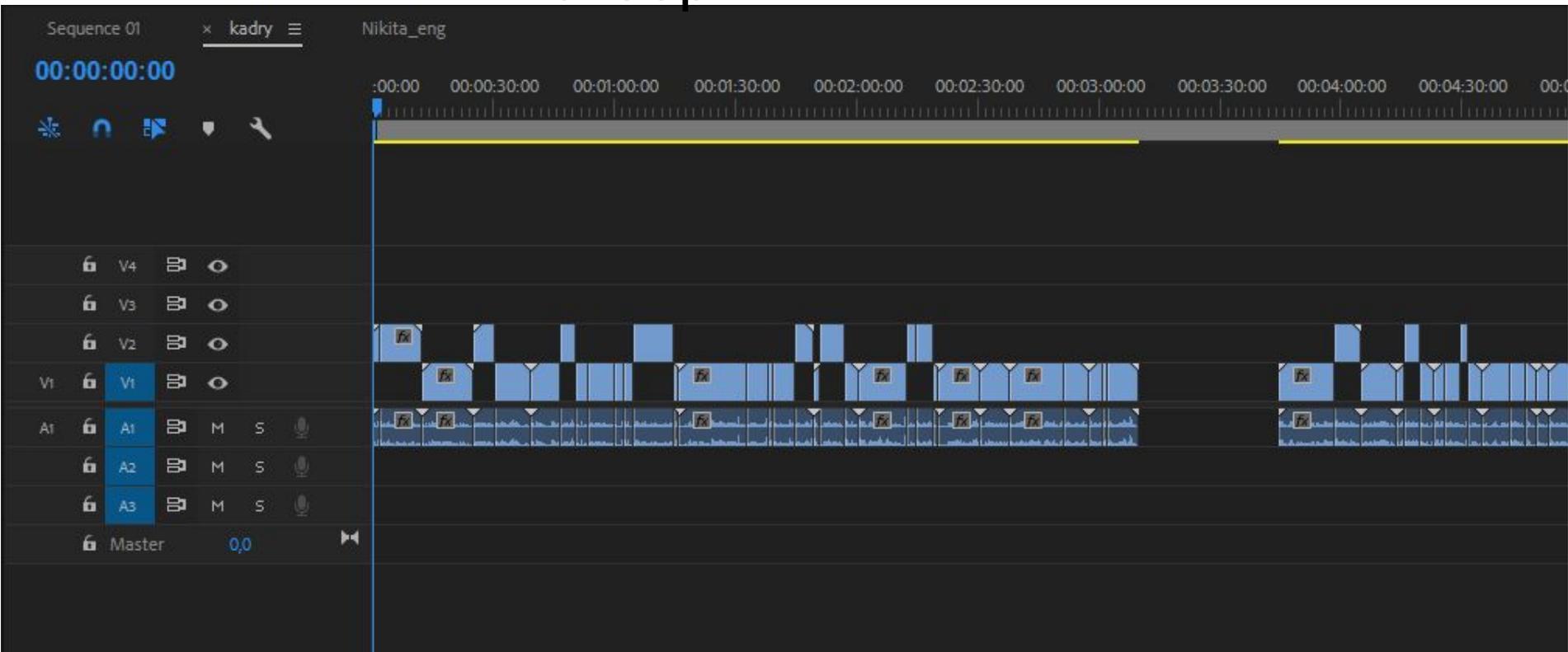


Монтаж. Этапы

Premiere – только на английском.

- 1) Импорт всех исходников по папкам в проект
- 2) Отсмотр кадров в проекте. И ТОЛЬКО В ПРОЕКТЕ
- 3) Отсмотр всегда в специальной сиквенции. А лучше в нескольких.

Отсмотр =
отбор



Монтаж. Процесс

4) Переносим отобранные кадры в сиквенцию «otbor». Sequence - Close gap

5) Выбор музыки. (а не монтаж без нее)

6) Монтаж. Каждая дорожка под каждый вид файлов.

V1 – снх. V2 – кадры. V3 – второй вариант монтажа.
V4 – цвет. V5 – графика. V6 – титры

(Маркеры и цвета)

Монтаж. Процесс

4) Переносим отобранные кадры в сиквенцию «otbor». Sequence - Close gap

5) Выбор музыки. (а не монтаж без нее)

6) Монтаж. Каждая дорожка под каждый вид файлов.

V1 – снх. V2 – кадры. V3 – второй вариант монтажа.
V4 – цвет. V5 – графика. V6 – титры

(Маркеры и цвета)

Монтаж. Процесс

7) Правки

8) Правки

9) Правки

10) Эффекты и исправления: Стабы, кадрирование, горизонты, шумодавы, резкость и т.п.

