

Содержание

Введение	6
Глава 1	
Первое знакомство с видеоредактором Edius	11
Системные требования	12
Первый запуск	13
Интерфейс программы Edius	18
Сохранение проекта	33
Открытие проекта	35
Импорт проекта	35
Создание проекта	36
Глава 2	
Захват видео	37
Глава 3	
Монтаж видео	43
Импорт исходных данных в проект	44
Навигация по клипу на мониторе PLR	47
Подрезка клипа в мониторе PLR	53
Навигация по последовательности	54
Подрезка клипа на монтажном столе	55
Разрезание клипа	61
Добавление заключительного плана	65
Вставка клипа в середину другого клипа	68
Элементы управления, используемые при монтаже	73
Особенности монтажа фильмов со статичными изображениями	75
Многокамерный монтаж	76

Глава 4

Использование видеопереходов	79
Добавление видеоперехода	81
Удаление видеоперехода	82
Настройка длительности видеоперехода	83
Предварительный просчет видеоперехода	85
Применение другого типа видеоперехода	85
Настройка параметров видеопереходов	87
Применение видеоперехода в начале или конце клипа	96
Удаление видеопереходов	98
Эффекты затухания	99

Глава 5

Видеоэффекты	105
Инструмент Layouter (Макет)	107
Эффекты для коррекции изображения	119
Фильтры для стилизации изображения	129
Эффекты группы Keyers (Ключи)	136
Применение эффекта к части изображения	141
Контейнер для нескольких фильтров	144
Фильтр Blend Filters (Смешивание фильтров)	148
Управление скоростью воспроизведения	151
Фильтр Anti Flicker (Подавление мерцания)	157

Глава 6

Титры	159
Статичные титры	160
Свойства титра	164
Особенности создания бегущих титров	176
Видеопереходы	177

Генерация клипов сплошного цвета, градиентов и цветowych шкал	178
--	-----

Глава 7

Звуковое сопровождение фильма	181
Импорт звуковых файлов в проект	182
Звуковые дорожки	183
Создаем звуковое сопровождение	184
Микширование звука	187
Звуковой микшер	194
Запись закадрового комментария	196
Звуковые переходы	198
Звуковые эффекты	199

Глава 8

Вывод фильма	203
Форматы и контейнеры	204
Установка точек входа и выхода на монтажном столе	208
Вывод фильма в файл DV	209
Вывод фильма в сжатый видеофайл	213
Пакетный вывод фильмов	220
Вывод фильма на оптический диск DVD или Blu-ray	221

Введение

Цифровая видеосъемка – явление сегодня весьма обыденное. Многие уже не помнят, а некоторые даже не знают, что еще совсем недавно владелец видеокамеры (сначала аналоговой, а затем – цифровой) вызывал зависть многих друзей и знакомых. Камеры стоили очень дорого, и позволить их себе могли далеко не все. Сегодня же витрины магазинов ломятся от моделей цифровых камер, причем цены на некоторые из них сравнимы с ценами на некоторые модели мобильных телефонов. Да и сами телефоны теперь умеют снимать видео, причем достаточно качественное.

Не отстают и фотокамеры. Некоторые профессиональные модели способны снимать видео высокой четкости, да в таком качестве, которому позавидуют многие недешевые видеокамеры. Да и дешевые «мыльницы» тоже умеют снимать видео, зачастую довольно качественное.

Словом, сегодня мы окружены множеством устройств, способных запечатлеть движущуюся картинку, то есть, видео. И мы снимаем все подряд: смешные ситуации, уличные происшествия, торжественные и волнующие моменты жизни. И все это в ряде случаев так и остается грудой сырого, необработанного материала. Время от времени мы просматриваем этот материал, но для публичного использования он не годится. Вряд ли вы позовете друзей смотреть разрозненные, вроде бы ничем не связанные куски видео, отснятого в отпуске, тем более что в этом видео наверняка есть множество затянутых, никому не интересных моментов. Или моментов, когда вы полчаса снимали пол, забыв выключить камеру.

Чтобы сделать видеозаписи интересными, нужно превратить их в фильм. А чем отличается фильм от отснятых видеофрагментов? Фильм – это набор фрагментов, смонтированных в определенной последовательности (хронологической или последовательности, определенной сценарием). Монтаж, в самом простом смысле – это нарезка исходного видеоматериала, и соединение нарезанных фрагментов единую «ленту». Попутно вырезаются ненужные и испорченные кадры.

Чтобы смонтировать фильм, не нужны специальные студии с грудой дорогостоящего оборудования. Все, что вам понадобится – это персональный компьютер и программа для монтажа видео. Все, больше ничего не требуется.

Программы для монтажа видео, чаще их называют видеоредакторами или редакторами видео (а более правильно – редакторами нелинейного монтажа), предназначены для переноса отснятого видеоматериала с кассеты цифровой камеры в компьютер, монтажа видео, добавления в фильм различных визуальных эффектов, титров, звуковых дорожек и вывода результата работы в какой-либо универсальный формат, например, в видеофайл или диск с видеозаписью. Некоторые программы также содержат инструменты для создания оптических дисков с меню и удобной навигацией по записанному на диск фильму. Но, основное внимание уделяется, конечно же, монтажу видео.

Все было бы достаточно просто, если бы на рынке существовал только один редактор нелинейного монтажа. Но программ для редактирования видео достаточно

много. И они имеют существенные отличия, как в интерфейсе, так и в функциональных возможностях и приемах работы. Даже опытные монтажеры не всегда могут быстро «перескочить» с одного видеоредактора на другой. Требуется некоторое время, чтобы привыкнуть к новому интерфейсу и отличающимся инструментам и методам работы.

Какую же программу выбрать? Еще раз отметим, что их достаточно много. Нельзя сказать, что одни программы чем-то лучше других и наоборот. Каждый видеоредактор имеет свои достоинства и недостатки, а также рассчитан на определенный уровень подготовки пользователя. Возьмем, к примеру, программу Pinnacle Studio. У профессионального монтажера упоминание об этой программе вызовет снисходительную усмешку. Но это не значит, что данная программа плохая. Да, в ней можно сделать далеко не все, но, в принципе, ее достаточно для производства простых домашних фильмов. Кроме того, она имеет простой и очень понятный интерфейс.

