизодов.
(Посмотрите (10 мин.))

Операция *перезаписи правки* служит для добавления клипа путем замены всех кадров, уже размещенных в эпизоде, которые начинаются с точки редактирования и распространяются на всю продолжительность клипа. Метод перезаписи используется по умолчанию для перетаскивания клипа в эпизод или изменения порядка клипа в эпизоде.

При добавлении клипа в эпизод операция *вставки правки* служит для принудительного сдвига клипов, размещенных позднее во времени, вперед в соответствии с параметрами нового клипа. При перетаскивании клипа нажмите клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS), чтобы переключиться в режим вставки.

Если заблокирована одна или несколько дорожек, операция вставки правки сдвигает клипы в незаблокированных дорожках. Чтобы запретить операции вставки правки сдвигать клипы в дорожке, следует заблокировать соответствующую дорожку. Также можно нажать кнопку «Блокировка синхронизации» в заголовке каждой из дорожек, которые требуется сдвинуть.

[Наверх](#)

Открытие эпизода

- На панели «Проект» дважды щелкните мышью эпизод.

Эпизод откроется на панели «Таймлайн».

[Наверх](#)

Целевые дорожки

Эпизод может содержать несколько видео- и аудиодорожек. При добавлении клипа в эпизод необходимо назначить одну или несколько дорожек, в которой он будет редактироваться. Можно выбрать одну или несколько целевых дорожек как для видео, так и для аудио. Целевые дорожки в зависимости от используемого метода редактирования: редактирование на исходном мониторе, перетаскивание или копирование/вставка на таймлайн.

- До выполнения вставки или перезаписи правки можно сопоставить дорожки клипа, загруженного на исходный монитор, одной или нескольким дорожкам эпизода. Для этого перетащите индикатор исходной дорожки, который представляет каждую из дорожек исходного клипа, на одну или несколько выбранных дорожек эпизода. Индикатор исходной аудиодорожки можно поместить только на те аудиодорожки, которые соответствуют конфигурации канала исходного клипа. Например, индикатор аудиодорожки для стереоклипа можно поместить только на стереодорожку в эпизоде. После выбора целевых дорожек отредактируйте клип с помощью кнопок «Вставить» или «Перезаписать» (также можно использовать сочетания клавиш).
- При перетаскивании клипа в эпизод в виде вставки или перезаписи правки путем перетаскивания, чтобы автоматически выбрать дорожку как целевую, перетащите на нее клип. Указывать дорожки заранее необязательно. Перетаскивание правки представляет собой перезапись правки по умолчанию. При выполнении операции вставки правки для клипа нажмите и удерживайте клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS) во время перетаскивания. При выполнении правки отображаются треугольники, обозначающие затрагиваемые дорожки.
- При добавлении клипов в эпизод путем вставки (или с помощью сочетаний клавиш) необходимо указать целевые дорожки заранее. Можно выбрать в качестве целевых дорожек одновременно несколько видео- или несколько аудиодорожек. Также можно выбрать в качестве целевой дорожки только видео- или только аудиодорожку. Щелкните одну или несколько дорожек, которые требуется выбрать в качестве целевых, в области заголовка панели «Таймлайн». Область заголовка целевой дорожки выделена.

Также можно назначить сочетания клавиш для некоторых команд выбора целевых дорожек.

Перезапись клипа затрагивает только клипы в целевых дорожках независимо от того, перетаскиваете ли вы клип или используете кнопку «Перезаписать» на исходном мониторе.

При вставке клипа он помещается на целевые дорожки, и клипы во всех незаблокированных дорожках, куда помещается исходный клип, сдвигаются, чтобы вместить вставку. Чтобы задать сдвиг для других дорожек, можно включить для них блокировку синхронизации.

Чтобы вставить клип, не сдвигая клипы на других дорожках, перетащите клип на дорожку, удерживая нажатыми клавиши CTRL-ALT (Windows) или COMMAND-OPTION (Mac OS).

Доступно перетаскивание видеоклипов на любую видеодорожку. Тем не менее, аудиоклипы можно

перетащить только на совместимую аудиодорожку. Аудиоклипы можно добавить на основную аудиодорожку или на дорожки фонограммы, а также можно поместить их на аудиодорожки в канале соответствующего типа: моно, стерео или 5.1 (см. раздел Аудиодорожки в эпизоде).

Клипы с привязанным видео и аудио можно перетащить на видео- или аудиодорожку, однако видео- и аудиокomпоненты клипа отображаются отдельно на соответствующих дорожках.

Примечание. Можно перетащить клип на любую совместимую незаблокированную дорожку в эпизоде независимо от того, какие дорожки выбраны в настоящий момент в качестве целевых. Нельзя назначить в качестве целевой заблокированную дорожку. При блокировании целевой дорожки выбор ее в качестве целевой отменяется.

[Наверх](#)

Перетаскивание видео и аудио в эпизод

По умолчанию при перетаскивании в эпизод видео- и аудиокomпоненты связанных клипов отображаются на соответствующих дорожках (например, «Видео 1» и «Аудио 1») за исключением тех случаев, когда тип аудиоканала в клипе несовместим с целевой дорожкой. В этом случае связанное аудио отображается на следующей совместимой дорожке, или автоматически создается совместимая дорожка.

Примечание. При перетаскивании аудиоклипа на несовместимую дорожку он автоматически сдвигается на следующую совместимую дорожку, даже если дорожка занята другим аудиоклипом. Таким образом, следует соблюдать меры предосторожности, чтобы не нарушить клипы, уже размещенные в эпизоде.

Чтобы изменить это поведение, можно удерживать клавишу SHIFT при перетаскивании.

Примечание. Сведения о создании дорожек, совместимых с ресурсами, см. в разделах Работа с дорожками и Создание пользовательского шаблона настроек эпизода.

С помощью программного монитора можно определить местоположение клипа при добавлении его в эпизод. При выполнении перезаписи правки в эпизоде отображаются кадры, смежные с начальным и конечным кадрами нового клипа. При выполнении вставки правки отображаются кадры, смежные с точкой вставки.

1. (Необязательно) Откройте клип на исходном мониторе и пометьте в нем точки входа и выхода. (См. раздел Работа с точками входа и выхода.)

Если задавать точки входа и выхода нежелательно, можно перетащить клип непосредственно из подборки или из миниатюры предпросмотра на панели «Проект».

2. Чтобы выровнять края клипа при перетаскивании, активируйте кнопку «Привязать»  на панели «Таймлайн».

3. Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы перетащить части видео и аудио из клипа на отдельные дорожки, перетащите клип с исходного монитора или панели «Проект» на таймлайн. Если часть видео в клипе размещена над выбранной видеодорожкой, нажмите и удерживайте клавишу SHIFT. Удерживая нажатой клавишу SHIFT, перетащите курсор ниже полосы, разделяющей видео- и аудиодорожки. Если часть аудио в клипе размещена над выбранной аудиодорожкой, отпустите кнопку мыши и клавишу SHIFT.
- Чтобы перетащить часть видео в клипе на дорожку «Видео 1» и часть аудио - на любую аудиодорожку, перетащите клип с исходного монитора или панели «Проект» ниже линии, разделяющей видео- и аудиодорожки. Перетащите клип выше аудиодорожки, на которую необходимо поместить часть аудио. Часть видео в клипе останется на дорожке Видео 1, а часть аудио будет помещена на выбранную аудиодорожку.
- Чтобы выполнить перезапись правки, перетащите клип из исходного монитора

или панели «Проект» на соответствующую дорожку на панели «Таймлайн» в выбранную точку начала клипа. Область назначения будет выделена, и отобразится указатель со значком перезаписи .

- Чтобы выполнить вставку правки, удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS), перетащите клип из исходного монитора или панели «Проект» на соответствующую дорожку на панели «Таймлайн» в выбранную точку начала клипа. Область назначения будет выделена, и отобразится

указатель со значком вставки . В точках вставки на всех дорожках отобразятся указатели-стрелки.

- Чтобы выполнить вставку правки и сдвинуть только целевые дорожки, удерживая нажатой клавишу CTRL-ALT (Windows) или COMMAND-OPTION (Mac OS), перетащите клип из исходного монитора или панели «Проект» на соответствующую дорожку на панели «Таймлайн» в выбранную точку начала клипа. Область назначения будет выделена, и отобразится указатель со

значком вставки . В точках вставки указатели отображаются только на тех дорожках, куда добавляется клип.

- (Только клавиатуры с латинской раскладкой) Чтобы увеличить или уменьшить масштаб клипа при перетаскивании на панель «Таймлайн», перетащите последовательность, удерживая нажатой клавишу знака равенства (=), чтобы увеличить коэффициент масштабирования, или клавишу со знаком минуса (–), чтобы уменьшить его. Не используйте клавиши на цифровой клавиатуре.

Клип будет помещен на панели «Таймлайн», которая станет активной, что обеспечивает быстрое и удобное воспроизведение только что добавленного в эпизод клипа.

Примечание. Чтобы перезаписать или вставить клип, также можно просто перетащить клип на программный монитор или перетащить его, удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS). Убедитесь в том, что выбранная дорожка назначена как целевая на панели «Таймлайн», и курсор воспроизведения установлен в той точке в эпизоде, куда требуется добавить клип. Чтобы запретить операции вставки правки сдвигать клипы на любой из дорожек, отключите блокировку синхронизации для этой дорожки или заблокируйте ее.

[Наверх](#)

Перетаскивание только видео или только аудио в эпизод

Можно добавить в эпизод видеодорожку, аудиодорожки или дорожки обоих типов в клипе. При перетаскивании клипа с панели «Проект» или основной области просмотра исходного монитора оба типа дорожек добавляются автоматически. Чтобы добавить дорожку только одного типа, добавьте ее из исходного монитора.

1. Дважды щелкните мышью клип на панели «Проект» или «Таймлайн», чтобы открыть его в исходном мониторе.
2. В исходном мониторе выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы перетащить все аудио- и видеодорожки клипа, перетащите их из любого места в основную область просмотра.
 - Чтобы перетащить только видеодорожку клипа, выполните перетаскивание со значка «Перетащить только видео» .
 - Чтобы перетащить только аудиодорожки, необходимо сначала выбрать на панели «Таймлайн» дорожки, в которые требуется добавить аудиодорожки клипа. После этого необходимо сопоставить выбранные аудиодорожки целевым. После этого выполните перетаскивание со значка «Перетащить только аудио» .

Примечание. Значки «Перетащить только видео» и «Перетащить только аудио» не являются кнопками. Это значки, которые можно щелкнуть в начале соответствующих операций перетаскивания.

Добавление дорожки при добавлении клипа

- Перетащите клип с панели «Проект» или из исходного монитора в пустое пространство над самой верхней видеодорожкой (для видео или связанного клипа) или под самой нижней аудиодорожкой (для аудио или связанного клипа). В зависимости от содержимого исходного клипа Premiere Pro добавляет аудио- или видеодорожку, либо обе.

Примечание. Если в эпизоде нет разблокированных дорожек, содержащих медиаданные корректного типа (например, стереоаудиодорожка для исходного стереоклипа), для добавляемого клипа создается новая дорожка.

Вставка клипа в эпизод

1. Дважды щелкните мышью клип на панели «Проект» или в эпизоде, чтобы открыть его в исходном мониторе.
2. Поместите курсор воспроизведения в ту точку в эпизоде, куда требуется вставить клип.
3. На панели «Таймлайн» щелкните заголовки дорожек, куда требуется вставить компоненты исходного клипа, чтобы выбрать их как целевые объекты.
4. Перетащите индикаторы дорожки исходного клипа в заголовки дорожек, куда требуется вставить компоненты исходного клипа.
5. Щелкните поле «Блокировка синхронизации» в заголовке любой дорожки, которую требуется сдвинуть при выполнении вставки.

Примечание. Операция вставки затрагивает все дорожки, которые выбраны как целевые или для которых включена блокировка синхронизации. Операция не затрагивает только дорожки, которые не выбраны как целевые, и для них отключена блокировка синхронизации. Если дорожка не содержит индикатор исходной дорожки, или дорожка не выбрана как целевая, но для нее выполняется операция, поскольку включена блокировка синхронизации, то в этом случае на дорожку выполняется вставка пустого фона дорожки и индикатора текущего времени для продолжительности исходного клипа.

6. В исходном мониторе нажмите кнопку «Вставить» .

Компоненты аудио и видео клипа будут вставлены на дорожки, выбранные в курсоре воспроизведения. Клипы справа от расположения индикатора, размещенные на собственной дорожке, а также клипы с включенной блокировкой синхронизации, будут сдвинуты вправо по длине вставленного клипа.

Перезапись клипа в эпизод

1. Дважды щелкните мышью клип на панели «Проект» или в эпизоде, чтобы открыть его в исходном мониторе.
2. Поместите курсор воспроизведения в ту точку в эпизоде, куда требуется перезаписать клип.
3. Щелкните заголовки дорожек, в которые требуется перезаписать компоненты исходного клипа, чтобы назначить их целевыми.
4. Перетащите индикаторы дорожки исходного клипа в заголовки дорожек, куда требуется перезаписать компоненты исходного клипа.

Примечание. Если во время перезаписи правки целевая дорожка не содержит

индикатор исходной дорожки, в этом случае на эту дорожку выполняется вставка пустого фона дорожки на протяжении всей продолжительности исходного клипа, что удаляет все предыдущее содержимое в этом расположении.

5. В исходном мониторе нажмите кнопку «Перезаписать» .

Компоненты аудио и видео клипа будут наложены на дорожки, выбранные в курсоре воспроизведения.

[Наверх](#)

Вставка или перезапись путем перетаскивания клипа на панель программного монитора

Можно выбрать и перетащить клип с панели «Проект», «Источник» или «Браузер медиаданных» в программный монитор. При этом в мониторе отобразится наложение, что обеспечивает визуальное отображение перезаписи в сравнении с вставкой правок. Отображается подсказка с описанием клавиши-модификатора, используемой для переключения между различными типами правок. Чтобы выполнить вставку или перезапись правки путем перетаскивания клипа на панель «Программа», выполните указанные ниже действия.

- Перетащите, чтобы перезаписать правку (перетаскивание по умолчанию, без использования клавиши-модификатора).
- Перетащите, чтобы вставить правку (нажмите и удерживайте клавишу-модификатор COMMAND/CTRL).

Один или несколько клипов, которые можно перетащить на панель «Программа», доступны на панели «Проект» или «Браузер медиаданных». Эти клипы могут содержать аудио и видео, только видео или только аудио.

При перетаскивании клипа с панели «Проект» или «Браузер медиаданных» в область отображения видео на программном мониторе наложение «Перезапись» отображается по умолчанию, если не нажата клавиша-модификатор. Под изображением миниатюры клипа отображается подсказка, рекомендуемая перетащить (необходимо отпустить кнопку мыши), чтобы перезаписать правку; или вместо этого нажать и удерживать клавишу COMMAND/CTRL, чтобы вставить правку.

При перетаскивании нескольких клипов на программный монитор значок набора клипов не отображается. Значок клипа набора файлов не отображает количество перетаскиваемых клипов.

Если нажата клавиша-модификатор, выполняется обновление наложения в целях отображения наложения вставки правки. Можно переключаться между режимами перезаписи и вставки непосредственно в процессе перетаскивания. Нажмите и удерживайте клавишу-модификатор, чтобы обновить отображение наложений.

[Наверх](#)

Редактирование по трем точкам и по четырем точкам

В исходном и программном мониторах доступны элементы управления, с помощью которых выполняется редактирование по трем или четырем точкам - традиционные приемы стандартного редактирования видео.

При редактировании *по трем точкам* помечаются две точки входа и одна точка выхода или две точки выхода и одна точка входа. Непосредственное задание четвертой точки не требуется - она определяется тремя заданными точками. Например, в стандартном редактировании по трем точкам необходимо указать начальные и конечные кадры исходного клипа (исходные точки входа и выхода), а также желаемое время начала клипа в эпизоде (точка входа эпизода). Место окончания клипа в эпизоде (неуказанная точка выхода эпизода) автоматически определяется тремя ранее заданными точками. Тем не менее, любая комбинация трех точек составляет правку. Например, в отдельных случаях точка окончания клипа в эпизоде имеет гораздо более важное значение, чем точка его начала. В этом случае три точки включают исходные точки входа и выхода, а также точку выхода эпизода. С

другой стороны, если клип должен начинаться и заканчиваться в конкретных точках эпизода (например, точно над строкой субтитров), можно задать две точки в эпизоде и только одну - в источнике.

Редактирование *по четырем точкам* подразумевает указание точек входа и выхода как в источнике, так и в эпизоде. Редактирование по четырем точкам рекомендуется использовать в тех случаях, когда начальные и конечные кадры в исходном клипе и эпизоде имеют критически важное значение. Если продолжительность помеченного источника и эпизода не совпадают, в Premiere Pro отображается соответствующее сообщение, содержащее альтернативные варианты устранения проблемы.

Редактирование по трем точкам

1. На панели «Проект» дважды щелкните клип, чтобы открыть его в исходном мониторе.
2. На панели «Таймлайн» щелкните заголовки дорожек, на которые требуется добавить клип, чтобы выбрать их как целевые.
3. На таймлайне перетащите индикаторы исходной дорожки в заголовки дорожек, в которые требуется поместить компоненты клипа.
4. В исходном и программном мониторах пометьте любую комбинацию из трех точек входа и выхода.
5. В исходном мониторе выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы вставить правку, нажмите кнопку «Вставить» .
 - Чтобы перезаписать правку, нажмите кнопку «Перезаписать» .

Редактирование по четырем точкам

1. На панели «Проект» дважды щелкните клип, чтобы открыть его в исходном мониторе.
2. На панели «Таймлайн» щелкните заголовки дорожек, на которые требуется добавить клип, чтобы выбрать их как целевые.
3. На таймлайне перетащите индикаторы исходной дорожки в заголовки дорожек, в которые требуется поместить компоненты клипа.
4. В исходном мониторе пометьте точку входа и выхода для исходного клипа.
5. В программном мониторе пометьте точку входа и выхода в эпизоде.
6. В исходном мониторе выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы выполнить вставку правки, нажмите кнопку «Вставить» .
 - Чтобы вставить правку и сдвинуть клипы только на целевых дорожках, нажмите кнопку «Вставить», удерживая нажатой клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS) .
 - Чтобы перезаписать правку, нажмите кнопку «Перезаписать» .
7. Если продолжительность помеченного источника и программы различаются, выберите следующий параметр, когда отобразится соответствующее сообщение:

Изменить скорость клипа (подогнать по заполнению) Сохраняет точки входа и выхода исходного клипа, но изменяет скорость клипа таким образом, чтобы его продолжительность соответствовала продолжительности, заданной точками входа и выхода эпизода.

Обрезка начального кадра клипа (слева) Автоматически изменяет точку входа

исходного клипа таким образом, чтобы его продолжительность соответствовала продолжительности, заданной точками входа и выхода эпизода.

Обрезка конечного кадра клипа (справа) Автоматически изменяет точку выхода исходного клипа таким образом, чтобы его продолжительность соответствовала продолжительности, заданной точками входа и выхода эпизода.

Пропустить точку начала эпизода Не учитывает заданную точку входа эпизода и выполняет редактирование по трем точкам.

Пропустить точку выхода эпизода Не учитывает заданную точку выхода эпизода и выполняет редактирование по трем точкам.

[Наверх](#)

Автоматическое добавление клипа в эпизод

Можно быстро выполнить сборку чернового монтажа или добавить клипы в существующий эпизод. Добавленные клипы могут содержать видео- и аудиопереходы по умолчанию.

1. Задайте точки входа и выхода, чтобы определить начальные и конечные точки каждого клипа.
2. Упорядочите клипы на панели «Проект». Можно добавить клипы в эпизод в том порядке, в котором они выбраны, или в том порядке, в котором они организованы в подборке в представлении значков. Также можно добавить эпизоды или клипы во вложенные подборки.

Клипы можно организовать в подборке в стиле раскадровки. Для этого необходимо задать для панели «Проект» отображение в виде значков. (См. раздел Изменение представлений панели «Проект».)

3. Выберите клипы на панели «Проект». Щелкните мышью клипы в желаемом порядке или перетащите выделенную область вокруг них, удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS).
4. На панели «Проект» нажмите кнопку «Автоматизировать в эпизод» .
5. Задайте следующие параметры в диалоговом окне «Автоматизировать в эпизод» и нажмите кнопку «ОК».

Расстановка Задаёт метод, используемый для определения порядка клипов при добавлении в эпизод. При выборе параметра «Порядок сортировки» клипы добавляются в том порядке, в котором они перечислены на панели «Проект»: сверху вниз в представлении списка или слева направо и сверху вниз в представлении значков. При выборе параметра «Порядок выделения» клипы добавляются в том порядке, в котором они были выбраны на панели «Проект».

Расположение Определяет способ размещения клипов в эпизоде. При выборе параметра «Последовательно» клипы размещаются один за другим. При выборе параметра «В нумерованных маркерах» клипы размещаются в нумерованных маркерах эпизода. При выборе параметра «В нумерованных маркерах» становятся доступными переходы.

Метод Определяет тип редактирования для выполнения. Выберите «Вставить правку», чтобы добавить клипы в эпизод, начиная с текущего времени эпизода, используя операцию вставки правок, которая сдвигает существующие клипы вперед во времени, чтобы вместить новый материал. Выберите «Перезаписать правку», чтобы использовать операцию перезаписи правок, которая позволяет заменять новым материалом клипы, уже содержащиеся в эпизоде.

Примечание. Команда «Автоматизировать в эпизод» не учитывает целевые дорожки и всегда использует самую нижнюю из доступных видео- и аудиодорожек. Например, если дорожки «Видео 1» и «Аудио 1» заблокированы, автоматизация будет выполнена на дорожки «Видео 2» и «Аудио 2» или на самую нижнюю аудиодорожку, содержащую канал корректного типа.

Наложение клипа Задает продолжительность перехода и объем коррекции точек входа и выхода в целях компенсации переходов при выборе параметров «Применить переход аудио по умолчанию» и «Применить видеопереход по умолчанию». Например, если выбрано значение «30 кадров», выполняется обрезка точек входа и выхода на 15 кадров при каждой правке при добавлении перехода на 30 кадров. По умолчанию используется значение «15 кадров». С помощью меню можно выбрать в качестве единиц кадры или секунды.

Применить переход аудио по умолчанию Создает перекрестное затухание аудио в каждой правке аудио, используя для этого переход аудио по умолчанию (определен на панели «Эффекты»). Этот параметр доступен только в том случае, если в выбранном клипе содержатся аудиодорожки, и для параметра «Размещение» выбрано значение «Последовательно». Эффект отсутствует, если для параметра «Наложение клипа» задано нулевое значение.

Применить видеопереход по умолчанию Помещает переход по умолчанию (задан на панели «Эффекты») в каждой правке. Этот параметр доступен только в том случае, если для параметра «Размещение» задано значение «Последовательно». Эффект отсутствует, если для параметра «Наложение клипа» задано нулевое значение.

Игнорировать аудио Игнорирует аудио в клипах, выбранных для автоматизации в эпизод.

Игнорировать видео Игнорирует видео в клипах, выбранных для автоматизации в эпизод.

[Наверх](#)

Комбинирование типов клипов в эпизоде

В рамках одного эпизода можно комбинировать клипы с различными значениями частоты кадров, пропорций пикселя и размера кадров. Например, при перетаскивании клипа HD в эпизод в рамках проекта SD клип будет автоматически преобразован в формат 16:9 и масштабирован в соответствии с размером кадра SD. Аналогичным образом, при перетаскивании клипа SD в эпизод в рамках проекта HD этот клип будет автоматически преобразован в формат 4:3.

Полоса рендеринга отображается над всеми клипами на панели «Таймлайн», которые содержат атрибуты, не соответствующие настройкам эпизода. Полоса рендеринга указывает, что для этих клипов требуется рендеринг перед финальным выводом. Тем не менее, наличие полосы рендеринга необязательно указывает на то, что эти клипы нельзя предварительно просмотреть в режиме реального времени. Если над клипом отображается полоса рендеринга желтого цвета, Premiere Pro, скорее всего, может воспроизвести данный клип в режиме реального времени без предварительного рендеринга. Тем не менее, если над клипом отображается полоса рендеринга красного цвета, Premiere Pro, скорее всего, не может воспроизвести данный клип в режиме реального времени без предварительного рендеринга.

Клип, частота кадров которого отличается от частоты кадров эпизода, воспроизводится из эпизода с частотой кадров, настроенной для него.

[Наверх](#)

Замена одного клипа другим на таймлайне

На панели «Таймлайн» можно заменить один клип другим (с исходного монитора или из подборки), сохранив при этом все эффекты, которые были применены к исходному клипу на таймлайне.

Используя одну из следующих клавиш-модификаторов, перетащите клип с панели «Проект» или из исходного монитора на клип на панели «Таймлайн»:

- Чтобы использовать точку входа нового клипа, перетащите его, удерживая нажатой клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS). Можно использовать точку входа нового клипа, например, в том случае, если уже выполнена его обрезка для настройки начала в выбранной точке действия.
- Чтобы применить точку входа исходного клипа для нового клипа, перетащите ее, удерживая нажатой клавиши SHIFT-ALT (Windows) или SHIFT-OPTION (Mac OS). Можно применить точку входа исходного клипа для нового клипа, например, в тех случаях, когда новый клип снимался синхронно с исходным клипом, но другой камерой. В этом случае при применении точки входа исходного клипа новый клип будет начинаться с той же точки действия.

На таймлайне сохраняются положение клипа и эффекта. Все эффекты, примененные к исходному клипу, будут также применены к заменяющему его клипу.

Также можно заменить клип на таймлайне. Для этого выберите его, выберите клип для замены из подборки или в исходном мониторе, после чего выберите команду «Клип» > «Заменить клипом» > [тип замены].

[Наверх](#)

Замена исходного материала для клипа

Можно заменить исходный материал для любого клипа на панели «Проект». При замене исходного материала для клипа выполняется его привязка к новому исходному файлу. Все экземпляры клипа и его подклипов сохраняются на панели «Проект» и «Таймлайн» без изменения точек входа и выхода, а также примененных эффектов. Тем не менее, для клипа создается привязка к заменяющему материалу, а не к его исходному материалу. Можно с легкостью заменить, например, материал-местозаполнитель, на конечный материал или материал, содержащий звуковую дорожку на одном языке, идентичным материалом со звуковой дорожкой на другом языке, а также сохранить все правки, которые были внесены в исходный материал.

1. На панели «Проект» выберите клип, для которого требуется добавить новый исходный материал.
2. Выберите «Клип» > «Заменить материал».
3. В диалоговом окне «Заменить материал для» перейдите к файлу, который содержит заменяющий материал.
4. Чтобы переименовать клип, заменив его имя на имя файла заменяющего материала, установите флажок «Переименовать клип в имя файла».
5. Нажмите кнопку «Выбрать».

Примечание. Использование команды «Правка» > «Отменить» недоступно для отмены операции по замене материала. Тем не менее, можно использовать команду «Клип» > «Заменить материал» еще раз, чтобы повторно привязать клип к исходному файлу источника.

[Наверх](#)

Установка или удаление точек входа или выхода эпизода

Для размещения и изменения порядка клипов можно использовать точки входа и выхода в эпизоде.

Примечание. Точки входа и выхода эпизода удаляются автоматически при выполнении поднятия

или извлечения правки на программном мониторе.

Установка точек входа или выхода эпизода

1. Перейдите к точке входа на панели «Таймлайн» и нажмите кнопку «Задать точку входа»  на программном мониторе.
2. Перейдите к точке выхода на панели «Таймлайн» и нажмите кнопку «Указать точку выхода» .

Точки входа и выхода можно перемещать вместе, не затрагивая продолжительность. Для этого перетащите ручку входа/выхода (текстурированная область по центру затененного интервала между точками входа и выхода) на программном мониторе или на панели «Таймлайн».

Установка точек входа или выхода эпизода вокруг выделенной области

1. На панели «Таймлайн» выберите один или несколько клипов или интервал в эпизоде.
2. Выберите «Маркер» > «Пометить выборку». Таким образом задаются точки входа и выхода эпизода, которые соответствуют точкам входа и выхода выборки.

Чтобы задать точки входа и выхода эпизода в соответствии с точками входа и выхода клипа, выберите «Маркер» > «Пометить клип».

Эту команду, в частности, рекомендуется использовать для замены или удаления из эпизода клипов с использованием приемов редактирования по трем и четырем точкам. (См. раздел [Редактирование по трем точкам и по четырем точкам](#).)

Удаление точек входа или выхода эпизода

1. Откройте эпизод в программном мониторе.
2. Выберите «Маркер» > «Удалить маркер эпизода», после чего выберите команду очистки точки входа, точки выхода или обеих точек.

Также для очистки точек входа и выхода можно, удерживая нажатой клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS), нажать кнопку «Указать вход»  или «Указать выход» .

[Наверх](#) 

Настройка времени начала эпизода

По умолчанию линейка времени каждого эпизода начинается с нуля и измеряет время в соответствии с форматом тайм-кода, заданного в поле «Формат отображения» на вкладке «Общие» диалогового окна «Создать эпизод». Тем не менее, время начала для линейки времени эпизода можно изменить. Например, можно задать время начала в соответствии с основной пленкой (как правило, 00;58;00;00), чтобы вместить двухминутное начало отсчета перед стандартным программным временем начала (01;00;00;00).

- В меню панели «Таймлайн» выберите «Время запуска» и укажите начальный тайм-код, после чего нажмите кнопку «ОК». (Значение времени начала должно быть положительным числом.)

Связанные разделы

- Работа с дорожками

- Создание пользовательского шаблона настроек эпизода
- Работа с дорожками
- Работа с точками входа и выхода
- Определение и применение переходов по умолчанию



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Создание и изменение эпизодов

- Панели таймлайна
- Навигация по эпизоду
- Работа с дорожками
- Настройка отображения дорожки
- Создание эпизода
- Создание пользовательского шаблона настроек эпизода
- Изменение настроек эпизода
- Изменение настроек разрешения для предпросмотра эпизода
- Создание широкоэкранного эпизода
- Создание эпизода HD или HDV
- Создание эпизода с воспроизведением видео без сжатия
- Создание эпизода для материала с камеры RED
- Эпизоды 24p
- Запуск эпизода для мобильных устройств
- Использование нескольких эпизодов
- Вложенные эпизоды
- Присоединение файлов скрытых подписей

В Premiere Pro можно задать параметры для каждого эпизода, обрезать клипы и собрать клипы в эпизоде.

Все проекты Premiere Pro могут содержать один или несколько эпизодов, и эпизоды в проекте могут различаться своими настройками. Например, в одном проекте может содержаться один эпизод, оптимизированный для широкоэкранных DV-ресурсов с частотой кадров 30 кадр/с, а другая - для стандартных DV-ресурсов с частотой кадров 24 кадр/с, а также еще одна для материала HDV.

Можно собрать и реорганизовать эпизоды на одной или нескольких панелях «Таймлайн», где содержится графическое представление клипов, переходов и эффектов. Отдельный эпизод можно открыть на вкладке на панели «Таймлайн» вместе с другими эпизодами или сохранить его отдельно на собственной панели «Таймлайн».

Эпизод может состоять из нескольких видео- и аудиодорожек, параллельно запущенных на панели «Таймлайн». Для наложения или смешивания клипов используется несколько дорожек. Эпизод должен содержать не менее одной видеодорожки и одной аудиодорожки.

Эпизоды с аудиодорожками также должны содержать основную аудиодорожку, на которую направляется для микширования вывод обычных аудиодорожек. Для микширования аудио используется несколько аудиодорожек. Можно задать тип каналов аудио, поддерживаемых каждой аудиодорожкой, и определить способ их отправки на основную аудиодорожку. Для расширенного управления процессом микширования можно создавать дорожки фонограммы.

[Наверх](#)

Панели таймлайна

Одна из панелей «Таймлайн» отображается в рамке снизу по центру экрана при первом запуске Premiere Pro, при открытии любой из рабочих областей по умолчанию или при создании проекта. С панели «Таймлайн» можно удалить все эпизоды или добавить несколько эпизодов, каждый из которых будет отображаться на этой панели как вкладка. Также можно открыть несколько панелей «Таймлайн», причем каждая из них будет отображаться в собственной рамке и содержать любое число эпизодов.

Для отображения или скрытия элементов можно выбрать или отменить их выбор в меню панели «Таймлайн». К таким элементам относятся: номера на линейке времени и полоса рабочей области.

Открытие дополнительных панелей «Таймлайн»

При наличии нескольких эпизодов в проекте можно открыть несколько панелей «Таймлайн».

1. Откройте несколько эпизодов. Дополнительные сведения об открытии эпизодов см. в разделе [Открытие эпизода](#).

Каждая из последовательностей будет отображаться в отдельной вкладке на панели «Таймлайн» по умолчанию.

2. Перетащите вкладку эпизода в другую область закрепления.

Вкладка эпизода отображается на новой панели «Таймлайн».

Открытие эпизода на панели «Таймлайн»

На панели «Таймлайн» можно открыть один или несколько эпизодов.

- На панели «Проект» дважды щелкните эпизод, который требуется открыть.

[Наверх](#)

Навигация по эпизоду

На панели «Таймлайн» доступно несколько элементов управления, с помощью которых можно перемещаться между кадрами в эпизоде.

Линейка времени Измеряет время эпизода по горизонтали. На линейке отображаются контрольные метки и числа, указывающие время эпизода, в соответствии с уровнем детализации, заданным для просмотра эпизода. По умолчанию эти контрольные метки и числа определяются стилем отображения тайм-кода, заданным в поле «Формат отображения» в диалоговом окне «Создать эпизод» (также можно выбрать метод подсчета на основе образцов аудио). Номера на линейке времени выключены по умолчанию. Чтобы включить отображение чисел тайм-кода, выберите элемент «Номера на линейке времени» в меню панели «Таймлайн». На линейке времени также отображаются значки маркеров и начальная и конечная точки эпизода.

Курсор воспроизведения (Ранее - «Индикатор текущего времени» или «CTI»). Отображает текущий кадр, видимый на программном мониторе. На программном мониторе отображается текущий кадр. Курсор воспроизведения выглядит как оранжевый треугольник на линейке. Вертикальная линия проведена от курсора воспроизведения до нижней части линейки времени. Чтобы изменить значение текущего времени, можно перетащить курсор воспроизведения.

Отображение текущего времени Отображает тайм-код для текущего кадра на панели «Таймлайн». Для перехода к другой временной метке, щелкните на экране и введите новое значение времени, или наведите указатель на дисплей и перетащите его влево или вправо. Можно менять вид отображения между тайм-кодом и счетчиком кадров. Для этого щелкните элемент отображения текущего времени на мониторе или на панели таймлайна, удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS).

Полоса прокрутки «Масштаб» Эта полоса прокрутки в нижней части панели «Таймлайн» соответствует видимой области линейки времени на таймлайне. В исходном и программном мониторах также доступны полосы прокрутки «Масштаб». Перетаскивая маркеры, можно менять ширину полосы и, таким образом, изменять масштаб линейки времени.

Важные примечания

- Расширение панели до максимального значения ширины отображает всю длительность линейки времени. Сжатие панели увеличивает ее для более детального просмотра линейки. При расширении или сжатии панель центрируется на курсоре воспроизведения.
- Наведите курсор мыши на полосу и прокрутите колесико мыши, чтобы развернуть или свернуть полосу. Также для сворачивания и разворачивания можно прокрутить колесико мыши в областях за пределами полос.
- Перетаскивая центр панели, можно прокручивать видимую часть линейки времени, не изменяя ее масштаб. При перетаскивании полосы курсор воспроизведения не перемещается. Однако можно переместить полосу и щелкнуть линейку времени, чтобы переместить курсор воспроизведения в ту же область, где находится полоса.
- Для масштабирования полосы прокрутки в ОС Mac OS доступно управление жестами.

Полоса рабочей области Задаёт область эпизода, в которой требуется выполнить рендеринг изображений предпросмотра или определить область, которую планируется экспортировать. Полоса рабочей области расположена в нижней части линейки времени. Можно перетащить края рабочей области или использовать сочетания клавиш, чтобы задать рабочую область в эпизоде. Дополнительные сведения см. в разделе Выбор рабочей области для рендеринга.

Полоса рабочей области по умолчанию не отображается. Чтобы вернуть полосу рабочей области на таймлайн, включите ее отображение в меню панели, выбрав для этого пункт «Полоса рабочей области». После включения полосы рабочей области в меню «Эпизод» становятся доступны команды «Рендеринг эффектов в рабочей области» и «Рендеринг всей рабочей области». Теперь для большинства операций, выполняемых в рабочей области, можно использовать точки входа и выхода, поэтому рабочую область можно скрыть и использовать точки входа и выхода для рендеринга области на таймлайне или отметки области для экспорта в целях кодирования.

Элементы управления масштабом Чтобы увеличить или уменьшить количество кадров, отображаемых в текущей области просмотра, измените масштаб линейки времени. Элементы управления масштабом расположены в левой нижней части панели «Таймлайн».

Индикатор исходной дорожки Представляет видео- или аудиодорожку клипа на исходном мониторе. Поместите курсор на ту дорожку на таймлайне, куда требуется вставить или перезаписать исходную дорожку клипа.

Размещение курсора воспроизведения на панели «Таймлайн»

- Выполните одно из следующих действий.
 - На линейке времени перетащите курсор воспроизведения  или щелкните в том месте, куда требуется поместить курсор воспроизведения.
 - Перетащите отображение текущего времени.
 - Щелкните отображение текущего времени, введите допустимое имя и нажмите клавишу BВОД (Windows) или RETURN (Mac OS).
 - Используйте любой из элементов управления воспроизведением на программном мониторе.
 - Нажмите клавишу со стрелкой вправо или влево, чтобы переместить курсор воспроизведения  в нужном направлении. Нажмите клавиши со стрелками, удерживая нажатой клавишу SHIFT, чтобы переместиться с шагом в пять кадров.

Перемещение курсора воспроизведения с помощью тайм-кода.

- Щелкните значение тайм-кода, введите новое значение времени и нажмите клавишу BВОД (Windows) или RETURN (Mac OS). Не используйте цифровую клавиатуру в ОС Mac OS. Для ввода тайм-кода можно использовать любое из перечисленных

ниже сочетаний клавиш.

Пропуск нолей в начале Например, 0;0;12;3 преобразуется в 00;00;12;03.

Пропуск точек с запятыми (NTSC) или двоеточий (PAL) Например, 1213 преобразуется в 00;00;12;13 для проектов стандарта NTSC и в 00:00:12:13 для проектов PAL.

Ввод значений, превышающих нормальные Например, если при наличии тайм-кода частоты кадров 30 кадр/с курсор установлен на позицию 00;00;12;23, и необходимо перейти на 10 кадров вперед, можно изменить номер кадра на 00;00;12;33. Курсор воспроизведения будет перемещен на позицию 00;00;13;03.

Добавление знака «плюс» (+) или «минус» (–) Знак «плюс» или «минус» перед номером перемещает курсор воспроизведения вперед или назад на заданное число кадров. Например, значение +55 перемещает курсор воспроизведения вперед на 55 кадров.

Добавление точки Точка перед номером указывает точный номер кадра, а не значение его тайм-кода. Например, значение .1213 перемещает курсор воспроизведения на позицию 00:00:40:13 в проекте NTSC и на позицию 00:00:48:13 в проекте PAL.

Также можно навести указатель инструмента выделения на значение тайм-кода и перетящить слева направо. Чем дальше вы перетаскиваете курсор, тем быстрее изменяется тайм-код.

Привязка к краям и маркерам клипа

- Перетащите курсор воспроизведения на панели «Таймлайн», удерживая нажатой клавишу SHIFT.

Увеличение или уменьшение масштаба эпизода на панели «Таймлайн»

- Выполните одно из следующих действий.
 - Активируйте панель «Таймлайн» и нажмите клавишу «+», чтобы увеличить масштаб. Чтобы уменьшить масштаб, нажмите клавишу «-».
 - Чтобы увеличить масштаб, выберите инструмент «Масштаб»  и нажмите или обведите областью выделения ту часть эпизода, которую требуется просмотреть более детально. Чтобы уменьшить масштаб, выберите инструмент «Масштаб»  и нажмите на область на панели «Таймлайн», удерживая нажатой клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS).
 - Используйте полосу прокрутки «Масштаб». Чтобы увеличить масштаб, перетащите края полосы области просмотра ближе друг к другу. Чтобы уменьшить масштаб, перетащите края друг от друга.
 - Нажмите и удерживайте клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS) и поверните колесо прокрутки мыши, чтобы увеличить или уменьшить масштаб в местоположении указателя мыши.
 - Можно использовать сенсорную панель с поддержкой мультисенсорного ввода для увеличения и уменьшения масштаба эпизода.
 - (Только для клавиатур с раскладкой в латинице и кириллице) Чтобы уменьшить масштаб и отобразить весь эпизод на панели «Таймлайн», нажмите клавишу с обратной косой чертой (\). Чтобы восстановить размер области просмотра, который был до нажатия клавиши с обратной косой чертой, нажмите эту клавишу еще раз.

Горизонтальная прокрутка в эпизоде на панели «Таймлайн»

Если эпизод клипов имеет большую длину, многие из клипов не отображаются. Для работы с клипом за пределами видимой области необходимо прокрутить эпизод по горизонтали на панели «Таймлайн». Для всех этих команд не требуется выбирать панель «Таймлайн», однако необходимо навести на нее указатель мыши.

- Прокрутите колесико мыши.
- Используйте клавишу PAGE UP для перемещения влево и клавишу PAGE DOWN для перемещения вправо.
- Нажмите клавишу ALT (Windows) или COMMAND (Mac OS) и поверните колесико мыши.
- Перетащите полосу прокрутки «Масштаб» в нижней части панели «Таймлайн» вправо или влево.
- На компьютерах Apple MacBook Pro для навигации по эпизоду по горизонтали переместите два пальца горизонтально по мультисенсорной панели.

Вертикальная прокрутка в эпизоде на панели «Таймлайн»

При добавлении видео- и аудиоклипов в дорожки на таймлайне в отдельных случаях они могут быть скрыты в представлении. Для работы с клипом за пределами видимой области необходимо прокрутить эпизод по вертикали на панели «Таймлайн». Для вертикальной прокрутки эпизода на таймлайне выполните одно из предложенных ниже действий. Для всех этих команд не требуется выбирать панель «Таймлайн», однако необходимо навести на нее указатель мыши.

- В правой части панели «Таймлайн» перетащите курсор вверх или вниз по полосе прокрутке.
- Наведите курсор мыши на любое место на панели «Таймлайн» и поверните колесико мыши.
- На компьютерах Apple MacBook Pro для навигации по эпизоду по вертикали переместите два пальца вертикально по мультисенсорной панели.

[Наверх](#)

Работа с дорожками

Видео- и аудиодорожки на панели «Таймлайн» служат для организации и редактирования клипов, а также для добавления специальных эффектов. При необходимости можно добавить или удалить дорожки, переименовать их или назначить дорожки, затрагиваемые процедурой.

Добавление дорожек

Новые видеодорожки отображаются над существующими видеодорожками, а новые аудиодорожки отображаются под существующими аудиодорожками. При удалении дорожки удаляются все клипы в ней, но не затрагиваются клипы, представленные на панели «Проект».

Примечание. Можно добавить любое количество дорожек, которое поддерживается ресурсами системы.

1. Активируйте панель «Таймлайн», выберите «Эпизод» > «Добавить дорожки».

2. В диалоговом окне «Добавить дорожки» выполните одно из следующих действий.

- Чтобы добавить дорожки, введите или перетащите интерактивный текст или количество добавляемых дорожек в поле «Добавить» видеодорожек, аудиодорожек или аудиодорожек фонограммы.
- Чтобы задать местоположение добавляемых дорожек, выберите параметр в меню «Расположение» для каждого из типов добавляемых дорожек.
- Чтобы задать тип аудиодорожки или дорожки фонограммы для добавления, выберите параметр в меню «Тип дорожки» для аудиодорожек и аудиодорожек фонограммы. (Дополнительные сведения о типах каналов аудио см. в разделе Аудиодорожки в эпизоде.)

3. Нажмите кнопку «ОК».

Примечание. Аудиодорожка может принимать только аудиоклипы, которые используют соответствующий тип канала — моно, стерео или 5.1. Если точно не известно, какой тип аудио используют клипы, выберите клип на панели «Проект» и ознакомьтесь с данными в области предпросмотра.

Дорожку можно добавить при добавлении клипа в эпизод. См. раздел Добавление дорожки при добавлении клипа.

В [этом видеоруководстве](#) на веб-сайте Creative Cow Эндрю Дэвис (Andrew Devis) демонстрирует процедуру добавления и удаления дорожек.

Удаление дорожек

Можно удалить одну или несколько аудио- или видеодорожек одновременно.

1. Активируйте панель «Таймлайн», выберите «Эпизод» > «Удалить дорожки».
2. В диалоговом окне «Удаление дорожек» установите флажок для каждого из типов дорожек, который требуется удалить.
3. В меню каждого отмеченного элемента укажите дорожки, которые следует удалить.

Переименование дорожки

1. Щелкните имя дорожки правой кнопкой мыши (Windows) (или при нажатой клавише CONTROL [Mac OS]) и выберите команду «Переименовать».
2. Введите новое имя дорожки и нажмите клавишу ВВОД (Windows) или RETURN (Mac OS).

Указание дорожек, которые требуется изменить с помощью блокировки синхронизации

Можно задать дорожки, которые будут затрагиваться при вставке, удалении со сдвигом или обрезке со сдвигом. Для этого можно включить функцию «Блокировка синхронизации» для выбранных дорожек. Дорожки, которые содержат клип, относящийся к данной операции, будут всегда смещены независимо от своего состояния блокировки синхронизации. Однако другие дорожки будут смещать содержимое клипа только в том случае, если блокировка синхронизации включена. В рамках операции правки со вставкой, например, чтобы сдвинуть все клипы справа от Видео 1 и Аудио 1 вправо, оставив все клипы в Аудио 2 на месте, включите блокировку синхронизации в Видео 1 и Аудио 1.

- Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы включить блокировку синхронизации для выбранных дорожек, щелкните поле «Переключить блокировку синхронизации» в начальном кадре каждой видео- и аудиодорожки, для которой должна быть применена правка.

- Чтобы включить блокировку синхронизации для всех видео- или аудиодорожек определенного типа, удерживая нажатой клавишу SHIFT, щелкните поле «Переключить блокировку синхронизации» в начальном кадре любой дорожки такого типа.

В поле отобразится значок блокировки синхронизации , и для этих дорожек будет включена блокировка синхронизации.

Примечание. Чтобы отключить блокировку синхронизации для одной или нескольких дорожек, щелкните поле «Переключить блокировку синхронизации» (щелкните все дорожки нужного типа, удерживая нажатой клавишу SHIFT) еще раз, чтобы из него исчез значок блокировки синхронизации.

Запрет изменений с помощью функции блокировки дорожки

Блокировка всей дорожки рекомендуется в целях запрета изменений для всех клипов на этой дорожке во время работы с другими частями эпизода. На панели «Таймлайн» поверх заблокированной дорожки отображается рисунок из косых черт. Хотя клипы в заблокированной дорожке нельзя изменять, они отображаются при предпросмотре или экспорте эпизода. Чтобы заблокировать видеодорожку и дорожку с соответствующим аудио, следует заблокировать их по отдельности. При блокировке целевой дорожки она перестает быть целевым объектом. На эту дорожку нельзя добавить исходные клипы до тех пор, пока она не будет разблокирована и снова выбрана как целевой объект.

Дорожку можно заблокировать, чтобы предотвратить сдвиг при выполнении вставки правок.

- Щелкните в поле «Переключить блокировку дорожки», чтобы отобразить значок блокировки  рядом с именем дорожки.

Исключение дорожек из эпизода

При предпросмотре или экспорте можно исключить видео- и аудиоклипы из любой дорожки. Клипы в исключенных видеодорожках на программном мониторе и в файлах вывода отображаются как черный экран. Клипы в исключенных аудиодорожках не выводятся в микшер аудио, на динамики или в файлы вывода.

Примечание. При исключении дорожки, помеченной значком глаза, она не исключается из вывода. Если исключенные дорожки содержат клипы, запущенные до или после клипов на неисключенных дорожках, то на них отобразится черный экран до или после последних клипов. Чтобы выполнить обрезку конечного черного экрана из файлов вывода, задайте выбранные точки входа и выхода в диалоговом окне «Настройки экспорта».

- Нажмите, чтобы скрыть значок глаза  (для видео) или значок динамика  (для аудио) в левой части дорожки. (Каждый значок представляет собой переключатель. Щелкните поле значка еще раз, чтобы отобразить его и включить дорожку).

Примечание. Для исключения всех видео- или аудиодорожек, удерживая нажатой клавишу SHIFT, нажмите на значок глаза  (для видео) или значок динамика  (для аудио), чтобы его скрыть. Таким образом исключаются все дорожки одного типа. (Каждый значок представляет собой переключатель. Удерживая нажатой клавишу SHIFT, щелкните поле переключателя еще раз, чтобы отобразить все значки и включить дорожки.)

[Наверх](#) 

Настройка отображения дорожки

Дорожки на панели «Таймлайн» можно настроить несколькими способами. Можно развернуть или свернуть дорожки, чтобы отобразить или скрыть элементы управления. Доступные параметры отображения позволяют управлять отображением видео- и аудиоклипов на дорожке. Кроме того,

можно изменить размер области заголовка или переместить границу между видео- и аудиодорожками, чтобы отобразить более число дорожек любого типа.

Разворачивание и изменение размера дорожки

Можно развернуть дорожку, чтобы отобразить ее элементы управления. Увеличьте высоту дорожки, чтобы более подробно отобразить значки и ключевые кадры или более крупные представления миниатюр видеодорожки и формы волны аудиодорожки.

1. Чтобы развернуть или свернуть дорожку, щелкните треугольник слева от ее имени.
2. Чтобы изменить размер дорожки, наведите курсор на указатель в области указателя воспроизведения между двумя дорожками, чтобы отобразить значок коррекции высоты , после чего перетащите курсор вверх или вниз, чтобы изменить размер дорожки вниз (для видео) или вверх (для аудио).

Свернутые дорожки всегда отображаются на одной высоте, и их размер нельзя изменить.

Можно развернуть аудиодорожку, чтобы использовать линию затухания аудио для отдельных клипов в этой дорожке или для всей аудиодорожки.

Настройка стиля отображения для видеодорожки

1. Разверните дорожку, щелкнув треугольник рядом с именем дорожки.
2. Нажмите кнопку «Задать стиль отображения»  в левом углу под именем дорожки и выберите нужный параметр в меню:

Показать только начальный кадр Отображает изображение миниатюры в начале клипов на развернутой дорожке.

Показать кадры Отображает миниатюры по всей продолжительности клипов на развернутой дорожке. Количество кадров миниатюр соответствует времени отображения единиц на линейке времени.

Показать только имя Отображает имена клипов на развернутой дорожке без миниатюр.

Показать начальный и конечный кадры Отображает миниатюры в начале и в конце клипов на развернутой дорожке.

Указание отображения ключевого кадра по умолчанию для видеодорожек

Можно задать режим отображения по умолчанию для ключевых кадров на новых видеодорожках при их создании: отображать все ключевые кадры, скрывать все ключевые кадры или отображать маркеры непрозрачности.

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Общие» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Общие» (Mac OS).
2. В раскрывающемся меню «Новые видеодорожки на таймлайне» выберите нужный параметр.
3. Нажмите кнопку «ОК».

Указание отображения ключевого кадра по умолчанию для аудиодорожек

Можно определить режим отображения по умолчанию для ключевых кадров на новых аудиодорожках при их создании: скрывать все ключевые кадры, отображать ключевые кадры клипа, уровень громкости клипа, ключевые кадры дорожки или уровень громкости дорожки.

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Общие» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Общие» (Mac OS).
2. В раскрывающемся меню «Новые аудиодорожки на таймлайне» выберите нужный параметр.
3. Нажмите кнопку «ОК».

Настройка стиля отображения для аудиодорожки

1. Разверните дорожку, щелкнув треугольник рядом с именем дорожки.
2. Нажмите кнопку «Задать стиль отображения»  и выберите нужный параметр в меню.

Показать звуковую волну Отображает формы аудиосигнала в клипах.

Показать только имя Отображает имя аудиоклипов без звуковой волны.

Примечание. Сведения о просмотре и коррекции ключевых кадров в видео- и аудиодорожках см. в разделе *Просмотр ключевых кадров и диаграмм*.

Изменение раздела заголовка дорожки

- Наведите курсор на правый край *заголовка дорожки* (где перечислены имена дорожек), чтобы отобразился значок изменения размера , после чего перетащите правый край.

Значки в верхней части заголовка дорожки ограничивают ее минимальную ширину. Максимальная ширина равна примерно двум минимальным.

Корректировка видимой области видео- и аудиодорожек

1. В области заголовка дорожки слева или между полосами прокрутки справа наведите курсор мыши на область между дорожками Видео 1 и Аудио 1.
2. Когда отобразится значок коррекции высоты , перетащите курсор вверх или вниз.

[Наверх](#) 

Создание эпизода

В большинстве случаев рекомендуется создавать эпизоды в соответствии с характеристиками основных ресурсов (клипов), которые подлежат дальнейшему редактированию. Можно создавать эпизоды, соответствующие характеристикам ресурса, перетаскив ресурс на кнопку «Создать элемент» , в нижней части панели «Проект».

Также можно создать эпизод, используя для этого шаблон настроек эпизода. Шаблоны настроек

эпизода в составе Premiere Pro включают корректные настройки для стандартных типов ресурсов. Например, если материал представлен в основном в формате DV, следует использовать шаблон настроек эпизода DV.

Если планируется задать настройки более низкого качества для вывода (например, потоковое воспроизведение веб-видео), не следует изменять настройки эпизода. Вместо этого рекомендуется позднее изменить настройки экспорта.

Если все параметры ресурсов не соответствуют всем настройкам любого из шаблонов настроек, выполните одно из предложенных ниже действий. На вкладке «Шаблоны настроек эпизода» в диалоговом окне «Создать эпизод»

- выберите шаблон настроек, большинство настроек которого соответствуют параметрам нужных ресурсов, после чего перейдите на вкладку «Настройки» и настройте шаблон настроек таким образом, чтобы его настройки в точности соответствовали параметрам ресурса, а затем,
- не выбирая шаблон настроек, перейдите на вкладку «Настройки» диалогового окна «Новый шаблон настроек». Выберите «Настраиваемый» в меню «Режим редактирования» и настройте параметры в соответствии с параметрами ресурсов.

Если компьютер оснащен картой захвата, совместимой с Premiere Pro, в списке «Доступные шаблоны настроек» в отдельных случаях отображаются шаблоны настроек, оптимизированные для данной карты.

Настройки эпизода можно изменить во время создания эпизода. После создания эпизода некоторые его настройки (например, настройки оси времени) будут заблокированы. Такая блокировка предупреждает нежелательные несоответствия, которые могут возникать в результате последующего изменения настроек эпизода.

1. Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите «Файл» > «Создать» > «Эпизод».
 - На панели «Проект» нажмите «Новый элемент» . После этого выберите «Эпизод».
2. На вкладке «Шаблоны настроек эпизода» выберите шаблон настроек в списке «Доступные шаблоны настроек».
3. Введите имя эпизода и нажмите кнопку «ОК».

Создать новый эпизод из выбранного клипа можно одним из указанных ниже способов.

- Перетащите клип на кнопку «Новый элемент».
- Выберите «Файл» > «Создать» > «Создать эпизод на основе клипа».

Примечание. Если для создания эпизода из клипа используется объединенный клип, в зависимости от формата медиаданных могут создаваться пустые аудиодорожки стерео. Эти пустые дорожки при желании можно удалить.

Из выбранного клипа можно создать эпизод, который будет соответствовать его атрибутам. Для этого выполните указанные ниже действия.

1. Создайте новый эпизод. Можно использовать любой шаблон настроек эпизода. Также можно открыть существующий эпизод.
2. Перетащите клип в эпизод. Premiere Pro определяет соответствие атрибутов клипа настройкам эпизода.
3. В случае несоответствия атрибутов отображается диалоговое окно «Предупреждение о несоответствии клипов», в котором содержится сообщение «Эти клипы не соответствуют настройкам эпизода. Изменить эпизод в соответствии с настройками клипа?»:
 - Выберите «Изменить настройки эпизода», чтобы создать новый эпизод с атрибутами, соответствующими клипу. Этот прием рекомендуется использовать

при создании нового эпизода с нуля. Если в эпизоде есть клипы, они будут согласованы с настройками нового эпизода.

- Выберите «Сохранить настройки эпизода», чтобы согласовать клип для воспроизведения в существующем эпизоде.

Также доступен флажок «Всегда спрашивать».

Шаблоны настроек и настройки эпизодов

Все настройки эпизода применяются ко всему эпизоду, и большинство из них нельзя изменить после его создания.

При создании эпизода доступны для выбора несколько стандартных шаблонов настроек эпизода. Также можно настроить группу параметров и сохранить ее в настраиваемый шаблон настроек параметров эпизода. Чтобы полностью контролировать все параметры эпизода, запустите новый эпизод и настройте его параметры.

После начала работы с эпизодом можно просмотреть параметры эпизода, но изменять можно только некоторые из них. Выберите «Эпизод» > «Настройки эпизода», чтобы просмотреть настройки, которые можно изменить.

При создании эпизода откроется диалоговое окно «Создать эпизод». В диалоговом окне «Создать эпизод» содержится три вкладки, на каждой из которых доступно несколько настроек: «Шаблоны настроек эпизода», «Общие» и «Дорожки».

Шаблоны настроек эпизода параметры

Доступные шаблоны настроек — это группы настроек эпизодов. В состав Premiere Pro входят несколько категорий шаблонов настроек для эпизодов, в том числе следующие.

- AVC-Intra
- AVCHD
- Digital SLR
- DV-24p
- DV-NTSC (североамериканский стандарт)
- DV-PAL (европейский стандарт)
- DVCPRO50
- DVCPROHD
- HDV
- Мобильные устройства
- XDCAM EX
- XDCAM HD422
- XDCAM HD.

Эти шаблоны содержат определенные настройки для большинства стандартных типов эпизодов. Например, шаблоны настроек эпизода AVC-Intra, DVCPRO50 и DVCPROHD используются для редактирования материала AVC-Intra или DVCPRO, снятого видеокамерами Panasonic P2. Для материала DV25, записанного в формате Panasonic P2, используется шаблон настроек DV-NTSC или DV-PAL, в зависимости от стандарта телевидения материала.

Настройки

Вкладка настроек в диалоговом окне «Создать эпизод» позволяет управлять основными характеристиками эпизода.

Выберите настройки, соответствующие характеристикам типа вывода, предусмотренного для проекта.

Например, если целевой объект вывода относится к стандарту DV NTSC, следует использовать режим редактирования DV NTSC. При произвольном изменении этих настроек качество в большинстве случаев снижается.

Режим редактирования Определяет следующее:

- формат видео, используемый для предпросмотра и воспроизведения файлов;
- доступные оси времени;
- методы сжатия, отображаемые на панели «Настройки видео»;
- доступные форматы отображения.

Выберите параметр «Режим редактирования», который оптимально соответствует характеристикам целевого формата, отображению в режиме предпросмотра или карте захвата.

Режим редактирования не определяет формат финального фильма. Настройки вывода указываются при экспорте.

Режим редактирования «Настраиваемый» позволяет настроить все остальные параметры эпизода.

Видео и аудио DV используют стандартизированные настройки, задаваемые автоматически при выборе любого из режимов редактирования DV. Если используется режим редактирования DV, следует избегать изменения настроек «Ось времени», «Размер кадра», «Пропорции пикселя», «Поля» и «Частота дискретизации».

Примечание. (Только для Windows) Для доступа к кодеку Uncompressed UYVY 422 8-битному или 10-битному кодеку V210 YUV выберите режим редактирования «Рабочий стол».

Ось времени Задаёт временные разбиения, используемые Premiere Pro для расчёта положения каждой правки во времени. В целом при редактировании киноплёнки рекомендуется выбирать значение 24, для редактирования видео в формате PAL (Европейский стандарт) и SECAM - значение 25 и для редактирования NTSC (Североамериканский стандарт) - 29,97. Частота кадров видео, которое воспроизводится или экспортируется из эпизодов, не совпадает с частотой кадров его оси времени. Тем не менее, для оси времени и частоты кадров зачастую присваивается одно значение. Параметры, перечисленные для оси времени, могут варьироваться в зависимости от выбранного режима редактирования.

Настройки воспроизведения Сведения о настройках воспроизведения см. в разделе Предпросмотр на телевизионном экране с помощью видеокамеры или деки.

Размер кадра Задаёт размеры в пикселях для кадров при воспроизведении эпизодов. В большинстве случаев размер кадра в проекте сопоставляется с размером кадров исходных файлов. Не следует изменять размер кадра в целях компенсации низкой скорости воспроизведения. Вместо этого рекомендуется выбрать другую настройку качества в меню панели «Проект». Также можно скорректировать размер кадра конечного вывода, изменив настройки экспорта.

Максимальный размер кадра для эпизода: 10240 x 8192. Дополнительные сведения о максимальных размерах изображений см. [здесь](#).

Пропорции пикселя Задаёт пропорции для отдельных пикселей. Выберите значение «Квадратные пиксели» для аналогового видео, сканированных изображений и графических изображений, созданных с помощью компьютера, или выберите формат, используемый источником. Если используется пропорции пикселя, отличные от пропорций пикселя видео, рендеринг видео зачастую выполняется с искажениями.

Поля Задаёт порядок полей или поля каждого кадра, которые будут отрисовываться в первую очередь. При работе с видео с прогрессивной разверткой выберите значение «Без полей (прогрессивная развертка)». Большинство карт захвата выполняют захват полей независимо от того, снимался ли исходный материал с прогрессивной разверткой или нет. (См. раздел Чересстрочное видео, построчное видео и прогрессивная развертка.)

Формат отображения (видео) Premiere Pro поддерживает отображение любых форматов тайм-кода. Можно отобразить тайм-код проекта в формате плёнки, например, при редактировании материала,

полученного с фильма. Если ресурсы получены из программы анимации, можно отобразить тайм-код в простых номерах кадра. При изменении параметра «Формат отображения» частота кадров клипов или эпизода не изменяется. Изменяется только способ отображения их тайм-кодов. Параметры отображения времени соответствуют стандартам редактирования видео и киноплёнки. Для тайм-кодов «Кадры» и «Футы + кадры» можно изменить начальный номер кадра в соответствии с методом расчета времени другой используемой системы редактирования.

Параметры, настроенные как видимые в поле «Формат отображения», определяются выбранным режимом редактирования. Для выбора доступны следующие параметры формата отображения в зависимости от выбранного режима редактирования:

Примечание. При работе с ресурсами видео NTSC используйте тайм-код с пропуском кадров 30 кадр/с. Этот формат согласуется с основанием тайм-кода, стандартным для материала NTSC и наиболее точно отображает его продолжительность.

Тайм-код с пропуском кадров 30 кадр/с Создает отчеты о времени в часах, минутах, секундах и кадрах (в качестве разделителя единиц используется точка с запятой). Тайм-код с пропуском кадров предполагает кадровую частоту 30 кадр/с, однако, пропускает некоторые заданные номера. Для поддержки фактической частоты кадров NTSC 29,97 кадр/с тайм-код с пропуском кадров пропускает два номера кадра каждую минуту за исключением каждой десятой минуты. При использовании тайм-кода с пропуском кадров выполняется пропуск номеров тайм-кода, а не фактических кадров видео. Рекомендуется использовать тайм-код с пропуском кадров для вывода на видеопленку NTSC.

Тайм-код без пропуска кадров 30 кадр/с Создает отчеты о времени в часах, минутах, секундах и кадрах (в качестве разделителя единиц используется двоеточие). Предполагает кадровую частоту 30 кадр/с и не пропускает номера кадров. Используется для вывода на дисплей компьютера из Интернета или с привода CD-ROM.

Тайм-код 24 кадр/с Создает отчеты о времени в часах, минутах, секундах и кадрах (в качестве разделителя единиц используется двоеточие). Используйте для материала 24р и для вывода в форматы с частотой 24 кадр/с для распространения пленки и DVD.

Тайм-код 25 кадр/с Создает отчеты о времени в часах, минутах, секундах и кадрах (в качестве разделителя единиц используется двоеточие). Используется для вывода на видеопленку PAL.

Футы + кадры (16 мм) Создает отчеты о времени в футах и кадрах; предполагается частота кадров пленки 16 мм: 40 кадр/фут. Используется для вывода на пленку 16 мм.

Футы + кадры (35 мм) Создает отчеты о времени в футах и кадрах; предполагается частота кадров пленки 35 мм: 16 кадр/фут. Используется для вывода на пленку 35 мм.

Кадры Создает отчеты о времени, выраженные исключительно в количестве запущенных кадров. Не назначает размеры длины во времени или в пространстве. Используется для вывода последовательных неподвижных изображений (например, изображений, созданных для анимации или редактора пленки DPX).

Частота дискретизации (аудио) В целом чем выше частота дискретизации, тем выше качество аудио при воспроизведении аудио в эпизодах, однако при этом требуется больше пространства на диске и ресурсов для обработки. Изменение частоты дискретизации или установка другого значения частоты дискретизации исходного аудио также требует дополнительного времени обработки и влияет на качество. Попробуйте записать аудио с более высокой частотой дискретизации и выполнить захват аудио с частотой, использованной при записи.

Формат отображения (аудио) Определяет, будет ли отображение времени аудио измеряться в кадрах аудио или в миллисекундах. Формат отображения применяется, если в меню исходного или программного монитора выбран параметр «Показать единицы времени аудио». (По умолчанию время отображается в кадрах, однако, при редактировании аудио для более точного отображения уровня дискретизации можно выбрать единицы аудио.)

Настройки изображений предпросмотра видео Настройки изображений предпросмотра видео определяют формат файла, устройство сжатия и разрядность цвета, используемые Premiere Pro для предпросмотра файлов и воспроизведения клипов и эпизодов.

Помимо прочих возможностей доступно также уменьшение размера кадров изображений предпросмотра. Это обеспечивает более быстрое и простое воспроизведение форматов, содержащих кадры большого размера (HD и RED).

Формат файла изображения предпросмотра Выберите формат файла, который обеспечивает максимальное качество изображений предпросмотра при сохранении времени рендеринга и размера файла в пределах погрешности, приемлемой для системы. Для определенных режимов редактирования доступен только один формат файла.

Кодек Задает кодек, используемый для создания файлов изображений предпросмотра для эпизода.

(Только Windows) Кодек Uncompressed UYVY 422 8-битный и V210 10-битный YUV соответствуют характеристикам видео SD-SDI и HD-SDI, соответственно. Выберите один из указанных кодеков, если планируется мониторинг или вывод в один из данных форматов. Для доступа к любому из указанных форматов необходимо сначала выбрать режим редактирования «Рабочий стол».

Примечание. Если клип используется без применения эффектов или изменения характеристик кадра или времени, Premiere Pro использует для воспроизведения исходный кодек клипа. При внесении изменений, которые требуют повторного расчета каждого кадра, Premiere Pro применяет кодек, выбранный здесь.

Ширина Задает ширину изображений предпросмотра видео, которая ограничена пропорциями пикселя исходных медиаданных.

Высота Задает высоту изображений предпросмотра видео, которая ограничена пропорциями пикселя исходных медиаданных.

Сброс Удаляет существующие изображения предпросмотра и задает полный размер всех последующих изображений предпросмотра.

Максимальная разрядность цвета Увеличивает разрядность цвета до максимального значения 32 бит/канал, что позволяет добавить видео, воспроизводимое в эпизодах. Эта настройка в большинстве случаев недоступна, если выбранное устройство сжатия предоставляет только один вариант выбора разрядности цвета. Также можно задать 8-битную (256 цветов) палитру при подготовке эпизода для воспроизведения в цвете 8 бит/канал (например, при использовании режима редактирования «Рабочий стол» для Интернета или определенного программного обеспечения для работы с презентациями. Если в проекте содержатся ресурсы с большим значением разрядности, созданные с помощью таких программ, как Adobe Photoshop, или видеокамер с высоким разрешением, выберите значение «Максимальная разрядность цвета». Затем Premiere Pro использует все данные о цвете, содержащиеся в таких ресурсах, при обработке эффектов или создании файлов предпросмотра.

Максимальное качество рендеринга Обеспечивает четкую детализацию при масштабировании из больших форматов в меньшие или из форматов высокого разрешения в форматы стандартного разрешения. Максимальное качество рендеринга обеспечивает максимальное качество движения в клипах и эпизодах, для которых выполняется рендеринг. При выборе этого параметра в большинстве случаев рендеринг движущихся ресурсов выполняется с более высокой четкостью.

При максимальном качестве рендеринг занимает больше времени и использует больший объем оперативной памяти, чем при стандартном качестве по умолчанию. Этот параметр рекомендуется выбирать только для систем с достаточным объемом используемой оперативной памяти. Параметр «Максимальное качество рендеринга» не рекомендуется использовать в системах, где используется минимальный объем оперативной памяти.

При выборе параметра «Максимальное качество рендеринга» качество изображений в формате с высокой степенью сжатия или изображения, содержащие дефекты сжатия, может снижаться из-за увеличения резкости.

Примечание. В целях достижения оптимальных результатов при выборе параметра «Максимальное качество рендеринга» выберите элемент «Память» в меню «Оптимизировать рендеринг для» в разделе установок. Дополнительные сведения см. в разделе Оптимизация визуализации для доступной памяти.

Сохранить шаблон настроек Отображает диалоговое окно «Сохранить настройки», где можно присвоить имя, добавить описание и сохранить настройки эпизода.

Необходимо сохранить и присвоить имя настройкам эпизода даже в том случае, если планируется использовать их только в одном проекте. При сохранении настроек создается резервная копия, которую можно восстановить при случайном изменении текущих настроек эпизода.

Настройки дорожки

Контролирует количество видеодорожек и количество и тип аудиодорожек для создаваемых новых эпизодов.

Основной Задаёт тип канала по умолчанию «Моно», «Стерео», «5.1 Surround» или «16 каналов» для основной дорожки в новых эпизодах.

Примечание. Если требуется изменить недоступные настройки эпизода, можно создать эпизод с нужными настройками. После этого необходимо переместить в нее содержимое текущего эпизода.

Выбор шаблона настроек эпизода

Чтобы создать эпизод в соответствии с характеристиками ресурса, перетащите ресурс на кнопку «Новый элемент»  в нижней части панели «Проект». Это позволяет избежать множества ошибок, возникающих при некорректном вводе настроек эпизода или выборе неверного шаблона настроек эпизода.

Эпизод может содержать различные типы ресурсов в разных форматах и с различными, отличающимися друг от друга, параметрами. Тем не менее, для оптимальной работы Premiere Pro требуется, чтобы настройки эпизода соответствовали параметрам большинства ресурсов, используемых в этом эпизоде. В целях оптимизации эпизода и сокращения времени рендеринга необходимо изучить следующие параметры для основных ресурсов, которые требуется отредактировать, до создания эпизода. После изучения параметров ресурса можно создать эпизод с соответствующими настройками. Перед захватом ресурсов с пленочного устройства, рекомендуется также изучить эти параметры, чтобы выбрать корректные настройки захвата.

- Формат записи (например, DV или DVCPRO HD)
- Формат файла (например, AVI, MOV или VOB)
- Попиксельная пропорция кадра (например, 16:9 или 4:3)
- Пропорции пикселя (например, 1,0 или 0,9091)
- Частота кадров (например, 29,97 кадр/с или 23,976 кадр/с)
- Основание времени (например, 29,97 кадр/с или 23,976 кадр/с)
- Поля (например, с прогрессивной или чересстрочной разверткой)
- Частота дискретизации аудио (например, 32 Гц или 48 Гц)
- Видеокодек
- Аудиокодек

Для открытия большинства этих параметров для ресурсов можно использовать панель «Свойства». См. раздел [Просмотр свойств клипа](#). Также можно использовать такие сторонние приложения, как бесплатное ПО, продукты MediaInfo или GSpot Codec Information Appliance. Чтобы найти кодеки, используемые для создания файла, можно также выбрать в проигрывателе Apple QuickTime «Окно» > «Показать инспектор фильмов».

Ресурсы могут использовать кодеки, изначально не поддерживаемые Premiere Pro. В большинстве случаев можно редактировать эти ресурсы после установки соответствующих кодеков. Тем не менее, следует соблюдать осторожность при установке непроверенных кодеков, которые могут сами по себе представлять серьезную проблему для компьютерной системы.

[Наверх](#)

Создание пользовательского шаблона настроек эпизода

Для настройки большинства параметров эпизода необходимо запустить новый эпизод, выбрать существующий шаблон настроек и настроить его параметры.

Не все режимы редактирования могут поддерживать абсолютно все возможные значения частоты кадров. Чтобы создать настраиваемый шаблон настроек с частотой кадров, например, 23,976 кадр/с, выберите режим редактирования «Настраиваемый». После этого выберите значение 23,976 кадр/с в меню «Ось времени».

1. Выберите «Файл» > «Создать» > «Эпизод» или на панели «Проект» нажмите кнопку «Новый элемент» , и выберите «Эпизод».
2. На вкладке «Шаблон настроек эпизода» в диалоговом окне «Создать эпизод» выберите шаблон настроек, оптимально соответствующий параметрам материала или требованиям к карте захвата.

Примечание. Если планируется создать настраиваемый эпизод с настраиваемыми параметрами (доступно в раскрывающемся списке «Режим редактирования»), необязательно выбирать шаблон настроек до того, как перейти на вкладку «Настройки».

3. Измените настройки на вкладках «Общие» или «Дорожки» в соответствии с требованиями конкретного проекта.
4. Нажмите «Сохранить шаблон настроек».
5. Присвойте имя шаблону настроек и при необходимости добавьте его описание. Затем нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Изменение настроек эпизода

Можно изменить некоторые настройки для существующего эпизода. Обратите внимание, что в зависимости от выбранного режима редактирования можно исправить некоторые настройки.

1. Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите «Эпизод» > «Настройки эпизода».
 - На панели «Проект» щелкните эпизод правой кнопкой и выберите «Настройки эпизода».
2. Выберите нужные настройки на вкладке «Общие». Дополнительные сведения см. в разделе [Шаблоны настроек и настройки эпизода](#).

[Наверх](#)

Изменение настроек разрешения для предпросмотра эпизода

Можно выбрать формат предпросмотра видео и разрешение предпросмотра в диалоговом окне «Настройки эпизода». Выберите значение разрешения меньше, чем размер кадра эпизода, чтобы воспроизвести в режиме реального времени изображения предпросмотра, которые компьютер не способен воспроизвести с полным размером кадра. Во время редактирования Premiere Pro выполняет рендеринг всех изображений предпросмотра в указанном размере и масштабирует их в соответствии с размером кадра эпизода.

1. Выберите эпизод, для которого требуется изменить настройки предпросмотра. После этого выберите «Эпизод» > «Настройки эпизода».
2. В области «Предпросмотры видео» диалогового окна «Настройки эпизода» измените значения ширины и высоты кадра.
3. (Необязательно) Чтобы восстановить исходный размер кадра для данного шаблона настроек эпизода, нажмите кнопку «Сброс».

Примечание. Некоторые шаблоны настроек эпизодов имеют только один вариант формата файла и кодека.

[Наверх](#)

Создание широкоэкранного эпизода

Доступно редактирование широкоэкранного материала в форматах DV, HDV или HD. Для правильного отображения и воспроизведения широкоэкранных ресурсов необходимо задать настройки эпизода в соответствии с характеристиками широкоэкранных ресурсов.

1. Выберите «Файл» > «Создать» > «Эпизод».
2. Выберите шаблон настроек, соответствующий характеристикам материала. Выполните одно из следующих действий.
 - Для материала DV: выберите один из шаблонов настроек DV-NTSC или DV-PAL, содержащие в имени слово «Widescreen». Затем используйте горизонтальные пиксели (с пропорциями пикселя 1,2 для NTSC и 1,422 для PAL).
 - Для проекта HDV: выберите шаблон настроек HDV с помощью «Анаморфный HD 1080» (пропорции пикселя 1,333) или «Квадратные пиксели» (пропорции пикселя 1,0).
 - Для проекта HD: выберите один из шаблонов настроек, предоставляемых для карты захвата HD.
3. Введите имя в поле «Имя эпизода» и нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Создание эпизода HD или HDV

Доступно редактирование материала HDV или HD в форматах 720p, 1080p или 1080i. При создании новых эпизодов в этом формате необходимо выбрать или создать шаблон настроек, оптимально соответствующий характеристикам исходного материала.

Шаблоны настроек DVCPROHD, входящие в состав , предназначены для редактирования материала, записанного в MXF-файлы с видеокамеры Panasonic P2. В Premiere Pro доступны также шаблоны настроек для AVCHD, XDCAM HD и XDCAM EX. Дополнительные шаблоны настроек эпизода HD, как правило, устанавливаются в Premiere Pro при установке карты захвата HD, которая поддерживает работу с Premiere Pro.

Для материала HDV: создайте и сохраните настраиваемый шаблон настроек, содержащий настройки, соответствующие настройкам материала. Дополнительные сведения о создании настраиваемых шаблонов настроек эпизода см. в разделе [Создание пользовательского шаблона настроек эпизода](#).

В целях оптимизации производительности при воспроизведении рекомендуется выполнить рендеринг материала HD при первом его добавлении в эпизод.

1. Выберите «Файл» > «Создать» > «Эпизод».

Для редактирования снимка материала DVCPROHD 720p с частотой кадров 25 кадр/с (например, материал 25pN во внутреннем режиме видеокамер Panasonic HVX200 стандарта PAL), выберите шаблон настроек DVCPROHD 720p 50p. После этого перейдите на вкладку «Общие». Затем в раскрывающемся меню «Ось времени» выберите значение 25,00 кадр/с.

Откроется диалоговое окно «Создать эпизод», в котором выбрана вкладка «Шаблон настроек эпизода».

2. Выберите шаблон настроек, соответствующий характеристикам материала.
3. (Необязательно) Чтобы задать число каналов в основной аудиодорожке, выберите вкладку «Дорожки». В области «Аудио» меню «Основной» выберите один из следующих элементов:

Моно Вывод одного моноканала.

Сtereo Вывод двух моноканалов с неизменным стереопанорамированием.

5.1 Вывод четырех моноканалов с учетом панорамирования влево и вперед, вправо и вперед, влево и назад, а также вправо и назад.

4. Укажите расположение и имя файла проекта и нажмите кнопку «ОК».

Примечание. В Windows можно создать настраиваемый шаблон настроек проекта для предпросмотра 10-битного или 8-битного материала без сжатия. Дополнительные сведения см. в разделе [Создание эпизода с воспроизведением видео без сжатия](#) справки по Premiere Pro.

[Наверх](#)

Создание эпизода с воспроизведением видео без сжатия

Чтобы добиться максимального качества изображений предпросмотра эпизодов на SDI-карте или устройстве, подключенном к внешнему монитору, необходимо использовать один из форматов файлов предпросмотра без сжатия. Кодек Uncompressed 8-битный (4:2:2 YUV) рекомендуется использовать для проектов, для которых предусмотрен вывод в SD, а кодек Uncompressed 10-битный (4:2:2 YUV) - для проектов, выводимых в HD. Кроме того, при использовании кодека Uncompressed 10-битный (4:2:2 YUV) и рендеринга цвета с большой разрядностью цвета Premiere Pro может эффективно использовать цветовую информацию, содержащуюся в 10-битных ресурсах, и увеличивать частоту выборки других ресурсов в эпизоде, чтобы создавать 10-битные файлы предпросмотра. Premiere Pro обеспечивает оптимальную производительность при предпросмотре за счет использования форматов файлов предпросмотра в системе, где установленная поддерживаемая карта SD-SDI или HD-SDI.

Оба эти формата *без сжатия* выполняют подвыборку видеофайлов при 4:2:2 YUV, но в отличие от остальных доступных форматов файлов предпросмотра, не обрабатывают видеоданных на устройстве сжатия. Эти форматы называются форматами без сжатия, так как они не добавляют данный второй слой сжатия и, таким образом, сохраняют гораздо более высокое значение разрядности цвета в изображениях предпросмотра, чем форматы со сжатием. Как следствие, файлы предпросмотра в формате без сжатия, могут иметь больший размер, чем файлы в формате со сжатием.

1. Выберите «Файл» > «Создать» > «Эпизод».
2. В диалоговом окне «Создать эпизод» выберите вкладку «Общие».
3. В меню «Режим редактирования» выберите «Рабочий стол».
4. В меню «Ось времени» выберите нужное значение частоты кадров (например, 24, 25 или 29,97 кадр/с).
5. В разделе «Видео» выберите нужные настройки для параметров «Размер кадра», «Пропорции пикселя», «Поля» и «Формат отображения». Например, «1920 x 1080», «Квадратные пиксели (1,0)», «Без полей (прогрессивная развертка)» и «Тайм-код с

пропуском кадров 30 кадр/с».

6. В разделе «Аудио» выберите нужные настройки для параметров «Частота дискретизации» и «Формат отображения».
7. В разделе «предпросмотры видео» выберите один из этих наборов форматов файлов предпросмотра и кодеков, соответствующих характеристикам системы:
 - В Windows выберите «Формат файла изображения предпросмотра»: Microsoft AVI и кодек - «Нет» (также можно выбрать кодек Uncompressed UYVY 422 8-битный).
 - В Mac OS выберите «Формат файла изображения предпросмотра»: QuickTime и кодек - «Нет» (также можно выбрать кодек Uncompressed YUV 10-битный 4:2:2 или Uncompressed YUV 8-битный 4:2:2).

В зависимости от дополнительных карт аппаратного захвата/воспроизведения могут быть доступны другие варианты форматов файлов и кодеков.

8. (Необязательно) Установите флажок «Максимальная разрядность цвета», если система поддерживает форматы 10 бит или более.
9. (Необязательно) Если планируется использовать воспроизведение без сжатия еще раз, нажмите «Сохранить шаблон настроек», задайте имя шаблона настроек и добавьте описание, после чего нажмите кнопку «ОК».
10. Введите имя эпизода и нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Создание эпизода для материала с камеры RED

1. Выберите «Файл» > «Создать» > «Эпизод».
2. На панели «Шаблоны настроек эпизода» диалогового окна «Создать эпизод» выберите шаблон настроек «RED R3D», соответствующий характеристикам материала.
3. Введите имя в поле «Имя эпизода» и нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Эпизоды 24p

Материал и эпизоды 24p

Материал, полученный с видеокамеры или переданный на пленке с частотой кадров 24 кадр/с с построчной (прогрессивной) разверткой, называется *материал 24p*. Такой материал имитирует качество изображения и передачи движения на пленке, так как частота кадров формата 24p приближена к частоте кадров кинопленки, и каждый кадр создается из *прогрессивных* строк (а не из *чересстрочных* полей полукадров). Форматы 24p приобрели популярность у производителей недорогих пленок, так как обеспечивают *плёночный* внешний вид снятых сцен.

Чтобы создать эпизод DV 24p в Premiere Pro, необходимо выбрать шаблон настроек эпизода DV-24p, соответствующий формату и пропорциям кадра определенного материала. Импорт файлов и захват материала можно выполнять в обычном порядке.

В Premiere Pro доступны две различные схемы преобразования 24p для DV 24p: «Повторить кадр» и «Кадр с чересстрочной разверткой». Обе схемы выполняют преобразование материала 24p для воспроизведения с частотой кадров 29,97 кадр/с, однако, между ними существует ряд незначительных различий в визуализации и производительности. Можно выбрать один из этих параметров в разделе настроек «Создать эпизод» при запуске нового эпизода DV-24p или изменить его в существующем эпизоде.

При редактировании материала DV-24p в эпизоде на основе стандартных шаблонов настроек Premiere

Pro DV-NTSC программа Premiere Pro использует схему преобразования 24p DV для преобразования материала в видео с чересстрочной разверткой и частотой кадров 29,97 кадр/с для воспроизведения на стандартных устройствах NTSC. Этот метод рекомендуется использовать, например, для экспорта фильма DV 24p в стандартный формат NTSC для изготовления оригинала на пленке или трансляции.

При редактировании материала 24p в эпизоде на основе шаблонов настроек DV-24p Premiere Pro по умолчанию использует схему преобразования 24p, что обеспечивает возможность последующего экспорта и воспроизведения на устройствах 24p NTSC. Это позволяет экспортировать фильм в файл в формате 24p. Это метод используется, например, для экспорта фильма на DVD-диск для воспроизведения на DVD-проигрывателях и телевизорах с поддержкой форматов 24p.

Примечание. *Premiere Pro поддерживает прием материала 24p и 24pA только с камер, которые используют такие схемы.*

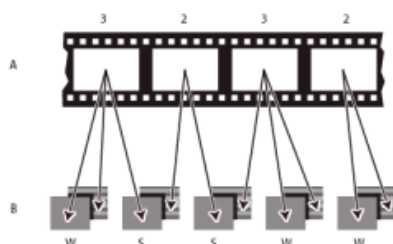
Не все исходные медиаданные 24p используют преобразование, и не всем медиаданным такое преобразование требуется. Большинство новых форматов имеют собственную прогрессивную развертку 24 (24pn).^{*} Схема преобразования не применяется для обеспечения совместимости форматов с видео 30 кадр/с. Некоторые форматы P2, все форматы XDCAM и XDCAM-EX и большинство форматов AVCHD 24p имеют собственную прогрессивную развертку.

Преобразование 3:2 и 24pA

При передаче пленочных форматов 24 кадр/с в формат видео 29,97 кадр/с используется процесс *преобразования 3:2*, в рамках которого кадры распределяются по полям видео по повторяющемуся шаблону 3:2. Первый кадр на пленке копируется в поля 1 и 2 первого кадра видео, а также в первое поле второго кадра видео. Второй кадр на пленке распределяется по следующим двум полям видео - поле 2 второго кадра видео и поле 1 третьего кадра видео. Такой шаблон 3:2 повторяется до тех пор, пока четыре кадра на пленке не будут распределены по пяти кадрам видео, после чего шаблон повторяется вновь.

В результате процесса преобразования 3:2 получаются *целые кадры* (помечены «W») и кадры с *разбивкой по полям* (помечены «S»). Три целых кадра видео содержат два поля из того же кадра на пленке. Оставшиеся два кадра с разбивкой по полям содержат кадр видео из двух различных кадров на пленке. Два кадра с разбивкой по полям всегда являются смежными.

Фазой преобразования 3:2 называется та точка, где два кадра с разбивкой по полям попадают на первые пять кадров материала. Фаза получается в результате двух преобразований, которые происходят во время преобразования 3:2: пленка 24 кадр/с повторно распределяется по видео 30 кадр/с таким образом, что четыре кадра на пленке 24 кадр/с распределяются по пяти кадрам видео 30 (29,97) кадр/с. Сначала пленка замедляется на 0,1% чтобы сгладить различия в частоте кадров 29,97 кадр/с и 30 кадр/с. Далее каждый кадр на пленке повторяется в соответствии со специальным шаблоном и сопоставляется с полями видео.



При применении преобразования 3:2 к материалу один из кадров на пленке (A) разделяется на два или три поля видео с чересстрочной разверткой (B), которые группируются в кадры видео, каждый из которых содержит два поля.

Важно удалить преобразование 3:2 из материала, который изначально был создан на пленке, чтобы полностью синхронизировать добавленные эффекты с исходной частотой кадров пленки. При удалении преобразования 3:2 частота кадров уменьшается на 1/5: с 30 до 24 кадр/с или с 29,97 до

23,976 кадр/с. При уменьшении частоты кадров также уменьшается количество кадров, которые требуют изменения.

Premiere Pro также поддерживает стандарт преобразования, используемый камерой Panasonic DVX100 24p DV (24p Advance (24pA)). Этот формат используется некоторыми камерами для захвата изображений 23,976 кадр/с с прогрессивной разверткой с помощью стандартных пленок DV.

Создание эпизода 24p

1. Выберите «Файл» > «Создать» > «Эпизод».
2. В списке «Доступные шаблоны настроек» на вкладке «Шаблоны настроек эпизода» выберите шаблон настроек 24p, который соответствует пропорциям кадра и частоте дискретизации аудио в большей части определенного материала. Шаблоны настроек 24p находятся в папках «DV-24p», «DVCPRO50» > «480i», «DVCPROHD» > «1080i» и «DVCPROHD» > «720p».
3. Выберите расположение, введите имя эпизода и нажмите кнопку «ОК».

Примечание. При захвате материала 24p Premiere Pro распознает его формат как 24p и обрабатывает его соответственно вне зависимости от настроек эпизода.

Настройка параметров воспроизведения 24p

Настройки воспроизведения задаются при создании эпизода.

1. Выберите «Файл» > «Создать» > «Эпизод».
2. В диалоговом окне «Создать эпизод» выберите вкладку «Общие».
3. Щелкните «Настройки воспроизведения».
4. В области «Способ преобразования 24p» выберите один из следующих параметров:

Повторить кадр (ABBCD) Дублирование кадров, если требуется поддержка воспроизведения с частотой кадров 29,97 кадр/с. При выборе этого параметра используется меньший объем ресурсов ЦП.

Кадр с чересстрочной разверткой (2:3:3:2) Объединение кадров в схему типа «телекино» для поддержки воспроизведения с частотой кадров 29,97 кадр/с. При выборе этого параметра обеспечивается непрерывное воспроизведение, но при этом используется больший объем ресурсов ЦП.

5. Нажмите кнопку «ОК» в диалоговом окне «Настройки воспроизведения» и нажмите кнопку «ОК» в диалоговом окне «Создать эпизод».

Отключение преобразования 24p для инициирования передачи с пленки в видео

По умолчанию Premiere Pro использует схему преобразования 24p для воспроизведения материала 24p DV с частотой кадров 29,97 кадр/с в проектах на основе шаблонов настроек NTSC. Можно отключить схему преобразования, чтобы при передаче в видео или для вещания добавить в фильм эффект «пленочного» внешнего вида без интерполяции кадров.

1. Дважды щелкните клип 24p на панели «Проект» (Windows) (или щелкните его, удерживая нажатой клавишу CONTROL [Mac OS]).
2. Выберите «Изменить» > «Интерпретировать материал».

3. В разделе «Частота кадров» выберите «Удалить преобразование 24p DV».

4. Нажмите кнопку «ОК».

Кроме того, можно применить к основному эпизоду ряд сторонних внешних эффектов для добавления «пленочного» внешнего вида. Такие подключаемые эффекты зачастую выполняют преобразование типа «телекино» или добавляют коррекцию зернистости и цвета, чтобы обеспечить эффект пленки. Следует уделить особое внимание освещению, использовать при съемке штативы и выполнять медленное панорамирование, чтобы создать внешний вид с эффектом использования пленочной камеры старого образца. Внимание к таким деталям обеспечивает дополнительный эффект пленочной камеры для проекта.

Отображение тайм-кода источника в формате 24p

При импорте материала 24p приложение Premiere Pro обрабатывает их как материал с прогрессивной разверткой 23,976 кадр/с. По этой причине при работе с материалами 24p в проекте 24p тайм-код отображается как частота кадров 24 кадр/с. Тем не менее, камера выполняет запись и регистрацию в журнале материала 24p с тайм-кодом без пропуска кадров 30 кадр/с. При записи в журнал захвата материала 24p клипы записываются в журнал в соответствии с числом тайм-кода без пропуска кадров 30 кадр/с для данной камеры.

Например, захваченный клип, записанный в журнал, может иметь координаты точки входа 00:01:00:28. Тем не менее, в автономном клипе в проекте 24p точка входа отображается на позиции 00:01:00:23. Кроме того, микширование материала без пропуска кадров с материалом с пропуском кадров может стать причиной существенных различий в отображении тайм-кода в проекте и в клипе, а также явной рассинхронизации значений в минутах, секундах и всех периодов продолжительности. Во время редактирования следует помнить об этих расхождениях.

При использовании тайм-кода без пропуска кадров 30 кадр/с для проектов, содержащих материалы 24p, Premiere Pro пропускает каждый пятый кадр в числе тайм-кода материала 24p. При просмотре свойства клипа 24p отображается частота кадров 23,976 кадр/с, однако ось времени имеет значение 29,97. Если требуется чтение исходного тайм-кода клипа, выполните указанные ниже действия.

1. Щелкните клип на панели «Проект» правой кнопкой мыши (Windows) (или при нажатой клавише CONTROL [Mac OS]).
2. Выберите «Изменить» > «Интерпретировать материал» > «Использовать частоту кадров из файла».

[Наверх](#)

Запуск эпизода для мобильных устройств

Можно редактировать видео для отправки на мобильные телефоны, портативные медиапроигрыватели и другие переносные устройства. Выбор шаблона настроек проекта в соответствии с требованиями целевого устройства - самый простой способ начать работу. По завершении редактирования фильма рекомендуется использовать Adobe Media Encoder для кодирования фильма с использованием характеристик аудио и видео, подходящих для целевых устройств.

1. Выполните одно из следующих действий.
 - На экране приветствия щелкните элемент «Создать проект».
 - Выберите «Файл» > «Создать» > «Проект».
2. В диалоговом окне «Новый проект» нажмите кнопку «ОК».
3. В диалоговом окне «Создать эпизод» выберите вкладку «Шаблоны настроек эпизода».
4. Выберите папку шаблонов настроек «Устройства и мобильные устройства». Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы отредактировать фильм, предназначенный исключительно для устройств,

поддерживающих форматы видео 3GPP с размерами кадров 176 x 144 или 88 x 72, выберите шаблон настроек «CIF, QCIF, QQCIF».

- Чтобы отредактировать видео для публикации в Интернете или для отправки на мобильные устройства, поддерживающие отображение видео 4:3 с размерами кадра 320 x 240 или 128 x 96, выберите шаблон настроек «iPod, QVGA, Sub-QCIF».

5. Введите имя в поле «Имя эпизода» и нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Использование нескольких эпизодов

В одном проекте может содержаться несколько эпизодов. Различные эпизоды в рамках одного проекта могут иметь различные настройки. Настройки каждого эпизода выбираются во время создания, однако их можно изменить, когда эпизод создан.

- Чтобы переключить эпизоды, на программном мониторе или на панели «Таймлайн» перейдите на вкладку того эпизода, который планируется использовать. Эпизод выводится на переднюю позицию на обеих панелях.
- Чтобы просмотреть эпизод на отдельной панели «Таймлайн», перетащите вкладку «Эпизод» в пустую область. Щелкните мышью, удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS), чтобы запретить закрепление панели.
- Чтобы открыть эпизод на исходном мониторе, удерживая нажатой клавишу CTRL/COMMAND, дважды щелкните эпизод на панели «Проект». На панели «Таймлайн» дважды щелкните мышью вложенный эпизод, удерживая нажатой клавишу CTRL/COMMAND.

[Наверх](#)

Вложенные эпизоды

Можно вкладывать одни эпизоды в другие (на любую глубину), чтобы создавать сложные группы и иерархии. Можно вложить один эпизод в другой, который использует другие настройки оси времени, размера кадра и пропорций пикселя. Вложенный эпизод отображается как единый, связанный клип видео или аудио, даже притом, что исходный эпизод может содержать множество видео- и аудиодорожек.

Вложенные эпизоды можно выбрать, переместить, обрезать и применить к ним эффекты, как и к любому другому клипу. Все изменения исходного эпизода отражаются во всех вложенных экземплярах, созданных на его основе.

Функция создания вложенных эпизодов позволяет использовать ряд приемов, обеспечивающих экономию времени, и создавать эффекты, которые в ином случае очень сложно или невозможно создать:

- Повторное использование эпизодов. Для повторения эпизода — особенно сложного эпизода — можно создать его и просто вложить в другой эпизод произвольное количество раз.
- Применение других настроек к копиям эпизодов. Например, чтобы непрерывно воспроизводить эпизод каждый раз с другим эффектом, достаточно просто применять разные эффекты к каждому экземпляру вложенного эпизода.
- Оптимизация пространства для редактирования. Создавайте сложные многоуровневые эпизоды по отдельности, после чего добавляйте их в основной эпизод как один клип. Это не только позволяет избежать создания множества дорожек в основном эпизоде, но также позволяет в перспективе снизить вероятность случайного перемещения клипов во время редактирования (и, возможно, их рассинхронизации).
- Создание сложных групп и вложенных эффектов. Например, можно применить

только один переход для точки редактирования, однако можно создать вложенные эпизоды и применить новый переход к каждому из них - создание переходов внутри переходов. Также можно создавать эффекты «картинка-в-картинке», в которых каждое изображение представляет собой вложенный эпизод с собственной серией клипов, переходов и эффектов.

При создании вложенных эпизодов необходимо учитывать следующие факторы:

- Нельзя вложить эпизод сам в себя.
- Нельзя вложить эпизод, который содержит 16-канальную аудиодорожку.
- Для обработки операций, в которых участвует вложенный эпизод, может потребоваться больше времени, так как вложенные эпизоды могут содержать ссылки на несколько клипов, и Premiere Pro применяет такие операции ко всем составляющим эпизод клипам.
- Вложенный эпизод всегда представляет текущее состояние исходного. Все изменения содержимого исходного эпизода отражаются в содержимом вложенных экземпляров. Это не влияет на продолжительность напрямую.
- Исходная продолжительность клипа вложенного эпизода определяется его источником. В продолжительности учитывается пустое пространство в начале исходного эпизода, но не пустое пространство в конце.
- Можно задать точки входа и выхода для вложенного эпизода точно также, как и для других клипов. Обрезка вложенного эпизода не влияет на длину исходного эпизода. Также при последующем изменении продолжительности исходного эпизода продолжительность существующих вложенных экземпляров не затрагивается. Чтобы увеличить длину вложенных экземпляров и показать материал, добавленный в исходный эпизод, рекомендуется использовать стандартные методы обрезки. При уменьшении длины исходного эпизода вложенный экземпляр, напротив, будет содержать черный экран и аудио без звука (которые, возможно, потребуются обрезать во вложенном эпизоде).

Создание вложенного эпизода в исходном эпизоде

- Перетащите эпизод с панели «Проект» или с исходного монитора на соответствующую дорожку или дорожки в активном эпизоде или используйте любой из доступных методов редактирования, чтобы добавить клип.

***Примечание.** Выполнять рендеринг аудио перед редактированием вложенного эпизода необязательно.*

Создание вложенного эпизода из выбранных клипов

1. Выберите один или несколько клипов в эпизоде, которые необходимо отправить во вложенный эпизод.
2. Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите «Клип» > «Вложить».
 - Щелкните правой кнопкой мыши выделенную область и выберите команду «Вложить».

Premiere Pro вырезает выбранные клипы из эпизода, отправляет их в новый эпизод и вкладывает новый эпизод в исходный, который запускается в расположении первого выбранного клипа.

Открытие источника вложенного эпизода

Дважды щелкните клип вложенного эпизода. Источник вложенного эпизода становится активным эпизодом.

Отображение исходного кадра из вложенного эпизода

Чтобы отобразить клип во вложенном эпизоде (например, для редактирования), можно быстро открыть исходный эпизод точно в том кадре, который требуется отобразить.

1. На панели «Таймлайн» выберите целевую дорожку, в которой размещен вложенный эпизод. Для этого щелкните заголовок этой дорожки. При выборе нескольких целевых дорожек те целевые дорожки, которые расположены сверху, используются для выбора вложенного эпизода.
2. Перетащите курсор воспроизведения в кадр вложенного эпизода, который требуется отобразить в исходном эпизоде.
3. Нажмите клавиши CTRL+SHIFT+F (Windows) или SHIFT+T (Mac OS), чтобы открыть эпизод источника на панели «Таймлайн», поместив курсор воспроизведения в кадр, заданный во вложенном эпизоде.
4. Дважды щелкните клип, где размещен курсор воспроизведения, чтобы открыть клип в исходном мониторе.

[Наверх](#)

Присоединение файлов скрытых подписей

Сведения о присоединении файлов скрытых подписей к эпизодам см. в разделе Технологический процесс создания скрытых подписей в Premiere Pro.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Редактирование эпизодов, загруженных в исходный монитор

Premiere Pro позволяет загружать эпизоды в исходный монитор и редактировать их на панели «Таймлайн», что позволяет поддерживать целостность всех клипов источника оригинала на всех дорожках. Таким образом, эпизод не станет отдельным вложенным клипом эпизода. Теперь можно использовать сегменты других эпизодов, содержащие отдельные исходные клипы, точки редактирования, переходы и эффекты, практически как копирование и вставка.

[Наверх](#)

Использование эпизода вложенного источника

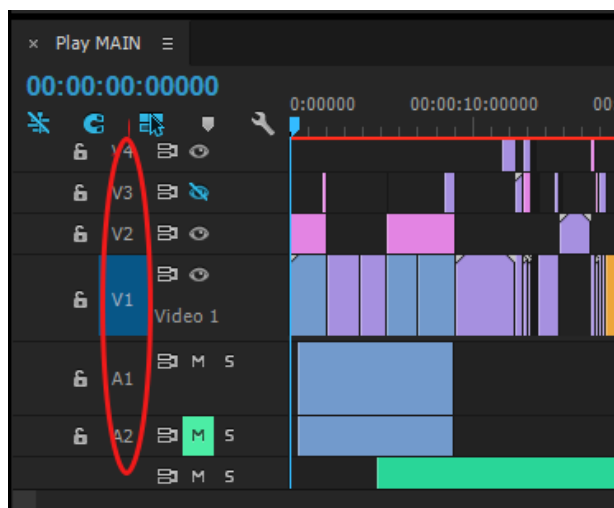
Используйте параметр переключения Эпизод вложенного источника в контекстном меню Индикатор источника, чтобы управлять редактированием эпизода источников в текущий эпизод. Выключите этот параметр, чтобы редактировать эпизоды источников в текущий эпизод с отдельными клипами на нескольких дорожках, точками редактирования и переходами. Этот тип редактирования напоминает операцию копирования/вставки. Включите этот параметр, чтобы редактировать эпизоды источников в текущий эпизод в качестве вложенного клипа эпизодов.

Поскольку эпизоды могут содержать несколько видеодорожек, индикаторы источников на заголовках дорожек таймлайна отображают все дорожки источников, включая несколько видеодорожек. Можно выбрать видеодорожки для редактирования на таймлайне при загрузке эпизода в исходный монитор.

Даже пустые дорожки в эпизоде источников доступны в качестве дорожек источников в области исправлений, если эпизод запускается в исходном мониторе. Кроме того, редактирование пустого сегмента из эпизода источника в другой эпизод не влияет на целевой эпизод.

Пример

Вот пример эпизода, содержащего три видеодорожки и четыре аудиодорожки, загруженных в исходном мониторе. Дорожки источника отображаются на таймлайне в столбце индикатора источника (первый слева).



Редактирование эпизодов источников

Важные примечания

- Можно изменить индикаторы источников. Premiere Pro сохраняет последнюю компоновку (порядок исправлений), как это делается для обычных клипов.
- Premiere Pro отображает все дорожки источника в эпизоде, который загружается в монитор источника.
- Время редактирования перетаскиванием Premiere Pro игнорирует выбор дорожки, что позволяет помещать клипы на любую дорожку.
- Можно загрузить в исходный монитор эпизод, содержащий вложенный клип эпизода. Эпизод остается вложенным клипом эпизода при редактировании его в другой эпизод.
- Premiere Pro копирует эффекты и переходы из исходных клипов в целевой эпизод вместе с самими клипами.

Ключевые слова: Эпизоды источника, определение целевых дорожек, редактирование эпизодов, исходные дорожки, индикатор исходной дорожки, редактирование перетаскиванием



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Изменение порядка клипов в эпизоде

Перемещение клипов

Разделение или обрезка одного или нескольких клипов с помощью инструмента

«Подрезать»

Отключение и вставка кадров

Извлечение и вставка кадров

Одновременное удаление клипов и заполнение пробелов

Удаление пробелов между клипами

Поиск пробелов в эпизодах и дорожках

Копирование и вставка в позиции курсора воспроизведения

Копирование и вставка клипов путем перетаскивания на таймлайне

Удаление всех клипов с одной дорожки

[Наверх](#)

Перемещение клипов

Можно разместить клипы в порядке воспроизведения, чтобы создать эпизод на панели «Таймлайн». После этого также можно изменить порядок клипов, заменить их, удалить или добавить дополнительные клипы.

Перемещение клипов на панели «Таймлайн»

Можно перетащить клип и поместить его на пустое место или выполнить его привязку к другому клипу. Также можно вставить или перезаписать перемещенные клипы. Следите за прозрачным прямоугольником, который представляет продолжительность клипа во время перетаскивания. Чтобы переместить несколько клипов, выберите диапазон клипов или переместите группу клипов. При перетаскивании в подсказке отображается перемещение в единицах времени. В этом окне отображается отрицательное число, если клип перетаскивается в направлении начала эпизода, и положительное — если перетаскивание выполняется в направлении конца эпизода.

Режим перезаписи используется по умолчанию. Данный режим обозначается значком перезаписи  при перетаскивании клипов. При нажатии клавиши CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS) во время перетаскивания выполняется вставка правки. Значок вставки  отображается при перетаскивании клипов с нажатой клавишей CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS).

По умолчанию можно изменить расположение дорожки или любой части клипа, аудио или видео, перетащив эту часть. Остальная часть останется на исходной дорожке. Такое поведение можно изменить, нажав клавишу SHIFT при перетаскивании или перетащив часть вертикально через полосу, разделяющую видео- и аудиодорожки. При перетаскивании части клипа вертикально на новую дорожку, выполняется ее привязка к исходному расположению во времени на новой дорожке (если включена функция привязки).

- Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы переместить часть аудио из клипа на другую дорожку, перетащите ее с клипа вертикально на целевую аудиодорожку.
 - Чтобы переместить часть видео из клипа на другую дорожку, перетащите ее с клипа вертикально на целевую видеодорожку.

- Чтобы переместить часть видео из клипа на дорожку «Видео 1» и часть аудио на другую аудиодорожку, перетащите часть видео вниз через полосу, разделяющую видео- и аудиодорожки. Часть видео остается на дорожке «Видео 1», а часть аудио помещается на ту аудиодорожку, куда выполнено перетаскивание.
- Чтобы переместить часть аудио из клипа на дорожку «Аудио 1» и часть видео на другую видеодорожку, перетащите часть видео вниз через полосу, разделяющую видео- и аудиодорожки. Часть аудио остается на дорожке «Аудио 1», а часть видео помещается на ту видеодорожку, куда выполнено перетаскивание.
- Чтобы поместить части видео и аудио из клипов на заданные дорожки, перетащите часть видео на целевую видеодорожку. Нажмите и удерживайте клавишу SHIFT. Таким образом, часть видео будет закреплена на указанной видеодорожке. Удерживая нажатой клавишу SHIFT, перетащите курсор ниже полосы, разделяющей видео- и аудиодорожки. Отпустите кнопку мыши и клавишу SHIFT после того, как часть аудио из клипа будет помещена над целевой аудиодорожкой.
- Чтобы перезаписать другие клипы, перетащите один или несколько клипов на дорожку, где размещены другие клипы.
- Чтобы переместить только одну дорожку из связанного клипа, нажмите ALT (Windows) или OPTION (Mac OS) и перетащите часть клипа, аудио или видео, которую требуется переместить. Не следует удерживать нажатой клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS) после инициирования операции правки. Видео и аудио будут рассинхронизированы.
- Чтобы выполнить вставку, отпустите кнопку мыши, перетащите один или несколько клипов и нажмите клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS) и перетащите один или несколько клипов в новое расположение. Клипы на всех дорожках справа от точки перетаскивания сдвигаются вправо от вставленных клипов. В дорожке, из которой перемещены вставленные клипы, остается пустое место.

Перемещение клипов с помощью клавиатуры

Чтобы изменить положение клипа в эпизоде, можно задать количество кадров для перемещения.

1. Выберите клипы в эпизоде.
2. Используя цифровую клавиатуру (клавиша NUM LOCK должна быть предварительно нажата), введите + (плюс) и требуемое количество кадров, чтобы переместить клип вправо, или введите - (минус) и требуемое количество кадров, чтобы переместить клип влево. Нажмите клавишу ВВОД (Windows) или RETURN (Mac OS).

Если между клипами есть пробелы, они будут заполнены в первую очередь. После в смежные клипы перезаписывается оставшееся количество кадров выбранного клипа.

Перемещение клипов на другую дорожку

- Перетащите часть аудио или часть видео из клипа вверх или вниз на выбранную дорожку. На новую дорожку перемещается только перетаскиваемая часть клипа.

Примечание. При перетаскивании аудио можно перетащить его на следующую совместимую дорожку. Если такая дорожка не существует (например, при перетаскивании стерео-аудио, если существует только монодорожка), создается новая дорожка.

- Можно использовать комбинации клавиш для перемещения клипов на другую дорожку: «Переместить выделенную область клипа вверх» и «Переместить выделенную область клипа вниз».

Выделите один или несколько клипов на панели «Таймлайн», а затем воспользуйтесь одной из команд, чтобы переместить клипы на другую дорожку. Выделенные клипы переместятся на одну дорожку по вертикали, если все они доступны для перемещения. В противном случае ни один клип не переместится. Все клипы сохранят время своего начала и конца по горизонтали.

Если видеоклипы перемещаются вверх, номера их дорожек меняются в большую сторону (например, с V2 на V3); если вверх двигаются аудиоклипы, номера их дорожек меняются в меньшую сторону (например, с A2 на A1). Движение вниз уменьшает номер видеодорожек и увеличивает номер аудиодорожек. Если клип перемещается за пределы текущего набора дорожек, может быть добавлена новая дорожка.

Переместить клипы с помощью данной команды не получится, если соблюдаются какие-либо из перечисленных ниже условий.

- После перемещения клип будет расположен перед дорожкой 1 (например, нельзя переместить клип в Видео 1 на нижнюю дорожку или клип на Аудио 1 — на верхнюю). При попытке переместить клип таким образом посередине панели «Таймлайн» появится предупреждение «Ограничение медиаданных на V1» или «Ограничение медиаданных на A1».
- После перемещения клип окажется на заблокированной дорожке. При попытке переместить клип таким образом появится предупреждение об ограничении медиаданных на дорожке, которую нельзя переместить из-за того, что соседняя дорожка заблокирована.

Примечание. Клип может перезаписать какую-либо часть другого клипа на той дорожке, куда он был перемещен. Если требуется переместить клип на другую дорожку без перезаписи, не пользуйтесь комбинациями клавиш, а вместо этого перетяните клип на новую дорожку мышью.

Изменение порядка клипов на панели «Таймлайн»

Полезная вариация операции вставки или перезаписи правок на панели «Таймлайн» - *изменение порядка правок*. Операция изменения порядка правок выполняет извлечение клип и его вставку в новое расположение. Тем не менее, сдвиг выполняется только для клипов на целевой дорожке. клипы на других дорожках не затрагиваются. С помощью этого приема можно быстро изменить порядок клипов в эпизоде. В ином случае для этого потребовалось бы выполнить дополнительные действия.

При изменении порядка отображается значок «Изменить порядок» .

- Перетащите клип, после этого нажмите клавиши CTRL+ALT (Windows) или COMMAND+OPTION (Mac OS) при помещении его в новое расположение.

При нажатии клавиш CTRL+ALT (Windows) или COMMAND+OPTION (Mac OS) отображается значок «Изменить порядок» . По завершении перетаскивания клипа выполняется вставка правки, при которой клипы сдвигаются только на целевых дорожках.

[Наверх](#)

Разделение или обрезка одного или нескольких клипов с помощью инструмента «Подрезать»

Можно использовать инструмент «Подрезать», чтобы разделить клип на два или одновременно вырезать несколько клипов на нескольких дорожках. При разделении клипа создается новый отдельный экземпляр исходного клипа и всех связанных клипов. Результирующие клипы представляют собой полные версии исходного клипа, но с другими точками входа и выхода.

- Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы разделить отдельный или связанный клип, выберите «Подрезать»  и щелкните ту точку в эпизоде, где необходимо разделить клип.
 - Чтобы разделить только часть аудио или часть в связанных клипах, щелкните

инструмент «Подрезать», удерживая нажатой клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS).

