



Фотография и камера

Средно ниво ръководство за обучение на проект Виртуална реалност за образование и развитие на туризма СВ007.2.13.212

Проектът е съфинансиран от Европейския съюз чрез Програмата за трансгранично сътрудничество Interreg-ИПП България-Сърбия 2014 — 2020 г.



Interreg - IPA CBC

Съдържание

Contents

Фотоапарати	4
Обективи	6
Композиция на снимката	10
Правило на третините	10
Къде да поставите линията на хоризонта в композицията?	12
Водещи линии	14
Цветове и текстури	15
Светлина	16
Осветление	17
Три основни фактора: f-число (отвор на блендата), бързина на диафрагмата, ISO	
(чувствителност на сензора към светлината)	18
f-число (отвор на блендата)	19
Скорост на диафрагмата	21
ISO (чувствителност на сензора към светлината)	22
Adobe Photoshop	24
Работна среда:	24
Основна меню лента	25
Работа с файлове	25
Основна лента с инструменти	28
Лента с настройки	30
Складирани менюта	35
Основни команди за редактиране на снимката (Image)	37
Меню Image	37
Levels	38
Color Balance	39
Слоеве и текстови ефекти	43
Филтри	44
Упражнение 1: Работа с проста графика	45
Упражнение 2:	52
Ориентиране, изрязване на снимката. Настройване на резолюцията	52
Упражнение 3:	57
Създаване на винетка	57
Упражнение 4:	60
Създаване на 3D фигури	60
Упражнение 5: Създаване на бутони	66
Упражнение 6:	69



Interreg - IPA CBC

Огън и кон	69
Упражнение 7:	79
Ретуширане на снимки	79
Упражнение 8:	84
Фото ефект – Рисунка на платно	84
Упражнение 9:	88
Трансформиране на снимка в рисунка	88
Упражнение 10:	93
Фотомонтаж	93
Монтаж	119
Упражнение	119
Видео преходи и ключови кадри	127
Начини за свързване на кадрите	127
Срез	127
Преливане (dissolve)	128
Плавно преливане	128
Преливане извън фокус	128
Изтриване (<i>engl.</i> wipe)	128
Разделен екран (комбиниран кадър)	129
Видео ефекти / основи	145
Упражнение	145
Работни и финални формати на записа	158
Финални формати за излъчване / DVD	165
Упражнение	165
Създаване на основно DVD	168
Клавишни комбинации за Adobe Premiere Pro	175
Клавишни комбинации в Trim прозореца	176
Клавишни комбинации в Timeline панела	176



Фотоапарати

Камера обскура (лат. *Camera obscura* — "тъмна стая" или "затъмнено помещение") е кутия (светлонепропусклива мембрана с неопределена форма), чиито вътрешни стени не позволяват проникване на светлинните лъчи (трябва да са в черен матов цвят или, още подобре, с черно филцово покритие). На стената на кутията е пробита дупка (дупчица). През този малък отвор ("пръскалка на светлина") светлинните лъчи отвън влизат в тъмната камера и изображението на обекта пред камерата се проектира във вътрешността ѝ. Ако в тъмната камера се постави фоточувствителна плака, т.е. слой, чувствителен към светлината, който може да бъде химически (напр. "фотографски филм" или "фото хартия") или цифров ("сензор"), изображението може да се проектира.

- продължителна дълбочина на рязкост (всички детайли на обекта са еднакво "рязки" независимо от разстоянието между обекта и камерата или между прожекционния екран и отвора-обектив), което позволява да се снима не само върху плоския прожекционен екран, а и върху цилиндрични, сферични и други екрани. Проектиране с продължителна дълбочина на рязкост върху цилиндричната повърхност позволява само отворът-обектив.
- компресиране на времето (Движещите се детайли на обекта остават или незаписани или се записват само като напластени светлосенки, поради дължината на експозицията, тъй като много малко светлина преминава през отвора на обектива. Неподвижните детайли остават ясно записани.)
- широк обхват на кадъра ("Ъглите на заснемане", които зависят от формата на заснемане и отдалечеността на отвора-обектив могат да бъдат много широки. На практика ограниченията на размера на камерата и кадъра, който се заснема, се определят от размерите на консумативите
- прецизна перспективна проекция (когато обектът се заснема върху напълно равна фоточувствителна повърхност, всички посоки в пространството се проектират върху повърхността като посоки
- пълна светлинна пропускливост на всички честотни вълни (отворът-обектив на тъмната камера пропуска и онези честотни вълни, които не преминават през стъкло, например ултравиолетовата част на спектъра)

Тъмната камера е основна при всички днешни камери (фотоапарати, кино, видео или цифрови камери). Нещо повече, тя е налична във всички съвременни камери, като представлява пространство между обектива (отвор със система от лещи вместо дупчицата) и фоточувствителна плака, върху която се заснема. Стените на това пространство при съвременните камери не трябва да отразяват светлинните лъчи.

4

*** * * **

Наборът от лещи (обективът) фокусира (изостря) проекцията на обекта върху фотоплаката, като увеличено или намалено изображение на обекта пред обектива.

Interreg - IPA CBC

Bulgaria - Serbia

Освен това, съществуват и други начини за получаване на фото изображения, като фотограми или рейографии (според фотографа Ман Рей, който често е използвал този метод) или фотокопия (ксерография). Рейографията се постига като в тъмната камера (затъмнената стая), директно върху фоточувствителната плака, като обект се поставят предмети, след което се осветяват и изображението (рейограма) е резултат на сенките от обекта и отражението на светлината от обекта. Някои автори наричат рейограмите фотограми или ксемограми (Ž. Jerman), въпреки че най-правилното название би било фото хемограма, тъй като със своя обсег обхваща създаването на всяко аналогово фото изображение. За фотокопията (ксерографията) или контактните копия на изображението (негатива) в англосаксонсконската езикова среда се е наложил терминът фотограма.

Повечето фотоапарати имат възможност за настройване на следните параметри:

- **фокус** (с който се фокусира изображението на обекта, който е на известно разстояние от обектива),
- **бленда** (относителен отвор на обектива колктото е по-голям отворът на обектива, толкова повече светлина пада върху фоточувствителната плака
- **експозиция** (продължителност на проникване на светлината през обектива колкото по-дълга е експозицията, толкова повече светлина пада върху филма).

Освен това, фотографът може да избере:

- обективи с различни фокусни разстояния (в зависимост от желания мащаб на изображение на обекта и
- филми с различна чувствителност (която определя количеството светлина, необходима за заснемането на достатъчно светъл кадър).

Евтините апарати нямат възможност за смяна на (някои или всички) посочени параметри, а обикновените автоматични (най-прости) – чрез вграден микропроцесор сами определят най-добрата комбинация параметри за добър кадър. Обектът е добре "фокусиран", ако се вижда ясно на снимката (т.е. "рязко", с колкото се може повече детайли). Ако обектът е повече или по-малко отдалечен от зададената дистанция, той става "размазан" (неясен) и повечето детайли не се виждат отчетливо. Става въпрос за дълбочинната рязкост на снимката. Ако обектът е "фокусиран" в преден план, тогава фонът на обекта ще бъде неотчетлив (и обратно, чрез "фокусиран" фон ще получим неясна снимка на обекта в преден план). Ако искаме да получим ясна снимка на обекта в преден и заден план, трябва да намалим отвора на блендата, но тогава трябва да удължим експозицията пропорционално на намаления отвор на блендата.

5



Тези параметри са взаимозависими, а при по-качествените фотоапарати се синхронизират автоматично. При удължаване на експозицията, между другото, обектите, снимани в движение, ще се виждат "размазано".

Обективи

Обективът е "окото" на фотоапарата. Той е оптическият инструмент, който отговаря за събирането на светлината в корпуса на фотоапарата през светлинния му сензор. Canon EOS системата използва EF – обективи (EF е съкращение за Electro Focus, т.е. електронен фокус). Canon има произведени над 60 модела EF – обективи за най-различни фотографски цели. Цените им съществено се различават. Скъпите обективи са предназначени за професионалисти, а по-евтините – за средностатистическия потребител.

Фото: колекция на Canon EF – обективите за аналогови и дигитални EOS фотографии



Електронният фокус предполага, че обективът има вградено устройство, което съобразно сигналите от корпуса на фотоапарата задвижва съдържащите се в него стъклени диоди и автоматично фокусира (изостря) изображението, което се проектира върху светлинния сензор. Устройството за фокусиране се намира в корпуса на фотоапарата, межу пентапризмата и огледалото. Той (компютърът в корпуса) се стреми да направи колкото се може по-контрастно изображението в определени точки на бъдещата снимка, като задвижва устройството за фокусиране в обектива. Това устройство завърта пръстена за фокусиране в обектива. Това устройство завърта пръстена за фокусиране в обектива в една или друга посока. Когато фокусът или остротата е постигната, устройството на автофокуса спира. Кадъра фокусираме, като най-напред натискаме превключвателя наполовина. Можем и ръчно да фокусираме, тъй като всеки обектив има пръстен за ръчено фокусиране. Преди ръчното фокусиране трябва да прехвърлим превключвателя на обектива от АF (авто



фокус) на MF (ръчен фокус), защото в противен случай може да повредим обектива.

Основните външни части на обектива са байонет, пръстен за зумиране, пръстен за фокусиране и превключвател за фокусиране. *Байонет* е отметка с помощта на която обективът се закрепва към фотоапарата. Може да бъде пластмасов или метален. Върху него се намират контактите за връзка на обектива с корпуса на фотоапарата. Пръстенът за зумиране (върху зуумобективите) служи за смяна на фокусното разстояние на обектива, т.е. за смяна на ъгъла на видимост на обектива (приближаване и отдалечаване на кадъра). Той е по-широк от пръстена за фокусиране (остротата), който служи за ръчно изостряне, когато превключвателят за фокусиране е на MF.



- Илюстрация външни части на обектива
- Пръстен за фокусиране на обектива
- Пръстен за зумиране
- Маркировка за фокусното разстояние
- Превключвател
- Байонет

Вътрешният корпус на всеки обектив се състои от три основни части: диоди, устройство за фокусиране и бленда.

7



Лещите са най-важната част на всеки обектив. Това са специално полирани кръгли стъкла, чиято функция е прецизното насочване на светлината към светлинния сензор. Тези стъкла са оптически инструменти, които в резултат на дългогодишните проучвания на специалистите са преработвани и усъвършенствани, за да бъде изображението, което произвеждат, по-чисто, поясно и по-прецизно.

Оптиката е наука, която изследва свойствата на светлината. Стъклото пречупва светлината и затова е подходящо за пренасочване на светлинните лъчи в желаната посока. Всички лещи имат заоблена (сферична) повърхност.

Такава повърхност се получава много трудно и затова лещите са скъпи. За доброто изображение във фотоапарата не е достатъчна само една леща (като например при очилата), и затова всеки обектив има повече лещи (някои до двадесетина). Освен че са изработени от специални оптически стъкла или специални минерали, върху повърхността си лещите имат и специални химически покрития, които служат за по-добро пречупване на светлината. Тези покрития се наричат антирефлексни покрития (някои от тях са с зеленикав, синкав и червеникав цвят). Лещите имат чувствително на допир покритие (което може да се надраска или накърни). Ето защо повърхността на обектива не трябва да се пипа с пръсти или да се почиства с груба тъкан. За това съществуват специални меки кръпички, с помощта на които, при необходимост, можем да почистим външното стъкло на обектива.



Схема: лещите в обектива

Устройството за фокусиране в обектива задвижва набора от лещи, за да се постигне фокусирано или изострено изображение. На снимката винаги ще бъде постигната острота само при онази част, която е отдалечена от фотоапарата според точно определеното разстояние. Някои обективи имат малко прозорче, което показва на какво разстояние се постига пълна острота на снимката.

Блендата е третата важна част на обектива. По-точно, това е отворът на обектива. Блендата се състои от тънки метални пластинки, които при

8



необходимост се затварят и отварят в по-голям или по-малък кръг (блендата се задвижва от още едно малко устройство). С помощта на блендата контролираме количеството светлина, която пропускаме през обектива, както и ъгъла, под който светлината пада от обектива върху светлинния сензор. При отворена бленда, т.е. по-широк ъгъл – влиза повече светлина. При притворена, т.е. при по-тесен (остър) ъгъл – влиза по-малко светлина. Чрез блендата контролираме степента на остротата на снимката. Ако искаме да постигнем пълна острота, притваряме блендата, а ако искаме да постигнем острота само в отделна част на снимката, отваряме блендата. Прави впечатление, че качествените обективи имат повече пластинки на блендата от евтините. Видове обективи

- а) "твърди" (праймове) обективи
- b) варио (зуум) обективи

Фокусното разстояние на обектива е обозначено с големи цифри върху външната част на обектива. Зуум-обективите имат повече фокусни разстояния (напр. 18-55 mm, 17-40 mm, 70-200 mm, 100-400 mm), а *твърдите*обективи само едно фокусно разстояние (напр. 16mm, 50 mm, 85 mm, 500 mm).



Фокусното разстояние на обектива обозначава разстоянието от оптичния център на обектива до мястото, където се събират светлинните лъчи.







За фотографите не е толкова важно фокусното разстояние колкото видимостта, която покрива обектива.

Все пак, фокусното разстояние е запазено с цел по-добра ориентация в многообразието от обективи, които се използват. Обективът с по-кратко фокусно разстояние ще обхване снимка в по-широк ъгъл, а обективът с по-голямо фокусно разстояние – от по-тесен ъгъл. Затова обективите се делят на широкоъгълни, нормални и телеобективи (тясноъгълни обективи). По-точно: съществуват свръх широкоъгълни, широкоъгълни, нормални, телеобективи и свръх телеобективи.

Композиция на снимката

Може би не подозирате, но всеки път когато приближите фотоапарата към окото си, вземате решение за композицията. Или, с други думи, композицията е начинът, по който кадрирате снимката, която желаете да направите. За композицията са написани много книги. Въпреки че е малко вероятно двама души да кадрират еднакво една и съща сцена, съществуват някои общи правила, които могат да ви помогнат да правите по-интересни и впечатляващи снимки.

Правило на третините

Правилото на третините ви помага да подчертаете обекта по най-добрия възможен начин. Когато гледате през прозорчето или LCD монитора на фотоапарата, добре е да си представите девет разграфени полета. Мрежата разделя картината на девет квадрата, които се образуват чрез разграфяване на това, което виждате, с четири линии. Имайте предвид, че някои Nikon фотоапарати имат настройка, чрез която можете да видите мрежата върху прозорчето или монитора. Мрежата улеснява кадрирането на изображението, като на самата снимка не се вижда. Обърнете внимание на местата, където четирите линии се пресичат. Според правилото на

10



третините, пресечните точки са най-добрите места за позициониране на най-важните елементи от композицията. Ако направите това, снимката ще бъде по-жива и интересна. Няма нужда обектът да бъде директно върху пресечната точка (която се нарича "точка на интерес"). Докато обектът е близо до нея, снимката ще бъде жива и добре кадрирана. Експериментирайте няколко различни композиции, за да намерите онази, която най-много ви харесва. Мрежата може да ви помогне да коригирате хоризонта и вертикалните елементи на снимката.



Тук може да видите мрежата върху изображението на две птици: главите им са върху пресечните линии според правилото на третините.



Тази снимка на двете птици в зоологическата градина е пример за правилото на третините



Тук може да видите мрежа от линии и обект, който е позициониран според правилото на третините.







Къде да поставите линията на хоризонта в композицията?

Повечето снимки изглеждат добре ако линията на хоризонта е над или под средата на кадъра (не директно в средата на снимката). Различно е, когато снимате отражението. В този случай хоризонт в средата е добро решение, защото разделя кадъра на два еднакви елемента – изглед отгоре и отражение отдолу.



Когато снимате пейзаж, поставете хоризонта по-близо до горната част или (както в случая) в долната част на кадъра.



Линията на хоризонта обикновено се поставя близо до горната или долната част на кадъра, а не директно в средата на кадъра. Между другото, когато снимате обекти и техните отражения, може и да не се придържате към това правило.

Оставете празно пространство в кадъра.



Interreg - IPA CBC O Bulgaria - Serbia

Когато снимате хора и животни, най-добре е да не гледат директно във фотоапарата. Ако обектът в кадър се движи, оставете повече място встрани от кадъра, към който обектът се движи. Така снимката изглежда по-естествено, предлага усещане за движение и някакво действие. Позиционирайте обекта с лице към по-голямото пространство.



На тази снимка се вижда черен лебед, който плува по повърхността на водата. Птицата се намира в средата на кадъра и композицията не е от най-интересните.



Чрез метода на изрязване можем да преместим обекта в горния десен ъгъл на кадъра с цел постигане на по-интересна композиция.







На последната снимка обектът привлича окото на наблюдателя към другия край на кадъра.

Водещи линии

Когато снимате сгради или други обекти с подчертани линии, кадрирайте снимката така, че архитектурните елементи да водят окото на наблюдателя през фотографията. Тези "водещи линии" могат да бъдат основният обект на снимката или с тяхна помощ можете да отведете наблюдателя до определена част на снимката – до точката на интерес. Кривите линии също могат да спомагат за интересни композиции. Тяхната цел е да водят окото на наблюдателя до различни части на снимката. Кривите линии могат да бъдат основен обект или (както в случая на водещите линии) с тяхна помощ можете да подчертаете важните елементи.



Тази снимка е пример за това как кривите линии на обекта могат да водят окото на наблюдателя през кадъра.







На тази снимка линиите, които водят окото на наблюдателя през халето – от дясно на ляво, са подчертани.