Можно и посмотреть на вышеописанный пример с обратной стороны. Попробуйте установить программу профессионального уровня, например, Adobe Premiere Pro и покажите ее человеку, который только собирается заняться монтажом видео. Думаем, при виде интерфейса Premiere Pro с обилием кнопок, панелей и инструментов, у этого человека сразу отпадет желание вообще чем-либо заниматься. Но профессионал ориентируется во всех этих кнопочках и панелях как рыба в воде. Выбираемая программа для монтажа видео должна соответствовать уровню подготовки пользователя. Но бывают и исключения. Некоторые сразу начинают изучать программы профессионального уровня (и у многих это получается). А кто-то, добившись определенных успехов, продолжает работать в «домашней монтажке», поскольку ему хватает ее возможностей.

Мы не будем перечислять все существующие программы для монтажа видео. По большому счету, рынок поделен между несколькими программами от разных производителей (всего таких программ не более десятка). Нет, конечно, видеоредакторов намного больше, но мы говорим о тех, что на слуху.

В данной книге мы поговорим о программе Canopus Edius (далее – просто Edius). Эта программа особенно выделяется среди других редакторов нелинейного монтажа. Прежде всего, отметим, что к данному видеоредактору отношение среди монтажеров весьма не однозначное. Кроме того, на рынке компьютерной литературы не так много книг, посвященных этой программе, в то время как полки книжных магазинов ломятся от изданий, посвященных Adobe Premiere Pro, Pinnacle Studio и другим популярным «монтажкам». Есть, конечно, книги, но их существенно меньше.

Так чем же особенен этот самый Edius? Почему он находится в тени других, более раскрученных редакторов. Или он все же хуже других? Попробуем разобраться.

Прежде всего, отметим, что программа Edius имеет весьма своеобразный интерфейс. В принципе, он типичен для видеоредактора, так как в нем присутствуют все стандартные элементы, присущие видеоредакторам. Но, необычный стиль оформления окон, не совсем стандартные кнопки, пиктограммы делают этот интерфейс

сильно отличающимся от интерфейсов других программ. Впрочем, привыкнув к этому интерфейсу, пользователь начинает понимать, что он очень удобен. Действительно, все необходимые инструменты под рукой, что сводит к минимуму использование меню программы и диалоговые окна. К тому же интерфейс можно настраивать, а также распределять его элементы на два монитора.

Также переход на Edius с другой программы для монтажа видео связан с некоторыми сложностями понимания ряда методов работы. Основные приемы монтажа, конечно, выполняются так же, как и в других редакторах, но некоторые отличаются и весьма значительно. Например, не все пользователи сразу могут сообразить, что титры можно добавлять как на видеодорожку, так и на специальную дорожку титров (отсутствующую в большинстве других редакторов). И различия вроде никакой нет, но на дорожке титров к титрам можно применять эффекты входа в кадр и выхода из кадра. И это не единственный пример.

К неоспоримым «плюсам» Edius можно отнести необычайную скорость работы. Эта скорость имеет несколько направлений:

- Программа Edius отлично работает на относительно устаревших компьютерах, не обладающих высокой вычислительной мощностью. В то время, как более популярные видеоредакторы заставляют монтажера модернизировать компьютер практически с каждой новой версией. Edius быстро загружается и не «тормозит» даже при обработке видео высокой четкости сразу на нескольких дорожках. Это заслуга хорошо продуманного движка программы;
- Программа Edius мгновенно загружает (импортирует в проект) объемные видеофайлы. В то время, как импорт «многогигабайтных» файлов в другие программы может занимать до 10 минут и более;
- Программа Edius существенно быстрее выводит проект в видеофайл нужного формата, чем другие видеоредакторы. Конечно, все зависит и от мощности компьютера.

Также особенностью Edius является «всеядность» этой программы. В проект можно импортировать огромное количество видеофайлов самых разных форматов (в том числе и достаточно экзотических), не устанавливая дополнительных кодеков. Edius содержит собственный кодировщик, распознающий видео даже в незнакомых файловых форматах. Поэтому импорт файлов, снятых мобильными телефонами, фотоаппаратами и компактными флэш-камерами, в программе Edius не является проблемой.

Еще стоит отметить, что все операции в Edius можно выполнить с помощью команд меню и различных кнопок (впрочем, как в любой другой программе). Но, программа Edius очень хорошо «заточена» под работу с горячими клавишами и клавиатурными комбинациями. Это значительно ускоряет процесс монтажа. Многие опытные монтажеры вообще крайне редко используют мышь: почти все делают с помощью клавиатуры. Мало того, для любой операции вы можете назначить свои клавиатурные комбинации и сохранить их в виде отдельной раскладки. Кстати, в составе дистрибутива Edius поставляются файлы раскладок, соответствующих таким известным видеоредакторам, как Final Cut (для MacOS) и Avid.

То есть, монтажер, ранее работавший с Final Cut, может загрузить раскладку Final Cut и работать в Edius, используя привычные по Final Cut горячие клавиши и клавиатурные комбинации. В книге мы будем делать особый упор на использование клавиатуры.

Отметим, что программа Edius поддерживает работу с различным монтажным оборудованием. Это аппаратные устройства, подключаемые к компьютеру в виде отдельных модулей или плат расширения. Но, в домашних условиях вряд ли вы будете работать с монтажным оборудованием. Ваши инструменты – клавиатура и мышь.

В отличие от других редакторов видео Edius позволяет монтировать вместе видео разных форматов и разного разрешения. В других программах чаще всего приходится предварительно преобразовывать видео, приводя файлы к единому формату. Это свойство Edius позволяет экономить время при монтаже видео, полученного из разных источников. То есть, вы можете без какой-либо предварительной обработки «склеить» видео, снятое камерой высокого разрешения и видео, снятое бюджетным мобильным телефоном.

Нельзя обойти стороной и тот факт, что Edius очень корректно работает с видео формата QuickTime, а также производит качественный вывод проекта в этот формат. Отметим, что некоторые программы для монтажа видео, даже после установки всех необходимых кодеков, ведут себя с видео формата QuickTime весьма капризно (исключение составляет, пожалуй, программа Final Cut, которая изначально ориентирована на форматы Apple). Корректное использование формата QuickTime делает Edius востребованной «монтажкой» в различных телекомпаниях. Также на телевидении крайне важна скорость монтажа, что, как отмечалось выше, тоже присуще редактору Edius.

