

**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Извольская основная общеобразовательная школа»
Износковского района
Калужской области**

**ПРОЕКТ
Снимаем кино**

Выполнила: ученик 9 класса
Коврига Фёдор

Руководитель: учитель информатики и ИКТ
Тимофеев Роман Викторович

2016 г.

Содержание:

Введение.....	3
Этапы написания сценария.....	5
Подготовка сценария.....	13
Программа для монтажа Adobe Premiere Pro.....	20
Заключение.....	29
Список литературы.....	30

Приложение I

Приложение II

Приложение III

Введение

Наверное, каждый творческий человек мечтал когда-нибудь попасть в Голливуд. Одни хотят сниматься в кино, другие - снимать кино. Если человек добивается своей цели – это здорово! Если человек продолжает стремиться к своей цели - стать режиссером, то у него непременно все должно получиться. В данном проекте мы рассказываем о том, как снять свое собственное кино.

Участвуя зимой 2015 года в организации съемок документального фильма для первого канала «Последний маршал империи», посвященного Дмитрию Тимофеевичу Язову, режиссером которого стал Владимир Георгиевич Мельников (приложение I), мы решили тоже снять патриотический ролик. И в этом году такая возможность представилась. Готовясь к концерту, посвященному Дню Победы, «Мы говорим с вами из прошлого», мы сняли ролик «Навечно молодые», сценарий которого представлен в приложении (приложение II).

Цель: раскрыть тайну создания кино и научиться снимать кино; создание мини-фильма о погибших молодых парнях и девушках в годы Великой Отечественной войны.

Задачи проекта:

- изучить этапы создания сценария;
- научиться правильно писать сценарий;
- научиться работать с программой Adobe Premiere Pro.

Основополагающий вопрос

Почему нужно фантазировать?

Проблемные вопросы

Почему важен сценарий?

Учебные вопросы

- Этапы написания сценария;
- Какие основные этапы создания видеофильма;
- Как подобрать музыкальное оформление.

Необходимые начальные знания, умения, навыки

Знание компьютера, базовые знания фото видео техники, умение излагать мысли
Примечание: Концептуальные знания и технические навыки, необходимые учащимся, для выполнения проекта.

Учебные мероприятия

1. Написание сценария;
2. Планирование раскадровки, создание персонажей, фона и прочих деталей;
3. Съемка игрового фильма;
4. Монтаж и подбор музыкального оформления;
5. Просмотр сделанной работы.

Необходимое оборудование и материалы для выполнения проекта:

1. Камера
2. Световая аппаратура
3. Костюмы и реквизит
4. Проектор и экран
5. Компьютер
6. Принтер

Предполагаемые продукты проекта:

- фильм;
- сценарий фильма.

В результате выполнения проекта удалось больше узнать о мировом кинематографе, понять, как снимается кино, попробовать сделать небольшой фильм и поделиться новыми знаниями с другими людьми.

Этапы написания сценария

Формы работы по патриотическому воспитанию школьников могут быть самыми разными. По-нашему мнению, одной из таких форм может быть работа видеостудии, направленная на создание фильмов по патриотическому воспитанию школьников.

В данном разделе представлен опыт работы по созданию видеофильма «Навечно молодые» (приложение №III).

Этапы создания фильма представлены на схеме №1.



Схема №1. Основные этапы создания фильма

Раскроем более подробно их содержание.

Первый этап - сбор и обработка материалов и фактов, которые помогут в написании сценария.

Сбор материалов мы производим под руководством учителя. Учитель координирует и анализирует работу. В процессе подготовки к съемкам фильма, мы смотрели фильмы и социальные ролики о Великой Отечественной войне, затем анализировали их и применяли новый материал. Многие исторические факты произвели незабываемые впечатления. Учитель при этом оказывал консультативную помощь.

Второй этап - организация творческой группы школьников в сценарно-съемочную группу.

Перед получением задания, была создана съемочная группа, состоящая из нескольких человек. Каждый человек в группе был наделен различными полномочиями, за которые он отвечал. У нас был оператор, ассистент и т.п. Все спорили, порою даже это перерастало в целые дискуссии. В результате мы старались объединить возникающие мысли в одно целое. Ведь оператор — это творческая фигура, которая принимает участие во всем творческом процессе создания фильма, и он увлечен работой. Иногда работа над сюжетом нас так захватывала, что мы забывали о времени и еде. Интересно, когда что-то получается!

Третий этап - художественная обработка фактов и создание сценарного плана.

Сценарный план — это перечень эпизодов, которые очень важны, потому что во время работы, не имея режиссерского сценария, мы ориентировались на сценарный план, отмечая себе галочкой отснятые эпизоды. Сложности съемочного периода диктовали необходимость иметь технологическую подсказку.

В сценарном плане было предусмотрено ролик о погибших молодых парнях и девушках в годы Великой Отечественной войны.

Съемкам постоянно мешали погодные условия, поэтому приходилось их переносить на другой день.

На съемках фильма техническое обеспечение у нас было очень скудное. Не было самых необходимых вещей, например, автономно записывающей звукотехники, что нам помешало сделать ролик с диалогами.

Четвертый этап - написание сценария фильма, творческий.

В основе любого фильма должна лежать заранее определенная идея. Фильм должен раскрыть что-то новое, важное, волнующее или интригующее. Мысли, изложенные в фильме, должны быть показаны лаконично, достаточно ясно и понятно. Такой фильм принесет удовлетворение как съемочной группе, так и зрителям.

Съемка фильма, в отличие от фотосъемки, должна производиться в соответствии с предварительно разработанным сценарием (планом), даже в процессе документальной съемки неожиданных событий, происшествий и аварий оператор должен мысленно продумать сценарный план данного эпизода.

Создание сценария всегда начинается с выбора темы. В нашем случае мы выбрали ту, которая по-настоящему была для нас интересна. Именно наличие личной заинтересованности является одним из главных факторов, определяющих итоговое качество снятого фильма.

Разработка сюжета фильма позволяет построить подробный план чередования событий, которые должны быть в нем отображены.

Первоначально, сюжет фильма излагается в форме короткого изложения содержания фильма.

Мы решили, что фильм будет посвящен Великой Отечественной войне. В фильме мы решили использовать несколько жанров, одним из которых является элемент фантастики.

Следующий этап - это создание литературного сценария, в котором сюжет излагается уже в зрительно ощутимых образах. Кроме всего прочего, в общих чертах определяются особенности монтажа фрагментов фильма. Собрав все в единое целое, мы приступили к созданию постановочного сценария.

Далее, на основе литературного сценария, разрабатывали постановочный сценарий, то есть подробный план съемки фильма, с разбивкой эпизодов на кадры и подробным указанием технических приемов съемки.