Монтаж. Процесс

- 11) Цвет и звук
- 12) Правки
- 13) Правки
- 14) Перенос эффектов на цвет

- 15) Рендер
- 16) отсмотр
- 17) рендер
- 18) отсмотр
- 19) рендер

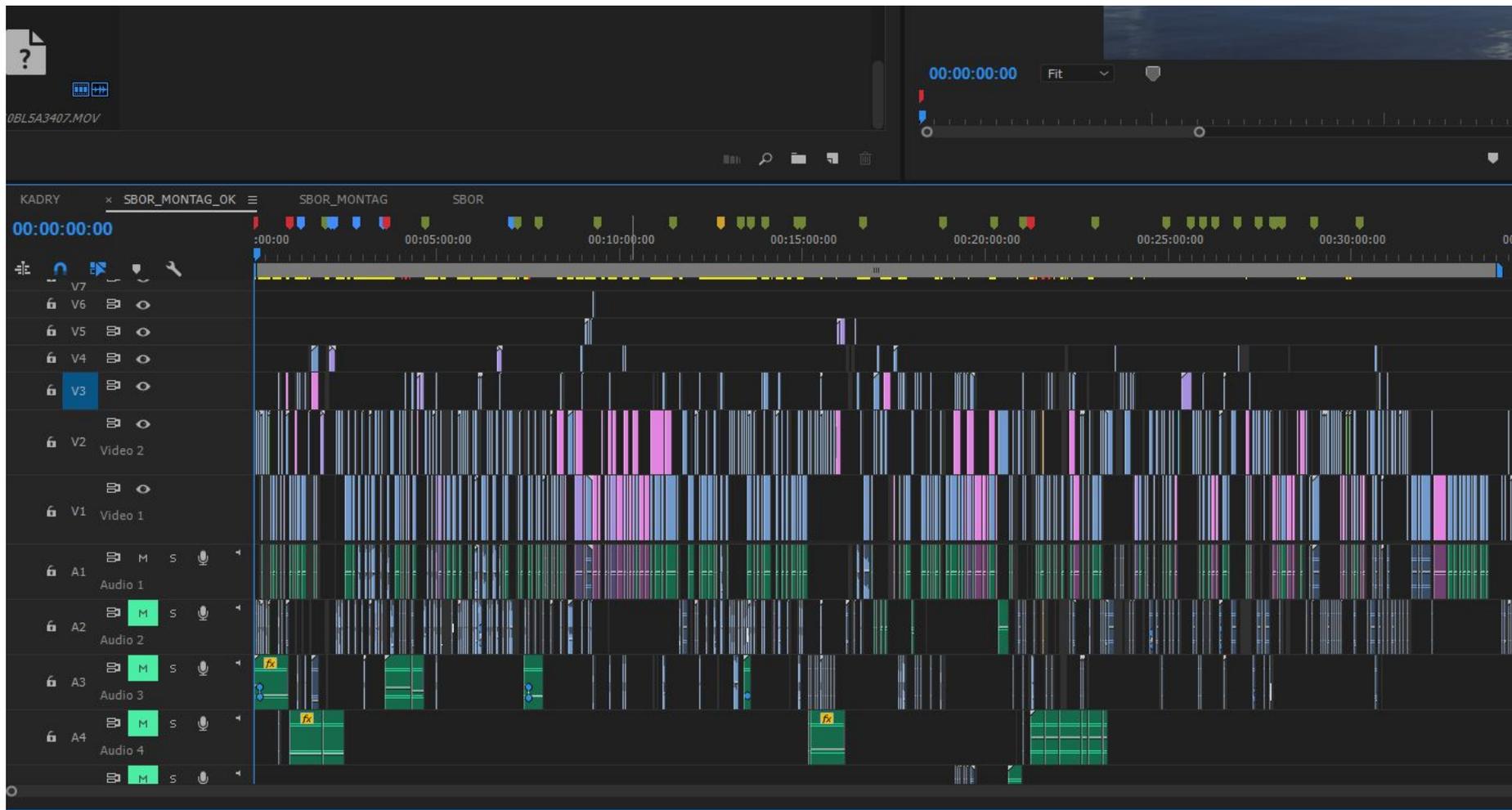
Обработка звука

Adobe Audition CS

- Выравнивание по громкости
- Чистка шума

- Выравнивание уровня музыки
- Соотношение звуков в проекте

Обработка звука (СНХ, ГЗК, интершум)



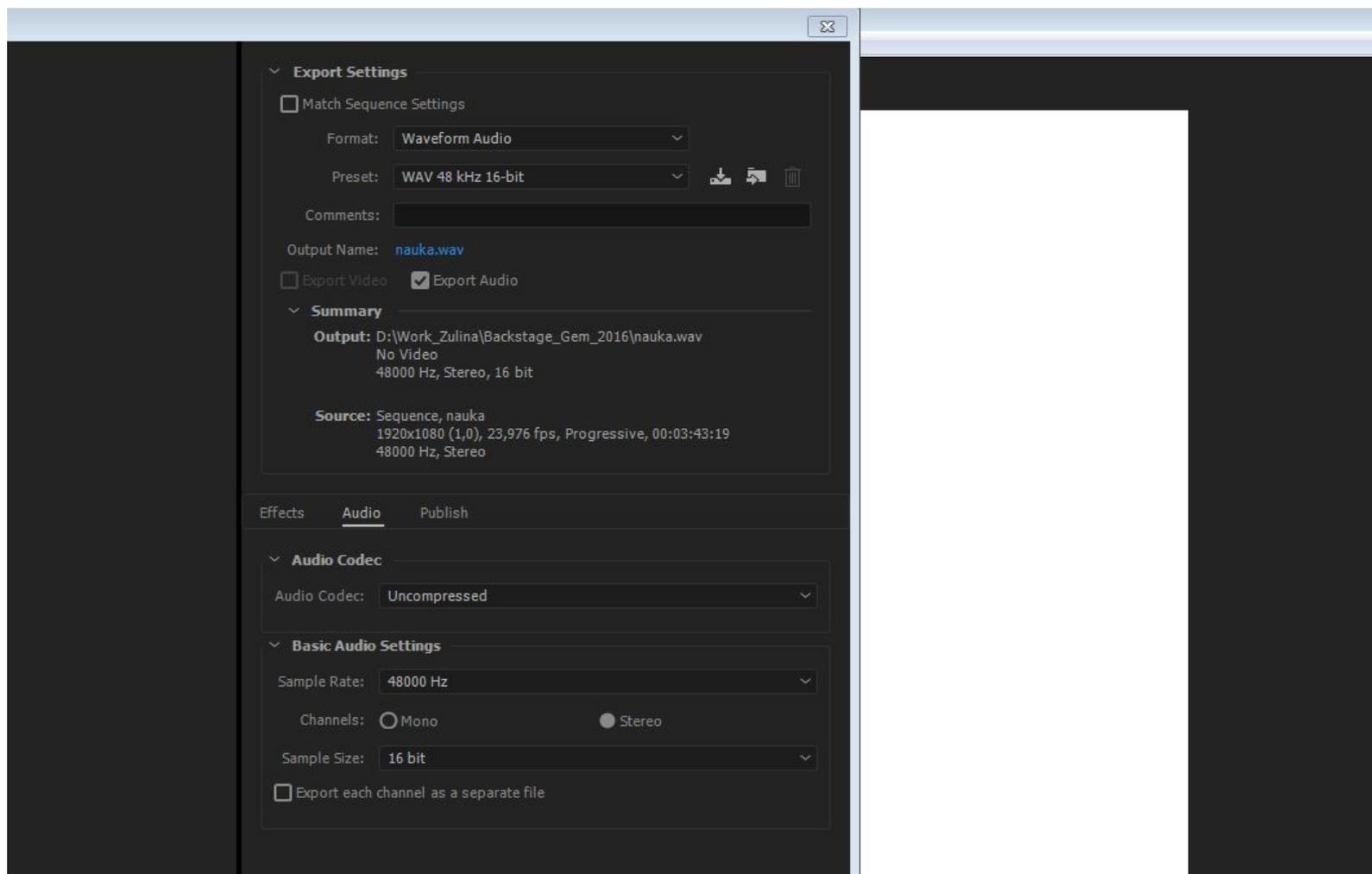
Обработка звука

(СНХ, ГЗК, интершум)

- А1 – СНХ
- А2 – ГЗК
- А3 - Лайфы
- А4 - Интершум
- А5 – музыка
- А6 – музыка

1. Экспорт А1 из премьеры и импорт в Аудишн

Обработка звука



Adobe Audition CC 2015

File Edit Multitrack Clip Effects Favorites View Window Help

Waveform Multitrack Edit Audio to Video Radio Production Mastering and Analysis Search Help

Editor: M2_14(spectr)wav * Mixer

Time: 0:05.0 0:10.0 0:15.0 0:20.0 0:25.0 0:30.0 0:35.0 0:40.0 0:45.0 0:50.0 0:55.0 1:00.0 1:05.0 1:10.0 1:15.0 1:20.0 1:25.0 1:30.0 1:35.0 1:40.0 1:45.0 1:50.0 1:55.0 2:00.0 2:05.0 2:10.0