- Чтобы разделить клипы или целевые дорожки, щелкните заголовки выбранных дорожек, чтобы назначить их целевыми. Поместите курсор воспроизведения в ту точку, где требуется разделить один или несколько клипов, и выберите «Эпизод» > «Добавить правку». Также можно нажать клавиши CTRL+K (Windows) или COMMAND+K (Mac OS).
- Чтобы разделить клип на всех дорожках, кроме заблокированных, заблокируйте все дорожки, которые содержат клип, не подлежащий разделению. Выберите «Эпизод» > «Добавить правку во все дорожки». Нажмите клавиши CTRL+SHIFT+K (Windows) или COMMAND+SHIFT+K (Mac OS). Также можно щелкнуть инструмент «Подрезать», удерживая нажатой клавишу SHIFT, чтобы разделить все дорожки в одной точке на панели «Таймлайн».

Не нужно разделять клип, чтобы изменить настройки эффекта во времени. Вместо этого можно применить ключевые кадры к отдельному клипу.

- Для переключения между отображением и скрыванием сквозных правок выберите команду «Эпизод» > «Показать сквозные правки».

Когда этот параметр включен, все сквозные правки в эпизоде отображаются с небольшими белыми треугольниками.

Чтобы присоединить сквозную правку, выполните одно из следующих действий.

- Выделите сквозную правку и выберите команду «Изменить» > «Очистить».
- Выделите сквозную правку и нажмите клавишу Delete или Backspace.
- Нажмите на точку редактирования правой кнопкой мыши (Windows) или левой кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу Control, и выберите в контекстном меню пункт «Присоединить через правки».

Чтобы удалить клипы целиком, выделите их в эпизоде и нажмите клавишу Delete.

[Наверх](#)

Отключение и вставка кадров

Можно удалить или *отключить* кадры из заданной области в одной или нескольких дорожках эпизода, оставив на их месте пробел. Область задается с помощью точек входа и выхода эпизода. Если между точками входа и выхода отображается только часть клипа, эта часть будет отключена из эпизода, а остальной клип останется нетронутым. После этого можно вставить отключенные кадры в любую точку эпизода.

1. Используйте элементы управления на программном мониторе, чтобы задать точки входа и выхода эпизода.
2. На таймлайне щелкните заголовки дорожек, в которых необходимо отключить кадры, чтобы назначить их целевыми.
3. На программном мониторе нажмите кнопку «Поднять» .

Отключенные кадры будут помещены в буфер обмена системы.

4. Щелкните заголовок дорожки, на которую требуется вставить отключенные кадры, чтобы назначить их целевыми.
5. Переместите курсор воспроизведения в расположение, в которое требуется вставить отключенные кадры.
6. Выберите «Правка» > «Вставить».

[Наверх](#)

Извлечение и вставка кадров

Можно извлечь или отключить кадры из заданной области в одной или нескольких дорожках эпизода, не оставляя на их месте пробел. Область задается с помощью точек входа и выхода эпизода. Если между точками входа и выхода эпизода отображается только часть клипа, Premiere Pro извлекает из эпизода эту часть клипа, оставляя остальной клип нетронутым. После извлечения можно вставить извлеченные кадры в любую точку эпизода.

1. Используйте элементы управления на программном мониторе, чтобы задать точки входа и выхода эпизода.
2. На таймлайне щелкните заголовки дорожек, в которых необходимо извлечь кадры, чтобы назначить их целевыми.
3. Щелкните поля блокировки синхронизации в заголовках всех дорожек, которые требуется сдвинуть при заполнении пробелов. Клип в дорожках, для которых отключена блокировка синхронизации, не сдвигается.
4. На программном мониторе нажмите кнопку «Извлечь» .
- Извлеченные кадры будут помещены в буфер обмена системы.
5. Щелкните заголовок дорожки, на которую требуется вставить извлеченные кадры, чтобы назначить их целевыми.
6. Переместите курсор воспроизведения в расположение, в которое требуется вставить извлеченные кадры.
7. Выберите «Правка» > «Вставить».

[Наверх](#) 

Одновременное удаление клипов и заполнение пробелов

При удалении клипа можно одновременно заполнить пробел, оставшийся после этого. Такое удаление называется удалением со сдвигом.

1. Выберите в эпизоде один или несколько клипов, которые требуется удалить. Чтобы выбрать несколько клипов, удерживая нажатой клавишу SHIFT, щелкните клипы или перетащите выделенную область поверх них.
2. Выберите «Правка» > «Удаление со сдвигом».

[Наверх](#) 

Удаление пробелов между клипами

При удалении пробела между клипами на таймлайне все клипы в незаблокированных дорожках сдвигаются в соответствии с продолжительностью пробела. Чтобы запретить сдвиг дорожки во время удаления со сдвигом (или вставку/извлечение правки), дорожку следует заблокировать. Также можно отключить функцию блокировки синхронизации для тех дорожек, которые не требуется сдвигать.

- На таймлайне выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните пробел между двумя клипами правой кнопкой мыши (Windows) (или щелкните его, удерживая нажатой клавишу CTRL [Mac OS]), после чего выберите команду «Удаление со сдвигом».
 - Выберите пробел между двумя клипами и выберите команду «Правка» > «Удаление со сдвигом».
 - Выберите пробел между двумя клипами и нажмите клавишу DELETE.
 - Сведения о поиске дополнительных пробелов в эпизоде см. в разделе [Поиск пробелов в эпизодах и дорожках](#).

Если выполнить команду «Удаление со сдвигом» не удастся, рекомендуется заблокировать дорожки, которые содержат конфликтующие клипы в точке редактирования.

[Наверх](#)

Поиск пробелов в эпизодах и дорожках

В эпизоде или в определенной дорожке эпизода можно найти пробелы шириной как минимум в один кадр. Выберите «Эпизод» > «Перейти к пробелу» и выберите один из следующих параметров:

Следующий в эпизоде Выполняет поиск следующего пробела справа от индикатора текущего времени, который распространяется на все дорожки.

Предыдущий в эпизоде Выполняет поиск следующего пробела слева от индикатора текущего времени, который распространяется на все дорожки.

После выбора одной или нескольких целевых дорожек можно также выбрать один из следующих параметров:

Следующий в дорожке Выполняет поиск следующего пробела справа от индикатора текущего времени, который распространяется на выбранные дорожки.

Предыдущий в дорожке Выполняет поиск следующего пробела слева от индикатора текущего времени, который распространяется на выбранные дорожки.

Индикатор текущего времени перемещается на позицию следующего или предыдущего пробелов, но масштаб таймлайна не изменяется, даже если пробел не виден при текущем масштабе.

Примечание. После того как *Premiere Pro* найдет последний пробел, при выборе варианта «Следующий в эпизоде» или «Следующий в дорожке» действие не выполняется. Также после того как *Premiere Pro* найдет первый пробел, при выборе варианта «Предыдущий в эпизоде» или «Предыдущий в дорожке» действие не выполняется.

[Наверх](#)

Копирование и вставка в позиции курсора воспроизведения

Можно одновременно скопировать и вставить один или несколько клипов. В клипах сохраняется относительная разрядка (горизонтальная разрядка во времени и вертикальная разрядка на дорожке). Вставка копий клипов осуществляется в любое расположение нового курсора воспроизведения на дорожках, назначенных целевыми изначально.

1. Выберите один или несколько клипов эпизода и выберите команду «Правка» > «Копировать».
2. Щелкните одну или несколько дорожек, которые требуется выбрать в качестве целевых, в области заголовка панели «Таймлайн».
3. На панели «Таймлайн» установите курсор воспроизведения в ту точку эпизода, куда требуется вставить копию клипов.
4. Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы перезаписать вставленные клипы, выберите команду «Правка» > «Вставить».
 - Чтобы вставить вставленные из буфера клипы, выберите команду «Правка» > «Вставить».

Выполняется вставка в эпизод одного или нескольких клипов, и курсор воспроизведения перемещается в конец вставленного клипа (клипов).

[Наверх](#)

Копирование и вставка клипов путем перетаскивания на таймлайне

Можно скопировать и вставить клипы путем их перетаскивания с нажатой клавишей-модификатором в другую точку на таймлайне.

Чтобы скопировать и вставить клипы в новую точку на таймлайне, выполните указанные ниже действия.

1. Нажмите клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS).
2. Выберите один или несколько клипов в эпизоде, после чего перетащите их в новое расположение на таймлайне. Можно перетаскивать их горизонтально или вертикально.

После перетаскивания клипов в новое расположение они будут дублированы.

При перетаскивании клипов с помощью клавиши-модификатора ALT или OPTION на таймлайне можно выполнять следующие действия:

- Чтобы дублировать часть видео или часть аудио в клипах, щелкните клипы, удерживая нажатой клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS), после чего перетащите их в новое расположение на таймлайне.
- Чтобы скопировать и вставить клипы в новое расположение на таймлайне, можно удерживать клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS) при перетаскивании.
- Если клип уже выбран, при нажатии клавиши ALT (Windows) или OPTION (Mac OS) выбор части аудио или части видео в клипе больше не выполняется. Сначала требуется отменить выбор клипа.

[Наверх](#)

Удаление всех клипов с одной дорожки

1. Выберите инструмент «Выбор дорожки» .
2. Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы удалить и аудио, и видео из связанных клипов, щелкните первый клип на дорожке.
 - Чтобы удалить клипы только из одной дорожки, но не связанные с ним клипы, щелкните клипы дорожки, удерживая нажатой клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS).
3. Нажмите клавишу DELETE.

Примечание. Также можно удалить дорожку вместе со всем ее содержимым. См. раздел *Работа с дорожками*.

Adobe также рекомендует

- Установка или удаление точек входа или выхода эпизода
- Выбор целевых дорожек
- Копирование и вставка эффектов клипа



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

Работа с клипами в эпизоде

Поиск клипа в любом эпизоде с помощью функции «Использование клипа»

Просмотр источника клипа эпизода на панели «Проект»

Выбор одного или нескольких клипов

Включение или отключение клипа

Группировка клипов

Привязка клипов

[Наверх](#)

Поиск клипа в любом эпизоде с помощью функции «Использование клипа»

Примечание. чтобы просмотреть, сколько раз использовался клип, можно сделать видимым столбец «Использование видео» на панели «Проект». Дополнительные сведения см. в разделе [Добавление столбца](#)

С помощью меню «Использование клипа» можно отобразить сведения о том, использовались ли какие-либо клипы на панели «Проект», сколько раз и в каком именно месте. Треугольник «Использование клипа» отображается рядом с инструментом просмотра миниатюр, если выбранный клип использовался в эпизоде.

1. Выберите клип на панели «Проект».
2. Щелкните треугольник «Использование клипа» в верхней части панели «Проект» рядом с миниатюрой клипа в строке «Фильм» рядом со значением пропорций пикселя.

Во всплывающем меню отображается расположение тайм-кода клипа для любого эпизода, в котором он был использован.

3. Щелкните выбранное расположение.

Панель выбранного эпизода будет перемещена вперед, и курсор воспроизведения передвинется в расположение клипа.

[Наверх](#)

Просмотр источника клипа эпизода на панели «Проект»

- Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или нажмите клавишу CTRL и щелкните мышью (Mac OS) клип в эпизоде и выберите «Показать в проекте».

[Наверх](#)

Выбор одного или нескольких клипов

Если требуется выполнить действие, которое влияет на клип в целом, например применение эффекта, удаление клипа или перемещение клипа по времени, сначала выделите клип на панели «Таймлайн». Панель инструментов содержит инструменты выделения, подходящие для различных задач.

Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы выделить один клип, воспользуйтесь инструментом «Выделение»  и нажмите на клип на панели «Таймлайн».
- Чтобы выделить только аудио- или видеосоставляющую клипа, воспользуйтесь инструментом «Выделение»  и нажмите на эту составляющую, удерживая нажатой клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS).

- Чтобы выделить нажатием несколько клипов, воспользуйтесь инструментом «Выделение»  и нажмите на каждый клип, удерживая нажатой клавишу SHIFT. (Чтобы снять выделение с выбранного клипа, нажмите на него, удерживая нажатой клавишу SHIFT.)
- Чтобы выделить диапазон клипов, нажмите на пустую область эпизода под линейкой времени и обведите прямоугольником (т. е. инструментом выделения области) нужные клипы.
- Чтобы добавить диапазон клипов к уже имеющемуся выделению или исключить из него клипы, обведите нужные клипы, удерживая нажатой клавишу SHIFT. Невыделенные клипы, обведенные с нажатой клавишей SHIFT, будут добавлены к имеющемуся выделению. Выделенные клипы, обведенные с нажатой клавишей SHIFT, будут исключены из выделения.
- Чтобы выделить все клипы одной дорожки, начинающиеся после определенного времени, воспользуйтесь инструментом «Выбор дорожки»  и нажмите на клип в начале необходимого временного диапазона. Если удерживать нажатой клавишу SHIFT, будут выделены клипы на всех дорожках.
- Чтобы выделять клипы дорожки независимо от связанного с ней видео или аудио, воспользуйтесь инструментом «Выбор дорожки» и нажмите на клипы, удерживая нажатой клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS) .
- Для выделения клипов на целевых дорожках в текущем положении курсора воспроизведения в Premiere Pro CC воспользуйтесь командами «Выделить следующий клип» и «Выделить предыдущий клип». Чтобы использовать эти команды с помощью клавиатуры, их необходимо настроить в диалоговом окне «Комбинации клавиш».
- Для выделения клипов на основе точек входа и выхода на целевых дорожках в Premiere Pro CC воспользуйтесь командой «Выделить клип от точки входа до точки выхода». Чтобы использовать эту команду с помощью клавиатуры, ее необходимо настроить в диалоговом окне «Комбинации клавиш».

[Наверх](#) 

Включение или отключение клипа

Можно отключить клип на время редактирования другим способом или в целях сокращения времени обработки при работе с составными проектами. Отключенные клипы не отображаются на программном мониторе, в предпросмотре или в экспортируемом видеофайле. До тех пор пока дорожка, содержащая отключенный клип, не заблокирована, ее можно изменять. Чтобы отключить все клипы на одной дорожке, рекомендуется исключить всю дорожку. См. раздел Выбор целевых дорожек.

- Выберите один или несколько клипов на панели «Таймлайн» и выберите команду «Клип» > «Включить». Флажок рядом с командой указывает на то, что выбранный клип включен. Отключенные клипы отображаются с затенением на панели «Таймлайн».

Поскольку редакторам часто приходится включать и отключать клипы, рекомендуется создать настраиваемые сочетания клавиш для этой задачи. См. раздел Настройка и загрузка сочетаний клавиш.

[Наверх](#) 

Группировка клипов

Можно *сгруппировать* несколько клипов, чтобы перемещать, отключать, копировать или удалять их одновременно. При группировании связанного клипа с другими клипами добавляются его аудио- и видеодорожки.

Применение команд для клипов (например, команда «Скорость») или эффектов для группы недоступно, однако можно выбрать отдельные клипы в группе и применить к ним эффекты.

Можно выполнить обрезку внешних краев группы (начальный кадр первого клипа в группе или конечный кадр последнего клипа), однако нельзя выполнить обрезку внутренних точек входа и выхода.

- Чтобы сгруппировать клипы, выберите несколько клипов и выберите команду «Клип» > «Группа».
- Чтобы отменить группирование клипов, выберите клип в группе и выберите команду «Клип» > «Разгруппировать».
- Чтобы выбрать один или несколько клипов в группе клипов, щелкните отдельный клип в группе, удерживая нажатой клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS). Нажмите клавиши SHIFT+ALT (Windows) или SHIFT+OPTION (Mac OS) и щелкните мышью, чтобы выбрать дополнительные клипы в группе.

[Наверх](#) 

Привязка клипов

Для более удобного выравнивания клипов относительно друг друга или отдельных точек во времени можно активировать функцию привязки. Включите функцию привязки при перемещении клипа, чтобы автоматически выровнять клип или привязать его по краю другого клипа, маркер, по началу или концу линейки времени или курсору воспроизведения. При перетаскивании часть клипа вертикально на другую дорожку выполняется его привязка к исходному расположению во времени на новой дорожке. Привязка также позволяет предотвратить случайную вставку или перезапись правки при перетаскивании. При перетаскивании клипов отображается вертикальная линия со стрелками, которая обозначает выравнивание клипов.

Включение и выключение функции привязки

- В верхнем левом углу панели «Таймлайн» на вкладке «Эпизод» нажмите кнопку «Привязать» , чтобы активировать ее. Чтобы деактивировать функцию, нажмите ее еще раз.

Привязка клипа к краю клипа, маркеру или курсору воспроизведения

1. Убедитесь в том, что кнопка «Привязать»  активирована на панели «Таймлайн».
2. Перетащите край клипа, смежный с краем другого клипа, маркером или курсором воспроизведения. После выполнения выравнивания отобразится вертикальная линия.

Для переключения функции привязки использовать сочетания клавиш (S) можно даже во время редактирования (например, перемещение или обрезка клипа).



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Рендеринг и предпросмотр эпизодов

[Выбор рабочей области для рендеринга](#)

[Определение области для рендеринга с помощью точек входа и выхода](#)

[Рендеринг файла предпросмотра для раздела эпизода](#)

[Рендеринг аудио при рендеринге видео](#)

[Работа с файлами предпросмотра](#)

[Воспроизведение эпизода от начала до конца](#)

[Прокрутка эпизода во время предпросмотра](#)

[Предпросмотр на телевизоре](#)

[Обеспечение использования одинаковых кэшированных файлов приложениями](#)

[Adobe для работы с видео](#)

Premiere Pro пытается воспроизвести все эпизоды в режиме реального времени с полной частотой кадров. В Premiere Pro такой подход, как правило, применяется для всех разделов, которым не требуется рендеринг или для которых Premiere Pro уже выполнил рендеринг файлов предпросмотра. Тем не менее, в режиме реального времени воспроизведение составных разделов с полной частотой кадров не всегда возможно без файлов предпросмотра: разделы, для которых не выполнен рендеринг.

Для воспроизведения составных разделов в режиме реального времени с полной частотой кадров может потребоваться предварительный рендеринг файлов предпросмотра для этих разделов. Premiere Pro помечает разделы в эпизоде, для которых не выполнен рендеринг, цветной полосой рендеринга. Полоса рендеринга красного цвета на линейке времени эпизода указывает на раздел, для которого рендеринг не выполнен, но выполнить его желательно для воспроизведения в режиме реального времени и с полной частотой кадров. Полоса рендеринга желтого цвета указывает на раздел, для которого не выполнен рендеринг, и которому рендеринг не требуется для воспроизведения в режиме реального времени и с полной частотой кадров. Независимо от качества предпросмотра, для разделов, помеченных полосой рендеринга красного или желтого цвета, необходимо выполнить рендеринг перед экспортом на пленку. Полоса рендеринга зеленого цвета указывает на раздел, для которого уже выполнен рендеринг файлов предпросмотра, связанных с ним.

Эпизоды ссылаются на файлы предпросмотра примерно так же, как и на исходные медиаданные. При перемещении или удалении файлов предпросмотра из обозревателя файлов Windows или Mac, а не с панели «Проект», будет предложено выполнить поиск или пропустить файлы предпросмотра при следующем открытии проекта.

Чтобы разрешить предпросмотр 10-битного или 8-битного материала без сжатия, можно настроить шаблон настроек эпизода. Дополнительные сведения см. в разделе Создание эпизода с воспроизведением видео без сжатия.

В этом [сборнике часто задаваемых вопросов](#) на форумах Adobe описано, что может означать в эпизоде красная или желтая полоса.

В этой статье представлены дополнительные сведения о значении полосы рендеринга красного, желтого и зеленого цветов, а также о том, как они связаны с воспроизведением и изображениями предпросмотра рендеринга.

[Наверх](#) 

Выбор рабочей области для рендеринга

- Выполните одно из следующих действий.
 - Перетащите полосу рабочей области поверх раздела, для которого требуется предпросмотр. Убедитесь в том, что полоса рабочей области перетаскивается

из текстурированной центральной части. В противном случае будет создана метка курсора воспроизведения.

- Перетащите маркеры рабочей области (в любом конце полосы рабочей области), чтобы задать начало и конец рабочей области.
- Установите курсор воспроизведения и нажмите клавиши ALT+[(Windows) или OPTION+[(Mac OS), чтобы задать начало рабочей области.
- Установите курсор воспроизведения и нажмите клавиши ALT+] (Windows) или OPTION+] (Mac OS), чтобы задать конец рабочей области.
- Дважды щелкните полосу рабочей области, чтобы изменить ее размер и выбрать значение ширины линейки времени или значение длины всего эпизода, в зависимости от того, какое из них меньше. Чтобы определить весь эпизод в рабочей области, весь эпизод должен быть видим на панели «Таймлайн».

При настройке полосы рабочей области для определения области для рендеринга соответствующие параметры отображаются в меню «Эпизод»: «Рендеринг эффектов в рабочей области» и «Рендеринг всей рабочей области». Также доступна команда для удаления файлов рендеринга рабочей области. Эти параметры не отображаются в меню «Эпизод», если полоса рабочей области не включена.

***Примечание.** Наведите курсор на полосу рабочей области, чтобы отобразить подсказку, в которой показано начало и конец тайм-кода полосы рабочей области, а также ее продолжительность.*

[Наверх](#)

Определение области для рендеринга с помощью точек входа и выхода

- Можно пометить точки входа и выхода, чтобы определить область для рендеринга:
 - Пометьте точки входа и выхода для области эпизода, для которой планируется выполнить рендеринг.

При выборе точек входа и выхода с целью определения области рендеринга в меню «Эпизод» отображаются соответствующие параметры: «Рендеринг точки входа и выхода эффектов» и «Рендеринг точки входа и выхода». Также доступна команда для удаления точки входа и выхода файлов рендеринга. Эти параметры не отображаются в меню «Эпизод», если включена полоса рабочей области.

[Наверх](#)

Рендеринг файла предпросмотра для раздела эпизода

Доступен рендеринг любой части эпизода в пределах полосы рендеринга красного цвета. Также можно определить раздел эпизода, для которого требуется рендеринг, путем задания точек входа и выхода.

Рендеринг файла предпросмотра для раздела точек входа и выхода настройки эпизода:

1. Задайте точки входа и выхода, чтобы пометить область предпросмотра.
2. Выберите «Эпизод» и выберите один из следующих вариантов:

Рендеринг точки входа и выхода эффектов Выполняет рендеринг разделов видеодорожек, находящихся в пределах интервала между точками входа и выхода, в котором содержится полоса рендеринга красного цвета. Также можно нажать клавишу ВВОД.

Рендеринг точки входа и выхода Выполняет рендеринг разделов видеодорожек, находящихся в пределах интервала между точками входа и выхода, содержащего полосу рендеринга красного или желтого цвета.

Рендеринг аудио Выполняет рендеринг файла предпросмотра для разделов аудиодорожек в пределах рабочей области.

Примечание. Можно настроить *Premiere Pro* для рендеринга аудиодорожек при каждом рендеринге видеодорожек. Дополнительные сведения см. в разделе [Рендеринг аудио при рендеринге видео](#).

Время рендеринга зависит от системных ресурсов и сложности сегмента.

Эти параметры недоступны, если включена рабочая область.

Чтобы обеспечить максимальное качество движения в файлах предпросмотра, для которых выполняется рендеринг, установите флажок «Максимальное качество рендеринга» в разделе настроек эпизода. Дополнительные сведения см. в разделе Настройки.

[Наверх](#)

Рендеринг аудио при рендеринге видео

По умолчанию в *Premiere Pro* не выполняется рендеринг аудиодорожек, если выбрана команда «Эпизод» > «Рендеринг эффектов в рабочей области» или «Эпизод» > «Рендеринг всей рабочей области». Тем не менее, качество воспроизведения может снизиться, если при передаче данных диск не поддерживает пропускную способность потока при микшировании нескольких каналов аудио и аудио в составном эпизоде. Это значение по умолчанию можно изменить таким образом, чтобы программа *Premiere Pro* автоматически выполняла рендеринг изображений предпросмотра аудио при каждом рендеринге изображений предпросмотра видео.

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Общие» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Общие» (Mac OS).
2. Выберите или отмените выбор параметра «Рендеринг аудио при рендеринге видео».
3. Нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Работа с файлами предпросмотра

Во время рендеринга изображений предпросмотра приложение *Premiere Pro* создает файлы на жестком диске. Эти файлы предпросмотра содержат результаты всех эффектов, обработанных *Premiere Pro* за время предпросмотра. При многократном предпросмотре одной и той же рабочей области без внесения изменений *Premiere Pro* мгновенно воспроизводит файлы предпросмотра, не обрабатывая эпизод повторно. *Premiere Pro* сохраняет файлы предпросмотра в папке, которую можно выбрать самостоятельно. Использование файлов предпросмотра также может сэкономить время при экспорте конечной программы видео, используя ранее сохраненные обработанные эффекты.

Примечание. *Adobe Media Encoder* не использует файлы предпросмотра *Premiere Pro* для кодирования. Чтобы использовать файлы предпросмотра *Premiere Pro*, необходимо выбрать параметр «Использовать изображения предпросмотра» в *Adobe Media Encoder* для всех процедур кодирования.

В целях дополнительной экономии времени *Premiere Pro* по возможности сохраняет существующие файлы предпросмотра. Файлы предпросмотра перемещаются вместе со связанным сегментом эпизода по мере редактирования проекта. При изменении сегмента в эпизоде *Premiere Pro* автоматически выполняет обрезку соответствующего файла предпросмотра, сохраняя оставшийся неизмененный сегмент.

После завершения работы с проектом необходимо удалить файлы предпросмотра, чтобы освободить пространство на диске.

Использование файлов предпросмотра во время рендеринга

- В диалоговом окне «Настройки экспорта» установите флажок «Использовать изображения предпросмотра».

Удаление файлов предпросмотра

1. Активируйте панель «Таймлайн» и выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы удалить файлы рендеринга только для выбранного диапазона клипов, настройте полосу рабочей области таким образом, чтобы она захватывала только выбранный диапазон. Затем выберите «Эпизод» > «Удалить файлы рендеринга рабочей области». Файлы предпросмотра, в которых любая часть связанного клипа содержится в рабочей области, будут удалены.
 - Чтобы удалить все файлы рендеринга для эпизода, выберите «Эпизод» > «Удалить файлы рендеринга».

Можно задать сочетание клавиш для команд «Удалить файлы рендеринга» и «Удалить файлы рендеринга рабочей области».

2. Когда появится соответствующий запрос, нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Воспроизведение эпизода от начала до конца

- На программном мониторе нажмите кнопку «Воспроизведение фрагмента» {▶}.

[Наверх](#)

Прокрутка эпизода во время предпросмотра

Можно настроить автоматическую прокрутку эпизода, если его ширина превышает ширину видимой области на панели «Таймлайн».

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Общие» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Общие» (Mac OS). Введите желаемые значения длины в полях «Подмотка в начале» и «Подмотка в конце».
2. Выберите параметр в меню «Автопрокрутка воспроизведения на таймлайне»:

Без прокрутки Прокрутка эпизода не выполняется.

Прокрутка страниц Прокрутка эпизода выполняется через видимую область панели «Таймлайн» по одной странице. Этот параметр используется по умолчанию.

Плавная прокрутка Курсор воспроизведения остается в центре видимой области, а прокрутка эпизода выполняется под ним.

[Наверх](#)

Предпросмотр на телевизоре

Для отображения эпизода можно использовать любой монитор, подключенный к компьютеру. Для предпросмотра на телевизоре требуется видеооборудование, оснащенное соответствующим портом для подключения монитора.

Предпросмотр на телевизоре посредством видеокарты

Некоторые видеокарты и программное обеспечение операционной системы поддерживают подключение телевизора без использования компьютера. Другие поддерживают подключение второго монитора, совместимого с компьютером, который также можно использовать как дополнительное пространство для программы. См. документацию к видеокarte и операционной системе.

Предпросмотр на телевизоре посредством видеокамеры или деки

При редактировании проекта DV для предпросмотра эпизода можно использовать телевизор, подключив видеокамеру или деку посредством порта IEEE 1394.

Примечание. В режиме HDV предпросмотр на телевизоре с помощью видеокамер или дек может быть недоступен. Вместо этого рекомендуется выбрать режим DV или автоматический режим.

1. Убедитесь в том, что монитор подключен к видеокамере DV или деке, и что видеокамера или дека подключены к компьютеру.
2. (Только для настройки видеокамеры) Настройте видеокамеру для вывода изображения на монитор. Некоторые устройства способны выполнять обнаружение автоматически, для других требуется выбрать соответствующий параметр в меню.
3. На исходном или программном мониторах нажмите кнопку меню вверх справа на панели, выберите «Настройки воспроизведения» и выберите нужные параметры в следующем меню.

Отображение видео на компьютере во время воспроизведения Указывает, будет ли выполняться воспроизведение на программном мониторе. Отмените выбор этого параметра, чтобы воспроизведение выполнялось только на внешнем мониторе, указанном в параметре «Внешнее устройство». Если для параметра «Внешнее устройство» установлено значение «Нет», будет выбрано значение «Видео на компьютере», которое обеспечивает воспроизведение на программном мониторе.

Внешнее устройство Задаёт внешнее устройство, с помощью которого будет воспроизводиться видео.

Коррекция пропорций Определяет способ преобразования пропорций пикселя для проектов DV.

Аудио на компьютере Задаёт воспроизведение аудио на компьютере.

Аудио на внешнем устройстве Задаёт воспроизведение аудио на подключённом внешнем аудиоустройстве.

Экспорт: внешнее устройство Включает экспорт на плёнку для заданного устройства. Этот параметр не влияет на воспроизведение на внешнем устройстве во время экспорта.

Отключать видеовывод Premiere Pro в фоновом режиме Отключает вывод видео на внешний монитор, если Premiere Pro не является активной программой на компьютере.

Способ преобразования 24p Задаёт метод преобразования для материала 24p.

См. Настройка параметров воспроизведения 24р.

Возможна незначительная задержка между воспроизведением на компьютере и воспроизведением на телевизоре посредством видеокамеры/VCR. В случае рассинхронизации видео и аудио попробуйте выполнить предпросмотр видео и аудио на одном устройстве.

[Наверх](#)

Обеспечение использования одинаковых кэшированных файлов приложениями Adobe для работы с видео

Видеопрограммы Adobe имеют функцию автоматической вставки уникальных идентификаторов документа в каждый импортированный файл. Эти идентификаторы обеспечивают доступ каждой программы к одним и тем же кэшированным файлам просмотра и сопоставленным аудиофайлам, что предотвращает выполнение излишних операций рендеринга и сопоставления.

- В разделе «Мультимедиа» диалогового окна «Установки» (или в разделе «Метаданные» в Soundbooth) выберите пункт «Записать ID XMP в файлы при импорте».

Этот параметр является глобальным: его изменение в одной видеопрограмме Adobe отразится и на других. Также этот параметр добавляет дату изменения файла, когда идентификатор был первоначально вставлен.

Чтобы не тратить время на рендеринг при переносе проекта на другой компьютер, переносите как кэшированный, так и первоначальный файлы.

Adobe также рекомендует

- Изменение настроек эпизода
- Оптимизация визуализации для доступной памяти
- Изменение настроек разрешения для предпросмотра эпизода
- Указание рабочих дисков для повышения производительности системы
- Настройка системы DV или HDV



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Редактирование многокамерной передачи

[Сведения о редактировании многокамерной передачи](#)

[Редактирование многокамерной передачи](#)

[Использование диалогового окна эпизода источника многокамерной передачи](#)

[Организация и выбор углов обзора камеры для просмотра в режиме многокамерной передачи на мониторе](#)

[Маркирование клипов для синхронизации](#)

[Импорт многоклиповых эпизодов из Final Cut Pro](#)

[Наверх](#)

Сведения о редактировании многокамерной передачи

Premiere Pro позволяет создавать эпизоды источника многокамерной передачи с помощью клипов, снятых разными камерами. Клипы синхронизируются с помощью установки вручную точек входа и выхода, а также маркеров клипа. Для более точного сочетания клипов в эпизоде многокамерной передачи можно воспользоваться синхронизацией на основе аудио.

Режим «Многокамерная передача» на панели «Программный монитор» позволяет редактировать клипы, снятые несколькими камерами под различными углами обзора. Чтобы отобразить интерфейс редактирования многокамерной передачи на программном мониторе, выберите пункт «Многокамерная передача» из всплывающего меню в программном мониторе. В режиме программного монитора «Многокамерная передача» полностью скомпонованный результат отображается так же, как и в обычном режиме воспроизведения, а во время воспроизведения показываются все примененные эффекты.

 **Видео: улучшения режима многокамерной передачи**

Узнайте о новых функциях, которые еще больше упрощают работу в режиме «Многокамерная передача». (Посмотрите (6 мин.))

[Наверх](#)

Редактирование многокамерной передачи

1. Создание проекта

Выберите пункт «Новый проект» на экране приветствия Premiere Pro или откройте меню «Файл» > «Новый проект».

В диалоговом окне «Новый проект» введите название проекта и нажмите кнопку «ОК», чтобы принять настройки по умолчанию.

2. Импорт материала

Выберите Файл > Импорт. В появившемся диалоговом окне «Импорт» перейдите в папку с нужными видео- и аудиофайлами. Выберите файлы, которые требуется импортировать, и нажмите кнопку «Открыть».

Чтобы выбрать сразу несколько файлов, нажмите на первый из них и, удерживая нажатой

клавишу *SHIFT*, нажмите на последний, выделив тем самым все находящиеся между ними файлы.

3. Создание эпизода источника многокамерной передачи

Можно создать эпизод источника многокамерной передачи следующими способами.

- Выберите подборку, содержащую ресурсы, а затем в диалоговом окне Создать эпизод источника многокамерной передачи выберите метод синхронизации. Все клипы в подборке обрабатываются на основе метода синхронизации и упорядочиваются в алфавитно-цифровом порядке в каждом итоговом эпизоде источника.
- Выберите ресурсы вручную, затем выберите метод синхронизации в диалоговом окне Создать эпизод источника многокамерной передачи. Порядок выбранных клипов определяет порядок в итоговом эпизоде источника.

Чтобы открыть диалоговое окно «Создать эпизод источника многокамерной передачи», выберите клипы или подборку на панели «Проект». Затем нажмите на выбранные клипы правой кнопкой мыши (в Windows) или удерживая нажатой клавишу *CTRL* (в Mac OS) и выберите в контекстном меню команду «Создать эпизод источника многокамерной передачи».

Дополнительные сведения о настройке параметров в диалоговом окне «Эпизод источника многокамерной передачи» см. в разделе [Использование диалогового окна «Эпизод источника многокамерной передачи»](#).

4. Создание целевого эпизода многокамерной передачи

Отредактируйте исходный эпизод многокамерной передачи в целевом эпизоде.

Чтобы создать целевой эпизод, выделите эпизод источника многокамерной передачи на панели «Проект» и откройте меню «Файл» > «Создать» > «Создать эпизод на основе клипа». Также можно нажать на эпизод источника многокамерной передачи правой кнопкой мыши (в Windows) или удерживать нажатой клавишу *CTRL* (в Mac OS) и выбрать в контекстном меню команду «Создать эпизод на основе клипа».

В Premiere Pro будет создан новый целевой эпизод многокамерной передачи, который откроется на панелях «Программный монитор» и «Таймлайн».

5. Включение редактирования многокамерной передачи на программном мониторе

Чтобы включить редактирование целевого эпизода многокамерной передачи, выберите пункт «Многокамерная передача» во всплывающем меню программного монитора. После этого программный монитор переключится в режим многокамерной передачи.

В режиме многокамерной передачи можно одновременно просматривать материалы со всех камер и переключаться между камерами, чтобы выбрать материал для конечного эпизода.

6. Включение записи редактирования многокамерной передачи

Включите переключатель «Многокамерная запись». Если этой кнопки нет на кнопочной панели, нажмите на значок «+» в нижнем правом углу программного монитора, чтобы открыть редактор кнопок. Перетащите кнопку «Многокамерная запись» на кнопочную панель.

7. Редактирование эпизода многокамерной передачи

На панели «Программный монитор» или «Таймлайн» нажмите пробел или включите переключатель «Воспроизведение-Стоп», чтобы начать воспроизведение. Во время воспроизведения эпизода нажмите цифровую клавишу на основной клавиатуре, чтобы переключиться на камеру, соответствующую данной цифре. Дополнительные сведения об использовании комбинаций клавиш см.

в разделе [Комбинации клавиш для редактирования многокамерной передачи](#).

8. Настройка и редактирование монтажных фрагментов

После записи редактируемого материала многокамерной передачи можно выполнить следующие действия:

- Выполните повторную запись конечного эпизода и замените клипы видеорядом с одной из остальных камер.
- Отредактируйте исходный эпизод многокамерной передачи, как любой другой эпизод, с помощью стандартных инструментов и приемов редактирования, добавления эффектов, компоновки с использованием нескольких дорожек, включая корректирующие слои.
- Измените камеры после выполнения записи.
- Выполните вырезание на новый угол обзора.

При редактировании многокамерной передачи можно пользоваться комбинациями клавиш. Цифровые клавиши служат для переключения между камерами во время воспроизведения эпизода. Сочетания клавиш также можно использовать, чтобы изменить углы обзора по завершении редактирования многокамерной передачи. Дополнительные сведения см. в разделе Многокамерная передача (комбинации клавиш).

9. Экспорт эпизода многокамерной передачи

Когда эпизод активен на панели «Программный монитор» или «Таймлайн», откройте меню «Файл» > «Экспорт» > «Медиаконтент». Настройте параметры экспорта и нажмите кнопку «Экспорт» либо нажмите на кнопку «Очередь», чтобы отправить эпизод в Adobe Media Encoder для кодирования. Дополнительные сведения см. в разделе Обзор процесса редактирования.

[Наверх](#)

Использование диалогового окна эпизода источника многокамерной передачи

Используйте диалоговое окно «Создать эпизод источника многокамерной передачи», чтобы объединить клипы, имеющие общие точки входа/выхода или накладывающийся тайм-код, в эпизод многокамерной передачи. Можно также объединять клипы, используя формы звуковой волны и маркеры.

Имя эпизода источника многокамерной передачи

Можно присвоить имя эпизоду источника многокамерной передачи согласно аудио- или видеоклипу в эпизоде. Во всплывающем меню выберите необходимую команду: добавление к основному видео- или аудиоклипу фразы «Многокамерная передача» или собственного названия.

Также можно выбрать во всплывающем меню пункт «Настраиваемый» и ввести в текстовом поле собственное название.

Синхронизировать точку

Перед созданием эпизода источника многокамерной передачи с использованием точек входа и выхода или маркеров клипа в качестве точек синхронизации требуется пометить клипы для синхронизации. Дополнительные сведения см. в разделе [Маркирование клипов для синхронизации](#).

Точки входа и выхода

Перед созданием эпизода источника многокамерной передачи пометьте точки синхронизации с помощью точек входа или выхода.

Тайм-код

Выберите пункт «Тайм-код», чтобы синхронизировать клипы, если они были записаны с использованием тайм-кода синхронно друг с другом.

- Выберите пункт «Создать один эпизод источника многокамерной передачи» для объединения клипов в один эпизод многокамерной передачи. Выберите этот параметр, если покрытие с отдельных ракурсов съемки содержит пустые места и нужно создавать эпизод, сохраняющий эти пустые места. Если не выбрать этот параметр, объединяются только накладываются клипы, а клипы без наложений остаются неиспользованными.
- Выберите пункт Игнорировать часы, если каждый клип начинается в разное время, но имеют наложения по тайм-кодам.

Premiere Pro позволяет вносить в многокамерную передачу быстрые правки с помощью тайм-кода синхронизации. Нажмите модифицирующую клавишу CTRL (в Windows) или CMD (в Mac OS), переключая исходные клипы, чтобы синхронизировать кадр с тайм-кодом в текущем положении курсора воспроизведения.

Маркер клипа

Выберите пункт «Маркер клипа», чтобы синхронизировать клипы с помощью маркеров клипов, которые вручную добавляются в общие точки синхронизации.

Аудио

Выберите пункт «Аудио», чтобы синхронизировать клипы автоматически на основе звуковых волн. Можно использовать записанное аудио из второго источника для автоматической синхронизации и создания многокамерных и объединенных клипов с помощью звуковых волн.

Шаблон настроек эпизода

Для выбора одного из ранее сохраненных шаблонов настроек эпизода воспользуйтесь всплывающим меню Шаблон настроек эпизода.

По умолчанию выбран шаблон настроек Автоматически. Шаблон настроек «Автоматически» устанавливает настройки видео в зависимости от формата видеоклипа, снятого камерой 1. В большинстве случаев шаблон настроек Автоматически подойдет оптимально. При более сложных рабочих процессах, например при редактировании эпизода с помощью клипов промежуточного разрешения, можно выбрать конкретный шаблон настроек эпизода. Тогда для конечного редактирования можно будет использовать клипы с большим разрешением или размером.

Смещение аудиодорожек и перемещение исходных клипов

- Если отдельно записанная аудиодорожка не синхронизирована с видеоклипом, можно добавить смещение кадров с помощью параметра Смещение аудио на. Можно вводить видеокadres по диапазонам от -100 до +100 для смещения синхронизации клипа, содержащего только аудио.
- Используйте параметр Переместить исходные клипы в подборку обработанных клипов для перемещения созданных исходных клипов в подборку обработанных клипов. Если подборки обработанных клипов не существует, Premiere Pro создает такую подборку перед перемещением в нее клипов. Клипы, которые не соответствовали критериям синхронизации, остаются вне подборки обработанных

клипов. Этот параметр позволяет без труда задать клипы, которые не использовались в полученном эпизоде многокамерной передачи.

Настройки аудиоэпизодов

Настройки эпизода определяют, как заполняются аудиодорожки в эпизоде источника, как устанавливаются назначения для панорамирования и канала и требуется ли приглушать звук.

- Выберите пункт Камера 1, если при редактировании эпизода используется только аудио с камеры 1. Редактирование многокамерной передачи включено только для видеочасти исходного эпизода.
При использовании аудио/видеоклипов для создания этого эпизода все аудиодорожки, связанные с видео 1, включаются. Прочее аудио в исходном эпизоде отключается.
При использовании аудиоклипов с видеоклипами или аудио/видеоклипами аудиоклипы размещаются на самых верхних дорожках и не отключаются. Прочее аудио (с любых связанных клипов) отключается и помещается на располагающихся ниже дорожках. Назначения каналов и панорамирование каждой дорожки задаются для передачи каждого исходного канала в независимые выходные каналы (до 32). Количество каналов с неотключенным исходным аудио определяет количество активных выходных каналов в эпизоде.
Примечание. При редактировании эпизодов, созданных с использованием этого параметра, нельзя использовать параметр следования аудио за видео, так как аудиочасть не поддерживает многокамерную передачу.
- Выберите пункт Все камеры, чтобы использовать все аудиоканалы в исходных клипах. Эта настройка аналогична настройке камеры 1. Только видеочасть исходного эпизода поддерживает многокамерную передачу. Этот параметр не поддерживает следование аудио за видео. Звук всего аудио включается (до 32 каналов). Количество каналов с неотключенным исходным аудио определяет количество активных выходных каналов в эпизоде.
- Выберите пункт Переключение аудио, если необходимо переключить аудио с привязанным к нему видео. Этот параметр включает звук для всего аудио. Он служит для включения редактирования многокамерной передачи для видео и аудио исходного эпизода, если в программном мониторе включен параметр следования аудио за видео. Этот параметр также сводит исходное аудио многокамерной передачи, записанное в режиме моно, в единую адаптируемую аудиодорожку. Кроме того, параметр редактирования «Аудио после видео» меняет местами эту отдельную дорожку и видео. Если аудиоклипы включены в выборку клипов, эти клипы размещаются на дорожках ниже любых привязанных клипов. Для соответствия каждой аудиодорожке создаются пустые видеодорожки.

Дополнительные сведения см. в видеоролике Джоша Уайса под названием «[Редактирование многокамерной передачи с помощью синхронизации аудио](#)».

Шаблон настроек каналов аудио

Шаблон настроек звуковых каналов определяет, как сопоставляется итоговый исходный эпизод. Подробные сведения включают тип и количество аудиодорожек, которые были опущены при вставке исходного эпизода в редактируемый эпизод.

Примечание. Чтобы итоговый эпизод источника был правильно сопоставлен с аудиоканалами, количество дорожек в исходных клипах не должно превышать количество каналов, связанных с выбранным шаблоном настроек.

Автоматически. Считывает тип звука первого клипа и использует это сопоставление

Моно. Выполняет сопоставление с количеством каналов моно, равным количеству выходных каналов в исходном эпизоде.

Сtereo. Выполняет сопоставление со стереодорожками на основе количества выходных каналов в

исходном эпизоде.

5.1. Выполняет сопоставление с дорожками 5.1 на основе количества выходных каналов в исходном эпизоде.

Адаптивная. Выполняет сопоставление с параметром «Адаптивная» на основе количества выходных каналов в исходном эпизоде.

Имена камер

При создании эпизода источника многокамерной передачи можно отобразить названия камер в качестве имен клипов или дорожек. По умолчанию же камеры просто нумеруются. Например, «Камера 1», «Камера 2» и т. д.

В зависимости от выбранного варианта имен камер они могут отображаться как имена дорожек, клипов или номеров камер на исходном мониторе. Чтобы просмотреть эпизод многокамерной передачи на исходном мониторе, нажмите на эпизоде правой кнопкой мыши и выберите пункт «Многокамерная передача».

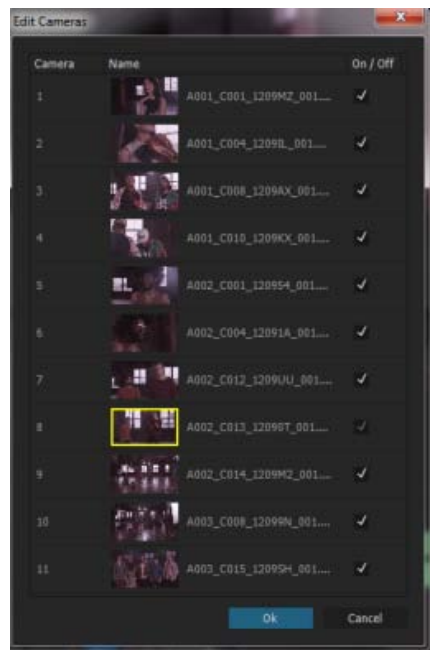
[Наверх](#)

Организация и выбор углов обзора камеры для просмотра в режиме многокамерной передачи на мониторе

Premiere Pro позволяет организовывать и выбирать углы обзора камеры для просмотра в режиме многокамерной передачи на исходном мониторе.

Во всплывающем меню исходного монитора выберите пункт «Изменить камеры».

В диалоговом окне «Изменить камеры» все клипы идут в том порядке, в котором они были организованы на дорожках эпизода. Для изменения порядка клипов их можно перетаскивать. Чтобы включить или отключить клипы, их нужно выделить или снять с них выделение.



[Наверх](#)

Маркирование клипов для синхронизации

Если клипы синхронизируются по тайм-коду (принудительно установленные) в положении съемки, пометать их для синхронизации нет необходимости.

Перед созданием исходного эпизода многокамерной передачи необходимо пометить клипы для синхронизации. Откройте каждый клип отдельно и после этого выполните следующие действия в точке синхронизации:

- Пометьте точку входа в точке синхронизации в начале клипа. Например, пометьте точку входа, где [нумератор-«хлопушка»](#) (нумерационная табличка) срабатывает в первом элементе клипа.
- Пометьте точку выхода в точке синхронизации в конце клипа. Например, пометьте точку выхода, где [нумератор-«хлопушка»](#) (нумерационная табличка) срабатывает в последнем элементе клипа.
- Создайте маркер клипа в точке синхронизации в любой точке клипа. Например, если действие выполняется в любой точке клипа, которую можно использовать как точку синхронизации (например, ключ аудио, удар тарелок, вспышка камеры и пр.). Переименуйте все маркеры таким образом, чтобы они имели идентичные имена для синхронизации. В диалоговом окне «Маркер» введите одинаковые имена маркеров клипов для всех клипов и нажмите «ОК». (См. раздел [Добавление маркеров на таймлайн](#).)

Для синхронизации клипов можно также использовать тайм-код. Синхронизация в этом случае выполняется автоматически. Тем не менее, в целях корректной синхронизации тайм-код должен быть идентичным для всех клипов. Если тайм-код идентичен для всех клипов, которые планируется синхронизировать, пометать клипы для синхронизации необязательно. Если в исходном тайм-коде используется значение времени в часах в качестве кодового обозначения, выберите параметр «Игнорировать часы», чтобы использовать только значения в минутах, секундах и кадрах для синхронизации клипов.

Чтобы разместить одинаковый тайм-код на всех клипах, можно записать камеры с [принудительно установленным](#) тайм-кодом на съемочной площадке или изменить тайм-код для каждого из клипов в Premiere Pro. (См. статью [«Установка тайм-кода для клипа вручную»](#)).

[Наверх](#)

Импорт многоклиповых эпизодов из Final Cut Pro

Предусмотрена возможность экспорта проекта с несколькими клипами из Final Cut Pro и импорта файла этого проекта в формате XML в Premiere Pro. В Premiere Pro многоклиповые эпизоды отображаются как эпизоды многокамерной передачи, а все настройки проекта Final Cut Pro остаются неизменными.

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Работа с маркерами

- Маркеры
- Панель маркеров
- Добавление маркеров на таймлайне
- Добавление маркеров к клипам
- Поиск, перемещение и удаление маркеров
- Отображение комментариев маркера
- Использование маркеров совместно с After Effects

[Наверх](#)

Маркеры

Маркеры обозначают важные моменты на временной шкале и помогают располагать и упорядочивать клипы. Можно использовать маркер, чтобы определить важное действие или звук в эпизоде или клипе. Маркеры применяются только для справки и не изменяют видео.

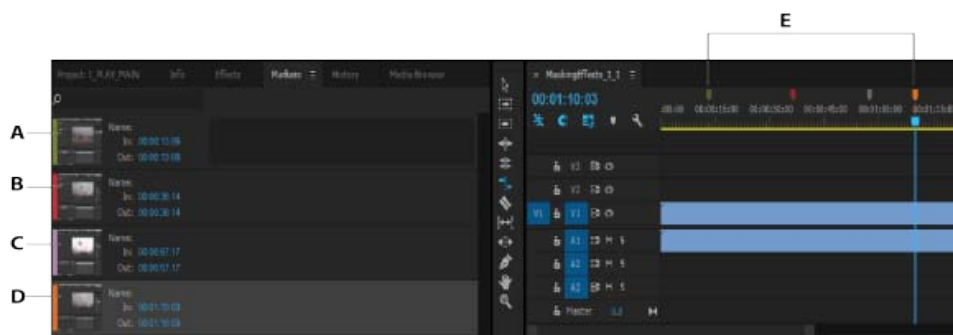
В Premiere Pro доступны следующие типы маркеров:

Маркер	Описание
Комментарий	Комментарий или примечание о выбранной части таймлайна.
Маркер главы	При использовании Encore CS6, эти маркеры считываются в качестве точек глав при экспорте в Encore с использованием «Файл»> «Adobe Dynamic Link» > «Отправить в Encore». В Encore можно связать точки главы с кнопками в меню. Кроме того, пользователи могут использовать кнопки перехода главы на своих пультах управления DVD для перемещения по точкам главы. Premiere Pro автоматически задает маркер главы Encore, как главу 1 в начале каждого созданного эпизода. В Encore маркер главы можно переименовать. При размещении можно присваивать имя маркерам Encore. Имя, введенное в Premiere Pro, будет выглядеть как маркировка для кнопки в главном меню или меню сцен в Adobe Encore CS6. Важно! <i>Дополнительные сведения об установке и использовании Encore CS6 с Premiere Pro CC см. в блоге и видеоролике.</i>
Маркер сегментации	
Веб-ссылка	Добавление URL-адреса, который предоставляет дополнительную информацию о выбранной части клипа видеофильма.

Маркеры можно добавить в эпизод или в исходный клип. Для лучшей идентификации маркеры имеют цветовую кодировку.



A. Маркер комментария B. Маркер точки Flash C. Маркер главы D. Маркер веб-ссылки



Маркеры на панелях «Маркеры» и «Таймлайн»

A. Маркер комментария B. Маркер ключевой точки Flash C. Маркер главы Encore D. Маркер веб-ссылки E. Маркеры на таймлайне

Наверх

Панель маркеров

Используйте «Панель маркеров» («Окно» > «Маркеры»), чтобы просмотреть все маркеры в открытом клипе или эпизоде. Отображаются связанные с клипами сведения, такие как теги с цветовой кодировкой, точки входа, точки выхода и комментарии. Если щелкнуть миниатюру клипа на панели «Маркеры», то курсор воспроизведения перемещается в местоположение соответствующего маркера.

Щелкните маркер на панели «Маркеры», после этого курсор воспроизведения перемещается в местоположение маркера на таймлайне.

Маркер на клипе или в эпизоде указывает точки входа и выхода на панели «Маркеры». Можно очистить точку входа или выхода, чтобы преобразовать маркер одного кадра во времени в покрывающий определенный диапазон времени.

Дополнительные сведения об использовании маркеров в Premiere Pro см. в [видео Тодда Коприва \(Todd Kopriva\)](#) и [video2brain](#). Обзор Adobe Prelude и импорта маркеров из Prelude в Premiere Pro.

Наверх

Добавление маркеров на таймлайне

Можно добавлять маркеры на исходном мониторе, программном мониторе или на таймлайне. Маркеры, добавляемые в программный монитор, отражаются на таймлайне. Аналогично, маркеры, добавленные на таймлайн, отражаются в программном мониторе.

В Premiere Pro можно добавлять различные маркеры, что позволяет пользователю добавлять несколько примечаний и комментировать клипы в том же месте на таймлайне.

1. Переместите курсор воспроизведения в точку, где требуется добавить маркер.
2. Выберите «Маркер» > «Добавить маркер» или нажмите клавишу «М».

Также можно задавать специальные маркеры.

Чтобы задать маркеры главы Encore, выберите «Маркер» > «Установить маркеры главы Encore».

Чтобы установить маркер Flash-ключа, выберите Маркер > Установить маркер

Flash-ключа.

3. Для редактирования маркера дважды щелкните значок маркера, чтобы открыть диалоговое окно «Маркер».

Можно создать сочетание клавиш, чтобы открыть диалоговое окно «Маркер».

4. При необходимости задайте следующие параметры.

Имя Введите имя маркера.

Длительность Перетащите значение продолжительности или щелкните значение, чтобы выделить его, введите новое значение и нажмите клавишу ВВОД или RETURN. При использовании маркеров для ссылок URL-адресов и маркеров главы можно установить маркеры эпизода так, чтобы они занимали больше одного кадра по длительности.

Комментарии Введите комментарий, который требуется связать с маркером.

Маркер главы Установите этот флажок, чтобы назначить маркер маркером главы.

Веб-ссылка Установите этот флажок, если требуется связать маркер с гиперссылкой.

URL-адрес Это поле активно только в том случае, если установлен флажок «Веб-ссылка». Введите адрес веб-страницы, которую требуется открыть.

Примечание. Если видеофильм находится на веб-странице и воспроизведение достигло маркера, веб-страница автоматически открывается. Веб-ссылки можно использовать только с поддерживаемыми форматами, например QuickTime.

Цель кадра Это поле активно только в том случае, если установлен флажок «Веб-ссылка». Введите целевой кадр для веб-страницы при использовании набора кадров HTML.

Ключевая точка Flash Установите этот флажок, чтобы назначить маркер ключевой точкой в Adobe Flash.

Тип Это поле становится активным только при выборе ключевой точки Flash. Установите флажок «Событие» для создания маркера ключевой точки Flash, который вызывает событие. Установите флажок «Навигация» для создания маркера ключевой точки Flash, используемого только для навигации.

Кнопки «Плюс» и «Минус» Нажмите кнопку «Плюс» (+), чтобы добавить ключевую точку Flash и присвоить ей имя и значение. Нажмите кнопку «Минус» (-), чтобы удалить ключевую точку Flash.

Имя Это поле становится активным только при выборе ключевой точки Flash. Введите имя для ключевой точки Flash.

Значение Это поле становится активным только при выборе ключевой точки Flash. Введите значение для ключевой точки Flash.

5. Чтобы добавить комментарии или задать параметры для маркеров другого эпизода, нажмите «Назад» или «Далее».

Примечание. Программы создания DVD, например *Encore*, придерживаются рекомендаций DVD, которые ограничивают доступность ссылок глав. При настройке маркеров для использования в качестве ссылок глав, убедитесь в том, что они занимают пространство не менее 15 кадров, или количество, требуемое программой создания. В противном случае, программа создания может автоматически переместить ссылки глав.

6. Нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Добавление маркеров к клипам

Маркеры можно добавить к клипам на исходном мониторе или к выбранным клипам на таймлайне.

Чтобы добавить маркер к клипу на исходном мониторе, выполните следующие действия:

1. Откройте клип на исходном мониторе из таймлайна или панели «Проект».
2. Установите курсор воспроизведения в том месте, в котором требуется установить маркер.
3. Выберите «Маркер» > «Добавить маркер» или нажмите клавишу «М».

Маркер будет добавлен к клипу.

Чтобы добавить маркер к клипу на таймлайне, выполните следующие действия:

1. Настройте сочетание клавиш для команды «Добавить маркер клипа» в меню «Правка» > «Сочетания клавиш» (Windows) или «Premiere Pro» > «Сочетания клавиш» (Mac OS).
2. Выберите клип.
3. Установите курсор воспроизведения в том месте, в котором требуется установить маркер.
4. Нажмите сочетание клавиш, созданное для команды «Добавить маркер клипа».

Маркер будет добавлен к клипу.

Можно проверить диалоговое окно «Маркер», дважды щелкнув маркер на исходном мониторе.

Создание маркеров на панели «Элементы управления эффектами»

На панели «Элементы управления эффектами» можно просмотреть все маркеры, созданные на панели «Таймлайн». Также можно добавить маркеры в эпизод, чтобы указать, где требуется установить эффекты на панели «Элементы управления эффектами». Кроме того, можно создавать и управлять маркерами в панели «Элементы управления эффектами».

1. Перетащите курсор воспроизведения в местоположение, где требуется создать маркер.
2. Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или удерживайте нажатой клавишу CONTROL (Mac OS) на линейке таймлайна. Затем нажмите «Добавить маркер» или нажмите клавишу «М».

[Наверх](#)

Поиск, перемещение и удаление маркеров

Маркеры можно искать с помощью инструментов навигации маркера. Их можно перемещать из исходного местоположения, перетаскивая их или удаляя полностью.

Перемещение между маркерами

1. Щелкните значок маркера.
2. Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите «Маркер» > «Перейти к следующему маркеру».
 - Выберите «Маркер» > «Перейти к предыдущему маркеру».

Перемещение маркера

- Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы переместить маркер клипа в находящемся в эпизоде клипе, откройте клип на исходном мониторе и перетащите значок маркера на линейке времени исходного монитора. (Нельзя управлять маркерами клипа на панели «Таймлайн»).
 - Чтобы переместить маркер эпизода, перетащите его на панели «Таймлайн» или линейке времени программного монитора.
 - При перетаскивании маркера на линейке времени на исходном или программном мониторе значок соответствующего маркера перемещается на панели «Таймлайн».

Примечание. Маркеры эпизода во вложенном эпизоде отображаются как маркеры клипа (слегка отличаются по цвету) в родительском эпизоде и на исходном мониторе. Чтобы настроить вложенный маркер, откройте вложенный эпизод на панели «Таймлайн», а затем перетащите маркер.

Удаление маркера

1. Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы удалить маркер клипа, добавьте курсор воспроизведения к маркеру клипа, а затем откройте клип на исходном мониторе.
 - Чтобы удалить маркер эпизода, добавьте курсор воспроизведения к маркеру.
2. Чтобы очистить маркер, выберите «Маркер» > «Очистить выбранный маркер». Чтобы очистить все маркеры, выберите «Маркер» > «Очистить все маркеры».

Примечание. Нельзя удалить маркер эпизода путем его перетаскивания за пределы линейки времени.

Очистите маркер, щелкнув правой кнопкой мыши (Windows) или нажмите и удерживайте клавишу CTRL и щелкните маркер (Mac OS), а затем выберите в контекстном меню «Очистить текущий маркер».

[Наверх](#)

Отображение комментариев маркера

Как только маркер установлен, наведите курсор на линейку времени, чтобы отобразить подсказку с данными маркера. Можно быстро просмотреть содержимое маркера, не открывая диалоговое окно «Маркер».

Подсказка маркера эпизода отображает следующую информацию, состоящую из 4 элементов:

- Имя маркера (необязательно, отображается только при наличии)
- Начало тайм-кода (отображается всегда)
- Продолжительность (необязательно, отображается только при наличии продолжительности)

- Текст комментария (необязательно, отображается, только если введен)

Примечание. Если выбран параметр «Показывать единицы времени аудио», вместо тайм-кода в подсказках показываются расположение маркера и длительность в единицах времени.

[Наверх](#)

Использование маркеров совместно с After Effects

Можно обмениваться маркерами между Premiere Pro и After Effects любым из следующих способов.

- При импорте проекта Premiere Pro в After Effects, последний преобразует маркеры эпизода в маркеры композиции.
- При копировании эпизода из проекта Premiere Pro и вставки в After Effects, итоговая композиция содержит маркеры эпизода как маркеры композиции, а маркеры клипа как маркеры слоя. Поэтому операция копирования и вставки сохраняет маркеры в соответствии с ожиданиями пользователя.
- При экспорте эпизода из Premiere Pro с помощью Adobe Media Encoder в формат контейнера, например AVI, маркеры эпизода сохраняются в файл, как постоянные метаданные XMP. При использовании видеофайла в качестве источника для слоя, After Effects преобразует данные маркеры эпизода в маркеры слоя.
- При создании композиции After Effects с помощью Dynamic Link в Premiere Pro, After Effects не сохраняет маркеры эпизода и маркеры клипов.
- [Использование маркеров в Adobe Premiere Pro](#)
- [Преобразование метаданных и маркеров в ключевые точки](#)



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Создание и воспроизведение клипов

[Исходные клипы, экземпляры клипа, подклипы и дубликаты клипов](#)

[Дублирование клипа](#)

[Создание подклипов](#)

[Воспроизведение клипа на панели «Проект»](#)

В Premiere Pro клипы создаются посредством импорта файлов, дублирования клипов или создания подклипов. Для создания экземпляра клипа используется клип в эпизоде.

[Наверх](#)

Исходные клипы, экземпляры клипа, подклипы и дубликаты клипов

В Premiere Pro клип содержит указание на исходный файл. Обрезка клипа или его редактирование любым способом не влияет на исходный файл. Например, при импорте 30-минутного файла в Premiere Pro создается 30-минутный клип, который содержит указание на этот исходный файл. При обрезке клипа до пятиминутной продолжительности 30-минутный исходный файл остается на жестком диске, однако клип теперь ссылается только на его часть продолжительностью в пять минут. Premiere Pro сохраняет данные о клипах в полях метаданных клипа в файлах проекта, однако данные об исходных файлах хранятся в полях метаданных XMP.

Можно выполнить обрезку исходных клипов, экземпляров клипов, подклипов или дубликатов клипов. Примерно так же можно выполнить обрезку клипов всех типов в эпизодах. Типы клипов различаются следующим образом:

Исходный (основной) клип

Это клип, который изначально импортируется на панель «Проект». По умолчанию он отображается на панели «Проект» только один раз. При удалении исходного клипа с панели «Проект» все его экземпляры также будут удалены.

Экземпляр клипа

Зависимая ссылка на исходный клип, используемая в эпизоде. При каждом добавлении клипа в эпизод создается другой экземпляр клипа. Экземпляр клипа использует имя исходного файла и ссылку на него, которые используются исходным клипом. Хотя экземпляры клипа не отображаются на панели «Проект», они дифференцируются в меню исходного монитора, если открытие экземпляров выполняется там. В меню исходного монитора экземпляры отображаются по имени, имени эпизода и точке входа.

Подклип

Раздел основного клипа, который ссылается на медиафайл основного клипа. Подклипы используются для ссылки на скрытые разделы основных клипов большой длины. (См. раздел [«Создание подклипов»](#).)

Дубликат клипа

Самостоятельная копия исходного клипа, которая создается вручную с помощью команды «Правка» > «Дублировать». Дубликат клипа также можно создать путем многократного импорта одного файла. В отличие от экземпляра клипа дубликат клипа содержит собственную ссылку на исходный файл изначального клипа на диске и помещается на панель «Проект» как дополнительный клип. Premiere Pro не удаляет дубликат клипа при удалении исходного клипа с панели «Проект». Основные клипы и дубликаты клипов можно переименовывать независимо друг от друга.

В [этом видео](#) от Layers Magazine Франклин Мак-Махон (Franklin McMahon) разъясняет принципы использования подклипов.

Дополнительные сведения см. в руководстве Эндрю Дэвиса (Andrew Devis) [«Подклипы: что? Почему? Как?»](#).

Также см. руководство Эндрю Дэвиса (Andrew Devis) [«Принципы работы с инструментами исходной панели»](#).

[Наверх](#)

Дублирование клипа

1. На панели «Проект» выберите клип и выберите команду «Правка» > «Дублировать».
2. Чтобы переименовать дубликат клипа, выделите его и выберите команду «Клип» > «Переименовать», после чего введите новое имя клипа.

Также можно создать дубликат клипа, скопировав и вставив его на панель «Проект» (или в папки на панели).

Создание подклипов

Подклип представляет собой раздел основного (исходного) клипа, который требуется редактировать и управлять им отдельно в рамках проекта. Подклипы можно использовать для организации медиафайлов большой длины.

Работа с подклипами на панели «Таймлайн» осуществляется так же, как и с основными клипами. Обрезка и редактирование подклипа ограничивается его начальной и конечной точками. Тем не менее, можно задать новые точки входа и выхода для подклипа так, чтобы они приходились на интервал между исходными точками входа и выхода, заданными для подклипа при его создании из основного клипа.

Подклипы ссылаются на медиафайлы основного клипа. Если основной клип удаляется или переключается в автономный режим, или если его медиаданные сохраняются на диск, подклип и его экземпляры остаются в интерактивном режиме. При удалении исходных медиаданных с диска подклип и его экземпляры становятся автономными. При повторной привязке основного клипа его подклипы остаются связанными с исходными медиаданными.

При повторном захвате или повторной привязке подклипа он становится основным, и все связи с исходными медиаданными разрываются. Повторно захваченные медиаданные включают только ту часть медиаданных подклипа, на которую существует ссылка. Все экземпляры подклипа повторно связываются с повторно захваченными медиаданными.

Следующие типы клипов не могут быть использованы как подклипы:

- Выборка из нескольких клипов
- Заголовки, неподвижные изображения, синтетические клипы
- Клипы эпизода
- Сгруппированные клипы

Чтобы использовать основной клип и его подклипы в другом проекте, следует импортировать проект, который содержит клипы.

Создать подклип из любого объединенного клипа можно тем же способом, что и любой другой подклип. Начало тайм-кода основного клипа представляет собой самый ранний тайм-код составных клипов. Тайм-код конца основного клипа представляет собой самый поздний тайм-код составных клипов. Флажок «Преобразовать в основной клип» не установлен.

Создание подклипа на панели «Проект»

Можно создать подклип из исходных клипов или других подклипов, которые состоят из одного медиафайла.

1. Дважды щелкните мышью клип на панели «Проект», чтобы открыть его на исходном мониторе.
2. На исходном мониторе задайте точки входа и выхода для подклипа. Точка входа, точка выхода или обе должны отличаться от точек входа и выхода исходного клипа.
3. Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите «Клип» > «Создать подклип», введите имя подклипа и нажмите кнопку «ОК».
 - Перетащите клип на панель «Проект», удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS). Введите имя подклипа и нажмите кнопку «ОК».

Подклип отобразится на панели «Проект» со значком подклипа    . Значок может отличаться в зависимости от типа медиаданных.

4. (Необязательно) Чтобы сохранить исходные точки входа и выхода в основном клипе, их следует сбросить на исходном мониторе при предпросмотре основного клипа.

Также можно выполнить преобразование основного клипа в подклип, выбрав исходный клип на панели «Проект» или на исходном мониторе и выбрав команду «Клип» > «Изменить подклип» и задав время начала и окончания для медиаданных подклипа.

Создание подклипа на панели «Таймлайн»

Создавать подклипы можно также на панели «Таймлайн».

- Выполните одно из следующих действий.
 - Перетащите экземпляр клипа в открытую подборку на панели «Проект», удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS). Введите имя подклипа и нажмите кнопку «ОК».
 - Щелкните правой кнопкой мыши экземпляр клипа в эпизоде и выберите «Создать подклип». Введите имя подклипа и нажмите кнопку «ОК».

Корректировка значений времени начала и окончания для медиаданных подклипа

1. Выберите подклип на панели «Проект».
2. Выберите «Клип» > «Изменить подклип».
3. Отредактируйте поля тайм-кода начала и конца подклипа.

Примечание. При выборе экземпляра подклипа на панели «Проект» нельзя задать новые начальные и конечные точки в пределах интервала между начальными и конечными точками экземпляра. Такое ограничение предупреждает потерю кадров, которые используются в эпизоде.

Преобразование подклипа в основной

1. Выберите подклип на панели «Проект».
2. Выберите «Клип» > «Изменить подклип».

В преобразованном клипе сохраняются значения времени начала и окончания, которые указаны в диалоговом окне «Изменить подклип».

3. Выберите «Преобразовать в основной клип» и нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Воспроизведение клипа на панели «Проект»

Для предпросмотра отдельных клипов можно использовать *область предпросмотра* в верхней части панели «Проект».

1. Выберите клип.
2. Нажмите кнопку «Воспроизведение» в средстве просмотра миниатюр. Кнопка «Воспроизведение» преобразуется в кнопку «Остановить». Нажмите «Остановить», чтобы остановить воспроизведение. (Воспроизведение клипа в средстве просмотра миниатюр не влияет на представления исходного монитора.)▶

Также можно воспроизводить клипы через просмотр в виде значков на панели «Проект». Для этого выполните указанные ниже действия.

1. На панели «Проект» нажмите кнопку «Просмотр в виде значков».
2. Щелкните клип, чтобы выбрать его.
3. Для воспроизведения нажмите клавишу L или ПРОБЕЛ. (Чтобы остановить воспроизведение, нажмите кнопку «Остановить» или нажмите клавишу K или ПРОБЕЛ. Кнопка и клавиша ПРОБЕЛ переключают воспроизведение и остановку.) Чтобы воспроизвести в обратном направлении, нажмите клавишу J.

Adobe также рекомендует

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Обрезка клипов

Работа с точками входа и выхода

Работа с аудиоклипами в исходном мониторе

Просмотр формы аудиосигнала

Очищение формы аудиосигнала в исходном мониторе

Увеличение и уменьшение масштаба формы аудиосигнала в исходном мониторе

Работа с клипами в исходном мониторе

Откройте клип в исходном мониторе

Открытие и просмотр последних клипов в исходном мониторе

Установка точки входа и выхода в исходном мониторе

Совместное перемещение точки входа и выхода.

Подстройка точек редактирования точек на исходном мониторе

Привязка к точке входа или выхода

Привязка к предыдущей или следующей точке редактирования

Удаление точки входа или выхода исходного клипа

Обрезка на таймлайне

Выделение точек редактирования

Обрезка на таймлайне

Обрезка с помощью инструмента «Выделение»

Обрезка с курсором воспроизведения

Редактирование со сдвигом и с совмещением на таймлайне

Редактирование со сдвигом и с совмещением

Редактирование с совмещением с помощью инструмента «Монтаж с совмещением»

Редактирование с совмещением (расширенное редактирование) с помощью курсора воспроизведения

Редактирование со сдвигом с помощью инструмента «Монтаж со сдвигом»

Редактирование со скольжением и смещением

Редактирование со скольжением

Перемещение клипа с помощью сочетаний клавиш

Редактирование со смещением

Смещение клипа с помощью сочетаний клавиш

Пошаговое смещение клипов

Выполнение отдельного монтажа

Работа в режиме обрезки

Редактирование со скольжением и смещением в режиме обрезки

Асимметричная обрезка

Работа в Мониторе обрезки

Открытие или закрытие Монитора обрезки

Отображение точки редактирования для обрезки

Предпросмотр фрагмента в Мониторе обрезки

Отмена редактирования

Настройка установок обрезки

Выполнение монтажа с совмещением с помощью монитора обрезки

Выполнение монтажа со сдвигом с помощью монитора обрезки

Работа с точками входа и выхода

Процесс установки точек входа и выхода клипа называется *маркированием*. Первый кадр для включения в эпизод определяется путем маркирования его как точки входа клипа. Затем определяется последний кадр для включения в последовательность путем маркирования его как точки выхода. Обычно точки входа и выхода для клипа отмечаются в исходном мониторе.

Подстройка точек входа и выхода клипа уже после его редактирования в эпизоде называется *обрезка*. Как правило, обрезка клипов осуществляется для подстройки их воспроизведения в эпизоде. Например, при просмотре результатов монтажа может потребоваться обрезать клип на более раннем участке, чем первоначально планировалось во время маркирования клипа. Для этого клип можно обрезать при помощи инструментов обрезки Premiere Pro.

Обрезка клипов осуществляется с помощью захвата края клипа. «Краем» клипа называется его точка входа или выхода, или *монтажная точка*. Для обрезки точки редактирования используется несколько специальных методик и инструментов. Эти инструменты и методики позволяют удобно и точно провести обрезку, уменьшив количество промежуточных шагов и сохранив целостность эпизода.

Можно выполнять обрезку как выбранных точек редактирования клипа, так и нескольких клипов. Инструменты отображаются с помощью новых значков, и при выборе с помощью инструментов обрезки монтажная точка выделяется цветом, соответствующим операции обрезки.

Для обрезки клипов на таймлайне можно использовать комбинации клавиш на выбранных точках редактирования. Процесс обрезки в Premiere Pro может управляться с клавиатуры, поскольку для любого вида обрезки предусмотрены соответствующие комбинации клавиш. См. раздел [Обрезка на таймлайне](#).

Режим обрезки можно использовать для динамической обрезки точек редактирования с помощью кнопок или комбинаций клавиш. Для динамической обрезки клипов можно использовать клавиши J-K-L. См. раздел [Работа в режиме обрезки](#).

Для операций обрезки предусмотрен ряд комбинации клавиш, однако не все из них установлены по умолчанию. Выберите «Правка» > «Сочетания клавиш» (Windows) или Premiere Pro > «Сочетания клавиш» (MacOS) для задания сочетаний клавиш, используемых в операциях обрезки.

Работа с аудиоклипами в исходном мониторе

В исходном мониторе можно работать с аудиоклипами и аудиофайлами из аудио- и видеоклипов. Возможные операции включают в себя просмотр формы аудиосигнала, медленную прокрутку аудиосигнала, а также увеличение или уменьшение масштаба для просмотра.

Просмотр формы аудиосигнала

При открытии аудиоклипа в исходном мониторе форма аудиосигнала отображаются автоматически. Форму аудиосигнала также можно отобразить при открытии в исходном мониторе аудио- и видеоклипов.

Для просмотра формы аудиосигнала в аудио- и видеоклипе выберите пункт «Форма аудиосигнала» из меню панели Монитора.

Форму аудиосигнала можно просмотреть и для клипов, открытых в исходном мониторе и содержащих несколько аудиоканалов.

Очищение формы аудиосигнала в исходном мониторе

- В исходном мониторе захватите любое место на изображении формы аудиосигнала и перетащите курсор влево или вправо.

В месте щелчка появляется курсор воспроизведения и начинается воспроизведение аудиоклипа в прямом или обратном направлении со скоростью, с которой происходит перемещение захваченного участка, то есть *прокрутка* клипа.

Увеличение и уменьшение масштаба формы аудиосигнала в исходном мониторе

Для лучшей различимости маркеров, точек входа или выхода в исходном мониторе можно осуществить масштабирование изображения аудиосигнала.

1. Дважды щелкните на аудиоклипе в Панели проекта, чтобы открыть его в исходном мониторе.
2. Для увеличения масштаба по горизонтали перетащите любой конец линейки прокрутки масштабирования, которая находится под линейкой времени в исходном мониторе.

При этом изображения формы аудиосигналов на всех каналах соответственно растянутся или сожмутся.

3. Для увеличения масштаба по вертикали выполните одно из следующих действий.

- Для увеличения масштаба на одном канале перетащите любой конец вертикальной линейки масштабирования, которая расположена рядом с линейкой уровня сигнала в правой части Монитора источника.
- Для увеличения масштаба на всех каналах одновременно перетащите, одновременно удерживая клавишу SHIFT любой конец вертикальной линейки масштабирования, которая расположена рядом с линейкой уровня сигнала в правой части Монитора источника.

При этом изображение формы аудиосигналов на одном или всех каналах и линейка уровня сигнала соответственно растянутся или сожмется.

На компьютерах Apple MacBook Pro масштабирование изображения аудиосигнала можно осуществить, перемещая два пальца по трекпаду по вертикали или по горизонтали на линейке масштаба. Для медленной прокрутки аудиодорожки проведите двумя пальцами в вертикальном или горизонтальном направлении в любом месте Монитора источника за исключением линейки масштабирования.

Возврат к вертикальному масштабу по умолчанию

- Дважды щелкните мышью на вертикальной линейке масштаба.

Возврат к предыдущему значению вертикального масштаба

- После возвращения к значению масштабирования по умолчанию дважды щелкните мышью на вертикальной линейке масштаба.

[Наверх](#)

Работа с клипами в исходном мониторе

Панель исходного монитора содержит разнообразные инструменты и методы для работы с клипами. Эти инструменты и методы можно использовать для установки, перемещения или удаления точек входа и выхода, привязки курсора воспроизведения к любой из этих точек или для предпросмотра кадров в месте их размещения.

Откройте клип в исходном мониторе

- Чтобы открыть клип в исходном мониторе выполните одно из следующих действий.
 - Дважды щелкните клип на панели «Проект».
 - Дважды щелкните по клипу на панели «Таймлайн».

Открытие и просмотр последних клипов в исходном мониторе

Одновременно в исходный монитор можно загрузить несколько клипов. Однако в каждый момент времени возможен просмотр только одного клипа. Последние загруженные клипы доступны в меню в верхней части исходного монитора.

1. Для открытия меню вкладки щелкните мышью в исходном мониторе на треугольник с вершиной, направленной вниз.
2. Выберите имя клипа, который требуется просмотреть.

***Примечание.** Для команд выбора и закрытия клипов на исходном мониторе можно назначить сочетания клавиш.*

Установка точки входа и выхода в исходном мониторе

- Для задания точки входа или выхода в исходном мониторе выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы отметить точку входа перетащите курсор воспроизведения на требуемый кадр. Затем щелкните кнопку «Пометить точку входа»  или нажмите клавишу I.
 - Чтобы отметить точку выхода перетащите курсор воспроизведения на требуемый кадр. Затем нажмите кнопку «Пометить точку выхода»  или нажмите клавишу O.

Действие отметки точек входа и выхода можно всегда изменить перед началом редактирования клипа в эпизоде. Перетащите точку входа или выхода на новое положение на линейке времени. Для установки новых точек входа или выхода также можно перетащить курсор воспроизведения к новому кадру и использовать кнопки «Пометить точку входа» или «Пометить точку выхода».

Совместное перемещение точки входа и выхода.

- Выполните одно из следующих действий.
 - Перетащите ползунок точки входа/выхода (текстурированная область в центре затененного промежутка между точками входа и выхода) видео- или аудиоклипа на линейке времени Монитора источника. Проверьте, чтобы при этом происходило перетаскивание именно текстурированной области; в противном случае это действие просто переместит курсор воспроизведения.
 - Для аудиоклипа можно также перетащить влево или вправо ползунок точки входа/выхода, то есть серую область между точками входа и выхода над изображением формы аудиосигнала.

Точки входа и выхода при этом перемещаются совместно, и расстояние между ними не меняется.

Этот метод также можно применить к точкам входа и выхода эпизода в Программном мониторе или на панели «Таймлайн».

Подстройка точек редактирования точек на исходном мониторе

Иногда может потребоваться подстройка положения точек входа и выхода уже после размещения клипа на таймлайне. При открытии клипа, размещенного на таймлайне, в исходном мониторе можно перетащить ползунок точек входа/выхода на исходном мониторе для установки нового положения точек входа и выхода. Этот метод применяется для выбора другого участка клипа на таймлайне. Эти действия фактически представляют собой один из способов выполнения редактирования со скольжением.

Примечание. Просмотр начальных и конечных кадров таким способом может осуществляться только в клипах из эпизода, открытых в исходном мониторе.

1. Установка точек входа и выхода в исходном мониторе.
2. Редактирование клипа на таймлайне.
3. Для загрузки клипа в Монитор источника дважды щелкните на нем мышью.
4. Перетащите ползунок точки входа/выхода (текстурированная область в центре затененного промежутка между точками входа и выхода), как описано в разделе [Совместное перемещение точек входа и выхода](#).

Привязка к точке входа или выхода

Монитор источника используется для привязки кадра в клипе, а Программный монитор — для привязки текущего кадра в эпизоде.

- Выполните одно из следующих действий.
 - Для привязки текущего момента времени к точке входа нажмите кнопку «Перейти к точке входа» .
 - Для привязки текущего момента времени к точке выхода нажмите кнопку «Перейти к точке выхода» .

Привязка к предыдущей или следующей точке редактирования

Используйте клавишу СТРЕЛКА ВНИЗ для выполнения команды «Перейти к следующей монтажной точке» и клавишу СТРЕЛКА ВВЕРХ для выполнения команды «Перейти к предыдущей монтажной точке». Эти команды выполняются по всем дорожкам вне зависимости от того, выбраны они или нет, или нет.

Примечание. Можно также использовать кнопки для перехода к следующей точке редактирования на любой целевой дорожке на таймлайне; для этого нажмите кнопку «Перейти к следующей монтажной точке» ; чтобы перейти к предыдущей точке редактирования на любой целевой дорожке, нажмите кнопку «Перейти к предыдущей монтажной точке» .

Кнопки «Перейти к следующей монтажной точке» и «Перейти к предыдущей монтажной точке» по умолчанию недоступны, но их можно разместить рядом с другими управляющими кнопками с помощью редактора управляющих кнопок.

Удаление точки входа или выхода исходного клипа

- Дважды щелкните мышью клип на панели «Проект», чтобы открыть его на исходном мониторе.

Примечание. Экземпляры клипа на таймлайне не являются исходными клипами. Невозможно удалить точки входа и выхода из клипов на таймлайне, загруженных в Монитор источника.

- Выберите одну из следующих трех команд:
 - «Маркер» > «Очистить точку входа»
 - «Маркер» > «Очистить точку выхода»
 - «Маркер» > «Очистить точки входа и выхода»

Примечание. Для очистки точек входа или выхода можно также нажать кнопку *Пометить точку входа* или *Пометить точку выхода* на исходном мониторе, удерживая нажатой клавишу *ALT* (Windows) или *OPTION* (Mac OS).

[Наверх](#)

Обрезка на таймлайне

Быструю обрезку клипов можно выполнить на таймлайне. Для выбора и корректировки точек редактирования можно использовать сочетание инструментов обрезки и комбинаций клавиш.

Выбор и корректировка точек редактирования производится с помощью мыши, комбинаций клавиш или цифровой клавиатуры.

 **Видео: обрезка на таймлайне**

Узнайте о двух наиболее быстрых и эффективных способах настроить точку редактирования.
(Посмотрите (9 мин.))

Выделение точек редактирования

Перед использованием методов обрезки на таймлайне в Premiere Pro необходимо выделить на таймлайне точки редактирования клипов. Точки редактирования можно выделить с помощью мыши или используя комбинации клавиш.

Выделение точек редактирования с помощью мыши

При щелчке мышью для выделения точки редактирования на таймлайне используется местоположение курсора, активный инструмент обрезки и клавиши-модификаторы.

Примечание. При перетаскивании для выделения точки редактирования происходит одновременно выделение точки и обрезка, в отличие от операции выбора мышью и отпускания кнопки.

- **Инструмент «Выделение»:** Щелчок на точке редактирования с помощью инструмента «Выделение» позволяет выделить точку редактирования в режиме обрезки начала или обрезки конца в зависимости от того, на какой стороне точки редактирования производится щелчок. При использовании комбинации *CTRL* + щелчок кнопки мыши (Windows) или *COMMAND* + щелчок кнопки мыши (Mac OS) на точке редактирования с помощью инструмента «Выделение» курсор изображает инструмент редактирования со сдвигом или редактирования с совмещением. Перемещение точек обрезки начала или точек обрезки конца называется стандартным редактированием.
- **Инструмент «Монтаж со сдвигом»:** Щелчок на точке редактирования с помощью инструмента «Монтаж со сдвигом» позволяет выделить точку редактирования в режиме сдвига начала или сдвига конца в зависимости от того, на какой стороне точки редактирования производится щелчок. При использовании комбинации *<CTRL>+* щелчок (Windows) или *<COMMAND>+* щелчок (Mac OS) на точке редактирования с помощью инструмента «Монтаж со сдвигом» курсор изображает инструмент редактирования со сдвигом или редактирования с совмещением и происходит выбор режима обрезки конца, совмещения или обрезки начала в

зависимости от того, на какой стороне точки редактирования производится щелчок.

- **Инструмент «Монтаж с совмещением»:** Щелчок на точке редактирования с помощью инструмента «Монтаж с совмещением» выделяет обе стороны точки редактирования. При использовании комбинации <CTRL>+ щелчок (Windows) или <COMMAND>+ щелчок (Mac OS) на точке редактирования с помощью инструмента «Монтаж с совмещением», курсор изображает инструмент редактирования со сдвигом или редактирования с совмещением и происходит выбор режима сдвига конца, совмещения или сдвига начала в зависимости от того, на какой стороне точки редактирования производится щелчок.



Виды курсоров для различных типов редактирование

А. Курсор стандартного редактирования В. Курсор стандартного редактирования С. Курсор монтажа со сдвигом D. Курсор монтажа со сдвигом E. Курсор монтажа с совмещением

Примечание. Выбор дорожки не влияет на выделение точек редактирования при использовании мыши.

Использование клавиш-модификаторов с инструментами обрезки

- Клавиши-модификаторы <ALT> (Windows) или <OPTION> (Mac OS) используются для изменения обычного режима выделения ассоциированных точек редактирования на других дорожках и выделения только точки редактирования, по которой был щелчок. Этот метод полезен для установки раздельного монтажа (L-монтаж или J-монтаж).
- Клавиша-модификатор SHIFT используется для добавления или удаления точек редактирования к текущему выделению. Совместное использование клавиш-модификаторов ALT (Windows) или OPTION (Mac OS) и SHIFT используется для дезактивации выделения связанных клипов при добавлении или удалении других точек редактирования из текущего выделения.
- Выберите «Правка» > «Установки» > «Обрезка» (Windows) или Premiere Pro > «Установки» > «Обрезка» (Mac OS) для установки опции «Разрешить выделение» на возможность выбора инструментов «Обрезка с совмещением» и «Обрезка со сдвигом» без использования клавиши-модификатора. С помощью этого действия можно изменить эффект нажатия клавиши-модификатора CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS) при работе с инструментом «Выделение». При выборе этой опции действие клавиши-модификатора изменяется на противоположное.

Обрезка по центру в промежутках таймлайна

Можно указать точку редактирования пустого промежутка между клипами и использовать команды обрезки на таймлайне.

«Стандартная обрезка»: Этот метод работает эти же, как при выделении стороны клипа точки

редактирования для обратного направления. Например, выбор опции «Точка выхода для обрезки» для правой части пустого промежутка эквивалентен выбору опции «Точка входа для обрезки» соседнего клипа.

«Обрезка с совмещением» Если одна сторона точки редактирования представляет пустой промежуток, то действие инструмента эквивалентно стандартной обрезке.

«Обрезка со сдвигом»: Обрезка промежутка перемещает точку редактирования и сдвигает все клипы в последовательности. Обрезка промежутка затрагивает соседний клип в другом месте, но его точка входа остается неизменной.

Контекстное меню типа обрезки

Можно также выделить точку редактирования (или изменить тип обрезки текущей точки) с помощью щелчка правой кнопкой мыши на точке редактирования и выбора из контекстного меню. Меню содержит следующие элементы:

- Точка входа для обрезки со сдвигом
- Точка выхода для обрезки со сдвигом
- Редактирование с совмещением
- Точка входа для обрезки
- Точка выхода для обрезки
- Применить переходы по умолчанию

Выбор нескольких точек редактирования

Возможно выделение нескольких точек редактирования, включая более одной на дорожку. Для выделения дополнительные точки редактирования используйте клавишу SHIFT с любым инструментом обрезки.

Также для выделения нескольких точек редактирования можно использовать перетаскивание. Для выбора нескольких точек редактирования выделите группу клипов с помощью рамки выделения. При этом обрезка всегда выбирается в виде обрезки со сдвигом точки выхода, но его можно изменить после завершения выделения при помощи комбинации клавиш SHIFT-T (Windows), или CTRL-T (Mac OS) или выбором опции обрезки со сдвигом точки входа из контекстного меню.

В инструменте «Монтаж со сдвигом» нельзя набросить рамку выделения с выбором первых монтажных точек на таймлайне, однако это возможно сделать с помощью инструмента «Монтаж с совмещением» и затем переключить режим обрезки с помощью комбинации клавиш SHIFT-T (Windows), или CTRL-T (Mac OS).

Можно выделить несколько точек редактирования на дорожку с помощью рамки выделения. Для добавления или удаления точек редактирования к выделению используйте клавишу-модификатор SHIFT. После окончания выделения Программный монитор автоматически переключается в режим обрезки.

Для выбора нескольких точек редактирования в самом начале эпизода в режиме редактирования со сдвигом точки входа набросьте рамку выделения на клипы, находясь в инструменте «Монтаж с совмещением», и затем нажмите SHIFT+T (Windows), или CTRL+T (Mac OS) для перехода в режим редактирования со сдвигом точки входа.

Если при этом выделены другие точки редактирования кроме той, на которой произведен щелчок, то они все изменяют свой тип на выделенный тип. Пункт меню «Применить переходы по умолчанию» позволяет применить текущие заданные по умолчанию переходы для видео- и аудиосигналов к каждой из выделенных точек редактирования.

Сочетания клавиш для выделения точек редактирования

Существуют комбинации клавиш для выделения точек редактирования, которые используют положение курсора воспроизведения и отслеживают целевые дорожки.

Примечание. В отличие от выбора с помощью мыши, точки редактирования на связанных клипах не выделяются автоматически; они выделяются только в случае, если связанные с ними дорожки тоже обозначены как целевые.

Выбор ближайшей точки редактирования В диалоговом окне назначения сочетания клавиш можно определить 5 сочетаний клавиш для выбора ближайшей точки редактирования, по одной комбинации для каждого вида обрезки.

- Выберите ближайшую точку редактирования как точку входа для монтажа со сдвигом
- Выберите ближайшую точку редактирования как точку выхода для монтажа со сдвигом
- Выберите ближайшую точку редактирования как точку входа для обрезки
- Выберите ближайшую точку редактирования как точку выхода для обрезки
- Выберите ближайшую точку редактирования как точку для прокрутки

Если курсор воспроизведения еще не отображается в точке редактирования, то он перемещается к ближайшей точке редактирования вперед или назад. Затем точки редактирования на курсоре воспроизведения на всех целевых дорожках добавляются к текущему выделению точки редактирования с использованием вида обрезки, определенного для той или иной комбинации клавиш. Перед использованием этих комбинаций для начала нового выделения можно использовать пункт меню (или комбинацию клавиш) «Отменить выбор всего» для отмены выделения точек редактирования.

Переход к следующей точке редактирования и переход к предыдущей точке редактирования

Перемещает курсор воспроизведения в ближайшую следующую или предыдущую точку редактирования на целевых дорожках. При этом сохраняется выделение точек редактирования на курсоре воспроизведения на целевых дорожках с использованием того же типа обрезки, как и на предыдущем выделении. При отсутствии активного выделения точек редактирования эти комбинации клавиш только перемещают курсор воспроизведения.

В режиме обрезки можно переходить к следующей и предыдущей точке редактирования, используя те же комбинации клавиш, при этом не происходит выхода из режима обрезки и сохраняется выделение точек редактирования.

Перейти к следующей точке редактирования на любой дорожке и Перейти к предыдущей точке редактирования на любой дорожке

Перемещает курсор воспроизведения к другой выделенной точке редактирования с той разницей, что при этом используются все дорожки, а не только целевые. При этом перемещается курсор воспроизведения, но точки редактирования не сдвигаются. Это сочетание клавиш позволит выйти из режима обрезки.

Переключить тип обрезки Циклически переключает между типами обрезки в текущем выделении точек редактирования. Комбинация клавиш SHIFT+T (Windows), или CTRL+T (Mac OS) циклически переключает режимы в такой последовательности: сдвиг точки выхода, сдвиг точки входа, Обрезка точки выхода, Обрезка точки входа, совмещение. Тип обрезки изменяется от текущего к следующему и после режима совмещения циклически возвращается к типу сдвига точки входа.

Обрезка на таймлайне

Обрезку на таймлайне можно выполнить тремя разными способами:

- Точки редактирования можно перетащить с помощью мыши в новое положение на временной шкале.
- Сочетания клавиш можно использовать для обрезки всех выделенных точек редактирования в правую или левую сторону на один или несколько кадров.
- Для обрезки всех выделенных точек редактирования в прямом или обратном

направлении введите количество кадров обрезки на цифровой клавиатуре, используя «+», «-» и клавишу ВВОД.

При использовании цифровой клавиатуры для ввода числа кадров обрезки для ввода положительных значений знак «+» не требуется.

Сочетания клавиш и знаки клавиатуры +/- можно также использовать в Программном мониторе в режиме обрезки. Кроме того, для выполнения обрезки в режиме обрезки могут быть использованы некоторые кнопки и другие элементы пользовательского интерфейса, например видеодисплеи в Программном мониторе. См. раздел [Работа в режиме обрезки](#).

Операцию обрезки можно проводить до тех пор, пока не будет встречен другой клип на той же дорожке; также нельзя проделывать обрезку с выходом за пределы длительности медиафрагмента в данном клипе. Обрезку нескольких дорожек можно проводить до тех пор, пока не будет встречен другой клип на той же дорожке, или пока не будет достигнут предел длительности самого короткого клипа из группы.

Выполнение обрезки со сдвигом может привести к рассинхронизации клипов на разных дорожках. Переключение блокировки синхронизации или переключение блокировки дорожек для ограничения перемещаемых дорожек при выполнении обрезки со сдвигом. Индикатор синхронизации показываются не только на заголовке клипа, но и на видимой части клипа на таймлайне. Таким образом, при выполнении масштабирования или прокрутки так, что заголовок клипа перестает быть видимым можно следить за рассинхронизацией клипа со связанными с ним фрагментами.

Обрезка перетаскиванием с помощью мыши

После выделения одной или нескольких точек редактирования для выполнения обрезки можно просто перетащить точку редактирования на таймлайн. При перетаскивании курсор изменяется на соответствующий типу обрезки в зависимости от типа точки редактирования, на которой был осуществлен щелчок.

При перетаскивании мышью точки редактирования на таймлайн операция обрезки привязывается к другим точкам редактирования, маркерам и курсорам воспроизведения, если активирована кнопка привязки. Также существует комбинация клавиш для активирования и деактивации привязки, которую можно использовать во время перетаскивания.

Обрезка с помощью сочетаний клавиш

Следующие комбинации клавиш позволяют выполнить обрезку, если имеется активное выделение точек редактирования, даже если программа не находится в режиме обрезки. Если обрезка на полную величину не может быть выполнена, используется максимально допустимая величина и появляется подсказка инструмента, указывающая на блокирование или ограничение обрезки из-за недостаточной продолжительности фрагмента.

Обратная обрезка и прямая обрезка Перемещает точку редактирования на один кадр в указанном направлении (налево для обратной обрезки и направо для прямой).

Обратная обрезка на несколько кадров и прямая обрезка на несколько кадров Перемещает точку редактирования на пять кадров или на другое количество кадров, задаваемое установками смещения при обрезке. Чтобы изменить размер смещения при обрезке выберите «Правка» > «Установки» > «Обрезка» (Windows) или Premiere Pro > «Установки» > «Обрезка» (Mac OS), и затем введите новое значение для количества кадров для смещения при обрезке.

Расширить выбранную правку до курсора воспроизведения Перемещает выделенную ближайшую к курсору воспроизведения точку редактирования в положение курсора воспроизведения, во многом аналогично действию редактирования с совмещением.

Примечание. Существующие функции «Расширить предыдущую правку до курсора воспроизведения» и «Расширить следующую правку до курсора воспроизведения» также остаются

доступными, поскольку они действуют на клипах на целевых дорожках без необходимости наличия активного выделения точек редактирования.

Обрезка со сдвигом предыдущего фрагмента до курсора воспроизведения и Обрезка со сдвигом следующего фрагмента до курсора воспроизведения и

Операция сдвига осуществляет обрезку предыдущего или следующего фрагмента до курсора воспроизведения. Для выполнения обрезки со сдвигом до курсора воспроизведения не требуется выделение точки редактирования. Как и команда «Извлечь», обрезка со сдвигом до курсора воспроизведения не затрагивает клипы на других дорожках, которые заблокированы или не синхронизированы, но все остальные дорожки в результате операции будут иметь удаленную область. Эта операция не затрагивает точки входа и выхода эпизода.

Примечание. Обрезка со сдвигом до курсора воспроизведения на начале или на середине клипа иногда в терминологии редактирования называется «срезкой вершков и корешков».

Обрезка с вводом с цифровой клавиатуры

С помощью цифровой клавиатуры можно задать значение смещения для активного выделения точек редактирования, даже если программа не находится в режиме обрезки. Когда таймлайн активен, текущий индикатор тайм-кода слева превращается в текстовое поле, показывающее число, вводимое с цифровой клавиатуры. Клавиша «+» перемещает границы обрезки вперед вправо, увеличивая значение времени (при вводе числа можно пропускать знак «+»). Клавиша «-» обрезки в обратном направлении влево, уменьшая значение времени. Обычно значение сдвига выбирается в виде небольшого числа кадров, поэтому любое число от 1 до 99 рассматривается как число кадров. Если нужно задать тайм-код, используйте клавишу «точка» на цифровой панели для разделения частей тайм-кода в формате минута: секунда: кадр. Нажмите клавишу ВВОД на цифровой клавиатуре для выполнения обрезки по отношению ко всем выделенным точкам редактирования.

Если Программный монитор находится в режиме обрезки, то можно также использовать цифровую клавиатуру для выполнения обрезки, если Программный монитор активен.

Обрезка с помощью инструмента «Выделение»

С помощью инструмента «Выделение» на панели «Таймлайн» можно изменять точки входа или выхода клипа. При перетаскивании текущие точки входа и выхода отображаются в Программном мониторе. Подсказка отображает число кадров, выбранных для обрезки: отрицательное значение соответствует перетаскиванию влево в направлении начала эпизода, а положительное значение - перетаскиванию вправо в сторону конца эпизода. Невозможно провести обрезку за пределы изначальных точек входа и выхода исходного материала.

- Щелкните инструмент «Выделение»  и выполните одно из следующих действий.
 - Для редактирования точки входа перетащите левый край клипа при появлении значка обрезки точки входа .
 - Для редактирования точки выхода перетащите правый край клипа при появлении значка обрезки точки выхода .
 - Обрезка таким способом затрагивает только одну точку редактирования и не влияет на соседние клипы. При обрезке с помощью инструмента «Выделение» позади остается промежуток на таймлайне. Для обрезки нескольких точек редактирования одновременно или для сдвига соседних клипов см. [Редактирование со сдвигом и с совмещением на таймлайне](#) и [Редактирование со скольжением и смещением](#).

Для переключения в инструмент «Монтаж со сдвигом» нажмите **CTRL** (Windows) или **COMMAND** (Mac OS) в инструменте «Выделение».

Примечание. Для обрезки только одной дорожки связанного клипа при щелчке на значок обрезки нажмите **ALT** (Windows) или **OPTION** (Mac OS) После начала операции обрезки удерживать нажатой клавишу **ALT** (Windows) или **OPTION** (Mac

OS) нет необходимости.

Обрезка с курсором воспроизведения

Клип в эпизоде можно обрезать до места расположения курсора воспроизведения. Однако сначала установите следующие комбинации клавиш:

- Обрезка точки входа до курсора воспроизведения.
- Обрезка точки выхода до курсора воспроизведения.
- Выберите ближайшую точку редактирования как точку входа для обрезки
- Выберите ближайшую точку редактирования как точку выхода для обрезки

Чтобы настроить сочетания клавиш для обрезки, см. раздел Настройка или загрузка сочетаний клавиш.

[Наверх](#)

Редактирование со сдвигом и с совмещением на таймлайне

В Premiere Pro можно осуществлять редактирование со сдвигом или с совмещением непосредственно на дорожках, размещенных на таймлайне с помощью режима обрезки или Монитора обрезки.

Редактирование со сдвигом и с совмещением

При необходимости точной подгонки монтажного фрагмента или точки редактирования между двумя клипами можно использовать разновидности обычного обрезания, называемые *редактирование со сдвигом* и *редактирование с совмещением*. С помощью специализированных инструментов такую подгонку можно выполнить одним действием, без выполнения множества промежуточных шагов. При выполнении редактирования со сдвигом или с совмещением с использованием инструментов обрезки кадры, затронутые операцией, последовательно появляются в Программном мониторе. Для команд редактирования со сдвигом и с совмещением доступны несколько комбинаций клавиш. Кроме того, выделение точки редактирования происходит при щелчке с помощью инструмента «Монтаж со сдвигом» или «Монтаж с совмещением».

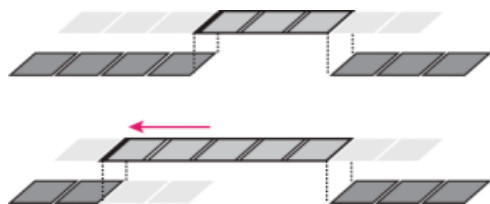


Программный монитор и таймлайн во время монтажа с совмещением

Редактирование с совмещением

Операция редактирования с совмещением одновременно обрезает соседние точку выхода и точку входа на одинаковое количество кадров. Это действие фактически перемещает точку редактирования между клипами, при этом сохраняются положения других клипов на временной шкале и тем самым общая продолжительность эпизода. Нажатие клавиши ALT (Windows) или OPTION (Mac OS) во время

редактирования с совмещением приводит к расцеплению видео- и аудиосигнала, тем самым позволяя проводить **раздельный монтаж** (*L-монтаж* или *J-монтаж*).



В этом монтаже с совмещением точка редактирования перемещается назад во времени, укорачивая предыдущий клип, удлиняя следующий клип и сохраняя длительность программы.

Редактирование со сдвигом

Редактирование со сдвигом обрезает клип и сдвигает следующие клипы на дорожке на величину обрезки. Укорочение клипа при редактировании со сдвигом смещает все клипы после монтажной точки назад во времени; соответственно, удлинение клипа смещает клипы после монтажной точки вперед во времени. В операции редактирования со сдвигом пустой промежуток на одной стороне монтажной точки рассматривается как клип и соответственно сдвигается во времени. Нажатие клавиши ALT (Windows) или OPTION (Mac OS) во время редактирования со сдвигом расцепляет звуковой и видеосигнал.

Редактирование с совмещением с помощью инструмента «Монтаж с совмещением»

1. Выберите инструмент «Монтаж с совмещением»
2. На панели «Таймлайн» перетащите курсор влево или вправо от края редактируемого клипа. Такое же количество кадров, добавленное к клипу, обрезается от соседнего клипа. Удерживая нажатой клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS), перетащите курсор, чтобы операция затронула только часть видео или часть аудио связанного клипа.

Редактирование с совмещением (расширенное редактирование) с помощью курсора воспроизведения

Точку входа или выхода клипа в эпизоде можно переместить к курсору воспроизведения, не оставляя промежутков в эпизоде. Этот вид редактирования иногда называют расширением монтажного фрагмента, или использованием команд расширенного редактирования.

Редактирование с совмещением (расширенное редактирование) с курсором воспроизведения

Выполните следующие действия.

1. Щелкните заголовок дорожки для выбора дорожки, содержащей редактируемый клип.
2. Перетащите курсор воспроизведения к месту в эпизоде, до которого требуется протянуть точку входа или выхода клипа.
3. Щелкните инструмент «Монтаж с совмещением» и затем выделите точку редактирования.
4. Выберите «Эпизод» > «Расширить предыдущую правку до курсора воспроизведения», или нажмите клавишу E.

Примечание. Если для растягивания до положения курсора воспроизведения не хватает материала, *Premiere Pro* растягивает клип на всю доступную длину.

Редактирование со сдвигом с помощью инструмента «Монтаж со сдвигом»

1. Выберите инструмент «Монтаж со сдвигом» .
2. На панели «Таймлайн» поместите указатель на точку входа или выхода редактируемого клипа до появления иконы сдвига точки входа  или сдвига точки выхода , затем перетащите курсор налево или направо. Последующие клипы на дорожке будут смещены во времени после редактирования, но их длительность останется неизменной. Удерживая нажатой клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS), перетащите курсор, чтобы операция затронула только часть видео или часть аудио связанного клипа.

При использовании инструмента выбора можно перейти со значка «Обрезка точки входа» или «Обрезка точки выхода» на значок «Монтаж со сдвигом». Для этого нажмите клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS). Для возвращения к инструменту «Выделение» отпустите клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS).

[Наверх](#)

Редактирование со скольжением и смещением

В то время как редактирование со сдвигом и с совмещением используется для подстройки монтажной точки между двумя клипами, редактирование со скольжением и со смещением используется для подгонки двух монтажных точек в эпизоде из трех клипов. При использовании инструментов скольжения и смещения на Программном мониторе появляется четыре кадра, затронутые операцией, рядом друг с другом, за исключением случаев редактирования только звуковой дорожки.

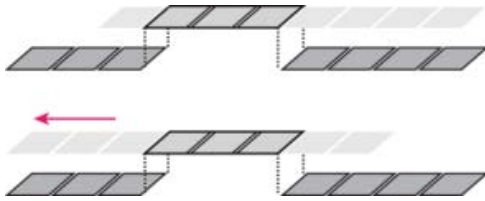


Программный монитор и таймлайн во время операции прокрутки

Хотя инструменты Скольжение и Смещение обычно применяются для трех соседних клипов, каждый из инструментов можно использовать и в случае клипа, с одной стороны которого находится другой клип, а с другой стороны - пустое пространство.

Редактирование со скольжением

Редактирование со скольжением перемещает точки входа и выхода клипа вперед или назад на одно и то же количество кадров за одно действие. Перетаскиванием клипа с помощью инструмента «Прокрутка с совмещением» можно изменять начальный и конечный кадр клипа без изменения его длительности или затрагивания соседних клипов.



При редактировании с помощью инструмента «Прокрутка с совмещением» клип перетаскивается влево, и его исходные точки входа и выхода перемещаются вперед во времени.

1. Выберите инструмент «Прокрутка с совмещением» .
2. Поместите курсор на клип, который требуется подстроить, и перетащите влево для перемещения точек входа и выхода на более поздний момент времени, или вправо для перемещения точек входа и выхода на более ранний момент времени.

Premiere Pro обновляет точки входа и выхода клипа в источнике, показывая результат в Программном мониторе и сохраняя длительность клипа и эпизода.

Перемещение клипа с помощью сочетаний клавиш

Для операции скольжения клипа по таймлайну можно использовать сочетания клавиш. Для перемещения клипа с помощью комбинации клавиш выберите клип (или несколько клипов), и затем выполните следующие действия:

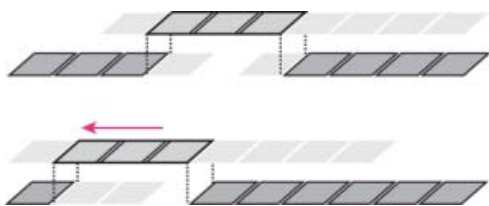
- Скольжение клипа на пять кадров влево:
 - Нажмите CTRL+ALT+SHIFT+СТРЕЛКА ВЛЕВО (Windows).
 - Нажмите OPTION+SHIFT+COMMAND+СТРЕЛКА ВЛЕВО (Mac OS).
- Скольжение клипа на один кадр влево:
 - Нажмите ALT+SHIFT+СТРЕЛКА ВЛЕВО (Windows).
 - Нажмите OPTION+COMMAND+СТРЕЛКА ВЛЕВО (Mac OS).
- Скольжение клипа на пять кадров вправо:
 - Нажмите CTRL+ALT+SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО (Windows).
 - Нажмите OPTION+SHIFT+COMMAND+СТРЕЛКА ВПРАВО (Mac OS).
- Скольжение клипа на один кадр вправо:
 - Нажмите ALT+SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО (Windows).
 - Нажмите OPTION+COMMAND+СТРЕЛКА ВПРАВО (Mac OS).

Дополнительные сведения о редактировании клипов со скольжением с помощью комбинаций клавиш см. в [этом видеоролике](#), опубликованном Тоддом Копривой (Todd Kopriva) и video2brain.

При выполнении операции сдвига со скольжением с помощью комбинации клавиш полезно разместить курсор воспроизведения на перемещаемом клипе для наглядного отображения процесса перемещения. Эту методику можно использовать для подстройки положения видеодорожки с привязкой к аудиосигналу.

Редактирование со смещением

Операция редактирования со смещением сдвигает клип на шкале времени, одновременно обрезаая соседние клипы для компенсации перемещения. При перетаскивании клипа влево или вправо с помощью инструмента «Скольжение» точка выхода предыдущего клипа и точка входа последующего клипа обрезаются на количество кадров, равное длине перемещения клипа. Точки входа и выхода клипа (и, следовательно, его продолжительность) остаются неизменными.



При использовании инструмента редактирования «Прокрутка» клип перетаскивается влево и начинается раньше в эпизоде, что укорачивает предыдущий клип и удлиняет следующий.

1. Выберите инструмент «Скольжение» .
2. Поместите курсор на клип, который требуется изменить, и перетащите влево для перемещения точки выхода предыдущего клипа на более ранний момент времени, а точки входа последующего клипа - на более поздний момент.

После отпускания кнопки мыши Premiere Pro обновляет значения для точек входа и выхода соседних клипов, отображая результат в Программном мониторе сохраняя длительность клипа и эпизода. Единственное изменение в перемещенном клипе заключается в изменении его положения в эпизоде.

Смещение клипа с помощью сочетаний клавиш

Можно использовать комбинации клавиш для перемещения клипа на таймлайне. Для смещения клипа с помощью комбинации клавиш выберите клип (или несколько клипов), и затем выполните следующие действия:

- Перемещение выбора клипа налево на пять кадров:
 - Нажмите ALT+SHIFT+, (в ОС Windows).
 - Нажмите OPTION+SHIFT+, (Mac OS).
- Перемещение выбора клипа налево на один кадр:
 - Нажмите сочетание клавиш ALT+, (Windows).
 - Нажмите OPTION+, (Mac OS).
- Перемещение выбора клипа направо на пять кадров:
 - Нажмите ALT+SHIFT+. (Windows).
 - Нажмите OPTION+SHIFT+. (Mac OS).
- Перемещение выбора клипа направо на один кадр:
 - Нажмите ALT+. (Windows)
 - Нажмите OPTION+. (Mac OS).

Дополнительные сведения об операции смещения клипов с помощью комбинаций клавиш см. [в этом видео](#), опубликованном Тоддом Копривой (Todd Kopriva) и video2brain.

Пошаговое смещение клипов

Клипы можно перемещать вперед или назад на таймлайне пошагово на один кадр, или с более крупным шагом. Соответствующая команда называется «Пошаговое смещение». При пошаговом смещении клипа (или нескольких клипов) происходит их перемещение вперед или назад на таймлайне. При пошаговом перемещении клипов рядом с другим клипом, он заменяет клипы при подталкиваете.

Для перемещения клипов выделите клип (или несколько клипов), а затем выполните следующие действия:

- Перемещение выделения на 5 кадров влево:
 - Нажмите ALT+SHIFT+СТРЕЛКА ВЛЕВО (Windows).
 - Нажмите COMMAND+SHIFT+СТРЕЛКА ВЛЕВО (Mac OS).