Ко всему прочему стоит добавить, что стоимость коммерческой лицензии на использование Edius невысока (сравнительно с другими профессиональными продуктами). Это позволяет легально использовать программу в небольших студиях, региональных телекомпаниях, не обладающих достаточным бюджетом для приобретения более дорогостоящих видеоредакторов.

Итак, Edius является интересной во всех смыслах программой для монтажа видео. Этот редактор с одинаковым успехом можно использовать как в коммерческой студии или на телевидении, так и дома для монтажа домашних фильмов. Программа содержит все необходимые инструменты для производства видео, поэтому, в большинстве случаев необходимость использования других программ отпадает.

1

1

1

1

1

1

1

ГЛАВА 1

ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО С ВИДЕОРЕДАКТОРОМ Edius



Некоторые из особенностей Edius мы описали во введении. В данной главе мы опишем системные требования к программе, а также рассмотрим базовые операции. Такие как запуск программы, создание проекта по заданным параметрам и сохранение проекта. Также мы рассмотрим интерфейс программы Edius и различные режимы работы программы.

Системные требования

Для работы с видео желательно использовать мощный компьютер. Чем мощней, тем лучше. В основном, на комфорт в работе с видео влияют мощность центрального процессора и объем установленной оперативной памяти. Хотя, как мы уже отмечали, программа Edius неплохо работает и на компьютерах, возраст которых перевалил уже за 5–6 лет. Программа Edius достаточно быстро работает и на не очень мощных ноутбуках, правда, если речь не идет о монтаже видео высокого разрешения.

Итак, рассмотрим, какой вам нужен компьютер для нормальной работы с программой Edius.

- Программа Edius может быть установлена на операционные системы Windows версий XP (требуется Service Pack 3), Vista (требуется Service Pack 2 или выше) и Windows 7.
- Компьютер должен быть оборудован центральным процессором Intel Core 2, Core iх или аналогичным процессором от другого производителя. Отметим, что программа достаточно хорошо работает и на компьютерах с уже устаревшими процессорами Pentium 4.
- Минимально необходимый объем установленной оперативной памяти должен составлять 1 Гбайт. Впрочем, трудно представить современный компьютер с меньшим объемом ОЗУ. Рекомендуется 4 Гбайт и более. Отметим, что для использования в системе более 3,25 Гбайт требуется установка 64-разрядной операционной системы. Для работы с видео стандартного разрешения 2 Гбайт ОЗУ более чем достаточно.
- Жесткий диск должен обладать достаточной емкостью. Для установки полной версии программы (включающей различный бонус-контент) понадобится до 6 Гбайт дискового пространства. Еще больше свободного места понадобится для размещения на диске исходных видеоматериалов и готовых фильмов. Один час видео в формате DV AVI занимает на диске около 13 Гбайт. Лучше, если исходные материалы и готовые проекты будут находиться на отдельном жестком диске. Компьютер должен быть оснащен видеокартой с поддержкой разрешения 1024×768 (при глубине цвета 32 бит), поддерживающей DirectX 9с (и выше) с поддержкой PixelShader Model 3.0. Объем графической памяти: для монтажа видео стандартного разрешения – 256 Мбайт, для видео высокого разрешения – 512 Мбайт и выше. Но, отметим, что работа возможна и на компьютерах с менее мощным видеоадаптером.

- Звуковая карта сейчас установлена в каждом компьютере, поэтому, думаем, требование о наличии звуковой карты, скорее, указано «для порядка».
- Для установки программы требуется DVD-ROM. Если же вы планируете записывать диски с фильмами, требуется пишущий DVD-ROM или Blu-ray привод.
- Обязательно наличие одного свободного USB порта для подключения ключа безопасности. Программа Edius, в отличие от многих других, защищена аппаратным ключом безопасности. Ключ безопасности напоминает обычную флэшку. Он должен быть подключен к USB порту во время работы программы Edius. Без ключа безопасности программа Edius работает в ознакомительном режиме в течение 30 дней.

Итак, системные требования к программе Edius заоблачными не назвать. Перед вами конфигурация любого современного компьютера. Причем, здесь производители явно завысили требования. Мы протестировали программу Edius на ноутбуке семилетнего возраста с конфигурацией: CPU – Pentium 4 2800 МГц, ОЗУ – 1,2 Гбайт, видеокартой ATI Mobility Radeon 9700 с ОЗУ 128 Мбайт. Да, редактировать видео высокой четкости оказалось сложновато. А вот видео стандартного разрешения (720×576) редактировалось, что говорится «на ура». Никаких проблем, тормозов и зависания программы. Процесс вывода готового фильма в файл, конечно, подзатянулся, но, в целом, работать можно. Но, если вы всерьез решили заняться монтажом видео, лучше задуматься об относительно мощном компьютере.

Первый запуск

Установка программы никаких сложностей не вызывает. Установка выполняется с помощью стандартного мастера, вам остается лишь принять лицензионное соглашение и несколько раз нажать кнопку **Next** (Далее). Никаких «подводных камней» в процессе установки Edius нет, поэтому мы и не будем описывать установку. Установка Office 2010 и то сложнее. Так что, думаем, разберетесь и без нашей помощи.

При установке программы значок для запуска Edius помещается на рабочий стол. Также в главное меню создается группа Edius, содержащая ярлыки для запуска Edius и некоторых вспомогательных утилит.

Мы запустим программу Edius и рассмотрим ее интерфейс. Также познакомимся с основными операциями, связанными с созданием и сохранением проекта.

При первом запуске программы Edius на экране появится диалоговое окно с предложением указать папку, в которой по умолчанию будут создаваться файлы проекта. В этом диалоговом окне нужно указать папку, иначе, дальше загрузка программы не пойдет. При следующих загрузках данное диалоговое окно появляться не будет.

Далее появляется диалоговое окно **Start Project** (Запустить проект), в котором выбирается профиль пользователя (рис. 1.1). По умолчанию автоматически



Рис. 1.1. Диалоговое окно **Start Project** (Запустить проект)

создается профиль, имя которого соответствует вашей учетной записи в Windows.