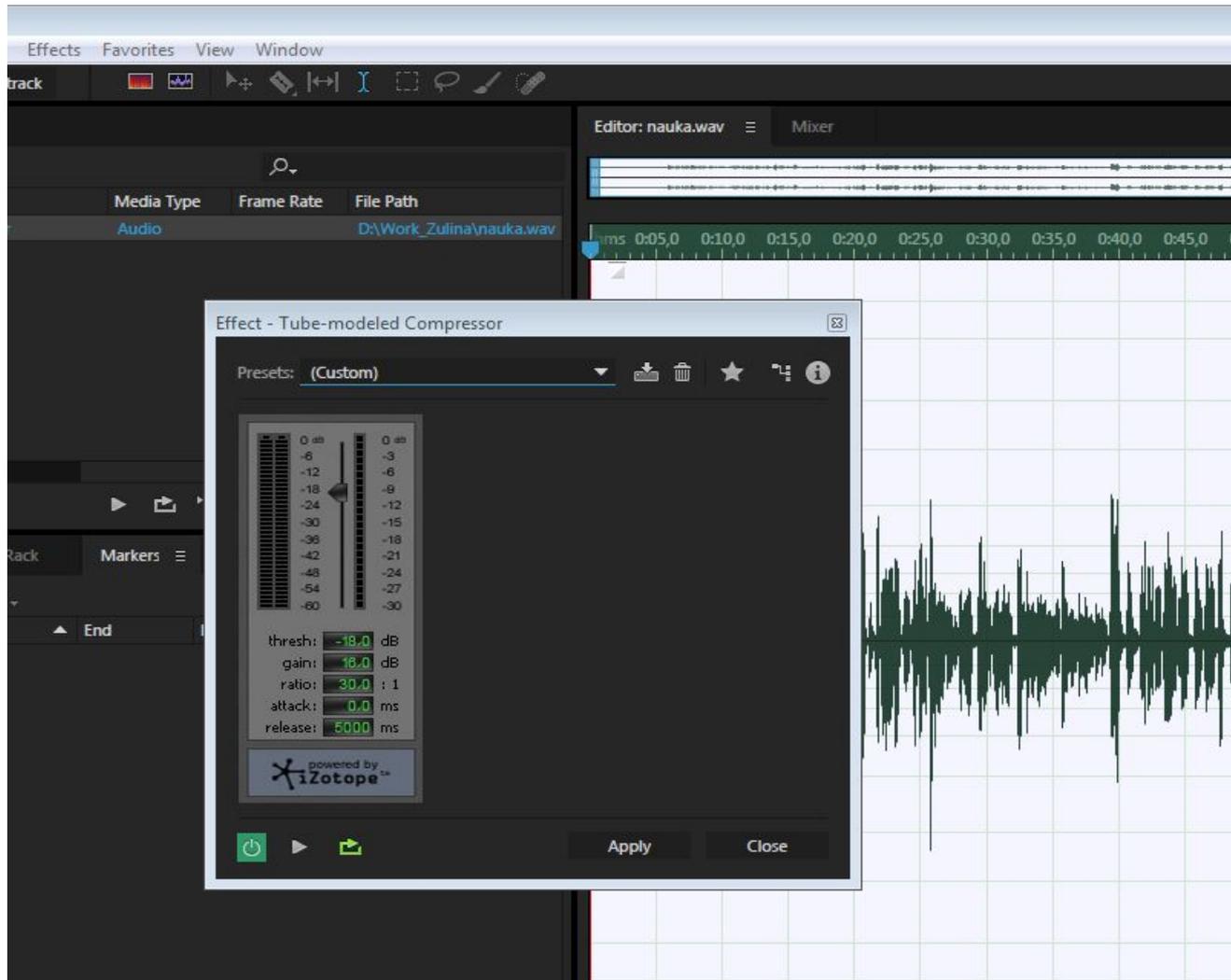
2:02.275

Levels

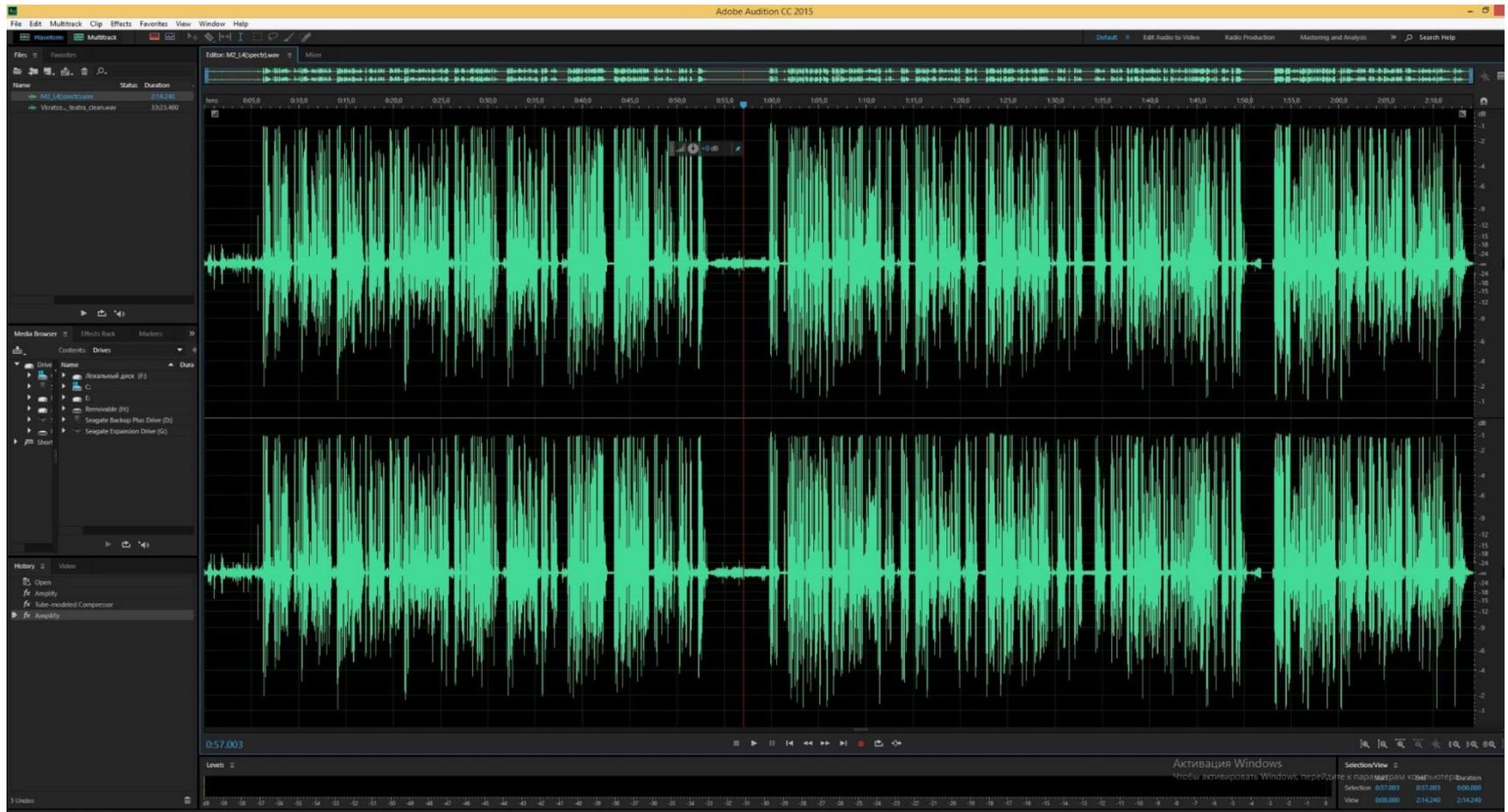
Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите к параметрам компьютера

SelectionView	Selection	Start	End	Duration
View	000.000	2:02.275	2:14.240	0:00.000