Цветове и текстури

Обекти с цветове (фигури), които се повтарят, също могат да представляват интересни снимки. Багрите в природата или цветовете, създадени от човека, могат да придадат на снимката добра композиция. Потърсете цветовете в отделните елементи. Например, виждате щайга с ябълки и смятате, че не си заслужава да се снима. Но ако се приближите и в кадър влязат само плодовете, получавате изображение от фигури с различни цветове и форми. Потърсете също различното във фигурите. Какво би се получило, ако всички ябъки са червени и някой е сложил в щайгата и една жълта ябълка? Сега снимката е същата, но с още един цвят (жълта ябълка), което представлява точката на интерес. Текстурите също могат да работят във ваша полза. Приближете се с помощта на зуум или с помощта на макрообектива. Когато снимате цветове или текстури, няма нужда да снимате целия обект. Текстурите могат да бъдат меки, например, пера на птица, или груби, като боя, която се лющи, или грапава повърхност на дърво. Ръждата и олющената боя на тази рибарска лодка са добър пример за текстура. Силната слънчева светлина, която пада върху лодката, подчертава многопластовата текстура на олющената боя и ръждата.



Sufinansirano od strane Evropske unije kroz Interreg-IPA Program prekogranične saradnje Bugarska-Srbija



Светлина

Без светлина няма снимка. Изцяло черната снимка е безсмислена. За да се вижда поне нещо, е необходима светлина (слънчева, светлината на огъня или някое осветително тяло). При наличие на прекалено силна светлина, снимката може да стане напълно бяла. Тя също е безсмислена. Затова светлината е съюзник и приятел на фотографа, ако я разбира и умее да я настрои. Равномерната светлина на снимката я прави приятна за окото.

Interreg - IPA CBC 🚺

Bulgaria - Serbia

От всички светлини фотографите предпочитат т. нар. *бяла светлина* (това е слънчевата светлина). Всъщност тя не е бяла, а се състои от всички цветове, които човешкото око може да види. Тази съвкупност от цветове наричаме цветови спектър.

Стъклената призма разделя слънчевата светлина на спектър от цветовете на дъгата.



Светлината наподобява вълна. Разпространява се праволинейно, и то със скорост от 300 000 км/ч. Поради това светлината е с най-висока скорост в Космоса. Това е трудно обяснимо. Намира се някъде на границата на материята и енергията. Състои се от дребни частици по-малки от атома (наричат се фотони). Тези частици наподобяват вълни, т.е. енергия... Светлината рефлектира от твърди предмети, преминава през прозрачни или полупрозрачни предмети, пречупва се и може напълно да изчезне само в черна материя.



Чертеж: Схема на рефлектиране на светлината (бялата полоса отблъсква всички цветове на светлината, червената – отблъсква само червената светлина, докато останалите цветове – поглъща; черната поглъща всички цветове и не отблъсква нито един.

Човек вижда светлината благодарение на окото. В очното дъно има части, които са чувствителни към светлината и цветовете. Светлината и цветовете на практика не съществуват в реалността. Произвежда ги човешкото въображение, т.е. мислите. При това – благодарение на очите, които улавят вълните на рефлектиралата светлина навсякъде около нас (а тези вълни съществуват – те пренасят енергията от слънцето към земята).

Осветление

Осветлението е едно от най-важните средства за изразяване във фотографията. Известно е, че без светлина няма снимка. Винаги (дори и когато не снимат) фотографите разсъждават за светлината, която ги заобикаля и я анализират.

Два са възможните източници на светлина – естествен и изкуствен. Найдобрата естестествена светлина е слънчевата светлина, а също и светлината на огъня, на мълнията, на луната, на фитопланктона и под. Изкуствената светлина съществува под формата на най-различни осветителни тела (лампи, неонови лампи, халогенни, метал-халидни тела) и лампички (вградени, външни, светкавица). Всеки източник на светлина е специфичен по своя цвят, сила и начин, по който излъчва светлина (насочено или дифузно).

Четири са основните свойства на светлината: сила, вид, посока и дифузност. *Силата на светлината* е количеството светлина, произвеждана от природен или изкуствен източник на светлина. Най-силната светлина излъчва Слънцето. Крайният ефект на снимката винаги зависи от силата на светлината.

Видът светлина влияе на цветовете, които ще получим на снимката. Известно е, че светлината може да бъде студена и топла. Фотографите са на мнение, че температурата (цветът на светлината) се изразява в келвин (мерна единица за



температура). Така са се образували някои основни видове осветление, известни в света на фотографията. Съществуват: day light (дневна светлина, слънчев ден), cloudy (облачно), shade (сянка), tungsten (лампа), fluorescent (неонова лампа), flash (светкавица). Ето защо балансът на белия цвят трябва да се приспособи към осветлението с цел цветовете на снимката да бъдат достоверни. Според топлината си светлината се движи от сините тонове (студена светлина) до жълтите тонове (топла светлина), въпреки че, според скалата на Келвин, най-топла е светлината на синия цвят, а най-студена – на жълтия цвят.

Посоката на светлината е много важна за фотографията. В зависимост от ъгъла, под който светлината пада върху кадъра, който се заснема с фотоапарата, се получават сенки, които са също толкова важни за снимката, колкото и осветените части. Светлината може да бъде горна, долна, предна, странична, контра светлина (задна), три-четвърт светлина (под 45°). Когато заснемат природата, фотографите предпочитат сутрешната и вечерната светлина заради посоката на светлината (сенките са подчертани и удължени), докато при заснемането на портрети, се избягва пряката (предна) светлина, тъй като така сенките от лицето изчезват – използва се три-четвърт светлина под ъгъл от 45°, което добре подчертава сенките върху лицето.

Дифузността е още едно важно свойство на светлината, което фоготрафите използват. Светлината се разпространява праволинейно и, ако е емитирана от Слънце, рефлектор или светкавица, е директно насочена и образува подчертани (изострени) сенки. Такава светлина се използва рядко във фотографията, освен ако с подчертаните сенки се цели постигането на ярък контраст. Най-често се търси някакъв начин за омекотяване на директно насочената светлина, за да бъдат сенките по-дискретни. Най-добрият естествен дифузор (пръскалка) на светлината са облаците. Много по-добре е да се снима в облачно, откоклкото в слънчево време.

Три основни фактора: f-число (отвор на блендата), бързина на диафрагмата, ISO (чувствителност на сензора към светлината)

При фотографиране е необходимо да се синхронизират трите взаимно свързани фактора на експозицията. Експозицията представлява изложеност на светлинния сензор на светлина. Експозицията ще зависи от f-числото, т.е. от степента на отвореност на обектива (количеството светлина, която обективът пропуска), от времетраенето на осветяване на сензора (това се определя от диафрагмата, т.е. колко дълго е отворена) и от ISO стойността (чувствителността на сензора към светлината). Когато се научим да синхронизираме тези три фактора, сме готови да направим технически добра снимка (осветена точно толкова, колкото е нужно).

Sufinansirano od strane Evropske unije kroz Interreg-IPA Program prekogranične saradnje Bugarska-Srbija



Interreg - IPA CBC Bulgaria - Serbia

f-число (отвор на блендата)



f-числото е степен на отвореност на блендата (отвореност на обектива), което е цифрова стойност, която може да бъде *f*/1.2, *f*/1.4, *f*/1.6, *f*/1.8, *f*/2, *f*/2.2, *f*/2.5, *f*/3.2, *f*/3.5, *f*/2.8, *f*/4, *f*/4.5, *f*/5, *f*/5.6, *f*/6.3, *f*/7.1, *f*/8, *f*/9, *f*/10, *f*/11, *f*/13, *f*/14, *f*/16, *f*/18, *f*/20, *f*/22, *f*/32. Отвора на блендата можем да регулираме на самия фотоапарат. Тоест, фотографът сам определя колко да бъде отворен или затворен обективът, за да прониква светлина.

Отворът на блендата (f-число) е мащабът на фокусното разстояние на обектива и диаметърът на отвора на обектива. Колкото f-числото е по-малко, толкова отворът на обектива е по-голям (блендата е по-голяма), т.е. обратно. Върху всеки обектив са обозначени най-големите възможни параметри на отвореност на блендата (1:4 – означава, че може да се отвори до f-число f/4; 1:5.6 – означава, че може да се отвори до f-число f/5.6). Обективи с отвор на блендата 1:1.2, 1:1.4, 1:2.8 са по-силни откъм светлопропускливост и поради това са по-скъпи от обективи с отвор на блендата 1:4, 1:5.6 и т.н.. Силно светлопропускливите обективи се наричат още "бързи обективи", защото с тях може да се увеличи скоростта на диафрагмата и да се получи по-качествена снимка.

Какво можем да регулираме с f-числото? Две основни неща: количеството светлина, която прониква до светлинния сензор и полето на дълбочинна рязкост.

При отваряне на блендата до сензора прониква повече светлина, следователно – скоростта на диафрагмата ще бъде по-голяма. При затваряне на блендата до светлинния сензор достига по-малко светлина, следователно –

19



Interreg - IPA CBC Bulgaria - Serbia

необходима е по-малка скорост на диафрагмата. Същевременно трябва да се контролира и чувствителността на сензора (ISO стойност). Към по-слабо чувствителен сензор трябва да "се изпрати" повече светлина, а към по-чувствителен – по-малко светлина.

Какво представлява полето на дълбочинна рязкост? Един от най-важните фактори в художествената фотография. Полето на дълбочинна рязкост определя степента на рязкост на снимката. Нарича се още DOF (depth of field). Полето на дълбочинна рязкост може да бъде по-плитко или по-дълбоко. Плиткото поле означава, че само една малка част от снимката ще бъде изострена (на фокус), а дълбокото поле означава, че голяма част от снимката или дори цялата снимка ще бъде изострена (на фокус). С помощта на отвора на блендата регулираме полето на дълбочинна рязкост. Ако отворим обектива (примерно на f/1.4), полето на дълбочинна рязкост ще бъде много плитко. Ако отворим обектива (примерно на f/5.6) полето на рязкост става по-дълбоко и във фокус е по-голяма част от изображението, а ако много го притворим (примерно на f/16 ili f/22) възможността да се постигне много дълбоко поле на рязкост е голяма (възможно е цялото изображение да е на фокус).



Снимки: на лявата снимка блендата е притворена на f/14 – полето на рязкост е дълбоко; на дясната снимка блендата е отворена на f/2 – полето на рязкост е плитко.

При широко отваряне и съответно затваряне на обектива, трябва да се внимава. Широко отворен обектив означава наличност на много светлина, но и полето на рязкост е плитко, така че дали фотографираният обект ще има достатъчно острота е под въпрос. При много затворен обектив, се получава голяма разкост на изображението, но се губи много светлина, което налага дължината на експозицията значително да се увеличи. Всичко зависи от нашето желание и наличната светлина.

Плитко поле на рязкост (малко f-число или голям отвор на блендата) използваме, когато искаме да откроим обекта на заснемане от фона. Само трябва да внимаваме целият обект да бъде на фокус, за да не се получи



намалена яркост. Дълбоко поле на яркост (голямо f-число или малът отвор на блендата) използваме, когато целим цялото изображение или голяма част от него да бъде ярка. Трябва да внимаваме да не се получи прекалено слабо експонирана снимка (прекалено тъмна, слабо експонирана).

f-числото контролираме на самия фотоапарат, като с палеца на дясната ръка натискаме бутон Av (от задната страна на фотоапарата) и с показалаца въртим контролното колелце.

Отворът на блендата се регулира преди кадрирането (гледане през прозорчето).



Снимка: регулиране на блендата

Скорост на диафрагмата

Скоростта на диафрагмата определя времето, през което светлинният сензор е изложен на светлина. Казваме че скоростта на диафрагмата определя дължината на експозицията. Най-често се използват такива скорости, които са по-малки от стотната част на секундата (стотна от секундата). Скоростта на диафрагмата синхронизираме с отвора на блендата (f-числото) и ISO стойността (чувствителност на сензора към светлината).

Мерна единица за скорост на диафрагмата е секундата. Ето потенциалните скорости на диафрагмата (започвайки от най-бързите):

1/4000, 1/3200, 1/2500, 1/2000, 1/1600, 1/1250, 1/1000, 1/800, 1/640, 1/500, 1/400, 1/320, 1/250, 1/200, 1/160, 1/125, 1/100, 1/80, 1/60, 1/50, 1/40, 1/30, 1/25, 1/20, 1/15,

1/13, 1/10, 1/8, 1/6, 1/5, 1/4, 0"3, 0"4, 0"5, 0"6, 0"8, 1", 1"3, 1"6, 2", 2"5, 3"2, 4", 5", 6", 8", 10", 13", 15", 20", 25", 30", BULB.

С червен цвят са обозначени съвсем кратките експозиции (много бърза диафрагма), със зелен – нормални експозиции (най-често се снима с такава скорост на диафрагмата), със син – удължени експозиции, а с оранжев – дълги



или много дълги експозиции. BULB дава възможност сами да определим дължината на експозицията и повече от 30 секунди (тоест, може да продължи няколко минути, а дори и няколко часа).

Кратките експозиции (червените) използваме когато целим "слоу моушън" "забавено" движение (най-често в спорта или при заснемане на бързо движещи се обекти). Дългите експозиции използваме при слаба светлина или когато целим заснемане на движение (там, където обектът се движи, кадърът е размазан).

Най-често се стремим да съкратим възможно най-много времето на експозицията (да се използва възможно най-бърза диафрагма), защото по този начин гарантираме яркостта на снимката. Опитният фотограф може с нормален обектив (50 mm) да снима със скорост на диафрагмата 1/50 или с телеобектив (200 mm) да снима със скорост на диафрагмата 1/200. Ако трябва да се удължи времето на експозицията поради слаба светлина, най-добре е да се използва статив, за да се избегне размазано изображение, поради размърдване на фотоапарата.

Скоростта на диафрагмата (времето на експозицията) най-често насторйваме докато снимаме. След като сме настроили съоветната ISO стойност и отвора на блендата, с помощта на светломер измерваме светлината в прозорчето и настройваме скоростта на диафрагмата. Регулираме я като с показалеца на дясната ръка завъртаме контролното кръгче пред прекъсвача.



ISO (чувствителност на сензора към светлината)

С *ISO* се обозначава чувствителността на сензора към светлината. В миналото е имало филми, повече или по-малко чувствителни към светлината. По-малко чувствителните филми са се използвали за дневни снимки, при добра светлина, а по-чувствителните филми – за снимки при по-слаба светлина или за нощни

Sufinansirano od strane Evropske unije kroz Interreg-IPA Program prekogranične saradnje Bugarska-Srbija



снимки. По-чувствителният филм не е давал толкова качествена снимка, както по-малко чувствителният, като снимката е била на снежинки (затова филмите са се наричали филми с по-малки или по-големи снежинки). Чувствителността на филма се е обозначавала с: ASA (American Standards Association). Съществували са филми от 25 ASA, 50 ASA, 100 ASA, 200 ASA, 400 ASA, 800 ASA и 1600 ASA. Днес в дигиталния свят, подобно на тези стойности, се използва обозначението ISO (International Organization for Standardization).

На дигиталните фотоапарати се появяват обозначенията ISO 100, ISO 200, ISO 400, ISO 800, ISO 1600 и т.н. Това са индикатори за чувствителност на светлинния сензор към светлината. Сензорът е най-малко чувствителен към светлината, когато е настроен на ISO 100, а най-много – когато е настроен на ISO 1600. Това означава, че при ISO 100 отвор на блендата и дължината на експозицията трябва да бъде по-голяма, а при ISO 1600 – по-малка. Т.е., при по-добра светлина използваме ISO 100 – ISO 200, а при по-слаба светлина – ISO 400 – ISO 800. При нощно снимане използваме ISO 1600.

Най-добре е да се използва по-ниска ISO стойност (100-400), с което избягваме цифровия шум на снимките. Цифровият шум се появява при прекалена натовареност на сензора с високи ISO стойности. Както, когато усилим твърде много музиката, тя започва да "гърми" и качеството й се влошава. Върху снимката цифровият шум се вижда като малки шарени снежинки, които влошават качеството на снимката. EOS 350D на Canon работи добре до стойност ISO 400, а при 800 вече показва твърде забележителен шум, особено ако снимаме при слаба светлина.

ISO настройваме с помощта на бутона (иконката) ISO, който се намира на задната страна на корпуса на фотоапарата, между бутоните за навигация.



Adobe Photoshop

Повечето растерни изображения, без оглед на техниката на заснемане (сканиране, дигитална фотография, банери) изискват съответната обработка. Това може да бъде обикновено приспособяване на дигиталния формат (изрязване, промяна на цветовата гама), ретуширане с цел подобряване на изображението или отстраняване на недостатъците, форматиране на снимка от няколко източника, както и прилагане на специални филтри с цел постигане на специални визуални ефекти.

Adobe Photoshop е програма за обработка на растерните снимки. Представлява сложен и обемен програмен продукт, така че овладяването на многобройните му функции изисква твърде много време.

Работна среда:



А. Лента с инструменти – тук се намират различни инструменти за преместване, видоизменяне и създаване на обекти.

Sufinansirano od strane Evropske unije kroz Interreg-IPA Program prekogranične saradnje Bugarska-Srbija



- В. Допълнителни настройки на избраните инструменти след като изберете инструмента, тук можете да настроите неговите параметри, напр. дебелина и плътност на четката, видимост, размери на рамката за селекция.
- С. Навигатор умален вид на работната площ. Вслучай че работите върху увеличена снимка, червен квадрат ви показва къде се намирате на снимката.
- D. Layer Editor тук са показани всички layer-и (слоеве) и отново тук могат да се свързват и видоизменят.
- Е. Основно меню стандартните File, Edit и останалите менюта, които отваряте и запазвате своите снимки. Но има и различни други менюта с настройки за редактиране на снимката, както и за настройване на Photoshop обкръжението.
- F. Основни настройки на снимката с дясно кликване на заглавната лента на снимката, върху която работите в момента, се отваря малко меню с най-основните настройки, като размер на страницата на снимката, дублиране на снимката, информация за снимката и т.н.

Основна меню лента

Основни команди могат да се задават от меню лентата, а някои и по друг начин

File Edit Image Layer Select Filter Analysis View Window Help

(чрез клавишите и лентата с инструменти).

Менютата File, Edit, View, Window и Help имат обичайното предназначение, както и в останалите Windows приложения. В менюто Image се намират основните команди за настройване на визуалните характеристики на снимката, докато в менютата Layer, Select и Filter – са различните специфични команди за работа с растерни снимки.