Профиль выбирается в поле **Profile** (Профиль), вы видите в этом поле значки профилей. Каждый профиль может содержать несколько шаблонов параметров проекта. Шаблоны проектов удобно использовать, чтобы каждый раз не указывать параметры проектов. Например, вы часто создаете проекты для видео стандартного разрешения и для видео высокой четкости. Вы можете создать два шаблона с заданными параметрами и после не указывать каждый раз параметры проекта.

Ниже находится таблица, в которой содержатся записи о проектах, с которыми вы недавно работали. Чтобы открыть проект, с которым вы работали, например, вчера, необязательно искать его на диске. Достаточно выбрать данный проект в списке **Recent Projects** (Недавние проекты) и нажать кнопку **Open** (Открыть). А нажатие кнопки **Open Project** (Открыть проект) приводит к появлению диалогового окна, с помощью которого можно найти и открыть профиль, сохраненный на диске или ином носителе. Это диалоговое окно идентично стандартному диалоговому окну **Открыть** (Open) операционной системы Windows (рис. 1.2).

Обратите внимание, все диалоговые окна Edius выполнены в особой цветовой схеме, отличной от цветовой схемы Windows.

Мы создадим новый проект и укажем его параметры. Параметры проекта записываются как от параметров используемых в фильме исходных материалов, так и от

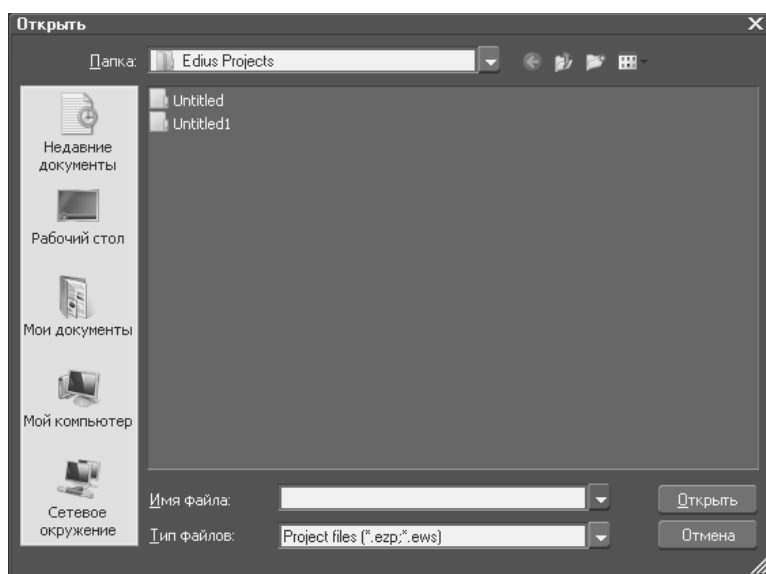


Рис. 1.2. Диалоговое окно **Открыть** (Open)

целевого назначения фильма, то есть, формата, в который вы хотите упаковать создаваемый фильм.

1. В диалоговом окне **Start Project** (Запустить проект) нажмите кнопку **New Project** (Новый проект). На экране появится диалоговое окно **Project Settings** (Установки проекта) (рис. 1.3).

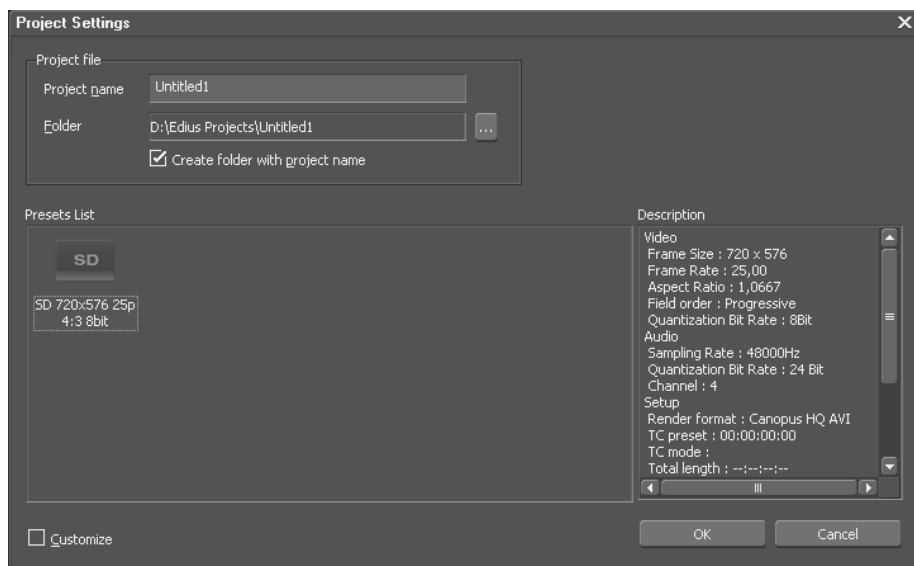


Рис. 1.3. Диалоговое окно **Project Settings** (Установки проекта)

2. В поле **Project Name** (Имя проекта) введите имя создаваемого проекта. Например, **Мой первый фильм**.
3. В поле **Folder** (Папка) укажите папку, в которой будет сохранен файл проекта. По умолчанию в поле указана папка, которую вы выбрали для сохранения проектов при первом запуске программы. При этом, если флажок **Create folder with project name** (Создать папку с именем проекта) установлен, в указанной папке автоматически будет создана папка, имя которой будет совпадать с именем проекта. И проект будет сохранен именно в этой папке. Далее предстоит выбрать шаблон параметров проекта, либо настроить параметры проекта вручную. В поле **Presets list** (Список заготовок) содержатся значки ранее созданных шаблонов настроек проектов. При выделении значка в поле **Description** (Описание) появляется подробное описание проекта. Мы установим параметры проекта вручную, чтобы рассмотреть, как это делается. В дальнейшем на основе настроек вы можете создать собственные шаблоны и использовать их при создании новых проектов.
4. Установите флажок **Customize** (Настроить) в нижней части диалогового окна **Project Settings** (Установки проекта). Это сделает возможным изменить параметры создаваемого проекта.
5. Нажмите кнопку **OK**. Содержимое диалогового окна **Project Settings** (Установки проекта) изменится. В нем появятся элементы управления для настройки параметров проекта (рис. 1.4).