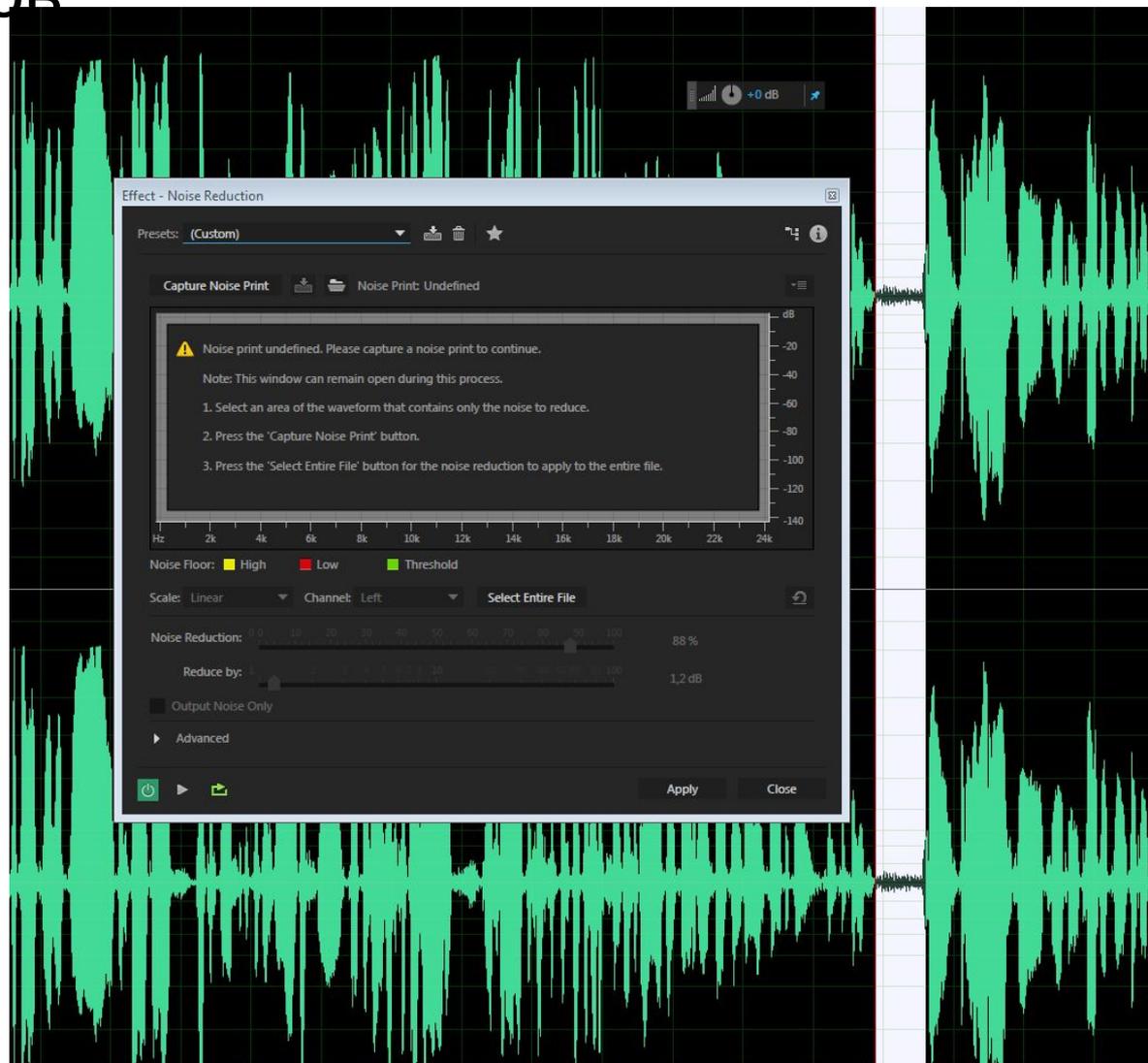
Выравнивание по громкости



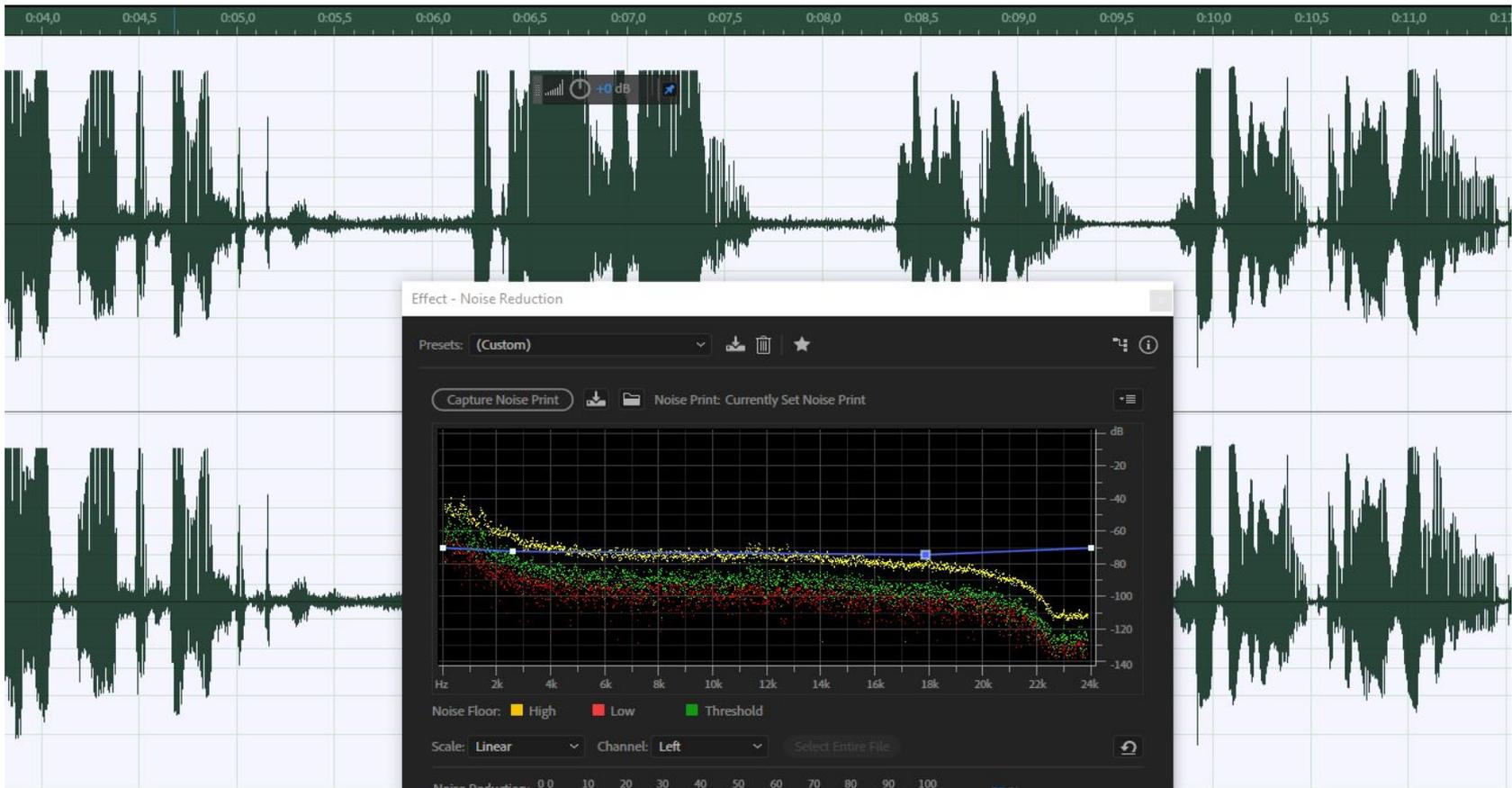
2. Компрессия звука + удаления шумов, если есть