В большинстве случаев объем монтажных работ предопределяется качеством отснятого материала. Поэтому, крайне важно, заранее, то есть задолго до проведения съемок конкретных кадров, тщательно продумать порядок чередования сцен и декораций, яркостные и цветовые переходы между отдельными кадрами, учесть направление входа и выхода актеров, героев их взаимное расположение в сценах, жесты и позы, учесть тональность и громкость звукового сопровождения, а также длительность отдельных кадров и сцен, соблюсти единство темпа движения во всех кадрах конкретной сцены.

Согласно кинематографической терминологии, "кадр" - это совокупность последовательно снятых "кадриков" ("кадрик" аналогичен обычному одиночному фотоснимку), в промежуток времени после нажатия и перед отпусканием кнопки "Запись/Съемка" съемочной камеры.

Пятый этап - разработка жанра фильма (в данном случае игровой фильм). Обучение основам видео-фотосъемки, написания сценария, написания текстов, в дальнейшем используемых в фильме (титры).

В процессе съемки нам хотелось снять фильм, который смог бы заинтересовать зрителя. Поэтому дальше мы стали думать над жанром фильма.

Говорят, что настоящий мастер способен из обычного фантика сделать конфетку. И в качестве первого шага нам нужно правильно было выбрать жанр. Было предложено два варианта: игровой и документальный фильм. После долгих раздумий мы все-таки остановились на игровом жанре, но с небольшим элементом фантастики.

Жанры игрового кино не имеют четких границ, которые обычно расплывчаты, и различные жанры могут непрерывно переходить один в другой, соединяясь и разделяясь. Каждый жанр, в свою очередь, может

разделяться на несколько поджанров. В результате один и тот же фильм можно отнести к нескольким жанровым группам.

Шестой этап - работа с источниками.

В век информационных технологий получить информацию не составляет проблемы. Изучив несколько фильмов и социальных роликов по теме Великой Отечественной войны, мы собрали нужное нам количество материалов.

Седьмой этап - съемочный период. Работа с видеокамерой и исполнителями. В этом виде деятельности нам пришлось приложить немало усилий. Из-за технических неполадки и погодных условий приходилось переснимать неоднократно некоторые эпизоды. Хотя работа была нелегкой, всем очень хотелось увидеть результат.

Восьмой этап - монтажный период. Работа с компьютером и видеоредакторами. Освоение компьютера.

После накопления отснятого видео материалов мы приступили к монтажу фильма. Здесь хочется немножко подробнее остановиться.

Монтаж - это одна из самых ответственных стадий создания фильма, которую, по праву, можно сравнить с огранкой алмаза, так как только монтаж, сам по себе, может коренным образом изменить восприятие зрителем отснятого материала, привнести неповторимую эмоциональную составляющую, поднять накал страстей до предела, в конечном итоге, превратить отснятый материал в настоящий шедевр мирового масштаба или же окончательно его угробить.

Существует три основных творческих приема монтажа:

1. Последовательный временной монтаж, при котором все кадры фильма монтируются в порядке логического развития сюжета. Этот прием монтажа использовали мы в своем фильме.

2. Параллельный, когда поочередно происходит поочередный показ двух и более параллельных действий, что бы зритель имел возможность воспринять все происходящее одновременно. При таком монтаже, следует точно

согласовывать очередность совершения всех событий в чередующихся фрагментах, что бы сохранялся эффект одновременности.

3. Сравнительный монтаж. Данный способ монтажа применяется в тех случаях, когда требуется получить метафорическое сравнение. Композиционное построение смежных по монтажу кадров должно быть таким, чтобы сходство возникало в наиболее непосредственном и легком к восприятию виде. Поэтому следует стремиться, чтобы ракурс съемки смежных кадров, линейная и световая композиция, а также масштаб съемки, по возможности, были равными.

Также отдельно выделяют комфортный и акцентный стиль выполнения монтажа фильма.

Комфортный - заключается в соблюдении общепринятых методов компоновки отдельных кадров. Фильм смонтированный в комфортном стиле, построен таким образом, что зритель не замечает склеек, постоянно четко осознает время и место действия.

Акцентный - допускает нарушение отдельных или даже, в отдельных случаях, всех общепринятых правил монтажа и съемки, с целью выделения в кадре (из общей массы) каких-либо важных объектов, основной идеи фильма и пр.

В процессе монтажа, из всего отснятого материала мы отбирали только наиболее удачные в художественном и техническом отношении фрагменты, а затем взаимно компоновали в соответствии с постановочным сценарием.

Девятый этап - озвучивание фильма, подбор музыки, голосов.

С озвучиванием фильма, я думаю, мы тоже справились на «отлично». Была подобрана прекрасная музыка, которая передавала наше настроение и настроение фильма.

Десятый этап - показ фильма в школьной и внешкольной аудитории. Обсуждение. Формирование заинтересованного отношения к своей Родине, к ее истории. Формирование уважительного отношения школьников к

ветеранам войны и о памяти погибших за Родину. Формирование положительных примеров для подражания.

Одиннадцатый этап - самым волнительным для всех нас был показ фильма для зрителя. Первый показ состоялся в школе. На показ собралась вся школа. Ребята кто поменьше, с удивлением смотрели на экран, наблюдая за происходящим. После просмотра фильма прошло его бурное обсуждение. Потом был проведен классный час в школе, который назывался «Подвиг народа». Наша группа поняла, что достигла поставленных перед собой целей.

Перед собой мы поставили цели:

Создание постоянно действующей видеостудии. Замещение деструктивных тенденций в среде подрастающего поколения позитивным опытом, увлечением теле - и видеопроизводством.

Совместное проведение мероприятий, акций и просмотров с жителями села. Фотоотчеты о мероприятиях, написание газетных заметок и др. материалов на страницах школьной и сельской прессы.

Наполнение сайта такими видео-фото и журналистскими материалами о фильме, истории создания, трудностях и забавных моментах при его создании. Консолидация сил школьников, учителей и жителей села вокруг положительных дел, творческих идей и совместных акций.

Создание интересных форм досуга с использованием мультимедийных средств и расширении аудитории через интернет, показы в райцентре и т. д.

Совместные просмотры других телепрограмм, фильмов и их обсуждений. Проведение праздников с видеоотчетами о них.

Многие из поставленных целей мы постарались выполнить. Выложив наш фильм в Интернет, мы получили много откликов и предложений- значит есть над чем еще работать.

Совместно с учащимися и жителями села проводим обсуждения наиболее интересных фильмов.

Впереди много работы, но это нас не пугает. Надеемся, что наша работа увенчается успехом.

Подготовка сценария

Сценарий представляет собой рабочий «чертеж», на основании которого делается фильм. В нем подробно изложен замысел автора. В законченном виде это документ, где детально описываются содержание каждого эпизода и сопровождающая изображение фонограмма.