- Перемещение выделения на 1 кадр влево:
 - Нажмите ALT+СТРЕЛКА ВЛЕВО (Windows).
 - Нажмите COMMAND+СТРЕЛКА ВЛЕВО (Mac OS).
- Перемещение клипа на 5 кадров вправо:
 - Нажмите ALT+SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО (Windows).
 - Нажмите COMMAND+SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО (Mac OS).
- Перемещение выделения на один кадр вправо:
 - Нажмите ALT+СТРЕЛКА ВПРАВО (Windows).
 - Нажмите COMMAND+СТРЕЛКА ВПРАВО (Mac OS).

Дополнительные сведения о пошаговом перемещении клипов с помощью комбинаций клавиш см. в [этом видеоролике](#), опубликованном Тоддом Коприной (Todd Kopriva) и video2brain.

Выполнение раздельного монтажа

Точки раздельного монтажа можно создать, разделив аудио- и видеосигнал в соседних клипах эпизода, и затем обрезая аудиосигнал отдельно от видео, так, что видеосигнал одного клипа накладывается на аудиосигнал от другого. Обычно для этого используется редактирование с совмещением (расширенное редактирование).

Нажатие клавиши ALT (Windows) или OPTION (Mac OS) при использовании редактирования с совмещением временно разделяет видео- и аудиосигнал, позволяя легко осуществлять [раздельный монтаж](#) (L-монтаж или J-монтаж).

Наверх ¹⁵

Работа в режиме обрезки

Режимом обрезки называется особая конфигурация настроек Программного монитора для этого режима редактирования. Операции обрезки осуществляются при помощи определенных комбинаций клавиш, щелчков мышью на соответствующих командных кнопках и JKL-воспроизведения, так же, как и операции редактирования со сдвигом и с совмещением. Все эти варианты поведения приложения относятся к динамической обрезке. Обрезка на таймлайне служит для многих целей, и предусматривает возможность динамической обрезки, однако обрезка в специальном режиме обрезки является удобным средством для точной подстройки монтажных фрагментов. При работе в режиме обрезки обрезка осуществляется путем добавления или удаления кадров к точке редактирования динамически во время проигрывания закольцованного монтажного фрагмента.

Примечание. В режиме обрезки для тонкой доводки монтажных фрагментов циклическое воспроизведение не требуется. Достаточно распространенной практикой редактирования является остановка воспроизведения, и затем использование командных кнопок для щелчков мышью (или комбинаций клавиш JKL), и затем - возобновление воспроизведения закольцованного фрагмента.

Режим обрезки используется редакторами для решения определенных задач - например, точной доводки диалогов, выстраивания динамичных сцен или создания точек раздельного монтажа.

Интерфейс режима обрезки

Программный монитор в режиме обрезки автоматически переключает часть программных кнопок и интерфейс пользователя для отображения упрощенного экрана с двумя видеоокнами. При выходе из режима обрезки Программный монитор переключается в свою стандартную конфигурацию.

В Программном мониторе видео проигрывается в двухоконной конфигурации, временно занимая обе стороны слева и справа. Управляющие кнопки режима обрезки и счетчики переносов размещаются непосредственно под видеоизображением. Все видеодорожки эпизода комбинируются вместе, а аудиосигнал при воспроизведении представляет собой наложение всех аудиодорожек эпизода. Курсор воспроизведения отображается во время воспроизведения на таймлайне, что позволяет видеть виден

временной интервал проигрываемого фрагмента.



А. Исходящая точка редактирования В. Счетчик сдвига наружу С. Обрезка назад — на много D. Обрезка назад Е. Добавить переход по умолчанию F. Обрезка вперед G. Обрезка вперед — на много H. Счетчик сдвига внутрь I. Индикатор типа обрезки J. Входящая точка редактирования

Вход в режим обрезки

Хорошей практикой является заблаговременный выбор одной или нескольких точек редактирования на таймлайне с помощью средств обрезки перед входом в режим обрезки. Выбранные точки редактирования остаются нетронутыми при входе в режим обрезки. В режим обрезки можно войти и без предварительного выбора точек редактирования.

Чтобы переключиться в режим обрезки, выполните одно из следующих действий.

- Выберите «Эпизод» > «Обрезать правку» (или нажмите клавишу T).

При наличии активного выделения точек редактирования курсор воспроизведения перемещается к ближайшей выделенной точке редактирования. При отсутствии выделенных точек редактирования курсор воспроизведения автоматически перемещается к ближайшей точке редактирования на целевых дорожках. Выделение точек редактирования на целевых дорожках происходит с выставлением вида обрезки в режиме редактирования с совмещением вне зависимости от текущего активного инструмента. Для вывода Программного монитора из режима обрезки снова нажмите клавишу T.

- Дважды щелкните мышью на точке редактирования, используя инструменты «Выделение», «Монтаж со сдвигом» или «Монтаж с совмещением» на таймлайне.
- Выделите одну или несколько точек редактирования с помощью выделения с нажатием клавиши SHIFT или при помощи захвата рамкой, используя инструменты «Монтаж со сдвигом» или «Монтаж с совмещением», перемещая курсор воспроизведения к ближайшей выделенной точке редактирования и устанавливая Программный монитор в режим обрезки с данным видом обрезки.

Теперь клипы можно обрезать в режиме обрезки. Чтобы приступить к обрезке, см. раздел [Просмотр результатов обрезки](#).

Дважды щелкните мышью уже выбранную точку редактирования, при этом следите за тем, чтобы был выбран тот же инструмент и те же клавиши-модификаторы, которые использовались при первоначальном выделении точки редактирования, поскольку при первом щелчке происходит повторное выделение точки редактирования со стандартными правилами выделения. Программный монитор отображается в режим обрезки автоматически.

На таймлайне можно выбирать дополнительные точки редактирования в пределах того же эпизода, оставаясь в режиме обрезки. Также можно вносить изменения на таймлайне, например, осуществлять масштабирование, прокрутку, изменять высоту трека, оставаясь в режиме обрезки. В режиме обрезки можно использовать комбинации клавиш для перехода к следующей или предыдущей точке редактирования и выделять новые точки редактирования, не покидая режима обрезки. Вне режима обрезки действие этих комбинаций клавиш сводится только к перемещению курсора воспроизведения, а не к выделению точек редактирования.

Сведения о том, как выйти из режима обрезки, см. в разделе [Выход из режима обрезки](#).

Просмотр результатов обрезки

Для просмотра результатов текущих операций обрезки, когда выделения точек редактирования еще активно, нажмите кнопку «Воспроизведение» или клавишу ПРОБЕЛ. Функция воспроизведения циклически проигрывает текущее выделение точек редактирования, начиная от определенного предустановленного времени проигрывания перед первой точкой редактирования и заканчивая в определенный предустановленный момент времени после прохождения последней точки редактирования. Установки времени начала и конца проигрывания можно задать с помощью команд «Правка» > «Установки» > «Воспроизведение» (Windows) или Premiere Pro > «Установки» > «Воспроизведение» (Mac OS).

Для остановки воспроизведения снова нажмите клавишу «Воспроизведение» или соответствующую комбинацию клавиш, при этом курсор воспроизведения перемещается на выделенную точку редактирования вне зависимости от места остановки.

Динамическая обрезка J-K-L

В режиме обрезки можно использовать комбинации трех клавиш на клавиатуре (J-K-L) для воспроизведения клипов и проведения обрезки на основе положения курсора воспроизведения после остановки воспроизведения. Дополнительные сведения об использовании сочетаний клавиш для манипулирования см. в видеоролике [Использование клавиш J, K и L для манипулирования видео](#).

Тип точек редактирования при воспроизведении используется для определения стороны клипа, которая воспроизводится. В режимах сдвига или обрезки выходной точки проигрывается левая сторона клипа. В режимах сдвига или обрезки входной точки проигрывается правая сторона клипа. В режиме редактирования с совмещением проигрываются обе стороны.

При достижении предела обрезки (отсутствует материал в передней или задней части) происходит останов воспроизведения, но обрезка не производится до принудительного останова воспроизведения с помощью комбинаций клавиш. Этот метод позволяет воспроизводить фрагмент в обычном режиме, пошагово или переключаться в обратное направление до нахождения кадра для обрезки.

С использованием сочетаний клавиш J-K-L можно динамически обрезать материал по одному кадру. Сначала выберите точку редактирования, затем нажмите K, затем введите J или L.

Подгонка обрезки в режиме обрезки

При воспроизведении в режиме обрезки с помощью команды «Воспроизведение» (которая осуществляет воспроизведение в замкнутом цикле) можно провести дальнейшую подстройку выделенных точек редактирования с использованием кнопок или сочетаний клавиш. Каждый раз при циклическом воспроизведении материала можно изменить параметры обрезки, нажимая на кнопки или на сочетания клавиш. Результат каждой операции обрезки немедленно отображается на эпизоде. Модификации отображаются на таймлайне, но суммарные изменения появляются в Программном мониторе только на следующем цикле воспроизведения. Продолжайте обработку и просмотр монтажных фрагментов до достижения требуемого результата.

После окончания перейдите к следующей точке редактирования, используя команды «Перейти к следующей монтажной точке» или «Перейти к предыдущей монтажной точке» (клавиши СТРЕЛКА ВВЕРХ и СТРЕЛКА ВНИЗ) или остановите воспроизведение, если работа подошла к концу.

Для редактирования обрезки используйте следующие методы:

- Для обрезки по одному кадру за шаг используйте команды «Обрезка вперед» и «Обрезка назад». Для обрезки вперед или назад на один кадр используются следующие комбинации клавиш:
 - Нажмите сочетание клавиш CTRL+СТРЕЛКА ВЛЕВО для обрезки назад. Нажмите CTRL+СТРЕЛКА ВПРАВО для обрезки вперед (Windows).
 - Нажмите OPTION+СТРЕЛКА ВЛЕВО для обрезки назад. Нажмите

OPTION+СТРЕЛКА ВПРАВО для обрезки вперед (Mac OS).

- Для обрезки нескольких кадров за один шаг используйте кнопки «Обрезка вперед - на много» и «Обрезка назад - на много». Используются следующие комбинации клавиш для обрезки вперед или назад на несколько кадров одновременно:
 - Нажмите CTRL+SHIFT+СТРЕЛКА ВЛЕВО для обрезки назад. Нажмите CTRL+SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО для обрезки вперед (Windows).
 - Нажмите OPTION+SHIFT+СТРЕЛКА ВЛЕВО для обрезки назад. Нажмите OPTION+SHIFT+СТРЕЛКА ВПРАВО для обрезки вперед (Mac OS).
- Используйте цифровую клавиатуру и клавиши «+» или «-» для задания величины обрезки за один шаг.
- Включите опцию «Применить переходы по умолчанию» к кнопке меню «Выделение» для добавления в точку редактирования значений по умолчанию переходов по умолчанию для аудио- и видеосигнала.
- Для изменения параметров обрезки во время воспроизведения используйте команду «Правка» > «Отменить» и «Повторить».

Типичный процесс редактирования начинается с составления эпизода с помощью команд вставки и перезаписывания. Затем необходимо откорректировать параметры обрезок, перемещаясь от одной точки редактирования к следующей с помощью комбинаций клавиш.

Инструменты обрезки в режиме обрезки.

В интерфейсе режима обрезки и в моменты приостановки воспроизведения для обрезки и перетаскивания указателя по клипу используйте любой инструмент обрезки, включая инструмент «Выделение». При перетаскивании указателя через любой клип выполняется обрезка со сдвигом. При перетаскивании указателя между двумя клипами выполняется обрезка с совмещением. При перетаскивании инструмента выделения на выходящем клипе, удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows), или COMMAND (Mac OS), выполняется стандартная обрезка данной части клипа. При перетаскивании с той же клавишей-модификатором на входящем клипе выполняется стандартная обрезка данной части клипа.

Результат действия перетаскивания через клип в режиме обрезки идентичен действию инструментов обрезки на таймлайне. При перетаскивании влево выполняется обрезка в обратном направлении, а при перенесении вправо - в прямом.

Выход из режима обрезки

Для режима обрезки необходимо, чтобы была выделена хотя бы одна монтажная точка, а курсор воспроизведения был помещен на одну из выделенных точек редактирования. Любое действие, при котором отменяется выделение точек редактирования или курсор перемещения сдвигается с точки редактирования приводит к выходу из режима обрезки.

Для выхода из режима обрезки выполните одно из следующих действий.

- Щелкните мышью на таймлайне.
- Используйте команду меню «Эпизод» > «Обрезать правку» или нажмите клавишу T.
- Закройте Программный монитор при помощи команды меню, комбинации клавиш или операций на панели рабочего пространства.
- Выполните команду прокрутки курсора воспроизведения или любую другую команду навигации на таймлайне или в Программном мониторе, которая смещает курсор с выделенной точки редактирования, например Шаг вперед или Шаг назад.
- Выделите или перетащите клипы, или выделите или измените любой другой объект на таймлайне.
- Переключите фокус на другой эпизод.

Сочетания клавиш для режима обрезки

- Комбинация клавиш «Переключение воспроизведения/остановки» включает или приостанавливает воспроизведение. Она доступна в режиме обрезки и по умолчанию закреплена за клавишей пробела.
- Используйте команды «Обрезка вперед» и «Обрезка назад» для обрезки на один кадр за шаг.
- Используйте комбинации клавиш «Обрезка вперед - на много» и «Обрезка назад - на много» для обрезки на значение сдвига за один шаг (значение сдвига по умолчанию - 5). Значение сдвига можно изменить с помощью команды «Правка» > «Установки» > «Обрезка» (Windows) или Premiere Pro > «Установки» > «Обрезка» (Mac OS).

Обрезка и панель «История»

Панель «История» показывает каждую операцию корректировки обрезки как отдельную запись вне зависимости от того, выполнялась ли операция с клавиатуры, с помощью нажатия кнопки управления, или с помощью комбинаций клавиш J-K-L. Вход или выход из режима обрезки не влияет на записи в панели «История», по этой причине можно отменить одно или несколько действий по редактированию обрезки, выполненных во время прошлых сеансов в режиме обрезки.

Редактирование со скольжением и смещением в режиме обрезки

Поскольку на отдельной дорожке можно выбрать более одной точки редактирования для обрезки, можно выполнить редактирование со скольжением или смещением, выбирая пару точек редактирования со сдвигом на одной и той же дорожке. После установки точек редактирования можно использовать комбинации клавиш для выполнения обрезки или на таймлайне, или в режиме обрезки. Можно также выделять точки редактирования, используя клавишу-модификатор SHIFT, что позволяет выполнять операции на нескольких клипах одновременно.

Редактирование со скольжением в режиме обрезки

Дополнительные сведения о редактировании с помощью инструмента «Прокрутка с совмещением» см. в разделе [Редактирование со скольжением](#).

Для редактирования со скольжением при помощи комбинаций клавиш выполните следующие действия:

1. Выберите инструмент «Монтаж со сдвигом».
2. Щелкните точки редактирования на точках входа и выхода клипа. Выберите «Сдвиг входной точки», затем «Сдвиг выходной точки».
3. Войдите в режим обрезки, нажав клавишу T.
4. Используйте сочетания клавиш или кнопки для выполнения редактирования со скольжением во время циклического воспроизведения.

Этот метод также можно использовать на таймлайне. Нажмите комбинации клавиш для обрезки в прямом или обратном направлении, или используйте цифровую клавиатуру.

Редактирование с перемещением в режиме обрезки.

Дополнительные сведения о редактировании с перемещением при помощи инструмента «Перемещение» см. в разделе [Редактирование с перемещением](#).

Для выполнения редактирования с перемещением в режиме обрезки выполните следующие действия:

1. Выберите инструмент «Монтаж со сдвигом».
2. Щелкните точки редактирования на точках входа и выхода клипа. Выберите «Сдвиг выходной точки», затем «Сдвиг входной точки».
3. Войдите в режим обрезки, нажав клавишу T.
4. Используйте сочетания клавиш или кнопки для выполнения редактирования с перемещением во время циклического воспроизведения.

Этот метод также можно использовать на таймлайне. Нажмите комбинации клавиш для обрезки в прямом или обратном направлении, или используйте цифровую клавиатуру.

Асимметричная обрезка

Асимметричную обрезку можно выполнить как на таймлайне, так и в режиме обрезки. Асимметричная обрезка выполняется тогда, когда выбирается сочетание входной и выходной точки редактирования со сдвигом на разных дорожках, с выбором одной точки на дорожку. Если выбирается более одной точки редактирования на дорожку, то все точки редактирования смещаются в одинаковом направлении.

Длительность обрезки одинакова на всех дорожках для каждой асимметричной операции обрезки, но направление обрезки для каждой точки (влево или вправо) могут различаться.

- Базовое направление обрезки определяет базовую точку редактирования. Базовое направление обрезки определяется путем щелчка на инструменте, с использованием цифровой клавиатуры или щелчка на кнопке, и оно одинаково для всех точек редактирования с тем же базовым типом обрезки.
- Точки редактирования с типом обрезки, отличным от базового, обрезаются в противоположном направлении. Дополнительные сведения об определении базовой точки редактирования точки для асимметричной обрезки см. в разделе [Определение базового направления для асимметричных обрезок на таймлайне](#).

Обратите внимание, что направление сдвига влево или вправо для всех клипов одинаковое, что помогает обеспечить синхронизацию всех дорожек. Этот сдвиг вызывается тем, что конечная часть обрезаемого клипа смещается в разном направлении для точек редактирования со сдвигом точки входа и выхода.

Например, при перетаскивании точки редактирования вправо на 10 кадров с помощью инструмента «Монтаж со сдвигом», десять кадров добавляется к другим точкам редактирования, отмеченным как точки выхода для сдвига. И наоборот, 10 кадров отнимается из точек редактирования, отмеченных как точки входа для сдвига.

Примечание: Эти точки редактирования фактически не будут перемещены, но при этом будут отображаться больше кадров из материала в начале клипа. Клипы на всех дорожках сдвигаются вправо по 10 кадров.

Сочетание обрезки начала и обрезки конца не рассматривается как асимметричная обрезка даже если стороны точек редактирования отличаются, поскольку перемещение точек редактирования при этом осуществляется в одном направлении и не происходит перемещения клипов в последовательности.

Определение базового направления для асимметричной обрезки на таймлайне

Для асимметричных обрезок с помощью мыши на таймлайне базовое направление применяется к перетаскиваемой точке редактирования. При выборе и последующем перетаскивании точки редактирования ее тип определяет направление и базовый тип обрезки. Например, при установке щелчком мыши обрезки типа сдвига входной точки на видео 1 и перетаскивании влево все выделенные точки редактирования типа сдвига входной точки на любой дорожке обрезаются влево и все точки редактирования типа сдвига выходной точки обрезаются вправо.

При использовании сочетаний клавиш для обрезки на таймлайне базовый тип обрезки устанавливается на основе предыдущей операции перетаскивания мышью или операции в режиме обрезки, если монтажная точка остается выделенной. Если выделение точки редактирования уже снято (или перетаскивание мышью/режим обрезки не использовались для установки базового типа), то в качестве базового типа выбирается монтажная точка на видеодорожке с максимальным номером из дорожек с выделенными точками редактирования, или точка на аудиодорожке с наименьшим номером, если точки редактирования выделены только на аудиодорожках. Направление для нее определяется

Работа в Мониторе обрезки

Монитор обрезки отображает точки входа и выхода на монтажном фрагменте, что позволяет точно отслеживать обрезаемые кадры. Левый монитор отображает исходящий клип слева от точки редактирования, а правый монитор отображает входящий клип справа от нее.

Открытие или закрытие Монитора обрезки

- Для открытия Монитора обрезки выберите «Окно» > «Монитор обрезки».
- Для закрытия Монитора обрезки щелкните значок закрытия  Монитора обрезки.

Отображение точки редактирования для обрезки

1. В мониторе обрезки нажмите кнопку выбора видео- или аудиодорожки.
2. Выберите из меню дорожку для редактирования.

Предпросмотр фрагмента в Мониторе обрезки

- Для однократного просмотра фрагмента нажмите кнопку «Редактирование воспроизведения» .
- Для просмотра фрагмента в непрерывном режиме отметьте кнопку «Повтор»  и нажмите кнопку «Редактирование воспроизведения».

Отмена редактирования

- Нажмите комбинацию клавиш CTRL+Z (Windows) или COMMAND+Z (Mac OS), или используйте панель «История».

Настройка установок обрезки

Можно задать число кадров для обрезки при использовании кнопки «Обрезка нескольких кадров точки входа»  или «Обрезка нескольких кадров точки выхода» .

- Выберите «Правка» > «Установки» > «Обрезка» (Windows) или Premiere Pro > «Установки» > «Обрезка» (Mac OS).

Выполнение монтажа с совмещением с помощью монитора обрезки

1. В мониторе обрезки щелкните кнопку «Выбор видео- или аудиодорожки» и выберите дорожку для редактирования.
2. Поставьте отметку в окне «Блокировка синхронизации» в заголовке любой дорожки, которую требуется переместить в результате редактирования с совмещением.
3. На таймлайне поместите курсор воспроизведения в точку редактирования. При

этом монтажная точка отображается в Мониторе обрезки.

4. Выполните одно из следующих действий.

- Поместите курсор между видеоизображениями так, чтобы он видоизменился в курсор для инструмента редактирования с совмещением ; затем перетащите курсор влево или вправо.
- Перетащите центральный дисплей тайм-кода влево или вправо.
- Перетащите центральный диск покадрового просмотра влево или вправо.
- Щелкните дисплей тайм-кода между изображениями, введите номер тайм-кода для обрезки краев обоих клипов до этого кадра и нажмите BBOД (Windows) или RETURN (Mac OS).
- Выберите номер над центральным диском покадрового просмотра и введите отрицательное число для обрезки обоих клипов влево и положительное число для обрезки обоих клипов вправо, затем нажмите BBOД (Windows) или RETURN (Mac OS).
- Нажмите кнопку, которая соответствует количеству кадров для редактирования. Кнопки с «-1» по «-5» служат для обрезки обоих клипов влево; кнопки с «+1» по «+5» - для обрезки обоих клипов вправо.

Примечание. По умолчанию величина сдвига на несколько кадров принята равной 5, но это значение можно изменить, указав его в параметрах обрезки. Выберите «Правка» > «Установки» > «Обрезка» (Windows) или Premiere Pro > «Установки» > «Обрезка» (Mac OS).

Выполнение монтажа со сдвигом с помощью монитора обрезки

1. В мониторе обрезки щелкните кнопку «Выбор видео- или аудиодорожки» и выберите дорожку для редактирования.
2. Поставьте отметку в окне «Блокировка синхронизации» в заголовке любой дорожки, которую требуется переместить в результате редактирования с совмещением.
3. На таймлайне поместите курсор воспроизведения в точку редактирования. При этом монтажная точка отображается в Мониторе обрезки.
4. Выполните одно из следующих действий.
 - Для редактирования клипа со сдвигом наведите курсор на левое или правое изображение так, чтобы он видоизменился в значок обрезки выходной точки  или обрезки входной точки  соответственно, и перетащите влево или вправо.
 - Перетащите центральный дисплей тайм-кода влево или вправо для обрезки соответствующего клипа.
 - Перетащите центральный диск покадрового просмотра влево или вправо для обрезки соответствующего клипа.
 - Перетащите значок точки выхода выходящего фрагмента  на временной линейке левого изображения или перетащите значок точки входа входящего фрагмента  на временной линейке правого изображения.
 - Перетащите номер тайм-кода сдвига точки входа или выхода влево или вправо для редактирования со сдвигом соответствующего клипа.
 - Щелкните отображение тайм-кода левого клипа (для точки выхода левого клипа) или отображение тайм-кода правого клипа (для точки входа правого клипа), введите действительный номер тайм-кода для обрезки соответствующего клипа по этому кадру и нажмите BBOД (Windows) или RETURN (Mac OS).
 - Щелкните отображение сдвига точки выхода (для точки выхода левого клипа)

или отображение сдвига точки входа (для точки входа правого клипа), введите отрицательное число (для обрезки влево) или положительное число (для обрезки вправо) и нажмите ВВОД (Windows) или RETURN (Mac OS).

В этом видео на веб-сайте [Layers Magazine](#) Франклин Мак-Махон (Franklin McMahon) демонстрирует порядок использования инструментов «Монтаж со сдвигом», «Монтаж с совмещением», «Прокрутка с совмещением» и «Прокрутка».

Примечание. *Монитор обрезки доступен по адресу «Окно» > «Монитор обрезки», однако он не работает с выделенными точками выделения на таймлайне. Монитор обрезки может использоваться для обрезки аудиосигнала, а также дает возможность осуществлять обрезку и контроль отдельной дорожки. Однако режим обрезки Premiere Pro является лучшим рабочим окружением для выполнения обрезки, чем Монитор обрезки.*

- [Добавление клипов в эпизоде](#)
- Создание редактирования с разбиением



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Создание специальных клипов (синтезы)

[Создание начала отсчета \(только Windows\)](#)

[Создание цветных полос и тона 1 кГц](#)

[Создание цветных полос высокой четкости и тона 1 кГц](#)

[Создание черного видео](#)

[Создание цветной маски](#)

[Создание прозрачного видеоклипа](#)

[Наверх](#)

Создание начала отсчета (только Windows)

Если планируется создавать вывод эпизода на пленку, может понадобиться добавить начало отсчета. Начало отсчета позволяет кинемеханику проверить правильность и синхронизацию аудио и видео. Можно создавать и настроить начало универсального отсчета для добавления в начало проекта. Длительность начала отсчета составляет 11 секунд.

1. В нижней части панели «Проект» нажмите кнопку «Новый элемент» и выберите «Начало универсального отсчета».
2. В диалоговом окне «Создать начало универсального отсчета» задайте значения параметров «Ширина», «Высота», «Ось времени», «Пропорции пикселя» и «Частота дискретизации» равными значениям тех же параметров в эпизоде, где следует использовать начало отсчета. Нажмите кнопку «ОК».
3. В диалоговом окне «Настройка начала универсального отсчета» при необходимости задайте следующие параметры:

Цвет вытеснения Задает цвет круговой области односекундного вытеснения.

Цвет фона Задает цвет для области за цветом вытеснения.

Цвет линий Задает цвет для горизонтальных и вертикальных линий.

Заданный цвет Задает цвет для двойных окружностей вокруг цифры.

Цвет цифр Задает цвет для цифры начала отсчета.

Метка на выходе Отображает точку разметки на последнем кадре начала отсчета.

Метка каждые две секунды Воспроизводит звуковое оповещение на двухсекундной метке.

Метка в начале каждой секунды Воспроизводит звуковое оповещение в начале каждой секунды начала отсчета.

4. Нажмите кнопку «ОК».

Можно настроить клип начального отсчета, дважды щелкнув панель «Проект».

[Наверх](#)

Создание цветных полос и тона 1 кГц

Можно создать секундный клип, содержащий цветные полосы и звуковой сигнал 1 кГц для калибровки аудио- и видеооборудования.

1. В нижней части панели «Проект» нажмите кнопку «Новый элемент» и выберите «Полосы и тон».
2. В диалоговом окне «Создать синтез» задайте значения параметров «Ширина», «Высота», «Ось времени», «Пропорции пикселя» и «Частота дискретизации» равными значениям тех же параметров в эпизоде, где следует использовать полосы и тон. Нажмите кнопку «ОК».

Примечание. Калибровку отдельных рабочих процессов аудио необходимо выполнять при специальном уровне тона. Уровень тона 1 кГц по умолчанию равен -12 дБ относительно 0 децибел полной шкалы. Можно настроить уровень тона для соответствия технологическому процессу аудио, последовательно выбрав Клип > Параметры аудио > Усиление звука для выделенного клипа. Если на панели «Проект» выбрать полосы и тон, можно задать уровень усиления по умолчанию для новых экземпляров клипов. Если выбрать клип на панели «Таймлайн», уровень меняется только для этого экземпляра клипа.

Франклин МакМахон предоставил на веб-сайте Layers Magazine [это видеоруководство](#) по синтезу медиаданных: прозрачному видео, цветных полос и тона и цветной маски.

[Наверх](#)

Создание цветных полос высокой четкости и тона 1 кГц

В Premiere Pro присутствуют цветные полосы высокой четкости, которые соответствуют стандарту ARIB STD-B28 для настройки вывода видео. Синтезатор также позволяет издавать тон 1 кГц.

Для получения полос высокой четкости и тона, выполните следующие действия.

В [этом видео](#) Тодда Копривы (Todd Kopriva) и video2brain вы узнаете о новых цветных полосах высокой четкости и тоне, которые совместимы с ARIB STD-B28, а также как использовать их в эпизоде для калибровки видео.

1. Выберите Файл > Создать > Полосы и сигнал HD.
2. Открывается диалоговое окно с настройками на основе текущего эпизода. Измените настройки или нажмите кнопку ОК, чтобы принять настройки.

[Наверх](#)

Создание черного видео

Пустые области дорожки отображаются черным, если на находящихся ниже видеодорожках отсутствуют видимые области клипов. При необходимости можно также создать клипы непрозрачного черного видео для использования в любом месте эпизода. Черный видеоклип не отличается от подвижного изображения. Чтобы создать клип другого цвета, используйте цветовую маску. (См. [Создание цветовой маски](#).)

1. В нижней части панели «Проект» нажмите кнопку «Новый элемент» и выберите «Черное видео».
2. При необходимости в диалоговом окне «Создать черный экран» задайте значения параметров «Ширина», «Высота», «Ось времени» и «Пропорции пикселя» равными значениям тех же параметров в эпизоде, где будет использоваться черный видеоклип. По умолчанию продолжительность нового клипа равна пяти секундам. Нажмите кнопку «ОК».

Можно изменить продолжительность черных видеоклипов по умолчанию, а также других клипов неподвижных изображений на панели «Общие» диалогового окна «Установки». Дополнительные сведения см. на странице [Изменение продолжительности по умолчанию для неподвижных изображений](#).

[Наверх](#)

Создание цветной маски

1. В нижней части панели «Проект» нажмите кнопку «Новый элемент» и выберите «Цветная маска».
2. В диалоговом окне «Создать синтез» задайте значения параметров «Ширина», «Высота», «Ось времени» и «Пропорции пикселя» равными значениям тех же параметров в эпизоде, где будет использоваться цветная маска. Нажмите кнопку «ОК».
3. На палитре цветов выберите цвет для цветной маски и нажмите кнопку ОК.

[Наверх](#)

Создание прозрачного видеоклипа

Прозрачный видеоклип — это синтетический клип, как и черное видео, полосы и тон и цветная маска. Он полезен при применении эффекта, который создает собственное изображение и сохраняет прозрачность, например эффект тайм-кода или освещения. Прозрачное видео можно рассматривать как прозрачную маску.

[В этом видео](#) Эран Штерн (Eran Stern) объясняет предназначение и использование прозрачных видеоклипов в Adobe Premiere Pro.

К прозрачному видео применяются не все эффекты, а только те, которые воздействуют на альфа-канал. Например, ниже перечислены некоторые эффекты, которые можно использовать для прозрачного видеоклипа.

- Тайм-код
- Шахматная доска
- Круг
- Эллипс
- Сетка
- Молния
- Заливка
- Надпись

1. В нижней части панели «Проект» нажмите кнопку «Новый элемент» и выберите «Прозрачное видео» .
2. В диалоговом окне «Создать синтез» задайте значения параметров «Ширина», «Высота», «Ось времени» и «Пропорции пикселя» равными значениям тех же параметров в эпизоде, где будет использоваться прозрачное видео. Нажмите кнопку «ОК».
3. На панели «Проект» перетащите прозрачный видеоклип на самую верхнюю дорожку эпизода, растяните его насколько это необходимо и примените нужный эффект.

Для прозрачного видео можно использовать некоторые сторонние эффекты бликов в объективе и другие эффекты, задействующие альфа-канал.

- [Эффекты прозрачного наложения](#)

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Работа с автономными клипами

Создание автономного клипа

Редактирование автономного клипа

Повторная привязка автономного клипа

Преобразование интерактивного клипа в автономный

Автономный клип представляет собой клип, связь которого с исходным файлом была разорвана, или записанный клип, для которого по-прежнему требуется выполнить захват. Автономные клипы содержат данные об исходных файлах, которые они представляют, и обеспечивают необходимую гибкость в случае недоступности самих файлов. Если автономный клип отображается на панели «Таймлайн», на программном мониторе и на дорожке отобразится сообщение «Медиаданные в автономном режиме».

При записи клипов с пленки программа Premiere Pro автоматически создает автономные клипы, содержащие точные данные, требуемые для последующего захвата клипов. Также можно создавать автономные клипы вручную. Автономные клипы используются в следующих случаях:

- Клипы записываются, но их захват не выполняется. Поскольку автономные клипы выполняют функции захваченных клипов, можно упорядочить записанные автономные клипы на панели «Проект». Можно даже создавать макеты эпизодов автономных клипов на панели «Таймлайн» еще до их захвата. При захвате автономных клипов (или их поиске, если они уже захвачены, но не обнаружены) они заменяют собой соответствующие автономные клипы.
- Рекомендуется выполнять захват записанных клипов с помощью функций управления устройствами или пакетного захвата. В Premiere Pro список пакетного захвата представляет собой набор автономных клипов; при выборе отдельных автономных клипов они помечаются для пакетного захвата.
- Рекомендуется выполнить повторный захват клипов, используемых в этом проекте. Для повторного захвата клипов требуется сделать их автономными с помощью команды «Переключить в автономный режим».
- Исходный файл недоступен при открытии проекта, поэтому Premiere Pro не может обнаружить его автоматически, а пользователь - вручную. В этом случае в Premiere Pro доступны кнопки «Автономно» и «Все автономно».

Примечание. Интерактивные и автономные клипы в Premiere Pro не связаны с понятиями редактирования в интерактивном и автономном режимах.

Наверх 

Создание автономного клипа

Можно создать автономный клип, то есть клип-местозаполнитель для материала, который будет захвачен позднее.

1. На панели «Проект» нажмите кнопку «Новый элемент» в нижней части панели и выберите элемент «Автономный файл» .
- Откроется диалоговое окно «Автономный файл».
2. В разделе «Содержание» необходимо выбрать захват видео, аудио или аудио и видео из исходного материала.
3. В разделе «Формат аудио» необходимо выбрать формат, соответствующий формату аудио в исходном материале: «Моно», «Стерео» или «5.1».
4. В разделе «Имя пленки» введите имя пленки, содержащей исходное видео для автономного клипа.
5. В разделе «Имя файла» введите имя файла, которое должно отображаться на диске при захвате файла с помощью Premiere Pro. В случае создания автономного клипа для захватываемого исходного файла, который еще не сохранен на компьютере, введите имя этого файла.
6. При необходимости заполните поля «Описание», «Сцена», «Кадр/дубль» и «Записать примечание».
7. Введите тайм-код для начальной и конечной точек медиаданных. Задайте эти точки для всего клипа без обрезки, включая все дополнительные кадры *дескрипторов*, которые потребуются для редактирования и переходов.

Примечание. Для корректного захвата автономный клип должен содержать хотя бы одно имя пленки, имя файла и настройки начальной и конечной точки медиаданных.

Создать объединенный автономный клип с нуля невозможно.

Наверх 

Редактирование автономного клипа

Доступна функция редактирования автономного клипа. Можно задать для клипа новые начальные и конечные точки, имя пленки и имя файла, а также новый формат аудио. Можно указать, будет ли клип содержать только аудио, только видео или аудио и видео. При размещении отредактированного автономного клипа в эпизодах в нем сохраняются обновленные настройки. Эти обновленные настройки также используются для последующего пакетного захвата.

1. На панели «Проект» выполните одно из предложенных ниже действий.

- Дважды щелкните автономный клип.
- Выберите автономный клип. Выберите «Клип» > «Редактировать в автономном режиме».

Можно назначить комбинацию клавиш для команды «Клип» > «Редактировать в автономном режиме».

Откроется диалоговое окно «Редактировать автономный файл».

2. При необходимости отредактируйте настройки и нажмите кнопку «ОК».

Примечание. Редактирование разделов «Содержание» и «Формат аудио» для автономного клипа невозможно, если клип размещен на таймлайне.

Наверх 

Повторная привязка автономного клипа

Можно выполнить повторную привязку автономного клипа к исходному файлу, даже если он отличается от исходного файла, на основе которого создан автономный клип. Связанный исходный файл отображается в любой точке, где автономный клип используется в рамках проекта. Например, можно редактировать автономный клип в эпизоде, использовать его как источник в автономном режиме и привязать автономный клип к другому исходному файлу. Новый источник отображается в эпизоде в тех точках, где ранее отображался исходный источник.

Можно привязать автономные клипы к видеофайлам, аудиофайлам и файлам неподвижных изображений. Тем не менее, нельзя выполнить привязку автономного клипа к набору неподвижных изображений, который отличается от его исходного файла источника. Вместо этого можно импортировать новые наборы неподвижных изображений и поместить их вручную на таймлайн.

Можно выполнить привязку автономного клипа, содержащего аудио, к исходному файлу, который не содержит аудио. Premiere Pro удаляет аудиодорожку из всех экземпляров повторно привязанного клипа в проекте.

Примечание. Чтобы выполнить привязку аудио в новом исходном файле, этот файл должен содержать аудиодорожки того же типа, что и автономный клип. Например, если автономный клип содержит стереоаудиодорожку, выполнить его привязку к исходному файлу с помощью монофонической аудиодорожки не удастся.

1. На панели «Проект» выберите один или несколько автономных клипов.
2. Выберите «Проект» > «Привязать мультимедиа».
3. Выберите исходный файл и нажмите «Выбрать».

Примечание. При выборе нескольких автономных клипов отобразится диалоговое окно «Привязать медиаданные к» для каждого из выбранных клипов. В строке заголовка диалогового окна указано имя файла для каждого из автономных клипов. Выполните повторную привязку правильного исходного файла к каждому из автономных клипов. Если все выбранные автономные клипы содержат указание на медиаданные в той же папке, в диалоговом окне «Привязать медиаданные к» отобразится запрос на первый файл, после чего выполняется привязка выбранных автономных клипов ко всем файлам, которые находятся в той же папке, что и выбранный файл. При выполнении привязки файла из другого проекта, если этот проект имеет такую же структуру папок и имена файлов, как и первый проект, в диалоговом окне «Привязать медиаданные к» отображается запрос на первый файл, после чего выполняется привязка выбранных автономных клипов ко всем файлам в другом проекте.

4. (Необязательно) При выборе исходного файла, который не содержит аудио, для привязки к автономному клипу, содержащему аудио, отображается диалоговое окно «Несоответствие медиаданных». Выполните одно из следующих

действий.

- Чтобы удалить аудиодорожку из всех экземпляров автономного клипа из проекта, нажмите кнопку «ОК».
- Чтобы отменить привязку к исходному файлу и сохранить аудиодорожку во всех экземплярах автономного клипа, нажмите кнопку «Отмена».

На панели «Проект» можно выбрать команду «Клип» > «Переключить в автономный режим» для любого объединенного клипа. При переключении объединенного клипа в автономный режим все составляющие его клипы также станут автономными. Тем не менее, можно использовать команду «Привязать повторно», чтобы выполнить привязку к выбранным дорожкам, не затрагивая остальные автономные дорожки.

[Наверх](#)

Преобразование интерактивного клипа в автономный

1. На панели «Проект» выберите один или несколько интерактивных клипов.
2. Выберите команду «Проект» > «Переключить в автономный режим».
3. Выберите один из следующих вариантов:

Медиафайлы остаются на диске Переключает выбранные файлы в проекте в автономный режим, но не удаляет исходные файлы с диска.

Медиафайлы удалены Переключает выбранные файлы в проекте в автономный режим и удаляет исходные файлы с диска.

Примечание. При повторном захвате клипа с использованием того же имени файла, что и для файла, сохраненного на диске, исходный файл будет заменен. Чтобы сохранить исходные клипы без изменения имен, их следует переместить в другую папку или на другой диск либо задать другие имена файлов для повторно захватываемых клипов.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Повторная привязка автономных медиаданных

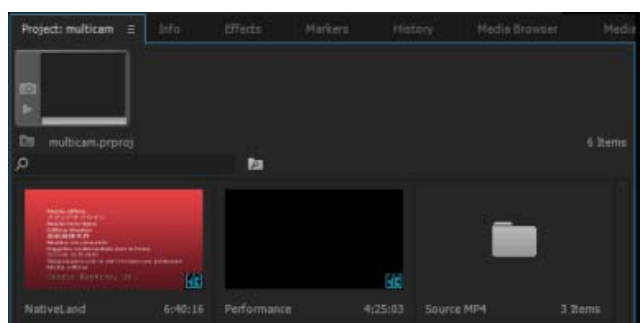
[Определение и привязка автономных файлов](#)

[Автоматическая повторная привязка автономных медиаданных](#)

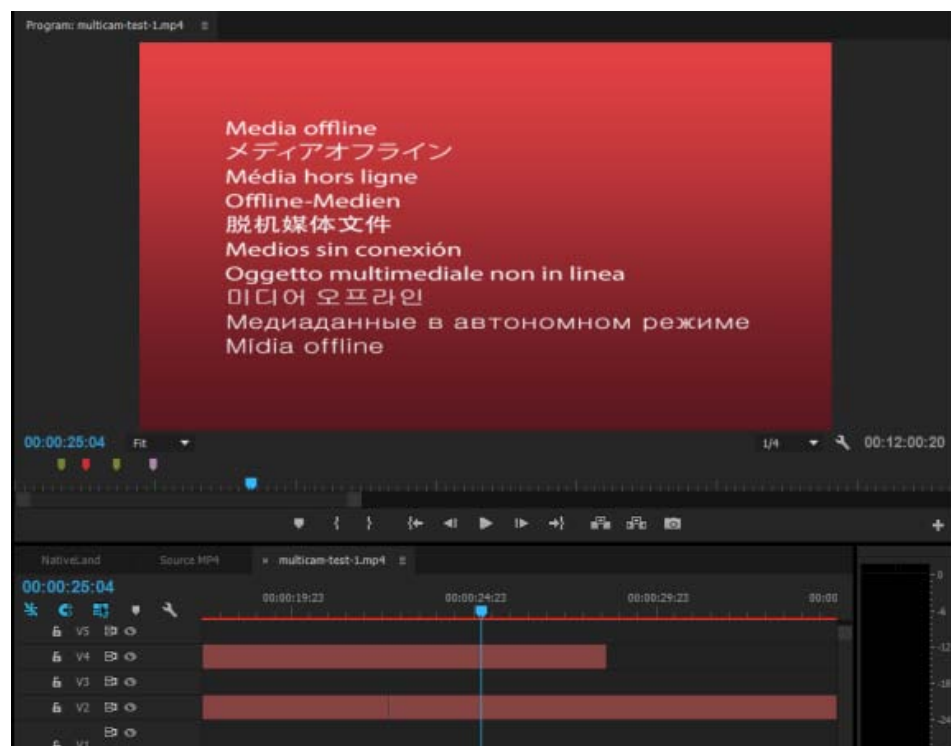
[Поиск и повторная привязка автономных медиаданных вручную](#)

[Руководство на примере проекта](#)

При перемещении, переименовании или удалении за пределами Premiere Pro клип становится автономным. Автономные клипы представлены на панели проекта значком «Автономный элемент», а в эпизоде на таймлайне, в программном мониторе и других местах появляется надпись «Автономные медиаданные» как показано ниже.



Автономные клипы отображаются на панели проекта



Автономные медиаданные отображаются на таймлайне и программном мониторе

Дополнительные сведения по автономным файлам см. в разделе [Работа с автономными клипами](#).

По возможности Premiere Pro автоматически находит и привязывает автономные медиаданные. В диалоговом окне Привязать мультимедиа параметр Автоматически повторно привязать другие выбирается по умолчанию.

Примечание. *Premiere Pro пытается повторно привязать автономные медиаданные с минимальным участием пользователя. Если Premiere Pro может автоматически повторно привязать все отсутствующие файлы при открытии проекта, окно «Привязать мультимедиа» не появляется.*

Параметр Выровнять тайм-код также выбирается по умолчанию для выравнивания тайм-кода источника файла мультимедиа к привязываемому клипу.

Если не требуется привязать все медиаданные, выполните одно из следующих действий.

- Выберите нужные файлы и щелкните пункт Автономно. В автономный режим переводятся только выбранные файлы.
- Щелкните Все автономно. Все файлы за исключением файлов, которые уже были найдены и переведены в автономный режим.
- Щелкните Отмена. Все файлы, приведенные в диалоговом окне «Привязать мультимедиа» переводятся в автономный режим.

В любой момент позже можно открыть диалоговое окно Привязать мультимедиа и привязать все автономные клипы в проекте, выполнив одно из следующих действий.

- Выберите автономный клип на таймлайне и выберите Клип > Привязать мультимедиа.
- Нажмите правой кнопкой мыши или же нажмите левой кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl, на клип на таймлайне, а затем выберите в контекстном меню команду «Привязать мультимедиа».

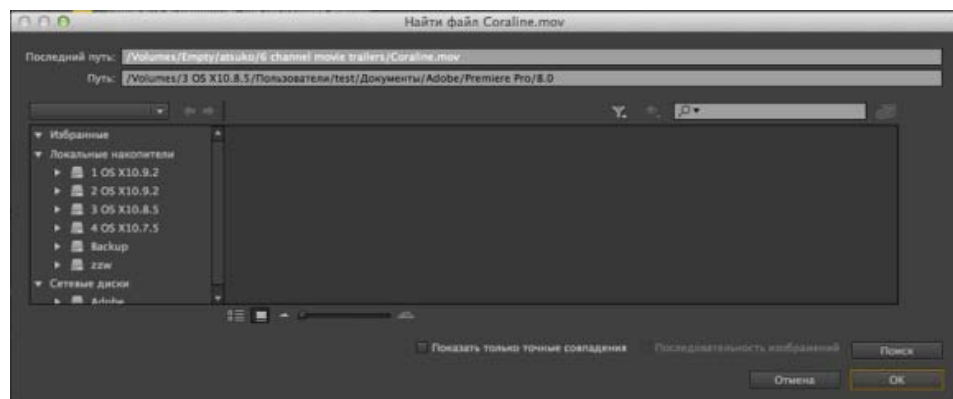
[Наверх](#)

Поиск и повторная привязка автономных медиаданных вручную

Можно вручную находить и повторно привязывать мультимедиа, которое Premiere Pro не может привязать автоматически. Для этого в диалоговом окне «Привязать мультимедиа» нажмите кнопку Найти.

Открывается диалоговое окно Найти файл, в котором отображается до трех уровней существующего каталога. Если точного сопоставления не найдено, отображается тот каталог, где должны были находиться файлы, или тот же каталог, что и в предыдущем сеансе.

В диалоговом окне Найти файл отображается каталог файлов с использованием по умолчанию пользовательского интерфейса браузера медиаданных.



Примечание. Если необходимо найти файлы с использованием браузера файлов компьютера, снимите флажок «Использовать браузер мультимедиа для поиска файлов» в диалоговом окне «Привязать мультимедиа».

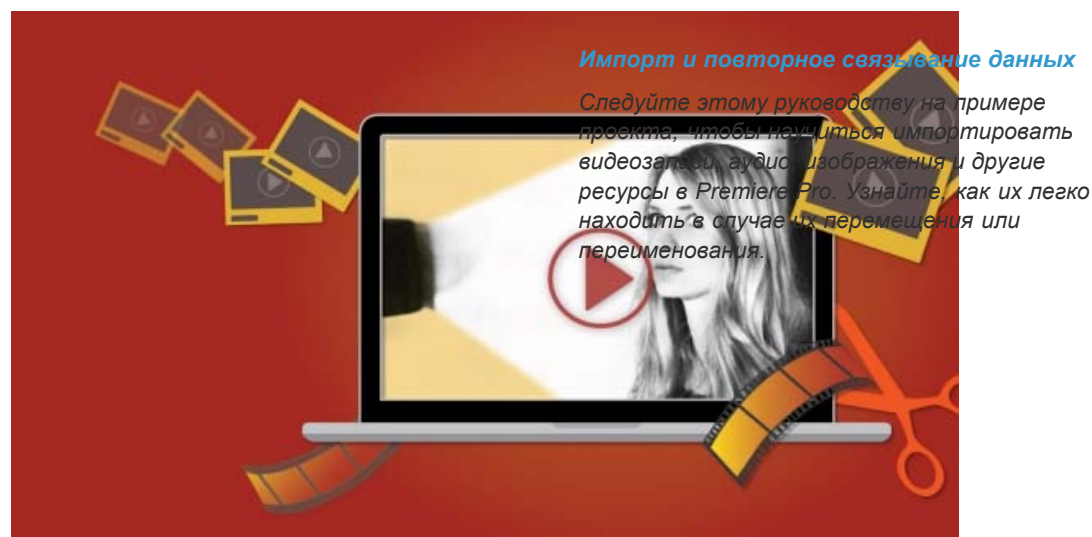
Можно вручную искать файл в диалоговом окне Найти, щелкнув пункт «Поиск». Поиск по последнему пути поможет без труда найти отсутствующий файл.

Можно изменить поле «Путь». При необходимости можно скопировать полный путь или сегмент пути из строки «Последний путь» и вставить его в поле «Путь». Этот параметр особенно полезен для быстрого поиска пути к отсутствующему файлу.

Для упрощения сужения результатов поиска в диалоговом окне Найти файл также предоставляются расширенные возможные фильтрации, например отображение определенных типов файлов и выбор Показать только точные совпадения. Кроме того, можно переключиться из представления списка в представление миниатюр, чтобы визуально подтвердить наличие определенного файла мультимедиа.

[Наверх](#)

Руководство на примере проекта



 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Работа с подписями

[Подписи в Premiere Pro](#)

[Импорт и отображение подписей](#)

[Создание или редактирование подписей](#)

[Экспорт подписей](#)

[Обработка встроенных подписей](#)

[Обработка записанных подписей](#)

[Создание подписей с помощью сторонних приложений](#)

[Поддерживаемые форматы](#)

[Наверх](#)

Подписи в Premiere Pro

Premiere Pro предоставляет полный набор функций для обработки подписей. С их помощью можно редактировать чужие подписи, создавать собственные и экспортировать их в файлы любого поддерживаемого формата.

Можно без труда импортировать и отображать скрытые подписи, а также изменять текст, цвет, фон и время их появления. По завершении редактирования вы можете экспортировать файлы скрытых подписей в качестве сопроводительных, встраивать их в фильмы QuickTime или файлы MXF либо записывать подписи в само видео.

Premiere Pro поддерживает импорт не только скрытых, но и видимых подписей, которые можно записывать в качестве субтитров.

[Наверх](#)

Импорт и отображение подписей

Premiere Pro позволяет импортировать файлы со встроенными скрытыми подписями или сопроводительные файлы скрытых подписей.

Можно импортировать файлы в свой проект Premiere Pro как это делается с любыми другими файлами. Следует использовать один из следующих вариантов.

- Выбор меню **Файл > Импорт** для импорта встроенных подписей или сопроводительных файлов подписей
- Импорт через **Браузер медиаданных** с использованием контекстного меню файла

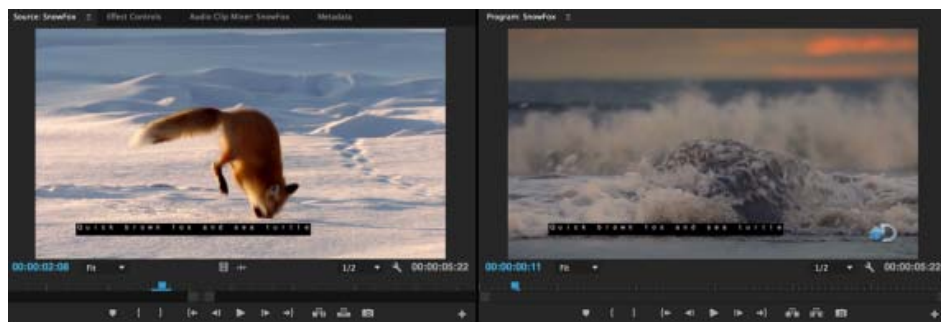
Отображение подписей в исходном и программном мониторах

При импорте клипов подписей в проект подписи отображаются в виде блоков подписей на панели **Подписи**.

Для отображения подписей в исходном и программном мониторах выполните одно из следующих действий.

- Нажмите значок **+** в правом нижнем углу экрана, чтобы открыть редактор кнопок, выберите кнопку **Отображение подписей** и нажмите **ОК**. Можно также добавить кнопку **«Скрытые подписи»** на панель кнопок, перетаскив ее из редактора кнопок. Можно также назначить этим командам комбинации клавиш.
- Во всплывающем меню панели исходного или программного монитора нажмите на

значок с изображением гаечного ключа  и выберите Отображение подписей > Включить.



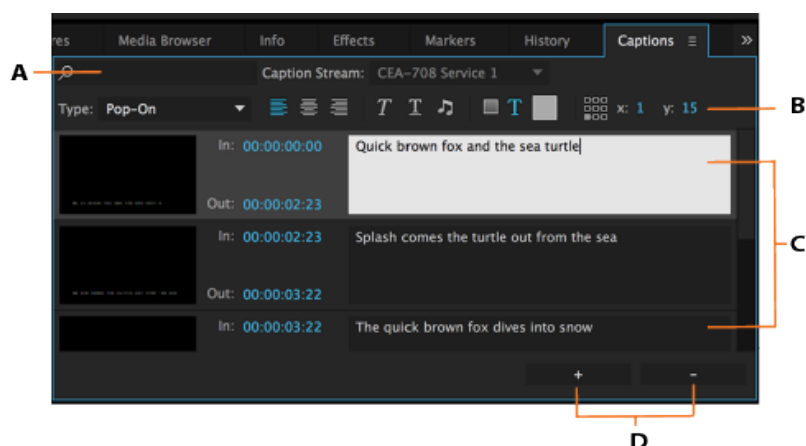
Отображение скрытых подписей в исходном и программном мониторах

Важные примечания

- Функцию отображения подписей можно включать и отключать.
- Можно выбрать стандарт подписей для клипа, загруженного в исходный монитор. В исходном мониторе нажмите на значок с изображением гаечного ключа  и выберите Отображение подписей > Настройки. Например, можно выбрать стандарт скрытых подписей CEA-608 или CEA-708, а также задать канал или службу для отображения.
- Клип подписей, привязанный к видео, ведет себя аналогично привязанному клипу аудиоканала. Текстовый клип представлен в исходных индикаторах таймлайна и может быть включен/выключен, а также привязан к любой видеодорожке, как другие видеоклипы.
- Если дорожка развернута, блоки подписей в клипе подписей отображаются вместе с индикаторами конца подписи, которые обозначают места начала и завершения блоков подписей.

[Наверх](#) 

Создание или редактирование подписей



Панель «Подписи» в Premiere Pro

A. Фильтровать содержимое сопроводительной подписи **B.** Панель инструментов форматирования **C.** Блоки редактируемого текста **D.** Добавление и удаление блоков подписей

Создание подписей

Premiere Pro позволяет создавать подписи «с нуля». Можно добавлять текст, применять форматирование, определять положение и цвет.

1. Выберите Файл > Новые подписи.

Появится диалоговое окно «Новые подписи» с настройками видео. Premiere Pro устанавливает те же настройки подписей к видео, которые выбраны для открытого эпизода. Примите настройки видео по умолчанию и нажмите кнопку «ОК».

Примечание. Убедитесь, что частота кадров в файле подписей соответствует частоте кадров эпизода, в котором будет использоваться этот файл.

2. Выберите необходимые стандарт и поток для подписей в диалоговом окне «Новые подписи». Premiere Pro добавит новый файл подписей на панель «Проект».
3. Для добавления текста в файл подписей дважды щелкните его на панели «Проект». Можно также открыть панель «Подписи», выбрав Окно > Подписи.
4. Введите необходимый текст на панели «Подписи». Используйте инструменты форматирования, чтобы указать положение подписи или изменить цвет текста и фона. Можно также выбрать гарнитуру и размер шрифта и применить такие эффекты форматирования, как подчеркивание и выделение курсивом.
5. Для добавления новых блоков подписей нажмите Добавить сопроводительную подпись (+) в правой нижней части панели «Подписи». Для удаления блока подписей выберите его и нажмите Удалить сопроводительную подпись (-).
6. Перетащите файл подписей в исходный эпизод на таймлайне (на требуемый исходный клип в эпизоде).

Редактирование подписей

Рассмотрим сценарий, при котором имеется программа, уже содержащая скрытые подписи. Может понадобиться создать другую версию программы, например более короткую по продолжительности, чтобы добавить в нее больше рекламных объявлений.

Для редактирования файла подписей в Premiere Pro выполните следующие действия.

1. Выберите файл подписей, который необходимо отредактировать, на панели «Таймлайн».
2. Откройте панель Подписи (Окно > Подписи), чтобы отобразить подписи.
3. На панели Подписи можно вносить в существующие клипы подписей правки на уровне слов. Используя интуитивно понятный интерфейс, можно также вносить изменения на уровне времени и формата, например менять выравнивание и цвет текста.
4. Текстовые клипы также отображаются на таймлайне. Здесь можно изменить подписи, чтобы они точно синхронизировались с медиаданными после любой обрезки, удаления ряби и изменения порядка сегментов.

[Наверх](#)

Экспорт подписей

По завершении редактирования или создания файлов подписей можно экспортировать эпизод, содержащий подписи, с помощью Premiere Pro или Adobe Media Encoder. Для этого необходимо открыть диалоговое окно «Настройки экспорта». Кроме того, можно экспортировать эпизод, содержащий подписи, на пленку, используя для этого стороннее оборудование, поддерживающее кодирование скрытых подписей.

Экспорт подписей с помощью Premiere Pro или Adobe Media Encoder

1. Загрузить ресурс со скрытыми подписями в исходный монитор или выбрать его на панели Проект. Можно также выбрать эпизод на панели Проект или перенести фокус на панель «Таймлайн».
2. Выберите Файл > Экспорт > Медиаконтент.
3. В диалоговом окне Настройки экспорта задайте следующие параметры на вкладке Подписи.

Параметры экспорта Выберите один из следующих параметров экспорта:

- Создать сопроводительный файл
- Записать подписи в видео
- Встроить в выходной файл

Формат файла Выберите один из следующих форматов файлов для экспорта данных скрытых подписей.

- Файл Scenarist Closed Caption (.scc)
- Файл MacCaption VANC (.mcc)
- SMPTE Timed Text (.xml)
- EBU N19 Subtitle (.stl)

Примечание. Параметром по умолчанию для регионов NTSC является SMPTE Timed Text, а для регионов PAL — EBU N19.

Данные скрытых подписей можно также экспортировать в файл видимых подписей (формат SRT).

- Формат субтитров SubRip (SRT)

Частота кадров В зависимости от выбранного формата во всплывающем меню Частота кадров отображается список поддерживаемых частот кадров. Выбирается частота кадров по умолчанию, основанная на известной частоте кадров экспортируемого эпизода.

Нажмите Экспорт, чтобы экспортировать видео с данными подписей.

[Наверх](#)

Обработка встроенных подписей

Premiere Pro поддерживает импорт и декодирование встроенных подписей при работе с файлами MOV и MXF.

Импорт медиаданных со встроенными подписями

Медиаданные со встроенными подписями можно импортировать так же, как и любые другие медиаданные. Для этого необходимо выбрать Файл > Импорт или импортировать файлы с помощью браузера медиаданных. Premiere Pro автоматически импортирует данные встроенных скрытых подписей в проект.

Например, при импорте клипа QuickTime, содержащего встроенные подписи, эти подписи импортируются автоматически. Если клип QuickTime содержит сопроводительный файл подписей, то его следует импортировать, как и любой другой файл.

Для выявления и автоматического импорта данных встроенных подписей в медиафайл установите флажок Импортировать субтитры в разделе «Медиаконтент» диалогового окна «Установки».

Примечание. Premiere Pro оптимизирует производительность путем сканирования медиаданных на наличие подписей только при первом открытии такого файла. При повторном открытии файла в Premiere Pro сканирования с целью поиска данных подписей не происходит.

Редактирование встроенных подписей

Процедура редактирования файла встроенных подписей в Premiere Pro аналогична процедуре редактирования отдельного файла подписей. При редактировании файла встроенных подписей правки применяются только в рамках проекта, а исходный файл не изменяется.

Экспорт медиаданных со встроенными подписями

При экспорте можно сохранить встроенные подписи или создать отдельный сопроводительный файл подписей.

Для экспорта только подписей (с созданием отдельного сопроводительного файла) выберите файл подписей на панели «Проект» и перейдите в меню Файл > Экспорт > Подписи.

Для экспорта медиаданных со встроенными подписями выберите целевой эпизод на панели «Таймлайн» и перейдите в меню Файл > Экспорт > Медиаконтент. Premiere Pro откроет диалоговое окно «Настройки экспорта».

В диалоговом окне «Настройки экспорта» выберите для параметра Формат значение QuickTime или MXF. На вкладке «Подписи» выберите для пункта Параметры экспорта значение Встроено в выходной файл.

[Наверх](#)

Обработка записанных подписей

Premiere Pro позволяет записывать в видео подписи, которые будут отображаться в нем постоянно. Записанные подписи видны всегда, независимо от того, включено отображение скрытых подписей на вашем телевизоре или передающем устройстве или нет.

Premiere Pro поддерживает запись скрытых и видимых подписей при экспорте видео.

При импорте файлов SRT и XML, содержащих данные видимых подписей, Premiere Pro автоматически преобразует их в файлы скрытых подписей стандарта CEA-708 CC1. После этого такие файлы можно редактировать и записывать подписи как субтитры при экспорте с помощью Premiere Pro или Adobe Media Encoder.

В диалоговом окне «Настройки экспорта» выберите для параметра Формат экспорта значение Запись субтитров в видео.

Примечание. Записанные подписи нельзя редактировать.

[Наверх](#)

Создание подписей с помощью сторонних приложений

При наличии сторонних приложений для создания подписей можно следовать приведенному ниже стандартному процессу.

Шаг 1. Экспорт эпизода в стороннее приложение для создания скрытой подписи

После завершения редактирования видео и аудио в Premiere Pro, можно экспортировать эпизод в стороннее приложение для создания подписей в качестве контрольного фильма.

Этот фильм будет передан в бюро обслуживания скрытых подписей или специалисту по созданию скрытых подписей, где будет использован в качестве основы для создания дорожки скрытых подписей «с нуля». Стороннее приложение для создания скрытых подписей, например MacCaption от CPC, позволяет создавать дорожку скрытых подписей «с нуля», а затем кодировать данные скрытых подписей в нужный формат.

Шаг 2. Импорт файлов скрытых подписей в Premiere Pro

После получения файла скрытых подписей из стороннего приложения для создания скрытых подписей можно импортировать этот файл в проект Premiere Pro. Premiere Pro поддерживает импорт файлов скрытых подписей в форматах файла MCC, SCC, XML или STL.

При импорте сопроводительного файла скрытых подписей в проект, создается клип, содержащий исключительно видео и текстовые блоки скрытых подписей. При необходимости можно внести дальнейшие изменения в текстовые блоки, чтобы синхронизировать их с медиаданными.

Сопроводительный файл скрытых подписей содержит несколько потоков подписей, например CC1, CC2. Если подобный клип, содержащий несколько потоков подписей, добавляется в эпизод, таймлайн отображает отдельные элементы дорожки для каждого потока. Чтобы переключаться между различными потоками подписей, во всплывающем меню Поток сопроводительной подписи на вкладке «Подписи» выберите поток.

Шаг 3. Экспорт измененного видео

После синхронизации скрытых подписей с медиаданными можно экспортировать измененное видео вместе с файлом скрытых подписей. Экспортировать сопроводительные файлы скрытых подписей и встроенные фильмы QuickTime (подписи в формате QuickTime 608) можно как с помощью Premiere Pro, так и с помощью Adobe Media Encoder.

[Наверх](#)

Поддерживаемые форматы

Создание скрытых подписей

Сопроводительные файлы

- SCC
- MCC
- XML
- STL

Файлы XML

- W3C TTML (или DFXP)
- SMPTE-TT
- EBU-TT

Подписи в форматах файла XML можно просматривать не только на панели «Подписи», но и в текстовых редакторах.

Premiere Pro поддерживает встраивание и декодирование при работе с файлами следующих форматов.

- MOV
- DNxHD MXF Op1a
- MXF Op1a

Создание видимых подписей

Premiere Pro поддерживает импорт файлов видимых подписей следующего формата.

- Файлы видимых подписей SRT

Premiere Pro экспортирует файлы SRT как видимые подписи.

Исправление источника и определение целевых дорожек

Adobe® Premiere® Pro позволяет использовать шаблоны настроек средства исправления источника для управления действиями вставки и перезаписи клипов. Эта функция упрощает технологический процесс правки, не устраняя возможности переопределения пустого пробела.

Premiere Pro отвязывает индикаторы источника от целевых дорожек. Premiere Pro использует индикаторы исходной дорожки для операций Вставить и Перезаписать. Используются цели дорожек для выполнения вставки, синхронизации кадра, переход к следующей или предыдущей монтажной точке и других операций правки.

[Наверх](#)

Использование средств исправления источника, а также индикаторов исходной дорожки

Средства исправления источника имеют три состояния: Вкл., Выкл., Черный/без звука. Для каждой аудио- и видеодорожки в исходном мониторе отображается одно исправление.

- Если элемент имеет состояние Вкл., соответствующая дорожка включена в операцию редактирования.
- Если дорожка находится в состоянии Выкл., изменения правки не отражаются на дорожке.
- Если дорожка находится в состоянии Черный/без звука, вместо исходного материала на дорожке появляется пробел.

Щелкните один раз индикатор источника, чтобы переключиться между состояниями Вкл. и Выкл.. Нажмите клавишу Alt для переключения в состояние Черный/без звука. Нажмите клавиши Alt + Shift, чтобы применить действие ко всем индикаторам источника одно типа медиаданных.

Можно перетащить назначенный индикатор исходной дорожки и назначить его другой дорожке:

- Если индикатор исходной дорожки отключен, его перетаскивание включает индикатор.
- Если индикатор исходной дорожки уже включен, его перетаскивание не приведет к изменению состояния.
- Если целевая дорожка имеет другой индикатор исходной дорожки, два индикатора меняют дорожки.

Можно перетащить исходные индикаторы одного типа (аудио или видео) одновременно, поддерживая при этом относительное вертикальное расстояние между ними. Удерживая нажатой клавишу Shift, перетащите назначенный индикатор исходной дорожки.

- Если щелкнуть индикатор пустой исходной дорожки, на нее переместится ближайший вышестоящий индикатор. Если выше нет индикатора, на дорожку перемещается ближайший нижестоящий индикатор.
- При нажатии клавиши Alt/Opt во время щелчка индикатора пустой исходной дорожки, на дорожку перемещается ближайший нижестоящий индикатор. Если ниже нет индикатора, на дорожку перемещается ближайший вышестоящий индикатор.

Если не хватает дорожек для отображения исходных дорожек, последняя дорожка клипа содержит значок + в столбце индикатора источника. Если щелкнуть значок, новые дорожки добавляются для сопоставления источнику.

Ключевые слова: Исправление видео, указание целевых дорожек, редактирование видео, исправление источника, последовательности источника

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Синхронизация аудио и видео с помощью функции «Объединение клипов»

[Объединение клипов на панели «Проект»](#)

[Объединение клипов на панели «Таймлайн»](#)

[Синхронизация клипов на панели «Таймлайн»](#)

[Редактирование объединенных клипов](#)

[Объединенные клипы и панель «Метаданные»](#)

[Для создания объединенного клипа используйте тайм-код главного аудиоклипа](#)

[Ограничения для объединенных клипов](#)

Premiere Pro предоставляет способ синхронизации аудио и видео, который называется объединением клипов. Это упрощает для пользователей процесс синхронизации аудио и видео, записанного по отдельности (этот процесс иногда называется двухсистемной записью). С помощью команды «Объединение клипов» можно выбрать видеоклип и синхронизировать с ним до 16 аудиоканалов. Клипы, составляющие объединенный клип, называются «клипами-компонентами».

Клипы можно объединить в группы, выбирая их либо на панели «Проект», либо на панели «Таймлайн». Команду «Объединение клипов» можно выполнить либо с помощью меню «Клип», либо из контекстного меню. Эта команда зависит от контекста, поэтому нужно выделить несколько клипов, чтобы она стала доступной.

Можно объединить один или несколько аудиоклипов с одним видеоклипом или AV-клипом. Суммарное количество аудиодорожек, допустимых в объединенном клипе, равно 16, включая любое сочетание монофонических клипов, стереоклипов или клипов объемного звука 5.1. Один монофонический клип будет учитываться как одна дорожка, один стереоклип — как 2 дорожки, а клипы объемного звука 5.1 — как 6 дорожек.

Примечание. Создание объединенного клипа не заменяет и не изменяет исходные клипы.

[Наверх](#)

Объединение клипов на панели «Проект»

Для объединения клипов на панели «Проект» выполните перечисленные ниже действия.

- Выберите команду «Клип» > «Объединение клипов».
- Щелкните правой кнопкой мыши (или щелкните, удерживая нажатой клавишу CONTROL для Mac OS), затем выберите в контекстном меню команду «Объединение клипов».

Откроется диалоговое окно «Объединение клипов». Выберите для точки синхронизации один из следующих вариантов:

- «На основе точки входа». Для задания синхронизации на основе точки входа, например, в момент начальной хлопушки сюжета.
- «На основе точки выхода». Для задания синхронизации на основе точки выхода, например, в момент конечной хлопушки сюжета.
- «На основе соответствующего тайм-кода». Для задания синхронизации на основе тайм-кода, общего для клипов.
- «На основе маркеров клипа». Для задания точки синхронизации на основе нумерованного маркера клипа в середине сюжета. Эта функция доступна, только если в каждом клипе-компоненте есть хотя бы один нумерованный маркер.

Нажмите кнопку «ОК». Объединенный клип появляется на панели «Проект» с именем, соответствующим видеоклипу или, при отсутствии видео, самому верхнему из выбранных аудиоклипов (на основе текущего порядка сортировки в подборке). В конец имени нового объединенного клипа добавляется «- объединенный». Пользователи могут при необходимости переименовать этот элемент.

1. Выберите видеоклип, с которым нужно объединить аудиоклипы. Обратите внимание, что в любом объединенном клипе может быть только один видеоклип.
2. Щелкните мышью, удерживая нажатой клавишу SHIFT или CTRL(COMMAND для Mac OS), чтобы выбрать только те клипы, которые содержат лишь аудио и которые нужно объединить с видеоклипом.
3. Выполните одно из следующих действий.

Примечание. Аудиоклипы могут быть объединены с другими аудиоклипами — наличие видеоклипа не является обязательным для объединенного клипа. Можно использовать только один клип, содержащий видео.

Объединение клипов на панели «Таймлайн»

Для объединения клипов на панели «Таймлайн» выполните перечисленные ниже действия.

- Перетащите клипы-компоненты на панель «Проект».
- Выберите команду «Клип» > «Объединение клипов».

Откроется диалоговое окно «Объединение клипов».

1. Выберите клипы (если они еще не выбраны), а затем выполните одно из следующих действий.
2. Нажмите кнопку «ОК». Объединенный клип появится на панели «Проект».

Примечание. Клипы, объединяемые на панели «Таймлайн», для каждого клипа-компонента добавляются от начала клипа. Для объединения клипов на основе конца клипа, тайм-кода или нумерованного маркера используйте функцию синхронизации до объединения клипов.

Синхронизация клипов на панели «Таймлайн»

Синхронизация клипов выравнивает несколько клипов на панели «Таймлайн». После синхронизации клипов можно создать объединенный клип.

Чтобы синхронизировать клипы на панели «Таймлайн», сначала отредактируйте клипы на панели «Таймлайн», а затем выполните одно из следующих действий.

- Выполните согласование клипов вручную, перетащив их так, чтобы они были синхронизированы.
- Выполните согласование клипов с помощью функции «Синхронизировать». Для этого выполните перечисленные ниже действия.

Откроется диалоговое окно «Синхронизация». Выберите для точки синхронизации один из следующих вариантов:

- На основе начала клипа
- На основе конца клипа
- На основе соответствующего тайм-кода
- На основе маркеров клипа

Нажмите кнопку «ОК». Теперь клипы синхронизированы.

1. Выберите клипы, которые нужно синхронизировать.
2. Выберите команду «Клип» > «Синхронизировать».

Редактирование объединенных клипов

Обычно работа с объединенными клипами очень похожа на работу с любым другим клипом. Но стоит отметить ряд отличий технологического процесса.

Редактирование объединенных клипов с пробелами на таймлайне

При редактировании объединенных клипов на таймлайне может возникнуть ряд трудностей, особенно, если в структуре компонентов есть пробелы.

Когда доступен еще один клип-компонент Если точка входа или выхода отмечена в месте разрыва аудио- или видеоклипа, а над этим разрывом или под ним доступен другой клип-компонент, при редактировании объединенного клипа на панели «Таймлайн» для разрыва используется соответствующая дорожка.

Когда других клипов-компонентов нет Обратите внимание, что при размещении аудио- и видеоклипов в объединенном клипе возможна ситуация, когда для разрыва отсутствует другой клип-компонент. Если точка входа или выхода была отмечена в таком разрыве, при попытке редактировать объединенный клип на временной шкале Появится предупреждение «Недопустимая правка».

Отсутствуют метаданные в диапазоне с меткой «Вход/выход» в исходном фрагменте». При попытке перетащить объединенный клип на панель «Таймлайн» появится значок невозможности перетаскивания.

Примечание. Все пробелы в видео будут воспроизводиться черным цветом. Все пробелы в аудио, если на другой дорожке нет другого аудиоклипа-компонента, будут воспроизводиться как тишина.

Обрезка объединенных клипов

Обрезка объединенных клипов очень похожа на обрезку любого другого клипа, кроме следующих исключений:

- Обрезка применяется одинаково ко всем клипам-компонентам, с сохранением всех смещений.
- Чтобы обрезать край одного клипа-компонента, пользователи могут временно отменить синхронизацию, удерживая при перетаскивании нажатой клавишу-модификатор ALT/OPTION.
- При обрезке отдельных клипов-компонентов привязка, если она включена, происходит на концах другого компонента.
- Применяются обычные правила обрезки, объединенный клип можно обрезать только до точки, в которой есть хотя бы один кадр, входящий во все клипы-компоненты.

[Наверх](#)

Объединенные клипы и панель «Метаданные»

При создании объединенного клипа метаданные каждого из клипов-компонентов копируются на панель «Метаданные». При отображении метаданных для объединенного клипа есть ряд отличий. А именно:

Просмотр метаданных Можно просмотреть метаданные одного клипа-компонента. Чтобы просмотреть метаданные для клипа-компонента, выберите его имя в контекстном меню «Файл». Соответствующие метаданные появятся на панели метаданных.

Ввод метаданных Можно ввести метаданные для клипа-компонента или для всего объединенного клипа.

- Выберите в контекстном меню «Файл» нужный компонент, а затем введите метаданные для клипа.
- Выберите в контекстном меню «Файл» пункт «Все файлы», затем введите метаданные для объединенного клипа. Любые данные, введенные в свойство, будут введены в XMP для всех файлов компонентов, составляющих объединенный клип.

Примечание. Отображение всех файлов действует подобно выделению нескольких клипов, где, если значения свойств не соответствуют выделению, появляется пункт «несколько значений». Подобно выделению нескольких объектов, если выбран режим отображения «Все файлы», все данные, введенные для свойства, будут введены в XMP файлов всех компонентов, составляющих объединенный клип.

[Наверх](#)

Для создания объединенного клипа используйте тайм-код главного аудиоклипа

При создании объединенного клипа можно использовать тайм-код главного аудиоклипа. При создании объединенного клипа можно также скрыть звук камеры-источника.

Выполните следующие действия.

1. Выберите видеоклип и аудиоклип, содержащий тайм-код.
2. Выберите команду «Клип» > «Объединение клипов».
3. В диалоговом окне «Объединение клипов» выполните одно из следующих действий.
4. Чтобы использовать тайм-код главного аудиоклипа для создания объединенного клипа, установите флажок «Использовать тайм-код аудио из клипа». После установки флажка выберите в контекстном меню аудиодорожку, с которой нужно синхронизировать видео.
5. Чтобы удалить из клипа звук камеры-источника, установите флажок «Удалить аудио из AV-клипа».
6. Нажмите ОК

[Наверх](#)

Ограничения для объединенных клипов

- Команда «Заменить материал» не работает.
- Не поддерживается присоединение сценариев Adobe Story, а поэтому и преобразование речи в текст.

Примечание: Если сценарий Adobe Story присоединен к аудиоклипу перед объединением, можно преобразовать речь в текст после объединения клипов. Выберите в контекстном меню «Файл» на панели «Метаданные» или «Все файлы», либо аудиоклип, содержащий сценарий, а затем нажмите кнопку «Анализировать».

- В объединенном клипе не поддерживается полное управление сопоставлением аудиоканалов.
- Аудио для объединенного клипа преобразуется только в монофоническую звуковую дорожку. Не поддерживаются форматы обмена Final Cut Pro XML и AAF.
- Не поддерживается автоматическая синхронизация с использованием аудиосигналов, автономного тайм-кода, тайм-кода времени суток, внешнего тайм-кода или отдельного тайм-кода аудио.
- Отображение в Adobe Bridge не поддерживается.
- После своего создания объединенный клип нельзя ни синхронизировать, ни настроить. Необходимо создать новый объединенный клип.
- Исправление содержимого объединенного клипа не поддерживается. Но, если определенный клип-компонент удален, для объединенного клипа можно выполнить повторную привязку.
- Объединенные клипы или части ранее объединенных клипов нельзя использовать для повторного объединения или создания нового объединенного клипа. Для создания объединенного клипа можно использовать только клипы-компоненты.

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Изменение свойств клипа с помощью команды «Интерпретировать материал»

Интерпретация материала

Можно изменить свойства клипа с помощью параметров в диалоговом окне «Интерпретировать материал».

- Дополнительные сведения об использовании параметров частоты кадров см. в разделе [«Изменение кадровой частоты клипов»](#).
- Дополнительные сведения об использовании параметров порядка полей см. в разделе [«Изменение порядка полей клипа»](#).
- Дополнительные сведения об использовании параметров альфа-канала см. в разделе [«Альфа-каналы и подложки»](#).

[Наверх](#) ⁴

Интерпретация материала

1. На панели «Проект» щелкните нужный клип правой кнопкой мыши (Windows) (или щелкните его, удерживая нажатой клавишу CTRL [Mac OS]).
2. Выберите «Изменить» > «Интерпретировать материал».
3. Выберите нужные параметры и нажмите кнопку «ОК».

На веб-сайте Creative COW Эндрю Дэвис (Andrew Devis) предлагает [видеоруководство](#) по интерпретации материала.

Дополнительные сведения об интерпретации материала см. в [этом видеоруководстве](#) Learn by Video и video2Brain от Максима Джаго (Maxim Jago).



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Удаление оповещений с панели «События»

На панели «События» в Premiere Pro представлены предупреждения, сообщения об ошибках и другие данные, которые можно использовать для выявления и устранения проблем, в частности, связанных с подключаемыми модулями и другими компонентами от сторонних разработчиков. Значок оповещения ⚠️, 🚫, 🔄 в строке состояния уведомляет об ошибке. При двойном щелчке значка откроется панель «События» и при удалении связанного элемента с панели «События» значок удаляется из строки состояния.

1. Выполните одно из следующих действий.
 - Дважды щелкните значок оповещения в строке состояния.
 - Выберите «Окно» > «События».
2. Выполните одно из следующих действий.
 - Для просмотра дополнительных сведений об элементах списка выберите нужный элемент и щелкните «Подробнее».
 - Чтобы очистить список событий, щелкните «Очистить все».



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Команда «Отменить», панели «История» и «События»

Команда «Отменить»

Панель «История»

Панель «События»

Уведомления о событиях

[Наверх](#)

Команда «Отменить»

Если пользователь хочет внести изменения или совершил ошибку, Premiere Pro предоставляет несколько способов отменить совершенные действия. Можно отменить только те действия, которые изменяют программу видео. Например, можно отменить правку, но нельзя отменить прокрутку в окне.

- Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы отменить последние изменения, выберите «Правка» > «Отменить». (Можно последовательно отменить до 32 последних изменений, внесенный в проект на любой панели Premiere Pro.)
 - Чтобы перейти к определенному состоянию проекта после его открытия, выберите элемент на панели «История».
 - Чтобы отменить все изменения, внесенные после последнего сохранения проекта, выберите «Файл» > «Восстановить».
 - Чтобы отменить изменения, внесенные до последнего сохранения проекта, попробуйте открыть предыдущую версию проекта в папке автосохранения Premiere и выберите команду «Файл» > «Сохранить как», чтобы сохранить проект в расположение за пределами папки автосохранения Premiere. Число сохраненных предыдущих версий определяется настройками автоматического сохранения.
 - Чтобы отменить изменение в процессе его обработки Premiere Pro (например, при отображении строки хода выполнения), нажмите клавишу ESC.
 - Чтобы закрыть диалоговое окно, не применяя изменения, нажмите «Отмена».
 - Чтобы восстановить все значения по умолчанию в примененных эффектах, нажмите кнопку «Сброс» для соответствующего эффекта на панели «Элементы управления эффектами».

[Наверх](#)

Панель «История»

Панель «История» используется для перехода к любому состоянию проекта, созданному за время текущего рабочего сеанса. При внесении изменений в любую часть проекта на панель добавляется новое состояние проекта. Можно изменить проект из выбранного состояния. Состояния истории недоступны для действий на панели «Захват».

При работе с панелью «История» придерживайтесь следующих инструкций:

- Изменения в масштабах программы (например, изменения панелей, окон и установок) не вносятся собственно в проект и, следовательно, не добавляются на

панель «История».

- После выбора и повторного открытия проекта предыдущие состояния перестают быть доступными на панели «История».
- Самое раннее состояние указано в верхней части списка, самое позднее - в нижней части.
- Все состояния указаны с именем инструмента или команды, которые использовались для изменения проекта, а также в качестве значков, представляющих инструмент или команду. Некоторые действия создают состояния для всех панелей, затрагиваемых действием (например, «Конструктор заголовков»). Выполняемые на такой панели действия обрабатываются как одно состояние на панели «История».
- При выборе состояния действия под ним мигают, указывая на изменения, которые удаляются при работе из проекта в этом состоянии.
- При выборе состояния и последующем изменении проекта удаляются все последующие состояния.
- Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы выбрать состояние, щелкните имя состояния на панели «История».
 - Чтобы перейти к панели «История», перетащите ползунок панели или полосу прокрутки либо выберите «Шаг вперед» или «Шаг назад» в меню панели.
 - Чтобы удалить состояние панели, выберите его. После этого выберите «Удалить» в меню панели или щелкните значок «Удалить» и нажмите кнопку «ОК».
 - Чтобы удалить все состояния с панели «История», выберите «Очистить журнал» в меню панели.

[Наверх](#)

Панель «События»

На панели «События» представлены предупреждения, сообщения об ошибках и другие данные, которые можно использовать для выявления и устранения проблем, в частности, связанных с подключаемыми модулями и другими компонентами от сторонних разработчиков.

Значок оповещения , ,  в строке состояния уведомляет об ошибке. При двойном щелчке значка откроется панель «События» и при удалении связанного элемента с панели «События» значок удаляется из строки состояния.

1. Выполните одно из следующих действий.
 - Дважды щелкните значок оповещения в строке состояния.
 - Выберите «Окно» > «События».
2. Выполните одно из следующих действий.
 - Для просмотра дополнительных сведений об элементах списка выберите нужный элемент и щелкните «Подробнее».
 - Чтобы очистить список событий, щелкните «Очистить все».

[Наверх](#)

Уведомления о событиях

На панели «События» появляется значок оповещения, а в правом нижнем углу интерфейса — всплывающее окно с уведомлением.

Уведомление остается на экране в течение нескольких секунд, и по цвету фона можно определить тип события. Например, сообщения об ошибках имеют красный фон, предупреждения — желтый, а информационные уведомления появляются в окнах с синим фоном.

Всплывающие окна с уведомлениями отображаются по умолчанию. Чтобы их отключить, снимите флажок Показать индикатор событий на панели «Общие» диалогового окна «Установки».



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Заморозка и удержание кадров

Заморозка видео с использованием средств остановки кадров

Экспорт неподвижного изображения

Замораживать видеокадра на длительность всего видео

Заморозка кадра для части клипа посредством изменения времени.

Premiere Pro предоставляет несколько способов создания стоп-кадров из видеоклипа.

Можно использовать параметры остановки кадра, воспроизводить один кадр в течение всей продолжительности клипа (как при импорте кадра в виде неподвижного изображения) или использовать прием изменения времени для заморозки части кадра.

[Наверх](#)

Заморозка видео с использованием средств остановки кадров

Adobe Premiere Pro предоставляет возможности быстрого и эффективного захвата неподвижных изображений из видеоклипов с использованием средств остановки кадров.

Эти средства позволяют захватывать неподвижные изображения без создания дополнительных медиаданных или элементов проекта.

Добавить остановку кадра

1. Поместите курсор воспроизведения на кадр, который нужно захватить.
2. Выберите «Клип» > «Параметры видео» > «Остановка кадра». Можно также использовать сочетание клавиш Cmd+Shift+K (для ОС Mac) или Ctrl+Shift+K (для ОС Windows).

На участке панели «Таймлайн», где находится курсор воспроизведения, будет создано неподвижное изображение. При добавлении на панель «Таймлайн» такое изображение будет выглядеть как предыдущий фрагмент исходного клипа. Имя клипа или цвет кадра изменяться не будут.

Вставить сегмент остановки кадра

1. Поместите курсор воспроизведения на тот участок панели «Таймлайн», куда нужно вставить стоп-кадр.
2. Выберите «Клип» > «Параметры видео» > «Вставить остановку кадра».

На этом участке в клип будет вставлен стоп-кадр продолжительностью 2 секунды. Затем его можно будет обрезать до любой длины.

[Наверх](#)

Экспорт неподвижного изображения

Нажмите кнопку «Экспорт кадра», чтобы создать неподвижное изображение (стоп-кадр) из видеоклипа.

Кнопка «Экспорт кадра»  в исходном мониторе и программном мониторе позволяет быстро экспортировать кадры видеоряда без использования Adobe Media Encoder.

1. Поместите курсор воспроизведения на нужный стоп-кадр в клипе или эпизоде,

который требуется экспортировать.

2. Нажмите кнопку «Экспорт кадра». Появится диалоговое окно «Экспорт кадра», в котором будет открыто поле названия для изменения. Тайм-код кадра в исходном клипе добавляется к имени клипа, в котором содержится неподвижное изображение. Например, ClipName.00_14_23_00.Still001.jpg.

Premiere Pro создает неподвижное изображение на жестком диске и по умолчанию повторно импортирует его в проект в качестве нового элемента. Затем необходимо будет вручную добавить клип с неподвижным изображением в эпизод.

Неподвижные изображения выделяются на панели «Таймлайн» сиреневым цветом, что позволяет легко отличить импортированный клип от исходного.

[Наверх](#)

Замораживать видеокадра на длительность всего видео

Можно заморозить кадр на точке входа клипа, точки его выхода, или на нулевой отметке, если она есть.

1. Выделите клип на панели «Таймлайн».
2. Чтобы заморозить кадр, отличный от точки входа или выхода, откройте клип на панели «Монитор источника» и установите нулевую отметку на кадр, который нужно заморозить.
3. Выберите «Клип» > «Параметры видео» > «Остановка кадра».
4. Выберите «Остановить» и выберите в меню кадр, который необходимо удерживать.

Кадр можно выбрать на основе тайм-кода источника, тайм-кода эпизода, точки входа, точки выхода или положения курсора воспроизведения.

5. По необходимости настройте фильтры остановки и нажмите кнопку «ОК».

Фильтры остановки Запрещает анимирование эффектов с ключевыми кадрами (если они есть) на продолжительности всего клипа. Параметры эффекта используются значения удержанного кадра.

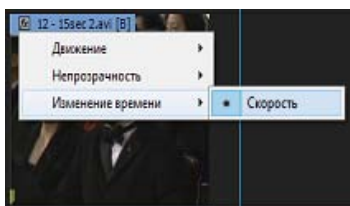
Примечание. При установке кадра удержания на точку входа или выхода изменение точки редактирования не затрагивают стоп-кадр. Если задать удержание на нулевой отметке, то перемещение маркера будет изменять отображаемый кадр.

[Наверх](#)

Заморозка кадра для части клипа посредством изменения времени.

1. На панели «Таймлайн» в меню эффектов клипа выберите «Переназначение времени» > «Скорость».

Меню эффектов клипа появляется рядом с именем файла каждого клипа в дорожке. Если меню эффектов клипа не отображается, увеличьте масштаб клипа.



Выбор «Переназначение времени» > «Скорость» из элементов управления

Горизонтальное кольцо, которое управляет скоростью клипа, появится в центре клипа. Клип затенен контрастирующими цветами над и под демаркацией скорости 100%. Белая дорожка управления скоростью отображается в верхней части клипа, непосредственно под заголовком клипа.

2. Удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS), щелкните кольцо, чтобы создать ключевой кадр скорости .
3. Удерживая клавиши CTRL и ALT (Windows) или OPTION и COMMAND (Mac OS), перетащите ключевой кадр скорости к месту, на котором необходимо окончить стоп-кадр.

Примечание. Обязательно перетащите кольцо по горизонтали, а не по вертикали, как с остальными ключевыми кадрами.

Второй ключевой кадр создается там, куда вы перетащили ключевой кадр. Внутренние половины ключевых кадров, ключевые кадры удержания, имеют квадратную форму в отличие от обычных ключевых кадров скорости. Нельзя перетащить ключевой кадр удержания, если вы не создаете для него перехода скорости. На дорожке управления скоростью появятся временные вертикальные метки, которые отображают сегмент клипа, воспроизводящий стоп-кадры.

4. (Необязательно) Для создания перехода скорости к стоп-кадру или из него перетащите левую половину ключевого кадра скорости влево или правую половину ключевого кадра скорости - вправо.

Серая область появится между половинами ключевого кадра скорости, показывая длину перехода скорости. Кольцо образует градиент между двумя половинами, показывая пошаговое изменение скорости, происходящее между ними.

После создания перехода скорости, можно перетащить ключевой кадр удержания. Перетаскивание первого кадра удержания переводит его в новый кадр мультимедиа, который необходимо удерживать. Перетаскивание второго влияет только на длительность удерживаемого кадра.

5. (Необязательно) Чтобы появилась голубая кривая, щелкните серой области в дорожке управления скоростью между половинами ключевого кадра.
6. (Необязательно) Чтобы изменить ускорение или замедление, перетащите любой из маркеров на кривую.

Изменение скорости сглаживается в зависимости от изгиба градиента скорости.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Аудио

Работа с клипами, каналами и дорожками

[Сопоставление исходного и выходного аудиоканалов](#)

[Извлечение аудио из клипов](#)

[Преобразование стереодорожки в монодорожки](#)

[Использование монофонического клипа как стереофонического](#)

[Помещение звука из одного канала стерео клипа в оба канала](#)

[Связывание нескольких аудиоклипов](#)

[Связывание аудиоклипов](#)

[Редактирование связки из нескольких клипов в исходном мониторе](#)

[Наверх](#)

Сопоставление исходного и выходного аудиоканалов

Сопоставление аудиоканалов в клипах определяет тип и номера аудиодорожек, в которых они отображаются в эпизоде. Кроме того, сопоставление аудиоканалов определяет каналы назначения в основной дорожке, и, соответственно, финальный выходной файл. Например, если вы назначите стереоклипу каналы 1 и 2 как передний левый и передний правый для основной дорожки 5.1, то при добавлении в эпизод 2 исходных канала отобразятся как одна дорожка канала 5.1. Они «питают» передний левый и передний правый каналы основной дорожки. Когда финальный выходной результат воспроизводится через звуковую систему Surround 5.1, исходные 2 канала воспроизводятся через передний левый и передний правый динамики, соответственно.

Карла Суле показывает способ сопоставления аудиоканалов в Premiere Pro [в этом видеоруководстве](#). Это видео для работы с материалом с использованием разделенных монодорожек (голос на одной дорожке, звук на другой). Это краткое и очень полезное руководство о сопоставлении аудиоканалов.

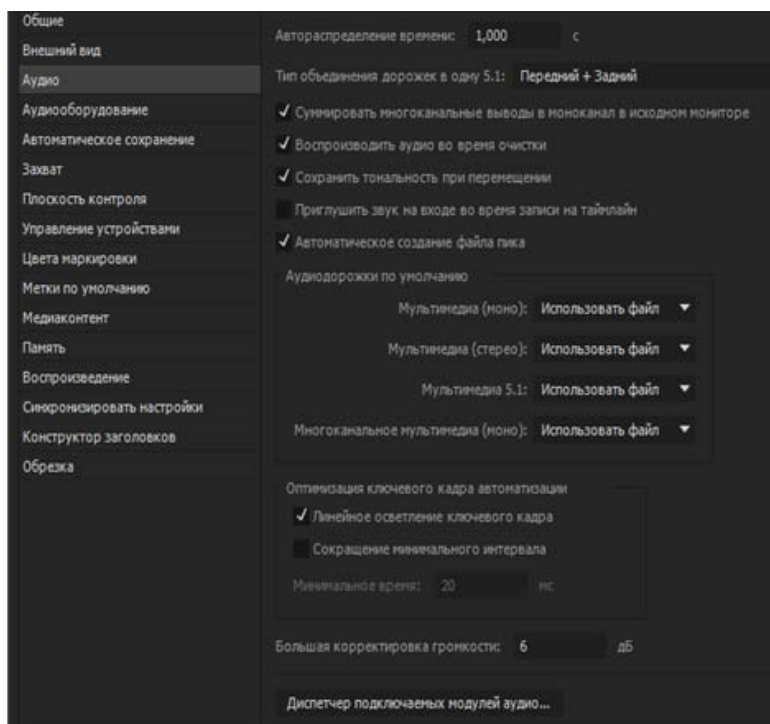
По умолчанию аудиоканалы клипа проецируются на главную дорожку, когда они захватываются или импортируются в проект. Можно задать как Premiere Pro сопоставляет их, выбрав параметр «Формат дорожки по умолчанию» на панели «Сопоставления исходных каналов» в диалоговом окне «Установки аудио». Также можно изменить как аудиоканалы клипа сопоставляются после импорта их в проект.

Наконец, можно указать какие выходные каналы Premiere Pro использует для мониторинга каждого аудиоканала. Например, можно следить за левым каналом стереодорожек через передний левый динамик акустической системы вашего компьютера. Установите это как значение по умолчанию в диалоговом окне «Установки сопоставления выходных каналов».

Сопоставление исходных аудиоканалов при импорте

Можно задать, каким образом Premiere Pro автоматически назначает аудиоканалы клипа аудиодорожкам и основной дорожке при импорте или захвате.

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Аудио» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Аудио» (Mac OS).

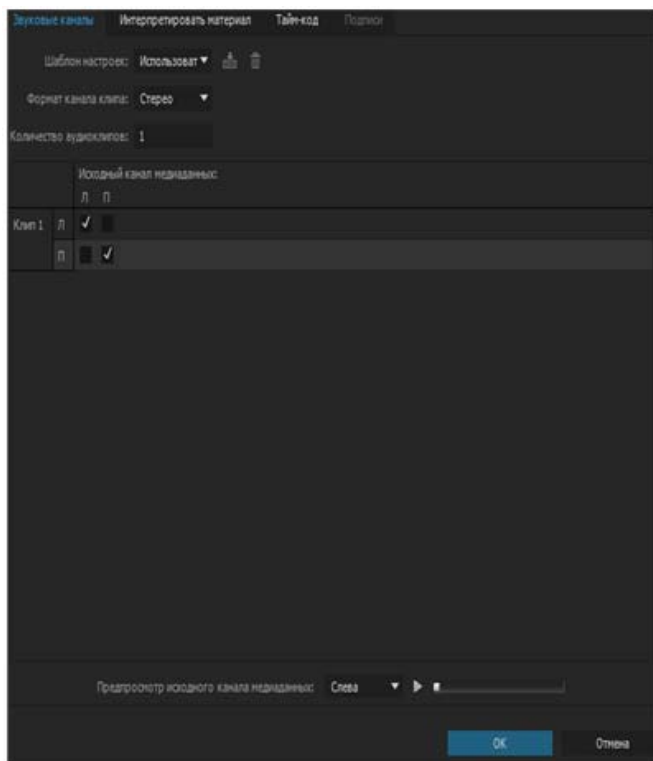


2. В разделе «Аудиодорожки» диалогового окна «Установки аудиодорожек» выберите формат из меню «Формат дорожки по умолчанию».
3. Нажмите кнопку «ОК».

Изменение исходного аудиоканала, назначенного для одного или нескольких клипов

1. Выделите на панели «Проект» один или несколько клипов, содержащих аудио, и выберите команду «Клип» > «Изменить» > «Аудиоканалы».

Примечание. Если было выделено несколько аудиоклипов, убедитесь, что они имеют одинаковый формат дорожки.



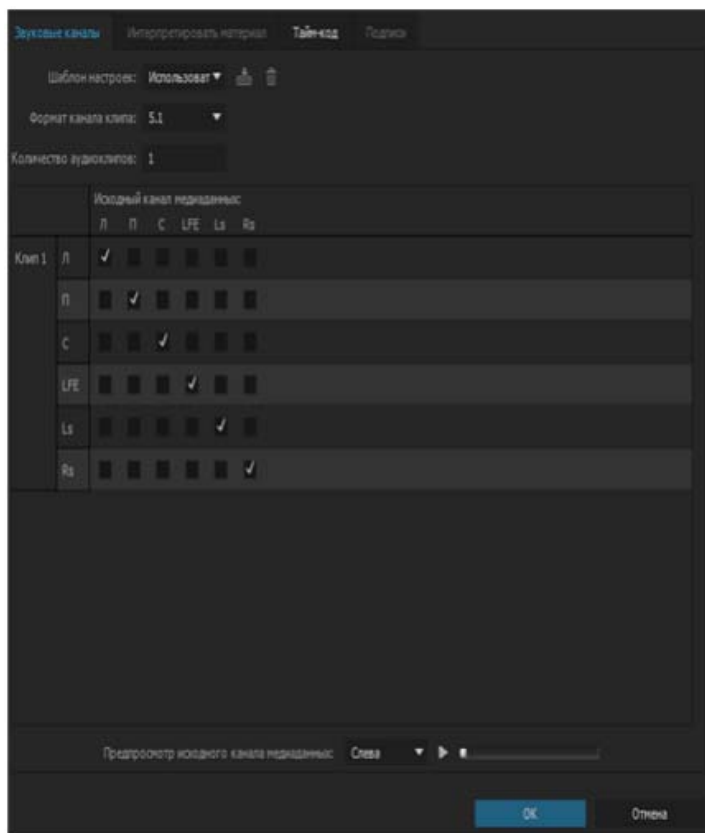
Привязка к каналам вывода аудио для стереодорожки

2. На панели аудиоканалов в диалоговом окне изменения клипа выполните одно из следующих действий.

- Выберите формат из списка форматов канала.
- Чтобы включить или отключить аудиоканал, выберите или отмените выбор параметра «Включить» для исходного канала. При добавлении клипа в эпизод Premiere Pro добавляет на панель «Таймлайн» только разрешенные каналы.
- Чтобы сопоставить исходный канал и другую выходную дорожку или канал, перетащите значок дорожки или канала в строку другого исходного канала. Так меняются местами выходные каналы или дорожки двух каналов источника.

Примечание. При просмотре клипа с переназначенными каналами источника на панели «Таймлайн» дорожки отображаются в порядке возрастания. Однако сопоставление определяет связанные с ними исходные каналы.

- Чтобы назначить для выходных каналов аудио 5.1 surround менее 6 исходных каналов, перетащите значок канала в строку другого исходного канала. Также можно щелкать на значок канала 5.1 до тех пор, пока исходный канал не сопоставится нужному выходному каналу.



Привязка к каналам вывода аудио для дорожки 5.1

3. Для предпросмотра аудио в канале выберите исходный канал и нажмите кнопку «Воспроизведение» или используйте ползунок.
4. Нажмите кнопку «ОК».

Примечание. Изменение аудиоканалов объединенного клипа невозможно. Они должны быть моно по умолчанию. Однако вы можете переупорядочить и включить/отключить все доступные аудиоканалы составных клипов.

Сопоставление звука клипа P2 для экспорта в P2

При правильном сопоставлении аудиоканалов клипа 5.1 каналам можно экспортировать аудио обратно к исходным 4 каналам в эпизодах P2. Экспорт к 4 каналам можно использовать, например, если требуется передать финальный выходной файл на носитель P2. Привяжите каналы в клипах P2 перед их добавлением в эпизод и перед вызовом команды «Файл» > «Экспорт в Panasonic P2».

Примечание. Если оставить для клипов P2 привязку монофонического канала по умолчанию, при их использовании в эпизоде с основной 5.1-канальной дорожкой и при экспорте этого эпизода в формат P2 экспортированный файл будет содержать звук только в третьем и четвертом каналах.

1. Импортируйте клипы в проект P2, содержащий эпизод с основной дорожкой 5.1.
2. На панели проектов выберите клип или клипы, которые необходимо сопоставить.
3. Выберите Клип > Изменить > Аудиоканалы.
4. В разделе «Формат дорожки» щелкните 5.1.
5. При необходимости щелкаете на значки канала 5.1, пока они не будут сопоставлены с 4 исходными каналами следующим образом:

- К. 1 с передним левым каналом.
- К. 2 с передним правым каналом.
- К. 3 с задним левым каналом.
- К. 4 с задним правым каналом.

6. Нажмите кнопку «ОК».

Сопоставление аудио каналов эпизода с выходными аудио каналами аппаратного обеспечения

Можно указать канал в аппаратном аудиоустройстве для каждого канала в эпизоде основной дорожки. Можно сопоставлять каналы на панели сопоставления выходных аудиоканалов в диалоговом окне «Установки». Premiere Pro воспроизводит каждый канал эпизода через указанный вами аппаратный канал. Например, проект может иметь эпизод из 5.1 каналов, а аппаратное обеспечение системы поддерживает только 2 канала. Можно указать, какой из 2 аппаратных каналов воспроизводит каждый из 6 каналов эпизода.

Однако если выбранное аппаратное устройство имеет менее 16 каналов, эпизоды из 16 каналов остаются сопоставленными 16 выходным каналам. Например, выбранное устройство поддерживает только 2 канала. Можно сопоставить только первые 2 канала 16-канального эпизода двум каналам аппаратного обеспечения.

Примечание. На панели сопоставления выходных аудиоканалов можно сопоставить каналы эпизода с любым поддерживаемым аппаратным обеспечением, установленным на компьютере, а не только с устройством, активированным в настоящее время. Однако вы можете видеть и слышать сопоставленный устройству канал, только когда устройство активировано. Сопоставление аудиоканалов эпизода устройству не активирует устройство. Для активации звукового аппаратного обеспечения выберите его в установках аудиооборудования. Дополнительные сведения см. в разделе [Указание параметров устройства ASIO \(только в Windows\)](#).

Чтобы сопоставить каналы эпизода с аппаратным устройством, сначала необходимо выбрать устройство в меню «Привязать выход к». В списке, расположенном под меню «Привязать выход к», отображаются аппаратные каналы, поддерживаемые выбранным устройством. После этого можно сопоставить каналы эпизода с каждым аппаратным каналом, используя фрагменты каналов.

Например, при выборе аудиоустройства сторонних разработчиков с поддержкой 16-каналов список показывает 16 аппаратных каналов. При выборе стереоустройства список показывает только 2 аппаратных канала. Фрагменты справа от имени каждого канала в списке обозначают 3 типа каналов эпизода, которые можно сопоставить с аппаратным каналом: стереоканал, 5.1 и 16.

По умолчанию Premiere Pro использует устройство Premiere Pro WDM Sound (Windows) или встроенное устройство (Mac OS). Однако если на вашем компьютере установлено поддерживаемое аудиоустройство стороннего поставщика, оно отображается в меню «Привязать выход к». Выберите устройство стороннего поставщика, чтобы его поддерживаемые каналы отображались в списке.

1. Выберите Правка > Установки > Аудиооборудование (Windows) или Premiere Pro > Установки > Аудиооборудование (Mac OS).
2. В меню «Привязать выход к» на вкладке «Аудиооборудование» выберите драйвер для нужного устройства. По умолчанию Premiere Pro выбирает Desktop Audio (Windows) или «Встроенный» (Mac OS).
3. Перетащите нужную плитку канала эпизода в строку списка, содержащую нужный аппаратный канал.
4. Нажмите кнопку «ОК».

В проекте можно извлекать аудио из клипов и создавать новые основные аудио клипы. Исходные основные клипы сохраняются. Все исходные сопоставления каналов, усиление, скорость, длительность и коррекции интерпретированного материала в исходных основных клипах применяются к новым, извлеченным аудиоклипам.

1. На панели проектов выберите один или несколько клипов, содержащих аудио.
2. Выберите Клип > Параметры аудио > Извлечь аудио.

Premiere Pro создает новые аудиофайлы, содержащие извлеченное аудио, со словом «Извлечено» в конце имени файла.

[Наверх](#)

Преобразование стереодорожки в монодорожки

Команда «Преобразовать в моно» создает основные моно аудиоклипы из стерео клипа или клипа с аудиоканалами 5.1. Преобразование из стерео клипа создает два основных моно аудиоклипа — по одному для каждого канала. Преобразование из клипа 5.1 surround создает шесть основных моно аудиоклипов — опять же, по одному для каждого канала. Premiere Pro сохраняет исходный основной клип. Команда «Преобразовать в моно» не создает новые файлы, только новые основные клипы с соответствующим сопоставлением исходных каналов.

1. Выберите на панели проектов клип, содержащий стерео аудио или аудио 5.1 surround.
2. Выберите Клип > Параметры аудио > Преобразовать в моно.

Имена полученных основных аудиоклипов содержат имя исходного клипа, за которым следуют имена каналов. Например, когда Premiere Pro создает два основных аудиоклипа из стерео клипа с именем Zoom, они будут называться Zoom Left и Zoom Right

Команда «Преобразовать в моно» не создает связанные клипы. Для создания связанных монофонических клипов используйте команду «Привязка каналов источника».

Примечание. Команда «Преобразовать в моно» применима к элементам на панели «Проект», но не к клипам в эпизоде на панели «Таймлайн».

См. руководство от Эндрю Дэвиса [«Изменение аудио из стерео в Dual Mono»](#) на сайте Creative COW.

Преобразование всех стереодорожек в монодорожки

Premiere Pro может автоматически преобразовывать отдельные стерео каналы и каналы объемного звука в дискретные монуальные клипы при захвате или импорте каждого клипа.

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Аудио» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Аудио» (Mac OS).
2. На панели «Сопоставление исходных каналов» выберите «Моно» в меню «Мультимедиа (стерео)».
3. Нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Использование монофонического клипа как стереофонического

Можно иногда оказаться полезным использовать моно аудиоклип как стерео клип. С помощью

диалогового окна изменения клипа можно преобразовать левый и правый стереоканалы в моно клип.

1. На панели проектов выберите моно клип.
2. Выберите Клип > Изменить > Аудиоканалы.
3. В диалоговом окне изменения клипа выберите «Моно как стерео», а затем нажмите кнопку «ОК».

Примечание. Прежде чем моно клип появится на панели таймлайна, к нему можно применить команду «Изменить клип» только на панели проектов. Нельзя преобразовать экземпляр клипа в стерео, когда он используется в моно аудиодорожке.

[Наверх](#)

Помещение звука из одного канала стерео клипа в оба канала

При наличии стереоклипа со звуком, записанном только в одном канале, либо стереоклипа со звуком в одном канале, который требуется заменить звуком из другого канала, можно использовать сопоставление каналов исходного клипа, а также аудиофильтры «Заполнение левым каналом» и «Заполнение правым каналом».

[Наверх](#)

Связывание нескольких аудиоклипов

Можно привязать один видеоклип к нескольким аудиоклипам или связать несколько аудиоклипов вместе. При связывании аудиоклипов в эпизод связываются только экземпляры основных клипов. Исходный основной аудиоклип на панели проектов остается неизменным.

Связанные клипы остаются синхронизированными при их перемещении или обрезке на панели «Таймлайн». Аудиоэффекты, включая эффекты громкости и панорамирования, можно применить ко всем каналам связанных клипов. При выполнении изменений, которые перемещают один из связанных клипов без перемещения других, появляются индикаторы рассинхронизации.

Можно отобразить и обрезать связку из нескольких клипов в исходном мониторе. Чтобы просмотреть дорожку в связке из нескольких клипов, используйте меню дорожки. В исходном мониторе можно просматривать и воспроизводить одновременно только один канал. Если связанные клипы содержат маркеры, таймлайн исходного монитора покажет маркеры только для отображаемой дорожки. Если исходный монитор отображает связку нескольких клипов из панели проектов, появляется возможность использовать кнопки «Перезаписать» или «Вставить» для добавления связанных клипов к отдельным дорожкам на панели таймлайна.



Выбор дорожки в связке с несколькими клипами в исходном мониторе

На панели «Элементы управления эффектами» отображаются все видео- и аудиодорожки, входящие в связку с несколькими клипами с примененными эффектами и сгруппированными по дорожкам. Эффекты, перечисленные на панели «Эффекты», можно применить к определенной группе на панели «Элементы управления эффектами».



Эффекты, примененные к аудиодорожкам в связи с несколькими клипами, отображаются на панели «Элементы управления эффектами».

[Наверх](#)

Связывание аудиоклипов

Аудиоклипы должны иметь одинаковый тип канала и каждый клип должен находиться на другой дорожке. Если клипы уже связаны, например аудиоклип привязан к видеоклипу, перед созданием связки из нескольких клипов эта связь должна быть удалена.

1. При необходимости выберите каждый связанный видео- и аудиоклип или выберите несколько клипов и используйте Клип > Отменить связь.
2. Выполните одно из следующих действий.
 - Удерживая клавишу SHIFT, кнопкой мыши выберите каждый аудиоклип в отдельных дорожках на панели таймлайна. С помощью клавиши SHIFT и кнопки мыши можно также выбирать видеоклип.
 - Удерживая клавишу SHIFT, кнопкой мыши выберите несколько аудиоклипов в отдельных дорожках на панели «Таймлайн».

Все аудиоклипы должны иметь один и тот же формат дорожки (моно, стерео или 5.1 surround).

3. Выберите Клип > Связать.

[Наверх](#)

Редактирование связки из нескольких клипов в исходном мониторе

1. На панели таймлайна дважды щелкните связанный клип.
2. Для отображения определенного канала выберите дорожку из меню дорожек.
3. (Дополнительно) Укажите для дорожки точку входа и точку выхода.

При определении точки входа и точки выхода для конкретной дорожки обрезка для точек входа и точек выхода других связанных клипов будет одинаковой. Точки входа и выхода связанных клипов с различной длительностью будут разными. Точки входа и выхода связанных клипов будут одинаковыми, только если клипы имеют одинаковую длительность.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Обзор аудио и микшера аудиодорожек

Работа с аудио

Аудиодорожки в эпизоде

Каналы в аудиоклипе

Микширование аудиодорожек и клипов

Порядок обработки аудио

Быстрая коррекция аудио

Просмотр аудиоданных

Обзор микшера аудиодорожек

[Наверх](#) 

Работа с аудио

В Adobe® Premiere® Pro можно редактировать аудио, добавлять эффекты и микшировать такое число дорожек в аудио в эпизоде, которое способна обработать компьютерная система. Дорожки могут содержать моноканалы или каналы объемного звука 5.1. Кроме того, доступны стандартные и адаптивные дорожки.

Стандартная аудиодорожка способна обрабатывать моно- и стереоданные в пределах одной дорожки. То есть, если для аудиодорожки выбран параметр «Стандартная», можно использовать видеоряды, содержащие различные типы аудиодорожек на одной аудиодорожке.

Для разных типов медиаданных можно выбрать различные типы дорожек. Например, для моноклипов можно выбрать редактирование только на монодорожках. Для многоканального моно-аудио можно задать перенаправление по умолчанию на адаптивную дорожку.

Моно-дорожка

Моно-дорожка может содержать только клипы моно и стерео. Левый и правый каналы стереоклипа будут объединены в моно-канал и ослаблены на 3 дБ для предотвращения нелинейных искажений.