Работа с файлове



	<u>N</u> ame:	Untitled-1			ОК
Preset: Cli	pboard		~		Reset
	<u>W</u> idth:	538	pixels	~	Save Preset
	<u>H</u> eight:	310	pixels	~	Delete Preset.
B	esolution:	72	pixels/inch	~	
Ca	olor <u>M</u> ode:	RGB Color 🛛 💌	8 bit	~	
Background	<u>C</u> ontents:	Transparent	Transparent 💌		
😮 Advance	ed	White Background Color	White Background Color		

Ще разгледаме само основния набор команди на програмата за работа с файлове - **New**, **Open** и **Save/Save-As**. Нова снимка се създава чрез командата

File/New, след което се появява диалог, както е показано на снимката.

Зададените параметри за размери на снимката и цветният модел се настройват според последната снимка, която се намира в *Clipboard*, под името *Untitled*-(числително редно). Фонът може да бъде оригиналният, бял или прозрачен. Отварянето на файловете с растерните снимки става чрез команда **File/Open**.

Новата снимка се запазва за първи път с командата File/Save As..., която позволява избор на вида и името на файла, в който снимката ще бъде запаметена. Ако се обработва вече съществуваща снимка, с тази команда се прави копие, така че оригиналният файл остава непроменен.

Най-честите видове файлове са:

- Photoshop Document (*.psd) вътрешен формат на програмата Фотошоп, който много приложения не поддържат, но е подходящ като работен формат, тъй като позволява цялостно запазване на всички атрибути и аспекти от обработената снимка, необходими за по-нанатъшната работа.
- JPEG (*.jpg) запазване на снимка с висока степен на компресия, при липса на съответствие по качество с оригиналната. Високата степен на компресия улеснява изпращането и използването на големи снимки, каквито са снимките с висока резолюция и качество на цветовете. Степента на загуба на качеството се задава като параметър Quality.
- GIF (*.gif) стандартен формат за изработване на илюстрации и растерни анимации в интернет. Ограничени са размерът и цветовата гама, но се получават много компактни снимки, за които не са нужни допълнителни програми за показване в интернет мрежата.



4

PNG (*.png) – стандартен формат за размяна на снимки в интернет. Позволява по-големи файлове, прогресивно кодиране и по-голяма цветова гама отколкото GIF.

Interreg - IPA CBC

Bulgaria – Serbia

TIFF (*.tif) – за запазване без загуба на качество (подходящо, напр., при сканиране).



Interreg - IPA CBC O Bulgaria - Serbia

Основна лента с инструменти

Лентата с инструменти представлява набор от иконки, използвани за бързо избиране на съответните функции или комбинации от функции в програмата.

геометрична селекция
свободна селекция
изрязване
поправяне
копиране
гумичка за триене
ретуширане
стрелка
писалка
записки
ръка
настройка на цветовете за обектите
(foreground) и фона (background)
нормално показване на цял екран (с и без
меню лента)



преместване избор на цветове отрязване четка/писалка историческа четка оцветяване с един цвят калиграфско рисуване

текст

геометрични фигури пипетка за мостра на цвят

увеличаване/намаляване

създаване на анимации (Image Ready

Move: (shortcut V) с този инструмент премествате избраните обекти в активния слой, а ако нищо не е селектирано, премествате целия активен слой.

Селекция – *служи* за избиране на определен сектор – част от снимката, където ще се извършва някаква операция.



Interreg - IPA CBC Sulgaria - Serbia

геометрична селекция



Селекция на част от растерната снимка с правоъгълна или елипсовидна форма или на отделен ред/ колонка пиксели

Селекцията се извършва с щракване върху началото на селектирания участък и придвижване на мишката до края на селектирания участък (вижда се като мигаща прекъсната линия).

Свободна селекция

селекция по цвят



Селекция на отделен участък от снимката с произволна форма. Определя се: Селекция на отделни участъци от растерната снимка със същия или подобен цвят, като пиксел, върху който се щраква с мишката (*Magic Wand*).

С допълнителни параметри се определя кои пиксели се избират – само съседни или всички пиксели на снимката със зададените характеристики.

- •с ръчно очертаване на границите (*Lasso*),
- под формата на полигон (Polygonal) или характеристики.
- свободно, с корекция на границата спрямо най-голямата промяна на цвета и контраста (*Magnetic Lasso*)

При селекцията на сектора се използват помощните клавиши Shift и Alt. Клавишът Shift се използва, когато се цели геометричният сектор да бъде правилна окръжност или квадрат, докато продължително натиснатият Alt е нужен при едновременното селектиране на няколко различни участъка от снимката.

Операциите се извършват върху избрания участък, докато останалата част от снимката остава непроменена. <u>С помощта на функцията Select/Inverse</u>,

Sufinansirano od strane Evropske unije kroz Interreg-IPA Program prekogranične saradnje Bugarska-Srbija



<u>се извършва размяна на ролите на избрания участък и останалата част от снимката,</u> <u>тъй като понякога е по-лесно да се обозначи тази част от снимката, която не се</u> <u>нуждае от допълнителни операции.</u>

С цел по-прецизно настройване и разглеждане на снимката се използва инструмент за определяне мащаба на снимката (*Zoom*) – при увеличаване или намаляване според избраните критерии).

Лента с настройки

При избор на инструмент от лентата, отдолу под меню лентата се появава допълнителна линия за определяне на конкретните детайли за извръшване на

🔍 👻 🖳 🔲 Resize Windows To Fit	Ignore Palettes	Zoom All Windows	Actual Pixels	Fit On Screen	Print Size
-------------------------------	-----------------	------------------	---------------	---------------	------------

операцията	, на която	се виждат	актуалните	показатели,	които могат	да се
променят.						

Напр. за увеличаване/намаляване (*Zoom*), се появява линия като на снимката, където може да се избере намаляване вместо увеличаване, както и с едно щракване с мишката върху "промени мащаба на снимката" в актуалния прозорец или всички отворени прозорци едновременно.



Marquee (shortcut M) с щракване и задържане на мишката се разширява прозорецът, с който избирате обектите в активния layer (слой). Освен правоъгълния прозорец, се предлага и елипсовиден, както и възможност за селекция на един ред от снимката. Тези допълнителни форми се отварят с щракване и задържане въру иконката. Всеки инструмент, който в долния десен ъгъл на иконката има черен триъгълник съдържа допълнителни версии. Със задържане на **Shift**, при селекцията, с **Alt**, можете да добавяте или изваждате даден елемент.



Lasso (shortcut L) също е елемент за селекция, но при по-неправилни форми. С него избирате като по-скоро чертаете, отколкото разширявате. Допълнителните възможности са за селекция от точка до точка, т.е. за по-равни срезове. Имате възможност също и да добавяте или изваждате даден обект с Shift и Alt.

Quick Selection (shortcut W) – използва се за очертаване на селекцията. След което селекцията се увеличава до определен размер, напр. редактиране



Interreg - IPA CBC 🚺 Bulgaria - Serbia

на цвета и осветляване на пиксела. Следващата възможност е инструмент **Magic Wand**, с който щраквате върху определен цвят от снимката и селектираното изображение се ограничава само в този цвят.

Crop (shortcut C) е инструмент, с който запазваме изображението само на желания обект и така го кадрираме по-добре. Чрез уголемяването на правоъгълното селектирано изображение избираме тази част от снимката, която искаме да запазим, а останалото ще се изтрие. По този начин, ще намалим само селектираната част от снимнката.

Slice (shortcut K) – чрез увеличаване на рамката с този инструмент разделяме снимката на правоъгълни полета, които могат да се запазят поотделно. Крайният ефект е подобен на пъзел. Помощният инструмент, Slice Select, дава възможност за въвеждане на допълнителни параметри за определена част от снимката, напр. озаглавяваме я или променяме мястото и размерите й.

Spot Healing Brush (shortcut J) се използва за редактиране, напр. премахване на несъвършенства върху човешката кожа, напр., петна, като се използват най-близките пиксели с цвета на кожата, така че в крайна сметка кожата изглежда съвършено. Следващият инструмент от същата иконка е Healing Brush, с който, задържайки Alt най-напред селектираме част от снимката, след което променяме цвета на желаната част от снимката, например, селектираме част от оригиналния цвят на автомобила и я нанасяме върху ръждата. Следва инструментът Patch, с който можем да покрием част от снимката, не само чрез селектиране, но и по друг начин. Например, заличаваме графити върху дадена сграда, използвайки изображението на тухла. Последният инструмент е Red Eye, който премахва червената зеница, получила се при заснемане със светкавица.

Brush (shortcut B) се използва за нанасяне на цветове в активния слой. Има възможност да се променят параметрите му, като напр. плътност или прозрчаност. Останалите инструменти са **Pen**, който за разлика от Brush позволява остри линии, които не са рязки, поради което се използват предимно за илюстрация, докато Brush се използва предимно за рисуване.

Последната възможност е **Color Replacement** – инструмент, с който желания цвят се заменя с вече селектирания.

Clone Stamp (shortcut S) е подобен на Healing Brush и е предназначен за

31

Sufinansirano od strane Evropske unije kroz Interreg-IPA Program prekogranične saradnje Bugarska-Srbija



копиране на една част от снимката върху друга. Напр., маркирате цвете на поляната, за да го селектирате, след което като с четка го пренасяте върху празната част на поляната. Алтернативен инструмент е **Pattern Stamp**, който пренася избрания мотив на мястото на селектираната част от снимката, напр. кариран елемент.

Eraser (shortcut E) – или както бихме казали, – гумичка. Както предполагате, се използва за изтриване на пиксела. Алтернативни инструменти са Background Eraser, който се използва за изтриване на фоновия цвят на снимката и Magic Eraser, който изтрива полето, върху което сте щракнали, с известни отклонения, изливайки се като кофичка с боя.

Gradient (shortcut G) е инструмент за нюансиране на един, два или повече цветове. Извършва се по посока на линията, която даваме с мишката. Използва се за постигане на фон с повече от един цвят. Алтернативен инструмент е Paint Bucket, чрез който в съответното поле се излива селектираният цвят и се разнася до определените граници.

Smudge (shortcut R) с него цветът се разнася като с пръст. Използва се за по-дискретен преход между два цвята. Алтернативните инструменти Blur и Sharpen размазват, съответно изострят, селектираните вече части на снимката.

Dodge (shortcut O) се използва за избелване на селектираното поле, напр. изсветлява по-видимо нечия фланелка, сякаш често е прана с евтин препарат. Под същата иконка се намира **Burn**, чрез който селектираният елемент се потъмнява, все едно е изгорена, а **Sponge** инструмент променя плътността на селектирания цвят, т.е. подчертава го или го неутрализира, така че да клони по-видимо към сиво.

T Horizontal Type (shortcut T) е инструмент за въвеждане на текст, с възможност за промяна на размера, шрифта, цвета и т.н. Чрез други инструменти избираме в коя посока да върви текстът.

Line (shortcut U) - Line Tool се използва за получване на прави линии, което не може да се постигне с четка. Може да се определи цветът и плътността на линията, а ако при това задържите Shift, ще получите права



линия. Помощните инструменти се използват за чертаене на правоъгълници, елипси и неправилни форми.

Eyedropper (shortcut I) е един от най-важните инструменти, с който се селектира определен цвят от снимката, върху която работите. Този цвят автоматично става активен. Под алтернетивни инструменти можете да намерите **Ruler**, с който измервате разстоянието между пикселите.

Hand (shortcut H) е малка ръчичка, с която движите снимката, ако е увеличена, и виждате само една част от нея. Вслучай че, при използване на някой от другите инструменти, искате да използвате Hand инструмент, притискате и задържате Space, след което придвижвате снимката накъдето е нужно, а когато сте готови, освобождавате Space и предишният инструмент автоматично ще се върне.

Zoom (shortcut Z) с него можем да увеличаваме или намаляваме актуалното изображение. Това става като щракнем с лупата върху снимката или поставим и увеличим прозорчето върху част от снимкята, която искаме да редактираме. Намаляваме, притискайки Alt.

D

Foreground / Background Color е меню за селекция на първичен и вторичен цвят. Със щракване върху иконката с форма на малко черно-бяло квадратче (shortcut D) връщате началния черен или бял цвят на снимката. Със щракване върху иконката с форма на двупосочна стрелкичка (shortcut X) променяте мястото на първичния и вторичния цвят.

Допълнителни настройки на избрания инструмент:





След като изберете инструмента от лентата с настройките, която се намира над тази с инструментите, ще се появи неговата иконка и възможните настройки. Тук за Brush например, можете да промените плътността на четката, начина на показване, прозрачността и скоростта му.



Navigator:

Както вече беше споменато, *навигатор* е умален изглед на вашата работна площ, където с червена рамка е обозначен увеличеният участък. С влачене на тази червена рамка в различни посоки, можете да придвижвате снимката.

Под екрана се намира индикатор за zoom, с който също можете да увеличавате или намалявате.





Normal	~	Opacity: 1	00% >
Lock: 🖸	₫ 🕂 🖬	Fill: 1	00% >
• T	F		
	8	Shape 1	
	E		
•	D		
•] c		
	в		
•	A [
•	Layer 1		

Layer Editor:

Тук работите с различните слоеве, като можете да ги създавате, триете, копирате и изменяте параметрите им. С десен бутон на мишката щраквате върху лентата на някой слой. Отварят се допълнителни настройки. Този слой, чиято лента е тъмносива, е активен в момента. Иконката на отвореното око вляво от лентата на съответния слой означава, че той е видим.

В горната част виждаме Opacity меню, с което определяме доколко избраният от нас слой е прозрачен.

Вслучай че искате да селектирате едновременно няколко слоя, избирате Control+щракване с ляв бутон на мишката върху желания слой.

С Control+щракване върху селектирания слой селектирането се анулира.

Складирани менюта



History прозорчето се отваря с помощта на иконката, обозначена с червено кръгче,

35

Sufinansirano od strane Evropske unije kroz Interreg-IPA Program prekogranične saradnje Bugarska-Srbija



веднага до Navigator -прозорчето.

Тук имате достъп до последните операции, които сте извършвали. Операциите, от които не сте доволни, можете да изтриете с отваряне на менюто с десен бутон на мишката. Тогава изтривате избраната операция, както и всички онези, които са извършени след нея.

Interreg - IPA CBC 💹

Bulgaria - Serbia

Ако щракнете върху някоя от операциите, снимката ще се върне в състоянието преди активирането на операцията, без оглед на последвалите я операции.

Вслучай че отново искате да се върнете към последната операция, просто щраквата в долната част на History листата.

Brush Presets			- (i)			
Brush Tip Shape	=	1	3	5	9	13
Shape Dynamics	6	5	* 9	•	•	21
Scattering	6					
Texture	6	35	45	65	100	200
Dual Brush	6	•	• 13	19	• 17	• 45
Color Dynamics	6	٠	٠	٠	×.	-20
	Parac	raph)			A
Character X	 And I. Control for 	C			VC	-

Character меню се използва от по-напредналите за редактиране на текста.

AV Metrics V AV 0

Има възможност за смяна на шрифта, големина на буквите, разстояние между думите и редовете, цвят и ориентация на текста.


Основни команди за редактиране на снимката (Image)

Меню Image

Повечето основни функции за редактиране на растерните снимки се намират в менюто **Image**. С тях могат да се променят характеристиките на растерната снимка и да се извършват различни настройки, с които се получава окончателно обработената снимка.

В тази част накратко се описват предназначението и употребата на най-често използваните функции от **Image** менюто: *Mode* (избор на цветова гама), *Adjustments* (различни видове настройки), *ImageSize* (настройки за резолюция и размер на снимката), *Rotate Canvas* (завъртане) и *Crop* (изрязване).



1. Mode е една от най-честите функции, с която се сменя основната цветова гама на снимката.

На снимката се вижда, че изображението, върху което се работи, е запаметено в модел *RGB Color с* 8 бита за всеки от основните цветове, общо 24 бита на един пискел снимка. Модел *CMYK* има четири компонента и изисква 32 бита на писел. Изборът на основен цвят с 16 бита удвоява необходимата памет за работа и запаметяване на снимката.

Освен посочените модели, често се използват: *Bitmap*, който изисква 1 бит на пиксел, *Grayscale* с 8 бита на пиксел за изобразяване на 256 нюанса на сивото при монохромна снимка и *Indexed Color*, с 8 бита на пиксел за изобразяване на цветна снимка с помощта на 256 избрани цвята от пълната RGB гама.

2. Adjustments

В това подменю се намира група функции за промяна и настройка на визуалния изглед на растерните снимки. Най-важните функции са изброени в първия ред



на менюто.



Levels

Ефикасен начин за едновременно настойване на осветеност и контраст на снимката е функцията на **Image/Adjustments/Levels** (Ctrl-L), при което се отваря следният прозорец.

Изображението показва степента на осветление от тъмно (0) до светло (255). Настройва се с помощта на три индикатора – затъмняване (shadows), сиви тонове (midtones) и светли тонове (highlights).

При преместване на индикатора наляво, се избира по-светла гама, а надясно - по-тъмна.

Levels	X
Channel: RGB	OK Reset
	Load Save
Output Levels: 0 255	Options



Бялата стрелка е за светлите тонове. При преместването й наляво, се осветляват най-светлите части от снимката. С тази техника могат да се отстранят някои грешки при сканиране. Напр. нежелан текст, който прозира от другата страна на хартията.

Interreg - IPA CBC 🔟

Bulgaria - Serbia

Черната стрелка служи за регулиране степента на осветеност на тъмните, съответно затъмнени части на снимката.

Сивата стрелка служи за регулиране степента на средно осветените участъци или сивите тонове. Нейното преместване променя степента на осветеност на снимката, с което се променя и контрастът на цялата снимка

Preview настройката служи за проследяване на цялостната работа върху снимката, преди да се потвърди окочателният й изглед с *OK*

или откаже с Reset.

Color Balance

При работа с цветни снимки от значение е възможността да се влияе върху отделните нюанси на цвета, съответно мастилото. Понякога изглежда, че някои от компонентите на снимката са твърде наситени, например, червеният или жълтият цвят.

Color Balance Color Levels:			OK
Cyan		Red Green Blue	Preview
Tone Balance ○ Shadows ⓒ Midtones ☑ Preserve Luminosity	OHighlights		

Корекция е възможна с помощта на **Image/Adjustments/Color Balance** (Ctrl-B), след което се появява прозорец.