«Картину решает драматургия, – пишет выдающийся режиссер М. Ромм. – Все важно: важна работа актеров, важна режиссерская изобретательность, тонкость его работы, выразительность, темперамент, умение обращаться с кадром, с массовой, важен монтаж, важно изобразительное решение, важны все компоненты кинематографа, которые формируют зрелище – но фундаментом картины является сценарий: он решает успех дела, он определяет и идейный и художественный результат».

Между тем, нередко встречаются видеолюбители, считающие сценарий необязательным этапом в своей работе, утверждающие, что во время съемок они прекрасно обходятся без какого-либо плана. Что на это можно сказать?

Совершенно очевидно, что без сценария снимаются очень плохие, бесформенные картины. Даже те, кто утверждает, что можно снимать без сценария, в действительности проделывают определенную работу, размышляя о драматургии своих фильмов. Очевидно, что на первом этапе начинающему автору сложно написать подробный сценарный план.

Иногда тема фильма достаточно ясна. В этом случае возможно продумать каждый эпизод, наметить содержание каждого кадра, будучи уверенным, что намеченный план съёмок удастся выполнить.

Чаще все же бывает так, что заранее неизвестно, с чем режиссер встретится на съёмочной площадке. Возможно, понадобятся сцены с людьми, занимающимися своими повседневными делами, но мы только позже узнаем, какие это будут повседневные дела.

Если сценарий предусматривает съемки на улицах или в общественных местах, то ни люди, ни погода, ни освещение от нас не зависят.

Следовательно, сценарий будущего фильма не всегда может быть точным. Зачастую он должен давать режиссеру и оператору значительную свободу, с тем чтобы они на месте в зависимости от конкретной обстановки могли принять правильные решения, но только в идейном русле сценарного плана.

Разработка темы

Написание сценария можно разбить на три главных этапа. Первый этап предусматривает разработку темы. Второй – сбор материала и ознакомление с тем, что предстоит снимать. Третий этап – написание самого сценария.

Работа над сценарием начинается с замысла. Замысел всегда имеет достаточно четкую цель, к примеру, показать работу экологической экспедиции, создать портрет руководителя известной правозащитной организации или осветить этапы научной деятельности ученых-ботаников... Решив снять какой-нибудь из этих сюжетов, нужно не прекращать работу над замыслом. Мало сказать: «Хочу снять фильм о руководителе экологической группы». Ведь о нем можно снять хроникальный фильм, чтобы сделать известным его имя, а можно и учебный фильм, знакомящий всех с его научным подходом, наконец, снять очерк, рассказывающий о многосторонней деятельности и личной жизни ученого.

Замысел непременно конкретизируется: в выборе жанра, отборе объектов, уточнении метража, т.е. продолжительности фильма, и т.д.

Таким образом, даже как будто «бессценарный» фильм снимается на основе более или менее разработанного плана. И не важно, что этот план возник и держится в уме – это все равно сценарный план.

Однако подчеркнем, что снять удовлетворительный фильм по приблизительному плану невозможно. Импровизация в таком сложном деле, как видеосъемка, хороша только в том случае, если она основывается на четком сценарии. А импровизация на всех этапах создания фильма – это наивность, дилетантизм.

Могут спросить, а как же быть со съемками событий, которые невозможно предусмотреть? Конечно же, их надо снимать. Экспромтные съемки нужно вести по мгновенно намеченному плану.

Нужно запомнить, видеокамера – это не лейка, которой «поливают» все подряд, она должна стать «глазом» наблюдательного и точного в выборе объектов оператора. Нельзя снимать все, что предлагает вам жизнь. Вы непременно запутаетесь в многообразии и противоречии жизненных явлений. Необходимы отбор фактов и их осмысление.

Сюжет в кино, как мы знаем, раскрывается в первую очередь через движущееся изображение. Кинематографический способ построения сюжета во многом отличается, к примеру, от литературного. Готовый сценарий часто не похож на театральную пьесу. Но кинопроизведение, как правило, опирающееся на сюжет, основывается на универсальных законах драматургии.

История искусства выработала устойчивую архитектонику драматургического произведения, имеющую непреходящую ценность и для написания киносценария.

Существует классическая конструкция построения драмы, по которой действие проходит по крайней мере пять этапов.

1. Экспозиция – первое знакомство с действующими лицами, местом действия и временем.

Каждый художник в новой работе сталкивается с проблемой экспозиции, ибо без уяснения зрителем характеров и расстановки действующих лиц, без понимания окружающей обстановки он просто не сможет следить за развитием сюжета.

2. Завязка – первое столкновение героев, их мнений, позиций, которое раскрывает противоречия между ними, означает начало основного конфликта.

3. Развитие действия – цепь событий, заданных экспозицией и завязкой, развитие конфликта, открытое столкновение характеров. Развитие может

идти, непрерывно нарастая, действие – усложняться, главный конфликт – обнажаться. Но бывает и так, что главная сюжетная линия обрастает параллельными действиями и побочными конфликтами. И тогда главный конфликт либо достигает своей высшей точки, кульминации, либо разрешается в сюжетных параллельных линиях.

4. Кульминация – высшая точка столкновения характеров, момент наиболее острого проявления конфликта. Кульминация определяет победу в споре и, если перед нами трагедия, часто приводит повествование к концу, выражаясь юридически, «по причине гибели героев».

5. Развязка следует за кульминацией, обычно это эпизод, в котором подводится итог борьбы, выясняется расстановка персонажей после генеральной схватки.

Так строится классический игровой фильм, созданный на основе рассказа, романа, пьесы, обязательно имеющий начало и конец.

Часто новички используют следующий алгоритм написания сценария:

Они создают персонажей, придумывают некую завязку, а далее – будь что будет. Пишут, что в голову взбрédет. Это одна из ошибок начинающих сценаристов. Но для того, что бы сценарий удался на славу нужно использовать более эффективный алгоритм:

Сначала придумывается идея или замысел, определяющий содержание фильма. Необходимо описать замысел в одном-двух предложениях. Желательно уложиться в 25 слов. Проверить идею на друзьях, спросить: понятна ли она им, интригует ли она их, хотят ли они посмотреть будущий фильм.

Существует несколько шаблонов написания идеи (логлайна, logline). Приведем один, он подходит для фильмов жанра экшн: Герой (X) должен сделать то-то и то-то (Y, цель героя), иначе случится что-то непоправимое (Z). Пример: Профессор археологии Индиана Джонс должен найти Ноев Ковчег и Чашу Грааля, иначе нацисты используют эти артефакты, чтобы захватить весь мир.

NB Под "У" часто скрывается "Крючок" или же "Первая поворотная точка", т.е. событие, которое переносит героя из первого акта сценария во второй.

После того, как напишется логлайн, приступают к составлению структуры. Не к синопсису, а к структуре сценария! Нужно развивать идею, раскладывать её по сюжетным точкам. Тут придётся напрячься. Это как головоломку собирать. Трудно, но увлекательно. Иногда помогает начать историю с конца. Нужно придумать, чем всё должно завершиться. В любом случае, пока не будет конца, лучше не приступать к синопсису и уж тем более к сценарию.