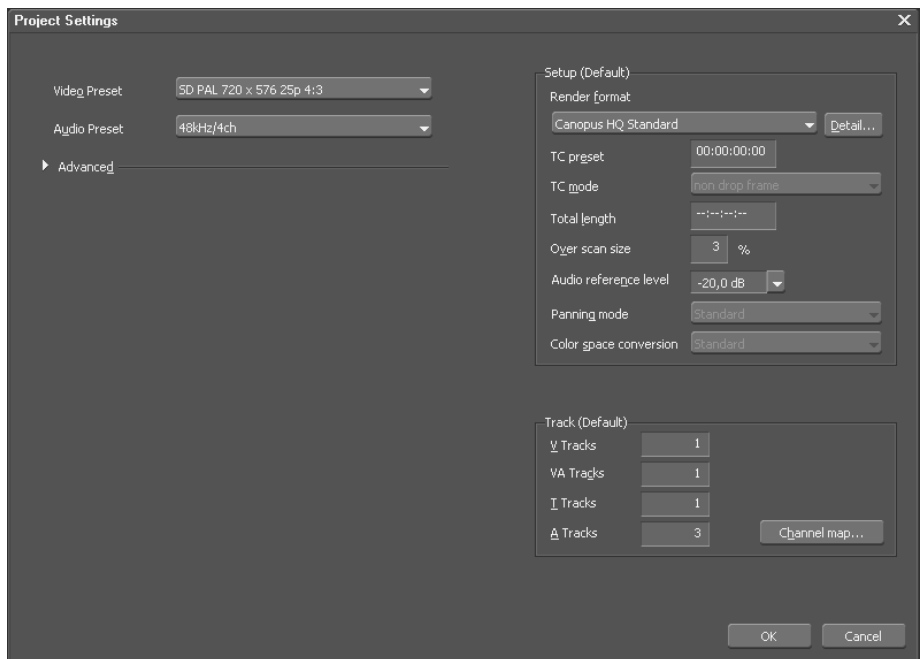


Рис. 1.4. Выбор шаблонов проекта

Если вы хотите создать проект для работы со стандартным форматом видео, целесообразно выбрать готовый шаблон настроек в раскрывающемся списке **Video Preset** (Шаблон видео). Шаблон включает в себя такие параметры как размер кадра, частоту следования кадров, пропорции пиксела, частоту дискретизации звука и другие параметры. В раскрывающемся списке **Video Preset** (Шаблон видео) содержится достаточно много стандартных форматов для видео стандартного разрешения и видео высокой четкости. Мы будем создавать проект со стандартным видео формата DV PAL, поэтому выберем для него подходящий формат.

6. В раскрывающемся списке **Video Preset** (Шаблон видео) выберите пункт **SD PAL 720×576 25p 4:3**.

Пункт в списке **Video Preset** (Шаблон видео) кратко характеризует формат видео. В нашем примере мы выбрали видео стандартного разрешения (**SD**) формата **PAL** с размером кадра **720** на **576** пикселей, с частотой **25** кадров в секунду и разрешением сторон кадра **4:3**.

7. В раскрывающемся списке **Audio Preset** (Шаблон звука) выберите пункт **48 kHz/2ch**, чтобы выбрать формат звукового сопровождения с частотой дискретизации 48 кГц и двумя стереоканалами.

Мы задали основные видео и звуковые параметры проекта. В принципе, этого достаточно. Но не лишним будет рассмотреть способ ручной установки параметров. Эти параметры становятся видимыми при раскрытии группы **Advanced** (Дополнительно) в диалоговом окне **Project Settings** (Установки проекта) (рис. 1.5).

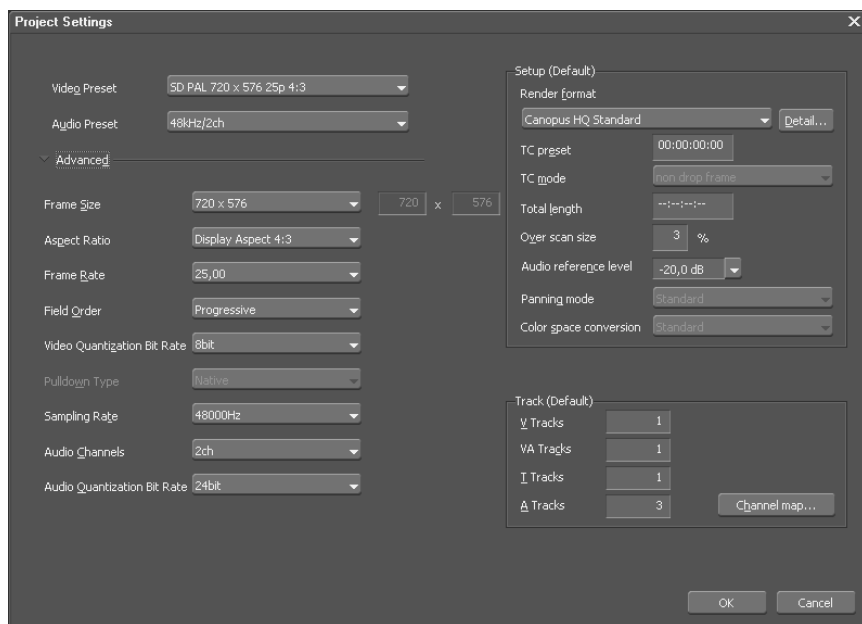


Рис. 1.5. Настройки параметров проекта

Здесь мы видим набор раскрывающихся списков, в которых выбираются различные параметры видео и звука.