Preview настройката служи за проследяване на цялостната работа върху снимката. Балансът се променя чрез придвижване на плъзгача от един компонент към друг.

По този начин могат да се избират онези части на снимката, които ще се редактират – тъмни тонове (*shadows*), средни тонове (*midtones*) или светли тонове (*highlights*). Напр. за сини нюанси трябва да се увеличи плътността на жълтия цвят (намалява се процентът на синьото).

Когато нюансирането е постигнато, потвържаваме с ОК.



Brightness/Contrast

3. Image Size

Brightness/Contrast		
Brightness:	3	ОК
Contrast:	0	Reset

За настройване на резолюция и размер на снимката се използва **Image/Image Size**. Появява се прозорче за избор на параметри.

<u>W</u> idth:	500	pixels	~]@	Reset
<u>H</u> eight:	494	pixels	✓ 1 [®]	<u>A</u> uto
Document	Size:			Ī
Wi <u>d</u> th:	17,64	cm	۳,	
Height:	17,43	cm	<mark>∼</mark> _ ®	
<u>R</u> esolution:	72	pixels/inch	~	

Рамката *Pixel Dimensions* служи за директна промяна размера на дигиталната снимка в пиксели или проценти, а рамката *Document Size* - за промяна размера и резолюцията на снимката в предпочетените пространствени единици (cm, mm, inches, points, pixels и т.н.).

При промяна на размера, вслучай че се използва настройка *Constrain Proportions*, смяната на един от параметрите автоматично променя и другия. Вслучай че настройката не е избрана, размерите се променят независимо един от друг, но така, че да не се изгуби нито един пиксел.

Резолюцията на снимката в dpi (*dots-per-inch*) или ppi (*pixels-per-inch*) се настройва в зависимост от предназначението или по-нататъшната й употреба.

Тъй като класическите монитори могат да покажат едва 72-120 dpi, за снимки предназначени за интернет, не е неободима голяма резолюция, която само затруднява комуникацията. За добро качество на изображението, предназначено за лични или образователни нужди, е достатъчна резолюция 200 до 300 dpi. Отпечатването на качествени публикации и художествени творби може да изисква по-голяма резолюция, която зависи от нуждите и

40





възможностите на самите устройства, като са възможни и няколко хиляди dpi.

4. Crop

Много често оригиналните снимки не са с подходящ размер или имат визуални недостатъци – поради позицията на устройството за заснемане, основният обект може да бъде преместен, наклонен или завъртян. Подобни недостатъци могат да се отстранят чрез инструменти за изрязване на част от снимката (Crop tool).

Функцията може да бъде избрана от меню **Image**, или просто чрез клавиш С на клавиятурата, или със щракване върху иконката от основната лента инструменти, след което се променя формата на курсора. Избира се желаната част от снимката и се маркира.



Фотошоп автоматично затъмнява немаркираната част от снимката. Частта, която ще се изреже може да се коригира преди изрязването с помощта на съответните обозначения в ъглите й.



Interreg - IPA CBC O Bulgaria - Serbia



За да завъртим отрязаната част на снимката, трябва да поставим курсора в близост до ивицата за селекция, докато не се появят две извити стрелкички. С мишката трябва да щракнем и преместим обозначената част в желаната посока и ъгъл на завъртане.

След маркирането на прозореца, изрязването става като натискаме **Enter** (или, при отказ - **ESC**). Появява се прозорец, в който изрязването трябва да се потвърди с *Crop* (или отказ от промяната).



Sufinansirano od strane Evropske unije kroz Interreg-IPA Program prekogranične saradnje Bugarska-Srbija

42



Interreg - IPA CBC Sulgaria - Serbia

Крайният резултат представлява изрязана и обърната част на съответната снимка:



5. Rotate Canvas

Най-честата причина за завъртането е накланяне на снимката или сканирания документ. Стандартното завъртане се извършва чрез **Image/Rotate Canvas**. Появява се прозорец със съответните настройки:

Най-често използваните настройки за завъртане са на 180°, 90° CW (*clock-wise* – по часовниковата стрелка) и 90° CCW (*counterclock-wise* – по посока, обратна на часовниковата стрелка), докато за други видове завъртане се използва настройка *Arbitrary*, където ъгълът и посоката се избират произволно.

С помощта на функциите Flip Canvas Horizontal и Flip Canvas Vertical е възможно симетрично проектиране около хоризонталната или вертикалната ос (като в огледало).

Слоеве и текстови ефекти

Една от основните характеристики на програмата *Фотошоп*, която предполага сложни операции при растерните снимки, са слоевете (*layers*). Изработването на цялостния формат на снимката може да става в определена последователност, на слоевете, в които се създават отделните обекти, а окончателното изображение се получава чрез комбинирането им.

Нов слой може да се създаде от допълнителното помощно меню на плаващия прозорец *Layers* чрез менюто **Layer/New** или от малката лента с инструменти в долната част на този прозорец.

Създаването на обекти от рода на текстове или линии, автоматично създава собствен нов слой за този обект. Плаващият прозорец *Layers* показва всички слоеве на снимката и тяхната последователност. Новите слоеве се създават върху предишните, като тяхната последователност може да се променя с мишката чрез преместване на слоевете в прозореца *Layers*.

Допълнителното помощно меню и малката лента с инструменти в долната част на прозореца правят възможни повече операции върху слоевете, напр. смяна

43





на заглавието или изтриване на слоя.

Филтри



Фотошопът съдържа голям брой програмни възможности – филтри, с чиято употреба могат да се получават различни сложни визуални ефекти върху дигиталната снимка. Филтрите се използват за по-незначителни подобрения, както и за по-големи трансформации на снимката. Напр. показаната по-долу снимка може да се превърне във витраж върху прозорец (filter

Filter/Texture/Stained Glass) или в монохромна полутонова снимка (филтър Filter/Sketch/Halftone Pattern).

Тъй като резултатът е обект на експериментиране, за всеки филтър поотделно може да се активира настройката *Preview* от съответния прозорец.

Ефектът от използването на по-голям брой филтри може бързо да се види чрез настройката Filter / Filter Gallery



(на снимката).

44



Упражнение 1: Работа с проста графика

Изберете **File-New**, за да създадете нов документ (Ctrl+N). Отваря се прозорец, в който можете да изберете параметрите на своя нов документ: дължината и ширината в пиксели, резолюцията, колко бита ще има снимката и т.н. Въведете параметрите, както е показано на снимката. Препоръчва се резолюция от 72 пиксела, която е повече от достатъчна за компютър. При подготовка за печат, все пак се препоръчва по-голяма резолюция.

		New		
Name:	Untitled-1			OK
Preset: Custom		v —		Cancel
Size:			\sim	Save Preset
Width:	800	pixels	~	Delete Preset.
Height	600	pixels	¥	
Resolution:	72	pixels/inch	~	Device Central.
Color Mode:	RGB Color 🗸 🗸	8 bit	~	
Background Contents:	White		¥	Image Size:
(*) Advanced				1,37M
Color Profile:	Working RGB: s	RGB IEC61966-2.1	~	
Pixel Aspect Ratio:	Square Pixels		V	

Изберете кофичката с боя или **Paint Bucket Tool (G)**. Вслучай че не я виждате, сигурно се е скрила под **Gradient Toola**. Натиснете и задръжте Gradient, докато се отвори малкото меню. Изберете Paint Bucket.

		new			OK	
				C	ancel	
			0	Add To	o Swa	tches
		current		Color	r Libra	ries
	c	●H: 12) °	OL:	46	
		OS: 10	%	○a:	-47	
	0	🔍 О В: 🔟	%	⊖b:	48	
		0 R: 0		C:	87	%
		○ G: 12	в	м:	24	%
		ОВ: 0		Y:	100	%
Only Web Colors		# 00800)	K:	13	%

Щракнете на **Foreground Color** в прозорчето за цветове под инструментите. Изберете зеления цвят, чиито параметри са като на снимката по-долу: Когато сте готови с въвеждането на параметрите, потвърдете с ОК, и щракнете



с Paint Bucket където и да е върху фона на снимката. Белият фон сега е зелен. Друг начин за постигане на едноцветен фон или едноцветна част от снимката е Edit-Fill (Shift+F5). От предложените настройки изберете Color и съответния желан цвят.

В Layer Editor се вижда, че полето, което показва слоя, е също зелено. Когато и да започнете работа върху нов документ, той ще има само един слой, който се казва **Background**.

Щракнете два пъти на **Background** и в новото меню под **Name**, напишете **Зелено**. По този начин, при необходимост, винаги можете да назовавате слоевете, с цел по-добра организация.

В долната част на Layer Editor натиснете **Create New Layer.** Сега можете да работите в новия слой независимо от Зеления слой. Препоръчително е да се използва отделен слой за всеки нов обект, с цел на по-късен етап по-лесно да се редактира. Озаглавете новия слой **Къщичка**.



Изберете **Brush**, с дебелина 3, а останалите настройки оставете непроменени. Изберете черния цвят и нарисувайте къщичка, подобна на тази на картинката долу. Сега къщичката се намира в отделен слой и можете да я редактирате и изтриете без това да се отрази на зеления слой отдолу. Използвайте **Paint**





Bucket, за да оцветите останалите части на къщичката. Изборът на цвят не е от значение.

След като сте завъшили с оцветяването на къщичката си, щракнете на слой Къщичка с десния бутон и изберете **Duplicate Layer**. Новия слой озаглавете **Къща**.

Направихме копие на къщичката, която обаче в момента се намира в същата позиция, както и първата, съответно не се вижда ясно. Изберете **Моve** (V) и преместете **Къщата** леко вляво.



Докато **Move** е още активен, обозначете квадратчето до **Show Transform Controls** (Ctrl+T) на линията за инструменти. Около **Къщата** вече се е появила рамка за възможната трансформация. При изтегляне точките в различни посоки,



селектираният обект се трансформира. Предходната снимка показва в кои посоки се извръшва трансформацията вследствие изтегляне на определена точка.

При задържане на курсора близо до точката за трансформация, в посока навън, курсорът се променя, като наподобява малък лък със стрелкчики от двете страни, което означава, че има възможност обектът да се завърта. Увеличете **Къщата** както е показано на снимката, така че все пак да бъде малко по-голяма от **Къщичката**. Когато трансформацията е завършена, щракнете на **Enter**.

Ps										Adobe P	hotoshop C	S3 Extend	ed			
File	Edit	lmage	Layer	Select	Filter	Analysis	View	Window	Help							
×.	1 -	888 ×:	407,5 px	_ ∆ ¥	: 365,5 p	w:	100,0%	🔒 н:	100,0%	⊿ 0,0	• H: 0,0	• V: 0,0	•	♥	0	1

Когато е активирана настройката Show Transform Controls, горната лента показва възможните инструменти. Edit-Free Transform е още една възможност за активиране на желаната трансформация.

Когато, независимо по кой начин, изберете **Free Transform**, на лентата с настройки можете да въведете по-прецизно параметрите, ако не желаете да уголемявате обекта с помощта на контролните точки, както в примера с Къщата.

Пъвите две полета представят координатите на централната точка в рамката за трансформация. Най-добре е да оставите тази възможност непроменена. В трето и четвърто поле можете да въведете параметрите на хоризонталното и вертикалното уголемяване на обекта, а в пето – параметрите на завъртане на обекта. Процесът завършва със съответните знаци за приемане или отхвърляне на трансформацията.

Направете нов слой и го озаглавете Пушек. Дошло е време да затоплим нашата Къщичка, което ще се види от пушека, който излиза от комина. Изберете Lasso (L). Със свободни движения начертайте формата на пушека, като на снимката.





Interreg - IPA CBC Bulgaria - Serbia





Ps								Adobe Photoshop CS3 Extended
File	Edit	Image	Layer	Select	Filter	Analysis	View	Window Halp
0	•	Foregrou	nd 🗸		Mode:	Normal		Opacity: 50% 🕨 verance: 32 🗹 Anti-alias 🗹 Contiguous 🗌 All Layers

За цвят изберете 50% сиво. Когато отворите Color Picker, освен полето с цветове, можете да видите полета за въвеждане на различни параметри: Ние (H) служи за промяна на актуалния цвят. Промените могат да се въведат с цифри 0-360 градуса, или ръчно, с помощта на мишката, върху цветната вертикална лента, която се намира в средата на Color Pickera. Saturation (S) показва съответната наситеност на цвета, изразена в проценти, когато е налице 100% цвят, напр. ярко червена, докато сивата е на 0%. Отдолу е Brightness (B), което естествено затъмнява или изсветлява цвета. А под него са RGB (Red, Green, Blue) параметрите, които означават количеството червено, зелено и синьо в актуалния цвят. Под тях е полето, означено със знак #, в който се намира кодът или името на вашия цвят.

Да се върнем към задачата. След като сте избрали сивия цвят, изберете **Paint Bucket** и в неговата лента с инструменти въведете Opacity - 50%. Щракнете върху селекцията, която избрахме по-рано. Пушекът от комина изглежда прозрачен, тъй като намалихме Opacity.

Докато селекцията на пушека е още активна, щракнете на Edit-Stroke. Отваря се малко прозорче с настройки за рисуване. Това правим с цел да очертаем бяла линия около пушека, за да го подчертаем. Изберете дебелина от 2 пиксела, изцяло бял цвят и под Location, изберете Center, така че линията да минава през селекцията, а не извън нея или вътре в нея. Накрая намалете **Opacity** на 50%.



Interreg - IPA CBC O Bulgaria - Serbia

Потвърдете с ОК, след което откажете селекцията чрез **Ctrl+D** или изберете **Select-Deselect**. Запомнете че, когато селекцията е активна, можете да работите само в нея, а не в останалата част на рисунката.

Stroke	
Stroke	ОК
Width: 2 px	Cancel
Color:	
Location	
○ Inside	
Blending	
Mode: Normal V	
Opacity: 50 %	

Изберете слой Къща. Време е да променим цвета на Къщата, за да се различава още по-добре от Къщичката. Можете, разбира се, да я оцветите с Paint Bucket, както направихме по-рано, но сега ще се научим как напълно да променяме цвета на целия обект.

Изберете Image-Adjustment-Hue/Saturation. Отваря се нов прозорец с настройки за промяна параметрите на цвета на вашия обект. Параметрите са отразени в Hue, Saturation и Lightnes, които вече овладяхме.

-61	
-01	Cancel
+100	Load
	Save
-19	
	Colorize
	+100

Въведете параметрите, както е показано на снимката, или самостоятелно. Свободно променяйте цветовете, избирайки различни параметри. Крайният цвят не е от значение за упражнението. Ако вече сте въвели параметрите от снимката, резултатът би трябвало да бъде подобен като на снимката. С тази настройка можете да подходите творчески и променяте цветовете, напр. оцветявате цветята в някакъв неестествен цвят.



Interreg - IPA CBC O Bulgaria - Serbia



Както се вижда в Hue/Saturation, в самата горна част под Edit, работихме с всички цветове (Master). Падащото меню също ви предлага възможност да променяте само един цвят, напр. само червен, син, зелен и т.н. Така можете да оцветите листенцата на червената роза в синьо, а стъбълцето да остане зелено.





Упражнение 2:

Ориентиране, изрязване на снимката. Настройване на резолюцията



Често се налага да се редактира снимка, която не е добре ориентирана. (Slika1.jpg). В повечето случаи използваме Image менюто. Тук се намират повечето настройки за промяна на светлината, контраста, цвета, експозицията, ориентацията, размерите на вашата снимка и т.н. Изберете Image-Rotate Canvas - 90 °CW. Тази настройка ще завърти снимката на 90 градуса по посока на часовниковата стрелка (CW=clockwise).

В същото меню виждате и останалите настройки, т.е. предложени са ви найчестите възможности. В Arbitrary можете сами да въведете желания ъгъл и посока на завъртане.



Interreg - IPA CBC O Bulgaria - Serbia



На снимката вляво виждаме добре ориентирана снимка. Но сега забелязваме друг проблем. При такива хоризонтални композиции е важно да се внимава хоризонталната линия наистина да е водоравна, за да бъде снимката по-приятна за окото. Въпреки че палмите изглеждат изравнени, линията на хоризонта е много поподчертана, поради което трябва да има преднина при подравняването.







Изберете **Crop** (C) от лентата с инсрументи. От неговите настройки изберете **Front Image**. С Сгор ще изрежем по-добре ориентирана снимка, така че хоризонтът да изглежда равен. **Front Image** използвате, когато разширявате прозореца за Сгор, с цел размерът на неговите страници да съвпада с този на снимката.

С Сгор увеличете прозореца като на снимката вляво. Точният размер и позиция не са от голямо значение. Централната точка в средата на Сгор прозореца всъщност е тази, около която ще се върти.

Свалете тази точка в средата на долната линия на прозореца, както е обозначено с червения кръг на снимката вляво. Когато ви се появи лъкът със стрелкичките от двете страни (на снимката обозначен в зелено) с помощта на курсора, който е непосредствено до Сгор прозореца, завъртете вашия прозорец, така че долната страница да съвпада с линия на хоризонта.

Когато сте завъртяли прозореца в желаната позиция, придвижете прозореца към средата на снимката и

53



Interreg - IPA CBC

разширете ъглите му до очертанията на
снимката.