Когда будет разложена история на составляющие, можно писать синопсис, т.е. более подробное описание сюжета. Странички на две-три или больше, как нравится.

Некоторые сценаристы любят использовать карточки, на каждой из которых коротко описывается сценарий по сценам. Т.е. одна сцена - одна карточка. От начала сценария и до конца. Но так как в процессе написания сценария сцены могут меняться местами, то карточки можно считать пустой тратой времени. Впрочем, как и подробные синопсисы. Но если они помогают, почему нет?

Итак, запишем алгоритм:

1. Генерация идей. Записываем все идеи, что приходят в голову. Чем больше, тем лучше. Всё, о чём хочется написать; всё, что волнует. Не нужно обращать внимания на качество идей. Главное - количество.

2. Фильтрация. Стадия критического подхода к идеям. Нужно отбрасывать слабые идеи, оставлять сильные, стоящие того, чтобы снять фильм.

3. Селекция. Нужно рассматривать выбранные идеи. Какие из них являются оригинальными? Как их можно улучшить? В результате – нужно отобрать одну идею, которая послужит основой для будущего сценария.

4. Логлайн, разработка концепции. Нужно описывать замысел (идею, историю) одним предложением.

Нужно попытаться усилить драматизм истории, добавить в логлайн оригинальность, конфликт, интригу.

5. Название. Придумываем рабочее название для истории.

6. Сравнение. Подобрать 1-2 любимых фильмов в том жанре, в котором пишется сценарий. Используем их как ориентир, сравнивая свою работу с образцом.

7. Структура. Составляем структуру сценария. Когда структура будет готова, спросите себя, каков второй слой вашей истории? О чём она на самом деле? Иными словами, определяем тему.

8. Разработка персонажей. Какие у них достоинства и недостатки? Как изменится главный герой к концу истории? Чему он должен научиться? Как характер и поступки персонажей отражают тему истории?

9. Синописис. Описываем историю на одном-трёх листах.

10. Тритмент. Более подробное описание истории с включением диалогов (наиболее важных фраз). Записываем историю от начала и до конца. В настоящем времени, так же как синописис и сценарий. (Сценарии пишутся в настоящем времени, а не прошлом. т.е. не "Вася Иванов шел в школу", а "Вася Иванов идет в школу").

11. Карточки. Записываем всю историю на карточках. На каждой карточке - по одной сцене.

12. Сценарий. Приступаем к написанию сценария. Пишем, как можно больше, ничего при этом не редактируем. На этом этапе важно записать сценарий.

13. Первый вариант. Заканчиваем черновик. Откладываем рукопись на неделю-две.

14. Редактирование. Желательно переписать рукопись не менее шести раз.

а) Итак, это уже второй вариант сценария. Исправляем нестыковки, неправдоподобные моменты и дыры в сюжеты. Удаляем всех "блох". Проверяем, отвечает ли идея и тема сценария первоначальному замыслу?

б) Третий "заход". Проверяем структуру сценария. Все ли сюжетные точки на своём месте? Что можно выбросить без потерь для смысла?

с) Четвёртый. Уделяем внимание персонажам. Все ли они нужны? Кто из них ведёт себя несоответственно своему характеру?

д) Пятый. Редактируем диалоги. Проверяем, чтобы манера разговаривать каждого персонажа была уникальной, соответствующей его натуре.

е) Шестой. Исправляем стилистические и грамматические ошибки.

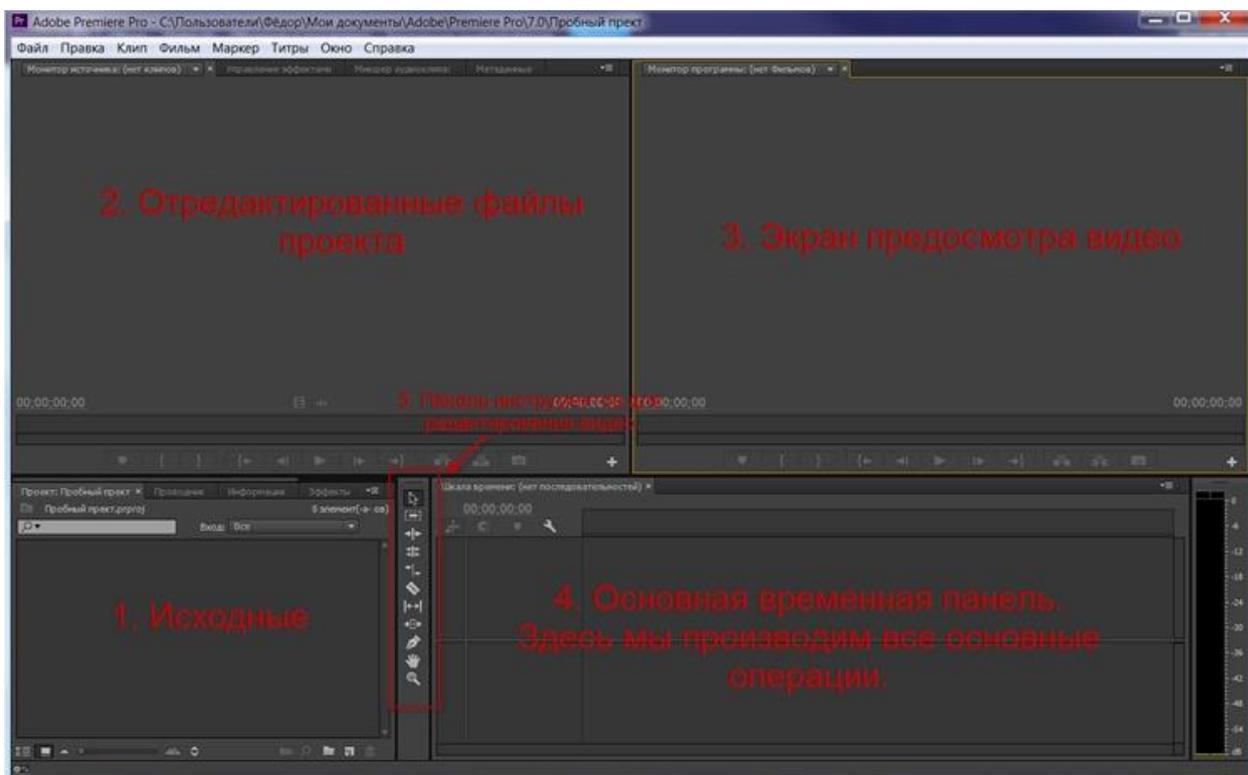
ф) Седьмой. "Шлифовка". Внимательно смотрим, что можно улучшить? Где нужно поставить пробел, запятую, точку? Какое слово лучше заменить другим?