удаление шумов



удаление



Effect - Noise Reduction

Presets: (Custom)

Capture Noise Print | Noise Print: Currently Set Noise Print

Hz: 2k 4k 6k 8k 10k 12k 14k 16k 18k 20k 22k 24k

Noise Floor: High Low Threshold

Scale: Linear Channel: Left

Noise Reduction: 0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 **28 %**

Reduce by: 1 2 3 4 5 6 7 8 10 20 30 40 50 60 80 100 **2.5 dB**

Output Noise Only

Advanced

Spectral Decay Rate: 68 % Smoothing: 1

Precision Factor: 7 Transition Width: 0 dB

Noise Print Capture Settings

FFT Size: 4096 Noise Print Snapshots: 4000

Apply Close

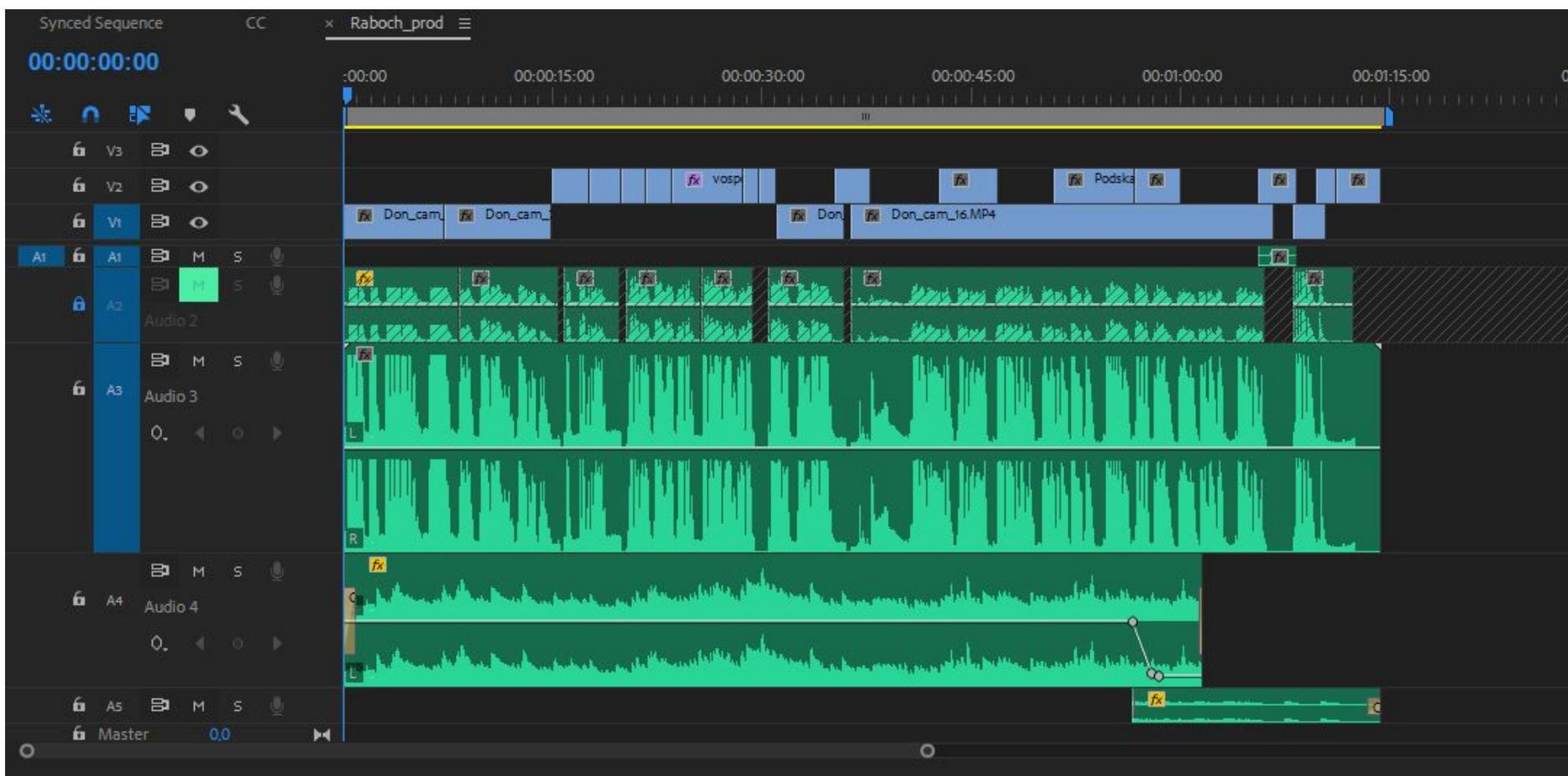
Zoom

Select

Select

View

3. Импорт в премьер. НО начальный звук НИКОГДА не удаляем!



4. Сглаживаем стыки мягкой склейкой. И выравниваем в ручную, если что-то не так.
5. Выравниваем музыку точками.
6. Уровень всех звуков в проекте должен быть:
 - На -1, где голос + музыка.
 - От -3 до -6, где музыка без голоса (Микро паузы не в счет)
 - Не должно быть моментов тише, чем -9.

На слух весь звук в проекте должен быть на одном уровне, без резких скачков. В конце делаем в колонках.

- **Цвет** — это свойство материальных объектов излучать и отражать световые волны определенной части спектра

Дисперсия цвета

Исаак Ньютон один из первых кто смог разложить белый солнечный свет на цветовой спектр.

Он пропускал солнечный свет через призму. В ней луч света распадавался на цвета и выводился на экран.



4 ЦВЕТОВЫЕ ГРУППЫ:

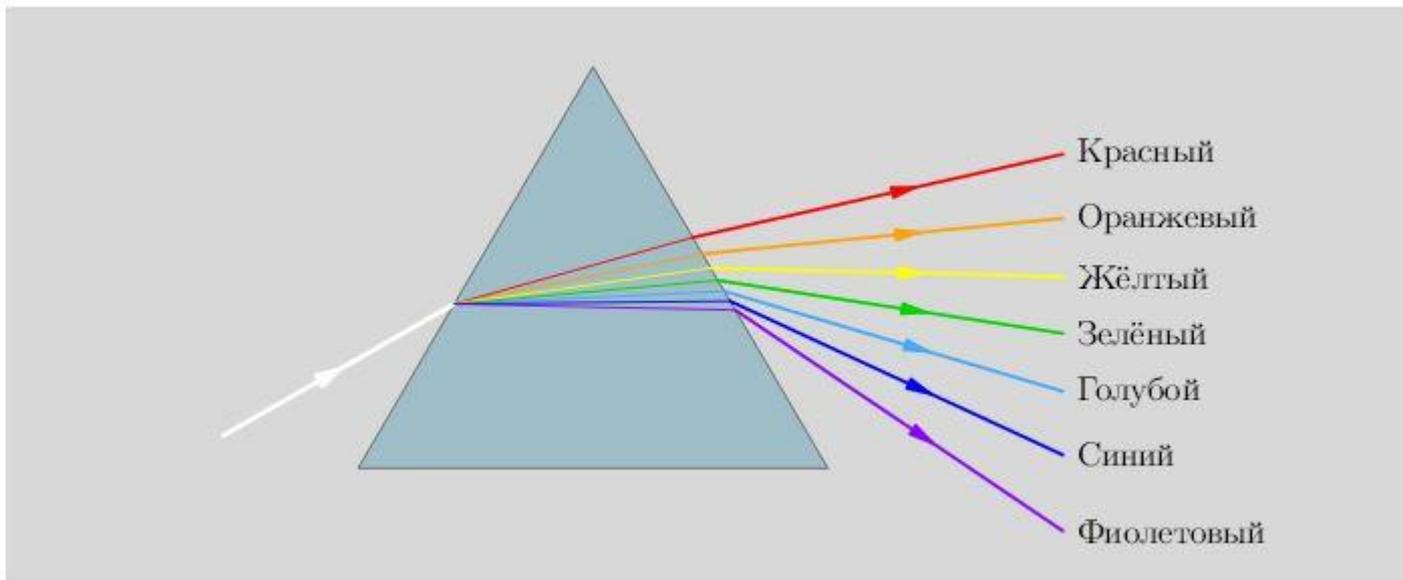
Спектральные или чистые цвета.