Interreg - IPA CBC O Bulgaria - Serbia

Mode Adjustments Duplicate Apply Image Calculations Image Size Alt+Ctrl+I Canvas Size Alt+Ctrl+C Pixel Aspect Ratio Rotate Canvas Crop Trim	Mode Adjustments Duplicate Apply Image Calculations Image Size Alt+Ctrl+I Canvas Size Alt+Ctrl+C Pixel Aspect Ratio Rotate Canvas Crop Trim	Mode Adjustments Duplicate Apply Image Calculations Image Size Alt+Ctrl+I Canvas Size Alt+Ctrl+C Pixel Aspect Ratio Rotate Canvas Crop Trim
Adjustments Duplicate Apply Image Calculations Image Size Alt+Ctrl+I Canvas Size Alt+Ctrl+C Pixel Aspect Ratio Rotate Canvas Crop Trim	Adjustments Duplicate Apply Image Calculations Image Size Alt+Ctrl+I Canvas Size Alt+Ctrl+C Pixel Aspect Ratio Rotate Canvas Crop Trim	Adjustments Duplicate Apply Image Calculations Image Size Alt+Ctrl+I Canvas Size Alt+Ctrl+C Pixel Aspect Ratio Rotate Canvas Crop Trim
Duplicate Apply Image Calculations Image Size Alt+Ctrl+I Canvas Size Alt+Ctrl+C Pixel Aspect Ratio Rotate Canvas Crop Trim	Duplicate Apply Image Calculations Image Size Alt+Ctrl+I Canvas Size Alt+Ctrl+C Pixel Aspect Ratio Rotate Canvas Crop Trim	Duplicate Apply Image Calculations Image Size Alt+Ctrl+I Canvas Size Alt+Ctrl+C Pixel Aspect Ratio Rotate Canvas Crop Trim
Image Size Alt+Ctrl+I Canvas Size Alt+Ctrl+C Pixel Aspect Ratio Image Size Rotate Canvas Image Size Crop Image Size Trim Image Size	Image Size Alt+Ctrl+I Canvas Size Alt+Ctrl+C Pixel Aspect Ratio Image Size Rotate Canvas Image Size Crop Image Size Trim Image Size	Image Size Alt+Ctrl+I Canvas Size Alt+Ctrl+C Pixel Aspect Ratio Rotate Canvas Crop Trim
Canvas Size Alt+Ctrl+C Pixel Aspect Ratio Rotate Canvas Crop Trim	Canvas Size Alt+Ctrl+C Pixel Aspect Ratio Rotate Canvas Crop Trim	Canvas Size Alt+Ctrl+C Pixel Aspect Ratio Rotate Canvas Crop Trim
Pixel Aspect Ratio Rotate Canvas Crop Trim Zape (297,4% (RGR/87) Duplicate Responses File Info Page Setup	Pixel Aspect Ratio Rotate Canvas Crop Trim	Pixel Aspect Ratio Rotate Canvas Crop Trim
Crop Trim /Jpg (2 97,4% (RG2RS7) Dublicate Timage Sintu. Carves Ster File Info Page Setup	Crop Trim /upg g 17,4% (RGB/85) Duplicate Image Setue Pie Info Page Setue	Crop Trim
Trim Zipe @ 97.4% (RGB/85) Duplicate Tring & 97.4% (RGB/85) Tring & Status Page Setup	Trim /ung @ Y/.4% (RiskRo) Duplicate Image Setup Frie Info Page Setup	Tirim Vape () 97,4% (RBAR) Dudicate
V Jpg () 97,4% (RGERE) Duplicate Image Stem Carves Stee File Info Page Setup	A Jpg () 47,4% (RGERS) Dudkate Image Sine Carves Ster Fie Info Page Setup	V.jpg.Q.97,4% (RGB/8#) Duplicate
Carves Ste File Info Page Setup	Carves Ste File Info Page Setup	Image Size
Page Setup	Page Setup	Canves Size File Info
		Page Setup

Когато приблизително сте постигнали това, щракнете два пъти на него или натиснете Enter, за да активирате настройката Crop.

Сега съдържанието от Сгор прозореца е пренесено върху цялата снимка и ориентирано правилно. Частите извън рамката са изрязани. За да не изрежете случайно някой от важните детайли (снимката вляво) трябва да използвате снимката колкото се може по-пълноценно.

След изрязването, често се налага да настроите отново резолюцията, тъй като преди малко изрязахме някои части от снимката, при което в известна степен променихме резолюцията й изберете Image-Image Size. Тази настройка можете също да изберете и с десен бутон, като щракнете на заглавната лента на вашата снимка, след което ще се отвори малкото меню.

Желателно е всички обозначения в долната част на менюто да останат активни. Особено Constrain Proportions, което при промяна на един параметър автоматично променя и другия, запазвайки съотношението на размерите на страниците на снимката.

Width:	1024	pixels 🔽 🗖	QA
Height:	861	pixels	Autom
Documen	t Size:		
Width:	36,12		
Height:	30,37		
Porch diam	72	nixels/inch	



Interreg - IPA CBC 💭 Bulgaria - Serbia





Упражнение 3: Създаване на винетка



С помощта на няколко инструмента и настройки можем да отделим една част от тази снимка (Devojcice.jpg):

Най-напред ще селектираме модела, за да можем да използваме тази селекция в следващия етап. От лентата с настройките избираме овална селекция, като задаваме *Feather* - 5 px. Обозначаваме главата на момичето с елипсовидна селекция.

След това задайте инверсия на избраната селекция като комбиниратеCtrl, Shift и I или отивате на Select -> Inverse:

След като сме направили селекцията можем да я обработим допълнително, за да стане по-прецизна. Това можем да направим с **Refin Edge**. **Refine Edge** е една много полезна настройка в Фотошоп-а, защото с нея можете да работите върху детайлите на селекцията много подробно. Щракнете върху **Refine Edge**, което се намира в посочените настройки:

	R	efine Edg	e	
CONTRACTION AND	Radius:	1,0	рх	OK
A COLOR NO	-0			Cancel
2 Jack	Contrast:	0	%	Default
March 1	<u>0</u>			Preview
	Smooth:	3		۹ 🕐
	Feather:	1,0	рх	
	=0			
	Contract/Expand:	0	%	
	0		-	

В View Mode можем да изберем начина, по който ще наблюдаваме обекта, който искаме да отделим от общия фон. Първият начин показва самата селекция, Вторият е Quick Mask Mode, третият показва обекта върху черен

57



фон, четвъртият показва обекта върху бял фон, петият показва черен фон и бял обект. Всеки от предложените начини можете да използвате в различни ситуации, а за нашата съм избрал изображение на обекта върху бял фон, защото така отделните детайли се виждат най-добре.

DEVOJCICE.jpg @ 100% (Lay	Ref	ine Edge	×
	Radius:	66,0 px	ОК
and the second	Contrast:	60 %	Cancel Default
R Jeel)			Preview
ACC ACC	Smooth:	6	۹ 👦
	Feather:	23,5 px	
	Contract/Expand:	+26 %	
	-	+	
	<u></u> (2)	ඬ හි	

Например, настройваме параметрите по следния начин:

	Name:	Untitled-1			ОК
Preset:	Custom		• -		Cancel
	Size:			Ŷ	Save Preset
	Width:	482	pixels	~	Delete Preset.
	Height:	716	pixels	~	
	Resolution:	72	pixels/inch	~	Device Central.
	Color Mode:	RGB Color ∨	8 bit	~	
Backgrou	nd Contents:	Transparent	A	~	Image Size:
Adva	anced	5	\checkmark		1011.1K

Копираме селекцията (Edit/Copy). С File/New създаваме нова снимка в същите размери с прозрачен фон. С Edit/Paste копираното съдържание пренасяме върху новата снимка.



Sufinansirano od strane Evropske unije kroz Interreg-IPA Program prekogranične saradnje Bugarska-Srbija





Получаваме винетка със селектираната част на снимката, заоблени контури и прозрачен фон, подходяща за илюстрации в интернет.



Упражнение 4:

Създаване на 3D фигури

Необходимо е да създадете нов документ (File > New). Размерът на документа е добре да бъде 300 ×300 пиксела, а в полето Mode трябва да изберете RGB Color, а резолюцията – да бъде 72 dpi. Фонът трябва да остане бял.

Натискате клавиш D, за да върнете цветовата гама в черно-бяло.

Трябва да активирате **Gradient Tool**, където да изберете следните параметри: Градиент - **Foreground to Background**, вид - **Linear Gradient**. В падащата лента **Mode** трябва да се активира **Difference**, а останалите полета – да останат немаркирани.

Командата повтаряте колкото е нужно, за да се получи снимка, подобна на тази, която е показана.



Следващата стъпка е активиране на **Filter > Blur > Radial Blur**, както е посочено на снимката.

В резултат се появява снимката:



Interreg - IPA CBC O Bulgaria - Serbia





Следващата стъпка е активиране на Filter > Pixelate > Mezzotint > Long Strokes. В резултат се появява снимката:

Следващата стъпка е активиране отново на **Filter > Blur > Radial Blur** по начина, по който вече беше направено.









Притискаме три пъти комбинацията **Ctrl + F (Filter – Radial blur)**. В резултат се появява снимката:

Следва да се натисне комбинацията **Ctrl + J**, за да се дублира Background слой и да се създаде слой **Layer 1**.



Следващата стъпка е активиране на **Filter > Distort > Ripple**, както е показано на снимката:

резултат:



Следва активиране на Filter > Blur > Radial Blur.







Следваща стъпка – активиране на Filter > Distort > Twirl със зададен ъгъл от 250°.



Натискайки едновременно клавишите Ctrl+ E слоевете се сливат в един, така че остава само този, който е озаглавен като Background. Натискайки едновременно клавишите Ctrl + U се отваря прозорец **Hue/Saturation** и параметрите се задават, както е указано на снимката:

Edit;	Master	~	8		ОК
	Hue:		220		Cancel
	Saturation:	+ 🗋	55		Load
		-0			Save
	Lightness:		0		
	e	<u> </u>	-		
			A	9 9	Coloriz







Натискайки едновременно клавишите **Ctrl + J**, за да се дублира **Background** слой и да се създаде слой Layer 1.

Активираме Edit > Transform > Flip Horizontal. От падащото меню Set the blending mode for the layer при Layers избираме настройката Lighten. Като резултат се появява снимката:



Тук е показан един от вариантите, чрез които може да се получи 3D фигура, но

Sufinansirano od strane Evropske unije kroz Interreg-IPA Program prekogranične saradnje Bugarska-Srbija

64





потребителят може произволно да променя тези параметри, за да получи различни резултати.



Упражнение 5: Създаване на бутони

1. Създава се нова RGB цветна снимка 60х30 пиксела, 72 pixel/inch, с прозрачен фон (*transparent*).



- Настройват се/избират се основните цветове (foreground/background color) и на снимката се създава подходяща форма на навигационния елемент, напр. овал или заоблен правоъгълник.
- 3.



Получената векторна форма се оцветява в избраната комбинация от цветове.



4. Елементите визуално се редактират, напр. Bevel and Emboss (2-3 пиксела).







За постигане на този 3D ефект големината на контурите трябва да бъде 3 пиксела.

Styles	Bevel and Emboss Structure	ОК
Blending Options: Default	Style: Inner Bevel	Reset
Drop Shadow	Technique: Smooth	New Style
Inner Shadow	Depth: 100 %	
Outer Glow	Direction: OUp ODown	✓ Preview
Inner Glow	Size:	
Bevel and Emboss	Soften: 0 px	
Contour	Shading	
Texture	Angle: 120 °	
Satin	Altitude: Use Global Light	
Color Overlay		
Gradient Overlay	Gloss Contour:	
Pattern Overlay	Highlight Mode: Screen 💌	
Stroke	Opacity:75%	
	Shadow Mode: Multiply	
	Opa <u>c</u> ity:	

5. В слеващия слой въведете текст (избирате шрифт, размер, цвят и позиция на текста) и продължете.





Interreg - IPA CBC Bulgaria - Serbia

При желание, продължете да работите върху форматирането на текста.

Styles	Bevel and Emboss Structure		ОК
Blending Options: Default	Style: Outer Bevel		Reset
Drop Shadow	Technique: Smooth		Now Style
Inner Shadow	Depth: -0 10	96	
Outer Glow	Direction: OUp ODown		<u> </u>
Inner Glow	<u>Size:</u>	рх	
Bevel and Emboss	Soften: 0	рх	
Contour	- Shading		
Texture	Angle:		
Satin	Altitude:	t	
Color Overlay			
Gradient Overlay	Gloss Contour:		
Pattern Overlay	Highlight Mode: Screen 💌		
Stroke	Opacity: 75	96	
	Shadow Mode: Multiply		
	Opacity:5	%	

6. Обединете слоевете (Layer/Merge Visible) и запазете снимката във формат .gif. Такива растерни елементи се използват за навигация в интернет страниците,



съответно графично представяне на линкове под формата на бутони (buttons)





Упражнение 6:

Огън и кон

Отворете нов документ (ctr + N) или FILE от падащото меню, след което - NEW...

Следвайте снимката !

Name:	Untitled-1			ОК
Preset: International	Paper	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		Cancel
Size:	A4		•	Save Preset.
Width:	210	mm	•	Delete Preset
Height:	297	mm	•	
Resolution:	300	pixels/inch	•	Device Centra
Color Mode:	RGB Color 🔹	8 bit	•	
Background Contents:	White		•	Image Size:
(*) Advanced				24,9M
Color Profile:	Working RGB: sl	RGB IEC61966-2.1	•	
Pixel Aspect Ratio:	Square Pixels		-	



Завъртете снимката...

От падащото меню изберете BRUSH (четка), след което - SOFT BRUSH с hardness - 0!

Отворете нов слой (ctrl + shift + n) LAYER → NEW →LAYER



Interreg - IPA CBC Dela Bulgaria - Serbia



След като сте избрали своята четка, време е за настройване на съответния слой. С четката начертайте произволна крива линия (бяла).



С десния бутон на мишката щраквате на layer и избирате опция **BLENDING OPTIONS...** В **BLENDING OPTIONS** изберете **outer glow** и въведете следните параметри:

След това изберете Inner Glow и въведете следните настройки:

Styles	Structure OK
Blending Options: Custom	Blend Mode: Hard Linkt
Drop Shadow	Opacity:%
Inner Shadow	Noise: 0 %
V Outer Glow	
🛛 Inner Glow	
Bevel and Emboss	Elements
Contour	Technique: Softer 👻
Texture	Source: O Center 💿 Edge
🔄 Satin	Choke: 0 %
Color Overlay	Size: 0 5 px
Gradient Overlay	Quality
Pattern Overlay	Contour:
Stroke	
	Range: 50 %
	Jitter: 0 %



Interreg - IPA CBC

Styles	Structure	ОК
Blending Options: Custom	Blend Mode: Hard Light	Cancel
Drop Shadow	Opacity: 000 %	New Style
Inner Shadow	Noise: 0 %	
🛛 Outer Glow		Preview
Inner Glow		
Bevel and Emboss	Elements	
Contour	Technique: Softer 👻	
Texture	Spread: 0 %	
🔄 Satin	Size: px	
Color Overlay	Quality	
Gradient Overlay	Contour:	
Pattern Overlay		
Stroke	Range: 50 %	
	Jitter: 0 %	



След това селектирайте желаната част от снимката и в падащото меню **EDIT** отворете **DEFINE BRUSH PRESET**... потвърдете с OK



Interreg - IPA CBC Bulgaria - Serbia





Сега се върнете в отворения си документ... В *layer 1* изтрийте това, което сте начертали, като оставите *layer*. Вземете BRUSH (четка) и с десен бутон на мишката отворете менюто с четки. Последната четка ще бъде вашият кон. Изберете четката с коня, настройте размера и щракнете един път. **Не** забравяйте преди това настройте layer.


Interreg - IPA CBC Bulgaria - Serbia





На този етап ще отстраним фона, така че да остане само конят. <u>Ще направим това с</u> помощта на маски.

Фотошоп маските могат да изолират дадена част и да я запазят непроменена. Когато създадете маска въз основа на селекция, тази част от снимката, която сте отбелязали (изолирали) с помощта на инструмент за селекция, подлежи на редакция. Частта, която е извън селекцията е защитена, като никаква редакция не е възможна. Маските се използват с цел при корекция на цвета на снимката или композицията на слоевете да се скрие желаната част от дадения слой, за да не бъде напълно изтрит. Предимството на подобен начин на работа е в това, че с помощта на четка, филтър или инструмент за селекция винаги можете да променяте маската или изображението без да нарушите оригиналните параметри (пиксели). Можете да изтриете маската и да върнете оригиналния слой. Във Фотошоп можете да създавате временни маски за еднократна употреба или да ги запазите и използвате, когато се наложи. Какво се случва всъщност? Рисувате върху маската от layer-a, по-точно изтривате, т.е. скривате излишните части. Щракнете на *layer1*. Когато се появи селекция, щракнете на **ADD LAYER MASK.**







След това направете дубликат на избрания слой, като влачите иконката на слоя върху иконката **new leyer**. Изберете **BLENDING MODE** за новия слой.

Hard Light 👻 Opacity: 100% 🕨	Hard Light	
Lock: 🖸 🖉 🕂 📾 🛛 Fill: 100% 🕨	Vivid Light	- 22
 Effects 	-Hard Mix	styles
Outer Glow Inner Glow	Difference Exclusion	0
 Effects 	Hue Saturation Color	
🐨 Outer Glow	Luminosity	Paths
Inner Glow	Hard Light	Opacity: 100%
E Layer 0	Lock: 🖸 🖉 🕂 🗿	Fill: 100%
		Layer 2 🏂 🔺
		er Glow
A D D D D .		

След като сте направили това, трябва да премахнете *layer маската.* Това правите като влачите layer маската към слой 2 до кошчето и чрез бутон APPLY потвърдите редакцията за тази layer маска.

След това трябва да изтриете и layer стиловете. Това постигате като с десен бутон на мишката щраквате върху Effects под слой 2 и избирате *clear layer stile*. Накрая изтривате и layer маската на слой 1.

74



Interreg - IPA CBC O Bulgaria - Serbia

		Layers × Channels Paths Normal ✓ Opacity: 100% Lock: ✓ Fill: 100%	- ×
		 Lay 2 Effects Outer Glow Inner Glow Layer 1 	fx + ^
	Adobe Photo	Outer Glow shop CS3 Extended	
<u>^</u>	Apply mask to lay	er before removing?	۵
-	Арріу	cancei Delete	~ ~ */

Създайте нов слой. Снимката на огъня (vatra.png) отворете във Фотошоп. Позиционирайте я така, че пламъчетата да излизат от гривата (върху новия слой завъртете снимката на огъня). Снимката на огъня дублирайте колкото пъти е нужно и после обединете слоевете.