Для моно-дорожек, вывод с которых назначен основной моно-дорожке эпизода или моно-дорожке фонограммы, отсутствует регулятор панорамирования. Регулятор панорамирования предназначен для смещения аудиосигнала моно-дорожки между левым и правым каналами стерео-эпизода.

С помощью шайбы можно перемещать аудиосигнал моно-дорожки между каналами L, C, R, Ls, Rs эпизода формата 5.1. При этом элемент управления «Центральный процент» влияет на баланс между центральным каналом и левым/правым каналами. По умолчанию для моно-дорожек он задает значение 100 %, так что весь звук спереди исходит только из центрального канала (левого и правого каналов нет). Поскольку по умолчанию шайба находится по центру лотка, сигнал также посылается на задние каналы Ls и Rs, отвечающие за эффект объемного звука.

Регулятор громкости низкочастотных эффектов использует управление басами, при этом ко всем каналам объемного звука в сочетании применяется фильтр низких частот, а результат затем направляется в соответствующий канал LFE.

Регулятор панорамирования предназначен для смещения аудиосигнала моно-дорожки между четными и нечетными каналами многоканального эпизода с двумя и более каналами. Для моно-дорожек, вывод с которых назначен многоканальному эпизоду с одним каналом, отсутствует регулятор

панорамирования.

Сtereo-дорожка

Стандартные (стерео) дорожки могут содержать только клипы моно и стерео. Сигнал моно-клипа будет разделен на левый и правый каналы и ослаблен на 3 дБ.

Для стерео-дорожек, вывод с которых назначен основной моно-дорожке эпизода или моно-дорожке фонограммы, отсутствует регулятор баланса. Регулятор баланса предназначен для изменения балансировки между левым и правым каналами стерео-эпизода.

С помощью шайбы для стандартной дорожки можно балансировать аудиосигнал стерео-дорожки между каналами L, C, R, Ls, Rs эпизода формата 5.1. При этом элемент управления «Центральный процент» отвечает за отношение сигнала левого и правого канала между суммированным центральным каналом и левым/правым каналами. По умолчанию для стерео-дорожек он задает значение 0 %, так что в центральный канал не подается сигнал, весь сигнал левого канала клипа направляется в канал выхода L, сигнал правого канала клипа направляется в канал выхода R.

Поскольку по умолчанию шайба находится по центру лотка, сигнал левого канала клипа также направляется в канал Ls выходной дорожки, а сигнал правого канала — в канал Rs. Регулятор громкости низкочастотных эффектов использует управление басами, при этом ко всем каналам объемного звука в сочетании применяется фильтр низких частот, а результат затем направляется в соответствующий канал LFE.

Регулятор баланса предназначен для балансировки аудиосигнала стандартной дорожки между четными и нечетными каналами многоканального эпизода с двумя и более каналами. Для стерео-дорожек, вывод с которых назначен многоканальному эпизоду с одним каналом, отсутствует регулятор баланса.

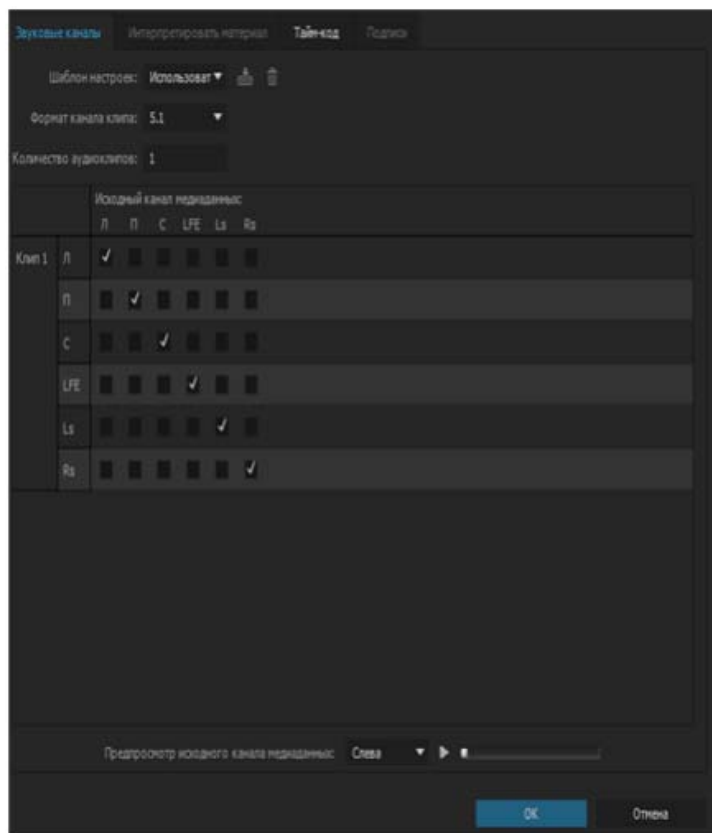
Дорожки 5.1

Дорожки 5.1 могут содержать только клипы формата 5.1. Для дорожек 5.1 не предусмотрено ни регулировки баланса/панорамирования в виде шайбы и лотка, ни управления басами.

Дорожки 5.1 сводятся в один моно-канал в моно-эпизоде или в два стерео-канала в стерео-эпизоде. В эпизодах 5.1 сигнал с дорожки 5.1 направляется в соответствующие выходные каналы без каких-либо изменений.

Обратите внимание, что в некоторых случаях дорожки 5.1 могут пригодиться при работе с клипами моно или стерео. К примеру, центр обработки аудиоматериалов присылает готовый (разведенный) звук 5.1 в виде 6 моно-клипов, каждый из которых представляет собой один из каналов 5.1. Эти моно-клипы не следует помещать в эпизод 5.1 в виде дорожек моно или стерео, поскольку они уже были сведены в центре обработки аудиоматериалов. Правильным рабочим процессом в этом случае будет изменение каждого моно-клипа на клип 5.1 и назначение его в соответствующий канал с помощью окна Изменить клип > Звуковые каналы. В качестве альтернативы можно оставить клипы в моно-режиме, поместить каждый из них на отдельную моно- или адаптивную дорожку в многоканальном эпизоде и назначить выходы дорожек верным выходным каналам с помощью функции сопоставления и панорамирования каналов.

Premiere Pro 9.0 включает в себя назначения каналов выхода дорожки для дорожек 5.1, что дает больше возможностей и облегчает сопоставление каналов.

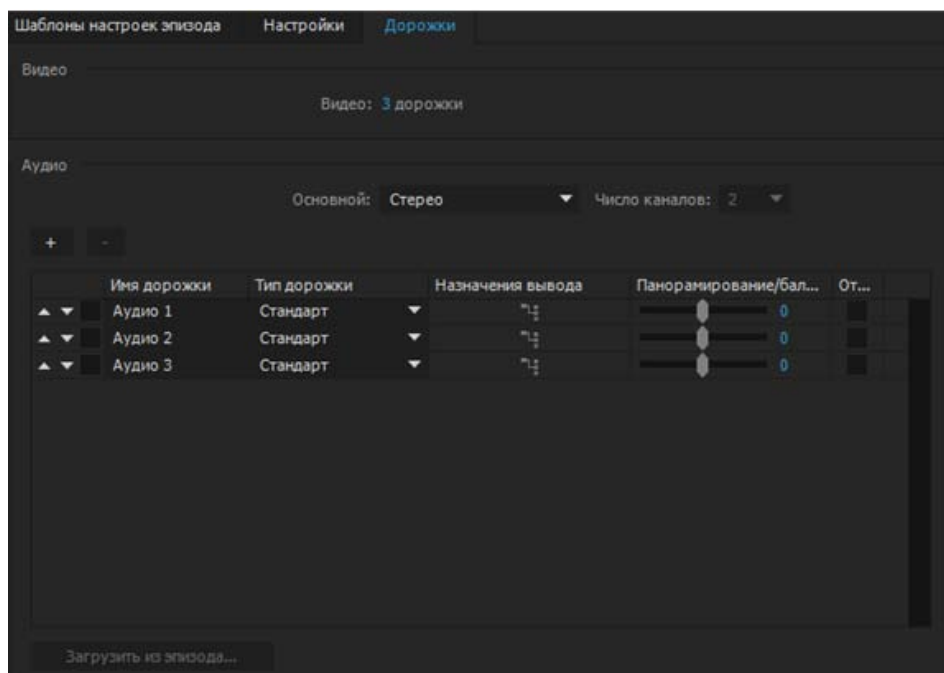


Привязка к каналам аудио для дорожки 5.1

Адаптивная дорожка

Адаптивная дорожка может содержать только моно, стерео и адаптивные клипы. Адаптивная дорожка включает в себя регулятор баланса. Адаптивные дорожки имеют такое же количество каналов, как и их эпизод. К примеру, адаптивная дорожка в стерео-эпизоде имеет два доступных канала, даже если содержит адаптивный клип с более чем двумя каналами. Если нужно вывести аудиосигнал с других каналов, с помощью пункта меню Изменить клип > Звуковые каналы сопоставьте нужные каналы клипа каналам дорожки 1–2. Обратите внимание, что каждому каналу назначения можно сопоставить только один исходный канал. Другими словами, выходу 1 адаптивной дорожки можно сопоставить один любой канал клипа, а выходу 2 — любой другой канал. Таким образом, вместо каналов клипа по умолчанию (1–2) на выходы адаптивной дорожки 1–2 можно направить каналы клипа 31–32.

Адаптивные дорожки теперь предусматривают сопоставление каналов выхода дорожки только в том случае, когда дорожка принадлежит многоканальному эпизоду.



Для работы с аудио сначала необходимо импортировать аудио в проект или записать его непосредственно на дорожку. Можно импортировать аудиоклипы или видеоклипы, которые содержат аудио.

После помещения аудиоклипов в проект их можно добавить в эпизод и редактировать так же, как и видеоклипы. Также можно просмотреть формы волны для клипов аудио и выполнить их обрезку на панели Исходный монитор перед добавлением аудио в эпизод.

Можно отрегулировать уровень звука и настройки панорамирования и баланса аудиодорожек непосредственно на панелях Таймлайн или Управление эффектами. Можно использовать Микшер аудиодорожек для внесения изменений в микширование в режиме реального времени. Также можно добавлять эффекты в аудиоклипы в эпизоде. При подготовке сложного микса с несколькими дорожками рекомендуется организовать их в фонограммы и вложенные эпизоды.

Для расширенного редактирования с помощью Adobe Audition выберите команду Правка > Редактировать в Audition.

[Наверх](#)

Аудиодорожки в эпизоде

Эпизод может содержать следующие аудиодорожки в любых комбинациях:

Стандарт Стандартная дорожка заменяет предыдущий тип стереодорожки. На ней могут размещаться как моно-, так и стереоклипы аудио.

Моно (монофоническая) Содержат один аудиоканал. Если стерео-клип добавлен в моно-дорожку, то каналы клипа суммируются в один моно-канал.

Адаптивная Адаптивная дорожка может содержать моно, стерео и адаптивные клипы. С помощью адаптивных дорожек можно сопоставлять исходные аудио выходным аудиоканалам тем способом, который оптимально соответствует требованиям рабочего процесса. Такой тип дорожек рекомендуется использовать для работы с аудио, полученным с камер, способных записывать несколько аудиодорожек. Также в работе с объединенными клипами можно использовать адаптивные дорожки или эпизоды многокамерной передачи. Дополнительные сведения [см. в этом видео](#).

5.1 Содержит следующие компоненты:

- три передних аудиоканала (левый, центральный и правый)
- два задних аудиоканала или аудиоканала объемного звука (правый и левый)
- Аудиоканал низкочастотных эффектов (LFE) маршрутизирован на сабвуфер.

Дорожки 5.1 могут содержать только клипы 5.1.

Добавить или удалить дорожки можно в любое время. После того как дорожка создана, число используемых ей каналов уже нельзя изменить. Эпизод всегда содержит основную дорожку, которая контролирует комбинированный вывод всех дорожек в эпизоде. Панель «Дорожки» в диалоговом окне «Создать эпизод» содержит следующие данные: формат основной дорожки, число аудиодорожек в эпизоде и число каналов в аудиодорожках.

Эпизод может содержать два типа аудиодорожек. Обычные аудиодорожки содержат актуальные аудиоданные. На дорожки фонограммы выводятся комбинированные сигналы дорожек или отправляются маршрутизированные сигналы. Дорожки фонограммы рекомендуется использовать для управления миксами и эффектами.

Все эпизоды создаются с использованием указанного количества аудиодорожек на панели «Таймлайн». Тем не менее, Premiere Pro автоматически создает новые аудиодорожки при перетаскивании аудиоклипа под последнюю аудиодорожку на панели «Таймлайн». Эту функцию рекомендуется использовать в том случае, если число аудиоклипов в стеке превышает количество доступных дорожек в эпизоде. Также эта функция используется, если число каналов в аудиоклипе не соответствует числу каналов в аудиодорожках по умолчанию. Для добавления дорожек также можно щелкнуть правой кнопкой мыши заголовок дорожки и выбрать команду «Добавить дорожки» или выбрать команду Эпизод > Добавить дорожки.

[Наверх](#)

Каналы в аудиоклипе

клипы могут содержать один аудиоканал (моно), два аудиоканала (правый и левый, стерео) и пять аудиоканалов объемного звука с аудиоканалом низкочастотных эффектов (5.1 Surround). Эпизод может обрабатывать клипы в любой комбинации. Однако все аудиоданные микшируются в формате (моно, стерео или 5.1 Surround) основной дорожки.

Можно определить, будет ли стереоклип размещен на одной или двух дорожках. Щелкните правой кнопкой мыши клип на панели «Проект» и выберите Изменить > Аудиоканалы. Если стереоклип решено разместить на двух дорожках, Инструменты панорамирования клипа используют поведение по умолчанию (слева направо, справа налево).

Premiere Pro позволяет изменять формат дорожки (группирование аудиоканалов) в аудиоклипе. Например, можно по-разному применять аудиоэффекты к отдельным каналам в стереоклипе или клипе 5.1 Surround. Можно изменить формат дорожки в стереоклипах или клипах 5.1 Surround. В таких случаях при добавлении клипов в эпизод аудиоданные помещаются на отдельные монодорожки.

Premiere Pro также позволяет повторно сопоставить каналы вывода или дорожки аудиоканалам клипа. Например, можно изменить сопоставление аудиосигнала из левого канала стерео-клипа и вывести его в правый канал.

Сохранение матрицы аудиоклипа 5.1

Чтобы сохранить матрицу импортированного аудиоклипа 5.1, используйте клип в аудиодорожке 5.1 в эпизоде. Чтобы использовать каналы компонента как дискретные многоканальные монодорожки в эпизоде, рекомендуется импортировать или повторно сопоставить клип моноканалам.

[Наверх](#)

Микширование аудиодорожек и клипов

Микширование представляет собой процедуру смешения и коррекции аудиодорожек в эпизоде. Аудиодорожки эпизода могут содержать несколько аудиоклипов и аудиодорожек видеоклипов. Действия, выполняемые при микшировании аудио, можно применять на различных уровнях эпизода. Например, можно применить одно значение уровня аудио для клипа, и другое - для дорожки, которая содержит этот клип. Дорожка, которая содержит аудио для вложенного эпизода, может содержать изменения уровня громкости и эффекты, которые ранее применялись к дорожкам в исходном эпизоде. Значения, примененные ко всем этим уровням, комбинируются для конечного микса.

Для изменения аудиоклипа можно применить эффект к клипу или дорожке, которая содержит этот клип. Доступно также запланированное систематическое применение эффектов, что позволяет избежать избыточных или конфликтующих настроек в одном и том же клипе.

Крис и Триш Мейер (Chris and Trish Meyer) предлагают ознакомиться со своей статьей на [веб-сайте Artbeats](#) о том, как смешать несколько аудиодорожек и подогнать их время, чтобы обеспечить максимальную четкость звучания и художественный эффект.

[Наверх](#) 

Порядок обработки аудио

Во время редактирования эпизодов Premiere Pro выполняет обработку аудио в следующем порядке (от первого к последнему):

- Корректировки усиления, примененные к клипам посредством команды Клип > Параметры аудио > Усиление аудио.
- Эффекты, примененные к клипам.
- Настройки дорожки, которые обрабатываются в следующем порядке: эффекты до изменения громкости, посылы до изменения громкости, приглушение звука, изменение громкости, индикация, эффекты после изменения громкости, посылы после изменения громкости и положение панорамирования/баланса.
- Отслеживайте выходной уровень громкости в направлении слева направо в Микшере аудиодорожек, от аудиодорожек к дорожкам фонограммы, завершая основной дорожкой.

Примечание. Можно изменить путь прохождения сигнала по умолчанию с помощью посылов или путем изменения настроек вывода для дорожки.

[Наверх](#) 

Быстрая коррекция аудио

Хотя Premiere Pro предоставляет полнофункциональный микшер аудиодорожек, в отдельных случаях многие из этих параметров не используются. Например, при создании предварительного монтажа из видео и аудио, полученных одновременно из видеоряда DV, вывод на стереодорожки выполняется в соответствии со следующими инструкциями:

- начните с индикаторов Основные и регулятора уровня громкости в Микшере аудиодорожек. Если громкость аудио значительно ниже уровня 0 дБ или слишком высока (отображается индикатор красного цвета), следует при необходимости отрегулировать уровни клипов или дорожек.
- Чтобы временно приглушить звук дорожки, используйте кнопку Приглушить звук дорожки в Микшере аудиодорожек или значок Переключить вывод дорожки на панели Таймлайн. Чтобы временно приглушить звук всех остальных дорожек, используйте кнопку Соло в Микшере аудиодорожек.
- В процессе любой коррекции аудио следует определить, будут ли изменения применяться ко всей дорожке или только к отдельным клипам. Аудиодорожки и клипы редактируются по-разному.
- Используйте команду «Показать/скрыть дорожки» в меню Микшер аудиодорожек,

чтобы отобразить только нужные сведения и сэкономить, таким образом, пространство на экране. Если Эффекты и посылы не используются, их можно скрыть, щелкнув треугольник в левой части Микшера аудиодорожек.

Просмотр аудиоданных

Чтобы упростить просмотр и редактирование настроек аудио для всех клипов и дорожек, Premiere Pro предоставляет несколько представлений для одних и тех же аудиоданных. Просматривать и редактировать значения громкости или эффекта для любых дорожек или клипов можно в Микшере аудиодорожек или на панели Таймлайн. Убедитесь в том, что для отображения дорожки задан параметр Показать ключевые кадры дорожки или Показать уровень громкости дорожки.

Кроме того, аудиодорожки на панели Таймлайн содержат формы волны, которые являются визуальными представлениями аудиоданных клипа во времени. Высота волны показывает амплитуду (громкость) аудио - чем выше волна, тем выше уровень громкости аудио. Просматривать формы волны в аудиодорожке рекомендуется для того, чтобы определить местоположение конкретных аудиоданных во клипе.

Чтобы просмотреть форму волны, используйте колесико мыши или дважды щелкните в пустой области заголовка дорожки.

Просмотр аудиоклипов

Просмотреть диаграмму Громкость, Приглушение звука или Время панорамирования аудиоклипа и его форму волны можно на панели Таймлайн. Просмотреть аудиоклип также можно на исходном мониторе (рекомендуется для точной настройки точек входа и выхода). Также можно просмотреть время эпизода в единицах аудио, а не в кадрах. Эту настройку рекомендуется использовать для редактирования аудио с меньшим приращением, чем кадры.

- Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы просмотреть волновой график звука в клипе на панели Таймлайн, щелкните нужную аудиодорожку и выберите пункт Настройки > Показать форму волны.
 - Чтобы просмотреть аудиоклип в исходном мониторе, если клип размещен на панели Таймлайн, дважды щелкните клип мышью.
 - Чтобы просмотреть клип аудио на исходном мониторе, если клип размещен на панели Проект, дважды щелкните клип мышью или перетащите его на панель Исходный монитор. Если клип содержит видео и аудио, аудио можно вывести на Исходный монитор, нажав кнопку Настройки и выбрав пункт Форма аудиосигнала или нажав значок Перетащить только аудио рядом со шкалой времени на Исходном мониторе.

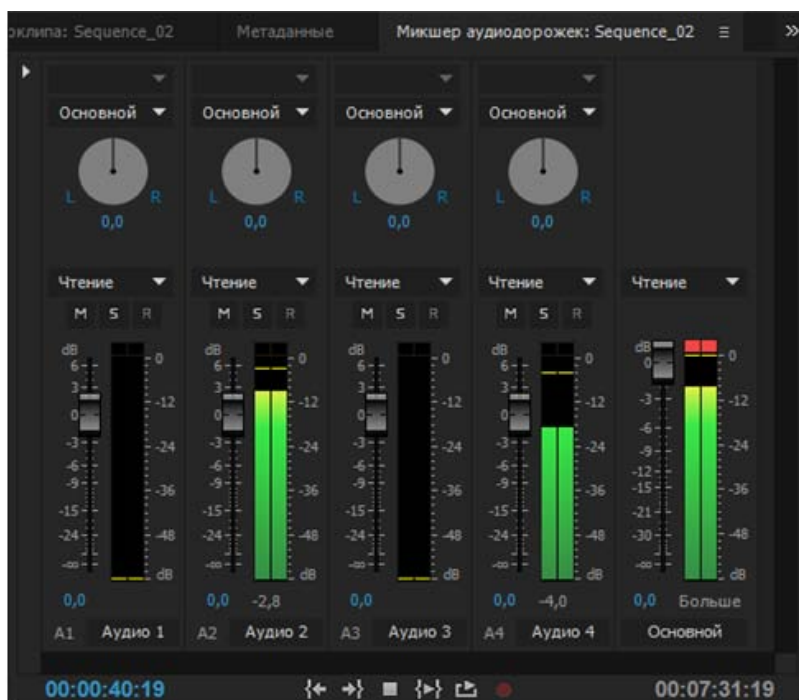
Просмотр времени в единицах времени аудиоданных

- На панелях Микшер аудиодорожек, Программный монитор, Исходный монитор или Таймлайн выберите Показать единицы времени аудио в меню панели.

Чтобы просмотреть дополнительные сведения о громкости при просмотре формы аудиосигнала на панели «Таймлайн», следует увеличить высоту дорожки. Чтобы просмотреть данные времени более подробно, для просмотра необходимо выбрать единицы времени аудио.

Обзор микшера аудиодорожек

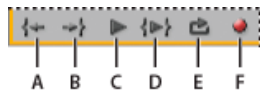
На панели Микшер аудиодорожек можно скорректировать настройки, одновременно прослушивая аудиодорожки и просматривая видеодорожки. Каждая дорожка на панели Микшер аудиодорожек соответствует дорожке на таймлайне в активном эпизоде и отображает аудиодорожки на панели Таймлайн в разметке аудиоконсоли. Чтобы переименовать дорожку, дважды щелкните ее имя. Также можно использовать панель Микшер аудиодорожек для записи аудио непосредственно в дорожки эпизода.



Микшер аудиодорожек

А. Элемент управления «Панорамирование/баланс» **В.** Режим автоматизации **С.** Кнопки «Приглушить звук дорожки», «Соло-дорожка», «Включить дорожку для записи» **Д.** Индикаторы и регуляторы уровня громкости **Е.** Название дорожки **Ф.** Индикатор обрезки **Г.** Основной индикатор и регулятор уровня громкости

По умолчанию на панели Микшер аудиодорожек отображаются все аудиодорожки и основной регулятор, а также уровни выходного сигнала монитора Индикаторы VU. На панели Микшер аудиодорожек представлены только дорожки в активном эпизоде, а не все дорожки в проекте. Чтобы создать основной микс проекта из нескольких эпизодов, необходимо настроить основной эпизод и вложить в него остальные.



Элементы управления воспроизведением панели «Микшер аудиодорожек»

А. Перейти к точке входа **В.** Перейти к точке выхода **С.** Переключение воспроизведения/остановки **Д.** Воспроизведение фрагмента **Е.** Повтор **Ф.** Запись

На панели «Индикаторы дорожек» дублируется отображение аудио для основных индикаторов микшера аудиодорожек. Можно открыть отдельную панель Индикаторы дорожек и закрепить ее в любом месте рабочей среды. С помощью панели «Индикаторы дорожек» можно выполнять мониторинг аудио даже в том случае, когда раздел Микшер аудиодорожек или Основной регулятор не отображается целиком.

Установите регулятор на значение 0 дБ, дважды щелкнув его мышью.



Панель «Индикаторы аудио»



Звуковой микшер

А. Показать/скрыть эффекты и отправки В. Эффекты С. Посылы D. Назначение вывода дорожки Е. Режим автоматизации

Изменение микшера аудиодорожек

1. Выберите любой из следующих пунктов в меню Микшер аудиодорожек:

- Чтобы отобразить или скрыть отдельные дорожки, выберите Показать/скрыть дорожки, используйте флажки для маркирования дорожек, которые требуется отобразить, и нажмите «ОК».
- Чтобы отобразить уровни аппаратного ввода на панели Индикаторы VU (не имеет отношения к уровням дорожек в Premiere Pro), выберите Только входные значения индикатора. Если выбран этот параметр, в Premiere Pro по-прежнему доступен мониторинг всех дорожек, для которых не выполняется запись.
- Чтобы отобразить время в единицах аудио, а не в кадрах видео, выберите Показать единицы времени аудио. Можно указать, следует ли просматривать образцы или миллисекунды, путем изменения параметра Форма отображения аудио на вкладке Общие диалогового окна Настройки проекта. Параметр Показать единицы времени аудио затрагивает отображаемые значения времени на панели Микшер аудио, Исходный монитор, Программный монитор и Таймлайн.
- Чтобы отобразить панель Эффекты и послылы, щелкните треугольник Показать/скрыть эффекты и послылы на левой стороне панели Микшер аудио.

Примечание. Если отображаются не все дорожки, измените размер панели Микшер аудио или прокрутите ее по горизонтали.

- Чтобы добавить эффект или послыл, щелкните треугольник Выбор эффекта или Отправить выбранное назначение на панели Эффекты и послылы. Затем выберите эффект или послыл в меню.
2. Щелкните правой кнопкой мыши панель и используйте меню, чтобы задать режим визуальной индикации, отображение индикаторов пиков и впадин, а также диапазон громкости в децибелах.

Мониторинг отдельных дорожек в микшере аудио

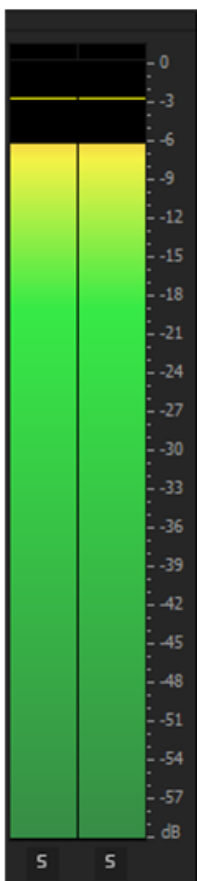
- Нажмите на кнопку Соло-дорожка для соответствующих дорожек.

Мониторинг во время воспроизведения выполняется только для тех дорожек, для которых нажата кнопка Соло-дорожка.

Примечание. Также можно приглушить звук дорожки, используя для этого кнопку Приглушить звук дорожки.

Панель «Индикаторы аудио»

1. Выберите Окно > Индикаторы аудио.



Панель «Индикаторы аудио»

A. LED-индикатор (градиенты на панели индикаторов) **B.** Соло-каналы **C.** Индикатор обрезки **D.** Индикатор пиков **E.** Индикатор впадин

2. Щелкните правой кнопкой мыши панель и используйте параметры, чтобы выполнить следующие действия:

- Просмотреть пики как статические или динамические пики. Индикатор динамических пиков обновляется постоянно с трехсекундным пороговым значением. Индикатор статических пиков отображает пиков наивысшей громкости до тех пор, пока не будет выполнен сброс индикатора или повторно запущено воспроизведение.
- Просмотреть индикаторы впадин в точках низкой амплитуды.
- Просмотреть LED-индикаторы (индикатор отображается с цветными сегментами)
- Определение диапазона громкости в децибелах на основе доступных параметров

Примечание. Индикаторы аудио предоставляют данные как об исходном, так и о программном мониторах.

Настройка параметров мониторинга для панели «Индикаторы аудио»

Щелкните правой кнопкой мыши панель Индикаторы аудио и выберите нужное меню.

Соло локально Выберите функцию «Соло» для одного или нескольких каналов, не изменяя

назначение динамиков для них. Например, при солировании правого канала объемного звука в схеме 5.1 на правом динамике объемного звука слышен только этот канал. Этот параметр доступен для всех клипов, воспроизводимым на исходном мониторе, и для всех эпизодов, воспроизводимым на панели Таймлайн.

Монитор каналов моно Позволяет прослушивать один отдельный канал на обоих мониторных стереодинамиках (независимо от их назначений).

Например, мониторинг 8-канального адаптивного клипа на исходном мониторе позволяет прослушивать канал 4 как на левом, так и на правом динамике. Этот параметр доступен для следующих элементов:

- Адаптивные клипы, воспроизводимые на исходном мониторе
- Эпизоды с многоканальными основными дорожками, воспроизводимые на исходном мониторе или на панели Таймлайн

Монитор стереопар Доступно только для эпизодов, содержащих многоканальные основные дорожки, воспроизводимые на панели Таймлайн. Например, для 8-канального многоканального основного эпизода доступен мониторинг только каналов 3 и 4 на правом и левом динамике.

Примечание. Отключенные каналы не отображаются на исходном мониторе или на панели Индикаторы аудио.

Настройка эффекта VST в окне параметров

1. Примените внешний эффект VST к дорожке в Микшере аудио.
2. Дважды щелкните эффект на панели Эффекты и посылы.

В Premiere Pro откроется отдельное окно редактирования VST.

3. Настройте эффект, используя элементы управления параметром.

См. также

- [Просмотр настроек проекта](#)
- [Работа с фонограммами](#)
- [Работа с дорожками](#)
- Преобразование стереодорожки в монодорожки
- Сопоставление аудиоканалов
- [Запись звука с микрофона или другого аналогового источника](#)
- [Маршрутизация аудио на шины, посылы и основную дорожку](#)
- [Коррекция усиления и громкости](#)
- [Смешивание дорожек в звуковом микшере](#)
- [Панели таймлайна](#)



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Редактирование аудио на панели «Таймлайн»

Установка точек входа и выхода аудио на основе образцов

Установка и отмена связей между видео- и аудиоклипами

Создание редактирования с разбиением

Видеоруководство: применение аудиоэффектов

[Наверх](#)

Установка точек входа и выхода аудио на основе образцов

Начальная и конечная точки задаются на основе интервалов времени, то есть между видеокадрами. Хотя редактирование на основе кадров приемлемо и для аудио, иногда необходима более высокая точность. Например, нужно установить начальную точку между двумя словами в предложении, однако небольшой отрезок времени между словами не приходится на смену кадра. Однако цифровое аудио делится не на кадры, а на образцы, которые возникают значительно чаще. Переключив исходный монитор или линейку времени на образцы аудио, можно с большей точностью определить начальную и конечную точку аудио.

Переключение линейки времени на единицы времени аудио в исходном или программном мониторе

- В меню панели «Исходный монитор» или «Программный монитор» выберите пункт «Показать единицы времени аудио».

Навигация по аудио в представлении образцов

- Переключите линейку времени на панели «Исходный монитор» или «Таймлайн» на единицы времени аудио.
- Навигацию можно выполнять следующим образом.
 - Перетаскивайте индикатор текущего времени  на линейке времени для плавного перехода по клипу.
 - Нажимайте кнопки «Шаг вперед» или «Шаг назад», чтобы перемещать индикатор текущего времени  на один образец вперед или назад.
- Перетащите любой из концов полосы прокрутки масштабирования ниже линейки времени на панели «Исходный монитор» или «Таймлайн».

Обрезка аудио в представлении образцов на панели «Таймлайн»

- В меню панели «Таймлайн» выберите «Показать единицы времени аудио». Линейки времени на панели «Таймлайн» и «Программный монитор» переключатся на шкалу, основанную на образцах.
- При необходимости разверните аудиодорожку, содержащую клип, который следует изменить, нажмите кнопку «Задать стиль отображения» и выберите «Показать форму волны» .
- Просмотрите начальную и конечную точки клипа, который следует отредактировать, перетащив ползунок масштабирования вправо.
- Обрежьте клип, выполнив одно из следующих действий.
 - Чтобы изменить начальную точку, расположите указатель мыши на левом краю аудиодорожки клипа. После появления инструмента начала обрезки  перетащите его влево или вправо.
 - Чтобы изменить конечную точку, расположите указатель мыши на правом краю аудиодорожки клипа. После появления инструмента завершения обрезки  перетащите его влево или вправо.
- Изучите волновое представление звука или воспроизведите его, чтобы убедиться, что точки входа и выхода были

Установка и отмена связей между видео- и аудиоклипами

На панели «Проект» клипы, содержащие как видео, так и аудио, отображаются как отдельный элемент, представленный значком . Однако при добавлении клипа в эпизод видео и аудио отображаются как два объекта, каждый из которых имеет соответствующую дорожку (если вы указали источники аудио и видео при добавлении клипа).

Аудио- и видеочасти клипа связаны, поэтому при перетаскивании видеочасти на панели «Таймлайн» связанное аудио также перемещается (и наоборот). По этой причине пара аудио/видео называется *связанным клипом*. На панели «Таймлайн» каждая часть связанного клипа помечена одним и тем же именем клипа, который выделен подчеркиванием. Видео отмечено символом [V], аудио — символом [A].

Как правило, все функции редактирования работают в обеих частях связанного клипа. Если нужно работать по отдельности с аудио и видео, можно отменить их привязку. В том случае можно использовать видео и аудио как будто они не связаны, даже имена клипов больше не выделяются подчеркиванием и не обозначаются метками [V] и [A]. Однако даже теперь Premiere Pro отслеживает связь. Если повторно связать клипы, указывается, произошла ли рассинхронизация и, если да, то насколько. Premiere Pro может автоматически синхронизировать клипы.

Можно также создать связь между ранее разъединенными клипами. Это оказывается особенно полезным при необходимости синхронизации видео и аудио, которые были записаны отдельно.

Примечание. Можно связывать только видео и аудио. Связать два видеоклипа невозможно. Можно связать видеоклип с несколькими аудиоклипами или несколько аудиоклипов вместе.

[Здесь приводится видеоруководство](#), составленное Эндрю Девисом (Andrew Devis) и посвященное отмене привязки аудио и видео для их редактирования с разбиением (фрагменты J и L).

Дополнительные сведения о привязке и отмене привязки клипов см. [в этой выдержке из](#) руководства редактора по Premiere Pro, составленного Ричардом Харрингтоном (Richard Harrington), Робби Карменом (Robbie Carman) и Джеффом Гринбегром (Jeff Greenberg).

Привязка и отмена привязки видео и аудио

1. Выполните приведенные ниже действия на таймлайне:

- Чтобы связать видео и аудио, нажмите и удерживайте клавишу Shift, щелкая аудио- и видеоклип или ряд аудиоклипов. Выбрав нужные клипы, щелкните Клип > Связать.
- Чтобы отменить связку видео и аудио, выберите связанный клип и щелкните команду Клип > Отменить связь.
- Чтобы отменить связь видео и аудио для нескольких клипов, выберите клипы, затем щелкните команду Клип > Отменить связь.

Примечание. После отмены привязки клипа видео остается выбранным, тогда как выделение аудиоклипа отменяется.

2. (Дополнительно) Чтобы несколько раз использовать набор связанных клипов, создайте вложенный эпизод на основе набора синхронизированных клипов и поместите при необходимости вложенный эпизод в другие эпизоды. Дополнительные сведения см. в статье [Создание вложенного эпизода на основе выделенных клипов](#).

Редактирование дорожек связанных клипов по отдельности

- на таймлайне нажмите и удерживайте клавишу Alt/Option и щелкните любую часть связанного клипа, затем используйте любой инструмент редактирования. Завершив редактирование клипа, можно повторно выбрать (щелкнуть) клип, чтобы редактировать его снова как связанный клип. Перетаскивание аудио или видео при нажатой клавише Alt/Option хорошо подходит для корректировки редактирования с разбиением.

Автоматическая синхронизация клипов, которые были рассинхронизированы

1. Щелкните правой кнопкой мыши/щелкните, удерживая кнопку Control, число, которое отображается на точке входа на таймлайне рассинхронизированного аудио- или видеоклипа. (Число указывает временной интервал, в течение которого клип рассинхронизирован относительно соответствующего аудио- или видеоклипа.)

2. Выберите один из следующих вариантов.

Переместить в синхронизацию Сдвигает выделенный видео- и аудиосигнал клипа ко времени, чтобы восстановить синхронизацию. Команда «Переместить» в синхронизацию перемещает клип без учета прилегающих клипов и переопределяет любые клипы для восстановления синхронизации.

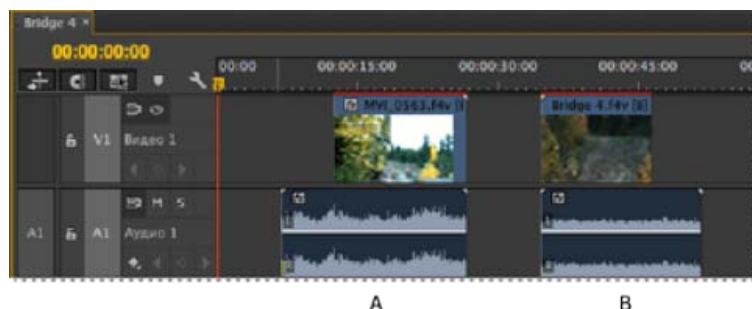
Сдвинуть в синхронизацию Выполняет сдвиг, чтобы восстановить синхронизацию без перемещения положения клипа на шкале времени.

Сведения о синхронизации нескольких клипов друг с другом для редактирования многокамерной передачи см. в разделе [Синхронизация клипов с использованием маркеров](#).

Наверх

Создание редактирования с разбиением

Как правило, задается одна начальная и одна конечная точка исходного клипа. Даже если это связанный клип (клип, содержащий видео- и аудиодорожки), начальная и конечная точки применяются к обеим дорожкам клипа. Заданные в эпизоде аудио- и видеодорожки стандартного клипа отображаются одновременно. Иногда следует определить начальные и конечные точки аудио и видео независимо друг от друга, чтобы создать *редактирование с разбиением* (также известное как L- и J-фрагменты). При размещении в эпизоде у клипа, обрезанного для редактирования с разбиением, аудио будет отображаться до видео или видео до аудио.



А. Клип, обрезанный для резкого монтажного перехода **В.** Клип, обрезанный для косой склейки

Выполнение раздельного монтажа

1. При необходимости щелкните треугольник слева от имени дорожки на панели «Таймлайн», чтобы развернуть аудиодорожки, которые необходимо изменить.
2. Выберите один из клипов, задействованных в редактировании с разбиением, и щелкните Клип > Отменить связь. Повторите то же действие для другого клипа.
3. Выберите инструмент «Монтаж с совмещением» на панели инструментов.
4. Щелкните точку редактирования аудио между двумя клипами и перетащите курсор влево или вправо.

Примечание. Если ничего не происходит, убедитесь, что до начала перетаскивания указатель был над видимой точкой редактирования аудио, не над переходом, примененным к аудио.

Общий метод редактирования заключается в перетаскивании аудио- или видеочасти клипа, удерживая нажатой клавишу Alt/Option, чтобы быстро изменить редактирование с разбиением. Это гораздо быстрее перехода в меню для отмены связи клипа.

Определение начальной и конечной точек редактирования с разбиением

Хотя создание редактирования с разбиением часто используется после сведения клипов в предварительный монтаж, можно обрезать клипы для редактирования с разбиением в исходном мониторе до их добавления в эпизод.

1. Откройте клип в исходном мониторе и переместите курсор воспроизведения на кадр, который следует определить как начальную или конечную точку аудио.
2. В исходном мониторе выберите «Маркер > Пометить разбиение» и выберите параметры «Вход видео», «Выход видео», «Вход аудио» или «Выход аудио».
3. Определите оставшиеся начальные и конечные точки аудио и видео. (При добавлении клипа в эпизод время начала и окончания видеочасти отличается от времени начала и окончания аудиочасти.)

Видеоруководство: применение аудиозффектов



Узнайте как добавлять аудиозффекты к вашим проектам, а затем работать с ними для получения требуемого результата....

[Подробнее](#)

<http://helpx.adobe.com/ru/premiere-pro/how-to...>



Автор: **Абба Шапиро (Abba Shapiro)**

<http://www.lynda.com/Premi...>

Поделитесь своим опытом на
[Adobe Community Help](#)

Связанные разделы



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Настройка уровней громкости

[Отслеживание уровня громкости на панели «Таймлайн» или «Программный монитор»](#)

[Отслеживание уровня громкости при захвате](#)

[Включение или выключение воспроизведения аудио во время очистки](#)

[Коррекция усиления и громкости](#)

[Нормализация одного или нескольких клипов](#)

[Нормализация основной дорожки](#)

[Корректировка громкости дорожки с помощью ключевых кадров](#)

[Применение уровня громкости к нескольким клипам](#)

[Коррекция громкости на панели «Элементы управления эффектами»](#)

[Указание громкости дорожки в микшере аудиодорожек](#)

[Приглушение звука дорожки в микшере аудиодорожек](#)

[Смешивание дорожек в микшере аудиодорожек](#)

[Наверх](#)

Отслеживание уровня громкости на панели «Таймлайн» или «Программный монитор»

На панели «Таймлайн» можно отслеживать уровни громкости.

1. Если панель «Индикаторы основной дорожки» не открыта, выберите команду «Окно» > «Индикаторы дорожек».
2. Выберите панель «Программный монитор» или «Таймлайн».
3. Выполните одно из следующих действий.
 - Нажмите клавишу ПРОБЕЛ.
 - В программном мониторе нажмите кнопку «Переключение воспроизведения/остановки» (пробел) ►.

На панели «Индикаторы дорожек» отображается уровень громкости для таймлайна.

[Наверх](#)

Отслеживание уровня громкости при захвате

При захвате материала DV или HDV можно отслеживать уровень громкости.

1. Если панель «Индикаторы дорожек» не открыта, выберите команду «Окно» > «Индикаторы дорожек».
2. Выполните захват видео из источника DV или HDV.

На панели «Индикаторы дорожек» отображается уровень громкости для захваченного материала.

Включение или выключение воспроизведения аудио во время очистки

По умолчанию Premiere Pro воспроизводит звук при очистке любого клипа или эпизода, содержащих аудио, на панели «Исходный монитор», «Программный монитор» или «Таймлайн». Этот параметр можно изменить, если вы предпочитаете выполнять очистку без звука.

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Аудио» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Аудио» (Mac OS).

Можно назначить сочетание клавиш с помощью команды «Установки» > «Аудио».
См. раздел [Поиск и настройка сочетаний клавиш](#).

2. Установите или снимите флажок «Воспроизводить аудио во время очистки» согласно своим предпочтениям.
3. Нажмите кнопку «ОК».

Коррекция усиления и громкости

Усиление обычно относится к уровню входного сигнала или к громкости в клипах. *Громкость* обычно относится к уровню выходного сигнала или к уровню громкости в клипах или дорожках эпизода. Можно задать уровни усиления или громкости, чтобы они были более равномерными между дорожками или клипами, или можно изменить громкость дорожки или клипа. Обратите внимание, что если для аудиоклипа при оцифровке был установлен слишком низкий уровень, применение усиления или увеличение громкости может просто усилить шум. Для получения наилучшего результата следуйте стандартным рекомендациям по записи или оцифровке звука с оптимальным уровнем. Это позволит вам сконцентрироваться на настройке уровней дорожек.

Для настройки уровня усиления для одного или нескольких выделенных клипов используйте команду «Усиление звука». Команда «Усиление звука» не зависит от параметров выходного уровня на панелях «Микшер аудиодорожек» и «Таймлайн», но его значение объединяется с уровнем дорожки для окончательного наложения.

Громкость для клипа эпизода можно настроить на панели «Элементы управления эффектами» или «Таймлайн». Для настройки громкости на панели «Элементы управления эффектами» используются те же методы, что для настройки других параметров. Зачастую эффект «Громкость» проще настроить на панели «Таймлайн».

Выходными уровнями дорожки можно управлять на панели «Микшер аудиодорожек» или «Таймлайн». Уровнями дорожки можно управлять не только в микшере аудиодорожек, но и на панели «Таймлайн» с помощью ключевых кадров аудиодорожки. Поскольку ключевые кадры дорожки представляют параметры автоматизации микшера, они влияют только на вывод, если для автоматизация установлено значение «Чтение», «Сенсорный» или «Защелка».

С помощью команды «Нормализовать главную дорожку» можно настроить усиление для всего эпизода.

Нормализация одного или нескольких клипов

1. Выполните одно из следующих действий.
 - Для основного клипа можно так настроить усиление, что все экземпляры клипа, добавленные на панели «Таймлайн», будут иметь одинаковый уровень усиления. Выберите основной клип на панели «Проект».
 - Чтобы настроить усиление только одного экземпляра основного клипа, уже присутствующего в эпизоде, выделите клип на панели «Таймлайн».
 - Чтобы настроить усиление нескольких основных клипов или экземпляра клипа,

выделите клипы на панели «Проект» или в эпизоде. Чтобы выделить клипы в эпизоде, щелкните их левой кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу SHIFT. Чтобы выделить смежные клипы на панели «Проект», щелкните их левой кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу SHIFT. А чтобы выделить несмежные клипы, щелкните их, удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS).

2. Выберите команду «Клип» > «Параметры аудио» > «Усиление звука».

Откроется диалоговое окно «Усиление звука» и Premiere Pro автоматически вычислит пиковую амплитуду выбранных клипов, показав рассчитанное значение в поле «Пиковая амплитуда». После расчета значение сохраняется, чтобы его можно было выбрать. Это значение можно использовать в качестве опорного для корректировки усиления.

3. Выберите один из следующих параметров, задайте для него значение и нажмите кнопку «ОК».

Задать значение усиления Значение по умолчанию — 0,0 дБ. Этот параметр позволяет установить определенное значение для усиления. Это значение всегда равно текущей величине усиления, даже если этот параметр не выбран, а значение показано как неактивное. Например, если для усиления на -1 дБ используется второй параметр («Коррекция усиления по») значение «Задать значение усиления» также обновится, чтобы соответствовать результирующему уровню усиления. При открытии диалогового окна «Усиление звука» для выделенных клипов, для которых уже было настроено усиление, в этом поле будет показано текущее значение усиления.

Коррекция усиления по Значение по умолчанию — 0,0 дБ. Этот параметр позволяет настроить усиление, увеличивая или уменьшая дБ. Если ввести в этом поле значение, отличное от нуля, автоматически обновится значение «Задать значение усиления», чтобы показать действительное значение усиления, примененного к клипу.

Нормализовать максимальный пик до Значение по умолчанию — 0,0 дБ. Для этого параметра можно установить значение ниже 0,0 дБ. Например, может потребоваться обеспечить запас по динамическому диапазону и установить для этого параметра значение -3 дБ. Этот параметр нормализации корректирует пиковую амплитуду в выбранных клипах на указанное пользователем значение. Например, клип с пиковой амплитудой -6 дБ будет усилен на +6 дБ, если для параметра «Нормализовать максимальный пик до» установлено значение 0,0 дБ. Если выделить несколько клипов, клип с максимальным пиком будет откорректирован до указанного значения, а другие клипы будут откорректированы на то же значение, сохраняя свои относительные отличия в усилении. Предположим, например, что один клип имеет пик в -6 дБ, а второй клип — пик в -3 дБ. Так как второй клип имеет большее значение пика, оно будет откорректировано на +3 дБ, чтобы увеличить его до указанного пользователем усиления в 0,0 дБ. Первый клип также будет откорректирован на +3 дБ, то есть усилен до -3 дБ. При этом смещения усиления между выбранными клипами останутся неизменным.

Нормализовать все пики до Значение по умолчанию — 0,0 дБ. Для этого параметра можно установить значение ниже 0,0 дБ. Например, может потребоваться обеспечить запас по динамическому диапазону и установить для этого параметра значение -3 дБ. Этот параметр нормализации корректирует пиковую амплитуду в выбранных клипах на указанное пользователем значение. Например, клип с пиковой амплитудой -6 дБ будет усилен на +6 дБ, если для параметра «Нормализовать все пики до» установлено значение 0,0 дБ. Если выделить несколько клипов, каждый из них будет усилен на значение, необходимое для усиления до 0,0 дБ.

Нормализация основной дорожки

Для основной дорожки эпизода можно установить максимальную пиковую громкость. Premiere Pro автоматически откорректирует регулятор громкости для всей основной дорожки. Самый громкий звук в дорожке достигает указанного значения. Premiere Pro отмасштабирует все ключевые кадры на основной дорожке пропорционально коррективке, сделанной для общей громкости.

Примечание. Adobe Premiere Pro не допускает внесения корректировок громкости, при которых пик превышает 0 дБ.

1. Выберите эпизод, который нужно нормализовать.
2. Выберите команду «Эпизод» > «Нормализовать основную дорожку».
3. В диалоговом окне «Нормализовать дорожку» введите значение амплитуды в поле «дБ».
4. Нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Корректировка громкости дорожки с помощью ключевых кадров

Можно откорректировать громкость всего клипа или дорожки или изменять громкость с течением времени, используя резиновую ленту аудиодорожки на панели «Таймлайн».

1. Разверните представление аудиодорожки, щелкнув треугольник рядом с названием аудиодорожки.
2. В заголовке аудиодорожки нажмите кнопку «Показать ключевые кадры» , и выберите один из следующих пунктов меню.

Показать ключевые кадры клипа Позволяет анимировать аудиоэффекты для клипа, включая уровень громкости.

Показать громкость клипа Позволяет изменить громкость только клипа.

Показать ключевые кадры дорожки Позволяет анимировать много эффектов аудиодорожки, включая «Громкость», «Приглушить звук» и «Баланс».

Показать громкость дорожки Позволяет изменить громкость только дорожки.

3. Если выбран один из параметров «Ключевые кадры», выполните одно из следующих действий.
 - Если выбран параметр «Показать ключевые кадры клипа», выберите на аудиодорожке в заголовке клипа в раскрывающемся меню команду «Громкость» > «Уровень».
 - Если выбран параметр «Показать ключевые кадры дорожки», выберите на аудиодорожке в заголовке клипа в раскрывающемся меню команду «Дорожка» > «Громкость».

Корректировка громкости включена по умолчанию.

Примечание. Если отображаются ключевые кадры аудио, аудиоклип нельзя переместить в другое место на таймлайне. Скройте ключевые кадры или сверните дорожку, чтобы переместить аудиоклипы.

4. С помощью инструмента «Выделение» или «Перо» переместите резиновую ленту уровня громкости вверх (увеличение громкости) или вниз (уменьшение громкости).

Примечание. Если нужно изменять эффект «Громкость» с течением времени, установите поместите индикатор текущего времени  в место каждого изменения, нажмите кнопку «Добавить/удалить ключевой кадр» , в заголовке аудиодорожки и перетащите ключевой кадр вверх (громче) или вниз (тише).

[Наверх](#) 

Применение уровня громкости к нескольким клипам

1. На таймлайне откорректируйте громкость одного клипа до нужного уровня.
2. Выберите команду «Правка» > «Копировать».
3. Охватите рамкой другие клипы, которые необходимо изменить.
4. Выберите команду «Правка» > «Вставить атрибуты».

Примечание. Эта команда вставит все эффекты и атрибуты первого выбранного клипа, а не только его параметры громкости.

[Наверх](#) 

Коррекция громкости на панели «Элементы управления эффектами»

1. Выберите аудиоклип в эпизоде.
2. На панели «Элементы управления эффектами» щелкните треугольник рядом с эффектом «Громкость», чтобы развернуть его.
3. Выполните одно из следующих действий.
 - Введите значение для уровня. Отрицательное значение уменьшает громкость, а положительное — увеличивает громкость. Значение 0,0 означает громкость исходного клипа без изменений.
 - Щелкните треугольник рядом с эффектом «Уровень», чтобы развернуть его параметры, а затем с помощью ползунка настройте громкость.Ключевой кадр автоматически создается в начале таймлайна клипа на панели «Элементы управления эффектами».
4. (Необязательно) Чтобы изменять эффект «Громкость» с течением времени, переместите индикатор текущего времени и измените диаграмму громкости на панели «Элементы управления эффектами».

При каждом перемещении индикатора текущего времени и внесении корректировки создается новый ключевой кадр. Между ключевыми кадрами можно настроить интерполяцию, изменив диаграмму ключевого кадра. Повторите действие при необходимости.

[Наверх](#) 

Указание громкости дорожки в микшере аудиодорожек

- В микшере аудиодорожек настройте параметр громкости дорожки.

Примечание. Эту процедуру можно использовать, если к дорожке не применена автоматизация. Если уровни изменяются со временем из-за того, что уже применены ключевые кадры автоматизации дорожки, можно равномерно изменить уровень дорожки, отправив его в дорожку фонограммы и установив для нее соответствующий уровень.

[Наверх](#) 

Приглушение звука дорожки в микшере аудиодорожек

- Нажмите на значок «М» в микшере аудиодорожек.

Примечание. Отключение звука не затрагивает элементы предварительного изменения громкости, такие как эффекты и послылы. Кроме того, состояние кнопки «Приглушить звук дорожки» зависит от параметров автоматизации, примененных к эффекту. Если нужно полностью заглушить аудиодорожку, щелкните значок динамика дорожки на панели «Таймлайн».

[Наверх](#)

Смешивание дорожек в микшере аудиодорожек

В микшере аудиодорожек можно настроить громкость нескольких аудиодорожек по отношению друг к другу. Например, можно увеличить громкость голоса в одной аудиодорожке и одновременно уменьшить громкость фоновой музыки в другой дорожке. Кроме того, можно увеличить или уменьшить общий уровень громкости финального наложения, которое содержит аудио из всех выделенных клипов. В микшере аудиодорожек эти корректировки можно внести в режиме реального времени при прослушивании выбранных дорожек. По умолчанию изменения громкости в микшере аудиодорожек для всех аудиодорожек сохраняются в ключевых кадрах громкости дорожки, которые отображаются на этой дорожке на панели «Таймлайн». Изменения громкости, сделанные в финальном наложении, сохраняются в ключевых кадрах дорожки, которые отображаются на основной аудиодорожке на панели «Таймлайн».

1. Выберите эпизод, который содержит звук в двух или более аудиодорожках.
2. Выберите пункт меню **Окно > Микшер аудиодорожек**.

Панель «Микшер аудиодорожек» отображается в центральной области перетаскивания, а каждой аудиодорожке на панели «Таймлайн» назначена своя отдельная полоса в микшере.
3. Выберите параметр «Защелка», «Сенсорный» или «Запись» для всех дорожек в микшере аудиодорожек, которые нужно изменить.
4. На панели «Таймлайн» для каждой аудиодорожки нажмите кнопку «Показать ключевые кадры» . Затем выберите в раскрывающемся меню команду «Показать ключевые кадры дорожки» или «Показать громкость дорожки».
5. В левом нижнем углу панели «Микшер аудиодорожек» нажмите кнопку «Воспроизведение» , чтобы воспроизвести эпизод и следить за его звуком.
6. Чтобы при наблюдении за звуком увеличить или уменьшить громкость любой аудиодорожки, переместите ее ползунок громкости вверх или вниз.
7. Чтобы при наблюдении за звуком увеличить или уменьшить громкость финального наложения, переместите ползунок громкости основной дорожки вверх или вниз.

Во всех дорожках, где выполнялась корректировка громкости, включая основную дорожку, будут отображаться ключевые кадры громкости.

Связанные разделы

- Захват видео DV или HDV
- Запись изменений в звуковых дорожках
- Эффект «Громкость»
- Эффект «Громкость канала»
- Эффект «Громкость»
- Эффект «Громкость канала»
- Выделение ключевых кадров
- Изменение диаграммы ключевого кадра
- Запись изменений в звуковых дорожках
- Выделение ключевых кадров



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Управление громкостью и панорамированием с помощью микширования аудиоклипа

Функция микширования аудиоклипа позволяет регулировать громкость и панорамирование клипов, находящихся под курсором воспроизведения на панели «Таймлайн», если перед смещением фокуса на панель «Микширование аудиоклипа» фокус перешел из Исходного монитора в Микшер аудиодорожек или Программный монитор.

Если перед смещением фокуса на панель «Микширование аудиоклипа» фокус перешел в Исходный монитор после панелей «Таймлайн», «Микшер аудиодорожек» или «Программный монитор», можно отслеживать и регулировать громкость и панорамирование клипов в Исходном мониторе.

Для доступа к панели Микширование аудиоклипа выберите в главном меню Окно > Микширование аудиоклипа.



Микширование аудиоклипа

[Наверх](#)

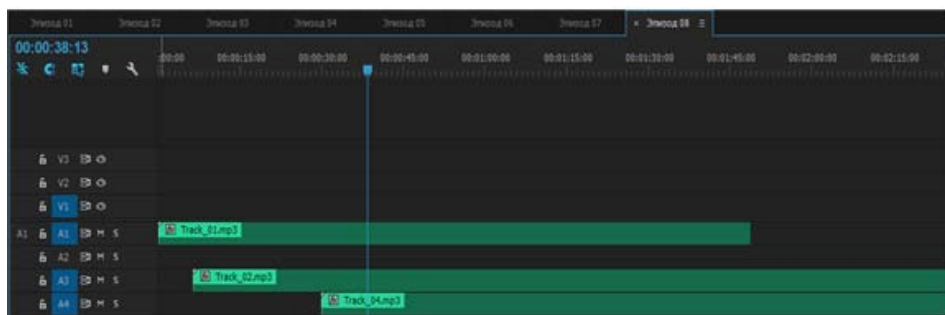
Изучение микширования аудиоклипа

Микширование аудиоклипа выполняет функцию инспектора. Его регуляторы громкости сопоставлены с уровнем громкости клипа, а элемент управления панорамированием и балансировкой сопоставлен со средством панорамирования клипа.

Когда в фокусе находится панель Таймлайн, Программный монитор или Микшер аудиодорожек, каждый клип под курсором воспроизведения на Таймлайне сопоставляется одному каналу в окне Микширование аудиоклипа.

Микшер клипа указывает аудио клипа только тогда, когда клип находится под курсором воспроизведения. Если дорожка содержит пробел, соответствующий канал в микшере клипа является пустым, если пробел находится под курсором воспроизведения.

Например, на приведенном ниже таймлайне дорожка A2 пуста.



Пустая дорожка A2

Так как под курсором воспроизведения располагается пробел (дорожка A2 является пустой), микшер клипа отображает пустой канал A2.



Микшер клипа при пустой дорожке A2 под курсором воспроизведения

Микшер клипа позволяет изменить громкость клипа, громкость канала и панорамирование клипа. Дорожки в микшере клипа являются масштабируемыми. Высота и ширина дорожек и их делений зависит от количества дорожек в эпизоде, а также от высоты и ширины панели.

Чтобы просмотреть громкость канала, щелкните правой кнопкой мыши или щелкните, удерживая клавишу Ctrl, микшер клипа и выберите в контекстном меню команду Показать громкость канала. Этот параметр по умолчанию отключен.

Состояние кнопки ключевого кадра определяет природу изменений, которые можно внести в громкость или средство панорамирования.

Если кнопка ключевого кадра нажата, то при изменении громкости или панорамирования в текущее положение указателя воспроизведения добавляется ключевой кадр. Кроме того, текущий ключевой кадр обновляется при наличии ключевого кадра под указателем воспроизведения.

Если кнопка ключевого кадра не нажата, текущий сегмент перемещается.

Ресурсы сообщества:

[Видеоруководство Джоша Уэйса \(Josh Weiss\): микширование аудиоклипа](#)

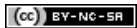
Микширование аудиоклипа: режимы автоматизации

Можно задать режимы автоматизации для дорожки во всплывающем окне, появляющемся в правой верхней части микшера клипа. Например, перетащите регулятор громкости или элемент управления панорамированием дорожки во время воспроизведения. При воспроизведении аудио при выборе в меню автоматизации дорожки значения «Сенсорный» или «Защелка», Premiere Pro воспроизводит дорожку с внесенными изменениями. По мере внесения изменений в каналы микшера клипов Premiere Pro применяет изменения к соответствующим дорожкам путем создания ключевых кадров дорожки на панели «Таймлайн». И наоборот, ключевые кадры аудиодорожки, которые добавляются или изменяются на панели «Таймлайн», задают значения (например, положения регуляторов громкости) в микшере клипа.

Для каждой аудиодорожки можно выбрать любой из этих параметров, что определяет состояние автоматизации дорожки во время микширования:

- Блокировка режима ключевых кадров: автоматизация не начинается, пока не начнется корректировка свойства. Исходные параметры свойства берутся из предыдущей коррекции.
- Сенсорное управление в режиме ключевых кадров: автоматизация не начинается, пока не начнется корректировка свойства. По окончании настройки свойства его параметры возвращаются в предыдущее состояние, которое было до записи автоматизированных изменений. Скорость возврата определяется настройкой аудио «Автораспределение времени».

Ключевые слова: Микширование аудиоклипа, микширование, аудиомикшер, аудиомикширование, микширование видеоклипа



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Панорамирование и балансировка

Панорамирование и балансировка в микшере аудиодорожек

Панорамирование или балансировка стереодорожки

Панорамирование или балансировка 5.1-канальной дорожки

Панорамирование или балансировка адаптивной (многоканальной) дорожки

Панорамирование или балансировка дорожки на панели «Таймлайн»

По умолчанию все аудиодорожки выводятся в основную аудиодорожку эпизода. Однако можно также создать дорожки фонограммы. В дорожку фонограммы можно вывести звук из любой дорожки. Затем аудио из дорожки фонограммы можно поместить в основную дорожку. Аудиодорожку можно использовать как вход для дорожки фонограммы или для основной дорожки. Дорожку фонограммы можно также использовать как выход для аудиодорожки и как вход для основной дорожки. Разные дорожки в одном эпизоде могут иметь различное количество каналов. Например, вывод можно отправить из монофонической аудиодорожки в стереодорожку фонограммы, затем отправить вывод стереодорожки фонограммы в 5.1-канальную главную дорожку.

Если количество каналов дорожки ввода и дорожки вывода отличается, укажите, сколько каналов дорожки ввода будет поступать в каждый из каналов дорожки вывода. Например, можно отправлять 80 процентов сигнала из монофонической аудиодорожки в левый канал стереодорожки фонограммы, а 20 % — в правый канал. Это называется *балансировкой*. Балансировка звука в стереодорожке выхода выполняется с помощью регуляторов «Панорамирование слева/справа» в микшере аудиодорожек. Балансировка звука в 5.1-канальной дорожке вывода выполняется с помощью регуляторов «Панорама 5.1» в микшере аудиодорожек.

В микшере аудиодорожек регулятор «Панорамирование слева/справа» отображается в дорожке, только если в качестве вывода для дорожки выбрать стереодорожку. Регулятор «Панорама 5.1» также отображается в дорожке, только если в качестве вывода для дорожки выбрать 5.1-канальную дорожку. Отношение количества каналов в аудиодорожке к количеству каналов в дорожке вывода (часто это главная дорожка) определяет, будут ли параметры панорамирования и балансировки доступны для аудиодорожки.

Панорамирование — это перемещение аудио из одного канала выхода в другой с течением времени. Например, если машина едет с правой стороны видеокadra влево, можно переместить канал со звуком машины таким образом, чтобы он начинался в правой части экрана, а заканчивался в левой.

Примечание. При необходимости клип можно сбалансировать, применив аудиоэффект «Баланс». Применяйте его, только если уверены, что балансировка дорожки не дает желаемого результата.

В микшере аудиодорожек количество индикаторов уровня в дорожке означает количество каналов в этой дорожке. Дорожка вывода отображается в меню «Назначение вывода дорожки» внизу каждой дорожки. Следующие правила определяют, можно ли переместить или сбалансировать аудиодорожку для ее дорожки вывода.

- Монодорожку при выводе в стереодорожку или 5.1-канальную дорожку объемного звучания можно переместить.
- Стереодорожку при выводе в стереодорожку или 5.1-канальную дорожку объемного звучания можно сбалансировать.
- Если в дорожке вывода каналов меньше, чем в других аудиодорожках, Premiere Pro уменьшит количество каналов до количества каналов в дорожке вывода.
- Если аудиодорожка и дорожка вывода являются монофоническими или обе дорожки являются 5.1-канальными, функции панорамирования и балансировки недоступны. Каналы обеих дорожек имеют прямое соответствие.

Поскольку главная аудиодорожка является дорожкой вывода по умолчанию, эпизод также может включать дорожки фонограммы. Дорожки фонограммы могут быть и назначением вывода разных аудиодорожек, и источником аудио для основной дорожки (или для других дорожек фонограммы). Поэтому количество каналов в дорожке фонограммы влияет на функции панорамирования и балансировки, доступные в дорожке, в которую выводится звук. А количество каналов в дорожке вывода фонограммы влияет на балансировку или панорамирование, доступные для этой дорожки фонограммы.

[Наверх](#)

Панорамирование и балансировка в микшере аудиодорожек

Микшер аудиодорожек содержит элементы для управления панорамированием и балансировкой. При выводе моно- или стереодорожки в стереодорожку появляется круглая ручка. При повороте ручки звук перемещается или балансируется между левым и правым каналами дорожки вывода. При выводе моно- или стереодорожки в 5.1-канальную дорожку появляется прямоугольный лоток. Лоток показывает двумерное поле, созданное 5.1-канальным звуком. Перемещение шайбы в лотке выполняет панорамирование или балансировку звука между 5 динамиками, которые представлены карманами по краям лотка. Лоток также содержит элемент управления для регулировки центрального канала 5.1-канальной аудиодорожки объемного звучания и громкости низкочастотного динамика. Элемент управления панорамированием не отображается, если дорожка выводится в дорожку фонограммы или в главную дорожку, содержащую то же количество каналов или меньше. Поэтому элемент управления панорамированием или балансировкой никогда не будет доступен для 5.1-канальной дорожки. У основной дорожки нет элементов управления панорамированием или балансировкой, потому что она никогда не направляется в другую дорожку. Однако, панорамирование или балансировка могут быть доступны для всего эпизода, если последний используется как дорожка в другом эпизоде.

На панели «Микшер аудиодорожек» или «Таймлайн» можно использовать разные параметры панорамирования с течением времени, применив ключевые кадры к параметрам панорамирования дорожки.





Элементы управления панорамированием и балансировкой для дорожки 5.1

Для получения наилучших результатов слежения за параметрами панорамирования или балансировки убедитесь, что все выходы компьютера или звуковой карты подключены к правильным динамикам. И также убедитесь, что провода положительного и отрицательного напряжения правильно подключены ко всем динамикам.

[Наверх](#)

Панорамирование или балансировка стереодорожки

- Выполните в микшере аудиодорожек одно из следующих действий.
 - Перетащите ручку регулировки панорамирования или значение под ручкой.
 - Щелкните значение под рукой регулировки панорамирования, введите новое значение и нажмите клавишу ВВОД.

[Наверх](#)

Панорамирование или балансировка 5.1-канальной дорожки

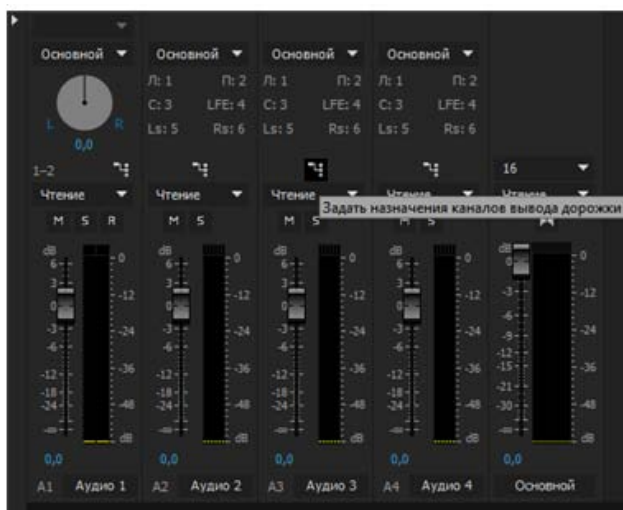
1. В микшере аудиодорожек нажмите и перетащите шайбу в любое место в лотке. Чтобы привязать шайбу по левому, правому или центральному каналу, перетащите ее в карман на краю лотка.

2. Настройте процент центрального канала, перетащив регулятор центрального процента.
3. При необходимости настройте уровень канала низкочастотных эффектов (LFE), перетащив его регулятор над значком басового ключа .

[Наверх](#)

Панорамирование или балансировка адаптивной (многоканальной) дорожки

При работе с эпизодом, который содержит адаптивную или многоканальную основную аудиодорожку, можно назначить каналы вывода звука, нажав кнопку «Задать назначения вывода дорожки» или щелкнув правой кнопкой заголовок дорожки и выбрав пункт «Назначения вывода дорожки». Откроется диалоговое окно «Назначения дорожек», где можно отметить сопоставляемые дорожки в таблице.



Кнопка «Назначения вывода дорожки» в Микшере аудиодорожек

Канал дорожки	Канал дорожки Аудио 4:									
Основной:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
К. 1	☒									
К. 2		☒								
К. 3			☒							
К. 4				☒						
К. 5					☒					
К. 6						☒				
К. 7							☒			
К. 8								☒		
К. 9									☒	
К. 10										☒

Диалоговое окно «Назначения дорожек»

Примечание. Кнопка «Назначение прямого вывода» позволяет отметить сопоставляемые дорожки в таблице, а подписи рядом с ней служат для быстрой проверки сопоставлений.

1. Если микшер аудиодорожек не открыт, выберите команду «Окно» > «Микшер аудиодорожек» и выберите нужный многоканальный эпизод.

Подписи рядом с кнопкой «Назначение прямого вывода» показывают, какому каналу основной дорожки автоматически сопоставлены каналы исходных дорожек.

При создании дополнительных дорожек Premiere Pro автоматически назначает их каналы каналу 1, 1–2 или 1–6 в многоканальной основной дорожке (в зависимости от количества каналов в новой дорожке). Кнопка «Назначение прямого вывода» предусмотрена для изменения этого сопоставления.

2. В микшере аудиодорожек нажмите кнопку «Назначение прямого вывода» и выберите один из каналов в основной дорожке в качестве назначения для данного канала.

Примечание. Основной дорожке в многоканальном эпизоде нельзя назначать посылы дорожек.

[Наверх](#)

Панорамирование или балансировка дорожки на панели «Таймлайн»

1. На панели «Таймлайн» при необходимости разверните представление дорожки, щелкнув треугольник рядом с названием дорожки.
2. Нажмите кнопку «Показать ключевые кадры» , и выберите в меню команду «Показать ключевые кадры дорожки».
3. Щелкните надпись «Дорожка:Громкость» в верхнем левом углу дорожки и выберите в меню команду «Панорама» > «Баланс» или «Средство панорамирования» > «Панорама». (Для 5.1-канального звука выберите в меню «Средство панорамирования» размер, который будет изменен.)
4. (Необязательно) Если нужно изменить эффект панорамирования или балансировки во времени, переместите индикатор текущего времени и нажмите значок «Добавить/удалить ключевой кадр» .
5. С помощью инструмента «Выделение» или «Перо» настройте уровень.
6. (Необязательно) Если вы настраиваете эффект панорамирования или балансировки во времени, повторите шаги 4 и 5 при необходимости.

Adobe также рекомендует

- Работа с ключевыми кадрами



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Запись аудио

Захват аналогового звука

Указание местоположения для записываемого аудио

Подготовка входного аудиоканала для записи

Запись звука с микрофона или другого аналогового источника

Запись закадрового голоса на аудиодорожку на таймлайне

Приглушение звука во время записи

Запись можно выполнить в аудиодорожку в новом эпизоде или в новую аудиодорожку в существующем эпизоде. Запись сохраняется в виде аудиоклипа, который добавляется к проекту.

Перед записью аудио убедитесь, что у компьютера есть входные разъемы для звука. Premiere Pro поддерживает устройства ASIO (Audio Stream Input Output) (Windows) и устройства Core Audio (Mac OS). У многих устройств есть разъемы для подключения динамиков, микрофона и распределительных панелей.

Если на компьютере имеется устройство ASIO или Core Audio для подключения устройств ввода звука, убедитесь в правильности его настройки и выборе надлежащих уровней входной громкости. Дополнительные сведения см. в справке по работе с операционной системой.

В Premiere Pro установите параметры по умолчанию устройства в разделе «Параметры аудиооборудования», чтобы указать входной канал, используемый для записи.

После подключения устройств ввода и настройки дополнительных параметров можно записывать звук с помощью микшера аудиодорожек в Premiere Pro. С помощью элементов управления в микшере аудиодорожек настраиваются уровни мониторинга.

Также можно записать закадровый голос на аудиодорожку непосредственно на таймлайне без необходимости использования микшера аудиодорожек.

Аудиоклип создается из записей и добавляется на панели «Таймлайн» и «Проект».

[Наверх](#)

Захват аналогового звука

Чтобы использовать аудио, которое еще не переведено в цифровой вид (например, с аналоговой кассеты или микрофона), нужно оцифровать его с помощью устройства оцифровки или карты захвата аудио или аудио и видео.

Важные аспекты

- Качество оцифрованного аудио и размер аудиофайла зависят от используемой *частоты дискретизации* (число образцов в секунду) и *разрядности* (число бит на образец). Кроме того, для стереосигнала нужно в два раза больше места на диске, чем для моносигнала.
- Эти параметры, которые настраиваются в разделе «Захват» диалогового окна «Настройки проекта», определяют, насколько точно аналоговый аудиосигнал будет представлен в цифровой форме. При более высокой частоте дискретизации и разрядности звук будет воспроизводиться с более высоким качеством, но, соответственно, будет иметь больший размер файла.
- Захватывайте звук с максимально возможным качеством, который в состоянии обработать ваш компьютер, даже если эти параметры выше, чем параметры, которые будут использоваться для окончательного экспорта или воспроизведения. Это обеспечит *запас по динамическому диапазону* или дополнительные данные, которые помогут сохранить качество при настройке усиления звука или применении аудиоэффектов, таких как частотная коррекция или сжатие или расширение динамического диапазона.
- Хотя формат DV обеспечивает хранение двух независимых пар стереозвука, Premiere Pro может захватить только одну пару стереосигнала. В зависимости используемого оборудования DV можно выбрать пару стереосигнала 1, пару стереосигнала 2 или их наложение. Дополнительные сведения см. в документации к оборудованию DV.

[Наверх](#)

Указание местоположения для записываемого аудио

1. Выберите «Проект» > «Настройки проекта» > «Рабочие диски».
2. Для параметра «Захваченные аудиоданные» выберите папку и нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Подготовка входного аудиоканала для записи

При включении записи дорожки в нее может записываться аудиосигнал из канала «Устройство по умолчанию», заданного в разделе «Аудиооборудование» диалогового окна «Установки». В этом диалоговом окне есть кнопка «Настройки ASIO» (только в системе Windows), которая позволяет включить аудиовходы, подключенные к компьютеру. Основная дорожка и дорожка фонограммы всегда получают аудио из дорожек эпизода, поэтому для их недоступны параметры записи и входного канала.

[Наверх](#)

Запись звука с микрофона или другого аналогового источника

1. Убедитесь, что указали аудиоустройство ввода. Дополнительные сведения см. в разделе [Указание аудиоустройства по умолчанию](#).
2. Убедитесь, что устройство ввода (микрофон или другое аудиоустройство) правильно подключено к компьютеру или к звуковой карте.

При записи звука с микрофона изучите документацию компьютера или звуковой карты, чтобы определить, для какого типа записи подходит разъем микрофона: моно или стерео. Используйте соответствующий микрофон для разъема. Если вставить монофонический микрофон в стереоразъем или стереофонический микрофон в моноразъем, это может привести к шуму, потере канала, прерывистому звуку или полному отсутствию звука.

3. При записи звука с микрофона выключите динамики компьютера, чтобы предотвратить обратную связь и эхо.

Можно записывать аудио с помощью микшера аудиодорожек, а также записывать закадровый голос на аудиодорожку непосредственно на таймлайне.

Запись аудио с помощью микшера аудиодорожек

1. (Необязательно) При необходимости добавьте аудиодорожку на таймлайн, подходящую для числа записываемых каналов. Например, для записи голоса с одного монофонического микрофона следует использовать монофоническую аудиодорожку. См. раздел [Работа с дорожками](#) Для каждой дорожки, добавленной на таймлайн, появится дорожка в микшере.

Это действие необходимо будет повторить в случае записи на несколько дорожек.

2. В микшере аудиодорожек нажмите на значок «Включить дорожку для записи» (который имеет вид буквы R) для дорожки, добавленной для своего аудиоустройства.
3. Выберите входной канал записи в меню «Входной канал дорожки».

Примечание. Если щелкнуть значок «Включить дорожку для записи», откроется меню «Входной канал дорожки».

4. (Необязательно) Создайте новый эпизод.

Примечание. Запись также можно выполнить в существующий эпизод. Это полезно для записи закадрового голоса. Можно записывать свой голос, одновременно наблюдая за воспроизведением эпизода. При записи закадрового голоса в существующий эпизод рекомендуется нажать на значок «Соло-дорожка» (который имеет вид буквы S) в микшере для дорожки, в которую выполняется запись. Если щелкнуть значок, другие аудиодорожки будут приглушены.

5. (Необязательно) Выберите аудиодорожку, в которую нужно выполнить запись.
6. (Необязательно) Настройте уровни на устройстве ввода, чтобы получить нужный уровень записи.
7. В меню панели «Микшер аудиодорожек» выберите пункт «Только входные значения индикатора», чтобы измерять только входной сигнал звуковой карты.
8. Чтобы включить режим записи, нажмите кнопку «Запись» в нижней части микшера аудиодорожек. 
9. Проверьте входные уровни, прослушав воспроизведение выделенного фрагмента из аналогового источника или

слушая речь докладчика, говорящего в микрофон. Просмотрите индикаторы уровней микшера аудиодорожек, чтобы убедиться, что входные уровни для дорожек с включенной записью достаточно высокие и не обрезаются.

10. (Необязательно) По окончании тестирования снимите флажок «Только входные значения индикатора» в меню панели «Микшер аудиодорожек», чтобы измерить также и аудиодорожки проекта.
11. Чтобы начать запись, нажмите переключатель «Воспроизведение-Стоп» .
12. При необходимости сдвиньте ползунок громкости дорожки вверх (громче) или вниз (тише) во время записи, чтобы обеспечить нужный уровень монитора.

Если звук срезается, в верхней части индикаторов VU загорятся красные индикаторы. Убедитесь, что громкость звука не слишком высокая, чтобы возникло срезание. Как правило, значения громкого звука колеблются около 0 дБ, а тихого — около -18 дБ.

13. Чтобы остановить запись, щелкните значок «Остановить».

Записанный звук отображается как клип на аудиодорожке и как главный клип на панели «Проект». Клип всегда можно выбрать на панели «Проект» и переименовать или удалить его.

Наверх 

Запись закадрового голоса на аудиодорожку на таймлайне

Чтобы записать закадровый голос на аудиодорожку непосредственно на панели «Таймлайн», выполните следующие действия:

1. Отображение кнопки «Запись» для голоса

Кнопка «Запись»  для голоса позволяет записывать голос непосредственно на таймлайне поверх аудиодорожки. Чтобы отобразить кнопку «Запись» для голоса в заголовке таймлайна, выполните следующие действия.

- а. Выберите на таймлайне дорожку, поверх которой требуется записать голос.
- б. Нажмите кнопку «Настройки» на таймлайне и выберите пункт «Настройка заголовка аудио».
- с. В открывшемся диалоговом окне Редактор кнопок перетащите кнопку Микрофон  на нужную аудиодорожку и нажмите «ОК».

2. Начало записи голоса

Начать записывать голос можно, выполнив одно из следующих действий.

- Пометьте нужный диапазон входа/выхода, куда требуется вставить запись голоса.
- Поместите курсор воспроизведения в точку начала записи голоса.

3. Отображение предварительного обратного отсчета

После того как диапазон входа/выхода помечен или курсор воспроизведения помещен в нужное положение, можно начать запись голоса. Предварительный обратный отсчет отображается в виде наложения на программном мониторе.

Предварительный обратный отсчет является визуальным сигналом, который дает возможность подготовиться к записи. Запись начнется после того, как обратный отсчет дойдет до нуля. Длительность предварительного обратного отсчета можно указать в диалоговом окне «Настройки записи закадрового голоса».

Чтобы получить доступ к настройкам записи закадрового голоса непосредственно на таймлайне, выберите соответствующий пункт в контекстном меню.



Открытие настроек записи закадрового голоса на таймлайне

Можно указать длительность предварительного и завершающего обратного отсчета. Если установлен флажок Звуковой сигнал отсчета, звуковой сигнал будет оповещать о состоянии записи. Звуковые сигналы не будут записаны вместе с закадровым голосом.

4. Начните запись

Нажмите кнопку Запись голоса  в заголовке аудиодорожки, чтобы начать запись. Появится сообщение «Запись...» в программном мониторе, и это значит, что запись включена.

В случае использования предварительно определенного диапазона входа/выхода не нужно нажимать на кнопку «Запись». Запись начнется автоматически, когда курсор воспроизведения дойдет до точки входа на таймлайне.

5. Завершение записи

В случае использования предварительно определенного диапазона входа/выхода запись заканчивается после того, как курсор воспроизведения достигает кнопки выхода на таймлайне. После этого сообщение о состоянии на программном мониторе изменится на «Завершение...». Если заранее определенный диапазон входа/выхода не используется, остановите запись вручную, снова нажав на кнопку «Запись голоса» или клавишу «Пробел».

По окончании записи будет создан аудиофайл с созданной звукозаписью. Аудиофайл импортируется в качестве нового проекта на панель «Проект».

[Наверх](#)

Приглушение звука во время записи

Приглушение звука может предотвратить обратную связь или эхо, если к компьютеру подключены динамики.

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Аудио» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Аудио» (Mac OS).
2. Установите флажок «Приглушить звук на входе во время записи на таймлайн».

Adobe также рекомендует

- [Premiere Pro Wiki: настройка USB-микрофона для использования с Premiere Pro в системе Windows XP](#)



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Запись аудиомиксов

Запись изменений в звуковых дорожках

Сохранение свойств дорожки во время записи наложения звука

Микширование аудиодорожки: режимы автоматизации

Установка параметра «Автораспределение времени» для сенсорного режима и для режима чтения

Определение автоматизированного создания ключевых кадров

В микшере аудиодорожек можно вносить изменения в аудиодорожки при воспроизведении эпизода. Внесенные изменения можно сразу прослушать. Можно управлять параметрами громкости, панорамирования и приглушения звука дорожки и ее посылов. Можно управлять всеми параметрами эффектов дорожки, включая настройки полосового фильтра.

Микшер аудиодорожек записывает изменения как ключевые кадры в аудиодорожках. Он не изменяет оригинальные клипы.

Изменения в эпизоде с несколькими дорожками лучше вносить по отдельности для каждой дорожки. Изменяйте параметры одной дорожки при воспроизведении эпизода. Затем воспроизведите ее еще раз с начала, настраивая параметры другой дорожки. Если для автоматизации дорожки установлено значение «Выкл.» или «Чтение», изменения, сделанные в первой дорожке, будут сохранены.

Наверх ¹

Запись изменений в звуковых дорожках

Каждый канал в микшере соответствует аудиодорожке на таймлайне. С помощью элементов управления в каждом канале микшера аудиодорожек можно записывать изменения в соответствующей ему аудиодорожке. Например, чтобы изменить громкость клипов в дорожке «Аудио 1», используйте ползунок громкости в канале «Аудио 1» микшера аудиодорожек.

1. На панели «Таймлайн» или «Микшер аудиодорожек» установите текущее время в точке, где необходимо начать запись изменений автоматизации.

Примечание. В микшере аудиодорожек текущее время можно установить в левом верхнем левом углу панели.

2. В микшере в верхней части дорожки, которую нужно изменить, в меню «Режим автоматизации» выберите режим. Чтобы записать изменения, выберите любой режим кроме «Выкл.» или «Чтение». (См. раздел [Микширование аудиодорожки: режимы автоматизации.](#))
3. (Необязательно) Чтобы защитить параметры свойства в режиме автоматизации «Запись», щелкните эффект или посыл правой кнопкой мыши (Windows) или левой кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу CONTROL (Mac OS), и выберите в контекстном меню пункт «Защита во время записи».
4. Выполните в микшере аудиодорожек одно из следующих действий.
 - Чтобы включить автоматизацию, нажмите кнопку «Воспроизведение» ► в микшере аудиодорожек.
 - Чтобы воспроизвести эпизод в замкнутом цикле, нажмите кнопку «Повтор» ↺.
 - Чтобы воспроизвести от точки входа до точки выхода, нажмите кнопку «Воспроизведение фрагмента» ⏮⏭.
5. Во время воспроизведения аудио настройте параметры любого автоматизируемого свойства.
6. Чтобы остановить автоматизацию, нажмите кнопку «Остановить» ■.
7. Чтобы просмотреть изменения, поместите индикатор текущего времени в начало внесенных изменений и нажмите кнопку «Воспроизвести» ►.
8. Чтобы просмотреть созданные ключевые кадры, выполните указанные ниже действия.

[подзапы]

- Нажмите кнопку «Ключевые кадры» ⏏, в начале измененной аудиодорожки и выберите команду «Показать ключевые кадры дорожки».
- Щелкните заголовок измененного клипа в левой верхней его части и выберите в раскрывающемся меню тип

записанного изменения. Например, если была изменена громкость, выберите команду «Дорожка» > «Громкость».

[подэтапы]

При этом ключевые кадры, записанные микшером аудиодорожек, будут показаны вдоль желтой строки изменений. Эти ключевые кадры можно редактировать как и все остальные на таймлайне.

Наверх

Сохранение свойств дорожки во время записи наложения звука

Во время записи наложения звука настройки свойства можно сохранить, запретив изменение выбранного свойства. Так можно защитить свойство во всех дорожках в эпизоде.

- На панели «Эффекты и посылы» дорожки щелкните эффект или посыл правой кнопкой мыши (Windows) или левой кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу CONTROL (Mac OS), и выберите в меню пункт «Защита во время записи».

Примечание. В микшере аудиодорожек можно автоматизировать свойства только дорожки, но не клипа. Чтобы отредактировать ключевые кадры клипа, выделите его и используйте панель «Элементы управления эффектами» или «Таймлайн».

Наверх

Микширование аудиодорожки: режимы автоматизации

Режимы автоматизации задаются в меню в верхней части дорожки. Например, перетащите регулятор громкости или элемент управления панорамированием дорожки во время воспроизведения. В режиме автоматизации дорожки «Чтение», «Сенсорный» или «Защелка» Premiere Pro воспроизводит дорожку с внесенными изменениями. При внесении изменений в каналах микшера аудиодорожек Premiere Pro применяет их к соответствующим дорожкам, создавая ключевые кадры в дорожках на панели «Таймлайн». И наоборот, ключевые кадры аудиодорожки, добавленные или измененные на панели «Таймлайн», задают значения (например, положения регуляторов громкости) в микшере.

Для каждой аудиодорожки выбор режима автоматизации определяет состояние ее автоматизации во время процесса наложения:

Выкл. Сохраненные параметры дорожки игнорируются во время воспроизведения. Выключение автоматизации позволяет в режиме реального времени использовать элементы управления микшера аудиодорожек, не влияя на существующие ключевые кадры. Однако в режиме «Выкл.» изменения в аудиодорожке не записываются.

Чтение Ключевые кадры дорожки считаются и используются для управления дорожкой во время воспроизведения. Если в дорожке нет ключевых кадров, изменение ее параметра (например, громкость) равномерно влияет на все дорожку. Если изменить параметр дорожки в режиме автоматизации «Чтение», по окончании изменения для него будет восстановлено прежнее значение (которое было до записи текущих автоматизированных изменений). Скорость восстановления определяется параметром «Автораспределение времени».

Запись Изменения параметров любой автоматизируемой дорожки, для которой не включен параметр «Защита во время записи», записываются, а на панели «Таймлайн» создаются соответствующие ключевые кадры дорожки. В режиме записи автоматизация записывается сразу после запуска воспроизведения, не дожидаясь изменения параметров. Это поведение можно изменить, выбрав команду «Переключиться на сенсорное управление по завершении записи» в меню микшера аудиодорожек. По окончании воспроизведения или завершения цикла воспроизведения команда «Переключиться на сенсорное управление по завершении записи» переведет все дорожки в режим записи в сенсорный режим.

Защелка Идентичен режиму записи за тем исключением, что автоматизация не запускается, пока не начнется изменение свойства. Исходные параметры свойства берутся из предыдущей коррекции.

Сенсорный Идентичен режиму записи за тем исключением, что автоматизация не запускается, пока не начнется изменение свойства. По окончании настройки свойства его параметры возвращаются в предыдущее состояние, которое было до записи автоматизированных изменений. Скорость возврата определяется настройкой аудио «Автораспределение времени».

Наверх

Установка параметра «Автораспределение времени» для сенсорного режима и для режима чтения

По окончании настройки свойства эффекта в сенсорном режиме для свойства восстанавливается начальное значение. То же самое происходит в режиме чтения, если для изменяемого параметра существует ключевой кадр. Параметр «Автораспределение времени» задает время, через которое для свойства эффекта восстанавливается начальное значение.

Автоматизация изменений аудио в микшере может привести к созданию лишних ключевых кадров в аудиодорожке, снижая общую производительность. Чтобы предотвратить создание ненужных ключевых кадров и, тем самым, обеспечить качественную интерпретацию и минимальное снижение производительности, установите параметры оптимизации ключевого кадра автоматизации. В дополнение к другим преимуществам можно значительно упростить изменение отдельных ключевых кадров, если менее плотно сгруппировать их на дорожке.

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Аудио» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Аудио» (Mac OS).
2. Введите значение для параметра «Автораспределение времени» и нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Определение автоматизированного создания ключевых кадров

Автоматизация изменений аудио в микшере может привести к созданию лишних ключевых кадров в аудиодорожке, снижая общую производительность. Чтобы предотвратить создание ненужных ключевых кадров и, тем самым, обеспечить качественную интерпретацию и минимальное снижение производительности, установите параметры оптимизации ключевого кадра автоматизации. Помимо других преимуществ этот параметр упрощает изменение отдельных ключевых кадров, так как они менее плотно расположены на диаграмме ключевых кадров. Дополнительные сведения о параметрах «Линейное осветление ключевого кадра» и «Сокращение минимального интервала» см. в разделе [Параметры аудио](#).

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Аудио» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Аудио» (Mac OS).
2. На панели «Оптимизация автоматизации ключевого кадра» выберите параметр «Линейное осветление ключевого кадра», «Сокращение минимального интервала» или оба параметра.
3. Нажмите кнопку «ОК».

Adobe также рекомендует

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Несколько назначений стереодорожек для многоканальных основных фрагментов

 *Новые возможности в Premiere Pro CC*

В Adobe® Premiere® Pro можно назначить монодорожку или стандартную дорожку для нескольких пар каналов в многоканальном основном фрагменте.

Для назначения дорожек нескольким парам каналов используется Микшер аудиодорожек.

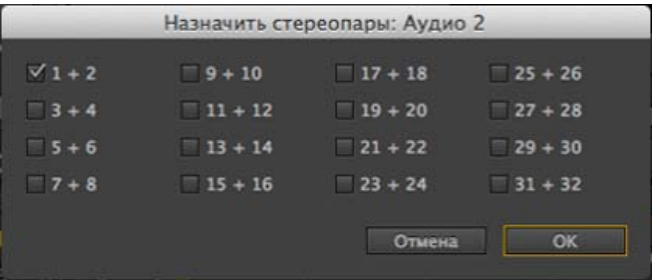
Щелкните Окно > Микшер аудиодорожек, чтобы отобразить Микшер аудиодорожек.

Чтобы назначить каналы, нажмите на кнопку Назначение прямого вывода для стандартных и монодорожек в разделе Микшер аудиодорожек.



Кнопка «Назначение прямого вывода»

В диалоговом окне Назначение стереопар задайте стереопары, которые требуется назначить дорожке. Например, можно назначить стереопары 1+2 и 3+4.



Назначение стереопар дорожке

Ключевые слова: Multichannel audio, multi channel stereo, audio mixing, audio mixer, channel assignments, audio channels



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Поддержка плоскости контроля

Аппаратная панель управления — это оборудование для работы со звуком, имеющее тактильные элементы управления — ручки, кнопки, регуляторы.

Premiere Pro предоставляет интерфейс аппаратного управления, с помощью которого можно подключить такое устройство к приложению.

Premiere Pro поддерживает два вида аппаратных панелей:

- панели с протоколом Mackie (Mackie);
- аппаратные панели EurphoniX (EUCON).

Для правильной настройки устройства обратитесь к его прилагаемой документации. После этого откройте диалоговое окно «Установки» приложения Premiere Pro и задайте нужную конфигурацию.

Задав конфигурацию устройства для работы в Premiere Pro, с помощью кнопок, ручек и регуляторов устройства можно будет управлять микшерами аудиодорожек и аудиоклипов.

[Наверх](#)

Настройка параметров плоскости контроля

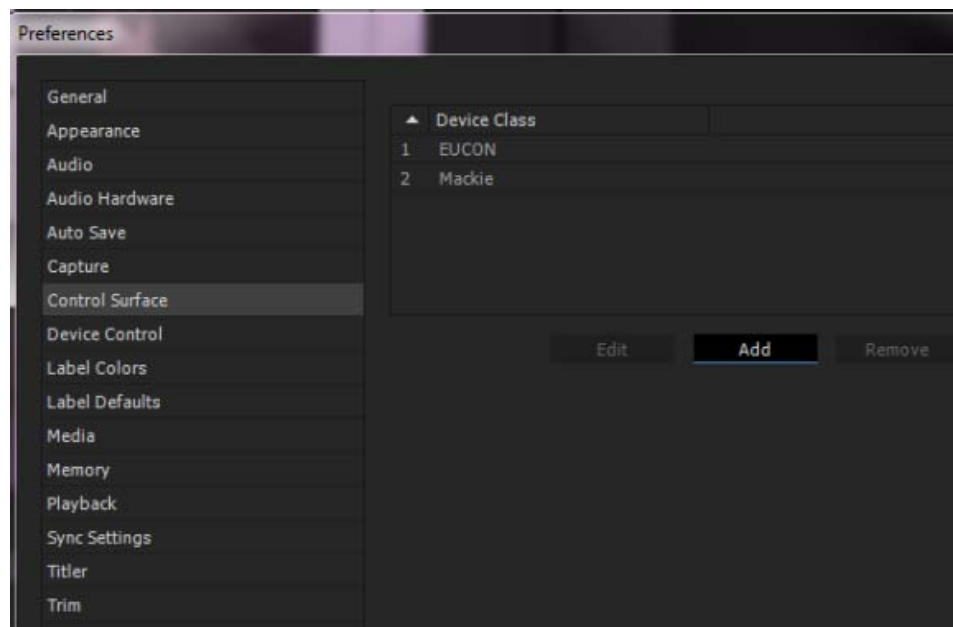
Чтобы настроить устройство аппаратного управления, используется диалоговое окно «Установки плоскости контроля».

Для доступа к диалоговому окну «Установки плоскости контроля» выберите Правка > Установки > Плоскость контроля.

Кнопки Изменить, Добавить и Удалить позволяют добавлять, изменять и удалять конфигурации аппаратных панелей управления.

Чтобы выбрать устройство, в разделе Класс устройства щелкните Добавить. Можно добавить либо EUCON, либо Mackie. Или можно добавить их вместе.

Щелкните Изменить, чтобы указать параметры конфигурации выбранной аппаратной панели, например «входное MIDI-устройство» или «выходное MIDI-устройство».



Работа с микшером аудиодорожек с помощью аппаратной панели управления

После выбора подключенной аппаратной панели в диалоговом окне «Установки», элементы управления устройства синхронизируются с элементами управления Микшера аудиодорожек в реальном времени.

Регуляторы: отрегулируйте положение регуляторов в разделе Микшер аудиодорожек в соответствии с регуляторами аппаратной панели управления.

Для достижения оптимального результата убедитесь в том, что положение регулятора на аппаратной панели точно соответствует положению регулятора в разделе Микшер аудиодорожек. Любое перемещение регулятора в разделе Микшер аудиодорожек влияет на работу регулятора аппаратной панели.

Кнопки Bank и Nudge: аппаратные панели обычно имеют ограниченное число регуляторов. Иногда число дорожек в эпизоде превышает число соответствующих регуляторов на плоскости контроля. В этом случае для навигации по остальным дорожкам используются кнопки Bank и Nudge. Кнопки «Блок» используются для перехода к следующему набору дорожек в проекте.

Индикаторы: на некоторых плоскостях контроля отображаются индикаторы дорожек. Устройства EUCON из линейки Avid Artist Series отображают индикаторы дорожек с режимами моно, стерео и 5.1.

Имя дорожки: на плоскостях контроля также отображаются имена дорожек. Однако в зависимости от устройства число символов в отображаемом на плоскости контроля имени дорожки может быть ограниченным.

Режим автоматизации: устройства Mackie позволяют переключаться между состояниями Выкл, Чтение, Блокировка, Сенсорный и Запись.

Управление панорамированием/балансом: для управления панорамированием и балансом для каждой дорожки в эпизоде используется ручка Панорамирование и Баланс.

Приглушить звук: кнопка Приглушить звук на плоскости контроля (кнопка On на устройствах Avid) приглушает звук на соответствующей дорожке эпизода.

Запись: кнопка Rec/Ready на устройствах Mackie или Auto Rec на устройствах EUCON позволяет записать соответствующую дорожку в эпизод.

Работа с микшером аудиоклипов с помощью аппаратной панели управления

Выбрав аппаратное устройство в окне «Установки», щелкните пункт Переключить режим микширования клипа на плоскости контроля всплывающего меню в разделе Микширование аудиоклипа. Для команды Переключить режим микширования клипа на плоскости контроля можно также назначить сочетание клавиш.

Аппаратная панель поддерживает регуляторы громкости, панорамирования/баланса, кнопки приглушения звука и соло-режима.

Редактирование аудио в Adobe Audition

В Adobe Audition можно использовать расширенные методы окончательного монтажа для создания и редактирования аудио. Если на компьютере установлено приложение Adobe Audition, к аудиоклипу можно применить команду «Редактировать в Adobe Audition».

При применении команды «Редактировать в Adobe Audition» к аудиоклипу из него извлекается звук и редактирование выполняется в новом клипе, содержащем извлеченный аудиосигнал. Звук в исходном главном видеоклипе остается без изменений.

При применении команды «Редактировать в Adobe Audition» к клипам в эпизоде Premiere Pro выводит звук в новый аудиоклип, который импортируется в Adobe Audition. Если в Premiere Pro был помечен диапазон входа и выхода, эти маркеры будут видны в Audition. Сохранение клипа происходит в Audition. Отредактированный клип заменяет исходный клип на панели таймлайна Premiere Pro. Исходный основной клип на панели «Проект» остается без изменений. Эффекты или маркеры, примененные к исходному клипу эпизода, наследуются в редактируемом клипе.

Звук можно редактировать в Adobe Audition много раз. Для каждого последующего редактирования Premiere Pro отправляет в Adobe Audition аудиоклип, который был создан для начального сеанса редактирования.

На панели «Проект» команда «Отменить» удаляет извлеченный аудиоклип, который был изменен в Adobe Audition.

Примечание. Команда «Редактировать в Adobe Audition» недоступна для клипов Adobe Dynamic Link.

[Наверх](#)

Работа с Adobe Audition

1. На панели «Проект» выделите клип или эпизод, содержащие звук. Клип можно также выделить на панели «Таймлайн».
2. Выберите команду «Правка» > «Редактировать в Adobe Audition», а затем выберите в подменю пункт «Клип» или «Эпизод». Откроется приложение Audition.
3. Отредактируйте и сохраните клип или эпизод в Audition.
4. Вернитесь в Premiere Pro. Аудиофайл останется открытым в Audition до тех пор, пока вы не закроете его.

[Наверх](#)

Потоковая передача видео Dynamic Link

Функция Dynamic Link позволяет выполнять потоковую передачу видео без рендеринга при отправке проектов Premiere Pro в Audition.

При отправке проектов Premiere Pro в Audition с использованием потоковой передачи видео Dynamic Link можно просматривать видео в Audition в исходном разрешении.

1. На панели «Проект» выделите эпизод, содержащий звук.
2. Выберите команду «Правка» > «Редактировать в Adobe Audition», а затем выберите в подменю пункт «Эпизод». В диалоговом окне «Редактировать в Adobe Audition» перейдите к разделу «Видео» и выберите «Отправить через Dynamic Link».

3. Выберите «Открыть в Adobe Audition», чтобы открыть выбранный клип в собственном формате в Audition.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Расширенное микширование

Работа с фонограммами

Отправка дорожек с помощью посылов

Сведение к меньшему количеству каналов

Преобразование 5.1-канального звука в стерео- или моносигнал

Отправка вывода дорожки

Отправка или отключение вывода дорожки

[Наверх](#)

Работа с фонограммами

Фонограмма — это дорожка, в которой объединяются аудиосигналы, направленные в нее из отдельных аудиодорожек или посылов дорожек в том же эпизоде. Фонограмма представляет собой промежуточный этап между аудиодорожками и основной дорожкой. Фонограммы полезны, если нужно одинаковым образом обработать несколько аудиодорожек. Например, с помощью фонограммы можно применить одинаковые настройки звука и эффекта к трем дорожкам эпизода из пяти дорожек. Фонограммы могут помочь наилучшим образом задействовать ресурсы компьютера за счет применения одного экземпляра эффекта вместо нескольких экземпляров.

Как и аудиодорожки, содержащие клипы, фонограммы могут быть монофоническими, стереофоническими или 5.1-канальными. Фонограммы отображаются как полнофункциональные дорожки на панелях «Микшер аудиодорожек» и «Таймлайн». Свойства дорожки фонограммы можно редактировать так же, как при редактировании дорожки, содержащей аудиоклипы. Однако фонограммы отличаются от аудиодорожек в следующих моментах:

- Дорожки фонограммы не могут содержать клипы, поэтому в них нельзя выполнять запись. Поэтому они не содержат параметры записи или настройки устройства ввода или свойства редактирования клипа.
- В микшере аудиодорожек фонограммы имеют более темный фон, чем другие дорожки.
- На панели «Таймлайн» у фонограмм нет значков «Переключить вывод дорожки»  и «Стиль отображения» .

Создание фонограммы на панели «Таймлайн»

1. Выберите команду «Эпизод» > «Добавить дорожки».
2. Укажите параметры в разделе «Дорожки фонограммы аудио» и нажмите кнопку «ОК».

Одновременное создание фонограммы и назначение посыла

1. При необходимости отобразите в микшере аудиодорожек панель эффектов/отправок, нажав на треугольник слева от меню параметров автоматизации.
2. В микшере аудиодорожек в любом из пяти меню со списком отправок выберите команду «Создать монофонограмму», «Создать стереофонограмму» или «Создать фонограмму 5.1».

Отправка вывода дорожки в фонограмму

- В микшере аудиодорожек выберите название фонограммы в меню вывода дорожки в нижней части дорожки.

[Наверх](#)

Отправка дорожек с помощью посылов

Каждая дорожка содержит пять отправок, находящихся на панели «Эффекты и отправки» в микшере аудиодорожек. Посылы часто используются для отправки сигнала дорожки в дорожку фонограммы для обработки эффектов. Фонограмма может вернуть обработанный сигнал в финальное наложение, отправив его в основную дорожку, или он может отправить сигнал в другую фонограмму. У посыла есть регулятор, который управляет долей громкости дорожки посылы в громкости фонограммы. Это значение вызывается отношением «влажного к сухому», где «влажный» означает сигнал фонограммы, обработанный эффектами, и «сухой» — сигнал из дорожки посылы. Отношение влажного к сухому в 100% означает, что «влажный» сигнал выводится при полную силу. Громкость фонограммы влияет на «влажный» сигнал, а громкость дорожки посылы — на «сухой» сигнал.

Посыл может быть применен до или после изменения громкости, а результатом будет то, что аудиодорожка отправляется до или после применения регулятора громкости дорожки. В посыле с предварительным изменением громкости изменение регулятора громкости дорожки не влияет на выходной уровень посылы. В посыле с последующем изменении громкости обеспечивается отношение «влажного к сухому», то есть уровень «влажного» и «сухого» сигналов изменяется одновременно при изменении громкости дорожки посылы.

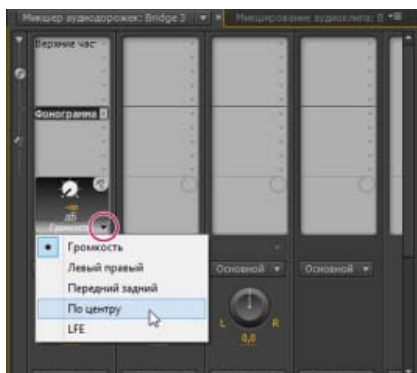
Примечание. *Посыл дорожки нельзя назначить основной дорожке в 16-канальном эпизоде.*

Отправка дорожки в фонограмму

1. (Необязательно) Чтобы открыть панель «Эффекты и отправки» в микшере аудиодорожек, нажмите на треугольник «Показать/скрыть эффекты и отправки» в левой части микшера.
2. На панели «Эффекты и посылы» выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы выполнить отправку в существующую фонограмму, щелкните треугольник «Отправить выбранное назначение» и выберите в меню название фонограммы.
 - Чтобы создать и отправить новую фонограмму, щелкните треугольник «Отправить выбранное назначение» и выберите одну из следующих команд: «Создать монофонограмму», «Создать стереофонограмму» или «Создать фонограмму 5.1».

Параметры «Изменить посыл»

1. (Необязательно) Чтобы открыть панель «Эффекты и отправки» в микшере аудиодорожек, нажмите на треугольник «Показать/скрыть эффекты и отправки» в левой части микшера.
2. На панели «Эффекты и посылы» щелкните треугольник «Отправить выбранное назначение» и выберите посыл в меню.
3. (Необязательно) Выберите посылы для изменения в меню «Выбранный параметр» свойство под свойством выбранного посылы.



Выбор пункта в меню «Выбранный параметр»

4. Измените значение свойства с помощью ручки регулировки над меню «Свойства назначения посылы» в нижней части списка посылов.

Работа с посылками

1. (Необязательно) Чтобы открыть панель «Эффекты и отправки» в микшере аудиодорожек, нажмите на треугольник «Показать/скрыть эффекты и отправки» в левой части микшера.
2. Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы обозначить посыл как предварительное изменение громкости или последующее изменение громкости, щелкните его правой кнопкой мыши (Windows) или левой кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу CONTROL (Mac OS), и выберите в контекстном меню пункт «До изменения громкости» или «После изменения громкости».
- Чтобы приглушить посыл, нажмите кнопку «Отправить приглушение звука»  рядом с ручкой регулировки отправки для выбранного свойства посыла.
- Чтобы удалить посыл, выберите «Нет» в меню «Отправить выбранное назначение».

[Наверх](#)

Сведение к меньшему количеству каналов

При прямом выводе дорожки в дорожку или устройство с меньшим количеством каналов Premiere Pro выполняет *понижающее микширование* звука до количества каналов в дорожке назначения. Понижающее микширование часто допускается или требуется, потому что звук эпизода может воспроизводиться через систему, поддерживающую меньшее число аудиоканалов, чем в исходном наложении. Например, можно создать DVD с 5.1-канальным звуком, но некоторые пользователи могут использовать акустические системы или телевизоры, которые поддерживают только режим стерео (2 канала) или моно (1 канал). Однако понижающее микширование может также возникать и в проекте, если назначить вывод дорожки в дорожку с меньшим числом каналов. В Premiere Pro есть функция «Объединение дорожек 5.1 в одну», который позволяет выбрать способ преобразования 5.1-канального звука в стерео- или моносигнал. На выбор доступно несколько комбинаций фронтальных каналов, тыловых каналов и канала низкочастотных эффектов (LFE).

[Наверх](#)

Преобразование 5.1-канального звука в стерео- или моносигнал

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Аудио» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Аудио» (Mac OS).
2. Выберите в меню пункт «Тип объединения дорожек в одну 5.1» и нажмите кнопку «ОК».

Примечание. Чтобы сохранить назначения левого или правого канала, можно не использовать понижающее микширование с задействованием канала низкочастотных эффектов.

[Наверх](#)

Отправка вывода дорожки

По умолчанию вывод дорожки отправляется в основную дорожку. Полный сигнал дорожки можно также отправить в дорожку фонограммы или основную дорожку с помощью меню «Назначение вывода дорожки» внизу каждой дорожки в микшере аудиодорожек. Выходной сигнал содержит все свойства, указанные для этой дорожки, включая параметры автоматизацию, эффектов, панорамирования и баланса, соло-режима или приглушения звук и изменения громкости. В микшере аудиодорожек все фонограммы группируются справа от всех аудиодорожек. Дорожку можно вывести в любую фонограмму, но избегайте обратных закольцовок. В Premiere Pro фонограмму можно отправить только в фонограмму справа от нее или в основную дорожку. В меню вывода перечислены только дорожки, удовлетворяющие этим правилам.

Примечание. Можно создать назначение посыла или возврата с эффектами фонограммы.

[Наверх](#)

Отправка или отключение вывода дорожки

- Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы отправить вывод дорожки в другую дорожку, выберите фонограмму или основную дорожку в меню «Назначение вывода дорожки» внизу каждой дорожки в микшере аудиодорожек.
 - Чтобы полностью отключить вывод дорожки, щелкните значок «Переключить вывод дорожки» , чтобы скрыть значок динамика для дорожки на панели «Таймлайн». Этот параметр отключает вывод дорожки, но не изменяет отправку ее сигнала.

Заголовки

Создание и редактирование заголовков

Создание заголовков

Открытие, импорт или экспорт заголовка

Сведения о безопасных областях в конструкторе заголовков

Выбор, создание и импорт шаблонов заголовков

Показ видео за заголовком

Конструктор заголовков — это универсальный инструмент, который позволяет создавать не только заголовки и титры, но и сложную анимацию.

Конструктор заголовков представляет собой набор взаимосвязанных панелей. Панели можно закрыть, находясь в конструкторе заголовков и не закрывая сам конструктор. Можно прикрепить панели друг к другу или к другим элементам интерфейса. Если панели не прикреплены к основной рабочей среде, они отображаются над другими панелями или свободно перемещаются.

В конструктор заголовков можно загрузить несколько заголовков. Можно выбрать заголовок, который требуется просмотреть, выбрав его название в меню вкладки «Заголовок». Можно открыть заголовок повторно, чтобы изменить или скопировать его для создания новой версии заголовка.

Посмотрите этот учебный видеоролик, чтобы научиться создавать и редактировать титры.

[Наверх](#)

Создание заголовков

Создание заголовков с нуля или использование для этого копии существующих заголовков.

Создание заголовка

1. Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите «Файл» > «Создать» > «Заголовок».
 - Выберите «Заголовок» > «Новый заголовок» и выберите тип заголовка.
 - На панели «Проект» нажмите кнопку «Новый элемент» , и выберите «Заголовок».
2. Укажите имя заголовка и нажмите кнопку «ОК».
3. С помощью инструментов для работы с текстом и фигурами создайте файл или измените шаблон по своему усмотрению.
4. Чтобы сохранить заголовок, закройте конструктор заголовков или сохраните проект.

Примечание. Имена добавляются в проект автоматически и сохраняются как часть файла проекта.

Создание заголовка на основе существующего

1. В конструкторе заголовков откройте или выберите существующий заголовок, на основе которого необходимо создать новый.

2. На панели «Быстрые свойства заголовка» выберите пункт «Новый заголовок на основе текущего» .
3. В диалоговом окне «Новый заголовок» введите имя нового заголовка и нажмите кнопку «ОК».
4. Измените новый заголовок по своему усмотрению.
5. Чтобы сохранить заголовок, закройте конструктор заголовков или сохраните проект.

[Наверх](#) 

Открытие, импорт или экспорт заголовка

Открытие заголовка для редактирования

- Дважды щелкните заголовок на панели «Проект» или на панели «Таймлайн».

***Примечание.** Заголовки будут открыты в конструкторе заголовков, а не в исходном мониторе.*

Импорт файла заголовков

Файл заголовков можно импортировать как любой другой исходный файл.