Светлые (+белый)

Темные (+черный)

пастельные (или сероватые) цвета (+серый)

(красный + оранжевый + желтый) + (зеленый + синий + фиолетовый) = белый



Параметры цвета

Тон / Hue — это то, что мы имеем в виду, говоря «цвет». Тон — ключевая характеристика цвета, то, что отличает синий от красного или зеленого.

Насыщенность / Saturation — параметр цвета, характеризующий степень интенсивности цветового тона. При нулевой насыщенности любой цвет представляет из себя серый.

Яркость / Brightness — обозначает степень отличия цвета от белого или черного.

Светлота́ (lightness) — субъективная яркость участка, — субъективная яркость белого.

Работа с цветом

Модель RGB(Red, Green, Blue)

Основные цвета которой красный, зеленый и синий.
Смешивая их, можно получить все остальные оттенки.
Мы можем их менять в Тенях, средних участках и в ярко освещенных.



Этапы цветокоррекции

1. Базовая коррекция кадров
2. Подгонка кадра к кадру
3. Создание стиля
4. Завершение цветокоррекции

Цветокоррекция— технология коррекции цветов изображения объекта до тех цветов, в которых человек видит объект в естественных условиях (объективный подход), или до тех цветов, которые представляются наиболее привлекательными (субъективный подход).

1. Базовая коррекция кадров

Контраст

Регулировка цветопередачи по различным областям изображения (от наиболее яркой к самой темной);

Баланс белого

Общая регулировка путем настройки баланса основных трех цветов — красного, зеленого, синего (Red, Grey, Blue);

Насыщенность

Яркость

кожа

коррекция баланса белого



коррекция баланса белого



коррекция баланса белого

тени

средние

светлые

все

Color Wheels Primarys Wheels

сразу

Lift Gamma Gain Offset

0.00 0.00 0.00 0.00
Y R G B

0.02 0.02 0.02 0.02
Y R G B

1.00 1.00 1.00 1.00
Y R G B

29.55 23.63 21.40
R G B

Contrast 1.020 Pivot 0.435 Sat 50.00 Hue 50.00 Lum Mix 100.00

1 2

Detailed description: The image shows a software interface for color correction with four primary wheels. The 'Lift' wheel is centered. The 'Gamma' wheel is slightly offset. The 'Gain' wheel is significantly offset. The 'Offset' wheel is also offset. Below each wheel is a horizontal bar and four numerical input fields for primary colors (Y, R, G, B). The bottom of the interface shows global settings for Contrast, Pivot, Sat, Hue, and Lum Mix, along with a selection menu for '1' and '2'.

коррекция баланса белого

ТЕНИ

средние

СВЕТЛЫЕ

все сразу

Color Wheels

Primaries Bars

Lift

0.00	0.00	0.00	0.00
Y	R	G	B

Gamma

0.02	0.02	0.02	0.02
Y	R	G	B

Gain

1.00	1.00	1.00	1.00
Y	R	G	B

Offset

29.55	23.63	21.40
R	G	B

Contrast **1.020** Pivot **0.435** Sat **50.00** Hue **50.00** Lum Mix **100.00**