15. Если всё устраивает, определяемся с названием произведения и... сценарий готов. Можете передать его друзьям. Пусть читаю, критикуют, высказывают своё мнение. Если согласны с замечаниями, исправляем все недочёты.

Программа для монтажа Adobe Premiere Pro

Интерфейс редактора Adobe Premiere.

Adobe Premiere Pro – это достаточно мощная программа, позволяющая выполнять профессиональный видеомонтаж.



Когда открываем первый раз Adobe Premiere интерфейс программы может даже немного оттолкнуть. Но это на первый взгляд. Давайте разберем что и зачем в нем расположено.

В первой окошке нам предлагают назвать новый проект. Назовем его «пробный проект», далее открывается весь интерфейс программы.

Для работы дается пять основных панелей.

При выборе рабочей среды «Редактирование» нам по умолчанию предоставляется пять панелей. Какие еще бывают варианты рабочей среды, можно посмотреть по вкладке «Окно» — «Рабочая среда»

Новичкам рекомендуется работать в режиме редактирования.

1. Панель для исходных файлов проекта. В нее нужно загружать исходники аудио, видео, графику и даже эффекты;

2. Вторая панель у нас для уже обработанных файлов проекта. Тут мы будем резать, добавлять эффекты, накладывать аудио и т.п.

Вот здесь у нас будут уже обработанные файлы готовые для вставки в основной проект;

3. В третьей панели мы будем смотреть как по телевизору как мы работаем с нашим видеопроектom;

4. Четвертая панель времени, пожалуй, основная. Такие панели есть в каждом видео редакторе. На ней мы будем редактировать наши видео и расставлять в нужном порядке по времени;

5. Пятая панель, это инструменты для работы в панели времени.

Как создать первый проекты Adobe Premiere Pro.

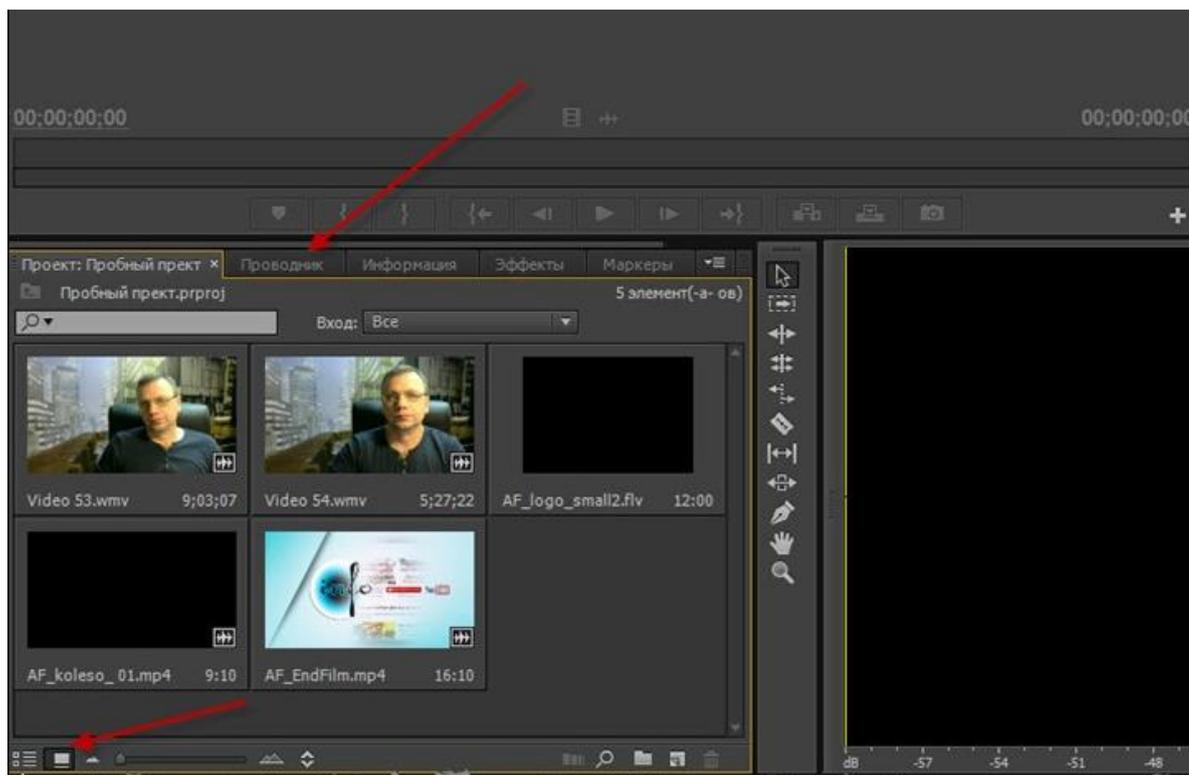
Импортируем первые файлы в первый проект Adobe Premiere Pro и создаем последовательность.

Начинаем двигаться от простого к сложному.

Можно взять несколько любых видео роликов, снятых нам камеру, телефон и скомпилированных ранее в Камтасии, в общем нужен материал для издевательств.

Вариантов добавить файлы в проект масса, можно и через верхнее меню «Файл» и воспользоваться внутренним инструментом «проводник». Или пользоваться самым простым - двойной клик левой кнопкой мыши по первой панели и у нас открывается обычный проводник Windows, к которому мы привыкли.

Добавляем несколько файлов для своего первого фильма.



Файлы могут отображаться в виде списка, но кому как нравится. Можно чтоб отображение было в виде визуальных значков.

Переключить отображение файлов можно в левом нижнем углу первого блока.

Теперь нам нужно создать «последовательность».