1. Выберите «Файл» > «Импорт».
2. Выберите заголовок и нажмите кнопку «Открыть».

***Примечание.** Кроме импорта заголовков *Premiere Pro* и заголовков *Premiere Elements* с расширением *PRTL* можно импортировать заголовки с расширением *PTL*, созданные в более ранних версиях *Adobe Premiere*. Импортированные заголовки включаются в файл текущего проекта.*

Экспорт заголовка в виде отдельного файла

Заголовки можно экспортировать как независимые файлы с расширением *PRTL*.

1. На панели «Проект» выберите файл, который требуется сохранить как отдельный.
2. Выберите «Файл» > «Экспорт» > «Заголовок».
3. Укажите имя и местоположение для заголовка и нажмите кнопку «Сохранить».

[Наверх](#) 

Сведения о безопасных областях в конструкторе заголовков

Безопасные области заголовков и операций в области рисования в конструкторе заголовков маркируют безопасные зоны. Эти поля включены по умолчанию.

Безопасные области полезны при редактировании для видеотрансляций и видеопроигрывателей. В большинстве телевизоров происходит *переразвертка* изображения. В результате этого края изображения оказываются за пределами области просмотра. Степень переразвертки может быть разной в зависимости от телевизионного устройства. Чтобы все объекты попадали в область просмотра большинства телевизионных устройств, необходимо, чтобы текст не выходил за безопасные области заголовков. Все другие важные элементы должны находиться внутри безопасных областей действий.

Примечание. При создании веб-содержимого или содержимого для компакт-диска безопасные области заголовков и операций в проекте не применяются. В этих мультимедиа картинка отображается полностью.

Выбор, создание и импорт шаблонов заголовков

Шаблоны заголовков, входящие в Premiere Pro, имеют множество тем и готовых макетов для быстрого и удобного их создания. Некоторые шаблоны содержат графику, связанную с определенной тематикой, такой как рождение ребенка или каникулы. В некоторых находится готовый текст, который можно заменить, включив туда титры для фильма. Ряд шаблонов имеют прозрачный фон из прямоугольников серого и светло-серого цвета. Под заголовком может быть ваш видеоролик. Среди шаблонов есть непрозрачные.

Можно с легкостью изменить любой элемент в шаблоне, выбрав нужный элемент и удалив или заменив его. Вы также можете добавлять в шаблон новые элементы. После внесения в шаблон изменений можно сохранить его как файл заголовка и использовать в текущем и будущем проектах. Точно также можно сохранить любой новый заголовок в качестве шаблона.

Вы можете импортировать в качестве шаблонов файлы из другого проекта Premiere Pro. При совместном использовании шаблонов на нескольких компьютерах необходимо удостовериться, что в каждой системе установлены шрифты, текстуры, логотипы и изображения, имеющиеся в шаблоне.

Если у вас нет шаблонов титров, см. [этот документ](#). После выполнения инструкций шаблоны заголовков будут восстановлены.

Примечание. После применения нового шаблона его содержимое заменяет все текущее содержимое конструктора заголовков.

Примечание. Перед появлением Premiere Pro 2.0 все заголовки сохранялись в виде файлов отдельно от файла проектов. Заголовки, созданные в более ранних версиях Premiere Pro, можно импортировать как любой видеоматериал. При сохранении проекта импортированные титры сохраняются вместе с проектом.

В [этом видеоруководстве](#) от Эндрю Дэвиса (Andrew Devis) на веб-сайте Creative COW показано, как использовать, настраивать и сохранять шаблоны заголовков.

Загрузка шаблона для нового заголовка

1. Выберите «Заголовок» > «Новый заголовок» > «На основе шаблона».
2. Щелкните треугольник рядом с именем категории, чтобы развернуть ее.
3. Выберите шаблон и нажмите кнопку «ОК».

Импорт сохраненного файла в виде шаблона

1. Открыв заголовок, выберите «Заголовок» > «Шаблоны».
2. В меню панели шаблонов выберите команду «Импортировать файл в виде шаблона».
3. Выберите файл и нажмите кнопку «Открыть» в Windows или «Выбрать» в Mac OS. В виде шаблонов можно импортировать только файлы заголовков Premiere Pro (PRTL).
4. Присвойте имя шаблону и нажмите кнопку «ОК».

Установка шаблона или восстановление шаблона по умолчанию

1. Откройте заголовок, нажмите кнопку «Шаблоны»  и выберите шаблон.
 - Чтобы установить выбранный шаблон в качестве шаблона по умолчанию, в меню панели «Шаблоны» выберите команду «Использовать шаблон по умолчанию». Шаблон по умолчанию загружается при каждом открытии конструктора заголовков.
 - Чтобы восстановить набор шаблонов, установленный по умолчанию, в меню панели «Шаблоны» выберите команду «Восстановить шаблоны по умолчанию».
2. Нажмите кнопку «ОК».

Переименование или удаление шаблона

- Откройте заголовок, нажмите кнопку «Шаблоны»  и выберите шаблон.
 - Чтобы переименовать выбранный шаблон, в меню панели «Шаблоны» выберите команду «Переименовать шаблон». В поле «Имя» введите имя и нажмите кнопку «ОК».
 - Чтобы удалить шаблон, в меню шаблонов выберите команду «Удалить шаблон» и нажмите кнопку «ОК».

Примечание. При удалении с помощью этой процедуры шаблон удаляется с жесткого диска.

Создание шаблона из открытого заголовка

1. Откройте заголовок и нажмите кнопку «Шаблоны» .
2. Нажмите кнопку меню «Шаблоны» . Выберите параметр «Импортировать текущий заголовок как шаблон».
3. Введите имя шаблона заголовка и нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#) 

Показ видео за заголовком

В процессе создания заголовка можно отобразить фрагмент материала в области рисования. Это поможет разместить элементы заголовка. Видеокадр используется только для справки и не сохраняется как часть заголовка.

Чтобы выбрать кадр для отображения, воспользуйтесь элементами управления тайм-кодом. Конструктор заголовков отображает кадр под индикатором текущего времени активного эпизода. В результате размещения кадра в конструкторе заголовков индикатор текущего времени в программном мониторе и на панели «Таймлайн» также меняет местоположение. Вследствие перемещения индикатора текущего времени в программном мониторе или на панели «Таймлайн» происходит смена кадра, отображаемого в конструкторе заголовков.

Если требуется наложить заголовок на другой видеоклип, добавьте заголовок в дорожку прямо над видеоклипом. Фон заголовка становится прозрачным, что дает возможность видеть изображение видеоклипов в дорожках ниже.

- На панели конструктора заголовков выберите параметр «Показать видео».
 - Чтобы изменить кадр в интерактивном режиме, передвигайте значение времени рядом с параметром «Показать видео» до тех пор, пока кадр не появится в области рисования.
 - Для отображения кадра путем указания его тайм-кода щелкните время рядом с параметром «Показать видео» и введите тайм-код кадра в активном эпизоде.

Примечание. Значение параметра «Показать видео» имеет тот же формат отображения времени, что и указанный в настройках проекта. Например, если в

настройках проекта указан тайм-код с пропуском кадров 30 кадр/с, он же будет отображаться в параметре «Показать видео».



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Создание и форматирование текста в заголовках

[Ввод текста в заголовках](#)

[Форматирование текста в заголовках](#)

[Работа с текстом абзаца](#)

[Создание позиций табуляции в заголовках](#)

[Наверх](#)

Ввод текста в заголовках

При добавлении текста в заголовок можно использовать любой шрифт, установленный в системе, включая шрифты Type 1 (postscript), OpenType и TrueType. При установке Premiere Pro (и других приложений Adobe) к совместно используемым ресурсам Adobe добавляются новые шрифты.

В строчный текст или текст параграфа можно вставлять специальные символы, например символ ©. Символы можно скопировать из текстового редактора или из карты символов (только в Windows) и вставить их в то место конструктора заголовков, где находится нужный текст.

Объекты конструктора заголовков Premiere Pro в виде отформатированного текста можно копировать и вставлять в другие приложения, такие как After Effects, Photoshop, Encore и Illustrator.

В зависимости от того, какой инструмент используется в конструкторе заголовков, можно создавать *строчный текст* или *текст абзаца*. При создании строчного текста необходимо указать *точку, куда вы намерены вводить символы*. Если функция переноса по словам отключена, символы вводятся в одну строку. Если же она включена, при достижении конца безопасной области заголовка вводимый текст переходит на новую строку. При создании текста абзаца необходимо указать текстовое поле, подходящее для размещения текста. Перенос текста внутри границ текстового поля происходит автоматически.

Текст можно масштабировать путем перемещения углового маркера. Перемещение угла текстового поля приводит к перекомпоновке содержащегося там текста. Если текстовое поле слишком мало для вводимых символов, его размер можно изменить, чтобы отобразить скрытый текст. Текстовые поля, содержащие скрытые символы, имеют символ «плюс» в правой части поля.

Можно также создать текст по контуру. При этом вместо размещения вдоль базовой линии текст будет следовать форме созданной вами кривой.

Текст можно расположить по горизонтали или по вертикали относительно базовой линии или контура.

В [этом видеоруководстве](#) на веб-сайте Creative COW Эндрю Дэвис (Andrew Devis) демонстрирует, как форматировать и стилизовать текст в конструкторе заголовков.

Ввод текста без границ

1. Откройте панель «Инструменты заголовка».

- Для ввода текста по горизонтали выберите инструмент «Текст» **T**.
- Для ввода текста по вертикали выберите инструмент «Вертикальный текст» **IT**.

2. В области рисования щелкните место, в котором хотите начать ввод текста, и введите нужный текст.

Примечание. По умолчанию текст не переносится. Для переноса текста при достижении безопасной области заголовков в меню «Заголовок» выберите параметр «Переносить по словам». Если перенос слов не выбран, для перехода на новую строку нажмите клавишу **ВВОД** в Windows или **RETURN** в Mac OS.

3. По окончании ввода текста выберите инструмент «Выделение» и щелкните за пределами области текстового поля.

Автоматический перенос текста

Можно настроить конструктор заголовков так, чтобы перенос текста внутри безопасной области заголовка выполнялся автоматически.

- В меню «Заголовок» выберите параметр «Переносить по словам».

В текстовом поле введите текст по горизонтали или по вертикали.

1. Откройте панель инструментов конструктора заголовков.
 - Для ввода текста по горизонтали выберите инструмент «Текст в области» .
 - Для ввода текста по вертикали выберите инструмент «Вертикальный текст в области» .
2. В области рисования перетащите курсор для создания текстового поля.
3. Введите текст. Текст будет переноситься на другую строку при достижении границ текстового поля.
4. По окончании ввода текста выберите инструмент «Выделение» и щелкните за пределами текстового поля.

Примечание. После изменения размера текстового поля изменяется только видимая область поля. Размер текста остается неизменным.

Ввод текста по контуру

1. В конструкторе заголовков выберите инструмент «Текст в пути» или инструмент «Вертикальный текст в пути» .
Использование инструментов для ввода текста по контуру аналогично рисованию с помощью инструмента «Перо». 
 2. В области рисования щелкните место, в котором должен начинаться текст.
 3. Щелкните мышью или перетащите курсор, чтобы создать вторую точку.
 4. Продолжайте щелкать до тех пор, пока не будет создана требуемая форма контура.
 5. Введите текст. Вводимый текст начинает появляться вдоль верхнего или правого края контура. При необходимости можно настроить контур, перетаскивая опорные точки объекта.
- Примечание.** Изменение размера текстового поля, созданного в этом режиме, влияет только на размер видимой области; размер текста остается неизменным.
6. После завершения выберите инструмент «Выделение» и щелкните за пределами текстового поля.

Редактирование и выделение текста

- С помощью инструмента «Выделение» дважды щелкните текст в точке, в которой требуется выполнить редактирование или начать выделение. Инструмент сменится на инструмент «Текст», а курсор укажет на место вставки.
 - Чтобы переместить точку ввода, щелкните между двумя символами или воспользуйтесь клавишами со стрелками вправо и влево.
 - Чтобы выделить один символ или группу соседних символов, перетащите курсор от указателя точки вставки.

Можно форматировать выбранный текст с помощью элементов управления на панели конструктора заголовков, с помощью панели свойств заголовков или команд меню. Для форматирования всего текстового или графического объекта щелкните его, а затем измените его свойства.

Форматирование текста в заголовках

Некоторые свойства объектов, такие как цвет заливки или тень, являются общими для всех объектов, созданных в конструкторе заголовков. Некоторые текстовые объекты имеют уникальные свойства. Элементы управления для шрифта, стиля шрифта и выравнивания текста находятся на панели конструктора заголовков над областью рисования. Остальные параметры доступны на панели «Свойства заголовка» и меню «Заголовок» на панели главного меню.

Шрифты заголовков можно изменить в любое время. В браузере шрифтов с помощью настраиваемого набора стандартных символов отображаются все установленные шрифты.

При выборе шрифта в браузере шрифтов он сразу применяется к выбранному заголовку. Браузер шрифтов остается открытым, что дает возможность предпросмотра другого шрифта.

Примечание. При совместном использовании файлов заголовков с другими пользователями убедитесь, что на их компьютерах установлены те же шрифты, что использовались вами при создании заголовка.

Выбор шрифта

- Выделите текст и выполните одно из следующих действий.
 - В меню «Заголовок» выберите «Шрифт» и в появившемся меню выберите нужный шрифт.
 - В разделе «Свойства заголовка» щелкните треугольник семейства шрифтов, а затем в раскрывающемся меню выберите нужный шрифт.

Изменение букв, отображаемых в браузере шрифтов

При открытии раскрывающегося меню семейства шрифтов и стиля шрифта появляется браузер шрифтов с образцами символов различных доступных шрифтов. Можно задать, какие символы будут использоваться в браузере шрифтов.

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Конструктор заголовков» для Windows, или Premiere Pro «Установки» > «Конструктор заголовков» для Mac OS.
2. Введите символы, которые нужно отображать в образцах стилей (не более двух) или в браузере шрифтов (не более шести), в соответствующие поля.
3. Нажмите кнопку «ОК».

Изменение размера шрифта

- Выделите текст и выполните одно из следующих действий.
 - Выберите «Заголовок» > «Размер», а затем выберите нужный размер шрифта.
 - Измените значение размера шрифта на панели «Свойства заголовка».

Изменение ориентации текста

1. Выделите текстовый объект.
2. Выберите «Заголовок» > «Ориентация», а затем вариант «По горизонтали» или «По вертикали».

Установка свойств текста

При выборе объекта в заголовке перечень его свойств отображается на панели «Свойства заголовка». При изменении значений на панели выделенный объект изменяется. Текстовые объекты обладают уникальными свойствами, такими как интерлиньяж и кернинг.

Примечание. Некоторые свойства текста не перечислены на панели «Свойства заголовка». Например, можно задать шрифт, стиль шрифта и выравнивание текста как на панели конструктора заголовков, так и в меню «Заголовок». В меню «Заголовок» также содержатся параметры для ориентации, переноса слов, вкладок и вставки логотипа в текстовое поле.

1. Выделите текстовый объект или диапазон текста, который необходимо изменить.
2. В разделе «Свойства заголовка» нажмите стрелку рядом со свойствами и установите значения. Вот некоторые параметры:

Шрифт Устанавливает шрифт для выделенного текстового объекта. Чтобы просмотреть гарнитуру шрифта,

используйте браузер шрифтов.

Размер шрифта Определяет размер шрифта в строках сканирования.

Пропорции Определяет масштаб по горизонтали выбранного шрифта. Это значение представляет собой процент от естественной пропорции шрифта. Значения меньше 100% сжимают текст. Значения больше 100% расширяют текст.

Интерлиньяж Задаёт величину интервала между строками текста. Для прямого шрифта интерлиньяж измеряется от базовой линии одной строки текста до базовой линии следующей строки. Для вертикального текста он измеряется от центра одной строки текста до центра следующей строки. В конструкторе заголовков базовая линия - это строка под текстом. В одном абзаце можно использовать несколько интервалов между строками. Однако наибольшее значение интерлиньяжа в строке текста определяет значение интерлиньяжа для этой строки.

Примечание. Чтобы включить или отключить отображение опорных линий текста, выберите «Заголовок» > «Вид» > «Опорные линии текста». Опорные линии текста отображаются только при выборе текстового объекта.

Кернинг Определяет объём добавляемого или уменьшаемого пространства между парами символов. Значение - это процентный показатель ширины символов между парами символов. Поместите курсор в том месте, где необходимо настроить кернинг.

Трекинг Устанавливает расстояние между рядом букв. Значение - это процентный показатель ширины символов между символами указанного ряда. Направление трекинга текста зависит от выравнивания текста. Например, трекинг текста с выравниванием по центру идет от центра. Настройка трекинга применяется, если в сплошном тексте имеются толстые контуры, вследствие чего символы сливаются друг с другом и неудобны для чтения. Настроить трекинг для всего текста можно в текстовом поле, выделив текстовое поле и изменив параметр трекинга. Можно настроить трекинг между определенными соседними символами, выбрав только эти символы и изменив параметр трекинга.

Отклонение от базовой линии Устанавливает расстояние символов от базовой линии. Можно поднять или опустить выделенный текст для создания надстрочных и подстрочных индексов. Изменение значения отклонения от базовой линии отразится на всех символах. Можно настроить отклонение от базовой линии для всего текста в текстовом поле, выбрав текстовое поле и поменяв значение. Можно настроить отклонение от базовой линии для группы соседних символов, выбрав только эти символы и поменяв значение.

Скос Устанавливает скос объекта в градусах.

Капители При выборе данного параметра все выделенные объекты будут напечатаны верхним регистром.

Размер капителей Устанавливает размер малых прописных в процентах от обычной высоты. При изменении данного параметра изменяется размер всех символов текстового объекта, кроме начального символа. При значении малых прописных равным 100% весь текст будет напечатан заглавными буквами.

Подчеркнутый При выборе данного параметра выделенный текст будет подчеркнут. Этот параметр не доступен для текста, идущего по контуру.

[Наверх](#)

Работа с текстом абзаца

Инструменты конструктора заголовков позволяют быстро изменить размер текста в абзаце или произвести его выравнивание.

Изменение типа выравнивания абзаца

- Выберите абзац и в верхней части панели конструктора заголовков выполните указанные ниже действия.

- Для выравнивания текста слева от соответствующего текстового поля выберите пункт «Слева» .
- Для выравнивания текста по центру текстового поля выберите пункт «По центру» .
- Для выравнивания текста справа от соответствующего текстового поля выберите пункт «Справа» .

Перекомпоновка текста абзаца

- Выберите абзац.
- Перетащите любой маркер ограничительной рамки текста абзаца для изменения размера окна.

[Наверх](#) 

Создание позиций табуляции в заголовках

Почти также как в любом текстовом редакторе, в текстовом поле можно использовать табуляторы. Табуляторы особо удобны при создании профессиональных движущихся титров. Внутри текстового поля можно создать несколько табуляторов, в дальнейшем используя клавишу TAB для перемещения курсора к следующей позиции табуляции. Для каждой позиции табуляции можно указать собственную параметр выравнивания.

Примечание. Табулятор используется исключительно для выравнивания символов внутри тестовых объектов. Чтобы выровнять весь текст или графические объекты, используйте команду «Выровнять».

Установка и настройка позиций табуляции

1. Выделите текстовое поле.
2. Выберите меню «Заголовок» > «Позиции табуляции».
3. Выровняйте строку «0» на линейке позиций табуляции по левому краю выделенного текстового поля.
4. Для создания табулятора щелкните линейку табулятора над числами. Для настройки позиции табулятора перетащите его в нужное место. При перетаскивании желтая вертикальная линия *или маркер табуляции* будут указывать позицию табулятора в выделенном текстовом поле.
 - Для создания позиции табуляции с выравниванием текста по левому краю щелкните левый маркер выравнивания табуляции .
 - Для создания позиции табуляции с выравниванием текста по центру щелкните центральный маркер табуляции .
 - Для создания позиции табуляции с выравниванием текста по правому краю щелкните правый маркер табуляции .
5. Чтобы закрыть диалоговое окно установки позиций табуляции, нажмите кнопку «ОК». Выделенное поле теперь содержит назначенные позиции табуляции.

Примечание. Чтобы сделать маркеры табуляции видимыми при выборе, (а не только при открытии диалогового окна установки позиций табуляции), выберите меню «Заголовок» > «Вид» > «Маркеры табуляции».

Удаление одной из позиций табуляции

- В диалоговом окне установки позиций табуляции перетащите табулятор вверх, вниз или за пределы линейки табулятора.

Adobe также рекомендует

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Шаблоны динамического текста

[Сведения о шаблонах динамического текста](#)

[Использование шаблонов динамического текста](#)

[Создание дублированных шаблонов](#)

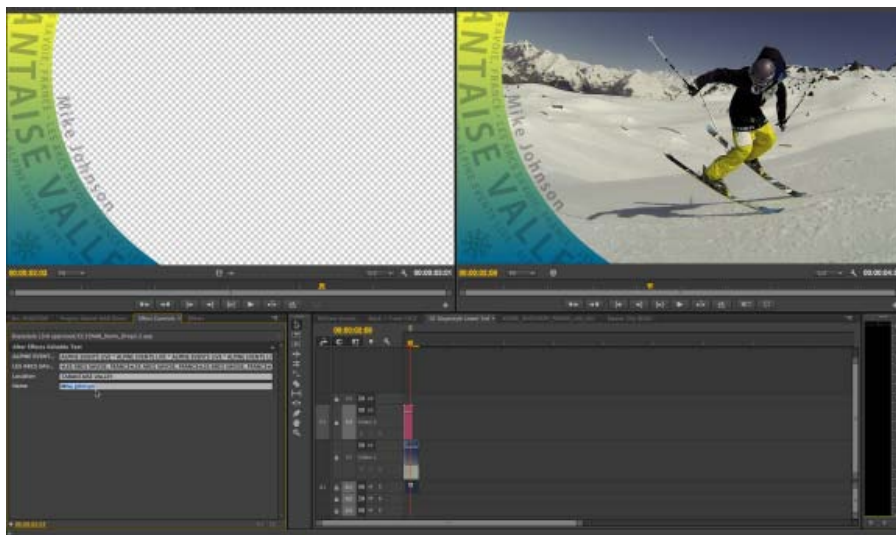
[Пошаговое руководство](#)

[Наверх](#)

Сведения о шаблонах динамического текста

Шаблоны динамического текста в Premiere Pro позволяют редактировать текстовые слои в композициях After Effects, не покидая Premiere Pro.

Если анимация в нижней трети видео создается с помощью шаблонов After Effects, редактируемый текст в её составе можно легко изменить прямо в Premiere Pro, не возвращаясь в After Effects. Изменения, внесенные в текстовые слои композиции, не отражаются на видеоматериале или графических объектах, окружающих текст.



Редактирование шаблона текста After Effects в Premiere Pro

[Наверх](#)

Использование шаблонов динамического текста

Шаблоны динамического текста можно использовать в любом количестве проектов и эпизодов Premiere Pro. Все изменения, внесенные в файл шаблона, отражаются на всех проектах и эпизодах, использующих этот шаблон.

В инструкции ниже описано создание композиций After Effects с шаблонами текста, содержащими исходный текст, который можно будет изменять в Premiere Pro.

1. Создайте композицию After Effects с одним или несколькими текстовыми слоями.

Дополнительные сведения о создании композиций After Effects см. в статье [«Основные сведения о композициях»](#).

2. Добавьте анимацию текста и примените все необходимые эффекты. Дополнительные сведения об анимации текста см. в статье [«Анимация текста в After Effects»](#).

Чтобы запретить редактирование в Premiere Pro каких-либо текстовых слоев, щелкните значок замка  для этих слоев

на панели Композиция.

Заблокированный в After Effects слой нельзя выделить ни на панели «Композиция», ни на панели «Таймлайн». При попытке выделить или изменить заблокированный слой, он начинает мигать на панели «Таймлайн».

3. На вкладке Дополнительно диалогового окна Настройки композиции выберите пункт Шаблон (незаблокированные текстовые слои редактируются в Premiere Pro).
4. Импортировать композицию After Effects в Premiere Pro можно одним из следующих способов:
 - С помощью браузера медиаданных найдите местоположение композиции After Effects.
 - Нажмите пункт меню Файл > Импорт и выберите нужную композицию.
5. Загрузите композицию на панель Исходный монитор, выбрав в контекстном меню пункт Открыть в исходном мониторе.
6. Шаблоны редактируемого текста будут показаны в Premiere Pro на панели Элементы управления эффектами. Каждая строка текста в композиции After Effects будет отдельной строкой редактируемого текста в Premiere Pro.

Если редактируемый текст разбит на несколько строк, будут показаны дополнительные пустые текстовые поля для более эффективных манипуляций с разрывами строк и расположением текста.



Шаблон текста с несколькими строками в панели «Элементы управления эффектами»

7. Измените нужным образом исходные элементы текста на панели Элементы управления эффектами. Обратите внимание, что изменения автоматически отражаются на импортированной композиции без необходимости обращения к After Effects через Dynamic Link.

Важные примечания

- Все изменения, внесенные в текстовые слои при помощи Premiere Pro, сохраняются только в проекте Premiere Pro и не отражаются на изначальном материале After Effects. Таким образом, состояние шаблонов в оригинальной композиции After Effects остается неизменным.
- Если после изменения текста при помощи Premiere Pro будет изменен соответствующий исходный текст в After Effects, эти изменения не будут видны в Premiere Pro.
- Если импортированная композиция After Effects будет превращена в эпизод, редактируемый текст (и все другие эффекты основного клипа) больше не будут отображаться на панели Элементы управления эффектами. С помощью функции Синхронизировать кадр загрузите основной клип в исходный монитор, откройте и измените редактируемые блоки текста. Поскольку все изменения основного клипа автоматически переносятся на все его экземпляры на дорожке эпизодов, эти изменения будут видны на панели «Программный монитор».

[Наверх](#)

Создание дублированных шаблонов

При использовании шаблонов динамического текста для анимированной графики нижней трети видео, созданной в After Effects, может потребоваться несколько дублей одного шаблона.

К примеру, при показе интервью с несколькими лицами может понадобиться несколько шаблонов с различным текстовым содержанием и одинаковой анимированной графикой в нижней трети экрана. В таком случае можно создать копии композиции After Effects и изменить в них только текстовое содержание, сохранив одинаковую анимацию графики.

Дублирование импортированной композиции After Effects производится так же, как дублирование любых других медиаданных или эпизодов в Premiere Pro. На панели проекта в Premiere Pro щелкните исходный элемент правой кнопкой мыши и выберите пункт Дублировать из контекстного меню.

Примечание. Дублированная композиция будет копией изначальной композиции After Effects, импортированной в Premiere Pro. Никакие изменения текста, примененные к композиции в Premiere Pro, не будут отражены на дублированной композиции.

Пошаговое руководство



Использование текстовых шаблонов из *After Effects* в *Premiere Pro*

В этом десятиминутном уроке рассказывается об импорте анимированного текста, созданного в *After Effects*, в эпизод *Premiere Pro* и о редактировании текста без необходимости открывать *After Effects*.

К уроку прилагаются учебные файлы, с помощью которых вы сможете испытать эту функцию самостоятельно.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Стили текста конструктора заголовков

[Изменение отображения образца стилей](#)

[Изменение символов по умолчанию в образцах](#)

[Создание стиля](#)

[Применение стиля к объекту](#)

[Установка символов на панели «Стили заголовка»](#)

[Удаление, дублирование или переименование стиля](#)

[Управление библиотеками стилей](#)

Можно сохранить набор свойств цвета и характеристик шрифтов в виде *стиля* для использования в дальнейшем. Можно сохранить любое количество стилей. Миниатюры всех сохраненных стилей отображаются на панели «Стили заголовка», что позволяет быстро применить стиль ко всем проектам. Premiere Pro также включает набор стилей по умолчанию.

По умолчанию Premiere Pro содержит все сохраненные стили в виде файлов *библиотеки стилей* с расширением PRSL. При сохранении в библиотеку стилей сохраняется весь набор стилей, отображаемый в конструкторе заголовков.

Библиотека готовых шаблонов настроек находится в следующих папках:

- (Windows) Program Files/Adobe/Premiere Pro [версия]/Presets/Styles
- (Mac OS) Applications/Premiere Pro [версия]/Presets/Styles

Пользовательские стили находятся в следующих папках:

- (Windows) Мои документы/Adobe/Premiere Pro/[версия]/Styles
- (Mac OS) Documents/Adobe/Premiere Pro/[версия]/styles

Если стили используются совместно, убедитесь в том, что соответствующие шрифты, текстуры и файлы фона установлены во всех системах.

На миниатюре текущего стиля всегда отображаются свойства, применяемые к выделенному в данный момент элементу.

[Наверх](#)

Изменение отображения образца стилей

На панели «Стили заголовка» отображается текущая библиотека стилей, а также образцы стилей, создаваемые или загружаемые пользователем. По умолчанию отображаются крупные образцы текста с применением загруженного стиля. Однако можно настроить просмотр ваших стилей в виде небольших образцов или только по именам стилей.

- В меню панели «Стили заголовка» выберите один из следующих параметров:

Только текст Отображает только имя стиля.

Маленькие миниатюры Отображаются только небольшие образцы текстовых объектов с применяемым к ним стилем.

Большие миниатюры Отображаются только крупные образцы текстовых объектов с применяемым к ним стилем.

[Наверх](#)

Изменение символов по умолчанию в образцах

Можно изменить символы по умолчанию, отображаемые в образцах стилей.

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Конструктор заголовков» (в Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Конструктор заголовков» (в Mac OS).
2. В поле образцов стилей введите не более двух символов, которые должны отображаться с образцами стилей.
3. Нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Создание стиля

1. Выберите объект, имеющий свойства, которые нужно сохранить в качестве стиля.
2. Выполните одно из следующих действий.
 - В меню панели «Стили заголовка» выберите параметр «Новый стиль».
 - Щелкните панель «Стили заголовка» правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните ее, удерживая нажатой клавишу CONTROL (Mac OS), и выберите новый стиль.
3. Введите имя стиля и нажмите кнопку «ОК». В зависимости от выбранного параметра на панели «Стили заголовка» появится либо образец с изображением нового стиля или имя нового стиля.

[Наверх](#)

Применение стиля к объекту

1. Выберите объект, к которому необходимо применить стиль.
2. На панели «Стили заголовка» щелкните образец стиля, который требуется применить.

Чтобы не применять тип шрифта стиля к шрифту выбранного заголовка, щелкните образец стиля, удерживая нажатой клавишу ALT (Windows) или клавишу OPTION (Mac OS).

[Наверх](#)

Установка символов на панели «Стили заголовка»

Можно задать символы, которые будут отображаться на панели «Стили заголовка».

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Конструктор заголовков» для Windows, или Premiere Pro «Установки» > «Конструктор заголовков» для Mac OS.
2. Введите символы, которые должны появляться на панели «Стили заголовка» в поле образцов стилей (не более 2).
3. Нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Удаление, дублирование или переименование стиля

- На панели «Стили заголовка» выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы удалить стиль, выберите необходимый стиль, а затем команду «Удалить стиль» на панели «Стили заголовка».

Примечание. Данная процедура служит только для удаления образца или имени из области отображения. Стиль остается в библиотеке. Для повторного отображения библиотеки стилей используйте команды «Добавить библиотеку стилей», «Восстановить исходную библиотеку стилей» или «Заменить библиотеку стилей».

- Чтобы дублировать стиль, выделите стиль и выберите в меню панели «Стили заголовка» команду «Создать дубликат стиля». Дубликат выбранного стиля отображается на панели «Стили заголовка».
- Чтобы переименовать стиль, выберите стиль и команду «Переименовать стиль» в меню панели «Стили заголовка».

Управление библиотеками стилей

После создания стиля его можно сохранить в коллекции или в *библиотеке стилей* вместе с другими стилями. По умолчанию создаваемые стили добавляются в текущую библиотеку стилей, но можно создавать и новые библиотеки для сохранения стилей. Например, можно удалить текущее представление библиотеки, в процессе работы создать новые стили, а затем сохранить эти стили в собственной библиотеке.

- На панели «Стили заголовка» выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы восстановить библиотеки стилей по умолчанию, в меню «Стили» выберите команду «Восстановить исходную библиотеку стилей».
 - Чтобы сохранить библиотеку стилей, в меню «Стили» выберите команду «Сохранить библиотеку стилей». Сохраняются все стили, которые видны в разделе «Стили». Укажите имя и местоположение для файла библиотеки стилей и нажмите кнопку «Сохранить». Premiere Pro сохраняет файлы библиотеки стилей с расширением PRSL.
 - Для загрузки сохраненной библиотеки стилей в меню панели «Стили заголовка» выберите пункт «Добавить библиотеку стилей». Затем укажите путь к библиотеке стилей, выделите ее и нажмите кнопку «Открыть» (Windows) или «Выбрать» (Mac OS).
 - Чтобы заменить библиотеку стилей, в меню панели «Стили заголовка» выберите команду «Заменить библиотеку стилей». Укажите путь к библиотеке стилей, которую хотите использовать в качестве замены, выделить её и нажмите кнопку «Открыть» (Windows) или «Выбрать» (Mac OS).



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Работа с текстом и объектами заголовков

[Изменение порядка наложения объектов в заголовках](#)

[Выравнивание и распределение объектов в заголовках](#)

[Преобразование объектов в заголовках](#)

[Наверх](#)

Изменение порядка наложения объектов в заголовках

Объект - это любая фигура или текстовое поле, созданные в конструкторе заголовков. При создании объектов с наложением друг на друга вы можете регулировать порядок их наложения в конструкторе заголовков.

1. Выделите объект, который необходимо переместить.
2. Выберите «Заголовок» > «Упорядочить», а затем выберите один из следующих параметров:

На передний план Перемещает выделенный объект в самый верх группы наложенных друг на друга объектов.

Переместить вперед Меняет местами выделенный объект и объект непосредственно перед ним.

На задний план Перемещает выделенный объект в самый низ группы наложенных друг на друга объектов.

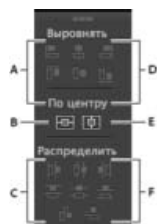
Переместить назад Меняет местами выделенный объект и объект непосредственно за ним.

Примечание. Если текст или фигуры плотно наложены друг на друга, выбрать элемент внутри группы бывает достаточно сложно. Для перехода между наложенными друг на друга элементами можно использовать команду «Заголовок» > «Выбрать».

[Наверх](#)

Выравнивание и распределение объектов в заголовках

На панели «Действия с заголовком» имеются кнопки для организации объектов внутри области рисования. Объекты можно выравнивать, центрировать и размещать вдоль горизонтальных и вертикальных линий.



Панель «Действия с заголовком»

A. Кнопки выравнивания по горизонтали **B.** Кнопка центрирования по вертикали **C.** Кнопки распределения по горизонтали **D.** Кнопки выравнивания по вертикали **E.** Кнопка центрирования по горизонтали **F.** Кнопка распределения по вертикали

Центрирование объектов в заголовках

1. В конструкторе заголовков выделите один или несколько объектов.
2. На панели «Действия с заголовком» нажмите кнопку нужного типа центрирования.

Примечание. Центрирование объектов можно осуществить с помощью команды «Заголовок» > «Положение» и выбора требуемого варианта. Кроме этого, для размещения выделенного объекта вдоль нижнего края безопасной области заголовка можно выбрать команду «Заголовок» > «Положение» > «Нижняя треть». Чтобы выровнять объект по горизонтали и вертикали в области рисования, нажмите обе кнопки центрирования.

Выравнивание объектов в заголовках

Параметры выравнивания позволяют выравнивать выделенные объекты относительно объекта, выступающего в роли новой точки выравнивания. Например, при выравнивании по правому краю все выделенные объекты будут выравниваться относительно объекта, занимающего крайнее правое положение.

1. В конструкторе заголовков выберите два или более объектов.
2. На панели «Действия с заголовком» нажмите кнопку нужного типа выравнивания.

Распределение объектов в заголовках

С помощью параметра распределения объектов выделенные объекты можно равномерно распределить между двумя крайними объектами. Например, параметр распределения по вертикали позволяет распределить выделенные объекты между самым верхними и самым нижним объектами.

При распределении объектов различных размеров расстояния между ними будут различными. Например, при распределении объектов по их центрам расстояние между центрами будет одинаковым, но объекты с различными размерами занимают различные площади в пространстве между объектами. Чтобы расстояние между выделенными объектами было равномерным, следует использовать параметр «Горизонтальная разрядка» или «Вертикальная разрядка».

1. В конструкторе заголовков выберите три или более объектов.
2. На панели «Действия с заголовком» нажмите кнопку нужного типа распределения.

[Наверх](#)

Преобразование объектов в заголовках

Можно настроить положение объекта, его поворот, масштабирование и непрозрачность; вместе данные атрибуты обозначаются как *свойства преобразования*. Чтобы изменить свойства объекта, его необходимо перетащить в область рисования, выбрать нужную команду в меню «Заголовок» или использовать элементы управления на панели «Свойства заголовка».

Настройка непрозрачности объекта

1. Выберите объект или группу объектов.
2. Выполните одно из следующих действий.
 - В разделе «Преобразовать» панели «Свойства заголовка» укажите значение для параметра «Непрозрачность».
 - Выберите «Заголовок» > «Преобразовать» > «Непрозрачность», укажите значение непрозрачности и нажмите кнопку «ОК».

Примечание. Параметр свойства непрозрачности применяется к объектам внутри заголовка. Можно также задать параметр непрозрачности для всего заголовка эпизода, точно также, как это делается при работе с видеоклиптом - с помощью эффектов.

Настройка положения объектов

1. Выделите объект или щелкните несколько объектов кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу SHIFT, чтобы выбрать

их.

2. Выполните одно из следующих действий.

- В области рисования перетащите любой из выделенных объектов в новое место.
- Выберите команду «Заголовок» > «Преобразовать» > «Положение» и введите новые координаты по осям X и Y; затем нажмите кнопку «ОК».
- В разделе «Преобразовать» панели «Свойства заголовка» введите значения координат по осям X и Y.
- С помощью клавиш со стрелками сдвигайте объект по 1 пикселю, или одновременно удерживайте клавишу SHIFT для увеличения размера шага до 5 пикселей.
- Выберите «Заголовок» > «Положение» и выберите параметр центрирования выделенного объекта или выравнивания его нижнего края по нижней границе безопасной области заголовка.

Масштабирование объектов

- Выделите объект или щелкните несколько объектов кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу SHIFT, чтобы выбрать их.
- Чтобы масштабировать ширину, перетаскивайте правый или левый маркеры объекта в области рисования.
- Чтобы масштабировать высоту, перетаскивайте верхний и нижний маркеры объекта в области рисования.
- Чтобы сохранить пропорции объекта, перетаскивайте угловые и боковые маркеры, удерживая нажатой клавишу SHIFT.
- Чтобы масштабировать объекты с сохранением пропорций, перетаскивайте угловые маркеры любого объекта, удерживая нажатой клавишу SHIFT.
- Для масштабирования от центра перетаскивайте угловые маркеры объекта, удерживая нажатой клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS).
- Чтобы задать значения масштаба в процентах, выберите команду «Заголовок» > «Преобразовать» > «Масштаб», укажите требуемые значения и нажмите кнопку «ОК».
- Чтобы задать значения масштаба в пикселях, укажите значения ширины и высоты на панели «Свойства заголовка».

Примечание. Изменить размер шрифта объекта, созданного с помощью инструментов «Горизонтальный текст» и «Вертикальный текст», можно посредством перетаскивания маркеров этого объекта. Если масштабирование выполняется не равномерно, произойдет изменение коэффициента пропорциональности текста.

Изменение угла поворота объектов

1. Выделите объект или щелкните несколько объектов кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу SHIFT, чтобы выбрать их.
2. Выполните одно из следующих действий.
 - В области рисования поместите курсор сразу за пределами угловых точек объекта. После того как курсор примет форму значка вращения , перетащите его в нужном направлении. Чтобы ограничить поворот шагами, равными 45°, при перетаскивании удерживайте клавишу SHIFT.
 - Выберите инструмент «Поворот»  и перетащите любой объект в нужном направлении.
 - Выберите параметр «Заголовок» > «Преобразовать» > «Поворот», введите новое значение угла вращения и нажмите кнопку «ОК».
 - Введите значение параметра «Поворот» на панели «Свойства заголовка» или разверните заголовок категории «Поворот» и перетащите регулятор угла.

Искажение объекта и нескольких объектов

1. Выделите объект или щелкните несколько объектов кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу SHIFT, чтобы выбрать их.
2. В разделе «Свойства» панели «Свойства заголовка» щелкните треугольник рядом с параметром «Искажение» для отображения значений X и Y. Для искажения текста вдоль оси X введите значение X. Для искажения текста вдоль оси

Y введите значение Y.

Примечание. Параметры искажения повлияют на горизонтальный (X) и вертикальный (Y) ракурсы всего графического объекта. Однако они отдельно влияют на каждый символ текстового объекта.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Добавление изображений в заголовки

Вставка графического изображения в заголовок

Вставка графического изображения в текстовое поле

Восстановление первоначального размера или пропорций графического изображения

С помощью конструктора заголовков можно размещать в заголовках изображения, например логотипы. Можно либо добавить изображение как графический элемент или поместить его в текстовое поле, сделав его частью текста. Конструктор заголовков обрабатывает и растровые, и векторные изображения (например, созданные в Adobe Illustrator). Однако в конструкторе заголовков векторные изображения преобразуются в растровые. По умолчанию вставленное изображение отображается в первоначальном размере.

[Наверх](#)

Вставка графического изображения в заголовок

1. Выберите «Заголовок» > «Графика» > «Вставить графическое изображение».
2. Перетащите изображение в нужное место. При необходимости можно изменить размер, непрозрачность, поворот и масштаб изображения.

***Примечание.** Графическое изображение можно вставить, если требуется, чтобы оно стало частью файла заголовка. Если вы намерены использовать изображение или видеоролик только в качестве фона, наложите заголовок на участок изображения или видео.*

[Наверх](#)

Вставка графического изображения в текстовое поле

1. С помощью инструмента «Текст» щелкните в том месте, где необходимо вставить изображение.
2. Выберите «Заголовок» > «Графика» > «Вставить изображение в текст».

[Наверх](#)

Восстановление первоначального размера или пропорций графического изображения

- Выделите логотип и выберите либо «Заголовок» > «Графика» > «Восстановить размер изображения», либо «Заголовок» > «Графика» > «Восстановить пропорции изображения».

Связанные разделы

- Добавление текстуры к тексту или объекту

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Рисование фигур в заголовках

Создание фигур

Изменение формы графического объекта или логотипа

Рисование прямых сегментов с помощью инструмента «Перо»

Рисование кривых с помощью инструмента «Перо»

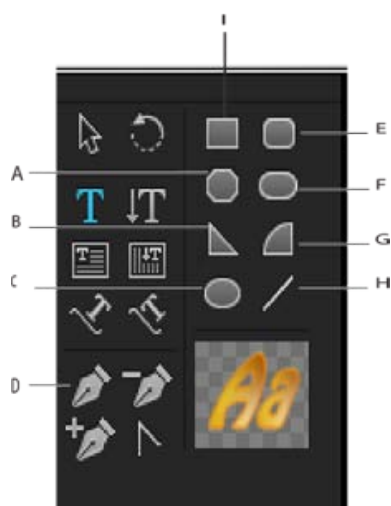
Корректировка опорных точек и кривых

[Наверх](#)

Создание фигур

Входящие в конструктор заголовков инструменты рисования можно использовать для создания различных фигур, таких как прямоугольники, эллипсы и линии. Конструктор заголовков включает в себя стандартные инструменты рисования типа «Перо», используемые в программах Illustrator и Photoshop.

В [этом видео](#) на веб-сайте Creative Cow Джон Барри (Jon Barrie) демонстрирует, как использовать конструктор заголовков в Adobe Premiere Pro для создания растушеванных масок.



Панель инструментов конструктора заголовков

A. Прямоугольник с усеченными углами **B.** Клин **C.** Инструмент «Перо» **D.** Эллипс **E.** Прямоугольник со скругленными углами **F.** Прямоугольник со скругленными углами **G.** Дуга **H.** Линия **I.** Прямоугольник

- Выберите инструмент для рисования фигуры.
 - Чтобы сохранить пропорции фигуры, перетаскивайте курсор, удерживая нажатой клавишу SHIFT.
 - Для рисования из центра фигуры перетаскивайте курсор, удерживая нажатой клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS).
 - Чтобы сохранить пропорции и рисовать от центра, перетаскивайте курсор, удерживая нажатыми клавиши SHIFT+ALT (Windows) или SHIFT+OPTION (Mac OS).
 - Чтобы в процессе рисования перевернуть фигуру по диагонали, перетаскивайте

курсор по угловым точкам фигуры.

- Чтобы перевернуть фигуру по горизонтали или по вертикали в процессе рисования, перетаскивайте курсор поперек фигуры, вверх или вниз.

Для того чтобы перевернуть фигуру после рисования, используйте инструмент «Выделение», с помощью которого перетащите угловую точку в направлении переворачивания фигуры.

[Наверх](#)

Изменение формы графического объекта или логотипа

1. Выделите один или несколько объектов или логотипов в заголовке.
2. На панели «Свойства заголовка» щелкните треугольник рядом со свойствами для развертывания списка, а затем выберите вариант и меню «Тип графики».

Примечание. При изменении фигуры исходные опорные точки объектов часто пропадают. Для отображения привязок объекта до или после изменения фигуры выберите объект с помощью инструмента «Выделение».

[Наверх](#)

Рисование прямых сегментов с помощью инструмента «Перо»

Прямые линии рисуются щелчком инструмента «Перо» в области рисования. С помощью инструмента «Перо» создаются опорные точки объекта, связанные прямыми сегментами.

1. Выберите инструмент «Перо».
2. Поместите кончик указателя пера туда, откуда будет начинаться прямой сегмент, и щелкните, чтобы создать первую опорную точку объекта. Опорная точка остается выбранной (фиксированной) до того, как вы добавите другую точку.

Примечание. Первый нарисованный вами сегмент будет оставаться невидимым, пока вы не щелкните опорную точку второго объекта. Если строки идут с обеих сторон точки, значит вы случайно перетащили инструмент «Перо»; выберите команду «Правка» > «Отменить» и снова щелкните кнопкой мыши.

3. Щелкните еще раз в том месте, где должен заканчиваться сегмент. (Щелкните мышью, удерживая нажатой клавишу SHIFT, чтобы зафиксировать угол сегмента как кратный 45°.) Инструмент «Перо» создает другую опорную точку объекта.
4. Для создания дополнительных прямых сегментов щелкните инструмент «Перо» необходимое количество раз. Последняя опорная точка объекта всегда имеет вид большого квадрата, указывающего на её выбор.
5. Завершите создание контура. Для этого выполните одно из предложенных ниже действий.
 - Чтобы замкнуть контур, щелкните начальную опорную точку объекта. Когда курсор пера будет находится прямо над начальной опорной точкой объекта, под ним появится кружок.
 - Чтобы оставить контур открытым, удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS), щелкните кнопкой мыши в любом месте, кроме объектов, или выберите на панели инструментов другой инструмент.

[Наверх](#)

Рисование кривых с помощью инструмента «Перо»

Изогнутые сегменты рисуются перетаскиванием опорных точек объекта с помощью инструмента

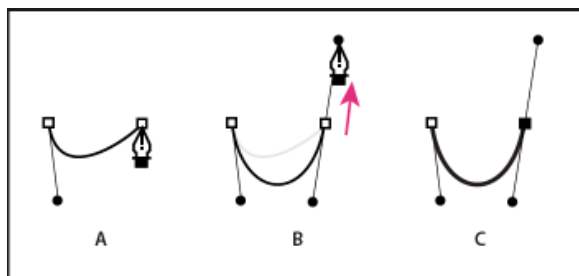
«Перо». При использовании инструмента «Выделение» для выбора опорной точки объекта, соединяющей изогнутые сегменты, на сегментах отображаются *направляющие линии*, которые заканчиваются *направляющими точками*. Угол и длина направляющих линий определяют форму и размер изогнутых сегментов. При перемещении направляющих линий форма кривых изменяется. У *гладкой точки* всегда есть две направляющих линии, которые перемещаются вместе как единый прямой элемент. При перетаскивании направляющей точки обеих направляющих линий в гладкую точку обе направляющие линии перемещаются синхронно. Инструмент «Перо» поддерживает непрерывную кривизну в этой опорной точке объекта. С другой стороны, у *угловой точки* может быть две, одна или ни одной направляющей линии, в зависимости от количества объединяемых в ней сегментов - два, один или ни одного.

Направляющие линии угловой точки сохраняют угол, действуя независимо друг от друга. При перетаскивании направляющей точки на направляющую линию угловой точки другая направляющая линия (при наличии) остается на месте. Направляющие линии в опорных точках всегда расположены по касательной к (перпендикулярно радиусу) кривой. Угол каждой направляющей линии определяет наклон кривой, а длина линии определяет высоту или глубину кривой.

1. Выберите инструмент «Перо».
2. Поместите курсор в то место, где должна начинаться кривая. Нажмите и удерживайте кнопку мыши.
3. Для создания направляющих линий, задающих наклон сегмента создаваемой кривой, перетащите указатель. Как правило, направляющую линию следует растягивать примерно на одну треть от расстояния до следующей опорной точки, которую вы собираетесь нарисовать. Удерживайте нажатой клавишу SHIFT, чтобы ограничить корректировку углом, кратным 45 °.
4. Отпустите кнопку мыши.

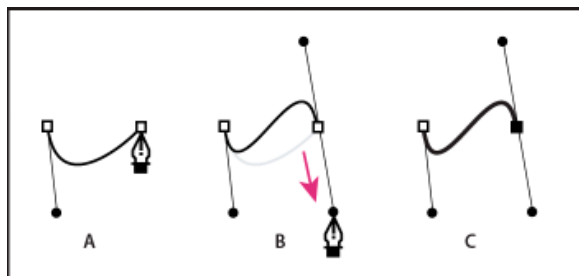
Примечание. Первый сегмент не виден до тех пор, пока не будет создана вторая опорная точка объекта.

5. Поместите инструмент «Перо» в то место, где должен заканчиваться сегмент кривой.
 - Для создания кривой в форме буквы «С» перетащите указатель в направлении, противоположном направлению его перемещения при создании предыдущей опорной точки объекта.



Рисование второй точки на кривых

- Чтобы создать S-образную кривую, перетащите указатель в том же направлении, что и при создании предыдущей опорной точки объекта.



Рисование S-образных кривых

6. Для создания большого числа точек инструмент «Перо» следует перетаскивать из различных позиций.

- Чтобы замкнуть контур, поместите инструмент «Перо» на первую опорную точку. Чтобы замкнуть контур, щелкните или перетащите указатель.
- Чтобы оставить контур открытым, щелкните мышью, удерживая нажатой клавишу CTRL, за пределами объектов, или выберите инструмент «Выделение».

[Наверх](#)

Корректировка опорных точек и кривых

В конструктор заголовков входят инструменты для изменения существующих контуров. Можно добавлять или удалять опорные точки объекта в контуре. Можно также перемещать опорные точки и выполнять операции с их направляющими линиями, чтобы изменять кривую смежных линейных сегментов. Можно указывать не только толщину контура, но также форму контура каждой из его конечных точек. Можно также указать шапки контура, углы и точки соединения.

Добавление к контуру опорной точки объекта

1. Выберите контур.
2. Выберите инструмент «Добавить опорную точку» .
- Чтобы добавить опорную точку объекта, не создавая линию и не корректируя её вручную, щелкните в том месте, где необходимо добавить опорную точку объекта.
- Чтобы добавить опорную точку объекта и одновременно переместить новую точку, перетащите какой-либо участок контура.

Удаление опорной точки объекта

1. Выделите контур, содержащий опорную точку объекта.
2. Выберите инструмент «Удалить опорную точку» .
3. Щелкните точку, которую нужно удалить.

Корректирование опорной точки объекта

1. Выделите контур, содержащий опорную точку объекта.
2. Выберите инструмент «Перо» .
3. Поместите курсор над точкой. Когда курсор примет форму стрелки, а рядом появится квадрат, перетащите опорную точку в нужное положение.

Преобразование опорных точек объекта из одного типа в другой

Можно изменить тип опорной точки объекта, созданной для сегмента.

1. Выделите контур, который необходимо изменить.

2. Выберите инструмент «Преобразовать опорную точку»  и поместите курсор над опорной точкой объекта, которую требуется преобразовать.

- Чтобы преобразовать угловую точку в гладкую точку, перетащите направляющую точку из угловой точки.
- Чтобы преобразовать гладкую точку в угловую точку без направляющих линий, щелкните гладкую точку.
- Чтобы преобразовать угловую точку без управляющих линий в угловую точку с независимыми направляющими линиями, сначала перетащите направляющую точку из угловой точки. При перетаскивании направляющей точки она превращается в гладкую точку с направляющими линиями. Отпустите кнопку мыши, а затем перетащите любую направляющую точку.
- Чтобы преобразовать гладкую точку в угловую точку с независимыми направляющими линиями, перетащите любую управляющую точку.

Примечание. Чтобы временно сменить инструмент «Перо» на инструмент «Преобразовать опорную точку», поместите инструмент «Перо» над опорной точкой объекта и нажмите клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS).

Изменение кривой сегмента

1. Выделите контур, который необходимо изменить.
2. Выберите инструмент «Перо» и перетащите сегмент, чтобы изменить его кривую.

Примечание. При перетаскивании сегмента кривая изменяется, так как происходит равномерная корректировка направляющих линий на концах сегмента. С помощью этого метода можно изменить прямой сегмент на изогнутый.

Установка параметров для открытых и замкнутых фигур Безье

- Выберите линию или открытую/замкнутую форму кривой Безье, и на панели «Свойства заголовка» укажите любые из следующих параметров:

Тип графики Преобразует открытые и замкнутые фигуры Безье в стандартные фигуры. С помощью параметра типа графики также можно изменять замкнутую форму кривой Безье на открытую и наоборот. Для заливки замкнутой фигуры необходимо установить для типа графики параметр «С заливкой по Безье». Подробнее о заливке замкнутых фигур см. разделе «Установка заливки для текста и объектов».

Толщина линии Устанавливает ширину контура в пикселях.

Тип начальной буквы Устанавливает тип начальной буквы, располагающейся в конце контуров. При выборе параметра «Стык» контуры будут иметь квадратные концы. При выборе параметра «Круг» концы контуров будут полукруглыми. При выборе параметра «Квадрат» контуры будут иметь квадратные концы, которые выходят за конец линии на расстояние равное, половине толщины линии. Этот параметр обеспечивает одинаковую толщину обводки во всех направлениях относительно линии.

Тип стыка Устанавливает способ стыковки сегментов граничащих контуров. При выборе параметра «Срез» сегменты контура соединяются друг с другом посредством острых углов. При выборе параметра «Круг» сегменты контура соединяются друг с другом посредством круглых углов. При выборе параметра «Фаска» сегменты контура соединяются друг с другом посредством прямых углов.

Предел среза Устанавливает точку, в которой угловой тип стыка меняется на квадратный. Предел среза по умолчанию равен 4. По умолчанию тип стыка меняется со среза на фаску, если длина точки в четыре раза превышает толщину обводки. Если предел среза равен 1, стык будет в форме фаски.

Примечание. Параметры, описанные выше, можно применять к фигурам, создаваемым с помощью инструмента «Перо» или «Линия». К любому объекту текста или графики можно применять внутреннюю или внешнюю обводку.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Заливки, обводки и тени в заголовках

[Установка заливки для текста и объектов](#)

[Параметры типа заливки](#)

[Добавление эффекта глянца](#)

[Добавление текстуры к тексту или объекту](#)

[Добавление обводки к тексту или объекту](#)

[Изменение очередности в списке обводок](#)

[Удаление обводки из объекта или текста](#)

[Создание тени](#)

[Наверх](#)

Установка заливки для текста и объектов

Параметр *заливки* объекта задает область внутри очертаний объекта. Заливка задает пространство внутри графического объекта или контура каждого символа текстового объекта. Можно заполнить весь объект или отдельные буквы текста.

Примечание. При добавлении обводки также добавляется заливка (см. раздел [«Добавление обводки к тексту или объекту»](#)).

1. Выберите объект, который требуется залить цветом.
2. На панели «Свойства заголовка» щелкните треугольник рядом с категорией «Заливка» и выберите поле рядом с категорией заливки, чтобы задать параметр. Ниже перечислены доступные параметры.

Тип заливки Указывает необходимость и способ применения цвета внутри контуров текстового или графического объекта.

Цвет Определяет цвет заливки. Щелкните образец цвета, чтобы открыть палитру цветов, или используйте пипетку, чтобы взять образец цвета из любого места на экране. Параметры цветов зависят от указанного типа заливки.

Непрозрачность Устанавливает процент непрозрачности заливки от 0% (прозрачная) до 100% (непрозрачная). Чтобы задать значение непрозрачности отдельных объектов в заголовке, необходимо установить степень непрозрачности цвета, используемого при заливке объекта. Для установки степени непрозрачности всего заголовка добавьте его в дорожку на таймлайне над другим клипом. Задайте степень непрозрачности так же, как и для любого другого клипа.

[Наверх](#)

Параметры типа заливки

Сплошной Создает заливку с равномерным цветом. Задайте нужные параметры.

Линейный градиент или радиальный градиент Линейный градиент создает линейную двухцветную плавно изменяющуюся заливку. Радиальный градиент создает заливку с круговым переходом между двумя цветами.

С помощью параметра «Цвет» задаются начальный и конечный переходящие цвета, которые соответственно отображаются в левом и правом полях или в *ограничителях цвета*. Чтобы выбрать цвет, дважды щелкните ограничитель цвета. Чтобы настроить мягкость цветового перехода, перетащите ограничители цвета.

С помощью параметров «Цвет ограничителя цвета» и «Прозрачность ограничителя цвета» задаются цвет и степень непрозрачности выбранного ограничителя цвета. Для этого следует щелкнуть треугольник над ограничителем цвета и настроить соответствующие параметры. Параметр «Угол» (доступен для линейного градиента только) указывает угол градиента. Параметр «Повтор» указывает

количество повторов узора градиента.

4-цветный градиент Создает градиентную заливку из четырех цветов, из каждого угла объекта исходит один цвет.

Параметр «Цвет» задает цвет, исходящий из каждого угла объекта. Чтобы выбрать цвет угла, дважды щелкните поле рядом с ним.

С помощью параметров «Цвет ограничителя цвета» и «Прозрачность ограничителя цвета» задаются цвет и степень непрозрачности нижнего правого угла. Чтобы выбрать цвет, выполните одно из следующих действий.

- Щелкните цветовую палитру ограничителя цвета, чтобы открыть палитру цветов. Затем выберите цвет.
- Щелкните инструмент «Пипетка» для ограничителя цвета, а затем щелкните любой цвет на экране.

Фаска Добавляет прямолинейный скос к фону. Параметр «Баланс» устанавливает процентное соотношение цвета скоса к основному цвету.

Исключить Указывает на отсутствие заливки или затенения.

Призрак Указывает на наличие тени при отсутствии заливки.

Параметры «Призрак» и «Исключить» наиболее часто применяются к объектам, имеющим тени и обводки.

[Наверх](#)

Добавление эффекта глянца

К заливке или обводке объекта можно добавить эффект глянца. Он напоминает полосу раскрашенного света, проходящую по поверхности объекта. Можно настроить цвет, размер, угол, непрозрачность и положение отлива.

1. Выделите объект.
2. Выберите свойство «Глянец» на панели «Свойства заголовка».
3. Щелкните треугольник рядом со свойством и задайте его параметры.

Примечание. Если текстура объекта затемняет глянцевый отлив, отключите параметр «Текстура» на панели «Свойства заголовка».

[Наверх](#)

Добавление текстуры к тексту или объекту

Для обводки или заливки любого объекта можно использовать текстуру. Чтобы добавить текстуру, укажите файл векторного или растрового изображения (например, файл Adobe Photoshop) или используйте одну из нескольких текстур, предлагаемых в составе Premiere Pro.

1. Выделите объект.
2. На панели «Свойства заголовка» щелкните треугольник рядом со свойствами «Заливка» или «Обводки», затем щелкните треугольник рядом с элементом «Текстура» для отображения параметров.
3. Щелкните поле «Текстура».
4. Выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните образец текстуры и выберите любой файл изображения на жестком диске.
 - Перейдите в папку Program Files/Adobe/Premiere Pro [версия]/Presets/Textures (Windows) или Applications/Adobe/Premiere Pro [версия]/Presets/Textures (Mac OS) и выберите текстуру. Затем нажмите кнопку «Открыть» (Windows) или «Выбрать» (Mac OS).
5. Чтобы задать свойства масштабируемости, выравнивания и слияния с соответствующим объектом, задайте все остальные параметры:

Отразить с объектом Отражение текстуры по горизонтали и по вертикали при отражении объекта (путем перетаскивания опорных точек объекта поверх друг друга).

Поворот с объектом Поворачивает текстуры синхронно с объектом.

Масштабирование по оси X объекта, масштабирование по оси Y объекта Определяет растяжение текстуры вдоль осей X и Y при применении к объекту. Параметр «Текстура» не растягивает текстуру, а применяет её к лицевой стороне объекта от верхнего левого угла до правого нижнего угла. Параметр «Обрезанная гарнитура шрифта» растягивает текстуру так, чтобы она совпала с лицевой стороной объекта, исключая область с внутренними обводками. Параметр «Лицевая сторона» растягивает текстуру таким образом, что она точно совпадает с лицевой стороной объекта. Параметр «Расширенный символ» учитывает обводки при расчете области растягивания текстуры. Например, если внешний край больших размеров (20 пикселей), текстура растягивается за границы лицевой стороны. Однако текстура обрезается для соответствия лицевой стороне объекта, и регулируются только излишки.

Масштабирование по горизонтали, масштабирование по вертикали Растягивает текстуру в соответствии с указанным процентом. Одно значение может давать разные результаты в зависимости от других вариантов масштабирования объекта. Диапазон составляет от 1% до 500%; значение по умолчанию - 100%.

Масштабирование элемента мозаики X, масштабирование элемента мозаики Y Создает мозаику текстуры. Если в данном направлении объект не будет фрагментирован, поле остается пустым ($\alpha = 0$).

Выравнивание по оси X объекта, выравнивание по оси Y объекта Указывает, по какой части объекта будет выравниваться текстура. На экране текстуры выравниваются по заголовку, а не по объекту, что позволяет перемещать объект без перемещения текстур. Параметр «Обрезанная гарнитура шрифта» позволяет выровнять текстуру по обрезанной области лицевой стороны (лицевая сторона без внутренних обводок). Параметр «Лицевая сторона» позволяет выровнять текстуру по обычной лицевой стороне без учета обводок при вычислении удлинения. Параметр «Расширенный символ» позволяет выровнять текстуру в соответствии с удлинением лицевой стороны (лицевая сторона плюс внешние обводки).

Выравнивание по правилу X, выравнивание по правилу Y Выравнивает текстуры сверху слева, по центру или снизу справа по поверхности объекта согласно установкам X и Y объекта.

Выравнивание смещения по оси X, выравнивание смещения по оси Y Определяет горизонтальное и вертикальное смещение (в пикселях) текстуры от расчетной точки приложения. Точка приложения рассчитывается на основе установок осей X/Y объекта и осей X/Y правила. Диапазон составляет от -1000 до 1000; значение по умолчанию - 0.

Наложение Указывает пропорцию текстуры в обычной заливке. Диапазон составляет от -100 до 100. Значение -100 указывает на то, что текстура не используется и преобладает градиент. При значении 100 используется только текстура. В случае значения 0 оба свойства объекта используются равномерно. Наложение также определяет, как используются ключ градиента (устанавливается параметром «Ключ заливки») и ключ текстуры (устанавливается параметром «Ключ текстуры»).

Масштаб альфа-канала Изменяет значение альфа-канала для текстуры в целом. Этот параметр позволяет с легкостью сделать объект прозрачным. Если альфа-канал правильно настроен, то этот параметр выполняет роль ползунка настройки прозрачности.

Правило совмещения Определяет, какой канал входящей текстуры используется для установки прозрачности. В большинстве случаев используется альфа-канал. Однако при использовании текстуры из черно-красных цветов можно установить прозрачность в красных областях, указав канал красного.

Обратить совмещенные Инвертирует входные значения альфа-канала. Некоторые текстуры имеют инвертированный диапазон прозрачности. Попробуйте использовать это вариант, если область, которая должна быть сплошной, является прозрачной.

Примечание. Чтобы удалить текстуру выделенного объекта, отмените выбор текстуры на панели «Свойства заголовка».

Добавление обводки к тексту или объекту

К объектам можно добавить контур или *обводку*. Можно добавлять внутренние и внешние обводки. Внутренние обводки представляют собой контуры вдоль внутренней границы объектов, внешние обводки - это контуры по внешнему краю. К каждому объекту можно добавить до 12 обводок. После добавления обводки можно настроить её цвет, тип заливки, непрозрачность, глянец и текстуру. По умолчанию обводки перечисляются и прорисовываются в порядке их создания, однако можно с легкостью изменить этот порядок.

1. Выделите объект.
2. В разделе «Свойства» панели «Свойства заголовка» разверните категорию «Обводки».
3. Для параметров «Внутренняя обводка» и «Внешняя обводка» нажмите «Добавить».
4. При необходимости задайте следующие параметры.

Тип Определяет тип используемой обводки. Параметр «Глубина» позволяет создать обводку, благодаря которой достигается эффект выдавливания объекта. Параметр «Край» позволяет создать обводку, охватывающую весь внутренний внешний край объекта. Параметр «Пропустить гарнитуру шрифта» позволяет создать копию объекта, которую можно затем сместить, и применить к ней новые значения.

Размер Задаёт размер обводки в строках изображения. Этот параметр не доступен для обводки типа «Пропустить гарнитуру шрифта».

Угол Задаёт угол смещения обводки в градусах. Этот параметр не доступен для обводки типа «Край».

Величина Задаёт высоту обводки. Этот параметр доступен только для типа «Пропустить гарнитуру шрифта» обводки.

Тип заливки Задаёт тип заливки для обводки. Все типы заливки, включая глянец и текстуру, действуют также, как и параметры заливки.

Чтобы попробовать различные сочетания, выберите и отмените любые параметры.

Изменение очередности в списке обводок

1. Выберите объект с несколькими обводками.
2. На панели «Свойства заголовка» выберите обводку, которую нужно переместить в списке.
3. Чтобы переместить выбранную обводку на один уровень вверх в списке, выберите команду «Переместить вверх», а чтобы переместить ее на один уровень вниз - выберите «Переместить вниз».

Удаление обводки из объекта или текста

1. Выберите объект, содержащий одну или несколько обводок.
2. В конструкторе заголовков выполните одно из следующих действий.
 - Для удаления обводки объекта выделите объект.
 - Для удаления обводки текста нажмите инструмент «Текст» , а затем выделите текст.
3. В разделе «Свойства заголовка» щелкните треугольник рядом с пунктом «Обводки», чтобы развернуть категорию.
4. Разверните параметры «Внутренние обводки», «Внешние обводки» или оба типа.
5. Выберите «Внутренняя обводка» или «Внешняя обводка».

6. Нажмите кнопку «Удалить».

Создание тени

К любому объекту, созданному в конструкторе заголовков, можно добавить тень. Широкий выбор параметров позволяет в полном объеме управлять цветом, непрозрачностью, углом, расстоянием, размером и размахом тени.

1. Выделите объект.
2. В разделе «Свойства Заголовка» выберите свойство «Тень».
3. Щелкните стрелку рядом с параметром «Тень», чтобы установить необходимые значения, в том числе следующие:

Расстояние Задаёт количество пикселей, на которое тень смещается от объекта.

Размер Задаёт размер тени.

Размах Задаёт степень расширения границ альфа-канала объекта до размытия. Параметр размаха применяется к небольшим тонким элементам, таким как курсивные подстрочные или надстрочные элементы шрифтов, которые обычно исчезают при высоких значениях размытия.

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Движущиеся титры и бегущие строки

Создание движущихся титров или бегущих строк

Параметры синхронизации движущихся титров/бегущей строки

Преобразование заголовка в другой тип

Хотя для некоторых проектов вполне хватает статичных заголовков, графики и логотипов, во многих других проектах может потребоваться, чтобы заголовки перемещались на экране. (Заголовки, которые перемещаются по кадру вертикально, называются *движущимися титрами*. Заголовки, которые двигаются по горизонтали, — *бегущими строками*.)

Примечание. Скорость движущихся титров или бегущих строк определяется длиной клипа с заголовком на панели «Таймлайн». Чем больше длина клипа заголовка, тем медленнее движение.

[Наверх](#)

Создание движущихся титров или бегущих строк

1. Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы создать движущийся титр, выберите «Заголовок» > «Новый заголовок» > «Движущиеся титры по умолчанию».
 - Чтобы создать бегущую строку, выберите «Заголовок» > «Новый заголовок» > «Бегущая строка по умолчанию».
2. Создайте текстовые или графические объекты для движущихся титров или бегущих строк. С помощью полосы прокрутки панели конструктора заголовков отобразите области заголовка, выходящие за пределы экрана. При добавлении заголовка в эпизод области, находящиеся за пределами экрана, выводятся на экран в виде движущихся титров или бегущей строки.

Для создания кинематографических титров с помощью инструмента «Текст в области» необходимо создать большое текстовое поле и воспользоваться для форматирования функциями выравнивания, табуляции и высоты строки.

3. На панели «Конструктор заголовков» нажмите кнопку «Параметры движущихся титров/бегущей строки».
4. Укажите соответствующие параметры направления и обрезки, а затем нажмите кнопку «ОК».

Примечание. Направление можно задать только для бегущей строки.

В [этом видеоруководстве](#) Эндрю Дэвис (Andrew Devis) знакомит пользователей с принципами создания движущихся титров.

В [этом видеоруководстве по работе с Premiere Pro](#) Фил Хокинс (Phil Hawkins) предлагает пошаговые инструкции по созданию движущихся титров и работе с ними.

[Наверх](#)

Параметры синхронизации движущихся титров/бегущей строки

Запустить экран Указывает, что движение титров начинается в невидимой области и затем переходит в видимую.

Конечный экран Указывает, что движение титров продолжается до тех пор, пока объекты не выйдут за пределы видимости.

Подмотка в начале Задаёт количество кадров, которое воспроизводится перед запуском движущихся титров.

Плавный вход Задаёт количество кадров, по мере показа которых титры будут двигаться с медленным увеличением скорости до того, как достигнут скорости воспроизведения.

Замедление в конце Задаёт количество кадров, по мере показа которых титры будут двигаться с медленным уменьшением скорости до завершения цикла движения.

Подмотка в конце Задаёт количество кадров, которые будут воспроизводиться после того, как цикл движения титров завершится.

Бегущая строка слева, бегущая строка справа Задаёт направление перемещения бегущей строки.

[Наверх](#) ⁴

Преобразование заголовка в другой тип

1. На панели конструктора заголовков выберите преобразуемое текстовое поле и нажмите кнопку «Параметры движущихся титров/бегущей строки».
2. Укажите требуемый тип заголовка и, при необходимости, параметры синхронизации.
3. Нажмите кнопку «ОК».



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Эффекты и переходы

Сведения об эффектах

[Фиксированные эффекты](#)

[Стандартные эффекты](#)

[Эффекты, ориентированные на клипы, и эффекты, ориентированные на дорожки](#)

[Подключаемые модули эффектов](#)

[Эффекты, использующие ускорение графического процессора](#)

[Эффекты высокой разрядности цвета](#)

Premiere Pro включает множество аудио- и видеоэффектов, которые можно наложить на клипы в программе обработки видео. Эффект может добавить особую визуальную или звуковую характеристику или создать необычный функциональный атрибут. Например, с помощью эффекта можно изменить экспозицию или цвет клипа, изменить громкость, исказить изображение или добавить художественные эффекты. Эффекты также можно использовать для вращения и анимации клипа или для настройки его размера и позиции внутри кадра. Интенсивностью эффекта можно управлять, задавая его значения. Кроме того, для управления большинством эффектов можно использовать ключевые кадры на панели «Элементы управления эффектами» или на панели «Таймлайн».

Можно создавать и применять шаблоны настроек для всех эффектов. Можно анимировать эффекты с помощью ключевых кадров и просматривать информации об отдельных ключевых кадрах непосредственно на панели «Таймлайн».

[Наверх](#)

Фиксированные эффекты

Каждый клип, который добавляется на панель «Таймлайн» имеет заранее примененные или встроенные фиксированные эффекты. Фиксированные эффекты управляют внутренними свойствами клипа и отображаются на панели «Элементы управления эффектами» при каждом выборе клипа. Все фиксированные эффекты можно настроить на панели «Элементы управления эффектами». Однако на панелях «Программный монитор», «Таймлайн» и «Звуковой микшер» также имеются более простые в использовании элементы управления. Фиксированные эффекты:

Движение

Включают свойства, которые позволяют анимировать, вращать и масштабировать клипы, настраивать их свойства мерцаний или совмещать их вместе с другими клипами. (Сведения о настройке эффекта «Движение» в программном мониторе см. в разделах Изменение положения, масштабирование и поворот и Движение анимации в программном мониторе.)

Непрозрачность

Позволяет уменьшить непрозрачность клипа для использования в таких эффектах, как наложение, затухание, и растворение.

Изменение времени

Позволяет замедлить, ускорить воспроизведение или выполнить его в обратном порядке, а также остановиться на кадре для любой части клипа. Обеспечивает точное управление для ускорения или замедления этих изменений.

Громкость

Управляет громкостью для любого клипа, который содержит аудио. (Сведения о настройке эффекта

«Громкость» см. в разделах *Корректировка громкости дорожки с помощью ключевых кадров*, *Коррекция громкости на панели «Элементы управления эффектами»*, *Указание громкости дорожки в звуковом микшере*, *Коррекция усиления и громкости*, *Нормализация одного или нескольких клипов* и *Нормализация основной дорожки*.)

Поскольку фиксированные эффекты уже встроены в каждый клип, для их активации необходимо только настроить их свойства.

Premiere Pro обрабатывает фиксированные эффекты после всех стандартных эффектов, которые применяются к клипу. Стандартные эффекты обрабатываются в порядке появления, сверху вниз. Можно изменить порядок стандартных эффектов, перетаскив их в новое место на панели «Элементы управления эффектами», но нельзя изменить порядок фиксированных эффектов.

Если требуется изменить порядок рендеринга фиксированных эффектов, используйте вместо них стандартные эффекты. Используйте эффект преобразования вместо эффекта движения. Используйте эффект изменения альфа-канала вместо эффекта непрозрачности и эффект громкости вместо фиксированного эффекта громкости. Хотя эти эффекты и не идентичны фиксированным эффектам, их свойства эквивалентны.

[Наверх](#)

Стандартные эффекты

Стандартные эффекты — это дополнительные эффекты, которые необходимо сначала применить к клипу для получения желаемого результата. Можно применить любое число и любую комбинацию стандартных эффектов к любому клипу в эпизоде. Используйте стандартные эффекты, чтобы добавить особые свойства или отредактировать видео, например, можно добавить тон или подравнять пиксели. В состав Premiere Pro входит множество визуальных и аудиоэффектов, которые находятся на панели «Эффекты». Стандартные эффекты необходимо применить к клипу, а затем настроить на панели «Элементы управления эффектами». Некоторые видеоэффекты можно напрямую изменить с помощью маркеров в программном мониторе. Все свойства стандартного эффекта можно анимировать со временем с помощью ключевых кадров и изменения форм диаграмм на панели «Элементы управления эффектами». Сглаживание или скорость анимации эффекта можно настроить, изменяя форму кривых Безье на панели «Элементы управления эффектами».

Примечание. Эффекты, перечисленные на панели «Эффекты», зависят от наличия файлов эффектов в подкаталоге языков в папке подключаемых модулей Premiere Pro. Можно расширить набор эффектов, добавив совместимые подключаемые модули Adobe или наборы таких модулей сторонних разработчиков.

[Наверх](#)

Эффекты, ориентированные на клипы, и эффекты, ориентированные на дорожки

Все видеоэффекты - и фиксированные, и стандартные - *ориентированы на клипы*. Они изменяют отдельные клипы. Ориентированный на клип эффект можно применить одновременно к нескольким клипам, создав вложенный эпизод.

Аудиоэффекты можно применить к клипам или к дорожкам. Чтобы применить эффекты, *ориентированные на дорожку*, используйте звуковой микшер. При добавлении ключевых кадров к эффекту можно настроить эффект или в звуковом микшере, либо на панели «Таймлайн».

[Наверх](#)

Подключаемые модули эффектов

В дополнение к множеству эффектов, присутствующих в Premiere Pro, многие эффекты доступны в виде подключаемых модулей. Подключаемые модули можно приобрести у компании Adobe или у сторонних поставщиков, а также получить из совместимых приложений. Например, многие

подключаемые модули Adobe After Effects и VST можно использовать в Premiere Pro. Однако Adobe официально поддерживает только модули, которые устанавливаются вместе с приложением.

В программе Premiere Pro доступен любой эффект, если его файл внешнего модуля находится в общем каталоге подключаемых модулей:

- (Windows) Program Files\Adobe\Common\Plug-ins\<версия>\MediaCore
- (Mac OS) /Library/Application Support/Adobe/Common/Plug-ins/<версия>/MediaCore

Самый надежный способ установки подключаемых модулей и связанных файлов в нужное место - использование программы установки.

Во время открытия проекта, в котором имеются ссылки на отсутствующие эффекты, приложение Premiere Pro выполняет следующее:

- сообщает, какие эффекты отсутствуют;
- отмечает эти эффекты как недоступные;
- выполняет рендеринг без этих эффектов.

Актуальный список подключаемых модулей от сторонних разработчиков см. на [сайте Adobe](#).

Примечание. Чтобы отредактировать проект, содержащий дополнительные подключаемые модули на нескольких компьютерах, установите эти подключаемые модули на всех компьютерах.

[Наверх](#)

Эффекты, использующие ускорение графического процессора

Некоторые эффекты могут использовать вычислительные ресурсы сертифицированных видеокарт для ускорения рендеринга. Такое ускорение обработки эффектов с помощью технологии CUDA является компонентом высокопроизводительного ядра *Mercury Playback* в Premiere Pro.

Системные требования для Premiere Pro, включая список видеокарт, сертифицированных для обеспечения ускорения обработки эффектов CUDA в Premiere Pro, см. на [сайте Adobe](#).

Примечание. В Mac OS для функций ускорения CUDA требуется Mac OS X v10.6.3 или более поздней версии.

Отключение или включение аппаратного ускорения эффектов

1. Выберите «Проект» > «Настройки проекта» > «Общие».
2. В разделе «Рендеринг и воспроизведение видео» выберите нужное средство визуализации: «Ускорение GPU с помощью ядра Adobe Mercury Playback» или «Только программное ускорение ядра Mercury Playback».

Список эффектов в Premiere Pro CS, поддерживающих ускорение с помощью графического процессора

Ниже представлен список эффектов и переходов, поддерживающих ускорение в Adobe Premiere Pro с помощью CUDA.

- Изменение альфа-канала
- Базовый 3D

Черное и белое

- Яркость и контрастность
- Цветовой баланс (RGB)
- Фильтр цвета (только в ОС Windows)
- Замена цвета
- Обрезка
- Тень
- Растушевка границ
- Восьмиточечная маска мусора
- Извлечь
- Быстрый корректор цвета
- Четырехточечная маска мусора
- Гамма-коррекция
- Маска мусора (4, 8, 16)
- Размытие по Гауссу
- Зеркальное отражение по горизонтали
- Уровни
- Корректор яркости
- Кривая яркости
- Шум
- Обработывающий усилитель
- Кривые RGB
- Корректор цветов RGB
- Увеличить четкость
- Шестнадцатиточечная маска мусора
- Трехкомпонентный корректор цвета
- Тайм-код
- Оттенок
- Ключ маски дорожки
- Ключ Ultra
- Видеоограничитель
- Зеркальное отражение по вертикали
- Перекрестный наплыв
- Погружение в черный
- Погружение в белый

Список эффектов в Premiere Pro CS, поддерживающих ускорение с помощью графического процессора

Ниже представлен дополнительный список эффектов и переходов, поддерживающих ускорение в Adobe Premiere Pro с помощью CUDA.

- Направленное размытие

- Быстрое размытие
- Обратить
- Аддитивный наплыв
- Растворение пленки
- Стабилизатор деформации

Эффекты высокой разрядности цвета

Premiere Pro включает некоторые эффекты и переходы, поддерживающие обработку высокой разрядности цвета. Применительно к ресурсам с высокой разрядностью цвета, например, видео в формате v210, файлы Photoshop с глубиной 16 бит на канал, эти эффекты можно обработать с 32-битными пикселями. Как результат — лучшее разрешение цвета и более гладкий градиент цвета у этих ресурсов, чем было бы возможно с прежним стандартом — пикселями с 8 битами на канал. Значок 32-бит появляется справа от названия эффекта, на панели «Эффекты» рядом с каждым эффектом с высокой разрядностью цвета.

Чтобы включить рендеринг высокой глубины цвета для этих эффектов, выберите параметр рендеринга «Максимальная разрядность цвета» в диалоговом окне «Создать эпизод».

Инструкции по упрощенному использованию фильтров на панели «Эффекты» для беспрепятственного поиска эффектов с высокой глубиной цвета см. в разделе Фильтрация эффектов по типу.

Примечание. Эффекты 32-бит обрабатываются при 32 битах на канал, только если каждый эффект на следующем этапе визуализации является эффектом 32-бит. При помещении эффекта с 8-бит в эпизод, который содержит эффект с 32-бит, Premiere Pro обрабатывает все эффекты в эпизоде при 8 битах.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Применение, удаление, поиск и организация эффектов

[Поиск и группировка эффектов](#)

[Применение эффектов к клипам](#)

[Копирование и вставка эффектов клипа](#)

[Удаление выбранных эффектов из клипа](#)

[Удаление всех эффектов из клипа](#)

[Отключение или включение эффектов в клипе](#)

[Наверх](#)

Поиск и группировка эффектов

Стандартные эффекты перечислены на панели «Эффекты» в двух основных подборках: «Видеоэффекты» и «Аудиоэффекты». В каждой подборке эффекты приведены по типам во вложенных подборках. Например, в подборке «Размытие и резкость» содержатся эффекты для расфокусировки изображения, например, «Размытие по Гауссу» и «Направленное размытие».

Поиск аудиоэффектов в подборках, названных по типу аудиоклипов, которые они поддерживают: моно, стерео или 5.1.

Можно также найти эффект, введя его название в поле «Содержит».

Чтобы открыть панель «Эффекты», выберите «Окно» > «Эффекты» или щелкните вкладку «Эффекты».

На сайте Adobe Карл Соул (Karl Soule) в своих статьях рассказывает о значках для 32-битных эффектов (32 бита на канал) и эффектах YUV.

- [«Что такое YUV?»](#)
- [«Общие сведения об обработке цвета: 8-бит, 10-бит, 32-бит и не только»](#)

Фильтрация эффектов по типу

Под окном поиска в верхней левой части панели «Эффекты» находятся три кнопки. Эти кнопки служат для фильтрации трех типов эффектов:

-  ускоренные эффекты (см. раздел [«Эффекты, использующие ускорение графического процессора»](#));
-  эффекты с поддержкой 32-разрядного цвета (см. раздел [«Эффекты высокой разрядности цвета»](#));
-  эффекты YUV

Если нажата одна из этих кнопок, в списке ниже будут отображаться только эффекты и переходы соответствующего типа. Можно нажать одну или несколько этих кнопок, чтобы отфильтровать список и получить любую комбинацию атрибутов.

Примечание. Ускорение доступно только для эффекта, использующего ускорение графического процессора и только в том случае, если установлена поддерживаемая видеокарта. Если поддерживаемая видеокарта не установлена, то кнопка фильтра для таких эффектов по-прежнему будет доступна. Значок «Ускоренные эффекты» будет отображен в отключенном состоянии, что означает, что ускорение недоступно.

Создание подборок избранных эффектов

1. На панели «Эффекты» нажмите кнопку «Создать настраиваемую подборку» или выберите пункт «Создать настраиваемую подборку» в меню панели «Эффекты». На панели «Эффекты» появится новая настраиваемая подборка. Ее можно переименовать. 
2. Перетащите эффекты в настраиваемую подборку. В пользовательской подборке появится копия эффекта. Можно создавать дополнительные настраиваемые подборки, каждой присваивается свой номер.

3. Чтобы переименовать настраиваемую подборку, щелкните существующее имя, чтобы выбрать папку, щелкните еще раз, чтобы выбрать поле имени и введите новое имя.

Удаление настраиваемой подборки

1. На панели «Эффекты» выберите настраиваемую подборку и выполните одно из следующих действий.

- Нажмите кнопку «Удалить настраиваемые элементы» .
- Выберите «Удалить настраиваемые элементы» в меню панели «Эффекты».
- Нажмите клавишу DELETE.
- Нажмите клавишу BACKSPACE.

Примечание. Настраиваемые подборки можно удалить только из панели «Эффекты».

2. Нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Применение эффектов к клипам

К клипу можно применить один или несколько стандартных эффектов, перетаскив значок эффекта с панели «Эффекты» в клип на таймлайне. Также можно выбрать клип и дважды нажать на эффект на панели «Эффекты», чтобы его применить. Можно применить одни и те же эффекты несколько раз, используя каждый раз различные параметры.

Можно применить стандартные эффекты к нескольким клипам сразу; для этого сначала нужно выбрать все клипы, к которым нужно применить эффект.

Также можно временно отключить любой эффект, что подавляет его действие, при этом не удаляя его, или можно полностью удалить эффект.

Для просмотра и изменения эффектов выбранного клипа воспользуйтесь панелью «Элементы управления эффектами». Другой вариант - просматривать и настраивать эффекты клипа на панели «Таймлайн», расширяя дорожку и выбирая подходящие параметры отображения.

По умолчанию при применении эффекта к клипу он затрагивает весь клип. Однако можно запустить и остановить эффект в нужный момент или сделать эффект более или менее выраженным с помощью ключевых кадров.

1. Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы применить один или несколько эффектов к клипу, выберите и перетащите эффекты на клип на панели «Таймлайн».
- Чтобы применить один или несколько эффектов к нескольким клипам, сначала выделите клипы. Щелкните каждый нужный клип на панели «Таймлайн», удерживая нажатой клавишу CONTROL (Windows) или COMMAND (Mac OS). Затем перетащите один эффект или выделенную группу эффектов на любые выделенные клипы.
- Выделите клип, а затем дважды нажмите на эффект

Чтобы применить аудиоэффект, перетащите эффект на аудиоклип или аудиокомпонент видеоклипа. Вам не удастся применить аудиоэффекты к клипу, если в параметрах аудиодорожки включен параметр «Показать громкость дорожки» или «Показать ключевые кадры дорожки».

Если клип выбран на панели «Таймлайн», можно перетащить эффект непосредственно на панель «Элементы управления эффектами».

2. На панели «Элементы управления эффектами» щелкните треугольник, чтобы отобразить параметры для любого эффекта, а затем укажите значения параметров.

[Наверх](#)

Копирование и вставка эффектов клипа

Можно с легкостью скопировать и вставить эффекты из одного клипа в один или несколько других клипов. Например, можно применить идентичную цветокоррекцию к серии клипов, снятых в схожих условиях освещения. Можно скопировать эффекты из клипа на одной дорожке эпизода и вставить их на клипы на другой дорожке. Не обязательно указывать дорожку назначения.

Можно скопировать и вставить отдельные эффекты на панели «Элементы управления эффектами». Также можно скопировать все

значения эффектов (включая ключевые кадры для фиксированных и стандартных эффектов) из клипа в любом эпизоде. Можно вставить эти значения в другой клип в любом эпизоде с помощью команды «Вставить атрибуты». Команда «Вставить атрибуты» позволяет заменить встроенными эффектами исходного клипа («Движение», «Непрозрачность», «Изменение времени» и «Громкость») эффекты в целевом клипе. Прочие эффекты (включая ключевые кадры) будут добавлены в список эффектов, уже примененных к целевым клипам.

Если эффект включает в себя ключевые кадры, они появляются в сравниваемых позициях в целевом клипе, начиная с самого начала клипа. Если целевой клип короче исходного, ключевые кадры вставляются за пределами точки выхода целевого клипа. Для просмотра этих ключевых кадров переместите точку выхода клипа в более позднюю позицию времени относительно положения ключевого кадра, или снимите флажок «Прикрепить к клипу».

Примечание. Также можно копировать и вставлять ключевые кадры из одного параметра эффекта в другой параметр совместимого эффекта. См. раздел «Копирование и вставка ключевых кадров».

1. На панели «Таймлайн» выберите клип, содержащий эффекты, которые требуется скопировать.
2. (Необязательно) Чтобы выбрать один или несколько эффектов для копирования, на панели «Элементы управления эффектами» выберите эффект, который требуется скопировать. Для выбора нескольких эффектов удерживайте нажатой клавишу SHIFT. Чтобы выделить все эффекты, пропустите этот шаг.
3. Выберите команду «Правка» > «Копировать».
4. На панели «Таймлайн» выберите клип, в который хотите вставить эффект, и выберите один из следующих вариантов:
 - Чтобы вставить один или несколько эффектов, выберите «Правка» > «Вставить».
 - Чтобы вставить все эффекты, выберите «Правка» > «Вставить атрибуты».

Наверх ¹

Удаление выбранных эффектов из клипа

1. Выделите клип на панели «Таймлайн». Чтобы убедиться в том, что выбран только один клип, щелкните пустое место на панели «Таймлайн», затем щелкните клип. Щелкните точку на линейке времени над выделенным клипом, чтобы переместить индикатор текущего времени в это положение.
2. На панели «Элементы управления эффектами» выберите эффекты, которые требуется удалить. Чтобы выбрать несколько эффектов, щелкните нужные эффекты, удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS).

Примечание. Невозможно удалить фиксированные эффекты: «Движение», «Непрозрачность», «Изменение времени» или «Громкость».

3. Выполните одно из следующих действий.
 - Нажмите клавишу DELETE или клавишу BACKSPACE.
 - Выберите «Удалить выбранный эффект» в меню панели «Элементы управления эффектами».

Наверх ¹

Удаление всех эффектов из клипа

1. Выделите клип на панели «Таймлайн». Чтобы убедиться в том, что выбран только один клип, щелкните пустое место на панели «Таймлайн», затем щелкните клип. Щелкните точку на линейке времени над выделенным клипом, чтобы переместить индикатор текущего времени в это положение.
2. Выполните одно из следующих действий.
 - В меню панели «Элементы управления эффектами» выберите команду «Удалить эффекты».
 - Выберите «Клип» > «Удалить эффекты»
 - Щелкните панель «Таймлайн» правой кнопкой мыши и выберите команду «Удалить эффекты».
3. В диалоговом окне «Удаление эффектов» выберите типы эффектов, которые нужно удалить, и нажмите кнопку «ОК».

Все выбранные типы примененного эффекта удаляются из клипа и параметры всех выбранных встроенных эффектов сбрасываются до своих значений по умолчанию.

Наверх ¹

Отключение или включение эффектов в клипе

- Выберите один или несколько эффектов на панели «Элементы управления эффектами» и выполните одно из следующих действий.
 - Нажмите кнопку «Эффект» , чтобы отключить эффект.
 - Щелкните пустое окно кнопки «Эффект», чтобы включить эффекты.
 - Снимите или установите флажок «Эффект включен» в меню панели «Элементы управления эффектами».

Можно задать сочетание клавиш для команды «Включение эффекта». Это позволит включать и отключать эффект.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Просмотр и настройка эффектов и ключевых кадров

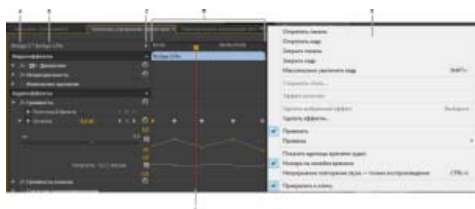
Просмотр эффектов на панели «Элементы управления эффектами»

Просмотр ключевых кадров для свойства эффекта на панели «Таймлайн»

Настройка или сброс элементов управления на панели «Элементы управления эффектами»

На панели «Элементы управления эффектами» приведены все эффекты, которые применены к текущему выделенному клипу. Фиксированные эффекты включены в каждый клип: эффекты движения, непрозрачности и изменения времени перечислены в разделе «Видеоэффекты», а эффект «Громкость» приведен в разделе «Аудиоэффекты». Эффект «Громкость» входит только в аудиоклипы или видеоклипы со связанным аудио.

Можно быстро оптимизировать интерфейс для редактирования эффектов, выбрав рабочую среду «Эффекты». Выберите «Окно» > «Рабочая среда» > «Эффекты».



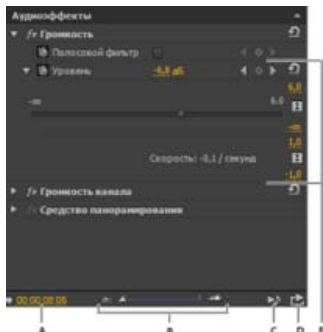
Панель «Элементы управления эффектами»

А. Имя эпизода **В.** Имя клипа **С.** Кнопка «Показать/скрыть представление таймлайна» **Д.** Представление «Таймлайн» **Е.** Меню панели «Элементы управления эффектами» **Ф.** Индикатор текущего времени

По умолчанию представление таймлайна скрыто, но можно отобразить его, нажав кнопку «Показать/скрыть представление таймлайна» . При необходимости разверните панель «Элементы управления эффектами», чтобы активировать эту кнопку.

Можно щелкнуть треугольник, чтобы развернуть свойства эффекта для отображения диаграммы значения и диаграммы скорости.

Если клип выбран на панели «Таймлайн», панель «Элементы управления эффектами» автоматически настраивает масштаб представления таймлайна. Это позволяет расположить значки для точек входа и выхода клипа. Можно просматривать таймлайн за пределами точек входа и выхода, отменив выбор параметра «Прикрепить к клипу» в меню панели «Элементы управления эффектами». Панель «Элементы управления эффектами» также включает элементы управления воспроизведением и повтором аудиоклипов. *Область ключевых кадров* находится под линейкой времени. Область ключевых кадров - это место, куда можно вставить ключевые кадры для указания значения каждого свойства эффекта в заданном кадре.



Панель «Элементы управления эффектами»

А. Текущее время **В.** Элементы управления масштабом **С.** Воспроизвести только аудио для данного клипа **Д.** Переключить непрерывное воспроизведение аудио **Е.** Значения эффекта

Просмотр эффектов на панели «Элементы управления эффектами»

- На панели «Элементы управления эффектами» выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы просмотреть все эффекты, примененные к клипу, выделите клип на панели «Таймлайн».

Примечание. Для активации панели «Элементы управления эффектами» не обязательно помещать индикатор текущего времени над клипом.

- Чтобы развернуть или свернуть заголовки видео- или аудиоэффектов, нажмите кнопку «Показать/Скрыть» в заголовке. Когда стрелки указывают вверх , заголовок развернут и отображает все эффекты в этом разделе. Когда стрелки указывают вниз , заголовок свернут.
- Чтобы развернуть или свернуть эффект или его свойства, щелкните треугольник слева от заголовка эффекта, имени группы свойств или имени свойства. При расширении заголовка эффекта открывается группа свойств, а также свойства, связанные с этим эффектом. Например, «Трехкомпонентный корректор цвета» - это заголовок эффекта. «Определение диапазона тонов» - это группа свойств. «Пороговое значение тени» - это свойство. При расширении одного свойства открываются графические элементы управления, такие как ползунок или диск.
- Чтобы изменить порядок эффектов, перетащите имя эффекта в новое место в списке. Если эффект находится над или под другим эффектом, во время перетаскивания появится черная линия. После того как отпустите кнопку мыши, эффект отобразится в новом месте.

Примечание. Порядок фиксированных эффектов («Движение», «Непрозрачность», «Изменение времени» и «Громкость») изменить нельзя.

- Чтобы отобразить таймлайн за точками входа и выхода клипа, снимите флажок «Прикрепить к клипу» в меню панели «Элементы управления эффектами». Области таймлайна за начальной и конечной точками выделенного клипа отмечены серым. При выборе флажка «Прикрепить к клипу» появится только таймлайн между начальной и конечной точками клипа.
- Для воспроизведения аудио в выделенном клипе нажмите кнопку «Воспроизвести аудио» . Этот элемент управления доступен только в случае, если выделенный клип содержит аудио.

Наверх 

Просмотр ключевых кадров для свойства эффекта на панели «Таймлайн»

- Выполните одно из следующих действий.
 - Нажмите кнопку «Показать ключевые кадры»  в заголовке видео- или аудиодорожки и выберите один из параметров ключевого кадра в меню «Ключевые кадры».
 - Щелкните клип, содержащий свойства ключевого кадра, которые нужно просмотреть, правой кнопкой мыши (Windows) (или щелкните его, удерживая нажатой клавишу CONTROL [Mac OS]). Выберите «Показать ключевые кадры клипа», а затем выберите эффект, содержащий ключевые кадры, которые нужно просмотреть.

Наверх 

Настройка или сброс элементов управления на панели «Элементы управления эффектами»

- Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы изменить значение свойства, поместите курсор над подчеркнутым значением и перетащите курсор влево или вправо.
 - Щелкните значение свойства, введите новое значение и нажмите клавишу ВВОД (Windows) или RETURN (Mac OS).
 - Разверните свойство, щелкнув треугольник рядом с именем свойства (если доступно), а затем перетащите ползунок или элемент управления углом (в зависимости от свойства).
 - Чтобы задать угол, перетащите курсор внутри области управления углом, сотрите подчеркнутый текст или выберите подчеркнутый текст и введите значение.

Как только вы щелкнули внутри элемента управления углом, можно перетащить указатель мыши за его пределы для быстрого изменения значения.

- Чтобы установить значение цвета с помощью инструмента «Пипетка», щелкните нужный цвет в любом месте на экране компьютера. По умолчанию инструмент «Пипетка» выбирает область одного пикселя. Щелкните инструмент «Пипетка», удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS), чтобы взять образец размером 5x5 пикселей.
- Чтобы установить значение цвета с помощью палитры цветов Adobe, нажмите на образец цвета, выберите нужный цвет в диалоговом окне «Палитра цветов Adobe», затем нажмите кнопку «ОК».
- Чтобы сбросить свойства эффекта до значений по умолчанию, нажмите кнопку «Сброс»  рядом с эффектом. Для всех свойств, не содержащих ключевые кадры, будут установлены значения по умолчанию. Если свойство содержит ключевые кадры, то его значение восстанавливается по умолчанию только в данный момент. Для ключевых кадров, которые актуальны в настоящее время, устанавливаются значения по умолчанию. Если в настоящее время нет ключевых кадров, создаются новые со значениями по умолчанию.

Если вы случайно нажали кнопку «Сброс», для восстановления работы выберите команду «Правка» > «Отменить».

Adobe также рекомендует



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Шаблоны настроек эффектов

Шаблоны настроек эффектов

Изучите руководства

Создание и сохранение шаблона настроек эффектов

Применение шаблона настроек эффектов

Работа с пользовательскими подборками и подборками шаблонов настроек

[Наверх](#) 

Шаблоны настроек эффектов

На панели «Эффекты» в подборке «Шаблоны настроек» содержатся шаблоны настроек для популярных эффектов. Можно сэкономить время, применив шаблон настроек, созданный для определенной цели, вместо того, чтобы настраивать эффект самостоятельно. Например, если требуется быстрое размытие клипа, можно применить эффект «Быстрое размытие» и задать для него ключевые кадры вручную. Вы экономите время, просто добавляя «Быстрое размытие» в шаблон настроек.

Можно настроить отдельные параметры эффекта и сохранять их в виде шаблонов настроек. Затем можно применить шаблоны настроек к другим клипам в любом проекте. При сохранении эффекта как шаблона настроек вы также сохраняете ключевые кадры, созданные для эффекта. При создании шаблонов настроек на панели «Элементы управления эффектами» Premiere Pro сохраняет их в корневой подборке «Шаблоны настроек». Можно организовать их в пределах подборки «Шаблоны настроек» с помощью вложенных подборок «Шаблоны настроек». Premiere Pro также поставляется с несколькими шаблонами настроек эффектов, расположенными в папке приложения «Шаблоны настроек».

Чтобы просмотреть свойства шаблона настроек эффектов, выберите шаблон настроек на панели «Эффекты» и выберите «Свойства шаблона настроек» из меню панели «Эффекты».

Если вы применили шаблон настроек к клипу и этот шаблон настроек содержит параметры эффекта, который уже применен к клипу, Premiere Pro изменяет клип с помощью следующего правила:

- Если шаблон настроек эффекта содержит фиксированный эффект — «Движение», «Непрозрачность», «Изменение времени» или «Громкость» — то действие заменяет существующие параметры эффекта.
- Если шаблон настроек эффектов содержит стандартный эффект, то эффект добавляется в конец текущего списка эффектов. Однако если перетащить эффект на панель «Элементы управления эффектами», можно установить эффект в любом месте в иерархии.

[Наверх](#) 

Изучите руководства

В следующих руководствах демонстрируется, как применять эффекты к клипам.

- Применение видеоэффектов
- Применение аудиоэффектов
- Порядок применения эффектов ко всем экземплярам клипа



Создание и сохранение шаблона настроек эффектов

1. На панели «Таймлайн» выберите клип с одним или несколькими эффектами, параметры которых нужно сохранить как шаблон настроек.
2. На панели «Элементы управления эффектами» выберите один или несколько эффектов, которые нужно сохранить. Щелкните желаемые эффекты, удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS), чтобы выбрать несколько эффектов.
3. Щелкните значок меню палитры в правом верхнем углу панели «Элементы управления эффектами», чтобы открыть меню панели.
4. Выберите команду «Сохранить шаблон настроек».
5. В диалоговом окне «Сохранить шаблон настроек» укажите имя для нового шаблона настроек. При необходимости введите описание.
6. Выберите один из следующих типов шаблонов настроек. Эти типы определяют, как Premiere Pro использует ключевые кадры при применении шаблона настроек к целевому клипу.

Масштаб Масштабирует ключевые кадры источника пропорционально длине целевого клипа. Эта операция удаляет существующие ключевые кадры на целевом клипе.

Привязка к точке входа Сохраняет исходное расстояние от точки входа клипа до первого ключевого кадра эффекта. Если первый ключевой кадр длится 1 секунду от точки входа исходного клипа, этот параметр добавляет ключевой кадр на 1 секунду от точки входа целевого клипа. Этот параметр также добавляет все остальные ключевые кадры, связанные с этим местоположением, без использования какого-либо масштабирования.

Привязка к точке выхода Сохраняет исходное расстояние от точки выхода клипа до последнего ключевого кадра эффекта. Если последний ключевой кадр длится 1 секунду от точки выхода исходного клипа, этот параметр добавляет ключевой кадр на 1 секунду от точки выхода целевого клипа. Этот параметр также добавляет все остальные ключевые кадры, связанные с этим местоположением, без использования какого-либо масштабирования.

7. Нажмите кнопку «ОК».

Premiere Pro сохраняет выбранные эффекты, включая их ключевые кадры, в новый шаблон настроек.

Применение шаблона настроек эффектов

К любому клипу в эпизоде можно применить шаблон настроек эффектов, содержащий параметры для одного или нескольких эффектов.

- На панели «Эффекты» разверните подборку «Шаблоны настроек» и выполните одно из следующих действий.
 - Перетащите шаблон настроек эффектов на клип на панели «Таймлайн».
 - Выберите клип на панели «Таймлайн», а затем перетащите шаблон настроек эффектов на панель «Элементы управления эффектами».

Если вы перетаскивали шаблон настроек на клип на панели «Таймлайн», точка назначения определяется

следующим образом:

- Если на панели «Таймлайн» нет выбранных клипов, то шаблон настроек применяется к клипу, определенному перетаскиванием.
- Если на панели «Таймлайн» есть выбранные клипы, но клип, определенный перетаскиванием, не является частью этого выбора, то отметка выбора с выбранных клипов снимается. Нужный клип и все связанные элементы дорожки становятся выделенными. Шаблон настроек применяется к нужному клипу и связанным элементам дорожки.
- Если на панели «Таймлайн» есть выбранные клипы, а нужный клип является частью выбора, тогда шаблон настроек будет применен ко всем выбранным клипам. Шаблон настроек не затронет связанные клипы, если они не выбраны.

Если вы перетаскивали шаблон настроек на панель «Элементы управления эффектами», точка назначения определяется следующим образом:

Тип назначения	Результат
Только элемент видеодорожки	Аудиоэффекты в шаблоне настроек игнорируются.
Только элемент аудиодорожки	Видеоэффекты в шаблоне настроек игнорируются.
Элементы как видео-, так и аудиодорожек	При добавлении шаблона настроек в одну из аудиодорожек аудиоэффекты будут вставлены в нужной точке. Adobe Premiere Pro добавляет видеоэффекты в конец списка эффектов для элемента видеодорожки.
Элементы как видео-, так и аудиодорожек	При добавлении шаблона настроек в видеодорожку видеоэффекты будут вставлены в нужной точке. Adobe Premiere Pro добавляет аудиоэффекты в конец эффектов для связанного элемента аудиодорожки.

[Наверх](#)

Работа с пользовательскими подборками и подборками шаблонов настроек

Используйте пользовательские подборки для хранения избранных эффектов, переходов и шаблонов настроек в одном месте. Можно создать любое количество пользовательских подборок и подборок шаблонов настроек. В результате можно также использовать подборки, чтобы переупорядочить эффекты, переходы и шаблоны настроек в категории, которые вам интуитивно понятны или больше подходят для работы над вашим проектом.

Можно создавать и хранить пользовательские подборки и подборки шаблонов настроек на панели «Эффекты». Новые подборки шаблонов настроек находятся в корневой папке шаблонов настроек. Хотя их нельзя перетаскивать из подборки шаблонов настроек, можно создавать и упорядочивать их в этой подборке и использовать любую иерархию. Можно поместить пользовательские подборки на верхнем уровне иерархии панели «Эффекты», или можно поместить их в другие пользовательские подборки.

Примечание. Если вы поместили один и тот же элемент в различных пользовательских подборках и удалили этот элемент из одной подборки, Premiere Pro удалит этот элемент из каждой настраиваемой подборки и подборки шаблонов настроек, и удалит каждый элемент из всех клипов, на которые он влияет.

1. Выполните на панели «Эффекты» одно из следующих действий.
 - Чтобы создать настраиваемую подборку, нажмите кнопку «Создать»

настраиваемую подборку»  или выберите пункт «Создать настраиваемую подборку» в меню панели «Эффекты».

- Чтобы создать подборку шаблонов настроек, выберите «Новая подборка шаблонов настроек» в меню панели «Эффекты». Premiere Pro хранит каждую новую подборку шаблонов настроек в корне подборки «Шаблоны настроек».
 - Чтобы поместить туда новую подборку шаблонов настроек или настраиваемую подборку, выберите подборку, в которую необходимо поместить новую подборку, а затем создайте настраиваемую подборку или подборку шаблонов настроек.
 - Чтобы переименовать подборку, выберите подборку, затем щелкните имя подборки, а затем введите новое имя и нажмите клавишу ВВОД (Windows) или RETURN (Mac OS). Пропустите шаги 2 и 3.
 - Чтобы удалить подборку или элемент подборки, выберите подборку или элемент подборки, а затем щелкните элемент «Удалить настраиваемые элементы»  в нижней части панели «Эффекты». Пропустите шаги 2 и 3.
2. Найдите эффект, переход или шаблон настроек, который требуется сохранить в подборке. Может потребоваться изменить размер панели так, чтобы отображался и элемент, и подборка.
 3. Перетащите элемент в подборку. Premiere Pro создаст ярлык для элемента.

Adobe также рекомендует

- Поиск и группировка эффектов



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Эффекты основного клипа

[Сведения об эффектах основного клипа](#)

[Использование эффектов основного клипа в Premiere Pro](#)

[Выбор настроек исходных файлов на панели «Элементы управления эффектами»](#)

[Использование эффектов основного клипа в SpeedGrade](#)

[Часто задаваемые вопросы](#)

[Видеопособие](#)

[Наверх](#)

Сведения об эффектах основного клипа

Помимо возможности применять эффекты к элементам дорожки и клипам в эпизоде в Premiere Pro можно применять эффекты к основным клипам.

Основной клип можно назвать родительским клипом, а все клипы эпизодов, созданные из этого основного клипа — его дочерними клипами.

В отличие от обычных эпизодов, эпизодов многокамерной передачи и подборок, основные клипы представляют собой объекты на панели Проект. Примерами основных клипов являются объединенные клипы, подклипы и синтетические клипы (например, корректирующие слои и цветовые маски).

Если проект содержит несколько элементов, ссылающихся на один и тот же файл на диске, то каждый из этих элементов является самостоятельным основным клипом. Таким образом, между элементами панели Проект не может существовать связь «родитель-потомок». Такая связь может существовать только между основными клипами проекта и клипами эпизодов на таймлайне.

При применении эффекта к основному клипу этот эффект автоматически переносится на все клипы эпизодов (дочерние клипы), созданные из этого основного клипа.

[Наверх](#)

Использование эффектов основного клипа в Premiere Pro

1. Чтобы применить эффект к основному клипу в Premiere Pro, нужно перетащить эффект с панели Эффекты на панель Проект, Исходный монитор или Элементы управления эффектами.

Для применения эффекта к нескольким основным клипам одновременно, выберите нужные элементы панели Проект, а затем перетащите эффект, который нужно применить к этим элементам.

2. Настройте параметры эффекта на панели Элементы управления эффектами.
3. Вставка сегментов основного клипа в эпизоды. Все эффекты, примененные к основному клипу, переносятся на все части этого клипа, входящие в состав эпизодов.

Примечание. Эффекты действуют вне зависимости от того, когда были созданы клипы эпизодов из основного клипа: до применения эффекта или после.

Под значком FX соответствующего клипа, к которому применен эффект основного клипа, отображает красная черта. Кроме того, на панель «Управление эффектами» добавлена новая вкладка под названием «Все», на которой отображаются примененные эффекты.



Если значок FX подчеркнут красной чертой, это значит, что к клипу был применен эффект основного клипа.

Важные примечания

- Панель Элементы управления эффектами управляется фокусом. Это значит, что если в панели Исходный монитор загружен основной клип и фокус находится на панели Исходный монитор, то на панели Элементы управления эффектами загружен основной клип.
- Если на панели Таймлайн выбран отдельный клип эпизода и фокус находится на панели Таймлайн, то на панели Элементы управления эффектами загружен выбранный элемент дорожки.
- Для просмотра или изменения эффекта основного клипа, имея клип эпизода, воспользуйтесь функцией Синхронизировать кадр. При этом основной клип, соответствующий этому клипу эпизода, будет загружен в Исходный монитор. Двойной щелчок по клипу эпизода загружает только этот сегмент, а не основной клип. На панели Элементы управления эффектами в этом случае отображаются эффекты элемента дорожки, а не основного клипа.

Отключение эффектов основного клипа

Можно быстро отключить эффекты основного клипа, выделив один или несколько объектов проекта и выбрав команду Отключить эффект основного клипа в контекстном меню.

На панели «Элементы управления эффектами» используйте кнопку FX для включения и выключения эффектов основного клипа.

Выбор настроек исходных файлов на панели «Элементы управления эффектами»

На вкладке «Основной» панели «Элементы управления эффектами» можно задать настройки исходных файлов для форматов RED, ARRI, CinemaDNG, DPX и Sony F65.

Загрузите основной клип в исходный монитор и настройте такие параметры исходных файлов, как баланс белого, насыщенность и экспозиция. Выбранные настройки исходных файлов можно сохранить в качестве шаблона настроек эффекта для последующего применения к другим клипам.

Их можно также копировать в другие клипы. Например, можно выбрать настройки исходных файлов для одного клипа и применить их к другим элементам проекта путем копирования и вставки.

[Наверх](#) 

Использование эффектов основного клипа в SpeedGrade

Основные клипы можно подвергать цветовой коррекции в SpeedGrade как в обычном режиме, так и в режиме Direct Link.

Когда к основному клипу в SpeedGrade применяется эффект или файл Look, этот эффект или изменение цвета применяется к каждому экземпляру основного клипа в составе эпизодов. Более того, все последующие изменения этого эффекта так же автоматически переносятся на все клипы

эпизодов.