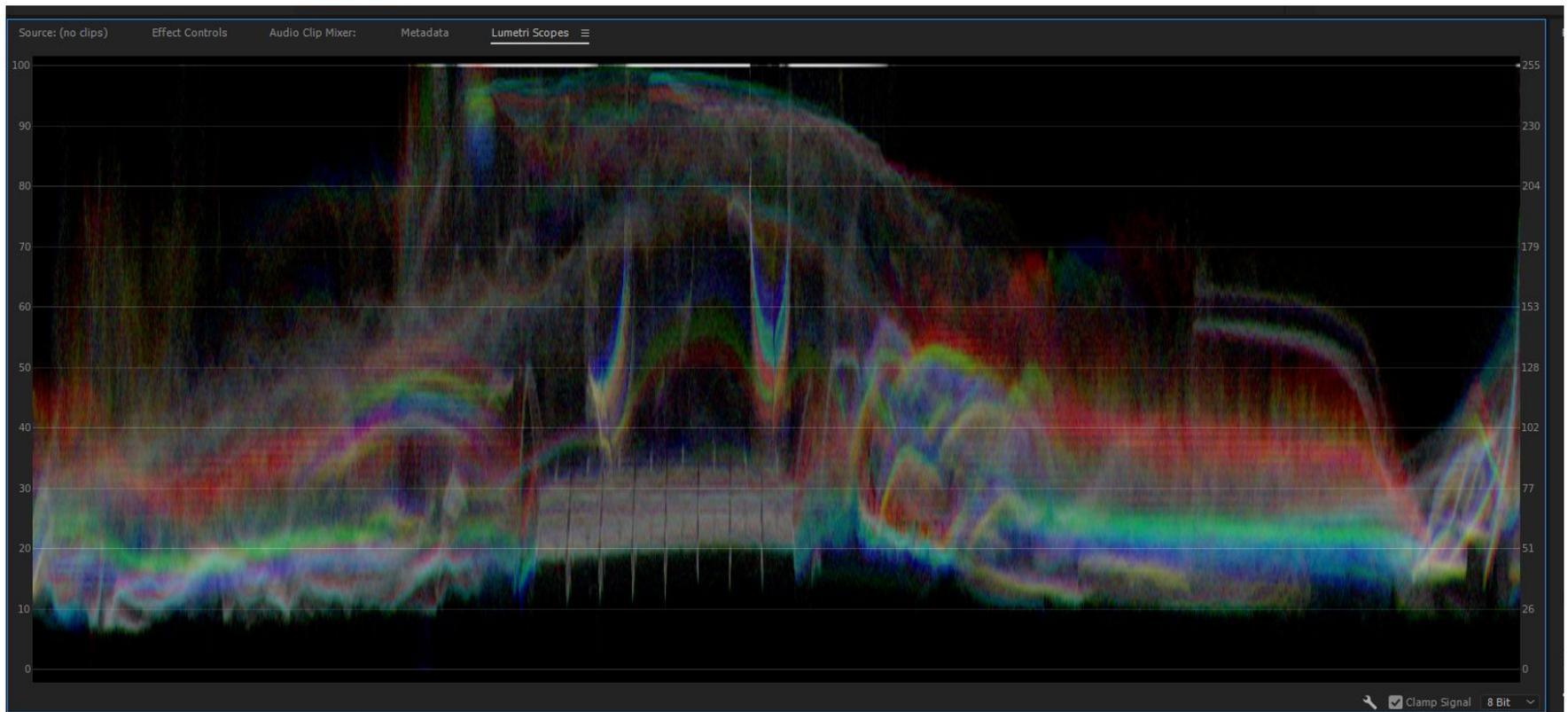
коррекция уровня освещенности



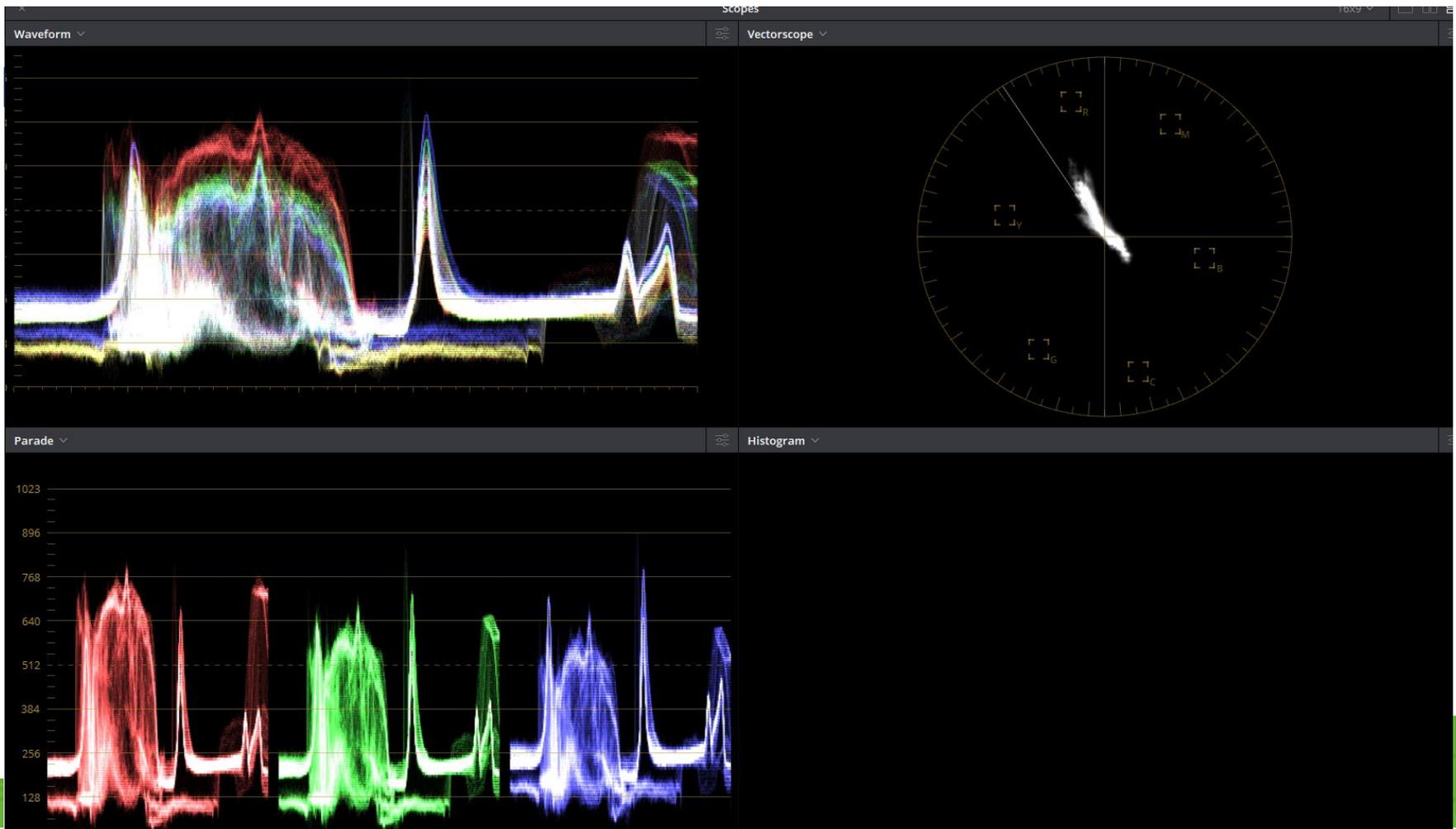
коррекция тона кожи



Использование приборов (Waveform, Vectroscope, Parade)



Использование приборов (Waveform, Vectroscope, Parade)