16.67%	Rasterize Layers	
Color × Swate	Disable Layer Mask Enable Vector Mask Create Clipping Mask	
B A	Link Layers Select Linked Layers	
	Select Similar Layers	
Layers × Char Normal Lock: 🖸 🖉 🕂	Copy Layer Style Paste Layer Style Clear Layer Style	
9 🔛 Laye	Merge Layers Merge Visible	
🗩 🔣 Laye	Flatten Ima	_
🗩 🧱 Layer		
 Layer Effects 	1 j	fx =
🖲 Ou	ter Glow	
🖲 Inn	er Glow	
Backg	round	۵

Излишната част от огъня изтрийте с помощта на Ereser Tool:

Обединете останалите нива. С помощта на <u>Healing Brush Tool</u> минимализирайте прехода между снимките.



Interreg - IPA CBC O Bulgaria - Serbia







След като сте завършили, в слоя с огъня изберете **Blend Mode** от **Screen**. С помощта на **Gradient Tool,** който е настроен от черно **#000000** към тъмно червено **#5b0000, Radial** влачете от средата към лявата, а след това – към дясната страна.

Sufinansirano od strane Evropske unije kroz Interreg-IPA Program prekogranične saradnje Bugarska-Srbija

, .



Interreg - IPA CBC 💭 Bulgaria - Serbia

Edit	Image	Laver	Select	Filter	Analysis	View	Window	Help			
•	\sim				Mode:	Screen	v	Opacity:	90%	F	F

Щракнете два пъти върху обозначената част. Отваря се прозорец:

	Gradient Editor	- - ×
Presets		ОК
		Cancel
		Load
		Save
		¥
Name: Custom		New
Gradient Type: So	olid 🗸	N 22
Smoothness: 100	• %	
	 ۵	U
Stops		
Opacity: 100	% Location: 0	% Delete
Color:	Location:	% Delete

резултат:



* * * * * * * * *







Упражнение 7:

Ретуширане на снимки

Чрез програмата Adobe Photoshop може да се ретушира оригинална снимка, да се премахват несвъвършнества на кожата с цел уеднаквяване на тена. Полученият резултат трябва да бъде като на снимката.



Преди



След

Отворете оригиналната снимка (retus.png). Направете дубликат на съответния слой (*Layer > Duplicate Layer*).



Sufinansirano od strane Evropske unije kroz Interreg-IPA Program prekogranične saradnje Bugarska-Srbija



От *Toolbox* изберете *Spot Healing Brush Tool*. Чрез него започнете да работите по премахване белезите и петната на кожата.

Interreg - IPA CBC 🧕

Bulgaria – Serbia



Селектирайте слоя с премахнатите дребни недостатъци на кожата и му направете дубликат (*Layer > Duplicate Layer*).





Interreg - IPA CBC 🚺 Bulgaria - Serbia



Върху този слой приложете филтър "*Dust & Scratches*" (*Filter > Noise > Dust & Scratches*) с параметри като на снимката.



Сега дублирайте първия слой и го поставете върху останалите слоеве:

Sufinansirano od strane Evropske unije kroz Interreg-IPA Program prekogranične saradnje Bugarska-Srbija

81



Interreg - IPA CBC 🛄 Bulgaria - Serbia

Върху същия слой приложете филтър "Gaussian Blur" (Filter

> Blur > Gaussian Blur) с параметри като на снимката. При желание можете да ги коригирате с цел да получите по-мек тен на кожата.

За да получим по-естествен тен, използваме filter "Noise" (Filter > Noise > Add Noise).



Поставете маска върху този слой чрез иконката от *Layers*.

Запълнете слоя на маската с черен цвят (чрез клавишите D, X, след което натиснете ALT+DELETE). Задайте инверсия на цвета в преден план и фона, така че да стане бял (клавиш Х), изберете четка за оцветяване (В) и започнете да "оцветявате кожата" на необходимите места.







Задайте инверсия на снимката (Ctrl + I):

В *Layers* сменете стойностите на параметър *Opacity*, за да получите поестествен тен. Подходяща в този случай е стойност около 70%. На снимката се вижда крайният резултат от ретуширането.





Упражнение 8:

Фото ефект – Рисунка на платно

Този фото ефект се постига лесно. За него е нужна само една снимка и един допълнителен pattern, който трябва да свалите. Ще използваме редактираната снимка от предишното упражнение.

Отворете снимката във Фотошоп и отидете на Layer -> New Fill Layer -> Pattern. Параметрите настройте, както е показано, чрез pattern-a (pattern.pat):



Podesite Blending Mode na Soft Light і получавате текстура на платно:



Interreg - IPA CBC

Artistic	^ @		ОК
Brush Strokes			Cancol
Distort 🛄 Distort			Cancer
Sketch		Glowing Edges) v
▼ 🗁 Stylize		Edge Width	2
Glowing Edges		Edge <u>B</u> rightness	6
> 🛅 Texture		Smoothness	5

След това отидете на Filter -> Filter Gallery и настройте следните параметри

Отидете на Image -> Adjustmets -> Desaturate:



Interreg - IPA CBC



Настройте layer Blending Mode на Multiply:

Последното, което трябва да направите, е да отидете на Layer -> New Adjustment Layer -> Brightness/Contrast и настроите Contrast-а на 30:



Interreg - IPA CBC







Упражнение 9: Трансформиране на снимка в рисунка



Отворете нов документ с размери 500 х 300.

Направете нов слой и го озаглавете Original.

Накрая слоевете на рисунката би трябвало да изглежат така: Следващата снимка (formula.jpg) копирайте в слой Original

Dupliramo sloj 'Original' i nazovemo ga

- 'Original bez boje'. Zatim to stvarno i uradimo (Desaturate), tako što idemo na Image > Adjustments > Desaturate, ili jednostavno Ctrl+ Shift+ U.

Dupliramo sloj 'Original bez boje' i označimo ga '1'. Uradimo Filter > Blur > Smart Blur i podesimo sledeće postavke: Radius > 60, Threshold > 100, Quality > Best i Mode > Edge Only. Potvrdimo sa OK i invertujemo sloj Ctrl+ I. Onda idemo na Filter > Blur

> Gaussian Blur > Radius > 1.

Podesimo Blending Mode > Hard Light



Interreg - IPA CBC 💭 Bulgaria - Serbia

100%	Opacity:		or	Col
10096	Fille	4 d a	k D	Loc
100 /0	PY	BOJA co		
		BOJA	-	9
		4 copy	(The	9
		4	WE LOW	9
		3	i ka	9
		2		9
		1	(Tige	9
	ez boje	Original b	No.5	9
		Original	Fran	9

Styles	Blending Options	ОК
Blending Options: Custom	Blend Mode: Hard Light	Cancel
Drop Shadow	Opacity:	New Style.
Inner Shadow		
🕅 Outer Glow	Advanced Blending	
Inner Glow	Fill Opacity: 100 %	
Bevel and Emboss	Knockout: None	
Contour	Blend Interior Effects as Group	
Tartura	Blend Clipped Lavers as Group	

Получава се нещо подобно на:



Дублираме слоя 'Оригинал без цвят', обозначаваме го с '2' и влачим върху

Sufinansirano od strane Evropske unije kroz Interreg-IPA Program prekogranične saradnje Bugarska-Srbija

89



Interreg - IPA CBC Bulgaria - Serbia

слой '1'. Създаваме Filter > Stylize > Emboss и настройваме: Height > 1 и Amount > 119%.

Приемаме с **OK** и настройваме **Blending Mode > Hard Light**.

Отново **дублираме** слоя '**Оригинал без цвят**', обозначаваме го с '3' и влачим върху слой '2'. Прилагаме Filter > Blur



> Smart Blur още веднъж, но този път: Radius > 10, Threshold > 100, Quality > Best i Mode > Edge Only. Приемаме с ОК и задаваме инверсия на слоя. Настройваме Blending Mode > Multiply и Opacity > 40%.

Още веднъж, дублираме слоя 'Оригинал без цвят', обозначаваме го с '4' и влачим върху слой '3'. Създаваме Filter > Stylize > Glowing Edges с настройки: Edge Width > 1, Edge Brightness > 7 i Smoothness > 6. Потвърждаваме с ОК и задаваме инверсия на слоя. Настройваме Blending Mode > Multiply и Opacity > 40%.

Дублираме слой '4', след което Filter > Blur > Gaussian Blur > Radius > 3 (получава се леко засенчено изображение). Настройваме

Blending Mode > Multiply i Opacity > 100%



Interreg - IPA CBC 🙍 Bulgaria - Serbia



Върху горната снимка трябва да добавим още цвят.

Дублираме слоя '**Original**', озаглавяваме го '**Цвят**', влачим го нагоре, върху всички слоеве и настройваме **Blending Mode > Hard Light**.

Дублираме слоя '**Цвят**', настройваме **Blending Mode > Color** и ето го крайния резултат.





Interreg - IPA CBC

Color Picke	r (Foreground Color)	×	
	new	ОК	
	ŵ.	Add To Swatches	
	current	Color Libraries	
	⊖н: 35 °	OL: 94	
	OS: 9 %	Oa: 2	
	OR: 246	C: 3 %	
0	O G: 237	M: 5 %	
Only Web Colors	# F6EDE0	K: 0 %	



Упражнение 10:

Фотомонтаж

В първата част на това упражнение ще направим стар хартиен лист с дупка от куршум, която по-късно ще комбинираме с готовата снимка.

Отворете нов документ File-New

Width:	500	pixels	~
Height:	700	pixels	~
Document	Size:		
Width:	Size:	cm	
Document Width: Height:	Size:	cm	~
Document Width: Height:	Size: 17,64 24,69	cm cm	, ,

Натиснете **клавиш D**, след което с Background оцветете в черно (с цел подобре да се вижда какво се прави).

Щракнете на иконка **New Layer** и създайте **нов слой**. Върху него ще нарисуваме парче стар хартиен лист.

Вземете **Rectangular Marquee tool** и обозначете част от платното, както на снимката вляво. Така определяме контурите.

Щракнете на иконка **Foreground color.** Отваря се прозорец **Color Picker**. Въвеждаме код **F6EDE0** в обозначеното прозорче и потвърждаваме с OK.

Селекцията оцветяваме в произволен цвят.

Излезте от селекцията с **Ctrl+D**. Полученият резултат би трябвало да бъде като на снимката вляво. Хартиеният лист е готов. Остава само да го "състарим".



Interreg - IPA CBC Deligaria - Serbia

Layers × Cl	hannels Paths +	Blending Options: Default	Blend Mode: Color Burn V Opacity: 64 %	Cancel New Style
Lock: 2	Blending Options Drop Shadow Inner Shadow Outer Glow Inner Glow Bevel and Emboss Satin Color Overlay Gradient Overlay Pattern Overlay Stroke	 ☐ Dute show ☐ Outer Glow ☐ Inner Glow ☐ Bevel and Emboss ☐ Contour ☐ Texture ☐ Satin ☐ Color Overlay ☐ Gradient Overlay ☐ Gradient Overlay ☐ Stroke 	Voide: 24 Plements Technique: Source: Center Edge Choke: 46 % Size: 46 % Quality Contour: Anti-aliased Range: 50 % Jitter: %	Preview
	Styles Blending Opt Drop Shat Inner Sha	ons: Default dow dow	yer Style X Ught V 11 % New Style V Preview	

От лентата Layers изберете обозначената иконка Add Layer Style. От менюто изберете Inner Glow.

Bevel and Embos
Contour
Texture
Satin
Color Overlay
Gradient Overlay
Pattern Overla
Stroke

В прозореца, който се отваря, променете обозначените стойности, както следва:

- 1. Blend Mode на Color Burn
- 2. Opacity на 84% а Noise на 24%
- 3. Щракнете върху оцветеното квадратче. Появява се Color Picker. В него изберете черния цвят с код (000000)
- 4. при желание увеличете настройка Size

5. Настройте **Jitter podesite** на **11 %** Останете в това прозорче, без да потвърждавате с ОК.

От списъка със стилове в същото прозорче изберете **Patern Overlay** (щракнете върху текста). Ще се отворят възможностите за настройване на този стил като на

94



снимката вляво.

Променете посочените стойности както следва:

- 1. променете Blend Mode на Hard Light
- 2. намалете Орасіту на 11%
- 3. щракнете върху стрелкичката, за да отворите моделите на patterns
- 4. изберете от лентата една от черно-белите текстури
- 5. намалете Scale на 39%

Накрая потвърдете с ОК.





Изберете **Eraser tool** (гумичката) и внимателно изтрийте контурите на хартиения лист, за да направите леки дефекти. За целта изберете малката гумичка с твърдите ръбове.

Използвайте инструментите Spot Hailing и Blur Tool...

С цел увеличаване на ефекта ще направим и един свитък, т.е. ще подгънем единия ъгъл. Ще изрежем единия ъгъл по диагонал. Това се постига, като селектираме гумичката, след което, натискайки SHIFT, определяме началната

Sufinansirano od strane Evropske unije kroz Interreg-IPA Program prekogranične saradnje Bugarska-Srbija

95



и крайната точка на среза.

Върху новия слой, с помощта на Rectangular Marquee Tool селектирайте участъка, който искате да подгънете и го оцветете в цвят *DBCEAD*. Новият слой трябва да свържете с предишния.



След това ще поръбим тази част с Brush

Tool, по-тъмен нюанс на кафявия цвят и с помощта на **Dodge и Burn** ще изсветлим, съответно затъмним частите на ъгъла.

Сега трябва да направим дупката от куршума.

Създайте нов слой (Ctrl + Shift + N) и го озаглавете Кръг.

Изберете Elliptical Marquee Tool.

При избора на селекция, натискайте Shift, за да направите правилен кръг. След това го запълнете с черен цвят.

Създайте нов слой и го озаглавете Ръб. След това го преместете под слой Кръг.

Изберете Polygonal Lasso Tool.



След това обозначете слоя Ръб и направете селекция около ръба, както е посочено.

След това изберете Gradient Tool и го настройте така:

След това влачете от горната част на селекцията надолу, за да изглежда, както е посочено.



Щракнете на слоя Ръб и отидете на **Filter-> Stylize-> Emboss.** Настройте стойностите като на снимката.

След това щракнете на *<u>Filter - > Stylize -></u> <u>Diffuse</u>, после - на Darken only и потвърдете с ОК.*

Щракнете върху слоя Кръг и отидете на *Filter -> Pixelate -> Fragment.*

След това отидете на Filter -> Brush Strokes -> Sprayed Strokes и настройте като на снимката.

Сега отидете на Filter -> Blur -> Motion Blur

Ето го крайният резултат:





Normal	~	Opacity:	100%	F	
Lock: 🔛	/+0	Fill:	100%	•	
•	KRUG				0
	RUB				
	Layer 2				
	Layer 1			fx ▲	
	Effects				
	🖲 Inner	Glow			
	Pattern	overlay		-	
•	Layer 0				

Освен снимката, която направихме, ще използваме и следващата (Cak.jpg):

Слоевете би трябвало да изглеждат така:

Запаметете снимката (papir.jpg), която ще използваме по-нататък.





Interreg - IPA CBC O Bulgaria - Serbia



Отворете снимката Čak.jpg. Изберете Quick Selection.



Този инструмент селектира пикселите така, че да се разлеят като вода в пиксели с подобна тоналност. При първото щракване върху обекта селекцията се активира. При второто щракване продължавате автоматично да допълвате селекцията, като не е нужно, както при другите инструменти, непрекъснато да натискате Shift. Изберете дебелина от 20 рх и активирайте Auto Enhance от Quick Selection, с цел постигане на по-добър резултат.

С натискане на Alt за намаляване на селекцията или със щракване на третата иконка от лентата с настройките (иконката с инструмент, под който има минус), просто влачете няколко пъти върху селектирната част, за да откажете селекцията.

Това можете да направите с инструмента Laso



Interreg - IPA CBC Sulgaria - Serbia



С помоща на Move преместете селекцията на Чък върху хартиения лист. Ако се окаже, че Чък е твърде голям, за да се побере върху фона, изберете Show Transform Controls за Move и намалявайте снимката, докато не видите ограничителните ивици. Намалявате чрез Zoom (Z), натискайки Alt или като натиснете няколко пъти Ctrl + минус (-).

Увеличавате, разбира се, с Ctrl+ плюс (+).

Изберете *Edit-Transform- Flip Horizontal*, за да обърнете Чък, така че да гледа в друга посока, с цел по-добра композиция на снимката.

Върху контурите на Чък, особено от лявата страна, се забелязват бели тонове, които в този случай го открояват върху фона. Тези линии са се получили вследствие светлината на оригиналната снимка и не се вписват във фона на тази. Затова ще ги премахнем. За да селектирате само Чък<u>, натискайки *Ctrl, щракнете на малката снимка*</u>

в слой 1, както е обозначено на снимката:



Изберете Select-Modify-Contract. С тази настройка намаляваме селекцията. Отваря се прозорец, в който можете да изберете с колко пиксела искате да намалите селекцията. Изберете 1 пиксел. Намалявайки селекцията с 1 пиксел, сме елиминирали белите линии.

След това изберете **Select-Inverse**, за да зададете инверсия на селекцията, т.е. да селектирате всичко, което досега не сте селектирали. Сега сме селектирали само тази ивица от Чък, така че натиснете Delete, за да я изтриете.



Interreg - IPA CBC Sulgaria - Serbia

Натиснете Ctrl+D, за да премахнете селекцията. Сега вече Чък се вписва много по-добре.





Двете снимки се различават по степента на яркост. Така че е време да уеднаквим цветовете и яркостта при тези два слоя. Изберете *Image* –

Adjustments - Match Color. Тази настройка уеднаквява цветовете и яркостта между двата слоя или двете снимки. В долната част на прозореца за Source изберете Papir.jpg, което предполага, че ще уеднаквяваме Чък спрямо тази снимка.