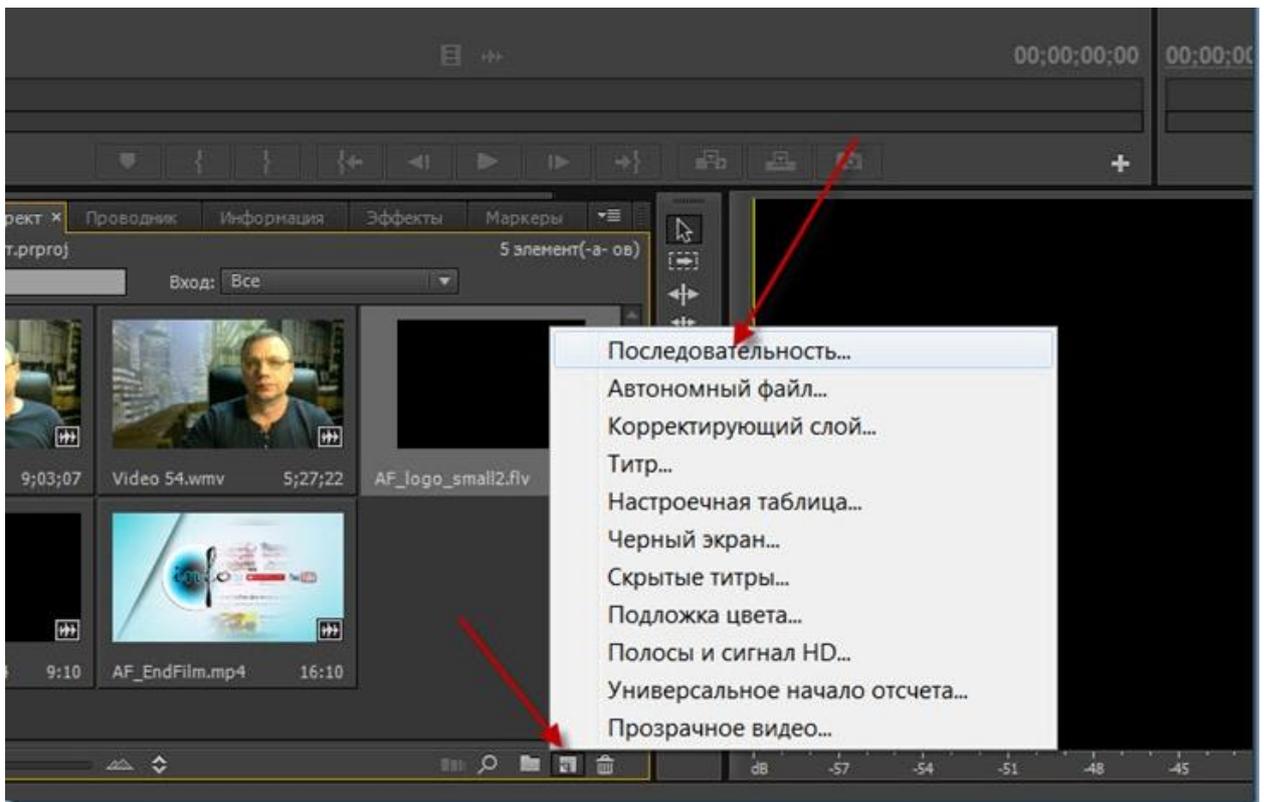
Что такое последовательность в программе Adobe Premiere.

Попробуем объяснить простыми словами.

Последовательность в проекте редактора Adobe Premiere это некий контейнер настроек видео: Размер кадра, Частота кадров, в секунду, Попиксельно пропорция и т.п.

Эти настройки должны подходить к формату Ваших заготовленных видео.

Чтоб было понятней у программы есть уже заготовленные шаблоны последовательности.



Если вы точно знаете какой камерой Вы снимали и в каком формате можно выбрать из готовых шаблонов.

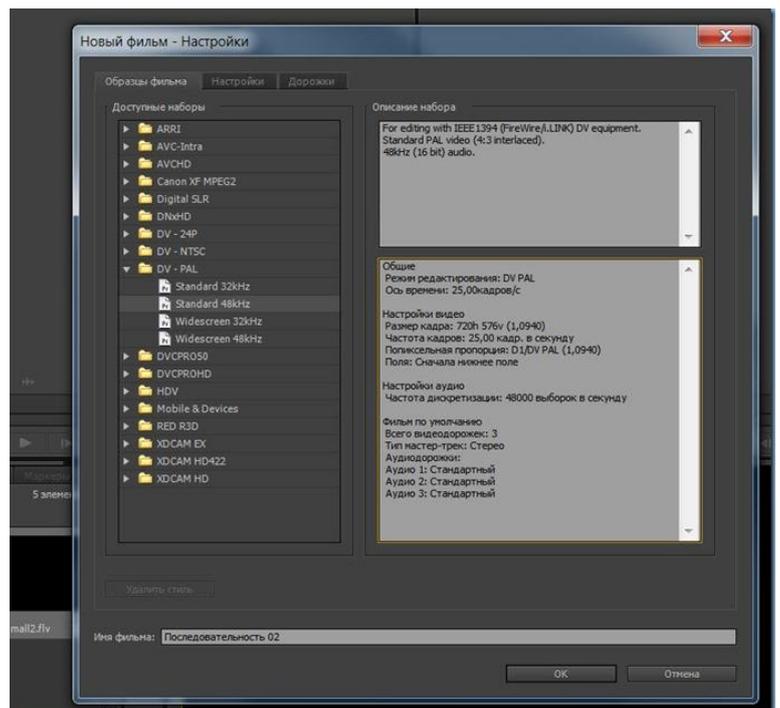
Для этого жмем кнопку «Новый элемент» в правом нижнем углу 1 панели, с изображением загнутого листочка, как на рисунке.

Выбираем в меню верхний пункт «Последовательность»

В открывшемся окошке мы можем выбрать ту которая подходит для вашего видео и заодно посмотреть какие настройки входят в контейнер «последовательность»

Если что-то не понятно, можно закрыть окно.

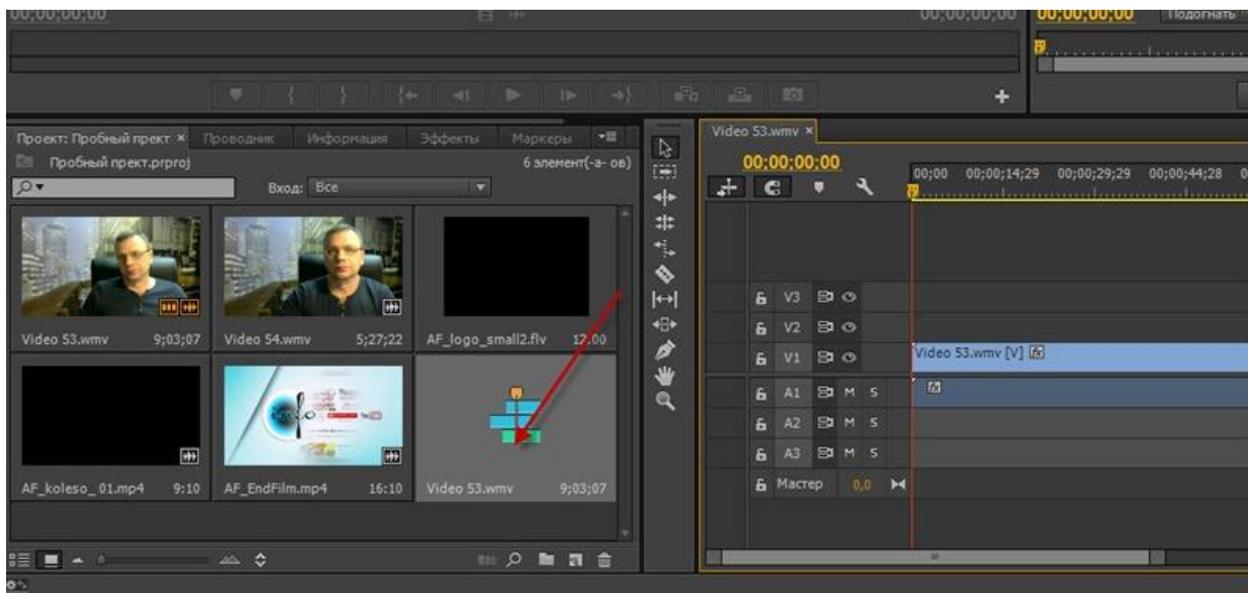
Закройте окно, нажмите отмена и сейчас мы создадим свою



последовательность.