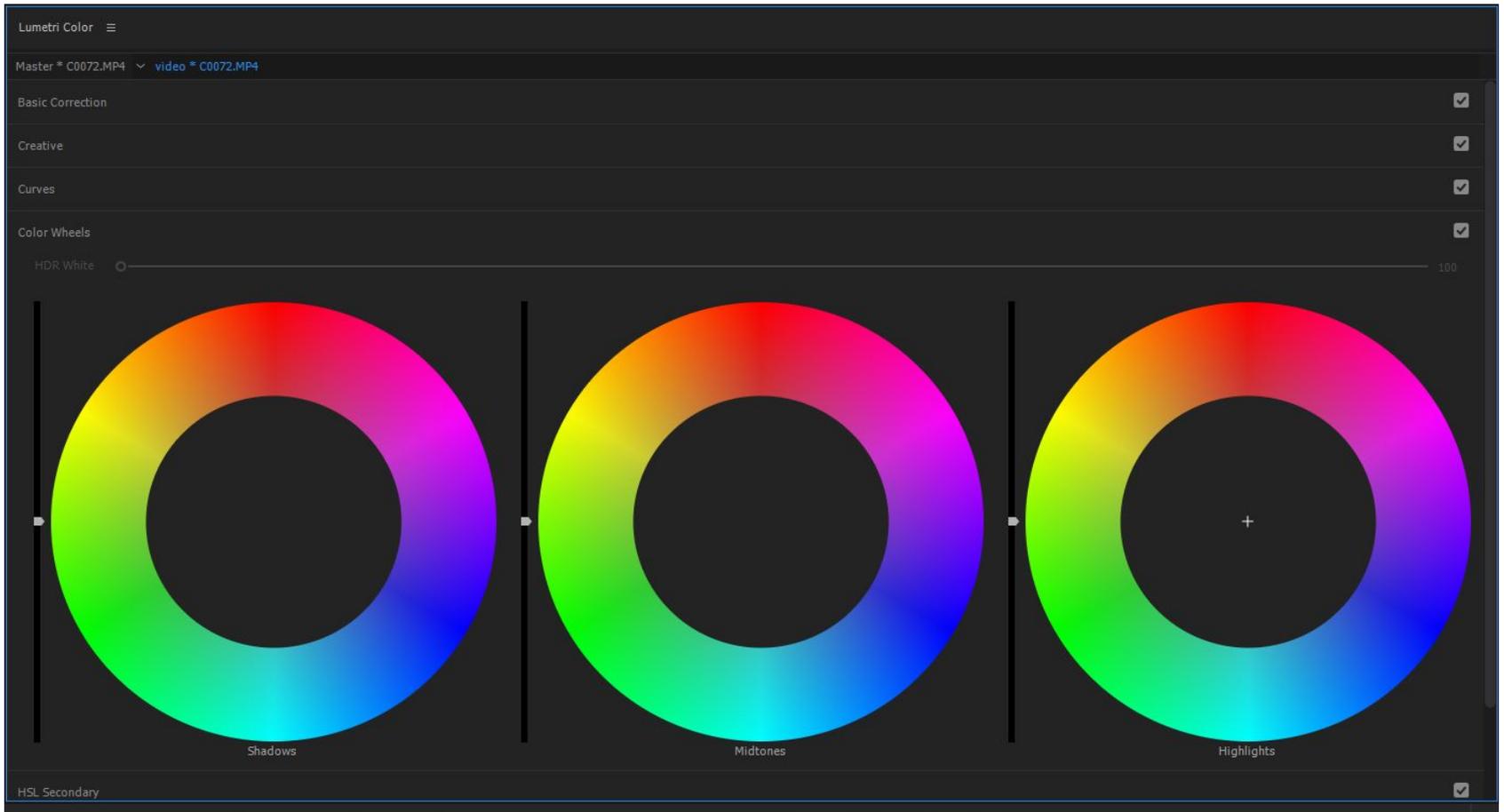


Работа с цветом

-Adobe Premiere Pro CC

-Magic Bullet Looks

- DaVinci Resolve



Magic Bullet Looks





Strength: 100.0% Reset

Highlight Reset

R	1.0770
G	1.0690
B	1.0770

Midtone Reset

R	1.0060
G	1.0439
B	1.0659

Shadow Reset

R	0.9743
G	0.9743
B	0.9743

Lens Camera Post

Hue/Saturation

Colorista 3-Way

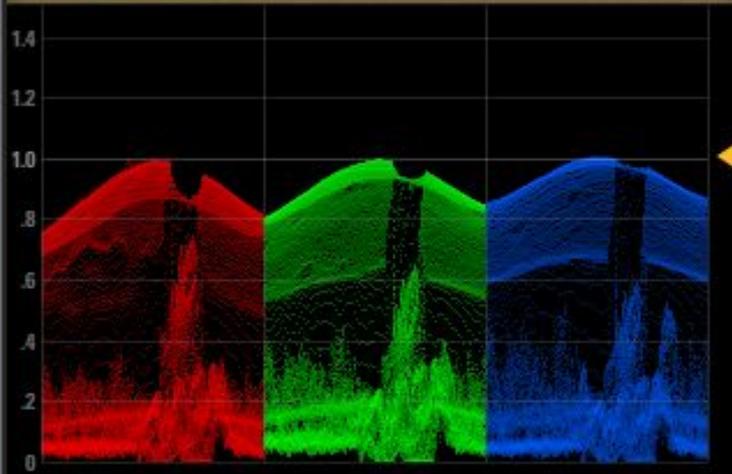
Tools

Magic Bullet Looks

Scopes

Skin

▼ RGB Parade



▶ Slice Graph

▶ Hue/Saturation

▶ Hue/Lightness

▶ Memory Colors

Zoom: 90.6%

R 0.479 G 0.378 B 0.319

Controls



Cosmo

Reset

Skin Color: -4.0%
Skin Squeeze: 22.0%
Skin Soften: 5.0%
Preserve Detail: 0.0%

Fine Tuning

Reset

Skin Finder: +8.0%
Skin Tolerance: 50.0%
Show Skin Selection: On

Hue/Saturation

Colorista 3-Way

Cosmo

Lens

Camera

Post

Tools

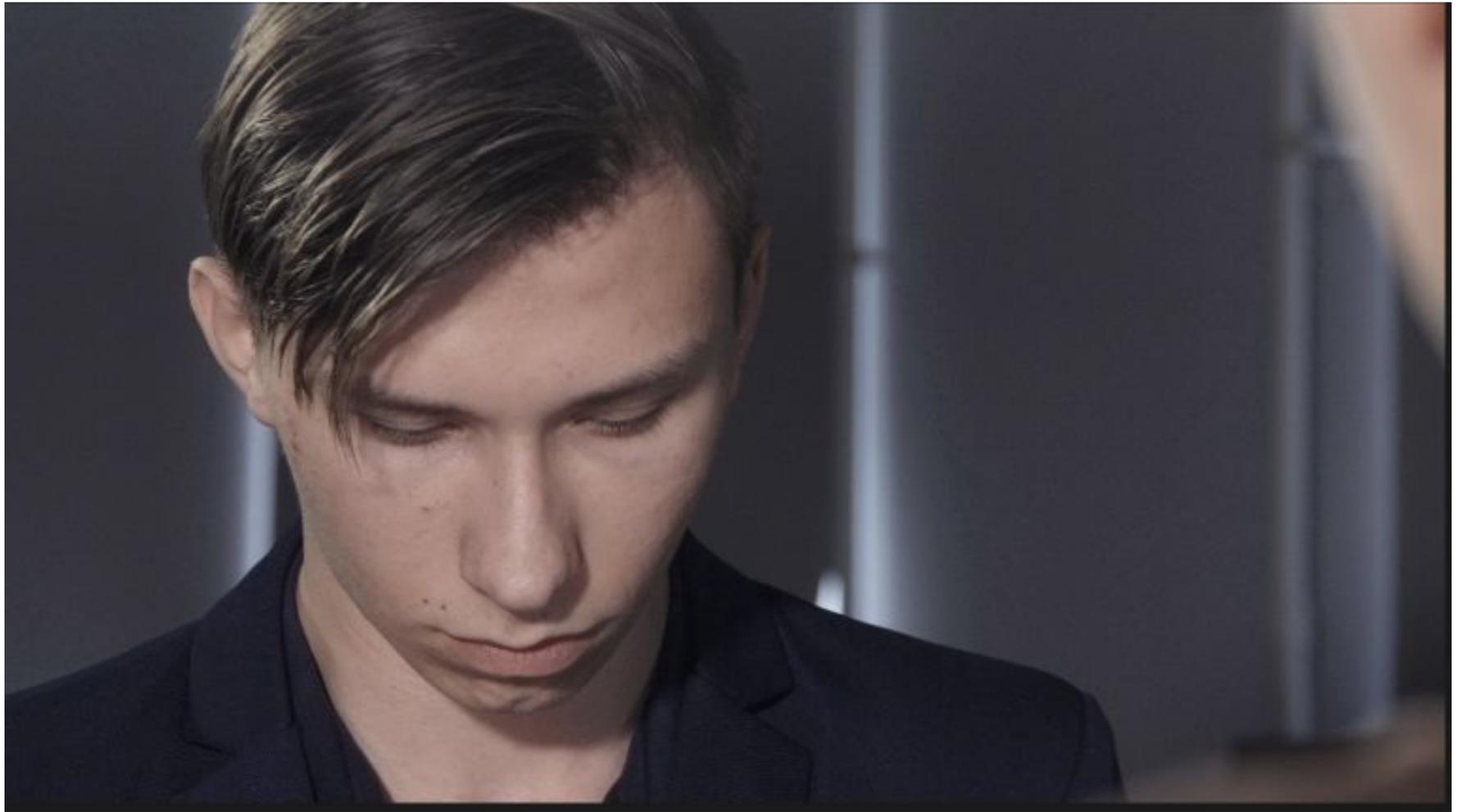
DaVinci Resolve

www.blackmagicdesign.com/ru/products/davinciresolve









Цветовые ассоциации

- Определенный цвет возбуждает те или иные эмоции, представления, ощущения разного характера.