Mode	ti-alias Refine Edg	je		
Adjustments	Levels	Ctrl+L		
B	Auto Levels	Shift+Ctrl+L		
Dupilcate	Auto Contrast	Alt+Shift+Ctrl+L		
Apply Image	Auto Color	Shift+Ctrl+B		
Calculations	Curves	Ctrl+M		
Image Size Alt+Ctrl+I	Color Balance	Ctrl+B		
Canvas Size Alt+Ctrl+C	Brightness/Contrast			
Pixel Aspect Ratio	Black & White Alt+Shift+Ct			
Rotate Canvas	Hug/Saturation	Ctel II		
Crop	Deseturate	Chifty Chilly U		
Trim	Desaturate	Shift+Ctrl+U		
Reveal All	Match Color			



Под Layer, изберете Layer1. В средата се намират три допълнителни настройки. *Luminance* или степента на яркост настройте на 50.

Color Intesity, т.е. степента на наситеност на цвета нека бъде на неутралните 100, а *Fade на* 50, така че промените да са по-дискретни. Накрая, задължително изберете Neutralize, за да бъде ефектът по-естествен и да не бъде твърде подчертан. Потвърдете с ОК.

Отключете (две щраквания върху катинара) и изберете *Layer Background*. За да постигнем фотографски ефект, ще замъглим фона, така че Чък да остане на фокус. Изберете *FilterBlur - Gaussian Blur* със стойност 1.0.

Изберете отново Layer 1, в който се намира Чък. За да селектирате Чък, натискайки <u>*Ctrl щракнете върху малката снимка на Layer-а,* както преди малко.</u>

Изберете Select-Modify-Contract, но този път настройте селекцията на 5 пиксела. Изберете Select-Inverse и приложете Filter-Blur. За разлика от Gaussian Blur, Blur няма настройки. Използвахме го само, за да омекотим леко контурите на Чък върху фона. Натиснете Ctrl+D да премахнете селекцията и вижте резултата.

Със съответния инструмент замъглете пространството около Чък



Отворете нов слой. *Layer – New Layer*.

Изберете Text tool

T	T Horizontal Type Tool	Т
k	T Vertical Type Tool	т
	Horizontal Type Mask Tool	т
	Vertical Type Mask Tool	т
	102	



и напишете нещо. Изберете по-дебел шрифт. Големината на буквите настройте според големината на платното.

Растеризирайте текста си (разделете го на пиксели)

Layer-Rasterize-*Type*, за да можем да приложим един филтър. След това отидете на *Filter-Distort-Glass* и след като се появи прозорец, като на снимката вляво, настройте стойностите според нея. От падащото меню Texture изберете Frosted.

Свържете слоевете



/Търси се/ /Награда 500 дин./



Дигитално видео

Дигиталното видео се използва за професионална и любителска продукция. Включва запис, архивиране, излъчване и репродукция.

При аналоговия запис всяко разпространяване и създаване на ново поколение записи неминуемо води до нарушаване на качеството по отношение на предния или оригиналния запис. Дигиталният запис, който представлява съвкупност от бинарни числа, при разпространяване не губи от качеството си, което е неговото предимство.

Interreg - IPA CBC 🔝

Bulgaria - Serbia

Цифровата телевизия, наред с интернет, DVD и BluRay дискове, определено води до използване предимно на дигиталното видео. Съществуват SD (*engl.* standard definition) и HD (*engl.* high definition) дигитална телевизия. При дигиталната телевизия със стандартна дефиниция съотношението на страниците е 4:3 и 16:9, докато при дигиталната телевизия с висока дефиниция съотношението е само 16:9.



Освен телевизията, от години, филмовата индустрия на Холивуд използва възможностите на дигиталната продукция и постпродукция. Понякога, с цел постигане на много чиста картина, продуцентите добавят зърнеста структура на картината, която повече напомня на филмовата.

Цветовете и контрастите, които класическата кино камера може да улови, все още остават ненадминати по отношение на дигиталното видео. Въпреки това, цената на дигиталните продукции в известен смисъл оправдава по-лошото качество и предполага много по-нисък бюджет за качествен запис и обработка от холивудския.

Една от най-големите превратни точки е преминаването от линейни на нелинейни системи на монтаж (*engl.* non--linear editing). Основното предимство на подобни системи е моментният достъп до съдържанието, възможността по-лесно да се променят последователността, редактирането или изрязването на части от записа.



Фрейм (картина) и филд (полукартина)

За да може с няколко картини да се представи естествено движение, необходимо е в една секунда да се покажат 12 последователни картини. Броят на картините се нарича фрейм рейт (*engl.* frame rate). Ако фрейм рейт е помалък от 12 в секунда, зрителят може вместо естественото движение, да регистрира всяка снимка поотделно. Така илюзията, която се дължи на феноменоменалната функция на ретината, се губи.

Всеки фрейм може да бъде представен чрез прогресивен скан (англ. progressive) или междуредов скан (interlaced). За разлика от аналоговите, които са с катодни тръби, съвременните LCD или плазма телевизори показват картина, получена чрез прогресивен скан. Поради техническите ограничения на фосфорните покрития на по-старите телевизионни екрани, картината трябваше да бъде съставена от полукартини, четни и нечетни. При PAL стандарт-а с междуредов скан 50 филдове правят 25 фрейма в секунда.

Прехвърлянето на картината от филмов в телевизионен формат, или цифров сигнал, се извършва чрез телекино или филм-скенер: от 24 фрейма в секунда картината трябва да се прехвърли на50 (PAL) или ~60 (NTSC) филдове в секунда. При прехвърляне в PAL формат, филмът се пуска на теле-кино със скорост 4% по-голяма от нормалната, за да се компенсира разликата във фрейм рейта, а всеки фрейм се дели на два филда.

Резолюция

РАL стдартът показва 625 линии, 576 от които са видивими в активната част на картината. При дигиталната телевизия, както и при компютърните монитори, резолюцията се представя с определен брой пиксели – най-често в определено съотношение между и хоризонталните и вертикалните пиксели. Например, SD дигитално видео формат PAL има резолюция 720х576 пиксела, докато пълната HD резолюция е 1920х1080 пиксела.



Съотношението между широчината и височината на движещите се картини идва от 35mm фото-лента – 4:3 или 1,33:1. С появата на телевизията през педесетте години на XX век, а и поради страх от загуба на зрители, филмовите продукции престават да използват това съотношение. Тогава се появяват найразлични широки формати, като: Cinemascope, Techniscope... Широките екрани

105



(*engl.* widescreen) стават много популярни и съотношението 16:9 или 1,85:1 се налага като филмов стандарт за по-голямата част от филмовите продукции. Проблемът при този стандарт е, че при формат 4: 3 не е било възможно да се покаже цялата картина.

С все по-голямата популярност на филма, телевизията в формат SD постепенно преминава на 16:9, а днес е почти невъзможно да се купи телевизор със съотношение на страните 4:3.

Упражнение

Активирайте програмата Adobe Premiere Pro.

След като се отвори, се появява прозорец, където се виждат следните възможности: Recent Project (ако за пръви път активирате програмата, нито един проект няма да бъде показан), New Project, Open Project, Help и Exit.



1. Изберете New Project.

Отваря се прозорец New Project с две под-менюта: General i Custom Settings. В под-меню General, съответно - Action and Title Safe Areas, Video, Audio u Capture, актуалните настройки са достатъчни за работа върху първия проект.

2. Останете в подменю General, Изберете Browse.

Трябва да се избере мястото в компютъра, където ще се запази файлът на проекта на Adobe Premiere. Препоръчва се това място да не бъде в системния хард диск. Водещият практическите упражнения ще даде съответните указания за избиране локацията за запазване.

3. В полето Name напишете: "първи проект".



4. Изберете подменю Scratch Disks.

Преди да започнем работа, трябва да изберем място, където Adobe Premiere Pro ще съхранява аудио и видео файловете, които създаваме в процеса на работа. Препоръчва се хард дискът, на който се запазва проектът, да не бъде системният. Поради по-добрата организация и ориентация е добре работната директория да бъде на същото място, където е файлът на проекта.

- 5. От падащото меню в Captured Video, Captured Audio, Video Previews и Audio Previews изберете Save as Project.
- 6. Потвърдете с "ОК".

Отваря се прозорец New Sequence, с 3 подменюта. В първото разглеждайте съдържанието на всички папки в Available Presets. С избор на което и да е от тези решения в прозорците Preset Description (от дясно), получавате описанието и характеристиките на всяка от тези настройки.

Изборът на правилната настройка е от решаващо значение за понататъшната ви работа: удобство, но и качество по време на работа!



- 7. Изберете папка DV -- PAL.
- 8. Изберете настройка Standard 48kHz.

Тази настройка използва стандартен РАL видео формат, в съотношение на страниците 4:3, междуредов скан и звук 48kHz (16 бита).

Преди да изберем името сегмента в полето Sequence Name, ще разгледаме останалите възможности. По отношение на настройката, която избрахме (Standard 48kHz), можем да направим някои промени в бъдещия сегмент и подготвим за по-нататъшна работа в подменю General.

9. Изберете подменю General.

107

В отвореното подменю General се показват четири компонента: Editing Mode, Video, Audio, Video Previews.

В падащото меню Editing Mode, при избор на друг формат автоматично ще промените по-голямата част от настройките в останалите подменюта. Разлгедайте всички падащи менюта в подменю General. Повечето настройки нямат алтернатива, освен промяната на основните настройки на сегмента, но е добре да обърнете внимание на Fields, възможност която може да има важна роля при изпращането на окончателния продукт в друг формат и неговата репродукция (избор на междуредов скан, прогресивен скан и т.н.)

Ако сте направили новите настройки за начало на работа върху бъдещите сегменти, запазете ги с команда Save Preset и ги озаглавате. В подменю Sequence Presets, в папка Custom ще се намират всичките ви настройки. В подменю General върнете всички настройки на началните!

10. Изберете подменю Tracks.

Тук можете да изберете броя на видео и аудио ленти и вида аудио лента, която ще съдържа новият сегмент. Не е необходимо предварително да се предвиди точно броят на лентите, тъй като по-късни промени са възможни.

11.В полето Sequence Name напишете: "преглед".

12. Потвърдете.

13. Отваря се нов прозорец на Adobe Premiere Pro, разгледайте го!

Premiere Pro File Edit Project	t Clip Sequence Marker	Title Window Help			\$ \$ 1 0 **	Sre 22.42 • Q
Project: vladimir, prvi projekat -	The (For You) Effect C	patrol Aleren	a Taxa Daolecar ta taxal	Program: razgledanja 💌 🗧	Company of the second second	
	(no clip selected)	0				
vladimir_prvi_projekat.prproj I Rem						
Name						
😸 teogledanya 🔳				- 01-00-00	Bren vi	01-01-00-00
				00.00.00.00	01050000	00.00.00.00
	• 01:00:00:00		et.	4 3 (← +)	* T+ 41 + 1+ 4T E	i⊞ ▲, , #4 192
Maile Arrest tille (Black Hitter +B)	Timelina, razgledanje					18 L (Au 18)
2	00:00:00:00	00:01:00:00 00:0	00:00:00 00:00:00	00:04:00:00 00	03:00:00 00:06:00:00	00.07-00.00
 Presets Bit Bovel Edges 	G 9 4					-
Zomolution Server Automatics	D D > Video I					-15
• 🔄 PIPS	ato Ba Privateo 2					
Solarizes Za Tuiris	TO THE Video 1					
Audio Effects						70.10
+ Audio Transitions	AND TANKIS L					+ :::
Viden Effects						
- Villes Frankristens	408 F Audio 2					(++) + 2+
	All and the Annual of the					
	1					


В предишните версии на мястото на прозореца имахме панели и плаващи панели. Те дават възможност за по-голяма мобилност при работа и адаптиране към нуждите на потребителя.

Панелът Project е място, предназначено за работа върху следните части на проекта: сегменти, видео клипове, аудио файлове, картини, графични обекти.

Media Browser е нова възможност, с която може да се преглеждат голям брой различни видеа, аудио файлове, графични файлове и други файлове, без да се импортират в Premiere Pro. Усъвършенстван е, за да показва и по-сложни структури файлове, без да е нужно предварително да се познават, като например съдържанието на P2 карта или BluRay диск.

Панелът Info служи за описание на произволно избран видео клип, аудио файл, картина, графичен обект или сегмент от панел Project или панел Timeline. Предлага кратко описание на съдържанието на избрания сегмент по отношение на продължителност и оригиналния времеви код на записа.

Панелът Effects се използва след фазата на груб монтаж, когато се налага да се подобри или усъвършенства a/v(ayduo и видео) клипът. Организиран е в пет папки: Presets, Audio Effects, Audio Transitions, Video Effects и Video Transitions. Всяка от тези папки съдържа значителен брой ефекти с различно предназначение.

Панелът History, както и при останалите програми на Adobe, дава възможност за връщане назад, вслучай че работата върху някой от претходните елементи показва грешка или ако не сме доволни от резултата на някоя операция.

(Monitor) Source – използва се за преглед на аудио или видео клипове и груб монтаж (Ако няма селектиран нито един клип, панелът остава празен). Панелът Effect Controls предлага големи творчески възможности по отношение използването на най-различни ефекти (Ако няма селектиран нито един клип, панелът остава празен).

Панелът Audio Mixer представлява контрол на звука за всички аудио ленти в панел Timeline и за master audio лента.

Панелът Metadata дава възможност за записване на най-различни допълнителни мета-данни (информация за данните) във видео, аудио или графичните файлове чрез използване на ХМР метода.

(Monitor) Program е предназначен за работа върху актуалния проект, т.е. конкретната позиция в сегмента, определена чрез позиция СТІ (англ. Current Time Indicator).

Панелът Timeline е предназначен за графичен преглед на монтираните сегменти. Панелът Audio показва изходните параметри на мастер аудио

109



канала.

Панелът Tools е мястото, където се намират всички инструменти, необходими за работа в програмата.

14. Работната площ можете да приспособите като премествате един (или повече панели) чрез изтегляне на вертикално позиционираните точици, които се намират от лявата страна на всяко езиче; можете да разменяте големината им, чрез поставяне на курсора между съседните панели и чрез тяхното преместване. С помощта на езичето имате достъп до всички панели, които се намират в един прозорец. Редактирайте работната площ.

Когато започнете да местите панела в другите панели, преди да освободите (англ. drag and drop), ще забележите, че се появява характерна синкава маска, която в зависимост от позицията, променя формата си. Ако се намира в средата на панела (като на снимката) и има правоъгълна форма, панелът ще бъде позициониран в прозореца, а ако поставите панела отстрани, трапецовидната маска показва в коя посока ще се образува нов прозорец за панела, който премествате.

Premiere Pro File Edit Project	Clip Sequence Mar	rker Title Window Help	and and another in another it		\$ \$ 1 0 + -	sre 23.02 🗨 🔍
Project Vialtmir.prv(.projekat +	Clip: <nothing selected=""></nothing>	, remply value	Meradata × -1	Program rangledanje 💌 🗏		
vłudowie povi projekar, prproj i trem 1920 in: Al + klime A j Label	Name Laibel Media Type Frame Kate Andie Starc					
💩 razglédanje	File: «Nothing selected» File: Properties File: Frogenties Bacic Bacic Fights Management Pynamic Media		Foundaty XITTED			
	* Speech Transcript			00:00:09:13	210 · · ·	00:00:00:00
				W-00	00.05:00.00	00:10
		Timilcode In:		4.4		h A ,
	and the second se	Curation			(*) management (** 3*	
Media Resource of the Oflice of type: All Supported W Macintash HD View 83(Mindiana 80)	00:00:09:13	00.00 00(01:00:00 00	02:00:00 00:03:00:00	00:04:09:00 00	05:00:00 00:06:00:00	00.07:00:00
	17:83 ≯ Video3 16:83 + Video3 17:83 + Video2					11: 10 11
						To PE
	ID = Aude 1 III e					*#
	41 8 + Audio 3**	\$				H + + + + + + + + + + + + + + + + + + +
	41 13 + Audio 4 *					. • Q
1.4	÷ • •					*

Interreg – IPA CBC Bulgaria – Serbia Programme CCI Number 2014TC16I5CB007

Interreg - IPA CBC 💽 Bulgaria - Serbia



Premiere Pro File Edit Projec	t Clip Sequence Marker Title Window Help		🕼 🛜 🚺 🕤 🎂 🔫 sre 23.05 💽	a
800	/temp/vladin	nir_prvi_projekat.prproj *		
Project: vladimir_pro_projeka: * ***	Nifes Connols1	Program razgletinge · · · · · ·	Audio Maree ronglestanje • • 0000 0000 Audio 1 Audio 2 Audio 3 Brad • Brad • Read	-11 0:00:00 (
jog vargeledan)e ∎	e (dasta o)e e			
ST I P M 7 A	Nerve Template Complexity Complexity <td>•09:00:00:00 == 00:00:00:00 00:00 00:00 00 00 () ♥ T+ 4(▶ P ~1 ⊂ ⊕ @ @,</td> <td></td> <td></td>	•09:00:00:00 == 00:00:00:00 00:00 00:00 00 00 () ♥ T+ 4(▶ P ~1 ⊂ ⊕ @ @,		
Image: Street	Timeser (dex) Holog Molg Option Timeser: nzg) nzg) 00:00:00:00 00 00:01:00:00 00 00:00:00:00 00 00:01:00:00 00 00:00:00:00 00 00:01:00:00 00 00:00:00:00 00 00:01:00:00 00 00:00:00:00 00 00:01:00:00 00 00:00:00:00 00 00:01:00:00 00 00:00:00:00 00 00:01:00:00 00 00:00:00:00 00 00:01:00:00 00 00:00:00:00 00 00:01:00:00 00 00:00:00:00:00 00 00:01:00:00 00 00:00:00:00:00:00 00:00:00:00:00 00:00:00:00 00	34 - 41 (42)	(a → a) b (a) C (b) (a) Mercetara (b) 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50	****
ni Histony U Tan Newy/Open P Crease (racelnsharjy/ Im Import Clips			File: <nothing selected=""> Normed by XTTTP His Properties. Dablis Cove East: Basis: Bights Management Senech Transcript</nothing>	王令十年间
Cheritag Cheritag	4) 52 b Audio 3 ⁴⁴ 4) 52 b Audio 4 ¹⁰ - ++		Timecode In:	

Имате възможност и за запазване на новата работна площ, като изберете Windows > Workspace >New Workspace. Озаглавате работната площ и потвърдете ("OK").