- **Frame Size** (Размер кадра). В этом списке выбирается размер кадра видео. Этот размер будет применен к размеру кадра проекта. В списке содержится множество стандартных размеров кадра, но если нужного среди них нет, следует выбрать пункт **Custom** (Настроить) и указать размеры кадра в полях, расположенных правее;
- **Aspect Ratio** (Соотношение сторон). Здесь выбираются пропорции сторон кадра. Всего доступны три варианта: **1:1** (квадратный кадр), **4:3**, **16:9** (широкоформатное видео);
- В списке **Frame Rate** (Частота кадров) выбирается частота следования кадров. В списке содержится несколько используемых частот: от **15** до **60**;
- Параметр **Field Order** (Очередность полей) определяет порядок следования полей (полукадров в видео);
- **Video Quantization Bit Rate** (Скорость потока сжатия). Определяет уровень сжатия видео (чем меньше, тем выше качество картинки);
- В списке **Sampling Rate** (Частота дискретизации) выбирается частота дискретизации звукового сопровождения. Чаще всего используется частота дискретизации 48000 Гц;
- В списке **Audio Channels** (Звуковые каналы) выбирается количество звуковых каналов. Для фильма со стереофоническим звуковым сопровождением достаточно двух каналов. Однако, предусмотрена возможность создавать фильмы, содержащие до 16 звуковых каналов;
- В списке **Audio Quantization Bit Rate** (Глубина звука) выбирается глубина звука. Обычно используют значение 24 bit.

В правой части диалогового окна **Project Settings** (Установки проекта) выбираются параметры проекта, не относящиеся к форматам видео и звука. Без лишней необходимости лучше эти параметры не изменять. В большинстве случаев установленные по умолчанию параметры оптимальны. Отметим лишь группу **Tracks** (Дорожки). В полях этой группы указывается количество дорожек, создаваемых в проекте по умолчанию на монтажном столе. Однако, количество дорожек можно изменить в любой момент работы, поэтому ничего страшного не будет, если на этапе создания проекта вы укажете неверное количество дорожек.

После того, как все настройки выполнены, следует нажать кнопку **ОК**. Диалоговое окно **Project Settings** (Установки проекта) закроется, и на экране появится окно программы Edius.

Интерфейс программы Edius

Как мы только что сказали, после установки параметров проекта на экране появляется окно программы Edius. Это не совсем верно. Дело в том, что интерфейс Edius состоит из нескольких независимых окон, которые можно перемещать по экрану независимо друг от друга (рис. 1.6).

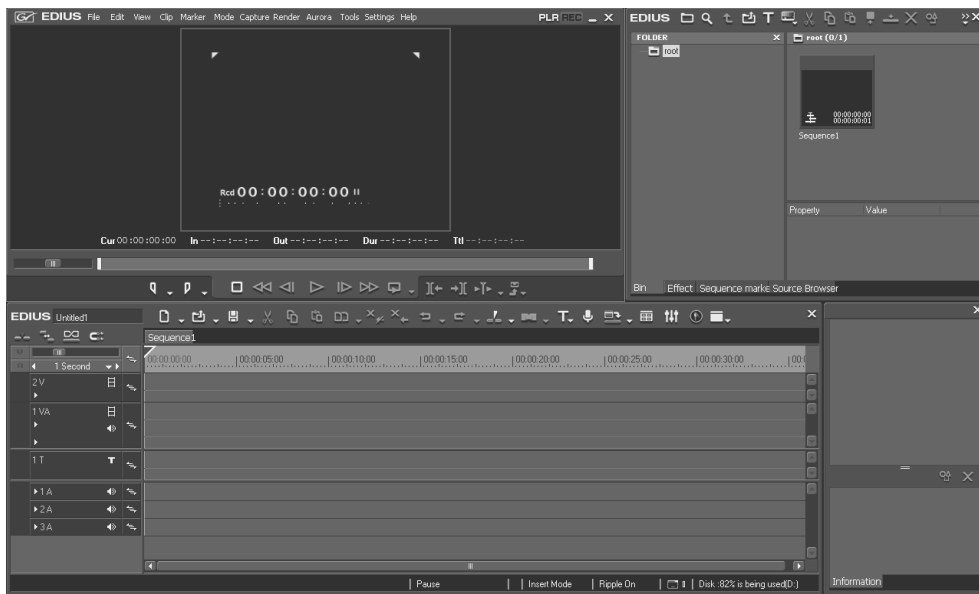


Рис. 1.6. Интерфейс программы Edius

Наиболее удобно использовать программу Edius на компьютерах с двумя подключенными мониторами. В этом случае часть окон можно переместить на второй монитор, высвободив рабочее пространство. Однако, не все пользователи могут позволить себе покупку второго монитора. Мы все же будем ориентироваться на большинство пользователей, которые работают с одним монитором.

Итак, левое верхнее окно называется **Player/Recorder** (Окно мониторов). Это же окно содержит строку меню (рис. 1.7).

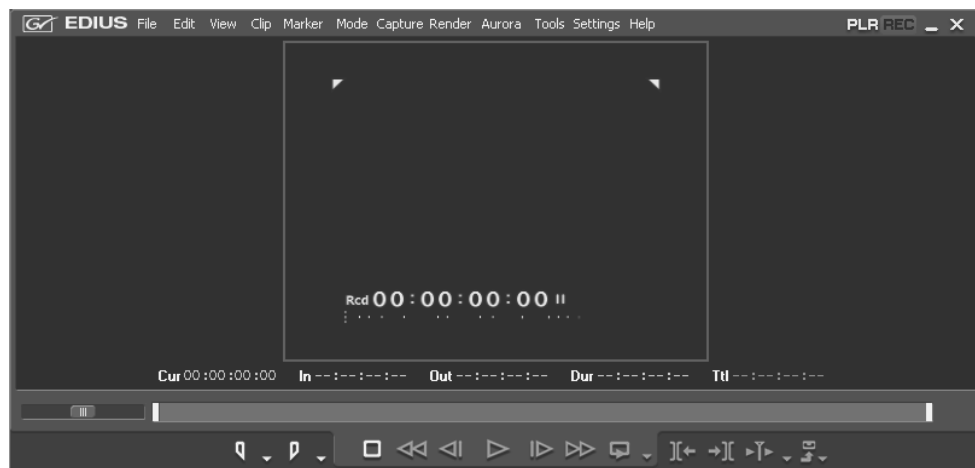


Рис. 1.7. Окно мониторов

В данном окне находится монитор просмотра. В этом мониторе отображается воспроизводимое видео, а также производится выбор и подрезка видеофрагмента, добавляемого в фильм. Окно **Player/Recorder** (Окно мониторов) работает в одном из двух режимов. И эти режимы выбираются с помощью кнопок **PLR** и **REC** в правой верхней части окна. В режиме **PLR** монитор просмотра используется для просмотра и подрезки исходного видеоматериала до помещения этого материала в фильм. А в режиме **REC** монитор просмотра служит для воспроизведения готового фильма или его отдельных участков.