SpeedGrade позволяет переходить с уровня клипа на уровень основного клипа и обратно.

Если к основному клипу в Premiere Pro применен эффект Lumetri, можно проводить дальнейшую коррекцию этого эффекта в SpeedGrade.

После завершения цветовой коррекции сохраните изменения в SpeedGrade. Каждый экземпляр основного клипа, входящий в состав какого-либо эпизода, получит такую же цветовую коррекцию. Кроме того, можно переключиться на основной клип из любого его экземпляра в другом эпизоде.

Изменения в эпизодах Premiere Pro будут видны после повторного открытия проекта в Premiere Pro. Если коррекция SpeedGrade проводилась в режиме Direct Link, следует вернуть клип обратно в Premiere Pro с помощью Direct Link.

[Наверх](#)

Часто задаваемые вопросы

В чем разница между основным клипом и клипом на диске?

При импорте медиафайла с диска на панель Проект в Premiere Pro создается основной клип. Каждый раз, когда один и тот же медиафайл импортируется в Premiere Pro, создается отдельный основной клип.

Таким образом, проект Premiere Pro может содержать несколько различных основных клипов, указывающих на один и тот же медиафайл на диске.

Для поиска на диске медиафайла, соответствующего выбранному клипу, служат команды «Показать в проводнике» (Windows) или «Показать в Finder» (Mac).

Как определить, что загружено на панели Элементы управления эффектами — основной клип или элемент дорожки?

Вот несколько подсказок, которые помогут определить тип загруженного элемента:

- **Имя клипа.** В случае элемента дорожки, имени клипа будет предшествовать имя эпизода. В случае основного клипа, на панели Элементы управления эффектами отображается только имя клипа.
- **Заголовки.** В случае элемента дорожки, на панели Элементы управления эффектами показываются заголовки разделов Эффекты видео и Эффекты аудио. В случае основного клипа таких заголовков нет.
- **Внутренние эффекты.** В случае элемента дорожки с видеосоставляющей, в разделе Эффекты видео показаны эффекты Движение, Непрозрачность и Изменение времени. В случае основного клипа эти внутренние эффекты не показываются.

Можно ли эффекты основного клипа применять к эпизодам?

Нет, нельзя напрямую применить эффект основного клипа к обычному эпизоду или к эпизоду многокамерной передачи.

Какие типы эффектов можно применять к основным клипам?

Можно применять большую часть видеозффектов, доступных в Premiere Pro, за исключением следующих:

- Внутренние эффекты: Движение, Непрозрачность, Скорость
- Эффект «Стабилизатор деформации»
- Эффект «Устранение эффекта плавающего затвора»
- Эффекты основного клипа не подвергаются предварительному рендерингу. По этой причине стоит избегать использования эффектов, нагружающих процессор, поскольку они могут ухудшить воспроизведение на Исходном мониторе.

К основным клипам нельзя применять аудиозаписи.

Можно ли применять к основным клипам шаблоны настроек эффектов?

Да, к основным клипам можно применять шаблоны настроек эффектов. Если в шаблон входит эффект, который нельзя применить к основному клипу, он будет проигнорирован, и будут применены только поддерживаемые эффекты.

При дублировании основного клипа будет ли копия наследовать эффекты, примененные к исходному клипу?

При дублировании основного клипа или при создании подклипа новый экземпляр наследует все эффекты, уже примененные к исходному клипу. После этого никакой связи между двумя основными клипами не будет. Позднее вы сможете применить одинаковые изменения к обоим основным клипам или скопировать эффект одного клипа в другой клип.

Можно ли выполнять цветовую коррекцию основного клипа с помощью таблиц LUT в SpeedGrade?

Для цветовой коррекции основного клипа можно использовать таблицу LUT. При этом не следует чрезмерно искажать цвета, поскольку таблица LUT играет роль ограничителя и обрезает излишнюю насыщенность.

Как происходит работа с эффектами основных клипов в After Effects?

На данный момент After Effects не поддерживает эффекты основных клипов, действующие на клипы в импортированном эпизоде Premiere Pro.

[Наверх](#)

Видеопособие



Порядок применения эффектов ко всем экземплярам клипа

В этом пятиминутном видео показано, как применять и изменять эффекты основного клипа, а также просматривать, как изменения вступают в силу для экземпляров клипа.

К уроку прилагаются учебные файлы, с помощью которых вы сможете испытать эту функцию самостоятельно.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Создание и отслеживание масок

Маски в Premiere Pro

Создание маски с помощью инструментов построения формы

Создание произвольной формы с помощью инструмента «Перо»

Изменение и перемещение масок

Растушевка края маски или настройка степени растяжения маски

Настройка параметров маски на панели «Элементы управления эффектами»

Копирование и вставка масок

Отслеживание маски в Premiere Pro

Видеопособие

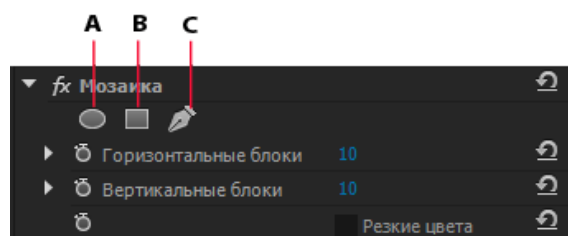
[Наверх](#)

Маски в Premiere Pro

Удобные функции создания и отслеживания масок из After Effects теперь доступны прямо в Premiere Pro.

Маски позволяют задать области клипа, к которым требуется применить эффект, цветовую коррекцию, размыть их или закрыть.

Можно создавать и изменять маски различных форм, например, «Эллипс» или «Прямоугольник». Кроме того, с помощью инструмента «Перо» можно создавать фигуры Безье произвольной формы.



А. Инструмент создания формы «Эллипс» В. Инструмент создания формы «Прямоугольник» С. Инструмент «Перо»

Эффекты можно применить как изнутри, так и извне области с маской. Маски часто применяются для размытия лица человека, чтобы его было невозможно узнать. К примеру, лицо можно скрыть с помощью эффекта размытия или мозаики.

Есть и более творческие способы применения маски, к примеру коррекция цвета на определенном участке. Инвертировав выделение по маске, можно исключить отмеченную область из цветовой коррекции, примененной к остальной части клипа. Кроме того, можно накладывать несколько фигурных масок с разными эффектами на различные области клипа.

[Наверх](#)

Создание маски с помощью инструментов построения формы

В Premiere Pro доступно два инструмента построения формы: инструмент «Эллипс»  для создания

округлой или овальной формы маски, и инструмент «Прямоугольник»  для создания четырехстороннего многоугольника.

1. На таймлайне выберите клип, содержащий нужную область.
2. На панели Эффекты выберите эффект, который будет применен к этой области.
К примеру, если нужно применить эффект Мозаика, щелкните Видеоэффекты > Стилизация > Мозаика.
3. Примените выбранный эффект к клипу, перетащив значок эффекта с панели Эффекты на клип на панели Таймлайн. Также можно выбрать клип и применить к нему эффект, дважды щелкнув его на панели Эффекты.

Можно применять одни и те же эффекты несколько раз, используя каждый раз различные параметры.

*Дополнительные сведения о применении эффекта см. в разделе **Применение эффектов к клипам**.*

4. Выберите инструмент «Эллипс» , чтобы создать маску в форме овала или инструмент «Прямоугольник»  для создания прямоугольной маски.
В клипе на «Программном мониторе» отобразится фигурная маска, а эффект будет ограничен пределами области с маской.

Важные примечания

- *Premiere Pro не сохраняет маски в составе шаблонов настроек эффектов.*
- *Маски отключены для эффекта «Стабилизатор деформации». Для эффекта «Стабилизатор деформации» на панели «Элементы управления эффектами» параметры маски не отображаются.*

[Наверх](#) 

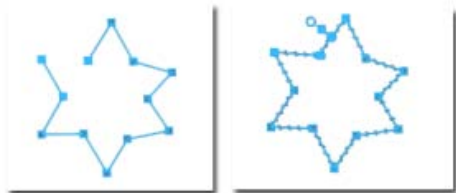
Создание произвольной формы с помощью инструмента «Перо»

Инструмент «Перо»  позволяет легко создавать вокруг объектов маски сложной формы.

Выберите инструмент «Перо», чтобы нарисовать маску. Вырисовывая изогнутые отрезки и прямые линии можно создавать различные формы. Чтобы построить плавные кривые, можно нарисовать отрезки кривой Безье, позволяющие создавать маски более сложной формы.

Рисование прямых отрезков с помощью инструмента «Перо»

Простейшим контуром, который можно создать с помощью инструмента «Перо», является прямая линия с двумя опорными точками. Сделав несколько щелчков инструментом, можно создать контур, состоящий из отрезков прямых линий, соединенных контрольными точками.



Рисование прямых отрезков с помощью инструмента «Перо»

1. Выберите инструмент «Перо».

- Поместите инструмент «Перо» в то место, откуда должен начинаться прямой отрезок, затем щелкните, чтобы создать первую контрольную точку (не перетаскивайте указатель).

Примечание. Первый нарисованный отрезок будет оставаться невидимым, пока вы не щелкните вторую контрольную точку.

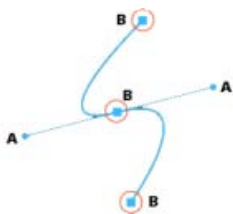
- Щелкните еще раз в том месте, где должен находиться конец отрезка (щелкните, удерживая клавишу Shift, чтобы ограничить наклон сегмента углом, кратным 45°).
- Щелкните необходимое число раз, чтобы создать контрольные точки для дополнительных прямых отрезков.
- Чтобы замкнуть контур, поместите инструмент «Перо» на первую контрольную точку. При правильном размещении рядом с указателем инструмента «Перо» появится небольшой кружок. Чтобы замкнуть контур, щелкните или перетащите указатель.

Рисование искривленных отрезков Безье с помощью инструмента «Перо»

С помощью инструмента «Перо» можно создавать искривленные контуры путем перетаскивания линий маркеров Безье. Форма кривой определяется длиной и направлением линий направления.

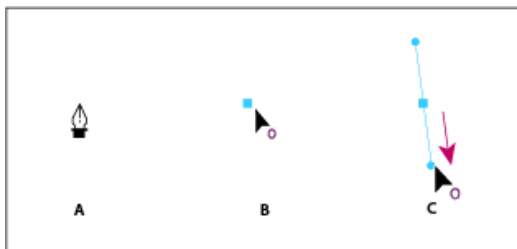
При создании фигур Безье выполняется преобразование контрольной точки на маске в точку Безье путем наведения указателя мыши на контрольную точку и нажатия клавиши Alt. Указатель примет форму перевернутой буквы «V» . Затем нажмите и отпустите кнопку мыши.

Маркеры кривой Безье представляют собой двунаправленные элементы управления, которые позволяют изменять кривизну отрезка линии между маркером и следующей точкой на любой из сторон.



А. Двунаправленные маркеры кривой Безье для управления формой кривой **В**. Точки маски, созданной с помощью кривой Безье

- Поместите инструмент «Перо» в то место, где должна начинаться кривая, и удерживайте кнопку мыши. Появится вершина, и указатель инструмента «Перо» изменится на стрелку.
- Используйте перетаскивание, чтобы изменить длину и направление обеих линий направления вершины, а затем отпустите кнопку мыши.

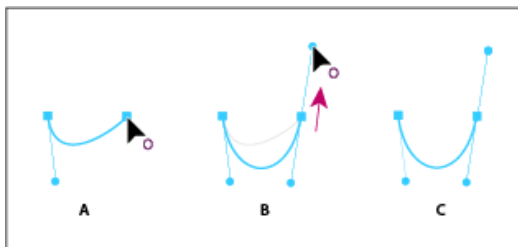


Рисование первой вершины изогнутого контура

А. Размещение инструмента «Перо» **В.** Начало перетаскивания (с нажатой кнопкой мыши) **С.** Растягивание управляющих линий путем перетаскивания

3. Поместите инструмент «Перо» в том месте, где должен заканчиваться искривленный сегмент, и выполните одно из следующих действий.

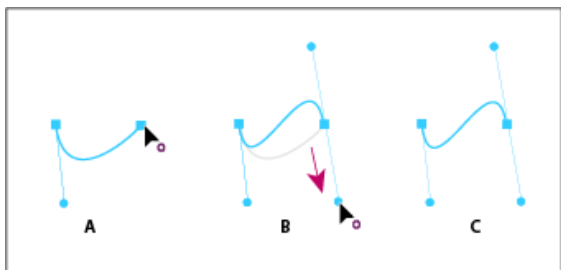
- Для создания кривой в форме буквы С, перетащите ее в противоположном направлении от направления, в котором создавалась предыдущая линия направления, а затем отпустите кнопку мыши.



Рисование второй вершины изогнутого контура

A. Начало перетаскивания **B.** Перетаскивание от предыдущей управляющей линии, при котором создается С-образная кривая. **C.** Результат после отпускания кнопки мыши

- Чтобы создать кривую в форме буквы S, перетащите указатель в направлении предыдущей линии направления и отпустите кнопку мыши.



Рисование S-образной кривой

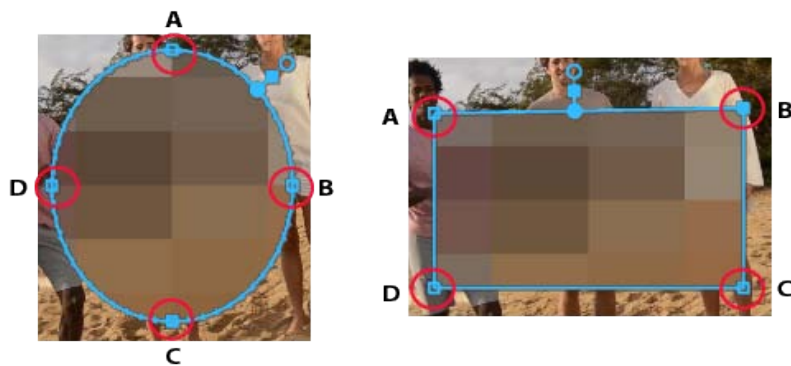
A. Начало перетаскивания **B.** Перетаскивание в направлении предыдущей линии, при котором создается S-образная кривая **C.** Результат после отпускания кнопки мыши

4. Для того чтобы создать несколько сглаженных кривых, продолжайте перетаскивать инструмент «Перо» в другие места.

[Наверх](#)

Изменение и перемещение масок

С помощью контрольных точек на маске можно легко управлять формой, размером и поворотом маски.



A, B, C, D: контрольные точки для изменения формы, размера и поворота маски.

Настройка формы, размера и поворота маски

- Для изменения формы маски перетащите маркер маски.
- Чтобы изменить маску овальной формы на многоугольную, нажмите клавишу Alt и щелкните любую контрольную точку окружности.
- Чтобы изменить размер маски, разместите указатель мыши за пределами контрольной точки и нажмите клавишу Shift (указатель примет форму двухсторонней стрелки↔), а затем перетащите указатель, удерживая клавишу Shift нажатой.
- Для поворота маски поместите указатель сразу за контрольной точкой (указатель примет вид изогнутой двухсторонней стрелки↻) и перетащите мышью. Удерживая клавишу Shift при перетаскивании курсора мыши, можно ограничить вращение только углами, кратными 22,5 градуса.

Перемещение, добавление или удаление контрольной точки

- Чтобы переместить вершину, щелкните вершину с помощью инструмента «Выделение». Обратите внимание, что при перемещении овальной маски форма овала не сохраняется.
- Для добавления контрольной точки поместите указатель над краем маски, удерживая нажатой клавишу Ctrl (в Windows) или Cmd (в Mac). Курсор примет форму пера со знаком плюс ✎+. Щелкните мышью, чтобы добавить контрольную точку к маске.
- Для удаления контрольной точки поместите указатель над нужной точкой, удерживая нажатой клавишу Ctrl (в Windows) или Cmd (в Mac). Курсор примет форму пера со знаком минус ✎-. Щелкните мышью, чтобы удалить выбранную контрольную точку маски.

Другие важные команды и комбинации клавиш

- Используйте клавиши со стрелками на клавиатуре, чтобы сдвинуть выделенную контрольную точку на один единичный отрезок.
- Удерживайте клавишу «Shift» и нажимайте клавиши со стрелками, чтобы сдвинуть выделенную контрольную точку на пять единичных отрезков.
- Чтобы отменить выделение всех выбранных контрольных точек, щелкните за пределами активной маски.
- Чтобы выйти из режима прямых операций с маской, щелкните за ее пределами.

Или снимите выделение с клипа в эпизоде.

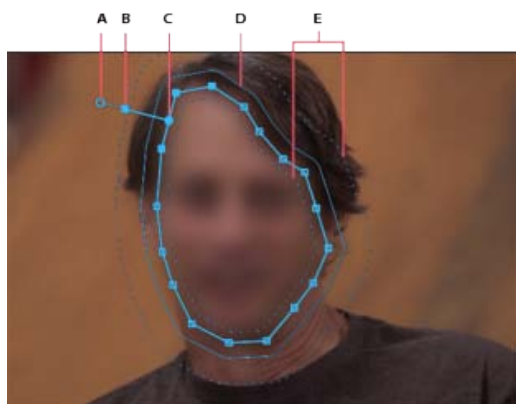
- Чтобы удалить маску, выберите маску на панели «Элементы управления эффектами» и нажмите клавишу Delete на клавиатуре.

[Наверх](#)

Растушевка края маски или настройка степени растяжения маски

В Premiere Pro доступны элементы управления, с помощью которых можно корректировать степень растушевки маски и ее ширину непосредственно на программном мониторе.

С помощью маркера положения маски можно одновременно изменять степень растушевки и перемещать маркеры расширения вдоль контура маски. Маркер положения маски можно использовать для размещения элементов управления степенью растушевки и шириной в необходимых местах на маске.



A. Маркер растушевки для настройки степени растушевки B. Маркер ширины для расширения и сужения маски C. Маркер положения маски для перемещения элементов управления D. Направляющая ширины E. Направляющая растушевки

Применение растушевки к маске



A. Без растушевки B. С растушевкой

Сглаживание краев формы маски путем применения эффекта растушевки. При растушевке граница выделенной области маски смягчается и более органично вписывается в остальное изображение. Тем самым обеспечивается более эстетичный результат.

Маркер растушевки маски, позволяет настраивать степень растушевки непосредственно на контуре маски в «Программном мониторе». Premiere Pro показывает направляющую растушевки вокруг контура маски. Направляющая растушевки обозначается пунктирной линией.

Также можно задать значение «Растушевки маски» на панели «Управление эффектами».

Перетащите маркер в сторону от направляющей растушевки, чтобы повысить степень растушевки или в сторону к направляющей, чтобы снизить степень растушевки.

Регулировка ширины маски

Параметр «Расширение маски» позволяет расширять или сужать область маски. С помощью направляющей ширины маски, представленной в виде темно-синей линии на программном мониторе, можно расширять или сужать область маски.

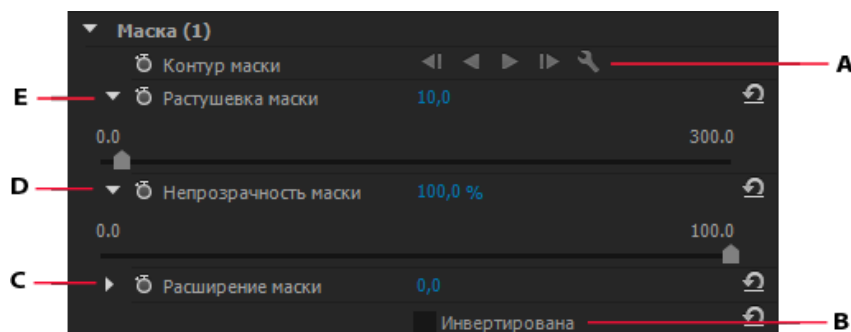
Перетащите маркер в сторону от направляющей расширения, чтобы расширить маску или в сторону к направляющей, чтобы сузить маску.

Также можно задать значение «Расширения маски» на панели «Элементы управления эффектами», чтобы сдвинуть границы маски внутрь или наружу. Положительные значения сдвигают границы наружу, а отрицательные — вовнутрь.

[Наверх](#)

Настройка параметров маски на панели «Элементы управления эффектами»

Также для настройки маски можно задать соответствующие значения на панели Элементы управления эффектами. Можно отслеживать маску, изменять прозрачность, расширять маску, инвертировать маску или растушевывать ее края.



A. Отслеживание маски B. Инверсия области под маской и области вне маски C. Расширение границ маски D. Настройка непрозрачности маски E. Растушевка краев маски

Настройка непрозрачности маски

Чтобы настроить степень непрозрачности маски, задайте значение параметра Непрозрачность маски. Ползунок регулирует уровень непрозрачности. При значении 100 маска непрозрачна и полностью закрывает все нижележащие слои в данной области. По мере снижения уровня непрозрачности область под маской становится видна все лучше.

Инверсия области маски

Установите флажок Инвертирована, чтобы поменять местами область под маской и область вне маски. Вы можете отметить маской те области, которые нужно защитить от воздействия эффекта, затем инвертировать маску и применить эффект к остальной части клипа.



Цветокоррекция Lumetri Look, примененная ко всей области клипа, за исключением маски

[Наверх](#)

Копирование и вставка масок

Маски можно с легкостью копировать между клипами или между эффектами.

Копирование эффектов с масками между клипами

При копировании и вставке эффекта, включающего маски, копия эффекта будет иметь такие же маски.

1. На панели «Таймлайн» выберите клип, содержащий эффект с масками.
2. На панели Элементы управления эффектами выберите нужный эффект.
3. Выберите пункт меню Правка > Копировать. Или воспользуйтесь сочетанием клавиш Ctrl+C (Win) или Cmd+C (Mac).
4. Выберите другой клип на таймлайне, в который вы хотите вставить маску.
5. Выберите пункт меню Правка > Вставить. Или воспользуйтесь сочетанием клавиш Ctrl+V (Win) или Cmd+V (Mac).

Копирование масок между эффектами

1. На панели Элементы управления эффектами щелкните треугольник, чтобы развернуть эффект и отобразить примененные к нему маски.
2. Выберите нужную маску.
3. Выберите пункт меню Правка > Копировать. Или воспользуйтесь сочетанием клавиш Ctrl+C (Win) или Cmd+C (Mac).
4. Выберите другой эффект на панели управления эффектами, в который вы хотите вставить маску.
5. Выберите пункт меню Правка > Вставить. Или воспользуйтесь сочетанием клавиш Ctrl+V (Win) или Cmd+V (Mac).

Примечание. За один раз можно копировать только одну маску.

[Наверх](#)

Отслеживание маски в Premiere Pro

При применении маски к объекту программа Premiere Pro может автоматически сдвигать маску от кадра к кадру соответственно движению этого объекта. К примеру, после размытия лица с помощью фигурной маски Premiere Pro может автоматически смещать эту маску от кадра к кадру, следуя за движением данного человека.

Когда выбрана какая-либо маска, на панели Элементы управления эффектами показаны параметры

отслеживания этой маски вперед и назад. Можно отслеживать маску на один кадр за раз или вплоть до конца эпизода.

Для изменения характера отслеживания нажмите на значок гаечного ключа . Для наиболее эффективного отслеживания предлагается несколько вариантов:

Положение Отслеживает только положение маски от кадра к кадру.

Положение и поворот Отслеживает положение маски и изменяет угол поворота по необходимости от кадра к кадру.

Положение, размер и поворот Отслеживает положение маски и автоматически изменяет размер и угол поворота от кадра к кадру.

Наилучший вариант для конкретного клипа лучше определять путем проб и ошибок. Выберите один из вариантов и, если он не дает хороших результатов, выберите другой вариант.

Для использования более совершенных функций отслеживания отправьте эпизод в After Effects при помощи функции Dynamic Link. Дополнительные сведения см. в разделе [Трассировка маски в After Effects](#).

[Наверх](#) 

Видеопособие



Как размыть движущееся лицо с помощью маски и трассировки

Благодаря этому пятиминутному видео вы научитесь применять маску растушевки для сохранения конфиденциальности человека, а затем включать отслеживание передвижения в кадре.

К уроку прилагаются учебные файлы, с помощью которых вы сможете испытать эту функцию самостоятельно.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Стабилизация движения с помощью функции стабилизатора деформации

Стабилизация с помощью функции стабилизатора деформации

Параметры стабилизатора деформации

Можно добиться стабилизации движения использованием функции стабилизатора деформации. Эта функция устраняет дрожание, связанное с движениями камеры и позволяет превратить кадры, снятые с рук в сглаженную устойчивую картинку.

▶ **Видео: стабилизация кадров, снятых с рук**

Узнайте, как использовать функцию стабилизатора деформации для устранения дрожания кадров, снятых с рук. (Посмотрите (4 мин.))

[Наверх](#)

Стабилизация с помощью функции стабилизатора деформации

Для стабилизации движения с использованием функции стабилизатора деформации выполните следующие действия:

1. Выберите клип, который требуется стабилизировать.
2. На панели «Эффекты» выберите «Искажения» > «Стабилизатор деформации», и затем примените эту функцию с помощью двойного щелчка или перетаскив инструмент на клип на таймлайне или на панель «Управление эффектами».

После добавления эффекта немедленно начинается анализ клипа в фоновом режиме. После начала анализа на Панели проекта появляется одно из двух оповещений, указывающее на прохождение процесса анализа. После окончания анализа появляется второе оповещение о завершении стабилизации.

Во время этого шага можно продолжать работу с материалом или над другими частями проекта.

Примечание. Функция стабилизатора деформации в *Premiere Pro* требует соответствия размеров клипа параметрам эпизода. Если размеры клипа не соответствуют настройкам эпизода, можно использовать вложение клипа и применить функцию стабилизатора деформации к вложенному материалу.

[Наверх](#)

Параметры стабилизатора деформации

Анализ

При первом применении стабилизатора деформации нажимать на эту кнопку нет необходимости, поскольку она активизируется автоматически. Кнопка «Анализ» остается неактивной до тех пор, пока в материал не внесены изменения. Например, проведена корректировка точек входа или выхода слоя или же изменение входного потока в исходном материале для слоя. Нажмите кнопку для проведения повторного анализа материала.

Примечание. Анализ не учитывает эффекты, которые применяются непосредственно к тому же

клипу.

Отмена Отменяет текущую операцию анализа. В процессе анализа возле кнопки «Отмена» отображается информация о состоянии процесса.

Стабилизация Параметры стабилизации позволяют корректировать процесс стабилизации.

Результат Предполагаемый результат обработки материала («Плавное движение» или «Без движения»).

- **Плавное движение (по умолчанию):** Сохраняет исходные перемещения камеры, но сглаживает их. Если выбран этот параметр, активируется функция «Сглаживание» для управления сглаживанием движений камеры.
- **Без движения:** Функция пытается устранить из кадра все движения камеры. Если выбран этот параметр, то отключается функция «Меньшее кадрирование — большее сглаживание» в меню «Дополнительно». Эта установка используется для монтируемого материала, в котором по крайней мере часть основного материала остается в кадре на протяжении всего анализируемого диапазона съемки.

Сглаживание Выбор степени стабилизации исходного перемещения камеры. Более низкие значения параметра означают приближение к исходным перемещениям камеры, более высокие значения — более сильное сглаживание. Значения больше 100 требуют больше кадрирования изображения. Функция активируется, если параметр «Результат» выставлен в значение «Плавное движение».

Метод Определяет максимальную задействованную сложную операцию в использовании функции стабилизатора деформации для стабилизации изображения:

- **Положение:** Стабилизация на основе только данных по положению; эта функция представляет базовые возможности для стабилизации снимаемого материала.
- **Положение, масштабирование и поворот:** Стабилизация на основе данных о положении, масштабировании и повороте. Если в кадре не хватает областей для отслеживания, стабилизатор деформации возвращается к предыдущему способу стабилизации («Положение»).
- **Перспектива:** Используется тип стабилизации, в котором выполняется эффективная привязка к углам ракурса всего кадра. Если в кадре не хватает областей для отслеживания, стабилизатор деформации возвращается к предыдущему способу стабилизации («Положение, масштабирование, поворот»).
- **Деформация подпространства (по умолчанию):** Деформирование различных частей кадра по-разному для стабилизации всего кадра. Если в кадре не хватает областей для отслеживания, стабилизатор деформации возвращается к предыдущему способу стабилизации («Перспектива»). Метод, используемый для любого кадра, может меняться на другой на протяжении клипа исходя из требований точности передачи.

Примечание. В некоторых случаях метод «Деформация подпространства» может привести к нежелательным деформациям, а метод «Перспектива» — к нежелательным трапецеидальным искажениям. Этих нежелательных эффектов можно избежать, выбрав более простой метод.

Границы

Параметры для границ задают способ работы с границами (подвижными краями) стабилизируемого материала.

Синхронизация кадра Задаёт положение краев в материале, подвергнутом операции стабилизации. Опция синхронизации кадра может быть установлена в одно из следующих значений:

- **«Только стабилизация»:** Отображает весь кадр, включая движущиеся края. Опция «Только стабилизация» показывает объем вычислений, необходимых для стабилизации изображения. Опция «Только стабилизация» позволяет кадрировать

материал с помощью других методов. При выборе этого параметра отключаются раздел «Авто-масштабирование» и функция «Меньшее кадрирование — большее сглаживание».

- **Стабилизация, кадрирование:** Кадрирование движущихся краев без масштабирования. Опция «Стабилизация, кадрирование» аналогична использованию опции «Стабилизация, кадрирование, автомасштабирование» с установкой параметра «Максимальное масштабирование» на 100%. При включении этой опции отключается секция «Автомасштабирование», но активизируется функция «Меньшее кадрирование — большее сглаживание».
- **Стабилизация, кадрирование, автомасштабирование (по умолчанию):** Обрезает движущиеся края и кадрирует изображение для заполнения кадра. Автоматическое масштабирование управляется заданием различных параметров в секции «Автомасштабирование».
- **Стабилизация, синтез краев:** Заполняет пустое пространство, созданное движущимися краями материалом из кадров, расположенных ранее или позднее по времени (поведение функции задается параметром «Входной диапазон синтеза» в секции «Дополнительно»). При выборе этого параметра отключается секция «Автомасштабирование» и функция «Меньшее кадрирование — большее сглаживание».

***Примечание.** Возможно появление посторонних артефактов, если на краях кадра появляется движение, не связанное с движением камеры.*

Автомасштабирование Отображает текущее значение параметра автоматического масштабирования и позволяет устанавливать ограничения автоматического масштабирования. Автоматическое масштабирование включается путем установки опции «Синхронизация кадра» в значение «Стабилизация, кадрирование, автомасштабирование».

- **Максимальный масштаб:** Ограничивает максимальное масштабирование клипа при операции стабилизации.
- **Поле вне кадра** Если значение параметра не равно нулю, то он определяет границу поля вокруг края изображения, которая не будет видимой. Таким образом, автоматическое масштабирование не пытается заполнить эту область.

Дополнительный масштаб Масштабирование клипа с тем же результатом, как и при использовании функции «Масштабирование» в разделе «Преобразование», но при этом не производится дополнительного симулирования изображения.

Дополнительно

Подробный анализ При выборе этой опции в фазе анализа выполняются дополнительные действия для нахождения элементов для отслеживания. С этой функцией итоговые данные (которые сохраняются внутри проекта как результат применения эффекта) занимает гораздо больше места и обрабатываются значительно медленнее.

Искажения при построочном сканировании Стабилизатор автоматически удаляет искажения, возникающие в связи с эффектом построочного сканирования. По умолчанию выставляется опция «Автоматическая редукция». При наличии больших искажений используйте опцию «Усиленная редукция». Для использования любого из этих методов установите параметр «Метод» на значение «Деформация подпространства» или «Перспектива».

Меньшая область кадрирования <-> Большая область сглаживания При кадрировании функция задает компромисс между плавностью и масштабированием прямоугольника кадрирования при его перемещении по стабилизируемому изображению. Более низкие значения задают лучшее сглаживание, при этом становится видимой большая часть изображения. При значении параметра 100% результат идентичен применению опции «Только стабилизация» с ручным кадрированием.

Диапазон ввода для синтеза (секунды) Используется функцией «Стабилизация, синтез краев» и задает протяженность по времени вперед или назад интервала, в котором берется материал в

процессе синтеза краев.

Растушевка границ для синтеза Определяет степень растушевки для синтезируемых фрагментов. Эта опция включена только при использовании опции «Стабилизация, синтез краев». Функция растушевки используется для сглаживания по краям изображения, где используется синтезирование пикселей в исходном кадре.

Кадрирование краев для синтеза Обрезает края каждого кадра перед его использованием в сочетании с другими кадрами с функцией «Стабилизация, синтез краев». Управление кадрированием может использоваться для обрезания краев кадра низкого качества, которые часто встречаются в аналоговых камерах или при использовании оптических устройств невысокого класса. По умолчанию значения на всех краях устанавливаются в ноль пикселей.

Скрытие окна с предупреждением Используется, когда не требуется проводить повторный анализ материала даже если всплывает оповещение о необходимости такого анализа.

Полезные советы по работе со стабилизатором деформации

1. Примените функцию стабилизатора деформации.
2. Пока стабилизатор деформации анализирует видеоматериал, можно менять установки или работать с другими частями проекта.
3. Для полного устранения движений камеры выберите «Стабилизация» > «Результат» > «Нет движения». Для частичного включения в кадр исходного движения камеры выберите «Стабилизация» > «Результат» > «Медленное движение».
4. Если результат оптимален, то стабилизация выполнена. Если результат нуждается в доработке, выполните одно или несколько следующих действий:
 - Если материал оказывается слишком деформированным или искаженным, измените метод на «Положение, масштаб, поворот».
 - Если остаются эпизодические искажения, и материал был снят камерой с построчным сканированием (т.наз. эффект «рислинг шатёр»), установите «Дополнительно» > «Искажения при построчном сканировании» в значение «Усиленная редукция».
 - Попробуйте опции «Дополнительно» > «Детальный анализ».
5. Если в результате материал выглядит слишком обрезанным, уменьшите параметр «Сглаживание» или используйте опцию «меньшее кадрирование — большее сглаживание». Опция «Меньшее кадрирование — большее сглаживание» является гораздо более чувствительной, поскольку она не требует фазы дестабилизации.
6. Если требуется оценить эффект собственно стабилизации, установите опцию «Синхронизация кадра» в значение «Только стабилизация».

При установке опции «Синхронизация кадра» на один из вариантов кадрирования, если при этом степень кадрирования оказывается слишком высокой, появляется красная предупреждающая надпись «Во избежание появления избыточного кадрирования установите опцию «Синхронизация кадра» в значение «Только стабилизация» для настройки других параметров». В этом случае можно выставить опцию «Синхронизация кадра» в значение или «Только стабилизация» или «Стабилизация, синтез краев». Другие варианты решения включают уменьшение значения параметра «Меньшее кадрирование — большее сглаживание» или уменьшение параметра «Сглаживание». Или же, если результат выглядит удовлетворительным несмотря на предупреждение, можно отметить опцию «Отключить показ предупреждений».

Обзор перехода: применение переходов

Обзор

[Изучите учебное руководство](#)

[Маркеры клипа и переходы](#)

[Односторонние и двусторонние переходы](#)

[Применение переходов](#)

[Применение перехода между двумя клипами](#)

[Применение одностороннего перехода](#)

[Определение и применение переходов по умолчанию](#)

[Копирование и вставка перехода](#)

[Копирование и вставка переходов в несколько точек редактирования](#)

[Замена перехода](#)

[Наверх](#)

Обзор

Переход перемещает сцену от одного снимка к другому. Как правило, для перехода от снимка к снимку используется простой монтаж, но в некоторых случаях может понадобиться и переходу между снимками - постепенное затухание одного и проявление другого. Premiere Pro предлагает множество переходов, которые можно применять к вашему эпизоду. Переход может быть тонким затуханием или стилизованным эффектом, например, переворачивающейся страницей или вращающимся колесом. Как правило переход устанавливается на стыки между снимками, но можно также применить переход только к началу или концу клипа.

По умолчанию, установка одного клипа рядом с другими на панели «Таймлайн» приводит к тому, что появляется *граница*, где последний кадр одного клипа просто сменяется первым кадром другого. Если требуется выделить или добавить специальный эффект к изменению сцены, можно добавить любой из возможных *переходов*, например стирание, увеличение и растворение. Примените переходы к шкале времени с помощью панели «Эффекты» и измените их с помощью таймлайна и панели «Элементы управления эффектами».

Переходы доступны в подборках «Видеопереходы» и «Аудиопереходы» на панели «Эффекты». Premiere Pro предлагает множество переходов, включая растворение, стирание, слайды и увеличение. Эти переходы организованы в подборках  по типу.

Kevin Monahan рассказывает, как создавать новые переходы на основе эффектов в своей статье на сайте Adobe: использование эффектов в качестве переходов в Adobe Premiere Pro [в своем блоге](#).

Можно создавать пользовательские подборки и группировать эффекты так, как вам нравится. (См. раздел Работа с подборками.)

[Наверх](#)

Изучите учебное руководство

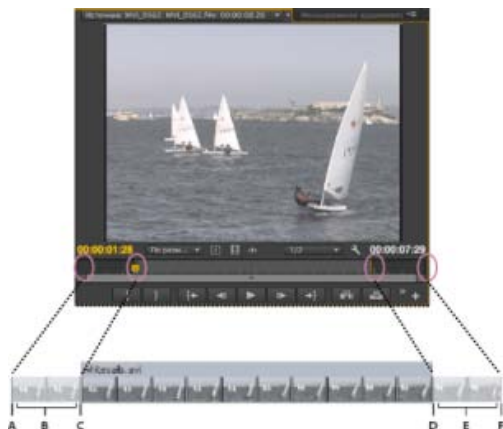
Посмотрите это видеоруководство, чтобы научиться применять базовые видео- и аудиопереходы в проектах Premiere Pro.

[Наверх](#)

Маркеры клипа и переходы

В большинстве случаев вы не хотите, чтобы переход возникал во время основного действия в сцене. По этой причине, переходы лучше всего работают с использованием *маркеров* - дополнительных кадров за пределы точек входа и выхода, установленными для клипа.

Маркер между временем начала медиафайла клипа и точкой входа иногда называют «*головным материалом*», а маркер между точкой выхода клипа и временем конца мультимедиа иногда называют «*материалом хвоста*».



Клип с маркерами

А. Запуск медиаданных В. Маркер С. Точка входа D. Точка выхода Е. Маркер F. Конец медиаданных

В некоторых случаях исходные медиафайлы могут не содержать достаточное количество кадров для маркеров клипа. Если вы применяете переход, и длительность маркера слишком коротка, чтобы покрыть длительность перехода, откроется предупреждение о том, кадры будут повторяться для того, чтобы закрыть всю продолжительность. Если вы решите продолжить, на панели «Таймлайн» появится переход с диагональными предупредительными линиями.



Переход с помощью повторяющихся кадров

Для получения наилучших результатов с переходами, снимайте и захватывайте исходные медиафайлы с достаточными маркерами за пределами точек входа и выхода фактической длительности клипа, который требуется использовать.

[Наверх](#)

Односторонние и двусторонние переходы

Переходы обычно бывают *двусторонними* - они объединяют последний видео- или аудиоматериал из клипа перед стыком с первым материалом из клипа, идущего непосредственно после стыка. Однако можно применить переход к отдельному клипу так, чтобы он влияет только на начало или конец клипа. Переход, применяемый к одному клипу, вызывается *односторонним*. Клип может идти сразу за другим клипом или находиться на дорожке совершенно обособлено. Можно применить двусторонние переходы, только если клип перед стыком содержит маркер на его конечной точке (хвосте), а клип после стыка содержит маркера на его начальной точке (голове). Для получения дополнительной информации см. [Применение переходов](#).

Благодаря одностороннему переходу вы можете лучше управлять переходом клипов. Например, можно создать эффект, где один клип уходит с помощью перехода «Вращение куба», и следующий

клип, который проявляется с использованием перехода «Растворение с крупной точкой».

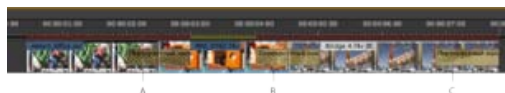
Односторонние переходы угасают и переходят в прозрачное состояние и из него, а не в черное и из него. Все, что располагается под переходом на панели «Таймлайн», отображается в прозрачной части перехода (участки эффекта, которые отображают кадры из соседнего клипа в виде двустороннего перехода). Если клип находится в Видео 1 или не имеет под собой никаких клипов, прозрачные части будут выглядеть черными. Если клип находится на дорожке над другим клипом, нижний клип отображается посредством перехода, что выглядит как двусторонний переход.



Сравнение односторонних переходов с клипом под ними (слева) с односторонними переходами, под которыми ничего нет (справа)

Если между клипами требуется уход в затемнение, используйте растворение «Погружение в черный». »Погружение в черный» не отображает находящиеся под ним клипы; он всегда уходит в затемнение.

На панели «Таймлайн» или на панели «Элементы управления эффектами», двухсторонний переход имеет темную диагональную линию, проходящую по нему, а односторонний переход разделяется по диагонали, одна половина — светлая, другая — темная.



Типы переходов

A. Двусторонний переход с помощью повторяющихся кадров B. Двусторонний переход C. Односторонний переход

Примечание. Если двусторонний переход должен повторять кадры (а не использовать обрезанные кадры), значок перехода содержит дополнительные диагональные линии. Линии обозначают область, где используются повторяющиеся кадры. (См. [Маркеры клипа и переходы](#).)

[Наверх](#)

Применение переходов

Чтобы задать переход между двумя клипами (с центром на стыке), клипы должны находиться на одной дорожке без зазора. При перетаскивании перехода на панели «Таймлайн» можно выполнить выравнивание интерактивно. Тот факт, имеют клипы обрезанные кадры или нет, определяет, как можно выравнивать переход в то время, как вы помещаете его между клипами. Указатель изменяется, отражая параметры выравнивания при перемещении его на стыке:

- Если оба клипа содержат обрезанные кадры на стыке, можно центровать переход над стыком или выполнить выравнивание с каждой стороны стыка так, чтобы переход начинался или заканчивался на стыке.
- Если ни в одном из клипов нет обрезанных кадров, переход будет автоматически центрироваться на стыке и повторять кадры из первого или из второго клипа (или из двух клипов), чтобы заполнить длительность перехода. Диагональные линии отмечают переходы, использующие повторяющиеся кадры.
- Только первый клип содержит обрезанные кадры, переход автоматически

выравнивается с точкой входа следующего клипа. Переход использует обрезанные кадры первого клипа для перехода и не повторяет кадры из второго клипа.

- Только второй клип содержит обрезанные кадры, переход выравнивается с точкой выхода первого клипа. Переход использует обрезанные кадры второго клипа для перехода и не повторяет кадры из первого клипа.

Длительность перехода по умолчанию для или аудио или видео, составляет 1 секунду. Если переход содержит обрезанные кадры, но не достаточно, чтобы заполнить длительность перехода, то Premiere Pro настраивает длительность в соответствии с кадром. Можно настроить длительность и выравнивание перехода после его установки.

Примечание. Команды перехода работают со всеми объединенными аудиодорожками вместе. Однако для того, чтобы применять аудиопереход по умолчанию к нескольким аудиодорожкам одновременно, нужно включить выбор таймлайна. Требуемый аудиопереход должен быть выбран пользователем по умолчанию, а также необходимо использовать команду «Применить аудиопереход». При перетаскивании перехода он будет применен только к одной аудиодорожке.

[Наверх](#)

Применение перехода между двумя клипами

1. На панели «Эффекты» найдите нужный переход. Необходимо развернуть подборку «Видеопереходы», а затем развернуть подборку, содержащую переход, который необходимо использовать.
2. Чтобы поместить переход между двумя клипами, перетащите переход к линии стыка между клипами, и отпустите кнопку мыши, когда появится значок «Центр на стыке»



Примечание. При перетаскивании над головными или хвостовыми частями клипа на панели «Таймлайн» можно увидеть область, покрытую контуром перехода.

3. Если появится диалоговое окно, содержащее параметры перехода, укажите необходимые параметры и нажмите кнопку «ОК».

Чтобы предварительно просмотреть переход, воспроизведите эпизоды или перетащите индикатор текущего времени через переход.

[Наверх](#)

Применение одностороннего перехода

1. На панели «Эффекты» найдите нужный переход. Необходимо развернуть подборку «Видеопереходы», а затем развернуть подборку, содержащую переход, который необходимо использовать.
2. Чтобы поместить переход между клипами, удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS) и перетащите переход на таймлайн. Отпустите кнопку мыши, когда появится либо значок «Конец на стыке», либо значок «Начало на стыке».

Значок «Конец на стыке» Выравнивает окончание перехода и конец первого клипа.

Значок «Начало на стыке» Выравнивает начало перехода и начало второго клипа.

Примечание. При перетаскивании над головными или хвостовыми частями клипа на панели «Таймлайн» можно увидеть область, покрытую контуром перехода.

Для того чтобы поместить переход в конце клипа, не смежного с другим клипом, перетащите переход. Не используйте перетаскивание с CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS). Переход автоматически становится односторонним.

Чтобы предварительно просмотреть переход, воспроизведите эпизоды или перетащите индикатор текущего времени через переход.

[Наверх](#)

Определение и применение переходов по умолчанию

Можно указать видео переход и аудиопереход как переходы по умолчанию, и быстро применить их между клипами в эпизоде. Зеленые границы отмечают значки перехода по умолчанию на панели «Эффекты». «Перекрестный наплыв» и «Затухание постоянной мощности» являются аудио- и видеопереходами по умолчанию.

Если вы чаще используете другой переход, можно установить его по умолчанию. При изменении какого-либо параметра перехода по умолчанию, вы изменяете его для всех проектов. Изменение перехода по умолчанию не влияет на переходы, уже примененные к эпизодам.

Если нужно применить переход по умолчанию для большинства клипов в эпизоде, рекомендуется использовать команду «Автоматизировать для эпизода». «Автоматизировать для эпизода» помещает виде- и аудиопереход по умолчанию между всеми клипами, которые добавляет. См. раздел Автоматическое добавление клипов в эпизод.

Указание перехода по умолчанию

1. Выберите «Окно» > «Эффекты» и подборку «Видеопереходы» или «Аудиопереходы».
2. Выберите переход, который требуется назначить по умолчанию.
3. Нажмите кнопку «Меню» на панели «Эффекты» или щелкните правой кнопкой мыши по переходу.
4. Выберите «Указать выбранное как переход по умолчанию».

Установка длительности перехода по умолчанию

1. Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите «Правка» > «Установки» > «Общие» (Windows) или Premiere Pro > «Установки» > «Общие» (в Mac OS).
 - Нажмите кнопку меню на панели «Эффекты». Выберите длительность перехода по умолчанию.
2. Измените значение «Длительности видеоперехода по умолчанию» или «Длительности аудиоперехода по умолчанию» и нажмите кнопку «ОК».

Добавление переход по умолчанию между двумя клипами

Можно применить переход по умолчанию к граничащим парам клипов на одной или нескольких дорожках

1. Выберите один или несколько заголовков дорожки для выбора дорожек там, где требуется добавить переход.

2. Поместите индикатор текущего времени в точку редактирования, где пара или пары клипов встречаются. Чтобы перейти к точке редактирования, можно нажать кнопки «Перейти к следующей точке редактирования» и «Перейти к предыдущей точке редактирования» в программном мониторе.
3. Выберите «Эпизод» > «Применить видеопереход» или «Эпизод» > «Применить аудиопереход», в зависимости от целевых дорожек.

Примечание. Можно добавить видеопереход по умолчанию между клипами на дорожке, нажав **CTRL+D (Windows)** или **COMMAND+D (Mac OS)**. Можно добавить аудиопереход по умолчанию между клипами на дорожке, нажав **CTRL+SHIFT+D (Windows)** или **COMMAND+SHIFT+D (Mac OS)**.

Применение переходов по умолчанию между выбранными клипами

Можно применить видео- и аудиопереходы по умолчанию к любой группе из двух и более клипов. Переходы по умолчанию применяются к каждой точке редактирования, в которых соприкасаются редактируемые клипы. Размещение не зависит от положения индикатора текущего времени или от того, находятся ли клипы на целевых дорожках. Переходы по умолчанию не применяются там, где выбранный клип касается невыбранного клипа или не касается никакого клипа вообще.

1. На панели «Таймлайн» выберите два или более клипов. Удерживая нажатой клавишу **SHIFT** щелкните этим клипам и выделите их рамкой.
2. Выберите «Эпизод» > «Применяет к выделенном переходы по умолчанию».

[Наверх](#)

Копирование и вставка перехода

Можно скопировать любой переход в эпизоде, а затем вставить его в любое другое место стыка на дорожке того же типа: видеопереходы на видеодорожки, аудиопереходы — на аудиодорожках.

1. Выделите переход в эпизоде.
 2. Выберите «Правка» > «Копировать».
 3. Переместите индикатор текущего времени в точку стыка, куда следует вставить переход.
 4. Выберите «Правка» > «Вставить».
- При вставке двустороннего перехода на двустороннюю точку переход остается двусторонним.
 - При вставке двустороннего перехода на одностороннюю точку переход становится односторонним.
 - При вставке одностороннего перехода на двустороннюю точку переход становится двусторонним.

[Наверх](#)

Копирование и вставка переходов в несколько точек редактирования

Можно быстро добавить несколько точек редактирования в эпизод с помощью копирования и вставки перехода. Эта функция будет полезна, если заданные по умолчанию настройки перехода были изменены и требуется повторно воспользоваться измененным переходом.

1. Выделите переход на таймлайне.

2. Выберите команду «Изменить» > «Копировать» или воспользуйтесь комбинацией клавиш Ctrl+C (Win) или Cmd+C (Mac).
3. Выберите в эпизоде несколько точек редактирования, обведя их областью выделения или воспользовавшись клавишей Shift в сочетании с любым инструментом обрезки.
4. Выберите команду «Изменить» > «Вставить» или воспользуйтесь комбинацией клавиш Ctrl+V (Win) или Cmd+V (Mac).

Важные аспекты

- Если переход вставляется без указания точки редактирования, он будет вставлен в точку редактирования, соответствующую положению курсора воспроизведения или находящуюся рядом с ним, а указание целевых дорожек не будет перезаписано.
- Если выбранная точка редактирования уже содержит переход, возможен один из следующих вариантов.
 - Если вставляемый переход отличается от уже имеющегося, тип перехода изменится, но существующие длительность и выравнивание сохранятся. Например, это справедливо для ситуации, в которой переход «Перекрестный наплыв» вставляется поверх перехода «Раздвижные двери».
 - Если вставляемый переход совпадает с уже имеющимся, изменятся длительность и выравнивание. Например, это справедливо для ситуации, в которой оба перехода имеют тип «Перекрестный наплыв».
- Выравнивание скопированного перехода сохраняется, если оно настроено в соответствии с одним из шаблонов настроек, но не в случае, если параметр настроен пользователем.

[Наверх](#)

Замена перехода

- Перетащите новый видео- или аудиопереход с панели «Эффекты» на существующий переход в эпизоде.

При замене перехода выравнивание и длительность сохраняются. Однако при этом удаляются параметры предыдущего перехода, они заменяются настройками по умолчанию для нового перехода.

Adobe также рекомендует

- Изменение параметров перехода

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Изменение и настройка переходов

[Отображение переходов на панели «Элементы управления эффектами»](#)

[Настройка выравнивания перехода](#)

[Перемещение стыка вместе с переходом](#)

[Изменение длительности перехода](#)

[Перемещение центра перехода](#)

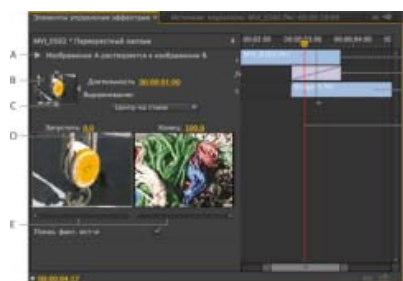
[Изменение параметров перехода](#)

[Изучите учебное руководство](#)

[Наверх](#)

Отображение переходов на панели «Элементы управления эффектами»

Можно использовать панель «Элементы управления эффектами», чтобы изменить параметры перехода, установленного в эпизоде. Параметры в каждом переходе различаются. На панели «Элементы управления эффектами» соседние клипы и переходы отображаются в формате A-roll/B-roll.



Переход в панели «Элементы управления эффектами»

А. Кнопка «Воспроизведение перехода» **В.** Предпросмотр перехода **С.** Выбор края **Д.** Предпросмотры клипа **Е.** Начальный и конечный ползунки **Ф.** Клип А (первый клип) **Г.** Переход **Н.** Клип В (второй клип) **И.** Индикатор текущего времени

- Чтобы открыть переход панели «Элементы управления эффектами», щелкните переход на панели «Таймлайн».
- Чтобы отобразить или скрыть линейку времени на панели «Элементы управления эффектами», нажмите кнопку «Показать/Скрыть таймлайн». При необходимости разверните панель, чтобы сделать эта кнопка стала видимой и активной.
- Чтобы воспроизвести переход на панели «Элементы управления эффектами», кнопку «Воспроизвести переход». Это не влияет на программный монитор.
- Чтобы просмотреть кадры из самого клипа или клипов на панели «Элементы управления эффектами», нажмите «Показать фактические источники».
- Для просмотра нужного кадра перехода в сжатом предпросмотре нажмите кнопку «Воспроизвести переход». Затем перетащите индикатор текущего времени на линейке времени панели «Элементы управления эффектами» на нужный кадр.

Примечание. Ключевые кадры нельзя использовать с переходами. Для переходов «Просмотр таймлайна» на панели «Элементы управления эффектами» используется для настройки

Kevin Monahan рассказывает, как создавать новые переходы на основе эффектов в своей статье на сайте Adobe: использование эффектов в качестве переходов в Adobe Premiere Pro [в своем блоге](#).

Настройка выравнивания перехода

Можно изменить выравнивание перехода, помещенного между двумя клипами либо в панели «Таймлайн», либо в панели «Элементы управления эффектами». Переход не должны быть размещены по центру или строго привязаны к стыку. Можно перетащить переход, чтобы изменить его положение на стыке по своему усмотрению.

Примечание. Нельзя превратить двусторонний переход в односторонний переход. Если вы перестраиваете двусторонний переход в начало или конец клипа, он будет использовать маркеры из соседнего клипа.

Выравнивание перехода на панели «Таймлайн»

1. На панели «Таймлайн», увеличьте масштаб, чтобы переход был отчетливо виден.
2. Перетащите переход на стык, чтобы переместить ее.

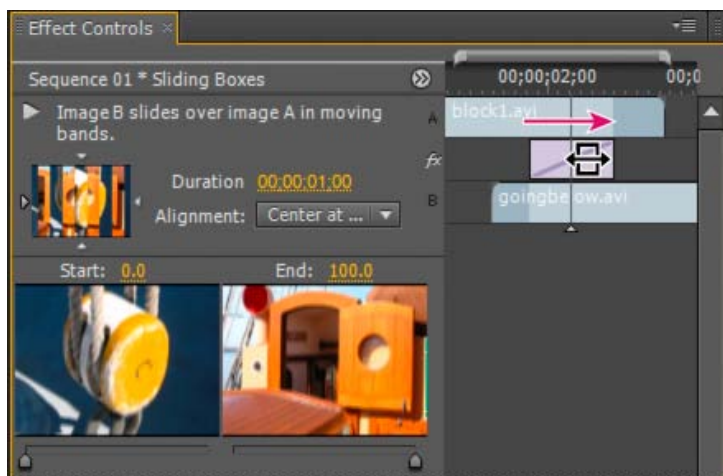


Перетаскивание перехода на панели «Таймлайн» для его перемещения

Выравнивание перехода с помощью панели «Элементы управления эффектами»

1. Дважды щелкните переход на панели «Таймлайн», чтобы открыть панель «Элементы управления эффектами».
2. Если линейка времени с элементами управления эффектами не видна, нажмите кнопку «Показать/Скрыть представление таймлайна»  на панели «Элементы управления эффектами». При необходимости разверните панель, чтобы сделать эта кнопка стала видимой и активной.
3. На линейке времени с элементами управления эффектами поместите курсор над центром перехода до тех пор, пока не появится значок «Сдвинуть переход» ; затем перетащите переход по своему усмотрению. Для более точного управления, увеличьте линейку времени.
 - Для центровки перехода по линии стыка на панели «Элементы управления эффектами» дважды щелкните переход и выберите «Центр на стыке».
 - Чтобы поместить весь переход в клип, предшествующий точке редактирования, перетащите переход влево, чтобы выровнять его окончание с точкой редактирования. Кроме того, на панели «Элементы управления эффектами», дважды щелкните переход и выберите «Окончание на стыке».
 - Чтобы поместить весь переход в клип, следующий за точкой редактирования, перетащите переход вправо, чтобы выровнять его начало с точкой редактирования. Кроме того, на панели «Элементы управления эффектами», дважды щелкните переход и выберите «Начало на стыке».

Чтобы поместить неравные части перехода в каждый клип, перетащите переход немного влево или вправо. Для более точного управления, увеличьте линейку времени.



Перетаскивание перехода в линейке времени с элементами управления эффектами

Можно также выбрать параметр в меню «Выравнивание» на панели «Элементы управления эффектами». Пользовательское начало отображается в качестве параметра в поле «Выравнивание» только при перетаскивании перехода к пользовательской точке на стыке.

[Наверх](#)

Перемещение стыка вместе с переходом

Положение стыка можно изменить на панели «Элементы управления эффектами». Перемещение линии стыка изменяет точки входа и выхода клипов, но не влияет на длительность фильма. При перемещении стыка переход перемещается с ним.

Примечание. Вы не можете переместить стык за пределы окончания клипа. Если ни в одном из клипов нет обрезанных кадров, выходящих за границу стыка, переместить стык нельзя.

1. Дважды щелкните переход на панели «Таймлайн», чтобы открыть панель «Элементы управления эффектами».
2. Если линейка времени с элементами управления эффектами не видна, нажмите кнопку «Показать/Скрыть представление таймлайна»  на панели «Элементы управления эффектами». При необходимости разверните панель, чтобы сделать эта кнопка стала видимой и активной.
3. В линейке времени с элементами управления эффектами поместите курсор на переход, установив его на тонкой вертикальной линии, обозначающей стык. Курсор преобразуется из значка «Сдвинуть переход»  в значок «Монтаж со сдвигом» .
4. Перетащите стык в нужное место. (Вы не можете переместить стык за пределы любого окончания клипа).

[Наверх](#)

Изменение длительности перехода

Длительность перехода можно изменить либо на панели «Таймлайн», либо на панели «Элементы управления эффектами». По умолчанию длительность переходов составляет 1 секунду.

Увеличение длительности перехода требует, чтобы в одном или обоих клипах было достаточно

обрезанных кадров для размещения более длинного перехода. (См. Маркеры клипа и переходы.)

Изменение длительности перехода на панели «Таймлайн»

- На панели «Таймлайн» наведите указатель на конец перехода, пока не появится значок «Trim-In»  или «Trim-Out» ; затем перетащите его.

Изменение длительности перехода на панели «Элементы управления эффектами»

1. Дважды щелкните переход на панели «Таймлайн», чтобы открыть панель «Элементы управления эффектами».
2. Выполните одно из следующих действий.
 - На линейке времени с элементами управления эффектами поместите курсор на переход, пока не появится значок «Trim-In»  или «Trim-Out» ; затем перетащите его. (Если линейка времени с элементами управления эффектами не видна, нажмите кнопку «Показать/Скрыть представление таймлайна»  на панели «Элементы управления эффектами». При необходимости разверните панель, чтобы сделать эта кнопка стала видимой и активной.)
 - Перетащите значение продолжительности или выделите его и введите новое значение. То, как переход изменяет длин зависит от выбранного в данный момент параметра выравнивания:

Центр на стыке или пользовательском начале Начальная и конечная точки перехода перемещаются одинаково в обратных направлениях.

Начало на стыке Перемещение только конца перехода

Окончание на стыке Перемещение только начала перехода

Задать длительность по умолчанию для переходов

При изменении значений по умолчанию, новый параметр не влияет на уже помещенные переходы.

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Общее».
2. Измените значение «Длительности видеоперехода по умолчанию» или «Длительности аудиоперехода по умолчанию»; затем нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#) 

Перемещение центра перехода

Некоторые переходы, такие как «Круг диафрагмы», располагается вокруг центра. Когда переход имеет центр, который можно переместить, перетащите маленький кружок в области предпросмотра А на панели «Элементы управления эффектами».

1. Щелкните переход на панели «Таймлайн», чтобы открыть панель «Элементы управления эффектами».
2. В области предпросмотра А на панели «Элементы управления эффектами», перетащите кружок, чтобы сместить центр перехода. (Не у всех переходов можно сместить центральную точку.)



Центр по умолчанию (слева) и смещенный центр (справа)

[Наверх](#) 

Изменение параметров перехода

1. На панели «Таймлайн», щелкните переход, чтобы выбрать его.
2. На панели «Элементы управления эффектами» настройте параметры:

Выбор края Измените ориентацию или направление перехода. Щелкните стрелку «Выбор края» на миниатюре перехода. Например, переход «Амбарные ворота» можно расположить по вертикали или по горизонтали. Переход не имеет «Выбора края», если у него одна ориентацию или если его ориентация не применима.

Начальный и конечный ползунки Задайте процент перехода, который должен выполняться в начале и конце перехода. Удерживайте клавишу SHIFT, чтобы переместить ползунки начала и конца вместе.

Показать фактические источники Указывает начальный и конечный кадры клипов.

Ширина границы Регулирует ширину необязательной границы для перехода. По умолчанию граница отсутствует. Некоторые переходы не имеют границы.

Цвет границы Задаёт цвет границы перехода. Дважды щелкните образец цвета или используйте пипетку, чтобы выбрать цвет.

В обратном порядке Обратное воспроизведение перехода. Например, переход «Clock Wipe» воспроизводится против часовой стрелки.

Качество сглаживания Настраивает сглаживание краев перехода.

Настраиваемый Измените параметры для перехода. У большинства переходов нет пользовательских параметров.

[Наверх](#) 

Изучите учебное руководство

Посмотрите это видеоруководство, чтобы узнать, как удлинить, сократить или иным образом изменить переход.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Изменение длительности и скорости клипов

Понятие о скорости и длительности

Изменение скорости и длительности одного или нескольких клипов

Изменение длительности по умолчанию для неподвижных изображений

Наложение кадра для гладкого движения

[Наверх](#)

Понятие о скорости и длительности

- ▶ Что такое скорость?
- ▶ Что такое длительность?
- ▶ Зачем нужно менять скорость и длительность клипов?
- ▶ Затрагивает ли изменение скорости длительность?
- ▶ Как просмотреть общую длительность нескольких клипов?

[Наверх](#)

Изменение скорости и длительности одного или нескольких клипов

Одновременно можно изменить скорость и длительность одного или нескольких клипов. Premiere Pro предлагает несколько способов для изменения скорости и длительности клипов. Можно использовать команду «Скорость/Длительность», инструмент «Растягивание по скорости» или функцию растягивания по времени.

Использование команды «Скорость/Длительность»

1. На панели «Таймлайн» или на панели «Проект» выберите один или несколько клипов. Удерживая нажатой клавишу SHIFT, щелкните мышью на панели «Таймлайн» или на смежной группе на панели «Проект». Удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS), щелкните клипы, чтобы выбрать несмежную группу клипов на панели «Проект». Для изменения скорости или длительности всех выделенных клипов в подборке на панели «Проект» и во внутренних подборках, выберите подборку. Изменение не влияет на немедийные клипы (такие как эпизоды и автономные клипы) в подборке.
2. Выберите «Клип» > «Скорость/Длительность».
3. Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы изменить длительность без изменения скорости выделенных клипов, нажмите кнопку «Объединить», чтобы она отображала неработающую ссылку . Разрыв связи также позволяет изменить скорость без изменения продолжительности.

Процентное значение скорости не меняется, пока вы обрезаете клип или клипы. Кроме того, процентное значение продолжительности не меняется при изменении скорости клипа или клипов.
 - Для воспроизведения клипов, проверьте обратную скорость.
 - Чтобы оставить звук на его текущем уровне, в то время, как скорость или продолжительность меняются, проверьте параметр «Поддержание уровня звука».

- Чтобы сохранить клипов следующие за изменяющимися смежными клипами, щелкните «Монтаж со сдвигом, сдвиг конечных клипов». (Этот параметр доступен только при изменении скорости или длительности клипов на панели «Таймлайн».)

4. Нажмите кнопку «ОК».

На панели «Таймлайн», клипы с изменениями скорости отображаются с процентным значением исходной скорости.

Использование инструмента «Растягивание по скорости»

Инструмент «Растягивание по скорости» позволяет быстро изменять длительность клипа на таймлайне, вместе с тем изменяя скорость клипа в соответствии с длительностью.

В качестве примера рассмотрим сценарий, когда на таймлайне синхронизированы аудио и видео. Однако длительность видеозаписи кончается немного раньше аудио. Чтобы заполнить оставшееся время, проще всего использовать инструмент «Растягивание по скорости»: щелкните и перетащите конец клипа до конца аудиодорожки.

Можно изменить скорость клипа в соответствии с длительностью, используя инструмент «Растягивание по скорости» в Premiere Pro. Выберите инструмент «Растягивание по скорости»  и перетащите любой край клипа на панели «Таймлайн».

[Посмотрите это видеоруководство](#) от Эндрю Дэвиса (Andrew Devis) об инструментах «Лезвие» и «Растягивание по скорости».

Автор Phil Hawkins также показывает, как пользоваться инструментом «Растягивание по скорости» [в этом видеоруководстве для Premiere Pro](#) от Infinite Skills.

Использование функции «Перераспределение времени»

Можно изменить скорость видеофрагмента всего клипа. Можно использовать перераспределение времени для создания эффектов замедленного движения и быстрого движения, в которых скорость будет различаться.

1. В заголовке видеодорожки, содержащий нужный клип, нажмите кнопку «Показать ключевые кадры». Если параметр «Показать ключевые кадры» не выбран, выберите его.
2. Щелкните треугольник меню эффектов клипа, и выберите команду «Перераспределение времени» > «Скорость». (Треугольник меню эффектов клипа появляется рядом с именем файла каждого клипа в дорожке. Если его трудно увидеть, увеличьте масштаб, чтобы в клипе было достаточно места для его отображения).

Горизонтальное кольцо, которое управляет скоростью клипа появится в центр клипа.

3. Перетащите это кольцо вверх или вниз, чтобы увеличить или уменьшить скорость клипа. Появится подсказка, указывающая изменение скорости в процентах от исходного значения скорости.

Скорость воспроизведения визуальной части клипа изменяется, и его продолжительность расширяется или сужается в зависимости от того, была его скорость увеличена или уменьшена. Звуковая часть клипа меняется при перераспределении времени, хотя она и связана с визуальной частью.

Примечание. При увеличении длины клипа в эпизоде путем замедления его скорости оно не перезаписывает соседний клип. Вместо этого клип расширяет до тех пор, пока не достигнет края соседнего клипа. Затем Adobe Premiere Pro сдвигает остальные кадры в конец удлинённого клипа. Чтобы восстановить эти кадры, создайте пробел после клипа и обрежьте его правый край.

Франклин Мак-Махон (Franklin McMahon) [предлагает видеоруководство](#), демонстрирующее изменение времени на сайте Layers Magazine.

С помощью перераспределения времени можно чередовать изменения скорости или направление

Можно ускорить, замедлить, проиграть в обратном направлении или заморозить визуальные части клипа с помощью эффекта перераспределения времени. Используя ключевые кадров скорости, можно изменить скорости в пределах одного и того же клипа множество раз. Выберите, например, клип с идущим человеком. Можно показать, что он идет быстро, внезапно замедляется,

останавливается на полушаге и даже идет задом наперед, а потом продолжает свое движение. В отличие от скорости/длительности клипа, которая применяет постоянную скорости на протяжении всего клипа, переназначение времени позволяет изменять скорость на протяжении всего клипа. Кроме того, можно облегчить изменение скорости.

Можно применить перераспределение времени только к экземплярам клипов на панели «Таймлайн», а не к основным клипам.

Когда вы чередуете скорость клипа со связанным аудио и видео, аудио, остается привязанным к видео, но значение его скорости не меняется и по-прежнему составляет 100%. Аудио не остается синхронизированным с видео.

При создании переменных изменений скорости, применяя ключевые кадры скорости. Можно применить ключевые кадры скорости на панели «Элементы управления эффектами», или в клипе на панели «Таймлайн». Применение ключевых кадров скорости в любом месте - это то же самое, что создание ключевых эффектов для движения, непрозрачности или любого другого эффект ключевых кадров, но с одним важным отличием: ключевой кадр скорости можно разделить для создания перехода между двумя разными скоростями воспроизведения. При первом применении к элементу дорожки, любое изменение скорости воспроизведения с любой стороны ключевого кадра скорости, оказывает мгновенное действие на этот кадр. Если ключевой кадр скорости разделен на отдельные элементы и размещен за пределами одного кадра, его половины создают переход изменения скорости. Здесь можно применить линейные и гладкие кривые, чтобы сгладить изменения между скоростями воспроизведения.



Материал отображается с постоянной скоростью в одном направлении.



Переназначение времени вызывает искажение диапазона кадров в клипе.

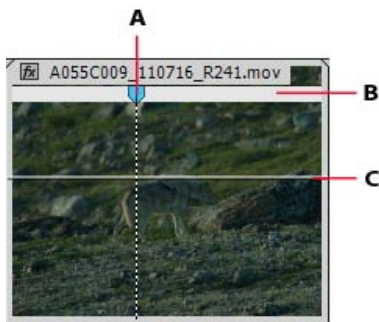
Примечание. Лучше применять элементы управления перераспределением времени к клипу в собственной отдельной видеодорожке или, по крайней мере к клипу, не идущему сразу за другим клипом. Замедление любой части клипа увеличивает длительность клипа. Если второй клип следует непосредственно за удлинненным клипом в видеодорожке, удлинненный клип автоматически усекается в том месте, где запускается второй клип. Чтобы восстановить обрезанные кадры из удлинненного клипа, выберите инструмент «Выделение дорожки», а затем перетащите второй клип вправо, чтобы освободить место. Все клипы, находящиеся справа, перемещаются влево. Щелкните инструмент «Выбор» и перетащите правый край удлинненного клипа вправо, открывая его обрезанные кадры.

Чередуйте изменение скорости клипа

1. На панели «Таймлайн», выберите меню «Эффект клипа» и выберите команду «Переназначение времени» > «Скорость». (Меню эффектов клипа появляется рядом с именем файла каждого клипа в дорожке. Может потребоваться увеличить масштаб, чтобы в клипе было достаточно места для его отображения.)

Горизонтальное кольцо, которое управляет скоростью клипа появится в центр клипа. Клип затенен контрастирующими цветами над и под демаркацией скорости 100%. Белая дорожка управления скоростью отображается в верхней части клипа, непосредственно под заголовком клипа.

2. Удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS) и щелкнув мышью, по меньшей мере по одной точке на кольце, задайте ключевой кадр. Ключевые кадры скорости отображаются в верхней части клипа, над кольцом в белой дорожке управления скоростью. Ключевые кадры скорости можно разделить пополам, они будут действовать как 2 ключевых кадра для создания начала и конца перехода с изменением скорости. Маркеры коррекции также отображаются на кольце, в середине перехода с изменением скорости.



А. Ключевой кадр скорости В. Белая дорожка управления скоростью С. Кольцо

3. Выполните одно из следующих действий.

- Перетащите кольцо с любой стороны ключевого кадра скорости вверх или вниз, чтобы увеличить или уменьшить скорость воспроизведения этой части. (Необязательно) При этом нажатой клавишу SHIFT, чтобы ограничить скорость изменения значения до 5%.
- Удерживая нажатой клавишу SHIFT, перетащите ключевой кадр скорости влево или вправо, чтобы изменить скорость части слева или справа от ключевого кадра скорости.

Изменится и скорость, и продолжительность сегмента. Ускорение сегмента клипа делает сегмент более коротким, а замедление сегмента делает его более длинным.

4. (Необязательно) Для создания перехода скорости, перетащите правую половину ключевого кадра скорости вправо, или левую половину - влево.

5. (Необязательно) Чтобы изменить ускорение или замедление, перетащите любой из маркеров на кривую.

Изменение скорости сглаживается в зависимости от изгиба градиента скорости.

6. (Необязательно) Чтобы отменить переход с изменением скорости, выберите ненужную половину ключевого кадра скорости и нажмите клавишу DELETE.

Примечание. Скорость и значение скорости для эффекта перераспределения времени отображаются на панели «Элементы управления эффектами» только для справки. Непосредственно редактировать эти значения здесь невозможно.

Перемещение неразделенного ключевого кадра скорости

- На панели «Таймлайн», удерживая нажатой клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS) и щелкните неразделенному ключевому кадру скорости и перетащите его на новое положение.

Перемещение разделенного ключевого кадра скорости

- В белой области управления дорожкой клипа, затененную серым область перехода в новое место.

Воспроизведение клипа в обоих направлениях

1. На панели «Таймлайн», выберите меню «Эффект клипа» и выберите команду «Переназначение времени» > «Скорость». (Меню эффектов клипа появляется рядом с именем файла каждого клипа в дорожке. При необходимости увеличьте масштаб, чтобы в клипе было достаточно места для отображения меню).

Горизонтальное кольцо, которое управляет скоростью клипа появится в центр клипа. Клип затенен контрастирующими цветами над и под демаркацией скорости 100%. Белая дорожка управления скоростью отображается в верхней части клипа, непосредственно под заголовком клипа.

2. Удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS) щелкните кольцу, чтобы создать ключевой кадр скорости.
3. Удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS) перетащите ключевой кадр скорости (обе половины) в то место, где движение в обратную сторону должно закончиться. Подсказка сообщает скорость как отрицательное процентное значение исходной скорости. Монитор программы показывает 2 панели: статичный кадр, в котором началось перетаскивание, и динамически обновляемый кадр, в который возвращается обратное

воспроизведение переключением на переднюю скорость. После того, как вы отпустите кнопку мыши, чтобы завершить перетаскивание, к передней части воспроизведения добавится дополнительный сегмент. Новый сегмент имеет ту же длительность, что и сегмент, который был создан. Дополнительный ключевой кадр скорости помещается в конце второго сегмента. Указывающая влево угловая скобка «» появится на дорожке управления скоростью, показывая раздел клипа, воспроизводящийся в обратном направлении.

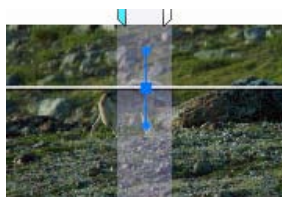
Сегмент воспроизведения назад в обратном направлении на полной скорости от первого ключевого кадра до второго. Затем он воспроизводится вперед на полной скорости от второго ключевого кадра к третьему. Наконец, он возвращается в кадр, в котором началось обратное движение. Этот эффект называется *»Обратный палиндром«*.

Можно создать сегмент, который воспроизводится в обратном порядке и не возвращают к воспроизведению вперед. Используйте инструмент «Лезвие» или «Обрезка» для удаления сегмента клипа с разделом с воспроизведением вперед.

4. (Необязательно) Можно создать переход скорости для любой части изменения в направлении. Перетащите правую половину ключевого кадра скорости вправо, или левую половину - влево.

Серая область появится между половинами ключевого кадра скорости, показывая длину перехода скорости. Кольцо образует градиент между двумя половинами, показывая пошаговое изменение скорости, происходящее между ними. В серой области появится элемент управления - голубая кривая.

Примечание. Если голубая кривая не появляется, щелкните в серой области.



Голубая кривая в серой области между половинами ключевого кадра скорости

5. (Необязательно) Чтобы изменить ускорение или замедление любой части изменения направления, перетащите любой из маркеров на кривую.

Изменение скорости сглаживается в зависимости от изгиба градиента скорости.

Удаление эффекта переназначения времени

Эффект переназначения времени нельзя включать или отключать, как другие эффекты. Включение и отключение переназначения времени затрагивает продолжительность экземпляра клипа на панели «Таймлайн». В действительности, перераспределение времени выполняет редактирования. Однако можно использовать элемента управления «Переключение анимации» на панели «Элементы управления эффектами».

1. Щелкните вкладку «Элементы управления эффектами», чтобы сделать эту панель активной.
2. Щелкните треугольник рядом с «Переназначением времени», чтобы открыть его.
3. Нажмите кнопку «Переключение анимации» рядом с со словом «Скорость», чтобы перевести ее в отключенное положение.

Эта операция удаляет существующие ключевые кадры скорости и отключает «Переназначение времени» для выделенного клипа.

Примечание. Чтобы повторно разрешить «Переназначение времени», нажмите кнопку переведите кнопку «Переключение анимации» в предыдущее положение. Использовать «Переназначение времени» с этой кнопкой в выключенном положении невозможно.

Изменение длительности по умолчанию для неподвижных изображений

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Общие» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Общие» (Mac OS).
2. Для длительности неподвижного изображения по умолчанию укажите количество кадров, которые по умолчанию нужны для длительности неподвижного изображения.

Примечание. Изменение длительности неподвижного изображения по умолчанию не влияет на длительность

неподвижных изображений, которые уже являются частью эпизода или которые уже были импортированы. Для получения другой длительности для изображений вам придется заново импортировать изображения после того, как вы измените длительность по умолчанию.

Наложение кадра для гладкого движения

В клипе движение может выглядеть дерганным, если менять скорость клипа или вывод частоты кадров. Включите кадр наложения, чтобы создать новые интерполированные кадры, сглаживающие движение. Наложение кадров работает только при несоответствии между частотой кадров эпизода и клипа.

Если параметр «Наложение кадров» отключен, Premiere Pro дублирует кадры для создания необходимых интерполированных кадров. Если параметр «Наложение кадров» включен, Premiere Pro уравнивает кадры для создания необходимых интерполированных кадров.

Наложение кадров по умолчанию отключено.

- Выберите «Клип» > «Параметры видео» > «Наложение кадра».

Связанные разделы



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

«Движение»: размещение, масштабирование и поворот клипов

Коррекция положения, масштабирование и поворот

Масштабирование ресурсов

Анимация движения на панели «Программный монитор»

Коррекция или анимация опорных точек клипа

Настройка опорных точек в программном мониторе

[Наверх](#)

Коррекция положения, масштабирование и поворот

Используйте эффект «Движение» для размещения, масштабирования или поворота клипа внутри видеокадра. Чтобы анимировать клипы, установите ключевые кадры для свойств движения.

По умолчанию каждый клип, который добавляется на панель «Таймлайн», имеет эффект «Движение», применяемый в качестве фиксированного эффекта. Можно просматривать и изменять свойства эффекта «Движение» на панели «Элементы управления эффектами», щелкнув треугольник рядом с названием эффекта.

Вы можете изменить положение, масштаб и поворот клипа, а также эффект молнии, напрямую управляя маркерами на программном мониторе. Можно также настроить свойства с помощью элементов управления панели «Элементы управления эффектами».

Стандартные эффекты, которые позволяют непосредственно управлять клипами на программном мониторе, включают в себя все общие эффекты, привязку по углам, кадрирование, маску мусора, эффекты освещения, зеркало, преобразование, скручивание и многое другое. Эта возможность обозначается значком «Преобразовать» , находящимся рядом с именем эффекта на панели «Элементы управления эффектами».

1. Выберите клип на панели «Таймлайн» и переместите индикатор текущего времени  в точку кадра в этом клипе. Убедитесь, что флажок «Равномерный масштаб» для эффекта «Движение» снят.
2. Выполните одно из следующих действий.
 - (Только для эффектов освещения) Примените эффекты освещения к клипу, а затем щелкните значок «Преобразовать»  рядом с панелью «Элементы управления эффектами».
 - (Только для эффекта «Движение») Щелкните клип на программном мониторе или щелкните значок «Преобразовать»  рядом с эффектом «Движение» на панели «Элементы управления эффектами».

В программном мониторе появятся маркеры и опорной точки клипа.

3. В программном мониторе выполните одно из следующих действий.
 - Для размещения клипа или эффекта освещения щелкните в клипе или контур эффекта и перетащите его, чтобы изменить положение. Чтобы переместить клип или эффект освещения, не перетаскивайте маркер.
 - Для свободного масштабирования перетащите угловой маркер.
 - Для масштабирования только одного размера, перетащите боковой (не угловой) маркер.
 - Для пропорционального масштабирования перетащите угловой маркер,

удерживая нажатой клавишу SHIFT.

Примечание. При использовании эффекта «Движение» для масштабирования клипа масштабирование изображения более чем на 100% может сделать их сильно квадратными или пикселизованным.

- Чтобы повернуть клип или эффект, поместите указатель немного за пределы любого маркера так, чтобы курсор изменился на значок «Повернуть»  и поверните его. Для эффекта «Движение» можно также перетаскивать указатель по кругу до тех пор, пока клип не повернется столько раз, сколько поворотов вам необходимо создать.
- Чтобы обновить только контур каркаса кадра, перетащите любой маркер, удерживая нажатой клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS). Таким способом можно быстрее работать с клипами крупных размеров или на медленных системах.

Для анимации движения, масштабирования или поворота через какое-то время задайте ключевые кадры в процессе управления клипом или эффектом в программном мониторе.

Важные аспекты

- По умолчанию клип отображается на 100% от его исходного размера в центре программного монитора. Положение, масштаб и значения поворота отсчитываются от опорной точки клипа, которая по умолчанию находится в центре клипа.
- Поскольку свойства положения, масштаба и вращения являются пространственными, проще всего настроить их непосредственно в программном мониторе. Если щелкнуть значок «Преобразовать»  рядом с эффектом «Движение» на панели «Элементы управления эффектами», на клипе в программном мониторе появятся маркеры, которые позволяют напрямую управлять клипом и настраивать свойства эффекта «Движение».

[Наверх](#)

Масштабирование ресурсов

При перетаскивании ресурса в эпизод программа Premiere Pro по умолчанию сохраняет его размер кадра и размещает ресурс в центре кадра программы. Кроме того, можно автоматически масштабировать импортированные ресурсы по размеру кадра проекта по умолчанию. Можно масштабировать ресурсы без искажения, если его пропорции пикселя были распознаны правильно.

Масштабирование ресурсов вручную

1. Перетащите ресурс на эпизод и выберите ресурс.
2. Откройте панель «Элементы управления эффектами».
3. Щелкните стрелку  рядом с эффектом «Движение», чтобы отобразить элементы управления движением.
4. Щелкните стрелку рядом с элементом управления масштабированием в пределах эффекта «Движение»; появится ползунок масштабирования.
5. Переместите ползунок масштабирования влево или вправо, чтобы уменьшить или увеличить размер кадра.

Масштабирование ресурсов по размеру кадра

1. Щелкните ресурс на панели «Таймлайн» правой кнопкой мыши (Windows) (или щелкните его, удерживая нажатой клавишу CONTROL [Mac OS]).

2. Выполните масштабирование ресурса по размеру кадра.

В [этом видеоруководстве](#) Эндрю Дэвис (Andrew Devis) рассказывает о том, как работает установка «Масштабировать по размеру кадра по умолчанию».

Автоматическое масштабирование ресурсов

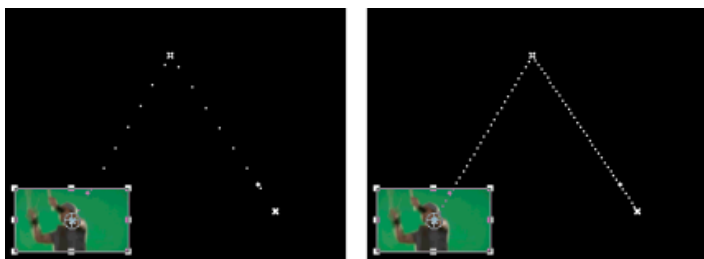
1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Общие» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Общие» (Mac OS).
2. Выберите «Масштабировать по размеру кадра по умолчанию».
3. Нажмите кнопку «ОК».

[Наверх](#)

Анимация движения на панели «Программный монитор»

Можно создавать анимации, вставки и разделение экрана посредством управления клипом напрямую в программном мониторе и путем установки ключевых кадров для эффекта «Движение». Корректируя положение и масштаб клипа в программном мониторе, можно отображать клипы на дорожках под ним и создавать интересные композиции.

При анимации положения клипа оно представлено путем движения в программном мониторе. Белые крестики обозначают позиции ключевых кадров, пунктирные линии обозначают позиции в интерполированных кадрах, а круглый символ опорной точки клипа обозначает точку в клипе, его центр в текущем кадре по умолчанию. Расстояние между точками пунктира обозначает скорость между ключевыми кадрами: широкие интервалы обозначают быстрое движение, а близко расположенные точки обозначают более медленное движение.



Клип на программном мониторе - траектория движения с быстрым движением (слева) по сравнению с медленным движением (справа)

Чтобы быстро применить изменения эффекта «Движение» к клипу эпизода, можно щелкнуть изображение в программном мониторе и начать обработку (не щелкая до этого значок «Преобразовать» рядом с эффектом «Движение» на панели «Элементы управления эффектами»). При обработке положения изображения можно дополнительно обработать и улучшить его движение с помощью ключевых кадров кривой Безье.

Анимация клипа в программном мониторе

Если эффект «Движение» выбран на панели «Элементы управления эффектами», можно выполнять манипуляции с клипом в программном мониторе. Создайте анимацию, задав ключевые кадры для одного или нескольких свойств эффекта «Движение» (например, для положения).

1. Выделите клип на панели «Таймлайн».
2. Выполните одно из следующих действий.

- Выберите эффект «Движение» на панели «Элементы управления эффектами».
- Щелкните изображение в программном мониторе.
- Щелкните значок «Преобразовать»  рядом с элементом «Движение» на панели «Элементы управления эффектами».

По периметру клипа в программном мониторе появятся маркеры.

Примечание. Если вы не видите маркеры клипа, уменьшите масштаб в программном мониторе, чтобы вокруг кадра появилась рабочая область серого цвета.

3. Переместите индикатор текущего времени на кадр, где должна начинаться анимация: это может быть любой кадр между текущими точками входа и выхода.
4. На панели «Элементы управления эффектами» разверните эффект «Движение» и нажмите кнопку «Переключение анимации»  рядом с каждым свойством, которое нужно задать. Значок ключевого кадра появляется на индикаторе текущего времени для этого свойства.
5. В программном мониторе измените значение ключевого кадра, поместив курсор рядом с одним из восьми квадратных маркеров клипа, и используйте один из следующих инструментов указателя.
 - Указатель выделения  - чтобы установить значение положения.
 - Указатель вращения  - чтобы задать значение вращения.
 - Указатель масштаба  - чтобы установить значение масштаба.

Примечание. Если маркеры клипа исчезнут, повторно выберите эффект «Движение» на панели «Элементы управления эффектами».

6. Переместите индикатор текущего времени на панели «Таймлайн» или панели «Элементы управления эффектами» к позиции времени, с которого необходимо задать новое значение для свойства (и, следовательно, новый ключевой кадр).
7. Обработайте клип на программном мониторе, чтобы задать новое значение для каждого свойства, для которого вы задавали ключевые кадры в шаге 3. Новый значок ключевого кадра появится на индикаторе текущего времени на панели «Элементы управления эффектами».
8. Повторите шаги 5 и 6.

Когда нужно анимировать клип, может быть полезно уменьшить уровень увеличения программного монитора. Таким образом, можно увидеть большую часть монтажного стола за пределами видимой области экрана и можно использовать ее для размещения клипа за пределами экрана.
9. На панели «Элементы управления эффектами» перетащите маркер на кривой Безье для размещения, масштабирования, поворота или задания ключевого кадра свойства фильтра мерцаний, чтобы управлять ускорением изменений для этого свойства.

Изменение ключевых кадров положения на траектории движения

Можно изменить значение ключевого кадра положения и, таким образом, настроить траекторию движения, просто перетащив ключевой кадр положения (отмечен белым крестиком) на программном мониторе.

1. Выберите клип, содержащий ключевые кадры эффекта «Движение».
2. На панели «Элементы управления эффектами» щелкните значок «Преобразовать»  рядом с элементом «Движение». Траектория движения клипа появится на программном мониторе.

3. Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы переместить существующий ключевой кадр, перетащите маркер на программном мониторе.
- Чтобы создать новый ключевой кадр положения, поместите индикатор текущего времени между существующими ключевыми кадрами и перетащите клип на панели программного монитора в нужное место. Новый ключевой кадр отображается на панели «Элементы управления эффектами», в программном мониторе и в клипе на панели «Таймлайн».

***Примечание.** Эта процедура изменяет значение положения в ключевом кадре. Чтобы изменить синхронизацию ключевых кадров, переместите значки ключевых кадров на панели «Элементы управления эффектами».*

Перемещение клипа по кривой

Можно переместить клип по кривой с помощью маркеров кривой Безье в программном мониторе.

1. Выделите клип на панели «Таймлайн».
2. Переместите индикатор текущего времени либо на панели «Таймлайн», либо на панели «Элементы управления эффектами» к тому времени, когда должна начаться анимация - это может быть любой кадр между текущими точками входа и выхода клипа.
3. Щелкните треугольник рядом с элементом управления движением на панели «Элементы управления эффектами».
4. Нажмите кнопку «Переключение анимации»  рядом с элементом управления положением, чтобы установить первый ключевой кадр.
5. Перетащите индикатор текущего времени либо на панели «Таймлайн», либо на панели «Элементы управления эффектами» к кадру, в котором требуется закончить анимацию.
6. В программном мониторе перетащите клип на место клипа в конце его движения.

В программном мониторе появится траектория движения, которая соединит начальную и конечную точки движения клипа. Маленькие маркеры на кривой Безье появятся рядом с любым концом этой траектории движения.
7. Перетащите один или оба маркера на кривой Безье в любом направлении для создания кривых в траектории движения.
8. На панели «Элементы управления эффектами» щелкните ключевой кадр положения правой кнопкой мыши (Windows) (или щелкните его, удерживая нажатой клавишу CONTROL [Mac OS]).
9. Выберите тип ускорения либо из меню «Временная интерполяция», либо из меню «Пространственная интерполяция».
10. Перетащите индикатор текущего времени в первый ключевой кадр и нажмите клавишу ВВОД (Windows) или RETURN (Mac OS), чтобы предварительно просмотреть движение клипа.

[Наверх](#) 

Коррекция или анимация опорных точек клипа

По умолчанию опорная точка клипа устанавливается на точный центр клипа. Но, тем не менее, можно изменить позицию клипа относительно его кадра или траектории движения путем перемещения опорной точки клипа. Далее со временем можно изменить положение опорной точки клипа, что позволит клипу двигаться относительно его кадра или траектории движения. Анимацию опорной точки

клипа можно использовать, например, для создания эффекта панорамирования изображения.

1. На панели «Таймлайн» поместите индикатор текущего времени в начало клипа.
2. Щелкните клип в программном мониторе.
Опорная точка клипа будет видна в центре клипа.
3. Выберите вкладку «Элементы управления эффектами» и, при необходимости, щелкните треугольник рядом с заголовком «Движение», чтобы открыть элементы управления движением.
4. Перетащите влево элемент управления опорной точкой по горизонтали (уменьшение числового значения), чтобы сместить опорную точку влево от клипа или перетащите его вправо (повышение числового значения) для смещения вправо.
5. Перетащите влево элемент управления опорной точкой по вертикали (уменьшение числового значения), чтобы сместить опорную точку вверх от клипа или перетащите его вправо (повышение числового значения) для смещения вниз.
6. Нажмите кнопку «Добавить/удалить ключевой кадр» , чтобы задать ключевой кадр.
7. (Необязательно) Чтобы изменить положение опорной точки со временем, переместите индикатор текущего времени на панели «Элементы управления эффектами» или на панели «Таймлайн» на другую точку времени. Измените значения элемента управления для горизонтальной и вертикальной привязки.

Другой ключевой кадр обозначает расположение опорной точки клипа в выбранном кадре.

8. (Необязательно) Чтобы задать частоту изменений расположения опорной точки, перетащите маркеры на диаграмме скорости опорной точки.

[Наверх](#)

Настройка опорных точек в программном мониторе

Примечание. Эта функция доступна не для всех эффектов, в которых используются опорные точки, а только для встроенного эффекта «Движение».

Опорную точку эффекта «Движение» можно переместить непосредственно в программном мониторе.

1. Откройте вкладку «Элементы управления движением» на панели «Элементы управления эффектами» и выберите свойство «Опорная точка».
2. Наведите курсор на опорную точку или перетащите ее. Курсор примет следующий

вид: .

При перетаскивании опорной точки в программном мониторе ее местоположение изменяется, а кадр не двигается. Это возможно благодаря одновременному обновлению параметров «Опорная точка» и «Положение».

По этому же принципу работает инструмент «Панорамирование назад» (опорная точка) в After Effects.

Использование клавиш-модификаторов

Чтобы обновить параметр «Опорная точка» без обновления параметра «Положение», нажмите клавишу Alt (Windows) или Option (Mac OS) и наведите курсор на опорную точку. Курсор примет

следующий вид: . Перетащите опорную точку в программном мониторе. Визуально это будет выглядеть, как если бы вы перетаскивали кадр, а опорная точка оставалась на месте.

Чтобы включить привязку, нажмите клавишу Ctrl и сдвиньте опорную точку. Над целевым объектом появится контур. Когда опорная точка окажется в непосредственной близости от боковых маркеров или центральной точки кадра, она будет привязана к ним.

Важные аспекты

- Чтобы сохранить возможность перетаскивать клип в небольшом программном мониторе, перекрестия опорных точек скрываются. Обратите внимание, что наибольшее значение имеет размер фрейма прямой манипуляции движением в пикселях.
- Чтобы повысить точность размещения опорной точки, используйте свойство «Опорная точка» на панели «Элементы управления эффектами». Любые изменения положения опорной точки в программном мониторе будут отображаться на панели «Элементы управления эффектами» и наоборот.
- При изменении положения опорной точки с помощью параметра на панели «Элементы управления эффектами» в программном мониторе смещается кадр, а не сама опорная точка.

См. также

- Сведения об интерполяции
- Управление изменением с помощью интерполяции ключевого кадра по кривой Безье
- Добавление, задание ключевых кадров и навигация по ним
- Использование эффектов движения для совмещенных клипов



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Корректирующие слои

Корректирующие слои

Создание корректирующего слоя

[Изменение корректирующего слоя для выделения области](#)

[#Режимы смещения и корректирующие слои](#)

[Эффект преобразования и корректирующие слои](#)

[Видеоруководство: использование корректирующих слоев в Premiere Pro](#)

[Наверх](#)

Корректирующие слои

В Adobe® Premiere® Pro можно использовать корректирующий слой для применения одного и того же эффекта к нескольким клипам на таймлайне. Эффекты примененные к корректирующему слою, влияют на все слои ниже него в порядке расположения слоев.

Можно использовать сочетание эффектов на одном корректирующем слое. Можно также использовать несколько корректирующих слоев для управления другими эффектами.

Корректирующие слои в Premiere Pro работают аналогично корректирующим слоям в Adobe Photoshop и Adobe After Effects.

[В этом видеоролике](#) Тода Копривы (Todd Kopriva) и video2brain можно узнать, как быстро применять эффекты к корректирующему слою и как изменять свойства эффекта по ходу воспроизведения эпизода.

[Наверх](#)

Создание корректирующего слоя

1. Выберите **Файл > Создать > Корректирующий слой**.
2. При необходимости в диалоговом окне **Настройки видео** измените настройки корректирующего слоя, затем нажмите кнопку **ОК**.
3. Перетащите (или перепишите) корректирующий слой с панели **Проект** на видеодорожку над клипами на таймлайне, которые следует изменить.
4. Щелкните в любом месте основной области корректирующего слоя для его выбора.
5. После выбора корректирующего слоя введите в поле **Быстрый поиск** панели **Эффекты** название эффекта, который следует применить.
6. Дважды щелкните эффект для его добавления в корректирующий слой. Можно добавить на корректирующий слой несколько эффектов.
7. Нажмите клавиши **Shift+5**, чтобы открыть панель **Элементы управления эффектами**. При необходимости измените параметры эффекта.

При воспроизведении эпизода следует обратить внимание, что изменения, внесенные на корректирующем слое, применяются ко всем лежащим ниже клипам.

Изменение корректирующего слоя для выделения области

Можно добавить эффект к корректирующему слою, например эффект **оттенка** или **коррекции цвета**, а затем изменить размер эффекта. Этот метод позволяет выделить область экрана.

1. Дважды щелкните корректирующий слой в области отображения **Таймлайн**.
2. Перетащите опорную точку в центр экрана для изменения положения корректирующего слоя, затем перетащите край клипа для уменьшения его размера.

#Режимы смешения и корректирующие слои

С помощью корректирующего слоя можно применить тот же режим смешения и коррекцию непрозрачности к целому ряду клипов. В Premiere Pro это можно сделать, изменив режим смешения в разделе «Непрозрачность» на вкладке «Элементы управления эффектами» корректирующего слоя.

Этот метод аналогичен созданию копии клипа на видеодорожке поверх существующего клипа с последующим изменением соответствующего режима смешения. [Ознакомьтесь с этим руководством](#) Криса и Триша Мейеров (Chris, Trish Meyer) на веб-сайте ProVideo Coalition.

Эффект преобразования и корректирующие слои

Можно добавить на корректирующий слой эффект преобразования, такой как масштаб или поворот, а затем анимировать его для целого ряда клипов (или неподвижных изображений). Этот метод позволяет получать эффекты движения, которые ранее создавались с помощью вложенных клипов.

При воспроизведении эпизода клип теперь имеет эффект преобразования, анимированный для двух и более клипов.

Видеоруководство: использование корректирующих слоев в Premiere Pro



Как и After Effects или Photoshop, Premiere Pro поддерживает мощную функцию корректирующих слоев непосредственно в своей среде редактирования....

[Подробнее](#)

<http://www.retooled.net/?p=308>



Автор: [reTooled.net](http://www.retooled.net)

<http://www.retooled.net>

reTooled.net предлагает руководства по редактированию и компоновке, а также инструментарий для увеличения производительности стандартных приложений для персональных компьютеров и рационализации повседневных задач.

[Поделитесь своим опытом на Adobe Community Help](#)



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Эффекты цветокоррекции

*В выпуске Premiere Pro за июнь 2015 года добавлены абсолютно новые инструменты для работы с цветом, в которых объединены лучшие технологии Adobe SpeedGrade и Adobe Lightroom. Дополнительные сведения можно найти в разделе **Процедуры для работы с цветом**.*

Эффекты цветокоррекции

Применение эффектов цветокоррекции

Первичная цветокоррекция с помощью Быстрого корректора цвета и

Трехкомпонентного корректора цвета

Регулировка цветового баланса и насыщенности

Коррекция цвета и яркости с помощью кривых

Коррекция яркости с помощью уровней

Выберите цвет с помощью палитры цветов Adobe.

Указание тоновых диапазонов в клипе

Определение цвета или диапазона цветов для коррекции

Заменить цвет

Удаление цвета из клипа

Смещение цветовых каналов в клипе

Изолирование отдельного цвета с помощью фильтра цвета.

Коррекция краев, размытия и яркости с помощью шаблонов настроек «Свертка».

Добавление эффектов освещения

Применение текстур эффектов освещения

[Наверх](#) 

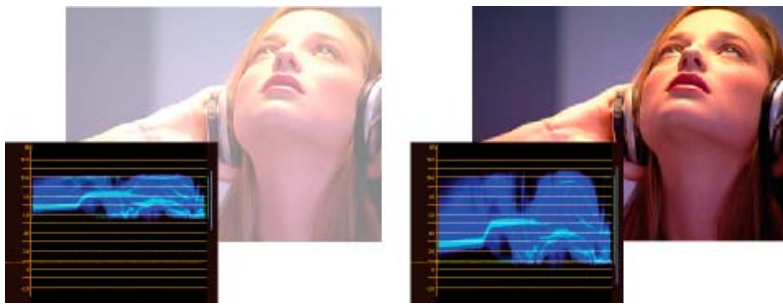
Эффекты цветокоррекции

Эффекты для корректировки цвета и яркости можно найти в подборке «Коррекция цвета» в рамках подборки «Видеоэффекты». Хотя другие эффекты также позволяют скорректировать цвет и яркость, эффекты цветокоррекции предназначены специально для точной коррекции цвета и яркости.

Эффекты цветокоррекции применяются к клипу точно так же, как и стандартные эффекты. Свойства эффекта можно скорректировать на панели «Элементы управления эффектами». Эффекты цветокоррекции и другие эффекты цвета применяются к каждому клипу в отдельности. Однако их можно применять и к нескольким клипам, используя вложение эпизодов. Сведения о вложении эпизодов см. в разделе [Вложение эпизодов](#).

В процессе цветокоррекции рекомендуется использовать области вектроскопа или формы волны («Форма волны YC», «Показ RGB» и «Показ YCbCr») для анализа цветности и яркости клипа. Чтобы проверять уровни видео в процессе корректировки, можно просматривать область на отдельном контрольном мониторе, синхронизированном с программным монитором.

Сведения о диаграммах см. в разделе [Осциллоскопы и вектроскоп](#).



Коррекция экспозиции: чрезмерно экспонированное изображение с волной в верхнем диапазоне шкалы IRE (слева) и исправленное изображение с волной в пределах от 7,5 до 100 IRE (справа)

Применение эффектов цветокоррекции

Следующая процедура представляет собой общий обзор применения эффектов цветокоррекции. Ознакомьтесь с дополнительными сведениями о внесении корректировок с помощью отдельных элементов управления.

1. Настройте рабочую среду для использования цветокоррекции. По возможности следует подключить к компьютеру монитор NTSC или PAL.
2. Примените к клипу на панели «Таймлайн» один из эффектов цветокоррекции.
***Примечание.** Если клип уже выбран на панели «Таймлайн», можно перетащить этот эффект в область видеозффектов на панель «Управление эффектами».*
3. На панели «Управление эффектами» разверните эффект «Коррекция цвета».
4. Переместите индикатор текущего времени в кадр, который предоставляет оптимальный образец цветов для корректировки.
5. (Необязательно) Выполните одно из следующих действий, чтобы задать параметры предпросмотра при цветокоррекции.
 - Чтобы просмотреть только значения яркости в клипе, выберите «Яркость» в меню «Вывод». Этот параметр влияет только на предпросмотр на программном мониторе. Он не удаляет цвет из видео.
 - Чтобы отобразить на одном мониторе представление клипа до и после обработки, выберите параметр «Показывать в режиме разделения экрана». Можно задать горизонтальное или вертикальное разделение экрана, выбрав соответствующий параметр в меню «Разметка». Также можно скорректировать относительную пропорцию представлений до и после обработки.
6. (Необязательно) Используйте элемент управления «Определение диапазона тонов», чтобы определить области теней, средних тонов и бликов в клипе.

***Примечание.** Только эффекты «Корректор яркости», «Корректор RGB» и «Трехкомпонентный корректор цвета» позволяют применить корректировки для отдельного диапазона тонов.*

7. (Необязательно) Щелкните значок треугольника, чтобы развернуть элементы управления «Коррекция вторичных цветов», если требуется коррекция экспозиции для отдельного диапазона тонов или цветов. Используйте инструмент «Пипетка» или другие элементы управления коррекцией вторичных цветов, чтобы задать цвета, которые требуется скорректировать.

***Примечание.** Все эффекты цветокоррекции содержат элементы управления коррекцией вторичных цветов, за исключением эффекта «Быстрый корректор цвета» и «Видеоограничитель».*

8. Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы настроить цветовой баланс и насыщенность с помощью цветowych кругов, скорректируйте цветowe круги «Баланс и угол оттенка» в эффекте «Быстрый корректор цвета» или «Трехкомпонентный корректор цвета».
- Чтобы настроить яркость и цвет с помощью кривой, используйте корректировки кривой в эффекте «Кривая яркости» или «Кривые RGB».
- Чтобы настроить яркость путем задания уровней черного, серого и белого, используйте эти уровни в эффекте «Быстрый корректор цвета» или «Трехкомпонентный корректор цвета».
- См. раздел [Эффект «Корректор Яркости»](#) и [Эффект «Корректор RGB»](#).
- Чтобы настроить яркость или цвет с помощью числовых значений, используйте элементы управления в «Корректоре яркости» или эффекте «Корректор цветов RGB».

Используйте ключевые кадры для анимации цветокоррекции. Это особенно полезно, когда освещение в клипе изменяется. См. также [Добавление, навигация и установка ключевых кадров](#).

9. (Необязательно) Примените эффект «Видеоограничитель» после цветокоррекции, чтобы привести видеосигнал в соответствие со стандартами передачи и одновременно сохранить максимально высокое качество изображения. Рекомендуется использовать область «Форма волны YC», чтобы настроить сигнал в пределах от 7,5 до 100 уровней IRE.

Дополнительные сведения см. в разделе [Эффект «Видеоограничитель»](#).

[Наверх](#)

Первичная цветокоррекция с помощью Быстрого корректора цвета и Трехкомпонентного корректора цвета

Быстрое удаление оттенка

Эффекты «Быстрый корректор цвета» и «Трехкомпонентный корректор цвета» содержат элементы управления, позволяющие быстро настроить цветовой баланс до нейтрального уровня белого, серого и черного. Ко всему изображению применяется корректировка, которая нейтрализует оттенок в выбранной области. Таким образом, оттенок может быть удален во всех цветах. Например, если изображение имеет нежелательный синеватый оттенок, при попытке выделения области, которая должна быть белой, элемент управления «Баланс белого» добавит желтый цвет, чтобы нейтрализовать синеватый оттенок. Такая корректировка желтого добавляется во все цвета в сцене. В результате оттенок должен быть удален во всей сцене.

1. Выберите клип на панели «Таймлайн» и примените эффект «Трехкомпонентный корректор цвета» или «Быстрый корректор цвета».
2. На панели «Управление эффектами» щелкните значок треугольника, чтобы развернуть элементы управления «Быстрый корректор цвета» или «Трехкомпонентный корректор цвета».
3. (Необязательно) Выберите параметр «Показать в режиме разделения экрана», чтобы просмотреть сравнение данных до и после корректировки на программном мониторе. Можно задать горизонтальное или вертикальное разделение экрана, выбрав соответствующий параметр в меню «Разметка». Также можно скорректировать относительную пропорцию представлений до и после обработки.
4. Выберите инструмент-пипетку «Баланс белого» и щелкните, чтобы выделить область на программном мониторе. Рекомендуется выделить область, которая должна быть белой.

Если необходимо изменить только один цвет или отдельный диапазон цветов в клипе, используйте элементы управления коррекции вторичных цветов в эффекте «Трехкомпонентный корректор цвета».

5. (Необязательно только для эффекта «Трехкомпонентный корректор цвета»)
Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы настроить цветовой баланс путем нейтрализации области серых тонов на изображении, выберите инструмент-пипетку «Баланс серого» и щелкните область, которая предположительно должна быть серой.
- Чтобы настроить цветовой баланс путем нейтрализации области черного на изображении, выберите инструмент-пипетку «Баланс черного» и щелкните область, которая предположительно должна быть черной.

Элемент управления «Баланс серого» позволяет настроить для выделенной области нейтральный серый оттенок, а элемент управления «Баланс черного» позволяет сделать выделенную область черной. Как и в случае с элементом управления балансом белого, эти настройки влияют на все цвета в клипе.

Примечание. Также можно щелкнуть образец цвета рядом с пипеткой и использовать палитру цветов Adobe для выбора цвета образцов.

Быстрая коррекция яркости

Эффекты «Быстрый корректор цвета» и «Трехкомпонентный корректор цвета» содержат элементы автоматического управления, которые позволяют быстро скорректировать яркость клипа.

1. Выберите клип на панели «Таймлайн» и примените эффект «Трехкомпонентный корректор цвета» или «Быстрый корректор цвета». См. также [Применение эффектов к клипам](#).
2. На панели «Управление эффектами» щелкните значок треугольника, чтобы развернуть элементы управления «Быстрый корректор цвета» или «Трехкомпонентный корректор цвета».
3. (Необязательно) Выберите параметр «Показать в режиме разделения экрана», чтобы просмотреть сравнение данных до и после корректировки на программном мониторе. Можно задать горизонтальное или вертикальное разделение экрана, выбрав соответствующий параметр в меню «Разметка». Также можно скорректировать относительную пропорцию представлений до и после обработки.
4. Нажмите любую из следующих кнопок, чтобы быстро настроить яркость для соответствия стандартам передачи:

Автоуровень черного Повышает в клипе уровни черного, и самые темные уровни становятся выше 7,5 IRE. Часть теней обрезается, и промежуточные значения пикселей пропорционально перераспределяются. В результате при использовании функции «Автоуровень черного» тени на изображении осветляются.

Автоконтраст Применяет и автоуровень черного и автоуровень белого одновременно. При этом область бликов затемняется, а область теней — осветляется.

Автоуровень белого Понижает белые уровни в клипе, поэтому самые светлые тона не превышают 100 IRE. Часть бликов обрезается, и промежуточные значения пикселей пропорционально перераспределяются. В результате при использовании функции «Автоуровень белого» блики на изображении затемняются.

Элементы управления «Цветовой баланс», «Угол» и «Насыщенность».

Эффекты «Быстрый корректор цвета» и «Трехкомпонентный корректор цвета» предоставляют цветовые круги «Баланс и угол основного оттенка» и «Насыщенность» для настройки цветового баланса видео. Эффект «Цветовой баланс» выполняет именно ту функцию, которую подразумевает ее название - настройка баланса красного, зеленого и синего компонентов для создания желаемого оттенка белого и нейтральных серых оттенков на изображении. В зависимости от требуемого эффекта, возможно, не стоит выполнять настройку цветового баланса клипа до полностью нейтрального уровня. Возможно, необходимо создать теплую семейную сцену путем выбора теплых (красноватых) оттенков, или это может быть сцена документальной криминальной хроники, для которой требуется прохладный (синеватый) оттенок.

При внесении корректировок с помощью цветового круга и элемента управления «Насыщенность» рекомендуется открыть контрольный монитор для просмотра вектроскопа, синхронизированного с композитным видео на программном мониторе.

Корректировки с помощью цветового круга предоставляют следующие функции коррекции:

Угол оттенка Поворот цвета к желаемому цвету. При перемещении внешнего кольца влево цвета поворачиваются в направлении зеленого. При перемещении внешнего кольца вправо цвета поворачиваются в направлении красного.

Амплитуда баланса Управляет выраженностью цвета, представленного в видео. При перемещении круга в направлении от центра увеличивается амплитуда (интенсивность). Для точной настройки интенсивности можно использовать дескриптор «Усиление баланса».

Усиление баланса Влияет на относительную грубость или точность амплитуды баланса и корректировки угла баланса. Если перпендикулярный дескриптор этого элемента управления установлен в положение, близкое к центру круга, настройка выполняется с высокой точностью. При перемещении дескриптора в направлении внешнего края круга настройка выполняется с погрешностью.

Угол баланса Смещает цвета к желаемому цвету. При перемещении круга «Амплитуда баланса» в направлении определенного значения оттенка выполняется соответствующий сдвиг цвета. Интенсивность сдвига определяется комбинированной настройкой значений «Амплитуда баланса» и «Усиление баланса».

Ползунок насыщенности управляет насыщенностью цвета в видео. При перемещении ползунка на значение 0 насыщенность изображения уменьшается таким образом, что отображаются только значения яркости (изображение состоит из белых, черных и серых тонов). Перемещение ползунка вправо увеличивает насыщенность.



Ненасыщенное изображение (слева); Насыщенное изображение (справа)

Для следующей процедуры, однако, используются корректировки с помощью цветового круга. Те же корректировки можно применить путем указания числовых значений или с помощью ползунков в эффектах «Быстрый корректор цвета» или «Трехкомпонентный корректор цвета».