Для этого зажмите левой кнопкой мыши свой основной ролик и перетащите его на кнопку «Новый элемент»

Программа автоматически создает последовательность с нужными настройками.



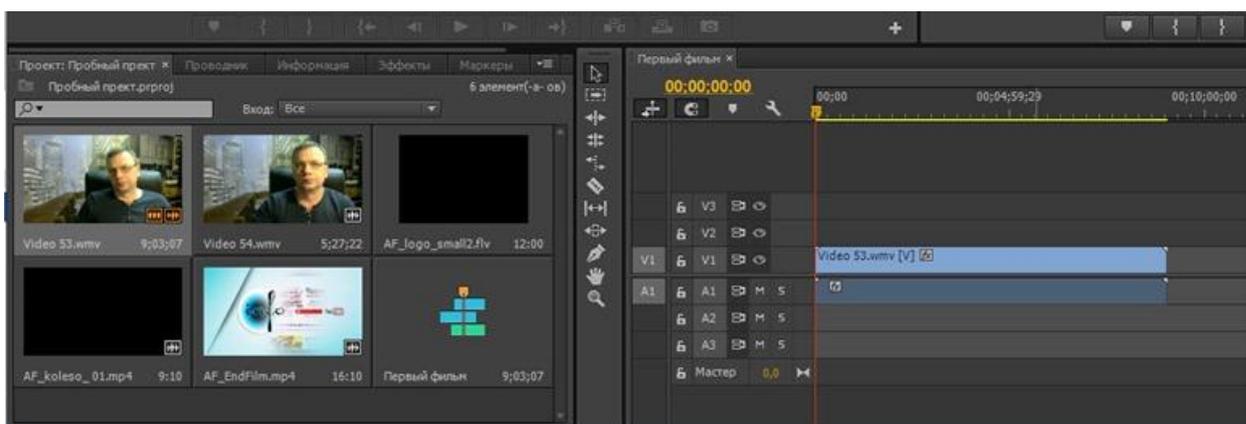
В первой панели у нас появляется новый элемент, с названием того видео, из которого мы брали настройки.

Чтоб не путаться я предлагаем переименовать нашу последовательность.

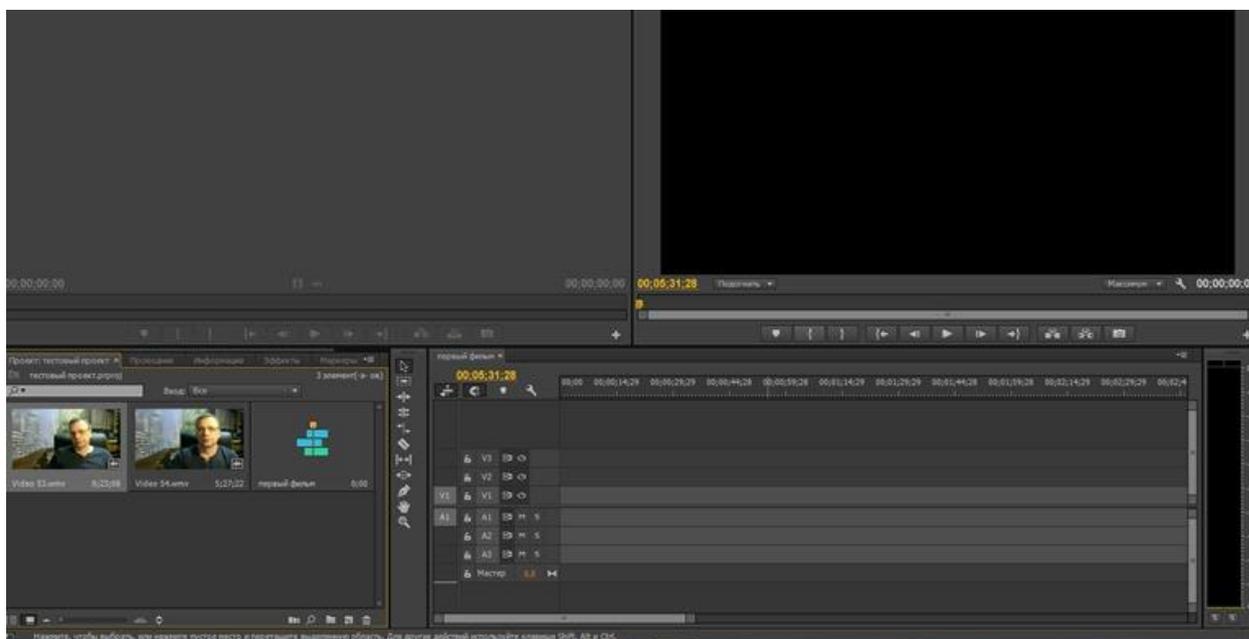
Для этого два раза кликаем по самому названию и переименовываем контейнер последовательности, например, «Первый фильм».



На временной 4-ой панели у нас появилось отображение видео, его пока можно удалить.



Нажимаем курсором и жмем кнопку Delete. В итоге у нас получается вот такая картинка.



Обращаем внимание что наш проект – последовательность создан. Теперь его нужно наполнять файлами.

Теперь я можно себя поздравить, мы приступили к видеомонтажу «по-взрослому»!

Азы видеомонтажа в программе Adobe Premiere.

Для того чтоб добавить нужный файл в нашу последовательность, можно просто перетащить нужный файл на панель времени. Но если нам предварительно нужно обрезать кусочки, например, в начале клипа и в конце то тогда воспользуемся инструментами второй панели.

Для этого сначала кликаем дважды по нужному видео файлу.

Он появляется в 2-ой панели предварительного редактирования.



Все что нам здесь нужно это ползунок видео для быстрого нахождения нужного момента.