Мониторы **PLR** и **REC** объединены с целью экономии места на экране. И в этом режиме их, конечно, использовать не очень удобно, поскольку требуется постоянно переключать режимы работы монитора. Но, если разрешение и размер монитора позволяет, и уж тем более, если вы используете два монитора, целесообразно будет активизировать режим, при котором в окне одновременно отображаются мониторы **PLR** и **REC**. Активизируется этот режим с помощью команды меню **View** ⇒ **Dual Mode** (Вид ⇒ Двойной) (рис. 1.8). При выборе команды **View** ⇒ **Single Mode** (Вид ⇒ Одинарный) мониторы просмотра опять объединяются.

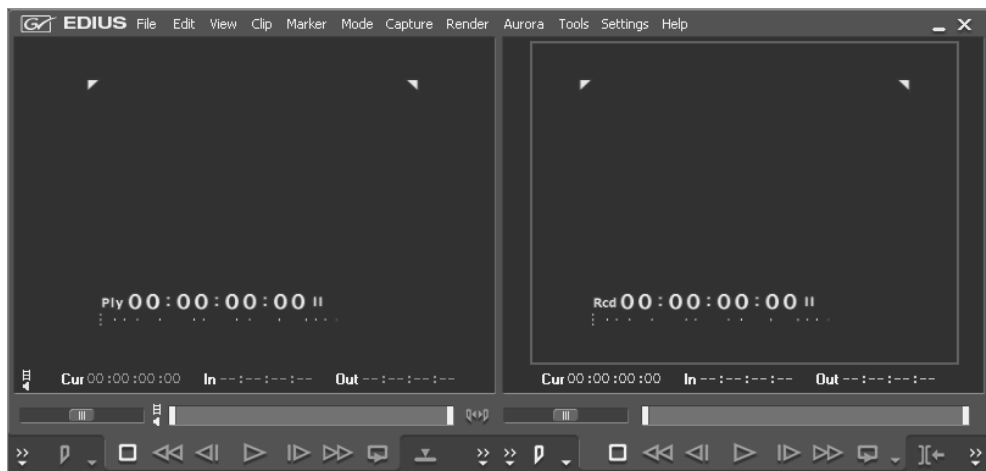


Рис. 1.8. Сдвоенный режим окна мониторов

В режиме **Dual Mode** (Двойной) в окне **Player/Recorder** (Окно мониторов) находится два монитора просмотра. Левый монитор предназначен для просмотра и подрезки исходного видеоматериала (монитор **PLR**), а правый – для просмотра готового фильма и его фрагментов (монитор **REC**). Этот режим удобен тем, что необходимость переключения режимов работы монитора отпадает, поскольку эти мониторы разделены. Кстати, большинство программ для монтажа видео содержат по два монитора просмотра (один для просмотра и выбора исходных фрагментов), другой – для просмотра результата монтажа.

Помимо мониторов просмотра окно **Player/Recorder** (Окно мониторов) содержит ряд элементов управления. Причем, обратите внимание, каждый из мониторов содержит свой набор элементов управления (многие из которых, кстати, дуб-

лируются). Сейчас мы не будем рассматривать эти элементы управления, отметим лишь, что предназначены они для прокрутки видео с целью нахождения нужного кадра, а также для установки различных меток и маркеров. Здесь же расположены и кнопки для вызова различных процедур, в том числе и для экспорта проекта в видеофайл.

В зависимости от используемого экранного разрешения не все кнопки могут поместиться в видимой части окна. Кнопки, которые не поместились, становятся доступными при нажатии кнопки **>>**.

Нижнюю часть окна занимает монтажный стол (рис. 1.9). Это самая важная часть интерфейса программ для монтажа видео, поскольку сборка фильмов происходит именно на монтажном столе. Принципы работы на монтажном столе одинаковы во всех «монтажках». Монтажный стол состоит из дорожек, на которых «склеиваются» видео и аудио фрагменты в той последовательности, в которой они должны следовать в фильме.

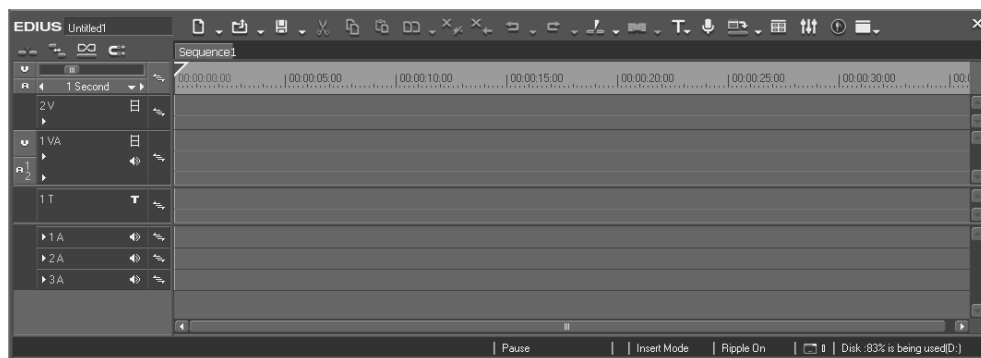


Рис. 1.9. Монтажный стол

Дорожки представляют собой горизонтальные полосы, в левой части которых находятся области заголовков дорожек. В программе Edius существуют несколько видов дорожек.