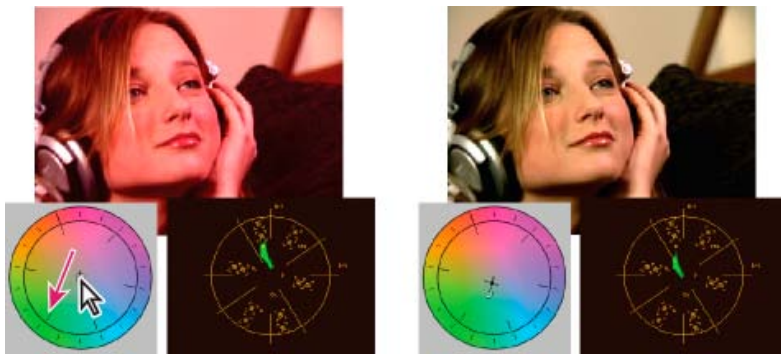
1. Настройте рабочую среду для использования цветокоррекции.
2. Выберите клип на панели «Таймлайн» и примените эффект «Трехкомпонентный корректор цвета» или «Быстрый корректор цвета». См. также [Применение эффектов к клипам](#).
3. На панели «Управление эффектами» щелкните значок треугольника, чтобы развернуть элементы управления «Быстрый корректор цвета» или «Трехкомпонентный корректор цвета».
4. (Необязательно) Выберите параметр «Показать в режиме разделения экрана», чтобы просмотреть сравнение данных до и после корректировки на программном мониторе. Можно задать горизонтальное или вертикальное разделение экрана, выбрав соответствующий параметр в меню «Разметка». Также можно скорректировать относительную пропорцию представлений до и после обработки.
5. (Необязательно только для эффекта «Трехкомпонентный корректор цвета») Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы ограничить цветокоррекцию отдельным диапазоном тонов, выберите параметр «Тени», «Средние тона» или «Блики» в меню «Диапазон тонов». При выборе шаблона цветокоррекция применяется ко всему диапазону тонов изображения. При необходимости следует использовать элементы управления определения диапазона тонов, чтобы определить различные диапазоны тонов.
 - Чтобы ограничить корректировки цвета или диапазона цветов, щелкните треугольник, чтобы развернуть элементы управления коррекции вторичных цветов. Для определения цвета или цветового диапазона используется инструмент «Пипетка», ползунки или ввод числовых значений.
6. Для корректировки цветового баланса выполните одно из следующих действий, используя для этого цветовой круг.
 - Чтобы изменить все цвета, не затрагивая значения усиления или амплитуды, поверните внешний круг. При повороте круга влево, все цвета будут повернуты в направлении зеленого. Поворот кольца вправо поворачивает все цвета к красному.



Поворот внешнего кольца и цветового круга (слева) изменяет угол оттенка (справа).

- Чтобы сдвинуть цвета к целевому цвету с коррекцией усиления и амплитуды, перетащите кружок амплитуды баланса от центра к цвету, который вы хотите представить на изображении. Чем дальше вы перетаскиваете круг «Амплитуда баланса» от центра, тем более интенсивным будет добавляемый цвет. Перетащите дескриптор «Усиление баланса», чтобы точно настроить

интенсивность корректировки «Амплитуда баланса». Коррекцию можно выполнить очень тонко.



Настройка усиления баланса для тонкой настройки параметра амплитуды баланса.

Примечание. Эффект «Трехкомпонентный корректор цвета» позволяет вносить отдельные корректировки трех тоновых диапазонов с помощью отдельных кругов для теней, средних тонов и подсветки.

- Используйте элемент управления «Насыщенность» для настройки насыщенности цвета на изображении. При перемещении ползунка влево (меньшее значение) насыщенность цветов уменьшается. При перемещении ползунка вправо (большие значения) насыщенность цвета увеличивается.

[Наверх](#)

Коррекция цвета и яркости с помощью кривых

Настройка кривых для эффектов «Кривая яркости» и «Кривые RGB» (например, ползунки «Уровни» в эффектах «Быстрый корректор цвета» и «Трехкомпонентный корректор цвета») позволяют скорректировать весь диапазон тонов или только выбранный диапазон цветов в видеоклипе. Однако в отличие от ползунка «Уровни», который содержит только три уровня (уровень черного, уровень серого и уровень белого), эффекты «Кривая яркости» и «Кривые RGB» позволяют настроить до 16 различных точек по всему диапазону тонов изображения (от областей теней до областей бликов).

При открытии области на контрольном мониторе, который синхронизирован с программным монитором, можно просматривать значения яркости, цветности или оба этих значения по мере корректировки кривых. При использовании вектроскопа затенение зеленым областей за пределами центра области должно быть минимальным. Области за пределами центра определяют уровень насыщенности цвета.

- На панели «Эффекты» щелкните треугольник, чтобы развернуть подборку «Видеоэффекты», после чего щелкните треугольник, чтобы развернуть подборку «Коррекция цвета».
- Перетащите один из следующих эффектов к клипу на панели «Таймлайн»:

Кривая яркости Обрабатывает первичную яркость. Следует помнить, что коррекция яркости не затрагивает воспринимаемой насыщенности цветов.

Кривые RGB Обрабатывает и цвет, и яркость.

Примечание. Если на панели «Таймлайн» уже выбран клип, можно перетащить эффект в раздел «Видеоэффекты» на панели «Управление эффектами».

- На панели «Управление эффектами» щелкните треугольник, чтобы развернуть элементы управления «Кривая яркости» или «Кривые RGB».
- (Необязательно) Выполните одно из следующих действий, чтобы задать параметры

предпросмотра.

- Чтобы просмотреть только значения яркости в клипе, выберите «Яркость» в меню «Вывод». Этот параметр влияет только на предпросмотр на программном мониторе. Он не удаляет цвет из видео.
 - Чтобы отобразить на одном мониторе представление клипа до и после обработки, выберите параметр «Показывать в режиме разделения экрана». Можно задать горизонтальное или вертикальное разделение экрана, выбрав соответствующий параметр в меню «Разметка». Также можно скорректировать относительную пропорцию представлений до и после обработки.
5. (Необязательно) Щелкните значок треугольника, чтобы развернуть элементы управления «Коррекция вторичных цветов», если требуется коррекция экспозиции для отдельного диапазона тонов или цветов. Используйте инструмент «Пипетка» или другие элементы управления коррекцией вторичных цветов, чтобы задать цвета, которые требуется скорректировать.
6. Выполните одно из следующих действий, чтобы выполнить коррекцию кривых:
- Для настройки яркости щелкните, чтобы добавить точку на диаграмму «Яркость» или «Основные», и перетащите курсор, чтобы изменить форму кривой. Чем сильнее кривая изогнута вверх, тем светлее будет клип, и, наоборот, чем она сильнее изогнута вниз - тем клип темнее. Более крутые части кривой представляют области изображения с большей контрастностью.
 - Чтобы скорректировать как цвет, так и яркость, используя эффект «Кривые RGB», щелкните мышью, чтобы добавить точку на соответствующей диаграмме, чтобы скорректировать все каналы цвета (Основные), канал красного, канал зеленого или канал синего. Перетащите, чтобы изменить форму кривой. При вытягивании кривой вверх пиксельное значение осветляется, а при вытягивании вниз - затемняется. Более крутые части кривой представляют области изображения с большей контрастностью.

На кривую можно добавить не больше 16 точек. Чтобы удалить точку, перетащите ее за пределы диаграммы.

По мере внесения корректировок необходимо внимательно следить за возникновением полос, шумов или поляризации на изображении. В любом из вышеуказанных случаев необходимо уменьшить корректируемое значение.

Джефф Сенгстак объясняет принципы корректировки каналов цвета с помощью эффектов «Корректор цветов RGB» и «Кривые RGB» [в данном руководстве на сайте lynda.com](#) — Premiere Pro: коррекция и улучшение цвета.



Исходное изображение (слева), коррекция яркости (центр), коррекция цвета (справа)

Коррекция яркости с помощью уровней

Эффекты «Быстрый корректор цвета» и «Трехкомпонентный корректор цвета» содержат элементы «Входные уровни» и «Выходные уровни», которые позволяют скорректировать яркость клипа. Эти

элементы управления аналогичны тем, которые используются в диалоговом окне «Уровни» Photoshop. В эффекте «Быстрый корректор цвета» настройки управления применяются ко всем трем каналам цвета в клипе. Эффект «Трехкомпонентный корректор цвета» позволяет применить коррекцию уровней для всего диапазона тонов в клипе, для отдельного диапазона тонов или для отдельного диапазона цветов.

1. (Необязательно) Настройте рабочую среду для использования цветокоррекции. При настройке яркости рекомендуется просматривать форму волны YC на контрольном мониторе, синхронизированном с программным монитором.
2. На панели «Эффекты» щелкните треугольник, чтобы развернуть подборку «Видеоэффекты», после чего щелкните треугольник, чтобы развернуть подборку «Коррекция цвета».
3. Перетащите эффект «Быстрый корректор цвета» или «Трехкомпонентный корректор цвета» на клип на панели «Таймлайн».

Если клип уже выбран на панели «Таймлайн», можно перетащить этот эффект в область видеоэффектов на панель «Управление эффектами».

4. На панели «Управление эффектами» щелкните значок треугольника, чтобы развернуть элементы управления «Быстрый корректор цвета» или «Трехкомпонентный корректор цвета».
5. (Необязательно) Выполните одно из следующих действий, чтобы задать параметры предпросмотра.
 - Чтобы просмотреть только значения яркости в клипе, выберите «Яркость» в меню «Вывод». Этот параметр влияет только на предпросмотр на программном мониторе. Он не удаляет цвет из видео.
 - Чтобы отобразить на одном мониторе представление клипа до и после обработки, выберите параметр «Показывать в режиме разделения экрана». Можно задать горизонтальное или вертикальное разделение экрана, выбрав соответствующий параметр в меню «Разметка». Также можно скорректировать относительную пропорцию представлений до и после обработки.
6. (Необязательно только для эффекта «Трехкомпонентный корректор цвета») Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы ограничить коррекцию отдельным диапазоном тонов, выберите параметр «Тени», «Средние тона» или «Блики» в меню «Диапазон тонов». При выборе шаблона коррекция применяется ко всему диапазону тонов изображения. При необходимости следует использовать элементы управления определения диапазона тонов, чтобы определить различные диапазоны тонов.
 - Чтобы ограничить корректировки цвета или диапазона цветов, щелкните треугольник, чтобы развернуть элементы управления коррекции вторичных цветов. Для определения цвета или цветового диапазона используется инструмент «Пипетка», ползунки или ввод числовых значений.
7. Используйте ползунки «Выходные уровни», чтобы зажать максимальные уровни черного и белого:

Ползунок вывода черного Управляет конечным выводом теней. По умолчанию используется значение 0, где пиксели имеют полностью черный цвет. При перемещении ползунка вправо задается более светлое значение для самой темной тени.

Ползунок вывода белого Управляет конечным выводом света. По умолчанию используется значение 255, где пиксели имеют полностью белый цвет. При перемещении ползунка влево задается более темное значение для самого светлого блика.

Если форма волны YC отображается на контрольном мониторе, необходимо отрегулировать ползунки «Вывод черного» и «Вывод белого», чтобы

максимальные уровни черного и белого для формы волны находились в диапазоне от 7,5 до 100 IRE. Это гарантирует, что уровни находятся в пределах стандартов передачи.



Исходное изображение (слева); черный и белый исправлены для соответствия ограничениям передачи (справа)

8. Для установки входных уровней серого, черного и белого используйте следующие элементы управления:

Пипетка «Уровень черного» Назначает взятый тон параметру ползунка вывода черного. Щелкните на программном мониторе область, которая должна быть самым темным значением на изображении. Также можно выбрать палитру цветов, чтобы открыть палитру цветов Adobe и выбрать цвет для определения самой темной тени на изображении.

Пипетка «Уровень серого» Назначает взятый тон на средний серый (уровень 128). Это позволяет изменить значения интенсивности для среднего диапазона тонов серого без значительного изменения областей бликов и теней. Также можно выбрать палитру цветов, чтобы открыть палитру цветов Adobe и выбрать цвет для определения среднего диапазона тонов серого на изображении.

Пипетка «Уровень белого» Назначает взятый тон параметру ползунка вывода белого. Щелкните на программном мониторе область, которая должна быть самым светлым значением на изображении. Также можно выбрать палитру цветов, чтобы открыть палитру цветов Adobe и выбрать цвет для определения самого светлого блика на изображении.

Ползунок «Вводный уровень черного» Назначает вводный уровень черного параметру ползунка вывода черного. По умолчанию ползунок «Вывод черного» установлен на значение 0, то есть, пиксели имеют полностью черный цвет. При установке ползунка «Вывод черного» на значение 7,5 IRE или выше, с этим уровнем сопоставляется самая темная тень.

Ползунок «Вводный уровень серого» Управляет средними тонами и позволяет изменить значения интенсивности среднего диапазона тонов серого, не оказывая значительного влияния на светлые и темные участки.

Ползунок «Вводный уровень белого» Назначает вводный уровень белого параметру ползунка вывода белого. По умолчанию ползунок «Вывод белого» установлен на значение 255, то есть, пиксели имеют полностью белый цвет. При установке ползунка «Вывод белого» на значение 100 IRE или ниже, с этим уровнем сопоставляется самый светлый блик.

Примечание. Можно настроить входные и выходные уровни, очистив подчеркнутый текст или введя значение для параметров «Входной уровень черного», «Входной уровень серого», «Входной уровень белого», «Выходной

Выберите цвет с помощью палитры цветов Adobe.

Можно использовать палитру цветов Adobe, чтобы задать целевые цвета в некоторых эффектах коррекции цвета и тона изображения. Палитра цветов Adobe открывается при щелчке на образце цвета в области элементов управления эффектом.

При выборе цвета на палитре цветов Adobe одновременно отображаются числовые значения для HSB, RGB, HSL, YUV и шестнадцатиричных чисел. Рекомендуется использовать для просмотра описаний цветов в различных цветовых режимах.

На палитре цветов Adobe можно выбрать цвета на основе цветовых моделей HSB (оттенок, насыщенность, яркость), RGB (красный, зеленый, синий), HSL (оттенок, насыщенность, яркость) или YUV (каналы разницы яркости и цвета) или указать цвет на основе его шестнадцатиричных значений. При выборе параметр «Только веб-цвета» палитра цветов Adobe настраивается таким образом, что возможен выбор только из цветов на круге. Поле цвета в палитре цветов Adobe может отображать компоненты цвета в режимах HSB, RGB, HSL или YUV.



Палитра цветов Adobe

A. Выбранный цвет **B.** Поле цвета **C.** Шкала цвета **D.** Скорректированный цвет **E.** Исходный цвет **F.** Значения цвета

1. На панели «Элементы управления эффектами» щелкните свойство образца цвета для эффекта, чтобы отобразить палитру цветов.
2. Выберите компонент, который будет использоваться для отображения спектра цветов:

H Отображает все оттенки на шкале цвета. При выборе оттенка на шкале цвета отображается диапазон насыщенности и яркости для выбранного оттенка, причем насыщенность цветового спектра увеличивается слева направо, а яркость - снизу вверх.

S Отображает все оттенки в спектре цветов с их максимальной яркостью в верхней части спектра цветов, уменьшаясь книзу. Цветовая шкала отображает цвет, выбранный в цветовом спектре, с максимальной насыщенностью в верхней части шкалы и с минимальной - в нижней.

B (в разделе HSB) Отображает все оттенки в спектре цветов с их максимальной насыщенностью в верхней части спектра цветов, уменьшаясь книзу. Цветовая шкала отображает цвет, выбранный в цветовом спектре, с максимальной яркостью в верхней части шкалы и с минимальной - в нижней.

R Отображает красный цветовой компонент на шкале цвета с максимальной

яркостью в верхней части ползунка и с минимальной яркостью в нижней. Если для шкалы цвета настроена минимальная яркость, цветовой спектр отображает цвета, созданные с использованием компонентов зеленого и синего цвета. При использовании шкалы цвета для увеличения яркости красного в цвета, отображаемые в цветовом спектре, подмешивается больше красного.

G Отображает зеленый цветовой компонент на шкале цвета с максимальной яркостью в верхней части ползунка и с минимальной яркостью в нижней. Если для шкалы цвета настроена минимальная яркость, цветовой спектр отображает цвета, созданные с использованием компонентов красного и синего цвета. При использовании шкалы цвета для увеличения яркости зеленого в цвета, отображаемые в цветовом спектре, подмешивается больше зеленого.

B (в разделе RGB) Отображает синий цветовой компонент на шкале цвета с максимальной яркостью в верхней части ползунка и с минимальной яркостью в нижней. Если для шкалы цвета настроена минимальная яркость, цветовой спектр отображает цвета, созданные с использованием компонентов зеленого и красного цвета. При использовании шкалы цвета для увеличения яркости синего в цвета, отображаемые в цветовом спектре, подмешивается больше синего.

3. Выполните одно из следующих действий.

- Перетащите треугольники вдоль шкалы цвета или щелкните внутри шкалы, чтобы скорректировать цвета, отображаемые в цветовом спектре.
- Чтобы выбрать цвет, щелкните или перетащите курсор внутри большого квадрата цветового спектра. Круглый маркер указывает положение цвета в спектре цветов.

Примечание. При настройке цвета с помощью шкалы цветов и спектра цветов, числовые значения изменятся для отображения нового цвета. В верхнем прямоугольнике справа от шкалы цвета отображается новый цвет; в нижнем прямоугольнике отображается исходный цвет.

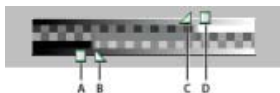
- Для цветовой модели HSB следует указать значение оттенка (H), (например угол в диапазоне от 0° до 360°), которое соответствует точке на цветовом круге. Задайте насыщенность (S) и яркость (B) в процентах (от 0 до 100).
- Для модели RGB следует указать значения компонентов.
- Для # введите значение цвета в шестнадцатеричном формате.

[Наверх](#)

Указание тоновых диапазонов в клипе

Эффекты «Корректор яркости», «Корректор цветов RGB» и «Трехкомпонентный корректор цвета» позволяют определить диапазоны оттенков для областей тени, средних тонов и бликов, что позволяет применить цветокоррекцию к отдельному диапазону оттенков на изображении. При использовании вместе с элементами управления коррекцией вторичных цветов определение диапазона оттенков позволяет применить корректировки к строго определенным элементам изображения.

1. Выберите на панели «Таймлайн» клип, который требуется скорректировать, и примените эффект «Корректор яркости», «Корректор цветов RGB» или «Трехкомпонентный корректор цвета».
2. На панели «Управление эффектами» щелкните значок треугольника, чтобы развернуть элементы управления «Корректор яркости», «Корректор цветов RGB» или «Трехкомпонентный корректор цвета».
3. Щелкните треугольник, чтобы развернуть элемент управления «Определение диапазона тонов».



Управление определением диапазона тонов

А. Пороговое значение тени **В.** Мягкость тени **С.** Мягкость подсветки **Д.** Пороговое значение подсветки

4. Перетащите ползунки «Пороговое значение тени» и «Пороговое значение подсветки», чтобы определить тоновые диапазоны теней и подсветки.

Рекомендуется вносить корректировки во время просмотра трехкрасочного отображения диапазона оттенков на изображении.

5. Перетащите ползунки «Мягкость тени» и «Мягкость подсветки», чтобы выполнить растушевку (смягчение) границ между диапазонами оттенков.

Степень рассеивания зависит от изображения, а также примененного к нему способа коррекции.

Примечание. Можно также указать диапазоны тонов, изменив числовые значения или переместив ползунки для порогового значения тени, мягкости тени, порогового значения подсветки и мягкости подсветки.

[Наверх](#)

Определение цвета или диапазона цветов для коррекции

Свойство «Коррекция вторичных цветов» определяет диапазон цветов для коррекции с помощью эффекта. Для определения цвета можно использовать оттенок, насыщенность и яркость. Свойство «Коррекция вторичных цветов» доступно для следующих эффектов: «Корректор яркости», «Кривая яркости», «Корректор цветов RGB», «Кривые RGB» и «Трехкомпонентный корректор цвета».

Определив цвет или диапазон цветов с помощью свойства «Коррекция вторичных цветов», можно изолировать эффект цветокоррекции до отдельных областей изображения. Данная операция аналогична выборке или маскированию изображения в Photoshop. Например, можно указать диапазон цветов, который выделяет только синюю рубашку на изображении. После этого можно изменить цвет рубашки, не затрагивая других областей изображения.

1. Выберите на панели «Таймлайн» клип, который требуется скорректировать, и примените эффект «Корректор яркости», «Кривая яркости», «Корректор цветов RGB», «Кривые RGB» или «Трехкомпонентный корректор цвета».
2. На панели «Управление эффектами» щелкните значок треугольника, чтобы развернуть элементы управления «Корректор яркости», «Кривая яркости», «Корректор цветов RGB», «Кривые RGB» или «Трехкомпонентный корректор цвета».
3. Щелкните треугольник, чтобы развернуть элементы управления коррекции вторичных цветов.
4. Выберите инструмент «Пипетка» и щелкните тот инструмент, который необходимо выбрать на программном мониторе. Чтобы выбрать цвет, можно также щелкнуть в любом месте рабочей среды, или щелкнуть образец цвета для открытия палитры цветов Adobe и выбора цвета.
5. Выполните одно из следующих действий, чтобы увеличить или уменьшить диапазон цветов, выбранный для коррекции.
 - Используйте инструмент «+ Пипетка», чтобы расширить цветовой диапазон, и инструмент «– Пипетка», чтобы вычесть цвет из цветового диапазона.
 - Щелкните треугольник, чтобы развернуть элемент управления «Оттенок», и перетащите ползунки «Начальное пороговое значение» и «Конечное пороговое

значение», чтобы определить цветовой диапазон при применении коррекции на 100%. Перетащите ползунки «Начальная мягкость» и «Конечная мягкость» для управления растушевкой, чтобы определить границы цветового диапазона как четко определенные или размытые. Также можно ввести начальный и конечный свойства вручную, используя элементы управления под управлением цветовым тоном.

Примечание. Цветовой тон, определенный ползунками, может также быть изменен путем перетаскивания верхних и нижних полос тона.



Управление оттенком

A. Начальная мягкость **B.** Начальное пороговое значение **C.** Конечное пороговое значение **D.** Конечная мягкость

- Используйте элементы управления насыщенности и яркости для определения свойств насыщенности и яркости для цветового диапазона, чтобы корректировать цвет. Эти элементы управления служат для точной настройки характеристик цветового диапазона.

6. Текст описания шага

7. Используйте следующие элементы управления, чтобы задать способ применения цветокоррекции к цветовому диапазону:

Смягчить Применяет «Размытие по Гауссу» к выбранной области, сгенерированной вторичными элементами управления цветокоррекцией. Границы диапазона: от 0 до 100, по умолчанию используется значение 50. Этот элемент управления рекомендуется использовать для смягчения при применении цветокоррекции к выбранным областям, что обеспечивает их смешение с остальным изображением.

Утончение края Утоняет или расширяет край выделенной области, сгенерированной вторичными элементами управления цветокоррекцией. Границы диапазона: от -100 (тонкие, четко определенные края) до +100 (разброс, нечеткие края). Значение по умолчанию — 0.

8. Выберите параметр «Инvertировать ограниченный диапазон цветов», чтобы скорректировать все цвета, за исключением диапазона, заданного с помощью элементов управления коррекции вторичных цветов.

[Наверх](#)

Заменить цвет

Для использования дополнительных функций управления, не предоставляемых эффектом «Замена цвета», используйте элементы управления коррекцией вторичных цветов в эффектах «Корректор RGB», «Кривые RGB» и «Трехкомпонентный корректор цвета». Эти элементы управления позволяют применять изменения к одному отдельному цвету или диапазону цветов.

1. На панели «Таймлайн» выберите клип, который требуется скорректировать, чтобы он отобразился в программном мониторе.
2. Если требуется заменить цвет в отображаемом клипе на цвет из другого клипа в проекте, откройте этот клип на исходном мониторе.
3. Примените эффект «Замена цвета» к тому клипу, который требуется скорректировать.
4. На панели «Управление эффектами» щелкните значок «Настройка» → для

эффекта «Замена цвета».

5. В диалоговом окне «Настройки замены цвета» наведите указатель на изображение «Образец клипа» и после того, как он изменится на пипетку, щелкните мышью, чтобы выбрать цвет для замены. Также можно щелкнуть образец «Целевой цвет» и выбрать цвет на палитре цветов Adobe.
6. Выберите цвет для замены, щелкнув образец «Замена цвета» и выбрав цвет на палитре Adobe.
7. Увеличьте или уменьшите цветовой диапазон, подлежащий замене, перетаскив ползунок «Схожесть».
8. Выберите параметр «Сплошные цвета», чтобы заменить указанный цвет без сохранения уровней серого.

[Наверх](#)

Удаление цвета из клипа

Чтобы быстро удалить цвет из клипа, примените эффект «Черное и белое» из подборки «Контроль изображения» в подборке «Видеоэффекты».

1. Настройте рабочую среду для использования цветокоррекции.
2. Выберите клип на панели «Таймлайн» и примените эффект «Трехкомпонентный корректор цвета» или «Быстрый корректор цвета». См. также [Применение эффектов к клипам](#).
3. На панели «Управление эффектами» щелкните значок треугольника, чтобы развернуть элементы управления «Быстрый корректор цвета» или «Трехкомпонентный корректор цвета».
4. (Необязательно) Выберите параметр «Показать в режиме разделения экрана», чтобы просмотреть сравнение данных до и после корректировки на программном мониторе. Можно задать горизонтальное или вертикальное разделение экрана, выбрав соответствующий параметр в меню «Разметка». Также можно скорректировать относительную пропорцию представлений до и после обработки.
5. (Необязательно только для эффекта «Трехкомпонентный корректор цвета») Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы ограничить корректировки отдельным диапазоном тонов, выберите параметр «Тени», «Средние тона» или «Блики» в меню «Диапазон тонов». При выборе шаблона корректировка применяется ко всему диапазону тонов изображения. При необходимости следует использовать элементы управления определения диапазона тонов, чтобы определить различные диапазоны тонов.
 - Чтобы ограничить корректировки цвета или диапазона цветов, щелкните треугольник, чтобы развернуть элементы управления коррекции вторичных цветов. Для определения цвета или цветового диапазона используется инструмент «Пипетка», ползунки или ввод числовых значений.
6. Удалите подчеркнутый текст или укажите для элемента управления «Насыщенность» значение меньше 100. Также можно щелкнуть треугольник, чтобы развернуть элементы управления, чтобы перетащить ползунок.

[Наверх](#)

Смешение цветовых каналов в клипе

1. На панели «Эффекты» щелкните треугольник, чтобы развернуть подборку «Видеоэффекты», после чего щелкните треугольник, чтобы развернуть подборку «Изменить».
2. Перетащите эффект «Микширование каналов» на клип на панели «Таймлайн».

Примечание. Если клип уже выбран на панели «Таймлайн», можно перетащить эффект «Микширование каналов» в область видеоэффектов на панель «Элементы управления эффектами».

3. Чтобы уменьшить или увеличить процент канала в выводе каналов, выполните одно из следующих действий в отношении исходного канала цвета:
 - Прокрутите подчеркнутое значение в направлении вправо или влево.
 - Щелкните подчеркнутое значение, введите в поле ввода значение в диапазоне от –200% до +200% и нажмите клавишу ВВОД (Windows) или RETURN (Mac OS).
 - Щелкните треугольник, чтобы развернуть элементы управления «Микширование канала» и перетащите ползунок в направлении вправо или влево.
4. (Необязательно) Перетащите ползунок, прокрутите подчеркнутый текст или введите постоянное значение канала («Красный-константа», «Зеленый-константа» или «Синий-константа»). Это значение увеличивает базовый объем канала в канале вывода.
5. (Необязательно) Выберите параметр «Монохромный», чтобы создать изображение, которое содержит только значения серого. Данный параметр обеспечивает такой результат за счет применения одинаковых настроек для всех каналов вывода.

[Наверх](#)

Изолирование отдельного цвета с помощью фильтра цвета.

Эффект «Фильтр цвета» позволяет изолировать отдельный цвет или цветовой диапазон. Корректировки вносятся в диалоговом окне, где отображаются параметр «Образец клипа» или «Образец вывода». На панели «Управление эффектами» также можно настроить свойства эффекта «Фильтр цвета».

Если необходимо применить цветокоррекцию к одному цвету или цветовому диапазону в клипе, рекомендуется использовать элементы управления коррекцией вторичных цветов в эффектах «Коррекция цвета».

1. Перетащите во клип эффект «Фильтр цвета».
2. На панели «Управление эффектами» щелкните значок «Настройка»  для эффекта «Фильтр цвета».
3. В диалоговом окне «Настройки фильтра цвета» выполните одно из следующих действий, чтобы выбрать цвет, который необходимо сохранить:
 - Переместите указатель в область «Образец клипа» (указатель преобразуется в пипетку) и щелкните мышью, чтобы выбрать цвет.
 - Щелкните образец цвета, выберите цвета на панели цветов Adobe и щелкните «ОК», чтобы закрыть палитру цветов Adobe.

Выбранный цвет отобразится в разделе «Образец вывода».

4. Чтобы использовать параметр «Схожесть», перетащите ползунок или введите значение, чтобы увеличить или уменьшить диапазон цвета, который требуется сохранить.
5. Чтобы обратить эффект для сохранения всех цветов, за исключением указанного, выберите параметр «В обратном порядке».

Чтобы применить анимацию для этого эффекта, используйте функции ключевых кадров на панели «Управление эффектами».

[Наверх](#)

Коррекция краев, размытия и яркости с помощью шаблонов настроек «Свертка».

Можно контролировать мелкие детали размытия, тиснения, повышения резкости и других эффектов за счет применения эффекта «Ядро свертки» или одного из шаблонов настроек свертки на его основе. Ядро свертки и шаблоны настроек на его основе выполняют наложение матрицы или числа на матрицу пикселей. Можно задать значения для каждой ячейки матрицы, используя ползунки на панели «Управление эффектами» и использовать ключевые кадры, чтобы изменять эти значения во времени. Чтобы добиться оптимального эффекта, проще применить один из шаблонов настроек свертки и изменить его, чем применять и изменять само ядро свертки.

Примечание. Шаблоны настроек свертки размещены в подкатегории «Ядро свертки» категории шаблонов настроек на панели «Эффекты». В этой подкатегории доступны стили, имя которых начинается с фразы «Ядро свертки».

1. На панели «Эффекты» щелкните треугольник, чтобы развернуть подборку «Видеоэффекты», после чего щелкните треугольник, чтобы развернуть подборку «Изменить».

2. Перетащите эффект «Ядро свертки» в клип на панели «Таймлайн».

Если на панели «Таймлайн» уже выбран клип, можно перетащить эффект «Ядро свертки» в область «Видеоэффекты» на панели «Управление эффектами».

3. На панели «Управление эффектами» щелкните треугольник рядом с эффектом «Ядро свертки», чтобы развернуть его.

Каждый из параметров, начинающийся с буквы «М» представляет ячейку в матрице 3х3. Например, «М11» представляет собой ячейку в строке 1 столбца 1. «М22» представляет собой ячейку в центре матрицы.

4. Щелкните число рядом с любыми настройками ячейки.
5. Введите значение (от -999 до +999), на которое необходимо умножить значение яркости этого пикселя.
6. Повторите последний шаг для всех пикселей, которые необходимо включить в операцию. Необязательно вводить значения для всех настроек ячейки.
7. Щелкните номер рядом с параметром «Масштаб» и введите значение, на которое необходимо разделить сумму значений яркости пикселей, включенных в расчет.
8. Щелкните номер рядом с параметром «Смещение» и введите значение, которое необходимо прибавить к результату при расчете масштаба.
9. Нажмите кнопку «ОК».

Эффект применяется к каждому пикселю клипа, по одному за раз.

[Наверх](#)

Добавление эффектов освещения

Можно использовать до пяти источников света для создания впечатляющих эффектов. Доступно управление такими свойствами освещения, как тип освещения, направление, интенсивность, цвет, цвет источника света и распространение. Также доступен элемент управления «Уровень рельефа», который позволяет использовать текстуры и шаблоны из других видеорядов для создания специальных эффектов (например, эффект трехмерной поверхности). Видеоруководство по работе с эффектами освещения и эффектом «Базовый 3D» можно найти в статье [Создание заголовка на отражающей поверхности](#) Джеффа Шелла, опубликованной в его блоке Digital Media Net.

Примечание. Для всех свойств эффектов освещения, за исключением свойства «Уровень рельефа», можно применить анимацию, используя ключевые кадры.

На программном мониторе доступны функции непосредственного управления свойствами эффектов освещения. Щелкните значок «Преобразовать»  рядом с эффектами освещения на панели «Элементы управления эффектами», чтобы отобразить маркеры коррекции и центральный круг.



Эффекты освещения: Исходное изображение (слева), прожектор, примененный к изображению (центр) и Omnilight, применяемый к изображению (справа)

1. На панели «Эффекты» разверните подборку видеоэффектов, разверните подборку «Коррекция», а затем перетащите эффекты освещения на клип на панели «Таймлайн».

Если клип уже выбран на панели «Таймлайн», можно перетащить раздел «Эффекты освещения» непосредственно в раздел «Видеоэффекты» панели «Управление эффектами».

2. На панели «Управление эффектами» щелкните треугольник, чтобы развернуть раздел «Эффекты освещения».
3. Щелкните треугольник, чтобы развернуть эффект «Источник света 1».
4. Выберите тип света в меню, чтобы определить источник света:

Нет Отключить источник света.

Направленный Излучает свет издалека — угол освещения не меняется, как у солнца.

Omni Излучает свет во всех направлениях из точки непосредственно над изображением, как лампа над листом бумаги.

Прожектор Излучает пучок света эллиптической формы.

5. Чтобы задать цвет света, выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните образец цвета, выберите цвет с помощью палитры цветов Adobe и нажмите «ОК».
 - Щелкните значок «Пипетка» и щелкните в любом месте рабочего стола, чтобы выбрать цвет.
6. (Необязательно) Щелкните значок «Трансформировать», чтобы отобразить дескрипторы света и центральный круг на программном мониторе. Чтобы использовать функции непосредственного управления положением, масштабом и поворотом источника освещения, перетащите дескриптор и центральный круг .

Примечание. При наличии нескольких источников света, на программном мониторе отображаются центральные круги для каждого источника света. При щелчке на центральный круг отображаются дескрипторы для отдельного источника света.

7. На панели «Управление эффектами» для настройки свойств отдельных источников света используются следующие элементы управления.

По центру Перемещает источник света с использованием значений координат X и Y для центра света. Также можно выбрать положение источника света, перетащив его центральный круг на программный монитор.

Большой радиус Настраивает длину Отп1 или прожектора. Также можно перетащить один из дескрипторов на программный монитор.

Радиус проекции Настраивает приближенность источника направленного света к центральному кругу . Значение 0 устанавливает источник света на центральный круг и распространяет его по изображению. Значение 100 перемещает источник света на расстояние от центрального круга, что уменьшает область распространения света по изображению. На программном мониторе можно также перетащить точку источника света, чтобы отрегулировать его расстояние от центрального круга.

Малый радиус Регулирует ширину луча прожектора. После того как свет примет форму круга, при увеличении малого радиуса большой радиус также увеличивается. Для настройки этого свойства также можно перетащить один из дескрипторов на программном мониторе.

Угол Изменяет направление направленного света или прожектора. Настройте этот элемент управления, указав значение в градусах. Также можно перемещать указатель на программном мониторе за пределы дескриптора до тех пор пока он не превратится в двойную изогнутую стрелку , после чего перетащить ее, чтобы повернуть луч света.

Интенсивность Определяет, должен ли свет быть ярким или менее интенсивным.

Фокус Изменяет размер самой яркой области прожектора.

***Примечание.** Тип освещения определяет доступные свойства эффектов освещения. Щелкните значок «Трансформировать», чтобы отобразить дескрипторы света и центральный круг на программном мониторе.*

8. Используйте следующие элементы управления для установки свойств эффектов освещения:

Цвет окружающего освещения Изменяет цвет окружающего освещения.

Интенсивность освещения Рассеивает свет, если он был объединен с другим светом в комнате, например, с солнечным светом или флуоресцентным светом. Выберите значение 100, чтобы использовать только источник света, или значение –100, чтобы удалить источник света. Чтобы изменить цвет окружающего освещения, щелкните поле цвета и используйте отобразившуюся палитру цветов.

Глянец поверхности Определяет, насколько интенсивно поверхность отражает свет (аналогично сортам фотобумаги) от –100 (низкая отражательная способность) до 100 (высокая отражательная способность).

Материал поверхности Указывает, что более отражательно: свет или объект, на который падает свет. Значение –100 обозначает цвет света, а значение 100 обозначает цвет объекта.

Экспозиция Увеличивает (положительные значения) или уменьшает (отрицательные значения) яркость света. Значение 0 представляет собой значение яркости света по умолчанию.

9. (Необязательно) Повторяет шаги 3-7 для добавления дополнительных источников

света (Источник света 2 - Источник света 5).

10. (Необязательно) При добавлении клипа, который используется в качестве уровня рельефа (текстура эффектов освещения), следует выбрать в меню «Уровень рельефа» дорожку, которая содержит клип уровня рельефа. Используйте элементы управления для настройки свойств для уровня рельефа.

[Наверх](#)

Применение текстур эффектов освещения

Уровень рельефа к разделу «Эффекты освещения» позволяет использовать шаблон или текстуру из клипа для управления отражением света от изображения. При использовании клипа, содержащего такие текстуры, как «Бумага» или «Вода», можно создавать эффекты трехмерного освещения.

1. Добавьте клип, который будет использоваться как уровень рельефа (текстура), на отдельную дорожку в эпизоде.
2. Щелкните значок «Переключить вывод дорожки» , чтобы скрыть дорожку, которая содержит клип уровня рельефа.
3. Эффекты освещения необходимо добавить в клип в том же эпизоде.
4. На панели «Управление эффектами» щелкните треугольник, чтобы развернуть раздел «Эффекты освещения».
5. (Необязательно) Щелкните треугольник рядом с Источником света 1, чтобы настроить свойства освещения.
6. Выберите в меню «Уровень рельефа» видеодорожку, которая содержит уровень рельефа.
7. В меню «Канал рельефа» укажите, следует ли использовать канал красного, зеленого, синего или альфа-канал клипа уровня рельефа для создания текстуры эффектов освещения.
8. Выберите параметр «Белый над черным», чтобы поднять белые клипы канала над поверхностью канала. Отмените выбор этого параметра, чтобы поднять черные клипы.
9. Удалите подчеркнутый текст, чтобы задать значение высоты рельефа в диапазоне от «Плоский»(0) до «Гористый» (100).

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Эффект «Трехкомпонентный корректор цвета»

Эффект «Трехкомпонентный корректор цвета» модернизирован в целях повышения доступности основным часто используемым функций и упрощения существующих рабочих процессов.



Трехкомпонентный корректор цвета

Меню «Вывод» Меню Вывод содержит два параметра: Видео и Яркость. Ярлык для параметра Составной переименован в Видео.

Режим просмотра «Разделение экрана» Режим просмотра Разделение экрана по умолчанию свернут.

Основной цветовой круг Параметр Основной заменяет цветовой круг Основной. Если этот параметр активен, все три цветковых круга выполняют функцию основного цветкового круга. Отображать изменения на одном круге во всех остальных

Цветовые круг «Тени», «Средние тона» и «Блики» С цветовыми кругами Тени, Средние тона и Блики связаны инструменты выбора цвета. Чтобы задать для свойств числовые значения, прокрутите список параметров вниз. Можно развернуть все три параметра, чтобы задать или просмотреть свойства для них.

Уровень ввода, уровень вывода и вторичная цветокоррекция Параметры Уровень ввода, Уровень вывода и Вторичная цветокоррекция перемещены вверх в целях повышения доступности.

Коррекция вторичных цветов Параметр перемещен вверх в целях повышения доступности.

- Параметр Маска, ранее доступный в меню Вывод, теперь доступен как параметр Показать маску в разделе Вторичная цветокоррекция.
- Меню Инверсия заменяет команду Инvertировать ограниченный диапазон цветов в разделе Коррекция вторичных цветов. В меню доступны следующие параметры: Нет, Инvertировать ограниченный диапазон цветов и Инvertировать маску.
- Все изменения, внесенные в элементы управления в разделе «Коррекция вторичных цветов», также применимы к другим эффектам, которые используют коррекцию вторичных цветов. К этим эффектам относятся следующие: Кривая яркости, Корректор яркости и Кривая RGB.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Аудиоэффекты и переходы

Аудиоэффекты

Аудио переходы перекрестного затухания

Сведения о видеоэффектах см. в разделе [Справка по эффектам и переходам](#).

[Наверх](#) ⁴

Аудиоэффекты

Эффект «Баланс»

Эффект «Баланс» позволяет управлять относительной громкостью левого и правого каналов. Положительные значения увеличивают пропорцию правого канала; отрицательные значения увеличивают пропорцию левого канала. Этот эффект доступен только для стереоклипов.

Эффект «Полоса пропускания»

Эффект «Полоса пропускания» удаляет частоты, возникающие вне заданного диапазона, или полосы частот. Этот эффект можно использовать для стерео клипов, моно клипов и клипов со звуком 5,1.

По центру Определяет частоту в центре указанного диапазона.

Q Указывает ширину полосы частот, которую необходимо сохранить. Низкие параметры создают широкий спектр частот, а более высокие значения параметров создают узкую полосу частот.

Эффект «Бас»

Эффект «Бас» позволяет увеличить или уменьшить нижние частоты (200 Гц и ниже). Усиление указывает число децибел, на которое требуется увеличить нижние частоты. Этот эффект можно использовать для стерео клипов, моно клипов и клипов со звуком 5,1.

Эффект «Громкость канала»

Эффект «Громкость канала» позволяет независимо управлять громкостью каждого канала в клипе или дорожке со стереозвуком или звуком 5,1. Уровень всех каналов измеряется в децибелах (дБ).

Эффект «Хор»

Эффект «Хор» имитирует одновременно несколько голосов или инструментов, воспроизведенных непосредственно с добавлением коротких задержек. В результате получается сочный, насыщенный звук. Можно использовать Эффект «Хор» для усиления дорожки голоса или для добавления эффекта стерео к моно звуку. Его можно также использовать, чтобы создавать уникальные специальные эффекты.

Premiere Pro использует метод прямой имитации для достижения эффекта хора, и каждый голос (или слой) по звучанию отличается от оригинала синхронизацией, интонацией и вибрато. Параметр «Обратная связь» добавляет делает результат более детализованным.

Для достижения наилучших результатов с моно файлами, преобразуйте их в стерео перед применением эффекта «Хор».

Полосовой фильтр Параметр с возможностью использования ключевых кадров, определяющий, применять ли эффект «Хор» или обходить.

Выборочная установка Открывает панель управление, напоминающую микшер; она управляет свойствами с помощью регуляторов.

Индивидуальные параметры Открывает набор элементов управления параметрами для эффекта «Хор».

LfoType Определяет тип волны низкочастотного генератора: Sin (е), Rect (угол) или Tri (угол).

Скорость Указывает максимальную скорость, с которой происходят изменения амплитуды. С очень низкими значениями, итоговый голос становится громче и тише очень медленно, как у певца или певицы, которые не умеют контролировать дыхание. С очень высокими параметрами, результат может быть дерганным и неестественным.

Очень высокие значения параметров могут создавать интересные специальные эффекты (например, в шаблоне настроек «Другой размер»).

Глубина Задаёт максимальную изменения в амплитуде, которая может возникнуть. Например, можно изменить величину голоса в хоре так, чтобы он стал на 5 дБ громче или тише оригинала. При предельно низких значениях параметров (менее 1 дБ), глубина может быть не заметна, если коэффициент модуляции не установлен предельно высоко. Однако на предельно высоких значениях звук может врезаться и вырезаться, создавая неприятные звуки. Естественные вибрато возникают на уровне от 2 дБ до 5 дБ. Обратите внимание, что у этого параметра только максимальное значение; громкость вибрато не всегда может опуститься настолько низко, насколько это указано в значении параметра. Это ограничение умышленное ограничение, так как оно создаёт более естественный звук.

Смешать Указывает соотношение сухого сигнала и сигнала эффектов. Значение 100% соответствует пропорции 1/1, в то время как параметр 0 заглушит сигнал эффекта.

Обратная связь Добавляет процент обработанных голосов назад в ввод значений эффекта. Обратная связь может придать волне дополнительное эхо или эффект реверберации. Небольшая обратная связь (менее 10 %) может придать дополнительную насыщенность, в зависимости от параметров задержки и вибрато. Чем больше значение, тем традиционнее звучат отклики - громкое эхо, которое может стать достаточно громким, чтобы перекрыть сигнал. Иногда это перекрытие сигнала и есть желаемый эффект, как, например в шаблоне настроек «Летающих тарелок», который создаёт дребезжащие звуки летающих вокруг вашей головы НЛО.

Задержка Определяет максимальное значение допустимой задержки. Важный компонент хора - введение коротких задержек (часто в диапазоне 15-35 миллисекунд), которые различаются по продолжительности. Если этот параметр не достаточно большой, то все голоса начинают смешиваться в один сигнал, и может появиться неприятный эффект. Если параметр имеет слишком большое значение, может возникнуть дребезжащий эффект, похожий на звук магнитофона, жующего плёнку.

Эффект «Подавление щелчков»

Эффект «Подавление щелчков» используется для удаления нежелательных щелчков из аудиосигнала. Щелчки часто появляются в результате плохих соединений во время редактирования плёнки или плохого цифрового редактирования аудиоматериала. Часто подавление щелчков очень полезно для удаления небольших хлопков, появляющихся в случае ударов по микрофону.

На панели «Элементы управления эффектами», выборочная установка для данного эффекта указывает мониторы ввода и вывода. Первый указывает на входящий сигнал со всеми обнаруженными щелчками. Второй указывает на выходной сигнал с удалёнными щелчками.

Пороговое значение Указывает пороговое значение для определения и, таким образом, определяет какая часть сигнала нарушена. Этот элемент управления имеет значения в диапазоне от 0 до 100%.

DePlop Определяет размер уменьшения низкочастотных щелчков. Иногда они больше похожи на шлепки, чем на щелчки. Этот элемент управления имеет значения в диапазоне от 0 до 100%.

Эффект «Подавление треска»

Эффект «Подавление треска» удаляет треск из источников, таких как 16 мм и 35 мм пленка, а также с шеллаковых и виниловых пластинок. Эффект «Подавление треска» также может снизить уровень треска, вызванный дождевыми каплями на окне, плохими аудио кабелях, близости электрических устройств к кабелям микрофона, трением петличного микрофона о ткань.

На панели «Элементы управления эффектами», выборочная установка для данного эффекта показывает обнаруженный треск и мониторы вывода. Первый указывает на входящий сигнал со всем обнаруженным треском Второй указывает на выходной сигнал с удаленным треском.

Пороговое значение Задаёт определение уровня для треска. Этот элемент управления имеет значения в диапазоне от 0 до 100%.

Снижение Определяет степень уменьшения треска. Этот элемент управления имеет значения в диапазоне от 0 до 100%.

Индикатор эффективности Этот индикатор показывает эффективность подавления треска. Для получения максимального порогового значения нужно настроить пороговый диск. Обратите внимание, что максимальное значение также будет достигнуто при очень низком пороговом значении, но в данный фундаментальный аудиосигнал будет поврежден.

Audition Если выбран этот параметр, то этот элемент управления позволяет услышать только звуки, которые будут удалены. Если содержимое аудио можно услышать в режиме прослушивания, это означает, что установлено слишком низкое пороговое значение. Если пороговое значение находится не настроено, звуковой сигнал будет поврежден.

Эффект «DeEsser»

Эффект «DeEsser» удаляет свисты и другие шипящие звуки высокого диапазона частоты, которые часто получаются, когда рассказчик или вокалист произносит буквы «с» и «т». Этот эффект доступен для клипов с моно, стерео и звуком 5,1.

Усиление Задаёт степень уменьшения, применимого к шипящим звукам. Индикатор показывает значение уменьшения, в децибелах.

Мужчина и женщина Определяет пол рассказчика или вокалиста. Этот параметр позволяет эффекту адаптироваться к различию в тоне между полами.

Эффект «DeHummer»

Эффект «DeHummer» удаляет из аудио лишние помехи с частотой 50 Гц/ 60 Гц. Этот эффект можно использовать для стерео клипов, моно клипов и клипов со звуком 5,1.

Снижение Задаёт степень снижения помех. Высокие значения могут также вырезать важную аудиоинформацию нижнего уровня.

Частота Задаёт центральную частоту помех. Обычно это 50 Гц в Европе и Японии и 60 в США и Канаде. Нередко частота помехи не статическая, она может меняться +/- 5 Гц. Щелкните кнопки «60 Гц» и «50 Гц», чтобы задать соответствующую частоту.

Фильтр Определяет число фильтров, которые необходимо использовать для удаления помех. Помехи состоит не только из базовых частот 50 или 60 Гц, но и содержат гармоники с частотой, значительно превышающей базовую (100/110 Гц, 150/160 Гц и т.д.). Чем больше значение, тем больше используется центральный процессор. Обработка этого значения определяет количество частот гармоник для фильтрации. Например, при выборе 60 Гц в качестве значения частоты, и выбора 4# в качестве значения фильтра, DeHummer фильтрует частоту 60 Гц вместе с тремя частотами гармоник (120 Гц, 240 Гц и 480 Гц), всего - 4 отфильтрованных частоты, отсюда и значения 4#. Более высокие значения требуются большей вычислительной мощности процессора.

Эффект задержки

Эффект задержки добавляет эхо звука аудиоклипа, которое воспроизводится по истечении указанного времени. Этот эффект можно использовать для стерео клипов, моно клипов и клипов со звуком 5,1.

Задержка Указывает время перед воспроизведением эха. Максимальное значение - 2 секунды.

Обратная связь Задаёт процентное отношение сигнала задержки, который нужно добавить к задержке для создания множественного угасающего эха.

Смешать Управляет степенью эха.

Эффект «Шумоподавление»

Эффект «Шумоподавление» автоматически обнаруживает шум пленки и удаляет его. Используйте этот эффект, чтобы удалить шум из аналоговых записей, например записей на магнитной ленте. Этот эффект можно использовать для стерео клипов, моно клипов и клипов со звуком 5,1.

Noisefloor Задаёт уровень (в дБ) порога шума в процессе воспроизведения клипа.

Заморозить Останавливает вычисление уровня порога шума на текущем значении. Используйте этот элемент управления для обнаружения шума который появляется в клипе и исчезает из него.

Снижение Определяет уровень шума для удаления в диапазоне от – 20 до 0 дБ.

Смещение Задаёт значение смещения между автоматически обнаруженным уровнем порога шума и значением, определенным пользователем. Это ограничено диапазоном от – 10 дБ до +10. Смещение предоставляет дополнительное управление, когда автоматическое шумоподавление не приносит удовлетворительных результатов.

Эффект «Динамика»

Эффект «Динамика» предоставляет набор элементов управления, которые можно объединить или использовать отдельно для обработки аудио. Используйте графические элементы управления в «Выборочной установке» или откорректируйте значения в «Индивидуальных параметрах». Этот эффект можно использовать для стерео клипов, моно клипов и клипов со звуком 5,1.

AutoGate Вырезает сигнал, если уровень находится ниже определенного порогового значения громкости. Используйте этот элемент управления для устранения ненужных сигналов фона в записях, например фоновый сигнал во время записи озвучки. Установите шлюз, чтобы он закрывался каждый раз, когда диктор останавливается, и, тем самым, удаляйте все ненужные звуки. Цвета светодиодного дисплея указывают режим шлюза: открытый (зеленый), атака или выпуск (желтый), а закрытый (красный). Используйте следующие элементы управления для шлюза:

Пороговое значение Задаёт уровень (между – 60 и 0 дБ), входящий сигнал должен его превысить, чтобы открыть шлюз. Если уровень сигнала находится ниже этого уровня, то шлюз закрывается, заглушая входящий сигнал.

Атака Указывает время, которое нужно шлюзу, чтобы открыться после того, как уровень сигнала превысил пороговое значение.

Выпуск Задаёт продолжительность (от 50 до 500 миллисекундами), которое нужно шлюзу, чтобы закрыться, после того как уровень сигнала упал ниже порогового значения.

Остановка Указывает время (от 0,1 до 1000 миллисекунд), в течение которого шлюз остается открытым после того, как уровень звука упал ниже порогового значения.

Устройство сжатия Балансирует динамический диапазон для создания последовательного уровня на протяжении всей продолжительности клипа путем увеличения уровня тихих звуков и уменьшения уровня громких. Используйте следующие элементы управления для сжатия:

Пороговое значение Задает уровень (между – 60 и 0 дБ), который сигнал должен превысить, чтобы включить сжатие. Уровни, находящиеся ниже порогового значения, не подвержены воздействию.

Пропорции Устанавливает соотношение сжатия, до 8:1. Например, если пропорция составляет 5:1, а входной уровень увеличивается на 5 дБ, то выход увеличивается только на 1 дБ.

Атака Задает время (от 0,1 до 100 миллисекундами), которое требуется сжатию для ответа на сигнал, превышающий пороговое значение.

Выпуск Указывает время (от 10 до 500 миллисекунд), которое требуется для усиления, чтобы вернуться к исходному уровню, когда сигнал упадет ниже порогового значения.

Авто Вычисляет время выпуска на основе входящего сигнала.

MakeUp Обрабатывает выходной уровень сжатия (между – 6 и 0 дБ) с учетом потери усиления в результате сжатия.

Расширитель Уменьшает все сигналы, находящиеся ниже определенного порогового значения к установленному значению. Результат аналогичен управлению шлюзом за исключением большей точности. Используйте следующие элементы управления с расширителем:

Пороговое значение Определяет уровень сигнала для активации расширителя. Уровни, превышающие пороговое значение, не подвержены воздействию.

Пропорции Задает скорость расширения сигналов, значение до 5:1. Например, если пропорция 5:1, уменьшение уровня – 1 дБ, расширенный на 5 дБ, в результате чего сигнал уменьшается гораздо быстрее.

Ограничитель Уменьшает импульсы в аудиоклипах, содержащих пики в сигнале. Например, при выравнивании пиков за пределами 0 дБ в аудиофайле, общий уровень звука не обязательно уменьшать ниже 0 дБ для исключения импульсов. Используйте следующие элементы управления с ограничителем:

Пороговое значение Определяет максимальный уровень сигнала, от – 12 до 0 дБ. Все сигналы, превышающие пороговое значение уменьшаются до уровня порогового значения.

Выпуск Указывает время (от 10 до 500 миллисекунд), которое требуется усилению, чтобы вернуться к нормальному уровню после возникновения импульса.

SoftClip Минимизирует импульсы подобно ограничителю, но не использует жесткое ограничение. Этот элемент управления добавляет край к определенным сигналам, чтобы лучше определить их в общем смещении.

Эффект «Эквалайзер»

Эффект «Эквалайзер» действует как параметрический выравниватель, то есть он управляет частотой, пропускной способностью, и уровнем с помощью нескольких полос. Эффект включает 3 полностью параметрических средних полосы, высокую полосу, и низкую полосу. Низкие и высокая полосы по умолчанию являются обрезными фильтрами. Усиление постоянно по частоте. Элемент управления «Ножницы» переключает нижнюю и верхнюю полосы с обрезных фильтров на отсекающие. Усиление зафиксировано на -12 дБ на октаву и выключено в режиме отсекающей.

Используйте графические элементы управления в «Выборочной установке» или откорректируйте значения в «Индивидуальных параметрах». В выборочной установке можно контролировать свойства полос фильтра в окне частоты, перетаскивая маркеры полосы. Каждая полоса содержит элементы управления для стандартной частоты и усиления. Средние полосы содержат 2 дополнительных элемента управления для обработки Q-фактора. Этот эффект можно использовать для стерео клипов, моно клипов и клипов со звуком 5,1.

Частота Определяет степень усиления или уменьшения полосы (от 20 до 20.000 Гц).

Усиление Определяет степень усиления или уменьшения полосы (от -20 до 20 дБ).

Вырезать Изменяет функцию фильтра с обрезающего на фильтр отсекающего.

Q Указывает ширину каждой полосы фильтра (от 0,05 до 5,0 октав).

Выход Задаёт степень усиления для компенсации увеличения или уменьшения частотных полос на усилении вывода эквалайзера.

Эффект «Заполнение левым каналом», эффект «Заполнение правым каналом»

Эффект «Заполнение левым каналом» дублирует информацию левого канала аудиоклипа и помещает ее в правый канал, удаляя информации по исходному клипу правого канала. Эффект «Заполнение правым каналом» дублирует информацию правого канала и помещает его в левый канал, удаляя существующую информацию левого канала. Применим только к стереоклипам.

Представьте, что «Заполнение левым каналом» — это «заливка слева», а «Заполнение правым каналом» — это «заливка справа».

Эффект «Флэнжер»

Флэнджинг - это аудиоэффект, полученный путем наложения переменной, короткой задержки в приблизительно равной пропорции к исходному сигналу. Изначально он был достигнут путем отправки идентичного аудиосигнала на два катушечных магнитофона с последующим нажатием на фланец одной из катушек с целью ее замедления. Объединение двух полученных записей создало эффект со сдвигом фазы и задержкой по времени, этот эффект был очень характерен для психоделической музыки шестидесятых и семидесятых. Эффект «Флэнжер» позволяет достигать аналогичного результата, слегка задерживая и фазировывая сигнал с определенными или произвольными интервалами.

Тип LFO Определяет тип волны низкочастотного генератора: Sin (е), Rect (угол) или Tri (угол).

Скорость Определяет скорость низкочастотного генератора.

Глубина Определяет уровень усиления волны модуляции, таким образом, управляя глубиной эффекта.

Смешать Обработывает смешение оригинала (сухого) флэнджевого (сырого) сигнала. Иногда для достижения характерных для флэнджера гашений и усилений требуется определенная часть обоих сигналов. При оригинале на 100 % флэнджинг невозможен. С задержкой на 100 % результат будет неясным и искаженным, как из плохого кассетного проигрывателя.

Обратная связь Определяет процент сигнала флэнджа, который уходит обратно во флэнджер. Без обратной связи эффект использует только оригинальный сигнал. С добавленной обратной связью эффект использует процент затронутого сигнала, взятого из места до текущей точки воспроизведения.

Задержка Устанавливает в миллисекундах точку, с которой флэнджинг начинается за обычным сигналом. Этот эффект появляется, проходя по времени с установки начальной задержки до второй (или последней) установки задержки.

Эффекты пропускания верхних и нижних частот

Эффект «Пропускание верхних частот» удаляет частоты ниже заданной частотой отсечки. Эффект «Пропускание нижних частот» удаляет частоты выше заданной частоты отсечки. Эффекты пропускания верхних и нижних частот доступны для клипов с моно, стерео и звуком 5,1.

Эффект «Инверсия» (аудио)

Эффект «Инверсия» (аудио) инвертирует фазу всех каналов. Этот эффект можно использовать для стерео клипов, моно клипов и клипов со звуком 5,1.

Эффект MultibandCompressor

Эффект MultibandCompressor обеспечивает трехполосное сжатие с элементами управления для каждой полосы. Используйте этот эффект вместо сжатия в «Динамике», если вам нужно сжатие с более мягким звуком.

Используйте графические элементы управления в «Выборочной установке» или откорректируйте значения в «Индивидуальных параметрах». Выборочная установка отображает три полосы (низкую, среднюю, высокую) в окне частоты. Можно управлять усилением для каждой полосы регулировкой маркеров для усиления MakeUP и частотного диапазона. Маркеры центральной полосы определяют частоту отдельных полос. Перетащите маркеры для настройки соответствующей частоты. Этот эффект можно использовать для стерео клипов, моно клипов и клипов со звуком 5,1.

Соло Воспроизводит только активную полосу.

MakeUp Корректировка уровней, в децибелах (дБ).

BandSelect Выберите полосу. В графическом управлении щелкните полосу, чтобы выбрать ее.

Частота разделения Увеличивает диапазон частот для выбранной полосы.

Выход Определяет настройки усиления вывода для компенсации увеличения или уменьшения усиления в результате сжатия. Это помогает сохранить смещение отдельных настроек усиления.

Используйте следующие элементы управления для каждой полосы:

Пороговое значение 1 - 3 Задает уровень (между – 60 и 0 дБ), который входной сигнал должен превысить, чтобы включить сжатие.

Пропорции 1 - 3 Определяет скорость сжатия, значение до 8:1.

Атака 1 - 3 Задает время (от 0,1 до 10 миллисекунд), которое требуется сжатию для ответа на сигнал, превышающий пороговое значение.

Отпуск 1 - 3 Указывает время, которое требуется для усиления, чтобы вернуться к исходному уровню, когда сигнал упадет ниже порогового значения.

Эффект «Многократное эхо»

Эффект «Многократное эхо» добавляет до четырех отголосков исходного аудио в клип. Этот эффект можно использовать для стерео клипов, моно клипов и клипов со звуком 5,1.

Задержка 1-4 Указывает время между исходным звуком и его эхом. Максимальное значение - 2 секунды.

Обратная связь 1-4 Задает процентное отношение сигнала задержки, который нужно добавить к задержке для создания множественного угаасающего эха.

Уровень 1-4 Управляет громкостью каждого эха.

Смешать Степень задержанного и незадержанного эха.

Эффект «Метка»

Эффект «Метка» удаляет частоты, рядом с указанным центром. Этот эффект можно использовать для стерео клипов, моно клипов и клипов со звуком 5,1.

По центру Определяет частоты, которые будут удалены. При удалении электрических помех, введите значение, которое соответствует входной частоте линии электропередач, используемой электросетевой, с помощью которой записывался клип. Например, в Северной Америке и Японии это 60 Гц, а в большинстве других стран - 50 Гц.

Q Определяет диапазон частот, которые требуется откорректировать. Низкое значение параметра создает узкий диапазон; высокое значение параметра создает широкий диапазон.

Эффект «Параметрическая коррекция»

Эффект «Параметрическая коррекция» увеличивает или уменьшает частоты рядом с определенной центральной частотой. Этот эффект можно использовать для стерео клипов, моно клипов и клипов со звуком 5,1.

По центру Определяет частоту в центре указанного диапазона.

Q Определяет диапазон частот, которые требуется откорректировать. Низкое значение параметра создает узкий диапазон; высокое значение параметра создает широкий диапазон. Степень коррективки частот задается в децибелах свойством «Усиление». »Усиление» задает уровень коррективки заданной ширины в децибелах (дБ).

Усиление Определяет степень усиления или диапазона частот (от -24 до +24 дБ).

Приятнейший звук с параметрической коррекцией в Adobe Premiere Pro и Audition, [в этом видеоруководстве](#) от Эндрю Дэвис (Andrew Devis).

Эффект «Phaser»

Эффект «Phaser» принимает часть входящего сигнала, смещает фазу и добавляет его обратно к оригинальному сигналу. степенями и «размывает его задний к исходному сигналу. Результат - частичная отмена спектра частот, откуда фазер и получил свое уникальное звучание, хорошо известное благодаря фирменным гитарам Motown.

Тип LFO (низкочастотный генератор) Выбор Sine, Rect, или Tri определяют форму волны низкочастотного генератора, используемого для модуляции сдвига фазы.

Скорость Определяет скорость низкочастотного генератора. Значения в диапазоне от 0 до 10.

Глубина Определяет уровень усиления волны модуляции, таким образом, управляя глубиной эффекта. Значения в диапазоне от 0 до 100%.

Задержка Для доступа к спектр возможных эффектов, сигнал смещения фазы будет отложен от исходного сигнала. Свойство «Задержки» устанавливает время для задержки. Значения в диапазоне от 0,1 до 4,0 мс.

Обратная связь Задает степень сигнала смещения фазы, которые будет добавлен к входному сигналу. Использование отрицательные значений перевернет фазу на 180 градусов. Значения в диапазоне от -50 до 50.

Смешать Указывает соотношение сухого сигнала и сигнала эффектов. Значение 100% соответствует пропорции 1/1, в то время как параметр 0 заглушит сигнал эффекта. Значения в диапазоне от 0 до 100%.

Эффект «Изменение высоты тона»

Эффект «Изменение высоты тона» корректирует уровень входящего сигнала. Используйте этот эффект, чтобы понизить высокие голоса или наоборот. Можно настроить каждое свойство с помощью графических элементов управления выборочной установки или изменив значения индивидуальных параметров. Этот эффект можно использовать для стерео клипов, моно клипов и клипов со звуком 5,1.

Уровень Задаёт изменение уровня в полутонах. Настраиваемый диапазон между – 12 +12 полутонами

Тонкая настройка Определяет тонкую настройку между сеткой полутонов свойства уровня.

Сохранение форманты Защищает форманту в аудиоклипе от воздействия. Например, стоит использовать этот элемент управления при увеличении уровня высокого голоса, но чтобы он не звучал, как голос героя мультфильма.

Эффект «Реверберация»

Эффект «Реверберация» добавляет атмосферу и тепло в аудиоклип, имитируя звук воспроизведения аудио в комнате. Используйте графические элементы управления в «Выборочной установке» или откорректируйте значения в «Индивидуальных параметрах». Этот эффект можно использовать для стерео клипов, моно клипов и клипов со звуком 5,1.

Предзадержка Указывает время между сигналом и реверберацией. Этот параметр соответствует расстоянию, которое проходит звук до отражающих стен и обратно к слушателю в реальной обстановке.

Поглощение Определяет процент поглощения звука.

Размер Задаёт размер комнаты в процентах.

Плотность Задаёт плотность «шлейфа» реверберации. Значение параметра «Размер» определяет допустимый диапазон значений плотности.

Низкое заглушение Задаёт степень подавления низких частот (в дБ). Подавление низких частот предотвращает появление рокота или шума при реверберации.

Высокое заглушение Задаёт степень подавления высоких частот (в дБ). При использовании небольших значений реверберация звучит мягче.

Смешать Управляет степенью реверберации.

Эффект «Спектральное уменьшение шума»

Спектральный алгоритм сокращения шумов использует три запирающих фильтра, для удаления тональных помех из звуковых сигналов. Он может помочь исключить шумы из исходного материала, например жужжание и свист.

Част. (1-3) Задаёт центральную частоту каждого из этих запирающих фильтров.

Уменьшение (1-3) Задаёт усиление ввода, при котором красный цвет отображается на индикатор для данной дорожки.

Фильтр (1-3) Активирует соответствующий фильтр.

MaxLevel Указывает уменьшение усиления каждого запирающего фильтра, тем самым, управляя уровнем шума, удаленного из сигнала.

CursorMode Активирует регулировку частоты фильтра курсором.

Эффект «Замена каналов»

Эффект «Замена каналов» меняет положение левого и правого каналов. Применим только к стереоклипам.

Эффект «Верхние звуковые частоты»

Эффект «Верхние звуковые частоты» позволяет увеличить или уменьшить более высокие частоты (4000 Гц и выше). «Усиление» задает уровень (в дБ) увеличения или уменьшения. Этот эффект можно использовать для стерео клипов, моно клипов и клипов со звуком 5,1.

Эффект «Громкость»

Используйте эффект «Громкость» вместо фиксированного эффекта «Громкость», если вы хотите обработать его раньше остальных стандартных эффектов. Эффект «Громкость» создает оболочку для клипа, так что можно увеличить громкость без срезания. Срезание высоких частот возникает, когда сигнал превышает динамический диапазон, поддерживаемый оборудованием, и часто вызывает искажение звука. Положительные значения обозначают увеличение громкости; отрицательные значения указывают на ее уменьшение. Эффект «Громкость» доступен для клипов только с дорожками моно, стерео и 5,1.

[Наверх](#)

Аудио переходы перекрестного затухания

Также см. раздел [Работа со аудиопереходами](#).

Переход постоянного усиления

Затухание постоянного усиления изменяет аудио с постоянной скоростью по мере перехода между клипами. Это затухание может иногда звучать резко.

Переход постоянной мощности

Затухание постоянной мощности создает гладкий постепенный переход, аналогичный переходу растворения между клипами. Это затухание уменьшает сначала медленно уменьшает звук первого, а затем быстро движется в конец перехода. Для второго клипа, это затухание увеличивает звук быстро, а затем медленнее движется в конец перехода.

Переход «Экспоненциальное затухание»

Экспоненциальное затухание заглушает первый клип по гладкой логарифмической кривой, в то же время проявляя второй клип, также по гладкой логарифмической кривой. Выберите нужный вариант в меню «Выравнивание», и сможете задать положения перехода.

Примечание. Несмотря на то, что переход «Экспоненциальное затухание» очень похож на переход постоянной мощности, он более плавный.

Adobe также рекомендует



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Работа со аудиопереходами

[Указание аудиоперехода по умолчанию](#)

[Указание длительности по умолчанию для аудиопереходов](#)

[Перекрытие звуков между аудиоклипами](#)

[Нарастание или затухание звука клипа](#)

[Коррекция или настройка аудиоперехода](#)

К аудиопереходам между клипами можно применить перекрестные затухания. Аудиозатухание — это аналог видеоперехода. Для перекрестного затухания нужно добавить аудиопереход между двумя смежными аудиоклипами на одной и той же дорожке. Чтобы использовать постепенное появление звука или затухание, добавьте переход перекрестного затухания с любой стороны одного клипа. Premiere Pro включает три типа перекрестного затухания: «Постоянное усиление», «Постоянная мощность» и «Экспоненциальное затухание».

Описание доступных затуханий см. в разделе Аудиопереходы перекрестного затухания.

Применение видео- и аудиопереходов

Узнайте, как добавлять такие базовые аудио- и видеопереходы, как наплыв и перекрестное затухание, прямо на панели «Таймлайн». (Посмотрите (2 мин.))

[Наверх](#) 

Указание аудиоперехода по умолчанию

1. Щелкните элемент «Постоянное усиление» или «Постоянная мощность» на панели «Эффекты» правой кнопкой мыши (Windows) (или щелкните его, удерживая нажатой клавишу CONTROL [Mac OS]).
2. Выберите в контекстном меню команду «Указать выбранное как переход по умолчанию».

[Наверх](#) 

Указание длительности по умолчанию для аудиопереходов

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Общие» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Общие» (Mac OS).
2. В диалоговом окне «Установки» введите значение для параметра «Длительность аудиоперехода по умолчанию».

[Наверх](#) 

Перекрытие звуков между аудиоклипами

1. При необходимости щелкните треугольник слева от каждого имени дорожки на панели «Таймлайн», чтобы развернуть аудиодорожки, на которых нужно использовать перекрестное затухание.
2. Убедитесь, что 2 аудиоклипа идут друг за другом, и что оба клипа обрезаны.

3. Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы добавить аудиопереход по умолчанию, переместите индикатор текущего времени в точку редактирования между клипами и выберите «Эпизод» > «Применить аудиопереход».
- Чтобы добавить аудиопереход, отличный от перехода по умолчанию, разверните подборку аудиопереходов на панели «Эффекты» и перетащите аудиопереход на панель «Таймлайн» в точку редактирования между двумя клипами, к которым нужно применить перекрестное затухание.

[Наверх](#)

Нарастание или затухание звука клипа

1. Убедитесь, что звуковая дорожка развернута на панели «Таймлайн». При необходимости щелкните треугольник слева от имени дорожки, чтобы развернуть аудиодорожки, на которых нужно использовать перекрестное затухание.
2. Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы использовать в клипе нарастание звука, перетащите аудиопереход из панели «Эффекты» на панель «Таймлайн», таким образом, чтобы он был привязан к точке входа аудиоклипа. Можно также выбрать примененный переход на панели «Таймлайн». Затем на панели «Элементы управления эффектами» выберите в меню «Выравнивание» параметр «Начало на стыке».
- Чтобы использовать в клипе затухание звука, перетащите аудиопереход из панели «Эффекты» на панель «Таймлайн», таким образом, чтобы он был привязан к точке выхода аудиоклипа. Можно также выбрать примененный переход на панели «Таймлайн». Затем на панели «Элементы управления эффектами» выберите в меню «Выравнивание» параметр «Конец на стыке».

Используйте один из трех типов аудиопереходов затухания, чтобы использовать нарастание звука или затухание звука.

[Наверх](#)

Коррекция или настройка аудиоперехода

- Выполните одно из следующих действий.
- Чтобы отредактировать аудиопереход, дважды щелкните переход на панели «Таймлайн» и настройте его на панели «Элементы управления эффектами».
- Чтобы настроить скорость затухания звука или перекрестного затухания, настройте диаграмму ключевого кадра громкости звука клипа вместо того, чтобы применять переход.

См. также

- Маркеры клипа и переходы
- Коррекция усиления и громкости

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Применение эффектов к аудио

[Применение аудиозффектов в звуковом микшере](#)

[Применение эффекта дорожки в звуковом микшере](#)

[Настройка эффектов аудиодорожки на панели «Таймлайн»](#)

[Копирование и вставка эффектов дорожки](#)

[Выбор типа эффекта дорожки до изменения громкости или после изменения громкости](#)

[Удаление или обход эффекта дорожки в звуковом микшере](#)

[Работа с эффектами VST](#)

[Корректировка эффекта VST на панели редактора VST](#)

[Выбор шаблона настроек для эффекта VST](#)

В состав Premiere Pro входят подключаемые модули VST (Virtual Studio Technology) для аудио, они созданы для изменения или усиления свойств аудиоклипов. Большинство этих эффектов доступно для клипов с моно-, стереозвуком и звуком 5.1, и могут быть применены к клипам или дорожкам, если не указано иное. Если установлено приложение Adobe Soundbooth, программа Premiere Pro автоматически определяет расположение эффектов, распознает их и использует эффекты VST из этой программы.

Примечание. Каждый аудиозффект содержит параметр обхода, который позволяет включать и отключать эффект, что, в свою очередь, определяется ключевыми кадрами, которые задаются.

Аудиозффекты объединяются в один унифицированный эффект и отображаются в двухмерном списке внутри папки с аудиозффектами. При применении аудиозффекта приложение Premiere Pro автоматически применяет к клипу подходящий тип эффекта (моно, стерео или 5.1). Список доступных аудиозффектов и их описание см. в статье [«Аудиозффекты»](#).

Унифицированные аудиозффекты



Важная информация об унифицированных аудиозффектах включена в этот ролик от Video2Brain....

[Подробнее](#)

<http://www.video2brain.com/en/videos-3767.htm>



Автор: **Тодд Коприва (Todd Kopriva)**

<http://blogs.adobe.com/pre...>

[Поделитесь своим опытом на Adobe Community Help](#)

Подробные сведения, руководства и ресурсы, посвященные изменениям в унифицированных аудиозффектах, см. в [этой записи блога](#).

Некоторые эффекты имеют ограничения и могут использоваться только в определенных типах дорожек. (Например, эффект «Баланс» можно применять только к стереодорожке; он недоступен для моно или 5.1.) Ниже перечислены эффекты, имеющие ограничения.

- Баланс (только стерео)
- Громкость канала (только стерео и 5.1)
- Заполнение левым каналом (только стерео)
- Заполнение правым каналом (только стерео)
- Поменять каналы (только стерео)

Примечание. Шаблоны настроек для унифицированных аудиозффектов можно создать из одного или нескольких аудиозффектов.

Улучшение качества аудио в Premiere Pro



В этом видеоруководстве на веб-сайте, посвященном кино и компьютерам, Чад Перкинс (Chad Perkins) рассказывает некоторые моменты, касающиеся аудиоэффектов.... [Подробнее](#)
<http://youtu.be/PiG9-GBcc7E>



Автор: **Чед Перкинс**
<http://moviesandcomputers....>

[Поделитесь своим опытом на Adobe Community Help](#)

Использование аудиоэффектов в Premiere Pro



Есть два способа добавлять эффекты к аудио в Premiere Pro. Карл Соул (Karl Soule) описывает обе техники и рассказывает о том, когда их лучше использовать.... [Подробнее](#)
<http://tv.adobe.com/watch/short-and-suite/usi...>



Автор: **Карл Соул**
<http://blogs.adobe.com/Vid...>

[Поделитесь своим опытом на Adobe Community Help](#)

В этих видеоруководствах по **Premiere Pro** Фил Хокинс (Phil Hawkins) из Infinite Skills подробно рассказывает о самых распространенных шаблонах настроек и эффектах аудио.

См. [обучающее видеоруководство](#) на веб-сайте Creative COW о применении аудиоэффектов в Premiere Pro от Эндрю Дэвиса (Andrew Devis).

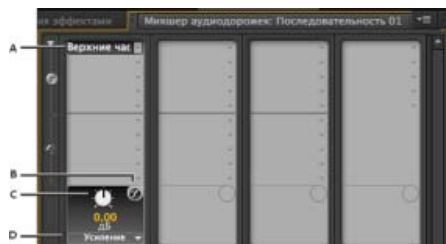
[Наверх](#)

Применение аудиоэффектов в звуковом микшере

В звуковом микшере управление параметрами эффекта дорожки выполняется после выбора эффекта на панели «Эффекты и посылы». Если панель «Эффекты и посылы» не отображается, откройте ее, щелкнув треугольник «Показать/скрыть эффекты и посылы» в левом верхнем углу звукового микшера. Панель «Эффекты и посылы» содержит меню «Выбор эффекта», в котором можно выбрать до пяти эффектов для применения к дорожке. Premiere Pro обрабатывает эффекты в том порядке, в котором они перечислены и передает результат эффекта в следующий эффект в списке; поэтому изменение порядка может изменить результаты применения эффектов. Эффекты в списке также обеспечивают полное управление добавленными подключаемыми модулями VST. Эффекты, примененные в звуковом микшере, также можно просматривать и редактировать на панели «Таймлайн».

Эффект может быть применен до или после регулировки громкости звука. Различие заключается в том, что эффект применяется до или после изменения громкости звука дорожки. По умолчанию все эффекты применяются до изменения громкости.

В звуковом микшере параметры эффекта, которые изменяются со временем, можно записать с помощью параметров автоматизации или указать на панели «Таймлайн» с помощью ключевых кадров.



Аудиоэффекты

А. Имя примененных эффектов и меню эффектов **В.** Обход эффекта **С.** Ручка регулировки для выбранного свойства эффекта **Д.** Меню свойств эффекта

Если планируется использовать один и тот же эффект повторно, рекомендуется сэкономить ресурсы системы, совместно используя эффекты в фонограмме. Создайте фонограмму, примените эффект к фонограмме и используйте посылы для отправки дорожек в фонограмму для обработки эффектов.

Применение эффекта дорожки в звуковом микшере

1. (Необязательно) Чтобы открыть панель «Эффекты и посылы» в звуковом микшере, щелкните треугольник «Показать/скрыть эффекты и посылы» в левой части звукового микшера.
2. В дорожке, к которой требуется применить эффект, щелкните треугольник «Выбор эффекта» и выберите эффект из меню.

Попробуйте распланировать порядок эффектов дорожки перед их применением, так как эффект нельзя перетащить в другое место на панели «Эффекты и посылы».

3. При необходимости выберите параметр эффекта, который нужно изменить, в меню в нижней части панели «Эффекты и посылы».
4. Используйте элементы управления над меню параметров для настройки параметров эффекта.

Примечание. Для некоторых подключаемых модулей эффектов VST можно настроить параметры в отдельной панели, содержащий элементы управления параметром. Дважды щелкните имя эффекта дорожки, чтобы открыть панель редактора VST.

Настройка эффектов аудиодорожки на панели «Таймлайн»

Настроить фиксированные эффекты дорожки или эффекты панорамирования можно либо путем манипуляции с ручкой ключевых кадров, либо используя элементы управления в звуковом микшере.

1. На панели «Таймлайн» разверните представление аудиодорожки, содержащей нужный клип (если необходимо), щелкнув треугольник рядом с названием дорожки.
2. Нажмите кнопку «Показать ключевые кадры» и выберите в меню команду «Показать ключевые кадры дорожки».
3. Щелкните меню в левом верхнем углу клипа на аудиодорожке (по умолчанию оно отображается рядом с элементом «Дорожка: Громкость»); затем выберите имя эффекта и свойство в меню. Эффекты предварительной регулировки громкости находятся в верхней части меню; эффекты последующей регулировки громкости находятся в нижней части. Все числа в имени эффекта относятся к их расположению в списке эффектов дорожки, это их порядок обработки.
4. С помощью инструмента «Перо» равномерно настройте уровень (если ключевые кадры не были добавлены) или добавьте или отредактируйте ключевые кадры.

Копирование и вставка эффектов дорожки

Можно скопировать эффекты дорожки из одного раздела дорожки и вставить их в другой. После вставки ключевые кадры эффекта дорожки оказываются на дорожке, из которой они были скопированы в положении индикатора текущего времени. Назначение дорожек не влияет на то, где оказываются вставленные ключевые кадры.

1. На панели «Таймлайн» выделите один или несколько ключевых кадров дорожки, которые нужно скопировать. Для выбора нескольких ключевых щелкните мышью каждый нужный ключевой кадр, удерживая нажатой клавишу SHIFT, либо перетащите область вокруг соседних ключевых кадров.
2. Выберите «Правка» > «Копировать».
3. Поместите индикатор текущего времени в то место, куда требуется вставить ключевые кадры.
4. Выберите «Правка» > «Вставить».

Выбор типа эффекта дорожки до изменения громкости или после изменения громкости

- В панели «Эффекты и посылы» звукового микшера щелкните эффект правой кнопкой мыши (Windows) (или щелкните

его, удерживая нажатой клавишу CONTROL [Mac OS]), и выберите команду «До изменения громкости» или «После изменения громкости».

[Наверх](#)

Удаление или обход эффекта дорожки в звуковом микшере

- В списке эффектов в звуковом микшере выполните одно из следующих действий.
- Чтобы удалить эффект дорожки, щелкните треугольник справа от нужного эффекта, и выберите «Нет».
- Чтобы выполнить обход эффекта дорожки, нажмите кнопку «Обход эффектов»  рядом с нижней частью списка эффектов, пока он не появится с косой чертой.

[Наверх](#)

Работа с эффектами VST

Premiere Pro поддерживает звуковые подключаемые модули Steinberg VST (Virtual Studio Technology), и вы можете добавлять аудиоэффекты VST от сторонних разработчиков. В состав Premiere Pro входят подключаемые модули эффектов VST, которые доступны как в звуковом микшере, так и на панели «Элементы управления эффектами». Подключаемые модули VST, рассчитанные на работу с дорожками, могут иметь дополнительные элементы управления. Применяйте эффекты VST таким же образом, каким применяете прочие аудиоэффекты к дорожкам или клипам.

На панели «Эффекты и посылы» звукового микшера эффекты VST отображаются в меню «Выбор эффекта». На панели «Эффекты» они отображаются в подборке аудиоэффектов, поэтому их можно применять к отдельным клипам. В большинстве случаев эффекты VST отображаются в подборке аудиоэффектов по типу дорожки, которая соответствует количеству каналов, поддерживаемых этим эффектом. Например, стереоэффекты VST отображаются в меню эффект дорожки звукового микшера только для стереодорожек и только в подборке «Сtereo» подборки «Аудиоэффекты» на панели «Эффекты». После применения любых эффектов VST можно открыть окно со всеми элементами управления. Можно открыть несколько окон редактора VST, например, во время автоматизации эффектов, но Premiere Pro закрывает все окна редактора VST при закрытии проекта.

Если ранее было установлено приложение, совместимое с VST, за исключением Premiere Pro, то Premiere Pro находит эффекты VST в уже существующей папке VST. В папке Plug-ins приложения Premiere Pro также находится папка подключаемых модулей VST с подключаемыми модулями, которые используется только Premiere Pro. Ниже перечислены расположения, в которых Premiere Pro выполняет поиск подключаемых модулей VST.

- HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\VST\VSTPluginsPath (Windows)
- C:\Program Files\Steinberg\VSTPlugins (Windows)
- System HD/Library/Audio/Plug-ins/VST (Mac OS)
- System HD/<user>/Library/Audio/Plug-Ins/VST (Mac OS)

Если считать, что у вас уже установлено аудиоприложение, внешние модули VST должны находиться в этой ветви реестра: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\VST\VstPluginsPath. Premiere Pro необходимо использовать путь, указанный в этом разделе реестра. Он должен указывать примерно на такое расположение: [Program Files]\Steinberg\VstPlugins\

Примечание. При использовании эффекта VST, предоставленного не Adobe, определенные схемы управления и результаты работы подключаемого модуля остаются под ответственностью разработчика внешнего модуля. Adobe Premiere Pro отображает только элементы управления и обрабатывает результаты.

[Наверх](#)

Корректировка эффекта VST на панели редактора VST

Звуковой микшер позволяет открыть панель редактора VST для некоторых эффектов VST, чтобы настроить параметры эффекта.

Примечание. Невозможно открыть окно редактора VST из панели «Элементы управления эффектами».

1. Чтобы открыть панель «Эффекты и посылы», щелкните треугольник «Показать/скрыть эффекты и посылы» в левой части звукового микшера.
2. На панели «Эффекты и посылы» щелкните один из направленных вниз треугольников в разделе «Выбор эффекта» и

выберите имя эффекта.

3. Дважды щелкните имя эффекта.

Откроется панель редактора VST. Эту панель можно закрепить или сгруппировать, как и любую другую.

4. В окне редактора VST укажите параметры.

Примечание. Элементы управления параметрами эффектов подключаемых модулей VST также доступны в нижней части панели «Эффекты и послылы».



Панель редактора VST для эффекта «Шумоподавление»

[Наверх](#)

Выбор шаблона настроек для эффекта VST

- Щелкните имя эффекта на панели «Эффекты и послылы» звукового микшера правой кнопкой мыши (Windows) (или щелкните его, удерживая нажатой клавишу CONTROL [Mac OS]), и выберите шаблон настроек, приведенный в нижней части меню.

Примечание. Если эффект не поддерживает шаблоны настроек, возможно только использовать значение «По умолчанию». При выборе «По умолчанию» все значения параметра эффекта сбрасываются.

Adobe также рекомендует



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Устранение эффекта плавающего затвора

Типичная проблема в отношении камер DSLR и других камер на базе датчика CMOS заключается в том, что, как правило, возникает отставание по времени при сканировании строк видеоданных. Из-за этого не все части изображения записываются точно в одно время, что вызывает такие искажения, как эффект плавающего затвора. Эти искажения могут возникать при движении камеры или предмета.

Для удаления этих искажений можно использовать эффект «Устранение эффекта плавающего затвора» в Premiere Pro.

После применения этого эффекта становятся доступны следующие свойства:

Скорость плавающего затвора: задает процент кадровой частоты, то есть, время сканирования. Для камер DSLR это значение составляет 50-70%, для iPhone - близко к 100%. Настройте скорость плавающего затвора, чтобы искаженные строки стали вертикальными.

Направление сканирования: задает направление сканирования для плавающего затвора. Большинство камер выполняют сканирование датчика в направлении сверху вниз. Камеры смартфонов можно переворачивать сверху вниз или поворачивать. Для этого необходимо задать другое направление сканирования.

Раздел расширенных настроек:

Метод: определяет использование анализа оптического потока и изменение времени движения пикселей для создания кадров без искажения (Движение пикселей) или распределенное отслеживание точки и деформации (Деформация).

Детальный анализ: анализ точки в пределах деформации с более высоким уровнем детализации. Доступно при использовании метода деформации.

Данные движения пикселей определяет уровень детализации для вычисления поля вектора оптического потока. Доступно при использовании метода «Движение пикселей».

Примечание. Хотя эффект «Стабилизатор деформации» содержит эффект «Устранение эффекта плавающего затвора», в изолированной версии предусматривается большее число элементов управления. В отдельных случаях требуется только устранение эффекта плавающего затвора без стабилизации снимка.

В этом видео, созданном Тоддом Коприва и video2brain, демонстрируется, насколько легко и просто устранить эффект плавающего затвора, который часто возникает в видеорядах, созданных с помощью камер DSLR и камер мобильных телефонов, используя для этого эффект «Устранение эффекта плавающего затвора».

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Чересстрочная развертка и порядок полей

Видео с интерлейсингом, видео без интерлейсинга и прогрессивная развертка

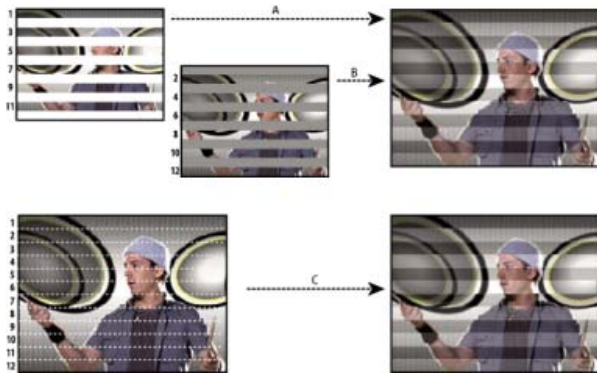
О доминировании полей и реверсировании полей

Создание нечередующихся клипов.

Изменение порядка полей клипа

Наверх ⁺

Видео с интерлейсингом, видео без интерлейсинга и прогрессивная развертка



Развертка с интерлейсингом полей видео с интерлейсингом, по сравнению с прогрессивным сканированием видеокadra без интерлейсинга.

А. Для видео с интерлейсингом сначала на экране отображается все верхнее поле (нечетные линии) сверху вниз за один проход. **В.** Затем, на экране отображается все нижнее поле (четные линии) сверху вниз за один проход. **С.** Для прогрессивного видео, весь кадр (все линии в порядке счета) отображаются на экране сверху вниз за один проход.

Интерлейсинг - это метод, разработанный для передачи телевизионных сигналов в условиях низкой пропускной способности. В системе с интерлейсингом, за один раз передается только половина горизонтальных линий для каждого кадра. Из-за скорости передачи, световой инерции экранов и стойкости зрительного ощущения зритель воспринимает каждый кадр в полном разрешении. Все аналоговые телевизионные стандарты используют интерлейсинг. Стандарты цифрового телевидения включают в себя, как варианты с интерлейсингом так и без интерлейсинга. Как правило, сигналы с интерлейсингом генерируются разверткой с интерлейсингом, в то время как сигналы без интерлейсинга генерируются прогрессивной разверткой.

Chris Pirazzi приводит кое-какие технические данные по полям и интерлейсингу на сайте [Lurker's Guide to Video](#).

Trish и Chris Meyer приводят различные материалы об интерлейсинге, порядке полей, доминировании полей, обработке полей и разделении полей:

- статья (PDF), рассказывающая об интерлейсинге и разделении поля на [сайте Artbeats](#)
- статья, рассказывающая об интерлейсинге и порядке полей на сайте [ProVideo Coalition](#)
- статья, объясняющая значение терминов *порядок полей* и *доминирование полей*, на сайте [ProVideo Coalition](#)
- Более подробную информацию об экспорте видеофайла с PsF (прогрессивный сегментированный кадр) из Premiere Pro с помощью Adobe Media Encoder [можно найти в этой теме](#) на пользовательском форуме Premiere Pro.
- [Еще немного о видео с PsF.](#)

Наверх ⁺

О доминировании полей и реверсировании полей

Поля в клипе могут быть реверсированы из состояния, в котором они изначально были получены, любым из следующих способов:

- Карта захвата видео, используемая для захвата материала, имеет значение доминирования поля, противоположное значению исходного устройства,
- Программное обеспечение для редактирования или анимации, которое использовалось для редактирования клипа в последний раз имело доминирование поля, противоположное значению исходного клипа,
- Этот клип настроен для воспроизведения в обратном порядке.

Наверх 

Создание нечередующихся клипов.

Как правило, отдельные поля с интерлейсингом не будут заметны зрителю. Однако замедленное воспроизведение клипа, создание стоп-кадра или экспортирование поля в качестве неподвижного изображения можно сделать отдельное поле различным. Для этих целей иногда рекомендуется устранять *интерлейсинг* изображения, заменять пары последовательных полей одиночными не кадрами без интерлейсинга. Premiere Pro может создавать эти новые не кадры без интерлейсинга из полей в одном или двух исходных кадрах.

Один нежелательный артефакт поднимется из несовпадения между *порядком полей* клипа и эпизода. *Порядок полей* определяет, какое поле - с нечетными номерами линий (верхнее поле) или поле с четными номерами линий (нижнее поле) - должно отображаться первым. Например, если клип с верхним порядком полей поместить в эпизод, использующую нижний порядок полей, это может привести к дерганому изображению. Можно устранить эту проблему, обратив порядок полей клипа в соответствии с проектом. Используйте параметр «Обратное доминирование полей», чтобы обратить порядок полей.

1. Выберите клип на панели «Таймлайн» или на панели «Проект». Выберите «Клип» > «Параметры видео» > «Параметры поля».
2. Выберите «Обратное доминирование полей», чтобы изменить порядок, в котором воспроизводятся поля клипа.
3. В «Параметрах обработки» выберите один из следующих вариантов:

Нет Не применять никакие параметры обработки. При выборе этого параметра «Обратное доминирование полей» не отключится, если этот параметр выбран.

Последовательные кадры с интерлейсингом Преобразует каждую пару последовательных кадров (без интерлейсинга) с прогрессивной разверткой в два поля одного кадра с интерлейсингом. Это также сказывается на том, что клип запускается с частотой кадров, превышающих это исходное значение вдвое. Этот параметр полезен для клипов с интерлейсингом, созданных анимационными приложениями, не способными создавать кадры с интерлейсингом. В идеале, можно использовать его для преобразования анимаций с 60 кадрами/с и с прогрессивной видео 30 кадрами/с и с интерлейсингом.

Всегда устранять чересстрочную развертку Преобразует поля с интерлейсингом в кадры без интерлейсинга с прогрессивной разверткой. Этот параметр полезен для клипов, которые требуется воспроизвести в замедленном движении или заморозить. Этот параметр удаляет одно поле (с сохранением доминантного поля, определенного для проекта параметром «Поле» в диалоговом окне «Новый эпизод, на вкладке «Общее»). Затем он интерполирует отсутствующие линии, основываясь на линиях доминантного поля.

Примечание. В эпизоде без полей (прогрессивная развертка) - выбирается в меню «Поля» - параметр «Всегда отключать интерлейсинг» сохраняет верхнее поле. Однако в этом типе эпизода, если также выбрать «Обратное доминирование полей», «Всегда отключать интерлейсинг» сохраняет нижнее поле.

Удаление мерцания Слегка накладывает одно поле на другое и не дает тонким горизонтальным деталям изображения мелькать. Объект, настолько тонкий, как линия развертки, мелькает, потому что может отображаться только в каждом втором поле. Этот параметр сглаживает смежные линии на 50%; не устраняет деинтерлейсинг клипа. Это особенно полезно для графики, содержащей тонкие горизонтальных линий.

4. Нажмите кнопку «ОК».

Чтобы улучшить внешний вид видео, если скорость клипа отличается от 100%, включите параметр «Наложение кадров». Выберите «Клип» > «Параметры видео» > «Наложение кадра».

Изменение порядка полей клипа

На панели «Проект» можно изменить порядок полей всех экземпляров клипа во всех эпизодах проекта.

1. На панели «Проект» правой кнопкой мыши щелкните клип, для которого требуется изменить порядок полей.
2. Выберите «Изменить» > «Интерпретировать материал»
3. Выберите нужный параметр порядка полей.
4. Нажмите кнопку «ОК».

Adobe также рекомендует



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Удаление мерцания

Тонкие линии и резкие края в изображениях иногда мерцают при просмотре на экране с чересстрочной разверткой, то есть, на многих телевизионных экранах. Элемент управления «Фильтр мерцаний», расположенный на вкладке «Элементы управления эффектами» > «Движение», уменьшает или удаляет это мерцание. Чем выше его интенсивность, тем меньше мерцание, но изображение становится более мягким. Может потребоваться задать ему относительно высокое значение, для изображений с большим количеством острых краев и высокой контрастностью.

1. Выделите клип на панели «Таймлайн» и щелкните вкладку «Элементы управления эффектами».
2. Щелкните треугольник рядом с заголовком «Движение» и откройте элементы управления движением.
3. Щелкните треугольник рядом с элементом «Фильтр мерцаний».
4. Перетащите ползунок фильтра мерцаний вправо, чтобы усилить интенсивность фильтра.
5. Нажмите клавишу ПРОБЕЛ, чтобы просмотреть клип. Увеличьте интенсивность фильтра, если мерцание по-прежнему видно, или уменьшите его значение, если изображение стало слишком мягким.

Можно изменить интенсивность фильтра мерцаний по всему клипу, задав разные значения для ключевых кадров фильтра мерцаний.

Adobe также рекомендует



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Создание общих результатов

Нарастание видео

Изображение «Картинка в картинке» и разделенный экран

Масштаб и панорамирование неподвижного изображения

Добавление эффекта молнии к части клипа

Создание эффекта «Лестница Иакова»

Создание отзвука реверберации

В данном разделе описываются действия для достижения с помощью Premiere Pro некоторых наиболее популярных результатов. Порядок действий для достижения многих требуемых результатов в Premiere Pro см. в [справке Community Help](#).

[Наверх](#)

Нарастание видео

1. Чтобы создать нарастание видео в клипе или создать появление из затемнения, выберите клип на панели «Таймлайн».
2. Выполните одно из следующих действий.
 - Примените переход растворения к началу клипа.
 - Используйте ключевые кадры для непрозрачности клипа - начало с нуля и повышение до 100%.

См. [это видеоруководство](#) от Максима Джаго (Maxim Jago) и Learn by Video, в котором демонстрируется порядок добавления эффектов затухания, титров и музыки к видео в Premiere Pro.

[Наверх](#)

Изображение «Картинка в картинке» и разделенный экран

Можно использовать элементы управления «Положение» и «Масштаб» эффекта «Движение», чтобы создать изображение «картинка в картинке».

В [этом видеоруководстве](#) Фил Хокинс (Phil Hawkins) из Infinite Skills демонстрирует, как создавать эффект «картинка в картинке» для многократного использования.

В [этом видеоруководстве](#) на веб-сайте AdobeTV Деннис Радеки (Dennis Radeke) показывает, как создавать эффект «картинка в картинке».

[Наверх](#)

Масштаб и панорамирование неподвижного изображения

Метод масштабирования и панорамирования неподвижного изображения также известен как «Эффект Кена Бернса», так как документалист Кен Бернс активно им пользовался.

Руководство по масштабированию и панорамированию неподвижного изображения см. в видеоруководстве [Эффект Кена Бернса](#) в блоге Digital Video Editing.

В [этом руководстве по Adobe Premiere Pro](#) Эндрю Дэвис (Andrew Devis) рассказывает о том, как профессионально масштабировать и панорамировать изображение в Premiere Pro. Узнайте о том, как организовать правильную интерполяцию ключевого кадра, чтобы движение выглядело плавным.

[Наверх](#)

Добавление эффекта молнии к части клипа

Можно сделать так, чтобы молния появилась только над одной частью исходного клипа.

1. Поместите клип прозрачного видео в дорожку поверх исходного клипа.
2. Примените эффект молнии к клипу прозрачного видео.
3. Обрежьте этот клип до длительности, необходимой для появления молнии.

[Наверх](#)

Создание эффекта «Лестница Иакова»

Можно создать эффект «Лестница Иакова». Вспышка молнии возвращается назад в положение у линии запуска после того, как она вытягивается в заданном направлении.

1. Примените эффект «Молния» к клипу.
2. На панели «Элементы управления эффектами» щелкните треугольник рядом с пунктом «Молния», чтобы открыть элементы управления этим эффектом.
3. Поэкспериментируйте с различными комбинациями параметров для этих элементов управления.
 - Стабильность
 - Сила вытягивания
 - Направление вытягивания

Слишком малое значение стабильности не позволяет молнии растягиваться в дугу, прежде чем она вернется назад. Слишком высокое значение позволяет разряду молнии скакать во всех направлениях.

[Наверх](#)

Создание отзвука реверберации

С помощью эффекта «Реверберация» можно создать отзвук аудио любого клипа, другими словами, звук клипа продолжит звенеть даже после самого звука.

1. Разверните точку выхода клипа до длительности, на которой вы хотите закончить отзвук.
2. В конце звука, который вы хотите слышать последним, опустите уровень громкости до нуля.
3. Примените эффект «Реверберация».

Adobe также рекомендует

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Анимация и ключевые кадры

Эффекты анимации

[Сведения об эффектах анимации](#)

[Сведения о ключевых кадрах](#)

[Работа с ключевыми кадрами](#)

[Наверх](#)

Сведения об эффектах анимации

Под термином «анимация» обычно подразумевается «перемещение рисунка по экрану», однако в данном контексте это слово означает «изменение атрибута с течением времени». В этом смысле перемещение клипа из одного угла экрана в другой в течении нескольких секунд — это анимация его положения. Изменение четкости клипа от резкого к размытому в течение нескольких секунд — это анимация его резкости. Изменение оттенка клипа от розового к голубому в течение нескольких секунд — это анимация его цвета. Здесь анимация означает «изменение со временем», а не «перемещение объекта». Анимировать можно многие эффекты (но не все), которые устанавливаются вместе с Premiere Pro. После применения эффекта к клипу необходимо указать один или несколько его кадров, которые будут использоваться как ключевые кадры. Затем необходимо задать значения параметров эффекта для каждого из ключевых кадров.

[Наверх](#)

Сведения о ключевых кадрах

Ключевые кадры используются для задания свойств движения, эффектов, аудио, а многие из свойств обычно изменяются с течением времени. Ключевой кадр обозначает определенный момент времени, где задается значение, такое как положение в пространстве, степень прозрачности или громкость звука. Значения между ключевыми кадрами интерполируются. При создании изменений с течением времени на основе ключевых кадров, как правило, используется не менее двух ключевых кадров: один содержит состояние в начале изменения, а второй — новое состояние в конце изменения.

[Наверх](#)

Работа с ключевыми кадрами

При анимации эффекта «Непрозрачность» на основе ключевых кадров эти кадры можно просматривать и изменять на панели «Элементы управления эффектами» или «Таймлайн». Иногда панель «Таймлайн» может лучше подходить для быстрого просмотра и изменения ключевых кадров. Представленные ниже рекомендации помогут выбрать соответствующую панель для текущей задачи.

- Изменение ключевых кадров на панели «Таймлайн» лучше всего подходит для эффектов, которые имеют одно одномерное значение, например непрозрачность или громкость звука. На панели «Элементы управления эффектами», как правило, проще изменять ключевые кадры свойств, которые имеют несколько значений, угловые или двумерные значения, такие как «Уровни», «Поворот» или «Масштаб».
- На панели «Таймлайн» отклонения значений ключевых кадров представлены в графическом виде, что позволяет быстро просмотреть изменение значений ключевых кадров со временем. По умолчанию значения линейно изменяются между ключевыми кадрами, но можно применить параметры, задающие скорость изменения между ключевыми кадрами. Например, перемещение можно постепенно остановить. Можно также изменить метод интерполяции и использовать маркеры Безье для точной настройки скорости и плавности анимации эффектов.
- На панели «Элементы управления эффектами» можно одновременно отобразить ключевые кадры нескольких свойств, но только для клипа, выбранного на панели «Таймлайн». На панели «Таймлайн» могут отображаться ключевые кадры для нескольких дорожек или клипов, но для каждой дорожки или клипа могут отображаться ключевые кадры только одного свойства.
- Как и на панели «Таймлайн», на панели «Элементы управления эффектами» ключевые кадры отображаются в графическом виде. После включения ключевых кадров для свойства эффекта можно отобразить диаграммы «Значение» и «Скорость». На диаграмме «Значение» отображаются ключевые кадры с изменениями в значениях

свойств эффекта. На диаграмме «Скорость» отображаются ключевые кадры с маркерами, позволяющими изменить скорость и плавность изменения значения между ключевыми кадрами.◆

- Ключевые кадры для эффектов аудиодорожки можно изменять только на панели «Таймлайн» или в звуковом микшере. Ключевые кадры для эффектов аудиоклипа похожи на ключевые кадры для эффектов видеоклипа. Их можно изменять на панели «Таймлайн» или панели «Элементы управления эффектами».◆

Примечание. Порядок отображения элементов на панели можно изменить, а затем выбрать команду «Окно» > «Рабочая среда» > «Создать рабочую среду», чтобы сохранить измененную конфигурацию как собственную рабочую среду. Присвойте имя рабочей среде в диалоговом окне «Создать рабочую среду», а затем нажмите кнопку «ОК».

Связанные разделы



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Добавление, задание ключевых кадров и навигация по ним

Добавление, выбор и удаление ключевых кадров

Просмотр ключевых кадров и диаграмм

Перемещение индикатора текущего времени к ключевому кадру

Изменение значений ключевых кадров

Для анимации свойства нужно изменять его значение с течением времени. В Premiere Pro свойства эффекта можно анимировать, назначив им ключевые кадры.

Ключевой кадр обозначает определенный момент времени, где задается значение, такое как положение в пространстве, степень прозрачности или громкость звука. Значения между ключевыми кадрами *интерполируются*. Для изменения свойства с течением временем необходимо указать не менее двух ключевых кадров: один для значения в начале изменения, а второй — для значения в конце изменения.

Наверх

Добавление, выбор и удаление ключевых кадров

Добавление ключевых кадров

Ключевые кадры можно добавить на панели «Таймлайн» или «Элементы управления эффектами» в точку текущего времени. Для запуска процесса добавления ключевых кадров нажмите кнопку «Переключение анимации» на панели «Элементы управления эффектами».

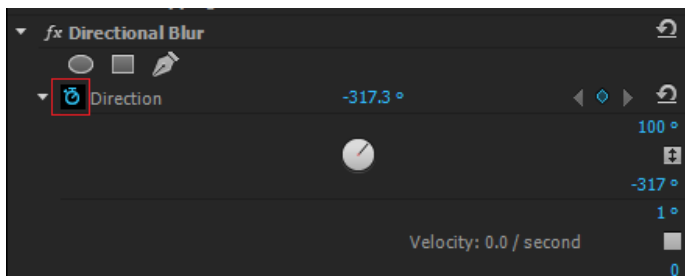
Примечание. Для создания ключевых кадров в дорожке или клипе не нужно включать отображение ключевых кадров.

1. На панели «Таймлайн» выберите клип, содержащий эффект, который нужно анимировать.
2. Если нужно добавить и изменить ключевые кадры на панели «Таймлайн», сделайте ключевые кадры видимыми для видео- или аудиодорожки.

Если ключевые кадры не отображаются по умолчанию, щелкните по значку «Гаечный ключ»  на панели «Таймлайн», затем выберите «Показать ключевые кадры клипа».

Примечание. При добавлении ключевых кадров в фиксированный эффект («Движение», «Непрозрачность» или «Громкость») на панели таймлайна можно пропустить шаг 3.

3. На панели «Элементы управления эффектами» щелкните треугольник, чтобы развернуть эффект, в который нужно добавить ключевые кадры, а затем щелкните значок «Переключение анимации», чтобы активировать ключевые кадры для свойства эффекта.



Нажатие кнопки «Переключение анимации» включает добавление ключевых кадров для свойства эффекта в точке текущего времени.

4. Выполните одно из предложенных ниже действий, чтобы отобразить диаграмму свойства эффекта.
 - (Панель «Элементы управления эффектами») Щелкните треугольник, чтобы развернуть свойство эффекта и

отобразить его диаграммы «Значение» и «Скорость».

- (Панель «Таймлайн») Выберите свойство эффекта в меню эффекта рядом с названием клипа или дорожки.

5. Переместите курсор воспроизведения в точку, где нужно добавить ключевой кадр.

6. Выполните одно из следующих действий.

- Нажмите кнопку «Добавить/удалить ключевой кадр» на панели «Элементы управления эффектами» и измените значение свойства эффекта.
- Выберите инструмент «Выделение» или «Перо» и щелкните левой кнопкой мыши диаграмму ключевых кадров, удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS), а затем измените значение свойства эффекта. С помощью инструмента «Выделение» или «Перо» можно добавить ключевой кадр в любом месте на диаграмме. Индикатор текущего времени можно не перемещать.

Примечание. Для добавления ключевых кадров с помощью инструмента «Перо» клавишу-модификатор использовать не обязательно. Однако клавиша-модификатор нужна для инструмента «Выделение».

- (Только панель «Элементы управления эффектами») Измените элементы управления для свойства эффекта. При этом в точке текущего времени автоматически будет создан ключевой кадр.

7. Повторите шаги 5 и 6 необходимое количество раз для добавления ключевых кадров и настройте свойства эффекта.

Если нужно внести дополнительные изменения, с помощью стрелки навигатора по ключевым кадрам ◀▶ на панели «Элементы управления эффектами» перейдите к существующему ключевому кадру. Этот метод также подходит для точной настройки ключевых кадров для других эффектов.

Выделение ключевых кадров

Если нужно изменить или скопировать ключевой кадр, сначала выделите его на панели «Таймлайн». Невыделенные ключевые кадры отображаются как пустые рамки, а выделенные ключевые кадры — как заполненные рамки. Сегменты между ключевыми кадрами выбирать не обязательно, потому что их можно перетащить непосредственно. Кроме того, сегменты автоматически изменяются при изменении ключевых кадров, определяющих их конечные точки.

- Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы выделить ключевой кадр, выберите инструмент «Выделение» или «Перо» и щелкните значок ключевого кадра на панели «Таймлайн».
 - Чтобы выделить несколько ключевых кадров, выберите инструмент «Выделение» или «Перо» и, удерживая нажатой клавишу SHIFT, щелкните левой кнопкой мыши несколько смежных или несмежных ключевых кадров на панели «Таймлайн».

Примечание. При наведении инструмента «Выделение» или «Перо» на ключевой кадр рядом с указателем появится значок ключевого кадра ◉.

- Чтобы выделить несколько ключевых кадров с помощью перетаскивания на панели «Таймлайн», выберите инструмент «Перо» и нарисуйте область выделения вокруг ключевых кадров. Удерживайте клавишу SHIFT, чтобы добавить несколько ключевых кадров к выделенной области.

На панели «Элементы управления эффектами» можно также выделить несколько ключевых кадров с помощью инструмента «Выделение».

- Чтобы выделить все ключевые кадры для свойства на панели «Элементы управления эффектами», щелкните название свойства слоя. Например, щелкните «Положение», чтобы выделить все ключевые кадры положения для слоя.

Удаление ключевых кадров

Если ключевой кадр больше не нужен, его можно смело удалить из свойства эффекта на панели «Элементы управления эффектами» или «Таймлайн». Можно удалить одновременно все ключевые кадры или отключить ключевые кадры для свойства эффекта. При отключении ключевых кадров на панели «Элементы управления эффектами» с помощью кнопки «Переключение анимации» удаляются существующие ключевые кадры, а новые ключевые кадры нельзя будет создать до тех пор, пока не будут повторно включены ключевые кадры.

1. Убедитесь, что диаграммы свойства эффекта видны на панели «Элементы управления эффектами» или «Таймлайн».

2. Выполните одно из следующих действий.

- Выделите один или несколько ключевых кадров и выберите команду «Правка» > «Очистить». Можно также нажать клавишу DELETE.
- Поместите индикатор текущего времени в ключевой кадр и нажмите кнопку «Добавить/удалить ключевой кадр».
- (Только панель «Элементы управления эффектами») Чтобы удалить все ключевые кадры для свойства эффекта, нажмите кнопку «Переключение анимации» слева от названия эффекта или свойства. В появившемся окне подтверждения нажмите кнопку «ОК».

Примечание. Если отключить кнопку «Переключение анимации», ключевые кадры для свойства будут безвозвратно удалены, а свойство получит значение текущего времени. Удаленные ключевые кадры нельзя восстановить повторным включением кнопки «Переключение анимации». Если вы случайно удалили ключевые кадры, выберите команду «Правка» > «Отменить».

Наверх ¹

Просмотр ключевых кадров и диаграмм

На панели «Элементы управления эффектами» и «Таймлайн» можно настроить время и значения ключевых кадров, но их работа основана на разных принципах. На панели «Элементы управления эффектами» одновременно отображаются все свойства эффекта, ключевые кадры и методы интерполяции. Для клипов на панели «Таймлайн» одновременно отображается только одно свойство эффекта. На панели «Элементы управления эффектами» можно управлять любыми значениями ключевых кадров. На панели «Таймлайн» управление ограничено. Например, нельзя изменить значения, в которых используются координаты X и Y, например «Положение» на таймлайне. Однако ключевые кадры можно изменить, не переходя на панель «Элементы управления эффектами».

На диаграммах на панелях «Таймлайн» и «Элементы управления эффектами» отображаются значения всех ключевых кадров и интерполированные значения между этими кадрами. Если диаграмма свойства эффекта является плоской, значение свойства не изменяется между ключевыми кадрами. Если диаграмма растет вверх или вниз, значение свойства увеличивается или уменьшается между ключевыми кадрами. Скорость и плавность изменений свойства между ключевыми кадрами можно изменить. Достаточно изменить метод интерполяции и изменить кривые Безье.