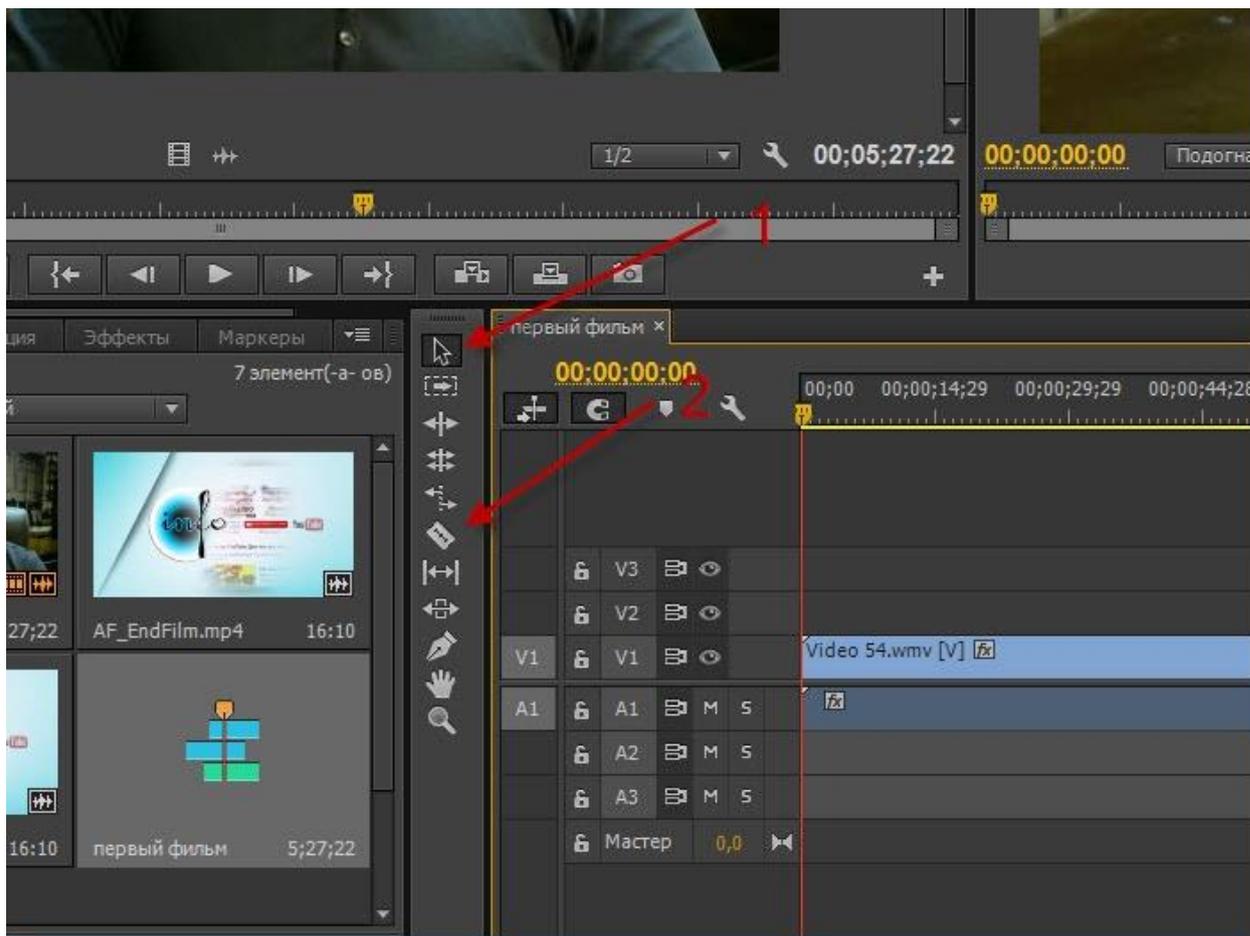
Кнопки 1 и 2 для обрезки начала и конца. Этими кнопками мы задаем с какого момента нужно начать клип и каким закончить.

Для более точного нахождения момента, нам еще дается панель 3. Особенно помогает покадровая перемotka.

Как мы уже поняли этот инструмент удобен, например, когда снимаем самостоятельно живое видео и нужно убрать моменты, когда включаем камеру и выключаем.

После обрезки просто перетаскиваем видео на временную панель в нашу последовательность.

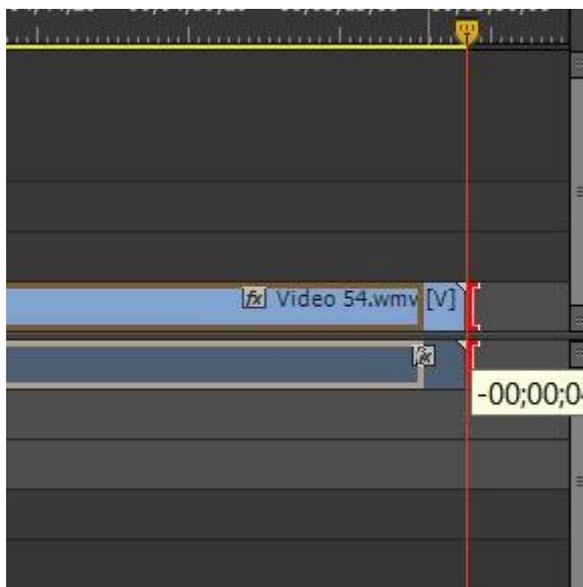
Резать файлы можно и на самой временной панели. Для этого используем инструменты 5-ой панели.



Перетащим нужный видеофайл напрямую из панели 1 в панель времени 4.

Чтоб отрезать нужный кусок с краев видеоклипа можно использовать инструмент 1 выделение (стрелочка).

Просто зажимаем левой кнопкой мыши нужный край для обрезания и тянем до того места, до которого нужно обрезать.



Отпускаем и край обрезан. Если нужно вернуть на место, то ждем сочетание клавиш на клавиатуре CTRL-Z или так же тянем мышкой назад до нужного места.

В данном вопросе конечно же нужна практика, поэтому нужно экспериментировать и все получится.

Если же нужно вырезать кусок изнутри клипа, то тогда его нужно сначала разделить в нужном месте инструментом 2 «Подрезка». А затем резать нужные куски видео.

Итак, мы научились создавать проект, узнали какие панели есть в редакторе Adobe Premiere и для чего они нужны. Научились добавлять видео в проект, создавать последовательность и делать первый монтаж видео.

Заключение

Чтобы научиться снимать кино – нужно его снимать.

В данной работе мы приоткрыли совсем крохотную часть тайны создания кино. Попробовали создать мини-фильма «Навечно молодые» о погибших молодых парнях и девушках в годы Великой Отечественной войны. С задачами работы по изучению этапов создания сценария, как правильно писать сценарий мы справились. Научились работать с программой монтажа Adobe Premiere Pro. Эта задача оказалась трудной, т.к. Adobe Premiere Pro является профессиональной программой для монтажа и часто используется на телевидении. Но и с этой задачей мы справились.

В ходе реализации проекта нами было создано два продукта: сценарий фильма и, непосредственно, сам фильм.

Список литературы

1. Цвик В. Л. Телевизионная журналистика: история, теория, практика [Текст] / В.Л. Цвик. – М.: Аспект Пресс, 2004. – 382 с.
2. <http://snimifilm.com/statyi/sozдание-filma-podgotovitelnyi-period>
3. <http://new-storyteller.livejournal.com/7157.html>
4. <http://www.liveinternet.ru/users/lara58-58/post351017401/>