- **VA.** Это первичная видеодорожка, которая также содержит звуковую дорожку. На этой дорожке размещаются видеофрагменты, содержащие звуковое сопровождение. Например, видеофрагменты, снятые с помощью цифровой камеры;
- **V.** Эта дорожка по умолчанию располагается над дорожкой **VA**. Она служит для размещения видео (а также статичной графики или титров). Эта дорожка не содержит звуковой дорожки. Если вы поместите на дорожку **V** видео со звуковым сопровождением, это звуковое сопровождение будет утеряно. Важно знать, что видео, расположенное на вышележащей дорожке, всегда перекрывает собой видео нижележащей дорожки. Поэтому верхние дорожки используются для перекрытия видео другим видео, либо для размещения масок, логотипов, титров или уменьшенных копий видеофрагментов для создания эффекта «картинка в картинке»;

- Дорожки **A** предназначены для размещения звуковых файлов для звукового оформления фильма. По умолчанию создается четыре таких дорожки, на которых вы можете размещать фоновую музыку, шумовые эффекты или закадровый комментарий. Звук можно микшировать на разных участках, то есть, делать громче, тише, смещать в левый или правый канал, тем самым, создавая полноценное звуковое сопровождение;
- Дорожка **T** предназначена для размещения титров. Несмотря на то, что она находится под дорожкой **VA**, титр всегда будет размещаться поверх видео на самой верхней дорожке. Титры можно разместить и на дорожке **V**, но в этом случае к титру нельзя будет применить некоторые эффекты анимации.

Как уже отмечалось, в любой момент вы можете добавить или удалить дорожки в проекте. В принципе, оказавшиеся невостребованными дорожки ни на что не влияют, и вы можете не удалять их. Но иногда бывает, что дорожек не хватает. В этом случае нужно добавить новую дорожку. В качестве примера добавим новую дорожку **V** и поместим ее сразу над дорожкой **VA**.

1. Щелкните правой кнопкой мыши по области заголовка дорожки **VA**. Появится контекстное меню.
2. В появившемся контекстном меню выберите команду **Add** ⇒ **Add V Track to Above** (Добавить ⇒ Добавить дорожку V выше). Появится диалоговое окно **Add Track** (Добавить дорожку), в котором требуется указать количество добавляемых дорожек (рис. 1.10).
3. Убедитесь, что в поле диалогового окна **Add Track** (Добавить дорожку) указано значение **1**.
4. Нажмите кнопку **OK**. Диалоговое окно закроется, а над дорожкой **VA** появится дорожка **2V**. Дорожка, которая ранее носила имя **2V**, будет переименована в **3V** и сместится выше (рис. 1.11).

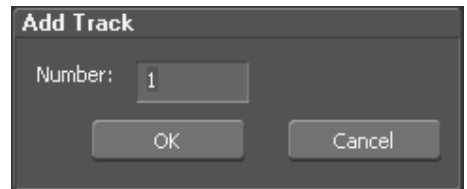


Рис. 1.10. Диалоговое окно **Add Track** (Добавить дорожку)

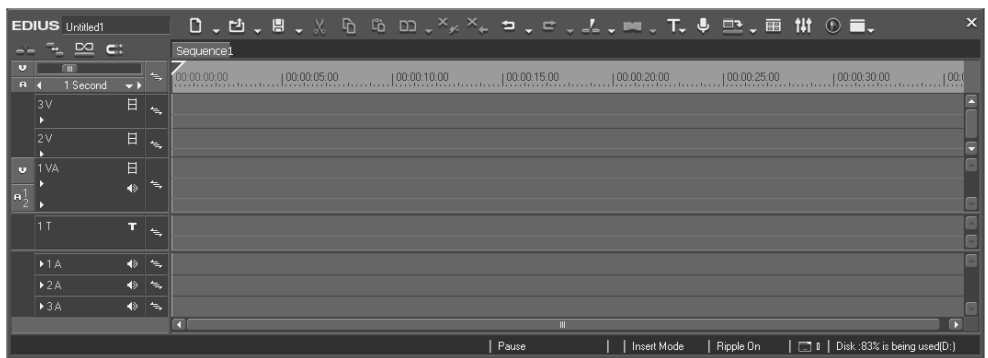


Рис. 1.11. Добавлена дорожка **3V**

Аналогичным образом можно добавить и дорожки **VA**. Причем, расположение новой дорожки (над или под текущей дорожкой) выбирается из контекстного меню.

Звуковые дорожки и дорожки титров добавляются тем же способом. Но вызывать контекстное меню нужно на области заголовка дорожки **A** или **T**.

Также в контекстном меню, появляющемся при щелчке правой кнопкой мыши по области заголовка дорожки, содержатся и другие команды для управления дорожками:

- **Duplicate** (Дублировать). Создает копию текущей дорожки со всем содержимым;
- **Move** (Переместить). Перемещает текущую дорожку на позицию вверх или вниз относительно своего положения. Направление перемещения выбирается во вложенном меню;
- **Delete** (Удалить). Удаляет текущую дорожку вместе с ее содержимым;
- **Delete (selected tracks)** (Удалить выделенные). Удаляет все выделенные дорожки. Чтобы выделить несколько дорожек, нужно щелкнуть мышью по их заголовкам, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**.

Также области заголовков дорожек содержат управляющие элементы, но о них позже.

Над дорожками монтажного стола располагается временная шкала. Эта шкала предназначена для определения временной позиции в фильме конкретного фрагмента, а также для точного позиционирования фрагментов в фильме.

Временной код в цифровом видео принято обозначать в виде тайм-кода SMPTE. Он подразумевает использование четырех двухзначных чисел, разделенных, чаще всего, двоеточием. Первое число означает часы, второе – минуты, третье – секунды и четвертое – кадры. Например, если мы говорим о кадре, расположенном в позиции **00:25:15:10**, значит, кадр находится в позиции 25 минут, 15 секунд и 10 кадров от начала фильма. Этот же код применяют и для указания длительности фрагмента. Например, фильм длительностью **01:20:15:06** имеет длительность 1 час, 20 минут, 15 секунд и 6 кадров. Каждая секунда содержит определенное количество кадров (в нашем проекте – 25).

Перпендикулярно дорожкам и шкале времени располагается индикатор текущего кадра. Это тонкая вертикальная линия с треугольным маркером на шкале времени. Индикатор текущего кадра можно перемещать влево и вправо с помощью мыши (индикатор перетаскивается за треугольный маркер) или с помощью клавиатуры. Индикатор текущего кадра делает активным тот кадр, на котором он находится. При этом текущий кадр отображается в мониторе **REC**.

В процессе работы над фильмом часто приходится изменять горизонтальный масштаб проекта. Проще говоря, растягивать или сжимать монтажный стол по горизонтали. При некоторых операциях над группами фрагментов в фильме удобнее уменьшать масштаб, и, наоборот, при тонкой работе, когда, например, требуется подрезать пару кадров, масштаб приходится сильно увеличивать.