Просмотр ключевых кадров на панели «Элементы управления эффектами»

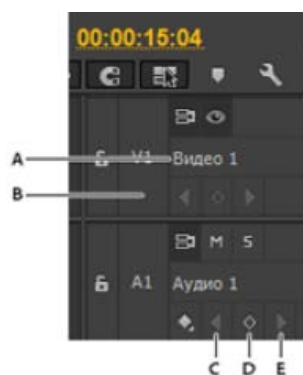
Если вы добавили ключевые кадры в последовательность клипа, их можно просмотреть на панели «Элементы управления эффектами». Для всех эффектов, содержащих свойства ключевых кадров, отображаются значки «Сводный ключевой кадр» , если эффект свернут. Сводные ключевые кадры отображаются в заголовке эффекта и соответствуют всем отдельным ключевым кадрам свойств, которые содержатся в эффекте. Сводные ключевые кадры недоступны для изменения. Они отображаются только для информации.

1. Выделите клип на панели «Таймлайн».
2. При необходимости нажмите кнопку «Показать/скрыть представление таймлайна» на панели «Элементы управления эффектами», чтобы отобразить таймлайн эффектов. При необходимости разверните панель «Элементы управления эффектами», чтобы сделать видимой кнопку «Показать/скрыть представление таймлайна» .
3. На панели «Элементы управления эффектами» щелкните треугольник слева от названия нужного эффекта, чтобы развернуть его. Ключевые кадры будут показаны на таймлайне панели «Элементы управления эффектами».
4. (Необязательно) Чтобы просмотреть диаграммы «Значение» и «Скорость» для свойства эффекта, нажмите на треугольник рядом со значком «Переключение анимации».

Просмотр ключевых кадров и свойств на панели «Таймлайн»

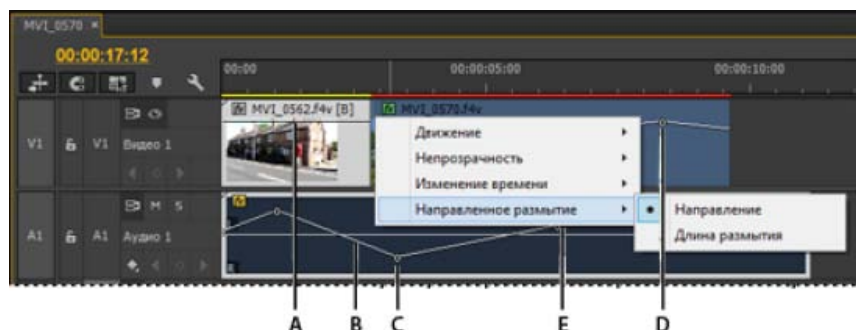
Если вы добавили ключевые кадры для анимации эффекта, их вместе со свойствами можно просмотреть на панели «Таймлайн». Для видео- и аудиоэффектов на панели «Таймлайн» можно отобразить ключевые кадры, относящиеся к каждому клипу. Для аудиоэффектов на панели «Таймлайн» можно отобразить ключевые кадры для всей дорожки. Для каждого клипа или дорожки можно отобразить разные свойства. Однако ключевые кадры можно отобразить одновременно только для одного свойства в отдельном клипе или дорожке.

Отрезки, соединяющие ключевые кадры, образуют диаграмму, на которой отражаются изменения значений ключевых кадров клипа или дорожки во времени. При изменении ключевых кадров и отрезков изменяется форма диаграммы.



Элементы управления ключевыми кадрами дорожки на панели «Таймлайн»

А. Треугольник «Свернуть/развернуть дорожку» **В.** Показать ключевые кадры (видео) **С.** Кнопка «Перейти к предыдущему ключевому кадру» **Д.** Кнопка «Добавить или удалить ключевой кадр» **Е.** Кнопка «Перейти к следующему ключевому кадру»



Элементы управления ключевыми кадрами дорожки на панели «Таймлайн»

А. Свойства эффекта дорожки **В.** Диаграмма ключевых кадров **С.** Ключевые кадры аудиодорожки **Д.** Ключевые кадры видеоклипа **Е.** Свойства эффекта клипа



Подсказка ключевого кадра

А. Тайм-код **В.** Значение свойства

1. (Необязательно) Если дорожка свернута, щелкните треугольник слева от названия дорожки, чтобы развернуть ее.
2. Для видеодорожки нажмите кнопку «Показать ключевые кадры» и выберите один из следующих пунктов меню.

Показать ключевые кадры Отображает диаграмму и ключевые кадры любого видеоэффекта, примененного к клипам в дорожке. Рядом с названием клипа откроется меню эффекта, в котором можно выбрать нужный эффект.

Показать маркеры непрозрачности Отображает диаграмму и ключевые кадры эффекта «Непрозрачность» для всех клипов в дорожке.

Скрыть ключевые кадры Скрывает диаграммы и ключевые кадры для всех клипов в дорожке.

3. Для аудиодорожки нажмите кнопку «Показать ключевые кадры» и выберите один из следующих пунктов меню.

Показать ключевые кадры клипа Отображает диаграмму и ключевые кадры любого аудиоэффекта, примененного к клипам в дорожке. Рядом с названием клипа откроется меню эффекта, в котором можно выбрать нужный эффект.

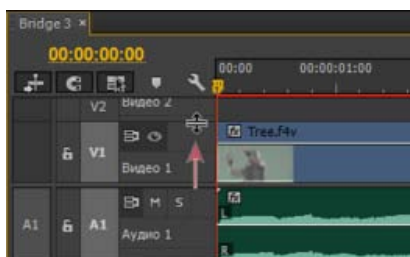
Показать громкость клипа Отображает диаграмму и ключевые кадры эффекта «Громкость» для всех клипов в дорожке.

Показать ключевые кадры дорожки Отображает диаграмму и ключевые кадры любого аудиозвука, примененного ко всей дорожке. В начале полосы прокрутки появляется меню эффекта, в котором можно выбрать нужный эффект.

Показать громкость дорожки Отображает диаграмму и ключевые кадры любого эффекта «Громкость», примененного ко всей дорожке.

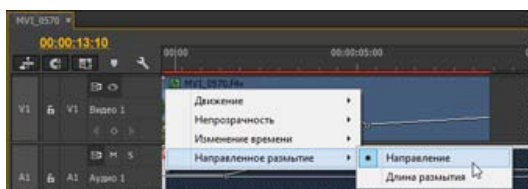
Скрыть ключевые кадры Скрывает диаграммы и ключевые кадры для всех клипов в дорожке.

4. (Необязательно) С помощью элемента управления «Масштаб» можно увеличить клип, чтобы меню эффекта отображалось над дорожкой. Можно также перетащить границы выше или ниже названия дорожки, чтобы увеличить ее высоту.



Перетаскивание для увеличения высоты дорожки

5. (Необязательно) Перетащите границы заголовка дорожки, чтобы изменить высоту дорожки. Для видеодорожки перетащите верхнюю границу дорожки. Для аудиодорожки перетащите нижнюю границу дорожки. Чтобы изменить размер всех развернутых дорожек, во время перетаскивания удерживайте нажатой клавишу SHIFT.
6. (Необязательно) Если вы выбрали параметр «Показать ключевые кадры», «Показать ключевые кадры клипа» или «Показать ключевые кадры дорожки» в шагах 2 и 3, откройте меню эффекта. Затем выберите эффект, содержащий ключевые кадры.



Выбор элементов в меню эффектов

7. Наведите указатель на ключевой кадр, чтобы просмотреть его свойства в подсказке.

В подсказке отображается положение ключевого кадра, а также параметры и свойства, заданные для него на панели «Элементы управления эффектами». Используйте эту информацию для точного размещения ключевых кадров. Можно быстро увидеть значение, установленное для ключевого кадра. Можно также быстро сравнить расположение и изменить значения двух или более ключевых кадров.

Указание отображения ключевого кадра для панели «Таймлайн»

Можно указать типы ключевых кадров для отображения на дорожках таймлайна. Также можно указать, должны ли вообще по умолчанию отображаться ключевые кадры. Например, можно скрыть по умолчанию ключевые кадры, чтобы их нельзя было случайно установить или изменить при работе с клипом.

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Общие» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Общие» (Mac OS).

2. Щелкните треугольник в поле «Новые аудиодорожки таймлайна», чтобы открыть меню, и выберите один из вариантов.
3. Щелкните треугольник в поле «Новые видеодорожки таймлайна», чтобы открыть меню, и выберите один из вариантов.

Перемещение индикатора текущего времени к ключевому кадру

На панелях «Элементы управления эффектами» и «Таймлайн» имеются *навигаторы по ключевым кадрам*, у которых есть стрелки влево и вправо, используемые для перемещения индикатора текущего времени от одного ключевого кадра к другому. На панели «Таймлайн» навигатор по ключевым кадрам включается после активации ключевых кадров для свойства эффекта.

- Выполните одно из следующих действий.
 - На панели «Таймлайн» или «Элементы управления эффектами» щелкните стрелку навигатора по ключевым кадрам. Стрелка влево перемещает индикатор текущего времени к предыдущему ключевому кадру. Стрелка вправо перемещает индикатор текущего времени к следующему ключевому кадру.
 - (Только панель «Элементы управления эффектами») Перетащите указатель текущего времени, чтобы выполнить привязку к ключевому кадру.



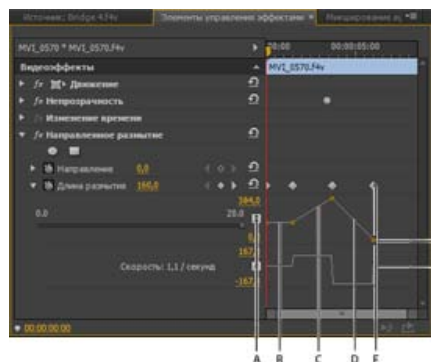
Навигатор по ключевым кадрам

A. Навигатор по ключевым кадрам на панели «Элементы управления эффектами» **B.** Индикатор текущего времени **C.** Навигатор по ключевым кадрам на панели «Таймлайн»

Изменение значений ключевых кадров

Редактирование диаграммы ключевого кадра на панели «Элементы управления эффектами»

После включения ключевых кадров для свойства эффекта можно отобразить диаграммы «Значение» и «Скорость» для эффекта. Диаграммы «Значение» содержат данные о значениях непространственных ключевых кадров (например, свойство «Масштаб» эффекта «Движение») в любой момент времени. На них также отображается интерполяция между ключевыми кадрами, которую можно изменить. На диаграмме «Скорость» можно настроить скорость изменения между ключевыми кадрами.



Диаграммы «Значение» и «Скорость» свойства эффекта

A. Маркер ключевого кадра **B.** Плоская диаграмма, показывающая неизменное значение **C.** Растущая диаграмма, показывающая увеличение значения **D.** Убывающая диаграмма, показывающая уменьшение значения **E.** Ключевой кадр **F.** Диаграмма «Значение» **G.**

1. На панели «Таймлайн» выберите клип, содержащий эффект с ключевыми кадрами, которые нужно настроить.
2. На панели «Элементы управления эффектами» щелкните треугольник, чтобы развернуть элементы управления для эффекта.
3. Щелкните треугольник рядом с названием свойства, чтобы отобразить его диаграммы «Значение» и «Скорость».

Примечание. Если ключевые кадры не были добавлены, диаграммы отображаются как горизонтальные линии.

4. (Необязательно) Для более удобного просмотра диаграммы наведите инструмент «Выделение» или «Перо» на нижнюю границу диаграммы. Когда указатель примет вид сегмента , перетащите его, чтобы увеличить высоту области диаграммы.
5. С помощью инструмента «Выделение» или «Перо» перетащите ключевой кадр вверх или вниз на диаграмме «Значение», чтобы изменить значение свойства.

Примечание. На диаграмме «Значение» или «Скорость» нельзя переместить ключевой кадр влево или вправо, чтобы изменить его текущее время. Вместо этого перетащите маркер ключевого кадра над диаграммой с помощью инструмента «Выделение» или «Перо».

Редактирование диаграмм ключевого кадра на панели «Таймлайн»

1. Убедитесь, что на панели «Таймлайн» есть хотя бы один клип, содержащий один или несколько эффектов с ключевыми кадрами. Выделите этот клип и выберите панель «Элементы управления эффектами».
2. Убедитесь, что ключевые кадры для клипа или дорожки видны на панели «Таймлайн».
3. На панели «Элементы управления эффектами» щелкните треугольник рядом с элементом управления, который нужно изменить, чтобы увидеть его диаграммы «Значение» и «Скорость».
4. В меню эффекта, которое откроется рядом с названием клипа или дорожки, выберите свойство, которое нужно изменить. Если меню эффекта не отображается, попробуйте увеличить масштаб панели «Таймлайн».
5. С помощью инструмента «Выделение» или «Перо» выполните одно из следующих действий.
 - Если нужно отредактировать несколько несмежных ключевых кадров, сначала выделите их.
 - Наведите инструмент «Выделение» или «Перо» на ключевой кадр или сегмент ключевого кадра. Инструмент «Выделение» или «Перо» примет вид указателя ключевого кадра  или сегмента ключевого кадра .
6. Выполните одно из следующих действий.
 - Перетащите ключевой кадр или сегмент вверх или вниз, чтобы изменить значение. При перетаскивании будет отображаться подсказка с текущим значением. Если ключевые кадры отсутствуют, перетаскивание приведет к изменению значения для всего клипа или дорожки.
 - Перетащите ключевой кадр влево или вправо, чтобы изменить положение точки времени ключевого кадра. При перетаскивании будет отображаться подсказка с текущим временем. Если перетащить ключевой кадр на другой ключевой кадр, новый кадр заменит старый.

На диаграммах «Значение» и «Скорость» на панели «Элементы управления эффектами» отображаются изменения, сделанные в ключевых кадрах на панели «Таймлайн».

Связанные разделы

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Перемещение и копирование ключевых кадров

[Перемещение ключевых кадров на временной шкале](#)

[Определение привязки ключевого кадра](#)

[Копирование и вставка ключевых кадров](#)

[Наверх](#)

Перемещение ключевых кадров на временной шкале

Примечание. Первый ключевой кадр всегда имеет значок «Начальный ключевой кадр» ◆, а последний ключевой кадр — значок «Конечный ключевой кадр» ◆.

- С помощью инструмента «Выделение» или «Перо» выполните одно из следующих действий.
 - На панели «Таймлайн» выделите один или несколько ключевых кадров и перетащите их в нужную точку времени.
 - На панели «Элементы управления эффектами» выделите один или несколько маркеров ключевых кадров и перетащите их в нужную точку времени.

Примечание. На панели «Элементы управления эффектами» вертикальная черная линия удлинится вверх и вниз от выбранного ключевого кадра. Используя эту линию, можно выровнять ключевой кадр относительно точек на линейке времени или других объектов. Если включена привязка ключевого кадра, эта линия станет белой при выравнивании ключевого кадра относительно определенных типов объектов. Типы объектов определяются с помощью элемента управления «Привязка».

[Наверх](#)

Определение привязки ключевого кадра

На панели «Элементы управления эффектами» привязка ключевого кадра позволяет точно выровнять его относительно другого объекта при перетаскивании кадра рядом с этим объектом. На панели «Элементы управления эффектами» можно включить привязку ключевых кадров и указать типы объектов, к которым будут привязываться ключевые кадры.

- Нажмите кнопку в правом верхнем углу панели «Элементы управления эффектами», чтобы открыть меню панели.
- Выберите пункт «Привязка». Выберите объекты, например «Ключевые кадры видео», к которым необходимо привязать ключевые кадры. Отмените выбор объектов, к которым не нужно привязывать ключевые кадры. Возвращайтесь к этому подменю для выбора каждого типа объектов.

[Наверх](#)

Копирование и вставка ключевых кадров

Ключевые кадры можно скопировать и вставить их новой точке времени в свойстве клипа или в том же свойстве эффекта в другом клипе, используя панель «Элементы управления эффектами». Чтобы быстро применить те же значения ключевого кадра к другой точке времени или к другому клипу или дорожке, скопируйте и вставьте ключевые кадры на панели «Таймлайн».

Копирование и вставка ключевых кадров на панели «Элементы управления эффектами»

Ключевые кадры после вставки в другой клип будут отображаться в соответствующем свойстве эффекта целевого клипа на панели «Элементы управления эффектами». Начальный кадр отображается в точке текущего времени, а последующие кадры следуют после него. Если целевой клип короче исходного, ключевые кадры, которые выходят за его конечную точку, вставляются в клип, но не отображаются, если только не снят флажок «Прикрепить к клипу». Ключевые кадры остаются выделенными после вставки, поэтому их сразу можно переместить целевом клипе.

1. На панели «Элементы управления эффектами» щелкните треугольник, чтобы развернуть эффект и отобразить его элементы управления и ключевые кадры.
2. Выделите один или несколько ключевых кадров.
3. Выберите команду «Правка» > «Копировать».
4. Выполните одно из следующих действий.
 - Переместите индикатор текущего времени в точку, где должен быть первый ключевой кадр, и выберите команду «Правка» > «Вставить».
 - Выберите другой клип, разверните соответствующее свойство на панели «Элементы управления эффектами», переместите индикатор текущего времени в точку, где должен быть первый ключевой кадр, и выберите команду «Правка» > «Вставить».

Ключевой кадр можно также скопировать с помощью перетаскивания. На таймлайне панели «Элементы управления эффектами» перетащите ключевой кадр в новое место, удерживая нажатой клавишу ALT (Windows) или OPTION (Mac OS).

Копирование и вставка ключевых кадров на панели «Таймлайн»

При вставке ключевых кадров на панели «Таймлайн» начальный кадр вставляется в точку текущего времени, а последующие кадры следуют за ним. Ключевые кадры остаются выделенными после вставки, поэтому их расположение можно сразу уточнить.

Ключевые кадры можно вставить только в клип или дорожку, для которых отображается то же свойство, что и у скопированных ключевых кадров. Кроме того, Premiere Pro может вставить за один раз ключевые кадры в точку текущего времени только в одном клипе или дорожке. Поскольку индикатор текущего времени может пересекать несколько видео- и аудиодорожек, Premiere Pro использует критерии в указанном ниже порядке для определения места вставки ключевых кадров.

- Если индикатор текущего времени находится в выбранном клипе, ключевые кадры вставляются в этот клип.
 - Если вырезаются или копируются ключевые кадры аудио, Premiere Pro вставляет их в первой дорожке, где он находит соответствующее свойство эффекта. Сначала поиск этого свойства выполняется в аудиодорожках эпизода, затем в дорожках фонограммы, а затем в главной дорожке.
 - Если ни одно из этих условий не приводит к созданию видео- или аудиодорожки, которая соответствует свойству эффектов и диапазону (клип или дорожка) вырезанных или скопированных ключевых кадров, команда «Вставить» будет недоступна. Например, если скопировать ключевые кадры аудиодорожки, а в целевой аудиодорожке отображаются ключевые кадры клипа, ключевые кадры нельзя будет вставить.
1. На панели «Таймлайн» выберите в меню эффекта клипа или дорожки пункт для отображения свойства, содержащего ключевые кадры, которые нужно скопировать.
 2. Выделите один или несколько ключевых кадров.
 3. Выберите команду «Правка» > «Копировать».
 4. На таймлайне эпизода, содержащего целевой клип или дорожку, выполните одно из следующих действий.
 - Выберите клип, в который нужно вставить ключевые кадры.
 - Выберите видео- или аудиодорожку, где должны отображаться скопированные ключевые кадры.
 5. Убедитесь, что для клипа или дорожки отображается то же свойство, что и для скопированных ключевых кадров. В противном случае команда «Вставить» будет недоступна. Если свойство недоступно в меню эффекта клипа или дорожки, примените тот же эффект, который был применен к клипу или дорожке, из которого были скопированы ключевые кадры.
 6. Переместите индикатор текущего времени в точку, где должны появиться ключевые кадры.
 7. Выберите команду «Правка» > «Вставить».

Adobe также рекомендует

Оптимизация автоматизации ключевого кадра

Автоматизация изменений аудио в звуковом микшере может привести к созданию лишних ключевых кадров в аудиодорожке, снижая общую производительность. Чтобы предотвратить создание ненужных ключевых кадров и, тем самым, обеспечить качественную интерпретацию и минимальное снижение производительности, установите параметры оптимизации ключевого кадра автоматизации. В дополнение к другим преимуществам можно значительно упростить изменение отдельных ключевых кадров, если менее плотно сгруппировать их на дорожке.

1. Выберите «Правка» > «Установки» > «Аудио» (Windows) или «Premiere Pro» > «Установки» > «Аудио» (Mac OS).
2. В разделе «Оптимизация ключевого кадра автоматизации» выберите один или два следующих параметра и нажмите кнопку «ОК».

Линейное осветление ключевого кадра Ключевые кадры создаются только в точках без линейной связи с начальным и конечным ключевыми кадрами. Предположим, например, что вы автоматизируете переход от 0 дБ до –12 дБ. Если этот параметр включен, Premiere Pro создает ключевые кадры только в точках, представляющих увеличение значения от начального (0 дБ) до конечного (–12 дБ) ключевого кадра. Если этот параметр не включен, Premiere Pro может создать несколько промежуточных ключевых кадров с идентичными значениями между этими двумя точками в зависимости от скорости, с которой изменяется значение. Этот параметр выбран по умолчанию.

Сокращение минимального интервала Ключевые кадры создаются только через интервалы, которые превышают указанное вами значение. Введите значение от 1 и 2 000 миллисекунд.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Управление изменением эффекта с помощью интерполяции ключевого кадра

[Сведения об интерполяции](#)

[Изменение метода интерполяции ключевого кадра](#)

[Управление изменением с помощью интерполяции ключевого кадра по кривой Безье](#)

[Точная настройка скорости эффекта](#)

[Наверх](#)

Сведения об интерполяции

Интерполяция — процесс заполнения неизвестных данных между двумя известными значениями. В цифровом видео это, как правило, означает генерацию новых значений между двумя ключевыми кадрами. Например, если нужно переместить графический элемент (например, заголовок) на 50 пикселей влево на экране, и это должно быть сделано в 15 кадров, задайте положение графического элемента в первом и пятнадцатом кадре, а затем пометьте эти кадры как ключевые. После этого программное обеспечение самостоятельно интерполирует промежуточные кадры, чтобы движение выглядело плавным. Поскольку при интерполяции генерируются кадры между двумя ключевыми кадрами, ее иногда называют *построением промежуточных кадров*. С помощью интерполяции между ключевыми кадрами можно анимировать движение, эффекты, громкость звука, коррекцию изображений, прозрачность, изменение цвета и многие другие визуальные и звуковые элементы.

Временная интерполяция Применяет выбранный метод интерполяции к изменениям движения. Временную интерполяцию можно использовать, например, для определения способа перемещения объекта: с постоянной скоростью или с постепенным ускорением вдоль траектории движения. Временную интерполяцию ключевых кадров можно применить к только нескольким эффектам в Premiere Pro.

Пространственная интерполяция Применяет выбранный метод интерполяции к изменениям формы. Пространственную интерполяцию можно использовать, например, для указания типа углов: скругленные или острые. Пространственную интерполяцию можно применить к ключевым кадрам многих эффектов в Premiere Pro.

Два самых распространенных типа интерполяции — *линейная интерполяция* и *интерполяция по кривой Безье*. Можно применить любой из этих типов интерполяции в зависимости от нужного типа изменения.

Линейная интерполяция Создает равномерно изменяющийся переход от одного ключевого кадра к другому. При этом все промежуточные кадры получают равные доли измененного значения. Изменения, созданные с помощью линейной интерполяции, резко начинаются и завершаются и формируются с постоянной скоростью между каждой парой ключевых кадров.

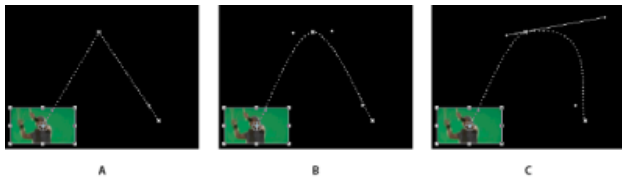
Интерполяция по кривой Безье Позволяет ускорить или замедлить изменение на основе кривой Безье. Например, плавно увеличить скорость в первом ключевом кадре, а затем медленно замедляться ко второму кадру.

[Наверх](#)

Изменение метода интерполяции ключевого кадра

Изменяя и корректируя интерполяцию ключевого кадра, можно добиться точного управления скоростью изменения в анимации. Тип интерполяции можно выбрать в контекстном меню или вручную изменить тип от одного ключевого кадра к другому, изменяя кадры или маркеры.

Примечание. Интерполяцию ключевого кадра можно также быстро настроить с помощью команд «Увеличение замедления» и «Уменьшение замедления».



Изменение интерполяции ключевых кадров для свойства «Положение» эффекта «Движение»

А. Ключевой кадр с линейной пространственной интерполяцией **В.** Автоматическая интерполяция по кривой Безье **С.** Интерполяция по непрерывной кривой Безье

1. Выполните одно из следующих действий.

- На панели «Элементы управления эффектами» щелкните правой кнопкой мыши маркер ключевого кадра.
- На панели «Таймлайн» щелкните правой кнопкой мыши ключевой кадр.

2. Выберите метод интерполяции в контекстном меню:

Линейная Создает равномерное изменение между ключевыми кадрами.

Кривая Безье Позволяет вручную изменить форму диаграммы и скорость изменения по обе стороны ключевого кадра. С помощью этого метода можно создать очень плавные изменения.

Автоматическая по Безье Обеспечивает плавное изменение скорости через ключевой кадр. При изменении значения ключевого кадра изменяются маркеры направления автоматической интерполяции по кривой Безье, обеспечивая плавный переход между ключевыми кадрами.

Непрерывная кривая Безье Обеспечивает плавное изменение скорости через ключевой кадр. Однако в отличие от метода автоматической интерполяции по кривой Безье, непрерывная кривая Безье позволяет вручную обрабатывать маркеры направления. При изменении формы диаграммы с одной стороны ключевого кадра ее форма изменяется и с другой стороны ключевого кадра для обеспечения плавного перехода.

Остановка Изменяет значение свойства без постепенного перехода (резкое изменение эффекта). Диаграмма за ключевым кадром с примененной интерполяцией «Остановка» отображается как горизонтальная прямая линия.

Увеличение замедления Замедляет изменение значения, приближающегося к ключевому кадру.

Уменьшение замедления Постепенно ускоряет изменение значения, удаляющегося от ключевого кадра.

Примечание. Хотя методы интерполяции могут с разной скоростью изменять свойства между ключевыми кадрами, они не могут изменить время между ключевыми кадрами. Длительность определяется временем (или расстоянием на линейке времени) между ключевыми кадрами.



Методы интерполяции ключевых кадров

А. Нормальный вход/выход **В.** Кривая Безье/Непрерывная кривая Безье/Увеличение замедления/Уменьшение замедления **С.** Автоматическая по Безье **Д.** Остановка

Управление изменением с помощью интерполяции ключевого кадра по кривой Безье

Маркеры кривой Безье представляют собой двунаправленные элементы управления, которые изменяют кривизну отрезка линии между маркером и следующей точкой на любой из сторон. Чем дальше находится маркер от текущего ключевого кадра (центральной точки), тем

сильнее изгибается линия. Кривая, созданная перемещением маркера кривой Безье, определяет плавность изменения эффекта по мере приближения свойства анимации к ключевому кадру и удалению от него. Эти маркеры позволяют более гибко управлять изменением анимации в отличие от простого выбора метода интерполяции ключевого кадра. С маркерами Безье можно работать на панелях «Таймлайн», «Элементы управления эффектами» или «Программный монитор».

Создание ключевых кадров кривой Безье

1. На панели «Таймлайн» выберите клип, содержащий ключевые кадры, которые нужно изменить, а затем выполните одно из следующих действий.
 - (Панель «Таймлайн») Выберите свойство, которое нужно изменить, в меню эффекта рядом с названием клипа или дорожки. Свойства временной интерполяции настраиваются на панели «Таймлайн». Выделите клип на панели «Программный монитор», если нужно изменить пространственную интерполяцию.
 - (Панель «Элементы управления эффектами») Выберите маркеры свойства эффекта для ключевых кадров, которые нужно изменить.
2. Выполните одно из предложенных ниже действий, чтобы выбрать метод интерполяции ключевого кадра.
 - (Панель «Таймлайн») Щелкните правой кнопкой мыши ключевой кадр, который нужно изменить, и выберите в меню метод интерполяции ключевого кадра.
 - (Панель «Элементы управления эффектами») Щелкните правой кнопкой мыши маркер ключевого кадра, который нужно настроить, и выберите в меню метод интерполяции ключевого кадра.
3. Чтобы вручную изменить тип ключевого кадра, выполните одно из следующих действий.
 - Если в ключевом кадре используется линейная интерполяция, для ее изменения на интерполяцию «Автоматическая по Безье» щелкните ключевой кадр на панели «Таймлайн», удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS), или щелкните маркер ключевого кадра на панели «Элементы управления эффектами», удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS). Если перетащить маркеры, интерполяция ключевого кадра изменится на интерполяцию «Непрерывная кривая Безье».
 - Если для ключевого кадра используется интерполяция «Автоматическая по Безье», для ее изменения на интерполяцию «Кривая Безье» щелкните ключевой кадр, удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS), и перетащите маркер направления. Интерполяция по кривой Безье позволяет независимо управлять каждым маркером направления. Чтобы преобразовать ее в интерполяцию «Непрерывная кривая Безье», просто перетащите маркер.
 - Если для ключевого кадра используется интерполяция «Кривая Безье», «Непрерывная кривая Безье» или «Автоматическая по Безье», для ее изменения на линейную интерполяцию, щелкните ключевой кадр, удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS). Маркеры интерполяции «Кривая Безье» исчезнут.

Настройка маркеров кривой Безье

1. Отобразите ключевой кадр кривой Безье, который нужно настроить.
2. Выберите инструмент «Выделение» или «Перо» и выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы изменить угол наклона кривой, перетащите маркер кривой Безье вверх или вниз. Перемещение маркера вверх увеличивает скорость изменения, а перемещение маркера вниз замедляет изменение.
 - Чтобы изменить диапазон влияния кривой, перетащите маркер кривой Безье влево или вправо.

[Наверх](#)

Точная настройка скорости эффекта

На панели «Элементы управления эффектами» с помощью диаграммы «Скорость» можно настроить движение или скорость изменения для значения непосредственно перед ключевым кадром и непосредственно после него. Такие корректировки могут симитировать реальное движение. Например, можно изменить движение клипа, чтобы оно замедлялось непосредственно перед ключевым кадром, а затем ускорялось сразу после ключевого кадра. Можно вместе или по отдельности изменять значения приближения к ключевому кадру и удаления от него.

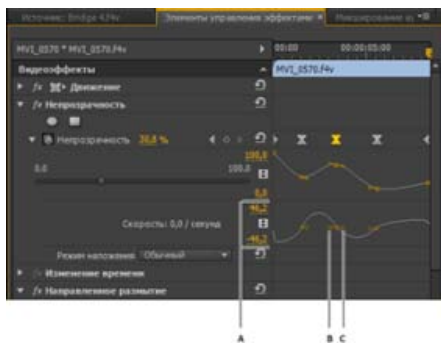


Диаграмма «Скорость»

А. Элементы управление скоростью **В.** Маркеры входящего направления **С.** Маркеры исходящего направления

1. На панели «Элементы управления эффектами» щелкните треугольник, чтобы развернуть свойство эффекта с ключевыми кадрами, которые нужно настроить.

Примечание. Если ключевые кадры не были добавлены, диаграммы отображаются как горизонтальные линии.

2. На диаграмме «Значение», выбрав инструмент «Выделение» или «Перо», щелкните маркер ключевого кадра, который нужно настроить. При этом будут показаны маркеры направления и элементы управления скоростью для ключевого кадра на диаграмме «Скорость».
3. На диаграмме «Скорость» выберите инструмент «Выделение» или «Перо» и выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы ускорить приближение к ключевому кадру и удаление от него, перетащите маркер направления вверх. Маркеры входящего и исходящего направления перемещаются вместе.
 - Чтобы замедлить приближение к ключевому кадру и удаление от него, перетащите маркер направления вниз. Маркеры входящего и исходящего направления перемещаются вместе.
 - Чтобы ускорить или замедлить только приближение к ключевому кадру, щелкните маркер входящего направления, удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS), и перетащите маркер вверх или вниз.
 - Чтобы ускорить или замедлить только удаление от ключевого кадра, щелкните маркер исходящего направления, удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS), и перетащите маркер вверх или вниз.

Примечание. Чтобы повторно объединить маркеры входящего и исходящего направления, щелкните их, удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS).

- Чтобы увеличить или уменьшить влияние значения ключевого кадра на предыдущий ключевой кадр, перетащите маркер входящего направления влево или вправо.
- Чтобы увеличить или уменьшить влияние значения ключевого кадра на следующий ключевой кадр, перетащите маркер исходящего направления вправо или влево.

Примечание. Влияние определяет, как быстро диаграмма «Скорость» достигнет значения, заданного в ключевом кадре, обеспечивая дополнительный контроль над формой диаграммы.

Значения (слева от диаграммы «Скорость») изменяются при изменении диаграммы. Эти цифры представляют верхние и нижние значения диаграммы «Скорость». Скорость также можно изменить, указав другие числовые значения.

Связанные разделы

На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Компоновка

Создание композиции, альфа-каналы и управление непрозрачностью клипа

Альфа-каналы и подложки

Сведения о прозрачном наложении

Определение непрозрачности клипа на панели «Таймлайн»

Советы по созданию композиций

Adobe After Effects предоставляет большой выбор инструментов композиции. В Premiere Pro можно с легкостью импортировать композиции, созданные в After Effects.

Для создания композиции из нескольких изображений можно сделать одно или несколько изображений прозрачными, чтобы другие изображения могли отображаться сквозь это изображение. Можно сделать прозрачными части изображения, используя любую из некоторых функций в Premiere Pro, включая подложки и эффекты.

Чтобы сделать весь клип однородно прозрачным или полупрозрачным, используйте эффект «Непрозрачность». Можно установить прозрачность выделенного клипа на панели «Элементы управления эффектами» или «Таймлайн», а также можно увеличивать или уменьшать прозрачность клипа с течением времени, анимируя непрозрачность.

Если нужно просто создать затухание до черного цвета, попробуйте применить к клипу такой переход, как «Погружение в черный», вместо анимации вручную непрозрачности ключевых кадров.

Если часть клипа прозрачна, информация о прозрачности сохраняется в его *альфа-канале*.

Изображения также можно совмещать, не изменяя прозрачность самих клипов. Например, можно объединять данные изображений из нескольких клипов в композицию с помощью [режимов смешивания](#) и некоторых [эффектов канала](#).

Клипы на верхних дорожках охватывают клипы на нижних дорожках, за исключением случаев, когда альфа-каналы показывают прозрачность. Premiere Pro совмещает клипы снизу, с самой нижней дорожки, вверх, создавая совмещение клипов для всех видимых дорожек. Области, в которых все дорожки являются пустыми или прозрачными, показываются черным.

На взаимодействие непрозрачности с визуальными эффектами влияет порядок рендеринга. Сначала выполняется рендеринг списка «Видеоэффекты», затем рендеринг геометрических эффектов, таких как движение, а затем применяются корректировки альфа-канала. Для каждой группы эффектов их рендеринг выполняется сверху вниз по списку. Поскольку «Непрозрачность» находится в фиксированных эффектах, ее рендеринг выполняется после списка «Видеоэффекты». Если нужно, чтобы рендеринг непрозрачности выполнялся раньше или позже определенных эффектов, или если нужно управлять дополнительными параметрами прозрачности, используйте видеоэффект «Изменение альфа-канала».

Способ интерпретации альфа-канала в файле можно выбрать в диалоговом окне «Интерпретировать видеоряд». Установите флажок «Инvertировать альфа-канал», чтобы поменять местами области непрозрачности с областями прозрачности, или выберите «Игнорировать альфа-канал», чтобы совсем не использовать данные альфа-канала.

Если трудно определить, какие части клипа являются прозрачными, выберите «Альфа-канал» в меню вида «Программа» программного монитора. Другой способ увидеть области прозрачности — добавить яркую сплошную цветную подложку для дорожки под изображением, к которому применяется программное наложение.

Наверх 

Альфа-каналы и подложки

Информация о цвете содержится в 3 каналах: красном, зеленом и синем. Кроме того, изображение может содержать невидимый четвертый канал, называемый *альфа-каналом*, который содержит информацию о прозрачности.

Альфа-канал обеспечивает способ хранения изображения и соответствующей информации о прозрачности в одном файле, не искажая цветовые каналы.

При просмотре альфа-канала на панели «Композиция» в After Effects или на панели «Монитор» в Premiere Pro белый цвет означает полную непрозрачность, черный цвет свидетельствует о полной прозрачности, а оттенки серого показывают частичную прозрачность.

Подложка — слой (или любой из его каналов), который определяет прозрачные области этого или другого слоя. Белая определяет

непрозрачные области, черная определяет прозрачные области. Альфа-канал часто используется в качестве подложки, но можно использовать другую подложку, если у вас есть канал или слой, который определяет требуемую область прозрачности лучше чем альфа-канал, или в случаях, когда исходное изображение не содержит альфа-канала.

Многие форматы файлов могут поддерживать включение альфа-канала, в том числе Adobe Photoshop, ElectricImage, TGA, TIFF, EPS, PDF и Adobe Illustrator. AVI и QuickTime (сохраненные с разрядностью цвета «Миллионы и более цветов»), также могут содержать альфа-каналы, в зависимости от кодеков, используемых для создания файлов этих типов.

Инструкции по экспорту видео с альфа-каналом (прозрачность) [см. в этой записи](#).

Сведения о прямых и предварительно умноженных каналах

Информация о прозрачности хранится в альфа-каналах в файлах одним из двух способов: прямой или предварительно умноженный канал. Хотя альфа-каналы одинаковы, цветовые каналы отличаются.

Для *прямых* (или *без подложки*) каналов информация о прозрачности хранится только в альфа-канале, и ни в одном из видимых цветовых каналов. В случае прямых каналов эффекты прозрачности не показываются, пока изображение не будет выведено на экран в приложении, поддерживающем прямые каналы.

Для *предварительно умноженных* (или *с подложкой*) каналов информация о прозрачности хранится не только в альфа-канале, но и в видимых каналах RGB, которые умножаются на цвет фона. Цвета полупрозрачных областей, таких как растушеванные края, смещены к цвету фона пропорционально их степени прозрачности.

Некоторые программы позволяют указать цвет фона, на который будут предварительно умножены каналы. В противном случае цвет фона обычно является черным или белым.

Прямые каналы хранят более точную информацию о цвете, чем предварительно умноженные каналы. Предварительно умноженные каналы совместимы с большим количеством программ, например, с проигрывателем Apple QuickTime Player. Часто выбор, использовать ли изображения с прямыми или предварительно умноженными каналами, уже сделан до предоставления ресурсов для редактирования и совмещения. Premiere Pro и After Effects распознают и прямые, и предварительно умноженные каналы, но только первый найденный альфа-канал, если обрабатываемый файл содержит несколько альфа-каналов. Adobe Flash распознает только предварительно умноженные альфа-каналы.

[Наверх](#)

Сведения о прозрачном наложении

Прозрачное наложение определяет прозрачность с помощью заданного значения цвета (с цветовым ключом или ключом цветности) или яркости (с ключом яркости) в изображении. При *исключении* значения все пиксели с такими же значениями цветов или яркости становятся прозрачными.

Прозрачное наложение упрощает замену фона с соответствующим значением цвета или яркости на другое изображение. Этот метод особенно полезен при работе с объектами, слишком сложными для маскирования. Метод исключения фона соответствующего цвета часто называется *синим экраном* или *зеленым экраном*, хотя не обязательно использовать синий или зеленый цвет — для фона можно использовать любой сплошной цвет.

Прозрачное наложение различий определяет прозрачность относительно конкретного базового фоновое изображение. Вместо исключения экрана сплошного цвета можно исключить произвольный фон.

Прозрачное наложение в Premiere Pro выполняется с помощью соответствующих эффектов. Дополнительные сведения см. в разделе [Эффекты прозрачного наложения](#).

Смешивание клипов с помощью эффекта «Маска мусора»

Для смешивания изображений можно использовать эффект «Маска мусора». Дополнительные сведения об эффекте «Маска мусора» см. в разделе [Эффекты 8-точечной, 4-точечной и 16-точечной маски мусора](#).

Смешивание клипов с подложкой с помощью эффекта «Ключ маски дорожки»

Можно смешивать клипы с подложкой (обычно черно-белым изображением или изображением из конструктора заголовков), используя эффект «Ключ маски дорожки». Дополнительные сведения см. в разделе [Эффект «Ключ маски дорожки»](#).

В этом видеоролике показано, как создавать эффект подложки дорожки.

Определение непрозрачности клипа на панели «Таймлайн»

1. При необходимости разверните представление дорожки, щелкнув треугольник рядом с именем дорожки, чтобы развернуть ее параметры.
2. При необходимости нажмите кнопку «Показать ключевые кадры» или «Скрыть ключевые кадры» и выберите в меню пункт «Показать маркеры непрозрачности». Для всех клипов дорожки появляется горизонтальная резинка управления непрозрачностью. 

Примечание. Если на дорожке нет ключевых кадров, резинка показывается в виде прямой горизонтальной линии, проходящей через всю дорожку.

3. На панели «Таймлайн» выполните одно из следующих действий.
 - Выберите инструмент «Выделение» и перетащите вверх или вниз резинку управления непрозрачностью.
 - Выберите инструмент «Перо» и перетащите вверх или вниз резинку управления непрозрачностью.

Значение непрозрачности и текущее время при перетаскивании отображаются как подсказки.

4. (Необязательно) Для анимации эффекта «Непрозрачность» по времени сначала определите ключевые кадры. Выберите инструмент «Перо». Удерживая нажатой клавишу CTRL (Windows) или COMMAND (Mac OS), щелкните резинку управления непрозрачностью, используя инструмент «Перо», если нужно добавить ключевой кадр. Затем перетащите каждый ключевой кадр вверх или вниз, чтобы задать его значение. Например, чтобы обеспечить затухание в клипе, создайте один ключевой кадр в начале клипа, а другой — спустя несколько секунд. Перетащите первый кадр вниз клипа на значение непрозрачности 0. Перетащите второй кадр до значения 100%.

Сведения о настройке непрозрачности на вкладке «Элементы управления эффектами» на панели «Источник» см. в разделе «Непрозрачность» на странице [Фиксированные эффекты](#).

Для перемещения ключевых кадров или маркеров непрозрачности можно использовать либо инструмент «Выделение», либо инструмент «Перо». Чтобы настроить плавность анимации, измените интерполяцию для ключевого кадра с линейной на «Кривая Безье».

Советы по созданию композиций

При совмещении клипов и дорожек следует соблюдать следующие рекомендации:

- Если нужно применить то же значение прозрачности ко всему клипу, просто настройте непрозрачность клипа на панели «Элементы управления эффектами».
- Часто самым эффективным способом оказывается импорт исходного файла, уже содержащего альфа-канал, определяющий области, которые должны быть прозрачными. Поскольку информация о прозрачности хранится вместе с файлом, Premiere Pro сохраняет и отображает клип, применяя его прозрачность во всех эпизодах, где этот файл используется как клип.
- Если исходный файл клипа не содержит альфа-канал, необходимо вручную применить прозрачность к отдельным экземплярам клипа, для которых требуется прозрачность. Применить прозрачность к видеоклипу в эпизоде можно, настраивая непрозрачность клипа или применяя эффекты.
- Приложения, например, Adobe After Effects, Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, могут сохранять клипы с их исходными альфа-каналами или добавлять альфа-каналы при сохранении файла в формате, поддерживающем альфа-канал.

Дополнительные сведения о создании композиции в Premiere Pro см. в [видеоролике](#) от Learn by Video и Video2Brain (автор Ян Озер [Jan Ozer])

Эран Штерн (Eran Stern) разработал [получасовой учебный курс по совмещению](#) в Premiere Pro с помощью эффектов «Ключ Ultra» и «Ключ маски дорожки».

Режимы наложения

Справочные материалы, посвященные режиму наложения

Можно выбрать способ, которым Premiere Pro смешивает клип (или выполняет его наложение) на дорожке на панели «Таймлайн», используя клип или клипы на дорожках, расположенных ниже.

Дополнительные сведения о режимах наложения «Вычитание» и «Деление» см. в [этом видеоролике от Video2Brain](#).

Крис и Триш Мейер (Chris and Trish Meyer) объясняют и демонстрируют режимы наложения в Premiere Pro в [статье на веб-сайте ProVideo Coalition](#).

См. учебный курс Эндрю Девиса (Andrew Devis) [«Коррекция цвета 5: режимы наложения»](#) на веб-сайте Creative Cow.

См. учебный курс Эндрю Девиса (Andrew Devis) [«Коррекция цвета 6: кинематографический метод наложения»](#) на веб-сайте Creative Cow.

Дополнительные сведения об объединении слоев видео с помощью наложения в Premiere Pro см. в [этом видеоролике](#) от Learn by Video и Video2Brain (автор Ян Озер [Jan Ozer]).

1. на таймлайне поместите клип на дорожку, расположенную выше дорожки, на которой находится другой клип. Premiere Pro совмещает, или накладывает, клип более высокой дорожки с клипом более низкой дорожки.
2. Выделите клип верхней дорожки и выделите панель «Элементы управления эффектами», чтобы сделать ее активной.
3. На панели «Элементы управления эффектами» щелкните треугольник рядом со значением «Непрозрачность».
4. Перетащите ползунок настройки значения непрозрачности влево, чтобы задать непрозрачность меньше 100%.
5. Щелкните треугольник в меню «Режим наложения».
6. Выберите из списка нужный режим наложения.

Наверх 

Справочные материалы, посвященные режиму наложения

Подробные сведения о концепциях и алгоритмах, используемых в режимах наложения и реализованных в нескольких приложениях Adobe, см. в [справочных материалах](#) на веб-сайте Adobe.

Меню «Режим наложения» подразделено на шесть категорий на основе схожести результатов режимов наложения. Имена категорий не отображаются в интерфейсе, категории просто отделены разделительными линиями в меню.

Категория «Нормальное»: «Нормальное», «Растворение». Пока значение непрозрачности для слоя источника не превышает 100%, цвет нижнего пикселя не влияет на результирующий цвет пикселя. Режимы наложения «Растворение» делают некоторые пиксели слоя источника прозрачными.

Категория «Вычитание»: «Замена темным», «Умножение», «Затемнение основы», «Линейное затемнение», «Более темный цвет». Эти режимы наложения стремятся сделать цвета темнее, смешивая цвета почти так же, как при смешении красящих пигментов в краске.

Категория «Аддитивное»: «Замена светлым», «Экран», «Осветление основы», «Линейное осветление (Добавить)», «Более светлый цвет». Эти режимы наложения стремятся сделать цвета более светлыми, смешивая цвета почти так же, как при смешении проецируемого света.

Категория «Сложное»: «Перекрытие», «Рассеянный свет», «Направленный свет», «Яркий свет», «Линейный свет», «Точечный свет», «Жесткое смешение». Эти режимы наложения выполняют различные действия с источником и нижними цветами в зависимости от того, является ли один из цветов более светлым, чем 50% серый цвет.

Категория «Разница»: «Разница», «Исключение», «Вычитание», «Разделение». Эти режимы наложения создают цвета на основе различий между значениями исходного цвета и нижнего цвета.

Категория «HSL»: «Оттенок», «Насыщенность», «Цвет», «Свечение». Эти режимы наложения преобразуют один или несколько компонентов HSL-представления цвета (оттенок, насыщенность и свечение) нижнего цвета в результирующий цвет.

Описания режимов наложения

Ниже приведены термины, используемые в описаниях.

- *Цвет источника* — это цвет слоя, к которому применяется режим наложения.
- *Нижний цвет* — цвет совмещенных слоев, расположенных ниже цвета источника на панели «Таймлайн».
- *Результирующий цвет* — это результат операции наложения, цвет совмещения.

Нормальное Результирующий цвет является цветом источника. В этом режиме нижний цвет игнорируется. «Нормальное» является режимом по умолчанию.

Растворение Результирующий цвет для каждого пикселя является либо цветом источника, либо нижним цветом. Вероятность, что результирующий цвет является цветом источника зависит от непрозрачности источника. Если непрозрачность источника равна 100%, результирующий является цветом источника. Если непрозрачность источника равна 0%, результирующий цвет является нижним цветом.

Замена темным Значение каждого канала результирующего цвета оказывается ниже (темнее) значения соответствующего канала цвета источника и значения соответствующего канала нижнего цвета.

Умножение Для каждого цветового канала выполняется умножение значения канала цвета источника на значение канала нижнего цвета и деление на максимальные значения для пикселей с 8-битовой, 16-битовой или 32-битовой глубиной цвета, в зависимости от глубины цвета проекта. Результирующий цвет никогда не бывает ярче исходного цвета. Если любой из входных цветов является черным, то результирующий цвет тоже является черным. Если любой из входных цветов является белым, результирующий цвет является другим входным цветом. Этот режим наложения имитирует рисование на бумаге несколькими маркировочными карандашами или установку нескольких светофильтров перед светом. При наложении с цветом, отличным от черного и белого, каждый слой или мазок краской в этом режиме наложения создает более темный цвет.

Затемнение основы Результирующий цвет представляет собой затемнение цвета источника, чтобы отразить нижний слой, увеличивая контраст. Чистый белый цвет в исходном слое не меняет нижний цвет.

Линейное затемнение Результирующий цвет представляет собой затемнение цвета источника, чтобы отразить нижний цвет. Чистый белый цвет не создает никаких изменений.

Более темный цвет Цвет каждого результирующего пикселя темнее значения цвета источника и соответствующего значения нижнего цвета. Режим «Более темный цвет» аналогичен режиму «Темнее», но не работает с отдельными цветовыми каналами.

Линейное осветление (Добавить) Значение каждого канала результирующего цвета является суммой соответствующих значений цветовых каналов цвета источника и нижнего цвета. Результирующий цвет никогда не бывает темнее любого из входных цветов.

Замена светлым Значение каждого канала результирующего цвета выше (светлее) значения канала цвета источника и соответствующего значения канала нижнего цвета.

Осветление Умножает дополнения значений канала, а затем использует дополнение результата. Результирующий цвет никогда не бывает темнее любого из входных цветов. Использование режима «Экран» аналогичен наложению изображений нескольких фотослайдов одновременно на одном экране.

Осветление основы Результирующий цвет представляет собой осветление цвета источника, чтобы отразить цвет нижнего слоя, уменьшая контраст. Если цвет источника является чистым черным цветом, результирующий цвет является нижним цветом.

Линейное осветление (Добавить) Результирующий цвет является осветлением цвета источника, чтобы отразить нижний цвета,

увеличивая яркость. Если цвет источника является чистым черным цветом, результирующий цвет является нижним цветом.

Более светлый цвет Цвет каждого пикселя результата оказывается светлее значения цвета источника и соответствующего значения нижнего цвета. Режим «Более светлый цвет» аналогичен режиму «Светлее», но не работает с отдельными цветовыми каналами.

Перекрытие Умножает или экранирует значения цветовых каналов входа в зависимости от того, светлее ли нижний цвет, чем 50% серый цвет. Результат сохраняет блики и тени нижнего слоя.

Рассеянный свет Осветляет или затемняет значения цветовых каналов нижнего слоя, в зависимости от цвета источника. Результат аналогичен освещению нижнего слоя точечным источником рассеянного света. Для значения каждого цветового канала, если цвет источника светлее, чем 50% серый цвет, то результирующий цвет светлее нижнего цвета, как при освещении. Если цвет источника темнее, чем 50% серый цвет, то результирующий цвет темнее нижнего цвета, как при затемнении. Слой с чистым черным или белым цветом становится заметно темнее или светлее, но не становится чисто черным или белым цветом.

Направленный свет Умножает или экранирует значение входного цветового канала в зависимости от цвета источника. Результат аналогичен освещению слоя точечным источником резкого света. Для значения каждого цветового канала, если нижний цвет светлее, чем 50% серый цвет, то слой осветляется, как при экранировании. Если нижний цвет темнее, чем 50% серый цвет, то слой затемняется, как при умножении. Этот режим полезен для создания теней на слое.

Яркий свет Затемняет или осветляет цвета, увеличивая или уменьшая контраста, в зависимости от нижнего цвета. Если нижний цвет светлее, чем 50% серый цвет, то слой осветляется, так как контрастность уменьшается. Если нижний цвет темнее, чем 50% серый цвет, то слой затемняется, так как контрастность увеличивается.

Линейный свет Затемняет или осветляет цвета, увеличивая или уменьшая яркость, в зависимости от нижнего цвета. Если нижний цвет светлее, чем 50% серый цвет, то слой осветляется, так как яркость увеличивается. Если нижний цвет темнее, чем 50% серый цвет, то слой затемняется, так как яркость уменьшается.

Точечный свет Заменяет цвета в зависимости от нижнего цвета. Если нижний цвет светлее, чем 50% серый цвет, то пиксели, которые темнее нижнего цвета, заменяются, а пиксели, которые светлее нижнего цвета, не меняются. Если нижний цвет темнее, чем 50% серый цвет, то пиксели, которые светлее нижнего цвета, заменяются, а пиксели, которые темнее нижнего цвета, не меняются.

Жесткое смешение Увеличивает контрастность нижнего слоя, который отображается под маской на слое источника. Размер маски определяет контрастную область, инвертированный слой источника определяет центр контрастной области.

Разница Для каждого цветового канала вычитает более темное из входных значений из более светлых. Рисование белым цветом инвертирует цвет фона, а рисование черным цветом не влияет на результат.

Если есть два слоя с идентичным визуальным элементом, который нужно совместить, поместите один слой поверх другого и задайте для верхнего слоя режим наложения «Разница». Затем можно переместить один или другой слой, пока все пиксели визуального элемента, который нужно совместить, не станут черными, то есть разница между пикселями станет нулевой, а элементы окажутся точно один над другим.

Исключение Создает результат, подобный контрастности, но ниже, чем в режиме «Разница». Если цвет источника является белым, то результирующий цвет — это дополнение нижнего цвета. Если цвет источника является черным, то результирующий цвет — это нижний цвет.

Вычитание Вычитает исходный файл из нижнего цвета. Если цвет источника является черным, то результирующий цвет — это нижний цвет. В проектах с 32-битной глубиной цвета значения результирующего цвета могут быть меньше 0.

Деление Выполняется деление нижнего цвета на исходный цвет. Если цвет источника является белым, то результирующий цвет — это нижний цвет. В проектах с 32-битной глубиной цвета значения результирующего цвета могут быть больше 1,0.

Оттенок Для результирующего цвета используются свечение и насыщенность нижнего цвета, а также оттенок цвета источника.

Насыщенность Для результирующего цвета используются свечение и оттенок нижнего цвета, а также насыщенность цвета источника.

Цвет Для результирующего цвета используется свечение нижнего цвета, а также оттенок и насыщенность цвета источника. Этот режим наложения сохраняет уровни серого для нижнего цвета. Этот режим наложения полезен для превращения изображений в градациях серого в цветные и для изменения оттенков цветных изображений.

Свечение Для результирующего цвета используются оттенок и насыщенность нижнего цвета, а также свечение цвета источника. Этот режим противоположен режиму «Цвет».



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Экспорт

Рабочий процесс и обзор процедуры экспорта

Типы экспорта

Adobe Media Encoder

Рабочий процесс для экспорта аудио- и видеофайлов

Учебные видеопособия

[Наверх](#)

Типы экспорта

Можно экспортировать видео из эпизода в форме, наиболее подходящей для дальнейшего редактирования, или специально для определенной зрительской аудитории. Premiere Pro поддерживает экспорт в форматах для различного использования и целевых устройств.

Экспорт файлов для дальнейшего редактирования

Можно экспортировать доступные для редактирования фильмы или аудиофайлы. Затем можно предварительно просматривать свою работу с полным рендерингом эффектов и переходов. Кроме того, можно продолжить редактирование файлов в приложениях, отличных от Premiere Pro. Аналогичным образом можно экспортировать набор неподвижных изображений. Кроме того, можно экспортировать неподвижное изображение из одного кадра видео для использования в титрах или графике.

После редактирования ресурсов P2 MXF можно экспортировать эпизод обратно в формат P2 MXF. Можно продолжить редактирование полученных MXF-файлов в других системах редактирования, которые поддерживают работу с MXF.

Premiere Pro поддерживает как прямой экспорт, так и экспорт с использованием Adobe Media Encoder. Прямой экспорт создает новые файлы непосредственно в Premiere Pro. Экспорт Adobe Media Encoder отправляет файлы для рендеринга в Adobe Media Encoder. В Adobe Media Encoder можно выбрать, следует ли выполнить рендеринг ресурса незамедлительно или добавить его в очередь рендеринга.

Экспорт на пленку

Можно экспортировать эпизод или клип на видеопленку, установленную в поддерживаемую видеокамеру или видеомэгнитофон. Можно использовать этот тип экспорта для архивации мастер-пленки или для просмотра на видеомэгнитофоне начального редактирования.

Передача в Encore для создания дисков DVD, Blu-ray или SWF-файлов

Примечание. Инструкции по использованию Encore вместе с Premiere Pro CC [см. в этой статье](#).

Можно передать видео из любого эпизода в Adobe Encore для вывода на диск DVD, Blu-ray (только Windows) или в SWF-файл. Изменения, внесенные на таймлайне Premiere Pro или Encore, отражаются в других приложениях с использованием Adobe Dynamic Link. Можно отправить контент из Premiere Pro в Adobe Encore для создания диска с автоматическим воспроизведением без меню. В Adobe Encore можно быстро создавать диски с меню, используя профессиональные шаблоны. Наконец, можно использовать инструменты в составе Adobe Encore, Adobe Photoshop и других приложений для формирования дисков профессионального качества. Можно также экспортировать в форматах,

приемлемых для распространения материалов на компакт-дисках.

Экспорт файлов проекта в другие системы

В стандартные EDL-файлы можно экспортировать не только клипы, но и файлы проекта. Можно импортировать EDL-файлы в различные сторонние приложения редактирования для окончательной обработки. Можно урезать проекты Premiere Pro до их основ и подготавливать их (с исходными медиаданными или без них) к архивации.

Форматы экспорта на различные устройства и веб-сайты

Наконец, с помощью Adobe Media Encoder можно экспортировать видео в форматы, подходящие для различных устройств: от профессиональных магнитофонных деков до DVD-проигрывателей, от веб-сайтов видеоконтента до мобильных телефонов, от портативных устройств мультимедиа до телевизоров стандартной и высокой четкости.

[Наверх](#)

Adobe Media Encoder

Premiere Pro и другие приложения используют Adobe Media Encoder, отдельное приложение для кодирования. При определении настроек экспорта в диалоговом окне «Настройки экспорта» и нажатии кнопки «Экспорт» Premiere Pro экспортирует запрос в Adobe Media Encoder.

В диалоговом окне «Настройки экспорта» щелкните «Очередь» для отправки эпизодов Premiere Pro в отдельную очередь Adobe Media Encoder. В очереди можно кодировать эпизоды в один или несколько форматов или использовать преимущества других функций.

Если отдельное приложение Adobe Media выполняет рендеринг и экспорт в фоновом режиме, можно продолжить работу в Premiere Pro. Adobe Media Encoder кодирует недавно сохраненную версию каждого эпизода в очереди.

[Наверх](#)

Рабочий процесс для экспорта аудио- и видеофайлов

1. Выполните одно из следующих действий.
 - На панели «Таймлайн» или в программном мониторе выберите эпизод.
 - На панели «Проект», в исходном мониторе или подборке выберите клип.
2. Выполните одно из следующих действий.
 - Выберите «Файл» > «Экспорт» > «Медиаконтент». Premiere Pro открывает диалоговое окно «Экспорт мультимедиа».
 - Выберите «Файл» > «Экспорт». Затем выберите в меню один из параметров помимо «Медиаконтент».
3. (Дополнительно) В диалоговом окне «Настройки экспорта» укажите диапазон источника эпизода или клипа, который необходимо экспортировать. Перетащите маркеры на панели рабочей области. Затем нажмите кнопку «Задать точку входа» и  «Задать точку выхода» .
4. Чтобы обрезать изображение, укажите параметры кадрирования на панели «Источник».
5. Выберите формат экспортируемого файла.
6. (Дополнительно) Выберите шаблон настроек, лучше всего подходящий для целевого воспроизведения, распространения и аудитории.

Чтобы автоматически экспортировать файл из эпизода Premiere Pro с настройками, которые в точности совпадают с настройками этого эпизода, выберите «Подобрать параметры эпизода» в диалоговом окне «Настройки экспорта».

7. Чтобы настроить параметры экспорта, щелкните вкладку (например, «Видео» или «Аудио») и укажите необходимые параметры.
8. Выполните одно из следующих действий.
 - Щелкните пункт «Очередь». Открывается Adobe Media Encoder с заданием кодирования, добавленным в очередь
 - Нажмите кнопку «Экспорт». Adobe Media Encoder незамедлительно выполняет рендеринг и экспорт элемента.

По умолчанию Adobe Media Encoder сохраняет экспортированный файл в папке, где размещен исходный файл. Adobe Media Encoder добавляет расширение формата, указанного в конце имени файла. Можно указать просматриваемые папки для различных типов файлов экспорта.

*Дополнительные сведения об использовании различных параметров в диалоговом окне «Настройки экспорта» см. в **Справочнике по настройкам экспорта**.*

[Наверх](#)

Учебные видеопособия

Следующие видеоруководства содержат дополнительные сведения об экспорте медиаданных из Premiere Pro.

- [Обзор экспорта видео из Adobe Premiere Pro](#)
- [Экспорт эпизода, клипа или кадра](#)

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Экспорт проектов для других приложений

[Экспорт проекта в EDL-файл](#)

[Экспорт в AAF-файлы](#)

[Экспорт XML-файла проекта Final Cut Pro](#)

[Наверх](#)

Экспорт проекта в EDL-файл

Можно экспортировать файл данных, описывающий проект и позволяющий создавать его либо со связанными файлами мультимедиа, либо с помощью другой системы редактирования.

С помощью Premiere Pro можно экспортировать проект как план монтажа (EDL) в формате CMX3600. Этот формат наиболее широко распространен и надежен среди форматов EDL.

Во время настройки проекта Premiere Pro, который впоследствии будет экспортироваться в EDL, необходимо обеспечить соответствие указанным ниже условиям.

- EDL лучше всего работает с проектами, содержащими не более одной видеодорожки, двух стереоаудиодорожек и без вложенных эпизодов. Большинство стандартных переходов, остановок кадра и изменений скорости клипа также отлично обрабатываются в EDL.
- Захватите и запишите весь исходный материал с корректным тайм-кодом.
- Устройство захвата (например, карта захвата или порт FireWire) должно иметь элемент управления, использующий тайм-код.
- Каждая видеопленка должна иметь уникальный номер фильма и быть отформатирована с тайм-кодом, прежде чем снимать видео.

1. Откройте или сохраните проект, который требуется экспортировать в EDL.
2. Убедитесь, что активна панель таймлайна, а затем выберите «Файл» > «Экспорт» > «EDL».
3. В диалоговом окне «Экспорт в EDL» укажите, какие видео- и аудиодорожки необходимо экспортировать.

Можно экспортировать одну видеодорожку и максимум четыре аудиоканала или две стереодорожки.

4. Укажите местоположение и название EDL-файла и нажмите кнопку «Сохранить».
5. Нажмите кнопку «ОК».

Примечание. В стандартных EDL поддерживаются объединенные клипы. EDL интерпретирует элементы дорожки эпизода объединенного клипа таким же образом, как и отдельные аудиодорожки и аудиоклипы, которые используются в эпизоде в одно то же время. В целевом приложении не будет показано, что клипы были объединены. Аудио и видео будут видны как отдельные клипы. Тайм-код источника используется для фрагментов видео и аудио.

[Наверх](#)

Экспорт в AAF-файлы

[Экспорт из Avid Media Composer](#)

Научитесь простому способу экспорта проектов из Avid Media Composer и импорта этих проектов в Premiere Pro.



Advanced Authoring Format (AAF) – это формат файлов мультимедиа, позволяющий обмениваться цифровыми мультимедиа и метаданными между платформами, системами и приложениями. Авторские приложения, поддерживающие AAF, такие как Avid Media Composer, читают и записывают данные в AAF-файлы в рамках поддерживаемого формата.

Убедитесь, что проект, который требуется экспортировать, соответствует стандартным спецификациям AAF и совместим с Avid Media Composer. Примите во внимание следующие моменты:

- AAF-файлы, экспортированные из Premiere Pro, совместимы с семейством продуктов для редактирования Avid Media Composer. Эти файлы не тестированы с помощью других средств импорта AAF.
- Переходы должны отображаться только между двумя клипами, а не в начале или в конце клипа. Длительность каждого клипа должна быть не меньше длины перехода.
- Если в клипе есть переход и на точку входа, и на точку выхода, то длительность клипа должна быть не меньше длины обоих объединенных переходов.
- При именовании клипов и эпизодов в Premiere Pro избегайте использования специальных символов, символов ударения и символов, которые влияют на анализ XML-файла. Некоторые из символов, которые не следует использовать: /, >, <, ® и ÿ.
- AAF-файлы, экспортированные из Premiere Pro и импортированные в Avid Media Composer, не связываются автоматически с исходным материалом. Чтобы связать материал, воспользуйтесь параметром «Пакетный импорт» в Avid Media Composer.

Примечание. При экспорте в AAF-файл объединенные клипы не поддерживаются.

Экспорт файла проекта Advanced Authoring Format (AAF)

1. Выберите «Файл» > «Экспорт» > «AAF».
2. В диалоговом окне «Сохранить преобразованный проект как» перейдите к папке с AAF-файлом и введите его название. Нажмите кнопку «Сохранить».
3. В диалоговом окне «Параметры экспорта AAF» выберите либо «Сохранить как AAF предыдущей версии», либо «Встроить аудио», либо ничего. Нажмите кнопку «ОК».

Premiere Pro сохраняет эпизод в AAF-файл в указанное место. Появится диалоговое окно «Журнал экспорта AAF» с отчетом обо всех событиях экспорта.

Сведения о подключаемом модуле AAF

Подключаемый модуль экспорта AAF преобразует проекты Premiere Pro следующим образом:

Вырезает только моно или стерео аудио и видео Подключаемый модуль полностью поддерживает эти элементы проекта. Подключаемый модуль не преобразует аудиопанораму, усиление, изменения уровней и аудио 5.1. Стереoaудиоканалы разделяются на две дорожки в эпизоде Avid Media Composer.

Скорость клипа Подключаемый модуль преобразует изменения скорости видеоклипа (замедленное, ускоренное, воспроизведение в обратную сторону) в эффект «Движение» Avid Media Composer, который является единственным поддерживаемым эффектом. Скорость клипа, которая применялась ко вложенным эпизодам, также преобразуется. В Avid Media Composer нет эквивалента эффекту «Движение» для аудио. Если изменение скорости делает аудиоклип продолжительнее, чем исходный медиафайл, то подключаемый модуль

растягивает аудиоклип до той же длины, что и остаток исходных медиаданных. Подключаемый модуль начинает в точке StartTime и помещает заполнитель в пробел. Эти фрагменты эпизода можно исправить вручную в системе редактирования Avid.

Пакетный захват файлов или переоцифровка файлов Подключаемый модуль сохраняет имя пленки, заданное в AAF-файле. Используйте возможность пакетной записи в Avid Media Composer для повторного захвата мультимедиа с пленки.

Материал разных размеров Подключаемый модуль экспортирует проект в полном разрешении. Однако при импорте весь материал масштабируется в соответствии с разрешением, указанным в проекте Avid.

Вложенные эпизоды Подключаемый модуль создает основную композицию из вложенных эпизодов рекурсивно (так как Avid Media Composer не поддерживает связывание со вложенными эпизодами). Как следствие, в AAF-файле отсутствует связь между основной композицией и вложенными эпизодами.

Заголовки Подключаемый модуль преобразует заголовки в автономные медиаданные в Avid Media Composer.

Иерархия подборки Avid Media Composer помещает все элементы в одну подборку. Проекты с несколькими подборками преобразуются в одну подборку.

Графические файлы Подключаемый модуль сохраняет ссылки на все исходные файлы, но совместимость в Avid Media Composer ограничена только поддерживаемыми форматами. (Сведения о поддерживаемых форматах графических файлов см. в документации к Avid Media Composer.)

Элементы проекта Подключаемый модуль преобразует синтетические клипы, такие как полосы и тон, черный экран, цветную маску и начало универсального отчета, в автономные медиаданные в формате XDV.

Маркеры эпизодов и клипов Подключаемый модуль в Avid Media Composer преобразует все маркеры эпизода, кроме начального и конечного, в локации тайм-кода (TC1) дорожки. Глава, URL-адрес и целевые поля кадра не преобразуются, потому что в Avid Media Composer для них нет эквивалентов. Подключаемый модуль в Avid Media Composer преобразует маркеры клипа в маркеры сегмента.

Примечание. Подключаемый модуль экспорта в AAF игнорирует маркеры, расположенные за пределами эпизода.

Позиция индикатора текущего времени В экспортируемом файле индикатор текущего времени сохраняет свою исходную позицию, если он находится в пределах эпизода. В противном случае, подключаемый модуль помещает индикатор текущего времени в конец эпизода Avid Media Composer.

Сгруппированные клипы При импорте все собранные клипы разгруппируются и обрабатываются по отдельности.

Переходы и эффекты Переходы и эффекты, экспортированные из Premiere Pro в AAF, в Avid Media Composer получают уникальные обозначения.

[Наверх](#)

Экспорт XML-файла проекта Final Cut Pro



Экспорт из Final Cut Pro

Научитесь простому способу экспорта проектов XML из Final Cut Pro и импорта этих проектов в Premiere Pro.

1. Выберите «Файл» > «Экспорт» > «Final Cut Pro XML».
2. В диалоговом окне «Сохранить преобразованный проект как» перейдите к папке с XML-файлом и введите его

название. Нажмите кнопку «Сохранить».

Premiere Pro сохраняет эпизод в XML-файл в указанном месте. Кроме того, Premiere Pro сохраняет журнал всех проблем преобразования в текстовом файле в том же месте. Название файла журнала содержит слова *FCP Translation Results*.

3. (Необязательно) При необходимости в файле журнала можно найти описание всех событий перемещения.

Во время экспорта XML-файла Final Cut Pro из Premiere Pro объединенные клипы преобразуются во вложенные эпизоды Final Cut Pro.

Premiere Pro и Final Cut Pro 7 (а также более ранних версий) могут использовать одни и те же XML-файлы Final Cut Pro для обмена данными. Для обмена данными между Final Cut Pro X и Premiere Pro можно использовать сторонний инструмент под названием Xto7. Дополнительные сведения об использовании данного инструмента см. [здесь](#).



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Экспорт неподвижного изображения

Видеоролик, демонстрирующий экспорт кадра, см. на [веб-сайте Adobe](#).

Кнопки «Экспорт кадра»  в исходном мониторе и программном мониторе позволяют быстро экспортировать кадры видеоряда без использования Adobe Media Encoder. Иногда это называется *захватом кадра*.

Примечание. Кнопка «Экспорт кадра» по умолчанию не отображается. Ее можно добавить через редактор кнопок. Дополнительные сведения о добавлении кнопок на панель см. в разделе [Настройка панели кнопок программного монитора](#).

1. Поместите курсор воспроизведения на нужный кадр в клипе или эпизоде.
2. Нажмите кнопку «Экспорт кадра» .

Появится диалоговое окно «Экспорт кадра», в котором будет открыто поле названия для изменения. Все название выделяется для редактирования. По умолчанию название кадра содержит название исходного клипа или эпизода и автоматически увеличивающийся номер. Например, Premiere Pro присваивает кадрам, экспортированным из клипа с именем Clip.mov, названия «Clip.mov.Still001», «Clip.mov.Still002», «Clip.mov.Still003» и т. д. Даже при переименовании кадра Premiere Pro использует следующий номер при экспорте нового кадра из этого клипа.

По умолчанию Premiere Pro выбирает формат, который был использован во время последнего экспорта кадра.

3. Выполните одно из следующих действий.
 - Введите название нового кадра. Выберите формат в меню «Формат». Перейдите в папку назначения для кадра. Нажмите кнопку «ОК».
 - Чтобы принять название кадра, его формата и расположение, предлагаемые по умолчанию, нажмите клавишу ВВОД.

Premiere Pro экспортирует кадр. По умолчанию Premiere Pro использует значение разрядности цвета экспортируемого кадра из исходного клипа или эпизода.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Экспорт в формат Panasonic P2

После завершения редактирования эпизода Panasonic P2 его можно экспортировать на жесткий диск или обратно на карту P2. Можно также экспортировать отдельные клипы в формат P2.

Максимальный размер файла для клипа, сохраненного в формате P2, составляет 4 ГБ. При экспорте клипов или эпизодов большего размера в формате P2 Premiere Pro создает группы клипов *по 4 ГБ*. Дополнительные сведения о распределении клипов см. в разделе [Сведения о распределенных клипах](#).

Сам рабочий процесс, от копирования с карты P2 до редактирования и обратного переноса на карту P2, довольно прост. Импортируйте клипы P2 в проект, содержащий 5.1-канальный эпизод. Сопоставьте исходные каналы с определенными для них дорожками. Поместите клипы в эпизод или экспортируйте их в P2. Дополнительные сведения см. в разделе [Сопоставление исходного и выходного аудиоканалов](#).

Примечание. Во время экспорта в формат P2 из стереоэпизодов, которые являются типом по умолчанию, используемым в различных шаблонах настроек P2, создаются файлы с двумя монодорожками. Premiere Pro сохраняет стереопанорамирование эпизода. При экспорте в формат P2 из эпизодов с дорожками 5.1, Premiere Pro экспортирует эпизод в файлы с двумя моноканалами, по одному для левого и правого стереоканалов.

При экспорте клипов или эпизодов в P2-медиафайлы Premiere Pro переводит клип и XMP-метаданные в стандартные поля P2. Впоследствии их смогут прочитать пользователи, камеры, серверы и деки P2.

1. Выберите эпизод или клип на панели таймлайна или на панели «Проект».
2. (Необязательно) При экспорте из панели таймлайна установите маркер с номером «0» на кадре, который будет использоваться как значок для экспортированного P2-файла.

Если не задать этот маркер, по умолчанию в качестве значка P2 будет отображаться первый кадр эпизода.

3. Выберите «Файл» > «Экспорт» > «Медиаконтент».
4. В раскрываемом списке «Формат» выберите пункт «Видеофильм в формате P2».
5. (Необязательно) Щелкните выделенный текст в поле «Имя выходного файла» и введите новое имя.

Это имя используется как значение элемента UserClipName в XML-файле с метаданными экспортированного клипа. Значение UserClipName отображается в столбце «Имя» на панели «Проект», когда клип импортируется обратно в Premiere Pro. Если имя не указано, то в столбце «Имя» отображается имя файла. Имя файла автоматически генерируется в соответствии с форматом Panasonic P2 MXF.

6. Перейдите в папку, в которой необходимо сохранить файл. Перейдите в корневой каталог подключенной P2-карты или в выбранную папку назначения и нажмите кнопку «Сохранить».

Если структура файлов, совместимая с P2, уже создана в папке назначения, то Premiere Pro добавляет экспортированные клипы в существующие папки. Если структура файлов, совместимая с P2, отсутствует, то Premiere Pro создаст ее в папке назначения.

7. Укажите фрагмент клипа или эпизода для экспорта. В диалоговом окне «Настройки экспорта» перетащите треугольный индикатор текущего времени в нужную точку входа и нажмите кнопку «Указать точку входа». Перетащите треугольный индикатор текущего времени в нужную точку выхода и нажмите кнопку «Указать точку выхода» .▼▲

8. Выполните одно из следующих действий.

- Щелкните пункт «Очередь». Открывается Adobe Media Encoder с заданием кодирования, добавленным в очередь
- Нажмите кнопку «Экспорт». Adobe Media Encoder сразу же выполнит рендеринг ресурса.

Adobe Media Encoder добавляет эпизод или клип в папку CONTENTS на диске или на карте P2. Adobe Media Encoder добавляет MXF-видеофайл в папку VIDEO, а MXF-аудиофайл в папку AUDIO. Adobe Media Encoder добавляет значок файла в папку ICON, а XML-файл метаданных в папку CLIP.

Adobe также рекомендует



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Экспорт на диск DVD или Blu-ray

Выбор формата файлов для различных дисков

Отправка эпизода в Encore для создания DVD, Blu-ray или SWF

Можно экспортировать эпизоды или части эпизодов в файлы, отформатированные для создания и записи на диски DVD и Blu-ray.

Кроме того, можно экспортировать в Encore для создания диска DVD или Blu-ray с меню или напрямую записать содержимое на диск без меню.

Для экспорта своего эпизода в целях дальнейшего использования в Encore или на другом компьютере, можно использовать меню «Файл > Экспорт > Медиаконтент» и выберите подходящие параметры экспорта. См. раздел [Рабочий процесс экспорта аудио- и видеофайлов](#).

Сведения об использовании Encore совместно с Premiere Pro CC см. в [этой статье](#).

[Наверх](#)

Выбор формата файлов для различных дисков

При экспорте файла в диалоговом окне «Настройки экспорта» для использования при создании дисков DVD или Blu-ray выберите формат, подходящий для целевого носителя. Для однослойного или двухслойного DVD-диска выберите MPEG2-DVD. Для однослойного или двухслойного диска Blu-ray выберите MPEG2 Blu-ray или H.264 Blu-ray.

Выберите шаблон настроек для данного формата в соответствии с доступным на целевом носителе месте и потребностями целевой аудитории.

[Наверх](#)

Отправка эпизода в Encore для создания DVD, Blu-ray или SWF

Примечание. Прежде всего, убедитесь в том, что Encore установлен на том же компьютере, что и Premiere Pro.

1. В Premiere Pro выберите эпизод.
2. (Дополнительно) При необходимости добавьте маркеры глав Encore. См. раздел [Добавление маркеров глав Encore](#).
3. (Дополнительно) При создании эпизода для выхода стандартной четкости с включением клипов высокой четкости выберите параметр «Максимальное качество рендеринга» до использования Dynamic Link для отправки эпизода в Encore для создания DVD. Это не относится к эпизодам высокой четкости, которые используют Dynamic Link для создания диска Blu-Ray.
4. Выберите «Файл > Adobe Dynamic Link > Отправить в Encore».
5. На вкладке «Основные» диалогового окна «Новый проект» введите в поле «Имя» название диска.
6. (Необязательно) Нажмите кнопку «Обзор» и перейдите в место проекта Encore, чтобы изменить место по умолчанию.
7. На панели «Настройки проекта» выберите имя нужного режима создания.

Наборы параметров, доступны в области «Настройки» и на вкладке Дополнительно» зависят от режима создания: Blu-ray или DVD.

Примечание. В любое время режим создания в Encore может быть изменен с помощью диалогового окна «Настройки проекта».

8. (Дополнительно) Щелкните «Дополнительно» и выберите нужные настройки транскодирования.
9. Нажмите кнопку «ОК».

Панель «Проект Encore» содержит динамически связанный проект и эпизод Premiere Pro.

10. Завершите создание и экспорт в Encore. Дополнительные сведения об использовании Encore для создания и построения дисков DVD и Blu-ray, а также файлов SWF см. в [справке по Encore](#).



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Экспорт на видеопленку

Подготовка к экспорту на DV-видеопленку

Экспорт эпизода на пленку с помощью элементов управления устройствами

Экспорт эпизода на пленку без элементов управления устройствами

Отредактированный эпизод можно записать на видеопленку непосредственно с компьютера, например, для создания основной пленки. Начиная новый эпизод, укажите формат и качество видеопленки в диалоговом окне «Новый эпизод» в области «Режим редактирования».

Эпизод можно записать непосредственно на видеопленку на следующих устройствах (деки или видеокамеры):

Устройства DV

В Windows или Mac OS с подключением устройства к компьютеру через FireWire.

Устройства HDV

Только в Windows с подключением устройства к компьютеру через FireWire.

Устройства HD

В Windows или Mac OS, на компьютере с установленной картой захвата HD, с SDI- или HD-компонентными подключениями. Для захвата и экспорта HD-видео также требуется управление последовательным устройством; для получения дополнительной информации обратитесь к инструкции стороннего поставщика.

Аналоговые устройства

В Windows или Mac OS, на компьютере с установленной картой захвата, конвертером, видеокамерой или декой, которая может преобразовать эпизод в аналоговый сигнал для записи на устройство. Большинство DV-, HDV-, и HD-камер; все DV-, HDV- и HD-видеомагнитофоны; и некоторые карты захвата и конвертеры, выполняющие такого рода преобразования. Для некоторых цифровых видеокамер требуется сначала записать эпизод на их цифровую пленку, а затем воспроизвести с них эту пленку, чтобы создать поток для аналогового видеомагнитофона.

Для управления устройствами во время экспорта на аналоговые устройства необходимо также иметь установленный контроллер устройств.

Многие карты видеозахвата содержат совместимое подключаемое ПО, в котором представлены команды меню для записи на видеопленку. Если представленные параметры отличаются от описанных здесь, то см. документацию к карте захвата или подключаемому модулю для определения наиболее эффективного способа экспорта на пленку.

Примечание. Прежде чем экспортировать эпизод, убедитесь, что все его клипы доступны.

[Наверх](#)

Подготовка к экспорту на DV-видеопленку

Перед началом убедитесь в том, что записывающее устройство (видеокамера или дека) подключено к компьютеру через FireWire.

Для выделения записывающей деке дополнительного времени перед началом эпизода и после его окончания наложите в окне таймлайна на данные участки фрагменты черного цвета. Если планируется использовать устройства компоновки для создания копии видеопленки, то добавьте минимум 30 секунд цветных полос и тона в начале программы для калибровки аудио и видео. (См. раздел [Создание цветных полос и тона 1 кГц](#).)

1. Подключите устройство к компьютеру, включите его и выберите режим VTR, VCR или режим воспроизведения.
2. Запустите Premiere Pro и откройте проект.
3. Выберите «Эпизод» > «Настройки эпизода» и нажмите кнопку «Настройки воспроизведения».
4. В области экспорта диалогового окна «Настройки воспроизведения» в меню «Внешнее устройство» укажите соответствующий формат. Выберите одну из следующих настроек и нажмите кнопку «ОК», чтобы закрыть диалоговое окно установок.

DV 29,97i (720 x 480) Задаст NTSC DV, который использует ось времени 29,97 кадр/с и чересстрочные поля.

DV 25i (720 x 576) Задаёт PAL DV, который использует ось времени 25 кадр/с и чересстрочные поля.

DV 23,976i Задаёт DV 24р (24 прогрессивная) или 24рА (24 прогрессивная расширенная), который использует ось времени 23,976 и чересстрочные поля (которые станут прогрессивно отсканированными кадрами с помощью схемы ослабления).

5. Выберите метод преобразования 24р.
6. Закройте другие запущенные на компьютере программы.

Теперь компьютер готов к экспорту эпизода непосредственно на пленку.

[Наверх](#)

Экспорт эпизода на пленку с помощью элементов управления устройствами

Перед экспортом на видеопленку с помощью управления устройствами убедитесь, что и компьютер, и камера или дека установлены правильно, т. е. так же, как и при захвате видео с элементами управления устройствами (см. раздел [Настройка управления устройствами](#)).

При использовании оборудования, которое поставляется вместе с собственным подключаемым программным модулем для использования с Premiere Pro, оно может предоставить параметры управления устройствами, отличные от описанных здесь и в других разделах. (Дополнительные сведения см. в документации к устройству.)

Прежде чем экспортировать эпизод на HDV-устройство, необходимо сначала транскодировать его в формат HDV. Premiere Pro выполняет это транскодирование автоматически непосредственно перед экспортом эпизода на HDV-устройство.

Примечание. На пленку HDV-устройства можно экспортировать только в Windows и только с управлением устройством через порт FireWire.

1. Убедитесь, что записывающее устройство включено и пленка установлена в него правильно. При необходимости найдите и отметьте тайм-код позиции, с которой должна начинаться запись. (Для этого требуется пленка, записанная с тайм-кодом. См. раздел [Разметка пленки или замена тайм-кода](#).)
2. Активируйте эпизод для экспорта и поместите полосу рабочей области над разделом этого эпизода.

Для установки полосы рабочей области над всем разделом эпизода, который отображается на панели таймлайна, дважды щелкните пространство непосредственно под линейкой времени. Для первого просмотра всего эпизода нажмите клавишу обратной косой черты (\).

3. Выберите «Файл» > «Экспорт» > «Экспорт на пленку».
4. Чтобы разрешить Premiere Pro управлять декой, выберите «Активировать устройство записи» и выполните одно из следующих действий.
 - Для указания определенного кадра на пленке, с которого начнется запись, выберите «Начинать с тайм-кода» и введите точку входа. Если этот параметр не выбран, то запись начнется с текущей позиции пленки.
 - Для синхронизации тайм-кода устройства со временем начала записи выберите «Отложить начало фильма на» и введите число кадров, на которое требуется отложить фильм. Некоторым устройствам необходима задержка между получением команды на запись и временем начала воспроизведения фильма с компьютера.
 - Для перемотки пленки в Premiere Pro к определенному времени начала так, чтобы дека могла достичь постоянной скорости, выберите «Подмотка в начале» и введите количество кадров, которое будет воспроизводиться до начала записи. В большинстве случаев достаточно 150 кадров.
5. В разделе «Параметры» выберите один из следующих параметров:

Прервать после отброшенных кадров Автоматически завершает экспорт, если не удалось экспортировать указанное число кадров. Укажите значение в этом поле.

Отчет об отброшенных кадрах Создает текстовый отчет с предупреждением об отброшенных кадрах.

Рендеринг аудио перед экспортом Предотвращает отбрасывание кадров во время экспорта эпизода, содержащего сложное аудио.

6. Нажмите «Запись» или для HDV-устройств «Рендеринг и запись».

При экспорте на HDV-устройство открывается диалоговое окно рендеринга с индикатором выполнения, отображающим ход выполнения транскодирования в HDV. Как правило, экспорт на пленку начинается, когда транскодирование будет выполнено примерно на 50%.

7. Если после сообщения в строке состояния «Запись выполнена успешно» больше записывать ничего не нужно, нажмите кнопку «Отмена» для закрытия диалогового окна «Экспорт на пленку».

Примечание. Если необходимо использовать управление устройствами, но оно недоступно, нажмите кнопку «Отмена». Выберите «Правка» > «Установки», щелкните «Управление устройствами», проверьте правильность установки параметров устройства и нажмите кнопку «ОК». Затем попробуйте повторить запись на пленку еще раз.

[Наверх](#)

Экспорт эпизода на пленку без элементов управления устройствами

Материал можно экспортировать на видеопленку без управления устройствами, используя элементы управления воспроизведением в Premiere Pro и элементы управления записью на самом устройстве.

Примечание. На пленку HDV-устройства можно экспортировать только в Windows и только с управлением устройством.

1. Активируйте эпизод для экспорта.
2. Убедитесь, что эпизод воспроизводится на деке или камере. Если нет, выполните действия по подготовке к экспорту на пленку (см. раздел [Подготовка к экспорту на DV-видеопленку](#)) или обратитесь к документации аналогового устройства.
3. Убедитесь, что устройство записи видео находится в режиме паузы и что пленка остановлена в точке, где должна начинаться запись.
4. Установите индикатор текущего времени в начало эпизода (или рабочей области, при необходимости).
5. Нажмите на устройстве кнопку «Запись» или «Пауза», чтобы перевести его в режим записи.
6. Нажмите кнопку «Воспроизвести» на панели программного монитора.
7. Когда программа завершит работу, нажмите кнопку «Остановить» на панели программного монитора, а затем нажмите «Остановить» на устройстве.

Adobe также рекомендует

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Экспорт для мобильных устройств и публикации в Интернете

Adobe Premiere Pro позволяет легко создавать видео, которое можно экспортировать для использования в Интернете или на мобильных устройствах.

Чтобы экспортировать проект, нажмите на эпизод и откройте меню «Файл» > «Экспорт» > «Медиаконтент».

В диалоговом окне «Настройки экспорта» можно выбрать наиболее подходящие формат файла, размер кадра и скорость передачи данных в битах, либо воспользоваться готовыми шаблонами настроек, обеспечивающими быструю загрузку и наилучшее качество воспроизведения.

Ниже приведено несколько советов по выбору оптимальных настроек.

Советы по созданию видео для Интернета

Советы по созданию видео для мобильных устройств

[Наверх](#)

Советы по созданию видео для Интернета

Следуйте данным рекомендациям, чтобы добиться наилучшего качества видео в Интернете.

Учет скорости потока, доступной для вашей аудитории

Для передачи видео через Интернет следует создавать файлы с более низкой скоростью потока. Пользователям со скоростным подключением к Интернету файлы будут доступны с небольшой задержкой или без нее, а пользователи с модемным соединением должны будут дождаться загрузки файла. Делайте видеоролики короткими, чтобы свести к приемлемому сроку время загрузки для пользователей с соединением через телефонную линию.

Выбор подходящей частоты кадров

Частота кадров измеряется в кадрах в секунду (кадров/с). Если видеоклип имеет высокую скорость потока, то понижение частоты кадров может улучшить качество воспроизведения вследствие ограничения пропускной способности. Например, если сжимается клип с малоподвижными объектами, то уменьшение частоты кадров вдвое может сэкономить всего 20 % скорости потока. Однако если сжимается динамичное видео, то снижение частоты кадров оказывает гораздо более значительный эффект на скорость потока.

Так как качество видео является оптимальным при исходной частоте кадров, сохраните высокую частоту, если это допустимо для каналов передачи и воспроизводящего оборудования. Если видео предназначено для вывода в сети Интернет, то уточнить эту информацию следует у хостинг-провайдера. При работе с мобильными устройствами используйте шаблоны настроек кодирования, уникальные для каждого устройства, и эмулятор устройств, запускающийся через Media Encoder в приложении Adobe Premiere Pro. При снижении частоты кадров лучший результат дает ее деление на целое число.

Выбор размера кадра для определенных значений скорости потока и пропорций кадра

При заданной скорости передачи данных (скорости соединения) увеличение размера рамки ухудшает качество видео. При выборе размера кадра для параметров кодирования следует учитывать частоту кадров, тип исходного материала и личные предпочтения. Чтобы избежать появления черных полос по бокам экрана, необходимо выбрать те же пропорции размера кадра, которые были у исходного материала. Например, черные полосы появляются при кодировании записи формата NTSC в формат PAL.

Учет времени последовательной загрузки

Узнайте, сколько времени займет загрузка такой части видеофайла, которой хватило бы на то, чтобы воспроизвести видеоролик до конца без остановки на дозагрузку. Пока загружается первая часть вашего видеоролика, можно отображать другое содержимое, скрывающее загрузку. Для коротких роликов используйте следующую формулу: ожидание = время загрузки — время воспроизведения + 10 % времени воспроизведения. Например, если ваш ролик длится 30 секунд и загружается за одну минуту, то ролику необходим 33-секундный буфер. Используемая формула: 60 секунд — 30 секунд + 3 секунды = 33 секунды.

Устранение шума и чересстрочной развертки

Для достижения наилучших результатов кодирования устраните шум и чересстрочную развертку.

Чем выше качество оригинала, тем лучше будет конечный результат. Частота и размер кадров в видеороликах, распространяющихся через Интернет, меньше тех, что используются при телевещании. Тем не менее, мониторы компьютеров обычно обладают по крайней

мере такой же точностью цветовоспроизведения, цветонасыщенностью, резкостью и разрешением, как у телевизоров высокой четкости. Даже при маленьком размере окна качество изображения может играть для цифрового видео такую же важную роль, как и для телевидения высокой четкости. Помехи и шум на компьютерном экране видны так же, как и на телевизионном.

Следование тем же рекомендациям при работе с аудио

Рекомендации, касающиеся работы с видео, также применимы к работе с аудио. Чтобы достичь хорошего сжатия аудио, следует начать с чистого исходного аудио. Если проект содержит аудиозапись с компакт-диска, перенесите аудиофайлы напрямую с компакт-диска на жесткий диск. Не записывайте звук через аналоговый вход звуковой карты. Использование звуковой платы добавляет излишние преобразования из цифрового сигнала в аналоговый и обратно, а это, в свою очередь, может привести к появлению шума в передаваемом аудио. Инструменты прямого цифрового копирования существуют и на платформе Windows, и на Macintosh®. Для записи звука с аналогового источника пользуйтесь самыми качественными звуковыми платами.

Наверх 

Советы по созданию видео для мобильных устройств

Эпизод можно экспортировать для использования на устройствах Apple iPod, мобильных телефонах 3GPP, игровых консолях Sony PSP и на других мобильных устройствах. В настройках экспорта выберите шаблон настроек формата H.264 для целевого устройства.

В. Как экспортировать фильм для YouTube, Vimeo, iPad, iPhone, Apple TV?

Производя съемку содержимого для мобильных устройств, следуйте приведенным ниже советам.

- Чем выше процент сжатия фотографий, тем лучше. Постарайтесь добиться того, чтобы фотографируемый объект не сливался с фоном. Цвета и параметры фона и объекта съемки не должны быть слишком похожими.
- Учитывайте освещение. Плохое освещение является серьезной проблемой для мобильных устройств и может ухудшить видимость на небольших экранах. Проводите съемку и коррекцию с учетом этих ограничений.
- Избегайте чрезмерного использования панорамной съемки или съемки движущихся объектов.

При редактировании видеофайлов в приложениях Adobe Premiere Pro и After Effects следуйте приведенным ниже советам.

- Частота кадров создаваемого фильма должна соответствовать устройству вывода или типу вывода. Например, в рекламном ролике After Effects для просмотра на мобильных устройствах частота кадров может составлять 15 кадров в секунду, а для показа по телевидению в США для этого потребуется частота 29,97 кадра в секунду. Как правило, следует использовать более низкую частоту кадров. Частота кадров, равная 22, является хорошим компромиссом, позволяющим уменьшить размер файла без потери качества.
- Старайтесь добиться того, чтобы файл с фильмом имел как можно меньший размер, и удалите все постороннее содержимое, особенно пустые кадры. Для уменьшения размера файла многие действия можно выполнить с помощью предварительного кодирования. Некоторые из этих действий применяются к методам съемки, тогда как другие (например, использование инструментов стабилизации движения в программе After Effects или применение эффектов уменьшения шума или размытия) — к задачам окончательного монтажа, ускоряющих сжатие при кодировании.

Примечание. *Советы по уменьшению размера фильмов см. в интернет-справке по приложениям After Effects и Adobe Premiere Pro.*

- Задавайте палитру цветов, соответствующую мобильным устройствам. Как правило, мобильные устройства имеют ограниченный цветовой диапазон. Предпросмотр в программе Device Central позволяет определить, насколько хорошо подходят используемые цвета отдельному устройству или ряду устройств.
- Коррекция роликов. Просмотр в градациях серого особенно удобен для сравнения значений.
- Используйте шаблоны настроек, доступные в приложении Adobe Media Encoder. Некоторые шаблоны настроек в Adobe Media Encoder предназначены для экспорта в мобильные устройства, поддерживающие формат 3GPP. Шаблоны настроек 3GPP поставляются в стандартных форматах: 176 x 144 (QCIF), 320 x 240 и 352 x 288.
- Тщательно продумывайте кадрирование. Обычно при разработке используются стандартные параметры проекта DV, а при выводе сочетаются форматы DV, DVD, Flash, WMV и мобильный 3GPP. Используйте обычные шаблоны настроек, а во время кодирования учитывайте различие между видеоформатами 4:3 и 16:9, а также пропорции 11:9 формата 3GPP для мобильных устройств. Инструмент кадрирования AME позволяет ограничивать размеры кадра произвольными пропорциями аналогично инструменту «Кадрирование» в Photoshop, а также добавлять шаблон настроек ограничения 11:9 в существующий формат 4:3 или 16:9.
- Во время разработки используйте пропорции, совместимые с мобильным устройством. Для этого предназначены

новые шаблоны настроек проектов (доступно только в Windows). При этом размеры кадра становятся крупнее по сравнению с окончательными размерами вывода (и это удобно, поскольку во время работы над изображением с размерами 176 x 144 выполнение некоторых операций, например ввод титров, может быть затруднительным), но эти размеры согласованы с пропорциями выходного кадра, что упрощает кодирование. Каждый шаблон настроек проекта Windows обеспечивает визуализацию с созданием распакованного видеофайла, но большинство компьютеров способно обрабатывать поток данных на такой скорости при уменьшенных размерах кадра и сокращенной в два раза частоте кадров (этот процесс предназначен для проектов, в которых в качестве устройства вывода применяются только мобильные устройства). В большинстве мобильных устройств поддерживаются следующие две пропорции: 4:3 (QVGA, VGA и т. д.) и 11:9 (CIF, QCIF, Sub-QCIF). Эти два общих параметра проекта находятся в папке «Mobile & Presets» приложения Adobe Media Encoder.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Экспортирование OMF-файлов для Pro Tools

Экспорт OMF-файла для Pro Tools

Функции, поддерживаемые в OMF-файлах

Советы по импорту OMF-файлов в Pro Tools

Все активные аудиодорожки можно экспортировать из всего эпизода Premiere Pro в файл Open Media Format (OMF). DigiDesign Pro Tools импортирует OMF-файлы, если функция DigiTranslator лицензирована. Функция DigiTranslator в Pro Tools позволяет очищать звуковые дорожки из Premiere Pro.

Примечание. OMF-файлы, экспортированные из Premiere Pro, официально не поддерживаются другими платформами, кроме ProTools. Premiere Pro не импортирует файлы OMF.

[Наверх](#)

Экспорт OMF-файла для Pro Tools

1. На панели таймлайна выберите эпизод.
2. Выберите «Файл» > «Экспорт» > «OMF».
3. В диалоговом окне «Настройки экспорта OMF-файлов» введите название OMF-файла в поле «Название OMF-файла».
4. В меню «Частота дискретизации» и «Битов на образец» выберите настройки, необходимые для вашего эпизода.
5. В меню «Файлы» выполните одно из предложенных ниже действий.

Инкапсулировать С этой настройкой Premiere Pro экспортирует OMF-файл, содержащий метаданные проекта и все аудиодорожки выбранного эпизода. Инкапсулированные OMF-файлы обычно очень большого размера.

Разделить аудио С этой настройкой Premiere Pro экспортирует отдельные моно AIF-файлы в папку _omfiMediaFiles. Имя папки содержит имя OMF-файла. Использование файлов AIF обеспечивает максимальную совместимость с устаревшими аудиосистемами.

6. В меню «Рендеринг» выберите одно из предложенных ниже действий.

Копировать аудиофайлы полностью С этой настройкой Premiere Pro экспортирует аудио для полноты каждого клипа, используемого в эпизоде, независимо от количества использований клипа или количества используемых частей клипа.

Обрезка аудиофайлов С этой настройкой Premiere Pro экспортирует только те части каждого клипа, которые используются в эпизоде: экземпляры клипа. Можно экспортировать каждый экземпляр клипа с дополнительной длиной, *маркерами*, добавленными в начало и конец файла.

7. В поле «Кадры дескрипторов» укажите длину маркеров в видеокадрах. Это количество времени добавляется в начало и конец экспортируемых файлов, если выбрано «Объединение мультимедиа». По умолчанию установлена одна секунда в кадрах на основе частоты кадров эпизода. Если указанная длина маркеров превышает длину данного экземпляра клипа, то Premiere Pro экспортирует весь экземпляр.
8. Запустите Pro Tools и импортируйте OMF-файл. Дополнительные сведения об импорте файлов в Pro Tools см. в разделе «Справка по Pro Tools».

[Наверх](#)

Функции, поддерживаемые в OMF-файлах

При экспорте в OMF программа Premiere Pro экспортирует файлы со следующими атрибутами и метаданными:

Примечание. При экспорте в OMF приложение Premiere Pro применяет только перечисленные эффекты. Кроме того, поскольку значения OMF основаны на клипе, то Premiere Pro не экспортирует в OMF большинство значений на основе дорожек.

Экспорт точности образца Premiere Pro помещает все переходы и точки ключевых кадров в границах образца аудио. Границы видеокadra не ограничивают эти позиции.

Частоты дискретизации 48 000 и 96 000 Premiere Pro преобразует звуковые клипы с той же частотой дискретизации, согласно требованиям Pro Tools. Во время экспорта можно выбрать частоту дискретизации.

Разрядность 16 бит и 24 бита Позволяет выбрать битовую глубину во время экспорта.

Параметры «Инкапсулировать» и «Разделить аудио» Параметр «Инкапсулировать» позволяет экспортировать отдельный OMF-файл большого размера, содержащий как аудиоряд, так и метаданные OMF. Параметр «Разделить аудио» позволяет экспортировать OMF-файл меньшего размера и набор отдельных связанных внешних аудиофайлов. Этот параметр полезен для больших проектов, так как размер OMF-файла не может превышать 2 ГБ.

Названия дорожек OMF и Pro Tools работают только с моно дорожками. Premiere Pro экспортирует каждый канал из стерео-, 5.1- или 16-канальной дорожки в свою собственную монодорожку с присоединенным к ее имени ИД дорожки. Например, левый и правый стереоканалы экспортируются с _L и _R в именах дорожек соответственно.

Названия клипов После импорта OMF-файла в Pro Tools на панели таймлайна отображаются имена клипов из эпизода Premiere Pro.

Громкость клипа и громкость ключевого кадра клипа По умолчанию Premiere Pro экспортирует уровни громкости клипа и уровни громкости ключевого кадра в эффект «Усиление клипа» OMF-файла. Можно установить DigiTranslator, чтобы принять или игнорировать настройки громкости ключевого кадра.

Аудиопереходы Premiere Pro экспортирует аудиопереходы между двумя соседними клипами, независимо от того, центрированы они или нет.

Настройки панорамирования звукового микшера Для каждого клипа без ключевых кадров экспортируется одна настройка панорамирования. Premiere Pro извлекает настройку панорамирования из дорожки и применяет ее к данным экспорта клипа.

Стереодорожки По умолчанию при экспортировании в формат OMF программа Premiere Pro фиксировано панорамирует левый канал влево, а правый канал — вправо.

Баланс стерео Premiere Pro применяет баланс клипа к эффекту «Усиление клипа». Premiere Pro не применяет баланс звукового микшера, поскольку он основан на дорожке, а не на клипе.

Эффекты «Усиление канала» для дорожек с каналами 5.1 и с 16 каналами Premiere Pro применяет первое значение усиления канала на каждый канал клипа. Premiere Pro не применяет ключевые кадры клипа с усиленными каналами.

Заполнение левым каналом, заполнение правым каналом и эффект рокировки каналов Premiere Pro применяет к каждому клипу первое значение для заполнения левым каналом, заполнения правым каналом и применения эффекта рокировки каналов. Premiere Pro не применяет заполнение левым каналом, заполнение правым каналом и рокировку каналов к ключевым кадрам.

Переключить вывод дорожки Premiere Pro экспортирует только те аудиодорожки, для которых включена настройка «Переключить вывод дорожки». Отключенная дорожка не будет экспортирована в OMF-файл. Premiere Pro не применяет настройки кнопок «Приглушить звук дорожки звукового микшера» и «Соло-дорожка».

Вложенные эпизоды Premiere Pro экспортирует аудиоряд для каждого вложенного эпизода таким же образом, как и для каждого простого клипа.

Объединенные клипы Premiere Pro экспортирует аудиоряд таким же образом, как и основные клипы и подклипы.

[Наверх](#)

Советы по импорту OMF-файлов в Pro Tools

В диалоговом окне «DigiTranslator»:

- Снимите флажок «Панорамировать нечетные дорожки влево/четные дорожки вправо».
- Для автоматической регулировки усиления выберите «Преобразовать усиление на основе клипа в автоматическое».
- Не выбирайте параметр «Преобразование частоты дискретизации», если в нем нет необходимости.

В диалоговом окне «Отсутствующие файлы»:

- Измените значение по умолчанию на «Искать вручную и связывать заново» и нажмите кнопку «ОК».
- Отмените выбор всех параметров.
- Перейдите к папке /ExternalMediaFiles и выберите ее.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Интеллектуальный рендеринг

Во время экспорта можно использовать для определенных форматов функцию интеллектуального рендеринга, с помощью которой создается вывод в более высоком качестве за счет запрета повторного сжатия в тех случаях, когда без него можно обойтись.

В предыдущих версиях Premiere Pro для форматов DV и DVCPro доступна функция интеллектуального рендеринга.

В Premiere Pro, функция интеллектуального рендеринга добавлена для экспорта форматов Long GOP MPEG2 OP1a, когда исходный материал представляет собой файл GOP MPEG2 OP1a или XDCAM EX большого размера. Интеллектуальный рендеринг позволяет сократить время рендеринга MXF для сущностей GOP MPEG2 большого размера, предотвращая при этом повторное сжатие.

Для форматов DV или DVCPro интеллектуальный рендеринг используется автоматически.

Для форматов XDCAM необходимо установить флажок возле функции интеллектуального рендеринга в подключаемом модуле инструмента экспорта XDCAM. Эта функция используется в том случае, если фрагменты такого типа существуют на таймлайне в эпизоде с соответствующими настройками, если выполняется экспорт в формат MXF OP1a, использующим соответствующий шаблон настроек, и если установлен флажок в подключаемом модуле инструмента экспорта XDCAM. Premiere Pro анализирует примененные эффекты и при необходимости переходит к использованию стандартного рендеринга.

Чтобы отключить интеллектуальный рендеринг, снимите флажок в подключаемом модуле инструмента экспорта XDCAM.

При использовании этих форматов функция интеллектуального рендеринга создает ускоренную процедуру при сокращении потерь при генерировании. Время рендеринга сокращается в 4-12 раз по сравнению с реальным временем. Чем ниже скорость передачи данных, тем быстрее выполняется рендеринг (объем данных для копирования в кадре уменьшается, поэтому выполняется больший объем операции при той же скорости передачи).

Дополнительные сведения об интеллектуальном рендеринге, включая данные, предоставленные группой Premiere Pro, [см. в этой записи блога](#).



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Работа с Adobe SpeedGrade

[Взаимодействие Premiere Pro и SpeedGrade посредством двунаправленного редактирования Direct Link](#)
[Применение файлов цветокоррекции Look для SpeedGrade в Premiere Pro](#)
[Экспорт эпизодов Premiere Pro в SpeedGrade в качестве EDL-файлов](#)

Adobe® SpeedGrade® — это приложение цветокоррекции, которое позволяет выполнять расширенную цветокоррекцию видеоряда. Рабочий процесс Direct Link позволяет открыть проект Premiere Pro прямо в программе SpeedGrade для применения цветокоррекции. Кроме того, с помощью браузера файлов Lumetri Look можно применить цветокоррекцию Lumetri к эпизодам прямо в Premiere Pro. Также можно экспортировать эпизоды Premiere Pro в виде файлов EDL, загружаемых в SpeedGrade.

[Наверх](#)

Взаимодействие Premiere Pro и SpeedGrade посредством двунаправленного редактирования Direct Link

Direct Link позволяет сделать процесс одновременной работы с цветокоррекцией в программах Premiere Pro и SpeedGrade более эффективным.

С помощью функции Direct Link можно отправлять или открывать проект Premiere Pro непосредственно в SpeedGrade, выполнять цветокоррекцию и отправлять проект обратно в Premiere Pro. Благодаря рабочему процессу Direct Link отпадает необходимость экспорта и импорта проектов, работы с несколькими форматами и преобразования файлов.

Дополнительные сведения см. в разделе [«Рабочий процесс в Premiere Pro и SpeedGrade посредством Direct Link»](#).

[Наверх](#)

Применение файлов цветокоррекции Look для SpeedGrade в Premiere Pro

Adobe Premiere Pro CC включает цветовое ядро Lumetri™ Deep Color, которое позволяет применять к клипам файлы LOOK, свойственные SpeedGrade.

Браузер Lumetri Looks на панели «Эффекты» содержит библиотеку предустановленных шаблонов настроек Lumetri. Можно применять слои цветокоррекции SpeedGrade и предварительно составленные таблицы поиска (LUT) к своим эпизодам, не выходя из приложения. Браузер Looks также позволяет находить и экспортировать LOOK-файлы из SpeedGrade или таблицы LUT из других систем.

Примечание. Эффекты Lumetri в Premiere Pro доступны только для чтения, поэтому слои цветокоррекции и таблицы LUT следует изменять в SpeedGrade. Можно также сохранять и открывать в SpeedGrade эпизоды Premiere.

[Наверх](#)

Экспорт эпизодов Premiere Pro в SpeedGrade в качестве EDL-файлов

Эпизоды Premiere Pro можно экспортировать в SpeedGrade в качестве списка монтажных решений (edit decision lists, EDL). Экспортировав файл EDL в Premiere Pro и импортировав его в SpeedGrade, вы сохраните связь с первоначальным эпизодом. Для этого выполните приведенные ниже действия.

1. Выберите на панели «Проект» или таймлайне Premiere Pro эпизод.
2. Выберите «Файл > Экспорт > EDL»
3. Внести изменения в EDL, выберите имя и назначение, затем нажмите кнопку ОК. Создается EDL в стиле CMX 3600.
4. В SpeedGrade обновите рабочий стол и перейдите к EDL.
5. Щелкните EDL. Исправления загружаются в SpeedGrade.
6. В разделе «Пленки» отображаются автономные клипы.

7. На боковой панели найдите исходные файлы.
8. Выберите «Эпизоды» в папке и поддереве меню «Вид папки эпизода». Отображается материал из папки медиаданных.
9. В разделе «Пленки» нажмите кнопку «Загрузить с рабочего стола». SpeedGrade проверяет материалы на основе данных, полученных из EDL.



На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Работа с Adobe Prelude

Adobe Prelude можно использовать для приема фрагментов, перекодирования видеоряда, создания маркеров вложенных фрагментов, выполнения предварительного монтажа и последующего импорта этих данных в Adobe Premiere Pro.

Функции присвоения имен фрагментов и метаданных в Prelude можно использовать, чтобы быстро создать вложенные клипы, создать сборку предварительного монтажа и отправить ее для непосредственного редактирования Premiere Pro в виде эпизода. После этого можно экспортировать из Prelude предварительные монтажи, фрагменты, вложенные фрагменты и подборки для редактирования в проекте Adobe Premiere Pro.

Дополнительные сведения об использовании Adobe Prelude можно найти на [Справка Adobe Prelude](#).

[Наверх](#) ⁴

Экспорт файлов из Adobe Prelude

Можно экспортировать предварительные монтажи, фрагменты, вложенные фрагменты и подборки из Prelude непосредственно для редактирования в Adobe Premiere Pro. Кроме того, можно отправить предварительный монтаж в Adobe Premiere Pro для непосредственного редактирования.

Данные об организации и метаданных передаются из Prelude в Adobe Premiere Pro. Комплексная процедура позволяет сократить затраты времени и усилий на последующую обработку при создании финального монтажа фильма.

Экспорт проекта Premiere Pro или XML-файла Final Cut Pro

Чтобы экспортировать из Adobe Prelude проект Premiere Pro, который содержит фрагменты, вложенные фрагменты, маркеры и предварительные монтажи, выполните следующие действия:

Выполняется экспорт файла. Теперь можно импортировать файл проекта или открыть его в Adobe Premiere Pro.

1. Выберите «Файл» > «Экспорт».
2. Откроется диалоговое окно «Экспорт».
3. Выберите расположение для файла проекта.
4. Присвойте имя файлу проекта и установите флажок «Включить».
5. В меню «Тип» выберите тип XML-файла Premiere Pro или Final Cut Pro 7.
6. Необязательно: для экспорта связанных медиаданных установите флажок «Включить» и задайте имя для папки.
7. Нажмите ОК

Ресурсы

- [Справка Adobe Prelude](#)
- [Видеоруководство: описание Adobe Prelude](#)
- [Видеоруководство: обзор интерфейса](#)
- [Видеоруководства: усовершенствованные маркеры и импорт из Prelude](#)
- [Видеоруководство: общий доступ к фрагментам и предварительным монтажам непосредственно в Adobe Premiere Pro](#)
- [Видеоруководство: добавление комментариев](#)

 На посты, размещаемые в Twitter™ и Facebook, условия Creative Commons не распространяются.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

Системные требования