Adobe Premiere Pro не запаметява промените в работната площ и връщането назад (стъпка по стъпка) чрез команда Undo или чрез панела History не е възможно.

- 15. За да се върнете в първоначалната работна площ, изберетеWindows > Workspace
- > Editing, съответно Windows > Workspace > Reset Current Workspace... (Потвърдете).

Чрез прозорец Trim, започваме процес на нелинеен монтаж. Както вече беше казано, в панела Project се извършва импортиране на аудио/видео файлове и неподвижни картини. За репродукция на аудио/видео файлове и тяхното основно редактиране (съкращаване, преместване, сливане) се използва панел Timeline, а работата в прозорец Trim дава възможност за изрязване на материали.

16. От мястото, където сте презаписали файловете, изберетеFile > Import или "Ctrl+I"

Изберете Banka 1 > изберете видео файлове: Video_1, Video_2, Video_3, Video_4.

17. Потвърдете (Натиснете "Open").

Избраните файлове се намират в панела Project. Избирайки полето Name ще

111



подредите файловете по азбучен ред (отпред назад или отзад напред).

18. Преместете отбелязаните файлове върху лента Video 1 в панел Timeline.

Ако панел Timeline изглежда така, че не можете да определите къде точно се намира CTI (Current Time Indicator -- индикатор за текущото време), твърде увеличен или твърде намален, чрез бутон "Zoom Out", или с натискане на клавиша "--", намалявате прозореца, а с натискане на "Zoom In", или на клавиш "=" увеличавате прозореца.



Преместете файловете върху надпис Video 1 и ако синьото езиче СТІ към момента на преместване се намира в самото начало на панела Timeline, вашите клипове са поставени в началото на сегмента. Ако СТІ не се е намирал в началото, можете да го преместите към началото или да натиснете клавиша "Home". Сега можете отново да изберете файлове (видео клипове) от панел Timeline и да ги преместите по посока СТІ.

Ако искате СТІ да се намира накрая, можете да използвате клавиш "End", а чрез клавишите "PgUp" и "PgDn" можете да местите СТІ напред или назад към мястото, където е направен срез между двата кадъра.

00:00:0	0:00	00:00	00:01:00:00
	G 💡 🔺		
• 8	► Video 3		
• 8	► Video 2		
● 8 1] �.	🐨 Video 1		
 ● ■ ● ●	✓ Audio 1 ^M L R		
() B	► Audio 2 ^{H4}		
() B	► Audio 3 ^{H4}		
	► Master		
	-	4	

Ако чрез използването на клавишите не постигате никакъв ефект, панелът Timeline не е активен (около активния панел се появява жълта рамка), за да активирате рамката, кликнете където и да е върху панела.

19. С команда Import, от папка Banka 1, импортирайте файл Slika_1. След тази команда Adobe Premiere Pro отваря нов прозорец: Import Layered File: Slika_1, тъй като снимката (направена във Фотошопа), която искаме да

112



импортираме, се състои от повече слоеве (англ. layer).



20. От падащото меню Import As изберете Sequence. Потвърдете.

По този начин файлът, направен във Фотошоп е импортиран в съответните слоеве като едно цяло (един слой), от него е създаден нов сегмент. Ако изберете Import As: Merge All Layers в панел Project, картината би била импортирана като едно цяло. Тази версия на Adobe Premiere Pro дава възможност за импортиране на избрани слоеве с размер на сегмента, или на оригиналния документ (Footage Dimensions).

21. Поставете СТІ на края на последния видео клип в панел Timeline. Изберете папка Slika_1 от панел Project и я преместете в лента Video 1.

Вмимателно преместете папката зад СТІ. Ако е активиран Snap, всички видео клипове и сегменти ще бъдат последователно подредени. Snap можете да активирате в панел Timeline, иконка Snap, клавиш "S", или от менюто Sequence > Snap.



Когато инструментът Snap е активен, видео клипът, който поставяте или премествате в панела Timeline, ще се свърже със следващия видео клип и ще направи плавен преход между видео клиповете.

Когато Snap не е активен, трябва много внимателно да преместите видео клипа, за да не съкратите съществуващия клип или да направите пауза.

22. Поставете СТІ на края на последния видео клип в панел Timeline. С

113



команда Import от папка Banka 1, импортирайте файла Slika_2, Import As: Merge All Layers и го преместете в Video 1 лента в панел Timeline.

Поставената картина е по-голяма от резолюцията на проекта, в който работим (2048 x 1536 пиксела). Подобни и още по-големи картини (до 4096 x 4096 пиксела) ни дават възможност за по-голяма гъвкавост докато работим, тъй като на телевизионния екран картината винаги е достатъчно остра.

С редактиране с цел прецизиране размерите на картината ще се занимаваме в следващите упражнения.

23. Изберете файл Slika_2 в панел Timeline >DK с десен бутон на мишката > Scale to Frame Size.



Така снимката е вече в проекта, тъй като е наламена до съответните размери (720 х 576 пиксела.). Ако все пак искате да върнете картината в оригиналната резолюция, повторете описаните вече стъпки.

24. С команда Import, от папка Banka 2, импортирайте файл Audio2_1. Ако файлът е с 48000 Hz и 32 бита, Adobe Premiere Pro няма да има проблеми при импортирането. Ако например, файлът е със стандартно качество за CD (44100 Hz, 16 бита), или още по-ниско качество, например 32000 Hz и 12 бита (различен стандарт DV), програмата първо трябва да го конвертира във формат, подходящ за работа. Това може да продължи по-дълго.

25. Поставете СТІ в началото на панела Timeline. В панел Project изберете файл Audio2_1 и го преместете в Audio 1 лента в панела Timeline.

В зависимост от това, дали импортираният файл е моно или стерео, Adobe Premiere Pro дава възможност да го преместите в нови три стерео линии, или да създадете нова линия. С настройване на специфични аудио канали, след отварянето на новия сегмент, можете да поставите повече нови моно, стерео или 5.1 ленти.



26. Сега можете да пуснете аудио и видео съдържанието, което сте поставили в панел Timeline, чрез бутон "Play/Stop Toggle" в панел Program, или чрез клавиш "Space". Излъчването ще спрете по същия начин, по който сте го и пуснали.

Опитайте с клавишите "й", "к" і "л" за движение напред и назад. В различните програми за нелинеен монтаж тези клавиши най-често имат същия принцип на работа.

С натискане на стрелките наляво, съответно надясно, се придвижвате с по един фрейм.

27. Затворете панелите Program, Source, Effect Controls, Audio Mixer, Metadata. По този начин се получава разширен панел Project, в който сега, освен названията на файловете, може да видим и някои техни характеристики. Разгледайте ги.



28. Изберете който и да е файл от панел Project, напр. Video_1.avi. С десния бутон на мишката щракнете върху него > Properties. Така можете да видите всички необходими информации за избрания файл.







29. Изберете Window > Workspace >Reset Current Workspace...

- 30. С команда Edit > Select All, или с комбинацията от клавишите "Ctrl + А" селектирайте всичко в панела Timeline. С команда Edit > Clear и клавиш "Delete" изтрийте избраното.
- 31.В панел Timeline преместете само видео клиповете и аудио файла. Пуснете тази част.

Ще забележите липсата на последователност. Сега ще поправите това.

32. Изберете третия видео клип (Video_3), преместете го на мястото на втория видео клип. Пуснете тази част.

По този начин успяхме да преместим клипа на желаното място, но същевременно унищожихме втория видео клип (Video_2).



1. Връщаме се стъпка назад.

В Adobe Premiere Pro съществуват няколко начина за връщане назад: чрез команда Edit > Undo, комбинация на клавишите "Ctrl + Z" или чрез панел History, в който са записани досегашните ви стъпки от началото на проекта.

2. За да разменим успешно местата на клиповете, трябва да изберем третия видео клип и, влачейки го на мястото на другия, да натискаме комбинацията от клавишите "Alt + Ctrl"

Тази операция се нарича Extract & Insert Selection (Отделяне и вмъкване).





• B	+ Video 3			and the second second
@ B	+ Video 2			
• B • •	→ Video 1	Video_1.avi Opacity -	Video_3.avi city:Opacity	Vide Video_4.avi)pacity+
() ⊟ 	▼ Audio 1 ^{H4} L R			
4) B	F Audio 2 H	1		
4) ₽	► Audio 3 H			

3. Пуснете тази част.

Остана още една грешка при монтажа. Трябва да се съкрати втория видео клип (Video_2), за да може третият видео клип (Video_3) последователно да се свърже с него.

4. Между втория и третия видео клип сложете СТІ. Изберете бутон "Trim" от панел Program, или клавиш "T".



В левия Тгіт прозорец се намира вторият, а в десния – третият видео клип.

5. Щракнете върху левия Trim прозорец и движете курсора наляво, докато кадърът не заприлича най-много на този в десния прозорец, а ако е нужно, направете същото в десния прозорец, но в обратната посока.

117



6. За да проверите монтажа, който сте направили, щракнете върху бутон "Play Edit"

F 0	0:00:11:13	• 00:00:2	3:08	1 00:00:00:03
	00:00:10:00	50	:00:00	00:00:01:00
02:16		-5 -1 0	+1	+5 1+ +1
	Play Edit			

- 7. В случай, че сте доволни от монтажа, затворете прозореца. Ако не сте доволни по отношение на това, което целите, редактирайте втория или третия клип.
- 8. Пуснете тази част.
- 9. Запазете проекта (File > Save As...) на мястото и под названието, което ще ви зададе лекторът по практически упражнения.





Упражнение

- 1. Стартирайте Adobe Premiere Pro, изберете New Project.
- 2. В New Project прозорец изберете работна директория и и озаглавете проекта: монтаж.

Interreg - IPA CBC 💹

Bulgaria - Serbia

- 3. В New Sequence прозорец изберете Available Presets > DV -- PAL > Standard 48kHz. Озаглавете го: проба.
- 4. От папка Banka 1 импортирайте всички видео файлове и ги преместете в панел Timeline.
- 5. Подредете видео клиповете един над друг, без оглед на съдържанието. Опитайте с инструментите от панел Tools.

Tools ×	1 =-
h.	
EEF	
*	
#	
}	
*	
[+-+]	
+	
<u>0</u>	
*	
9	

Както вече посочихме, панел Tools е място, където се намират всички необходими инструменти за работа в програмата. При предишните версии на тази програма в панел Tools имаше много повече инструменти. Adobe Premiere Pro предпочита употребата на така наречените контекстни инструменти, които дават възможност един инструмент да се трансформира в други инструменти, в зависимост от своето място в панел Timeline, или на друго място в работното пространство.

Инструментът Selection (клавиш "V") – се използва за преместване, поставяне, избор и съкращаване на видео клиповете.

119



Track Select (клавиш "А") – се използва за избиране на всички аудио и видео клипове вдясно от мястото, на което се намира първият избран клип в избраната лента. Чрез комбинация от клавиша Shift и щракване с мишката от желаното място вдясно можете да изберете всички аудио и видео клипове от всички ленти.

Interreg - IPA CBC

Bulgaria - Serbia

Ripple Edit (клавиш "B") – се използва за съкращаване на аудио и видео клипове, при което дава възможност вследствие съкращаването на клиповете да не остават празни места, като съседните клипове се преместват върху лентата с толкова, с колкото е съкратен клипът. Rolling Edit (клавиш "N") – се използва с цел едновременно да се съкратят два съседни аудио и видео клипа до максималната си продължителност, запазвайки общата продължителност на двата клипа.

Rate Strecth (клавиш "Х") – се използва за разтягане и събиране (смяна на скоростта и продължителността на аудио и видео клипа).

Razor (клавиш "С") – се използва, за да раздели аудио и видео клипа на две части. С комбинация от клавиш Shift и щракване на мишката можете да разделите клиповете на всички ленти, там, където поискате.

Ако искате да разделите аудио и видео клипа на две части там, където се намира СТІ вместо инструмент Razor (докато е активен, който и да е от инструментите) използвайте Ctrl+K.

Slip (клавиш "Y") – се използва за смяна на началния и крайния фрейм, в рамките на максималните стойности на даден аудио и видео клип, без да се променя продължителността му.

Slide (клавиш "U") – се използва за преместване на аудио и видео клипа в панел Timeline чрез съкращаване и удължаване на съседните клипове, в зависимост от максималните стойности, без да се променя продължителността му.

Pen (клавиш "P") – се използва за очертаване на траектории с инструмент Titler, или за очертаване на траектория и добавяне на ключови фреймове (key frames) към даден аудио и видео ефект.

Hand (клавиш "H") – се използва за хоризонтално движение на изображението в панел Timeline (имитира хоризонталната лента за движение в долната част на панел Timeline).



Zoom (клавиш "Z") – се използва за увеличаване или намаляване на изображението в панел Timeline. Предварително зададената настройка е Zoom In (увеличаване), а противоположният ефект се получава чрез комбинация с клавиш Alt.

Interreg - IPA CBC

Bulgaria - Serbia

6. Има два начина за импортиране на клипове в панел Timeline. Проверете ги.

Overlay (презаписване) – С този инструмент новозаписаният аудио и видео клип замества съдържанието, което се намира на това място. Този инструмент са активира автоматично при каквото и да е преместване от панел Project или от някое друго място в панела Timeline.



Insert (вмъкване) – с този инструмент новозаписаният аудио/видео клип се вмъква между предишния и настоящия аудио/видео клип, който се премества надясно. Този инструмент се активира, като натискате клавиш "Ctrl" и премествате аудио/видео клип от панел Project или от някое друго място в панел Timeline.



7. Има два начина за преместване на аудио/видео клипове, които се намират в панел Timeline. Проверете ги.

Lift (изтегляне) – В резултат от използване на този инструмент се образува празно място на мястото където е бил изтегленият аудио/видео клип.



Sufinansirano od strane Evropske unije kroz Interreg-IPA Program prekogranične saradnje Bugarska-Srbija

121



Extract (отделяне) – Този инструмент е подобен на Ripple Edit, тъй като останалите в Timeline панел а/в клипове се преместват, за да заемат образувалото се празно място. Този инструмент активирате като преди да започната да премествате а/в клипа, задържите натиснат "Ctrl" клавиш.



8. Изтрийте всичко от панел Project.

Adobe Premiere Pro ще изтрие видео клиповете и началото, поради което панел Timeline не се показва в работното пространство.

Ако изтриете който и да е файл от Project панела, той завинаги изчезва и от останалите панели във вашия проект.

- 9. Изберете File > New Sequnece.
- 10. В New Sequence прозорец изберете Available Presets > DV -- PAL > Standard 48kHz и озаглавете тази част: изрязване.
- 11. Импортирайте всички файлове от папка Banka 2.
- 12. <u>2х</u>ЛЩ (два пъти с ляв бутон) на мишката върху а/в клипа "Seckanje.mov" дава възможност в Source панела в рамките на Project да се пусне избраната част на клипа. С натискане на "Space" или на бутон "Play/Stop Toggle" в Source панела се дава начало на процеса.

В този а/в клип е показано как ще изглежда и звучи вашият проект в края на упражнението.

- 13. Отворете нова папка в Project понела: С десен бутон на мишката върху празното пространство изберете New Bin. Дайте на папката име "Final". Преместете а/в клипа в нея
- "Seckanje.mov".
 - 14. За да прегледате по-лесно материала, който сте импортирали, разширете вдясно Project панела и натиснете бутон "Icon View".







Преди да преместите файловете в панел Timeline, можете да ги прегледате в панел Project.

15. Миниатюрните изображения (Video2_x) подредете последователно, както в а/в клипа

"Seckanje.mov".

В Icon View на панел Project, няма възможност за автоматично подреждане на клиповете. Можете да ги прегледате в Preview.

16. Поставете СТІ в началото на Timeline панела. В Project панела обозначете а/в клипове, които искате да импортирате в Timeline панела. Чрез команда Automate to Sequence (изберете бутон в Project панела, или изберете Project > Automate to Sequence). А/в клиповете от панел Project ще бъдат прехвърлени в панел Timeline в съответната последователност.

Прозорец Automate to Sequence предлага няколко инструмента.

Ordering – С този инструмент а/в клиповете се поставят в съответната част последователно, както в Icon View, от Project панела (Sort Order), или в последователността, в която избраните а/в клипове са в рамките на Project панела (Selection order).

Изберете Sort Order.

Placement – С този инструмент а/в клиповете могат да се поставят един след друг (Sequentially), или според предварително определените обозначения (това няма да е възможно, ако в Timeline панела тези обозначения не са предварително зададени).





rom montaza.prproj	OK
Ordering: Sort Order	Cancel
io seckanje	
Placement: Sequentially	
Method: Overlay Edit 🛛 👻	
Clip Overlap: 20 Frames 🔻	
Transitions	
Apply Default Audio Transition	
Apply Default Video Transition	
Ignore Options	
Ionore Video	

Изберете Sequentially.

Method – Използва се, когато към съществуващите в дадената част а/в клипове искате да прибавите нови такива. В зависимост от настройките новите а/в клипове ще се запишат върху наличните (Overlay Edit) или само ще се вмъкнат (Insert Edit).

Изберете Insert Edit.

Clip Overlap – С този инструмент между а/в клиповете се създават промеждутъци с определена продължителност, която може да се изрази в фреймове или секунди.

Изберете стойност 0.

Apply Default Audio/Video Transition – Дава възможност създаденият вече а/в промеждутък да бъде приложен при всички а/в клипове с вече зададената продължителност.

Не обозначавайте нито една от тези възможности.

Ignore Audio/Video – Дава възможност, въпреки че са обозначени, съответните файлове, аудио или видео, които се намират в Project панела да не бъдат прехвърлени в Timeline панела.

Не обозначавайте нито една от тези възможности.

17. Пуснете тази част.

Видео клиповете трябва да бъдат подредени, както следва: Video2_1,

124





Video2_2, Video2_3, Video2_5, Video2_6. Последен трябва да бъде аудио клипът Audio2_1.

- 18. С цел по-лесно да виждате съответното съдържание, използвайте клавишите "--" и "=" на английската клавиатура.
- 19. Сложете курсора в началото на видео клипа Video2_1. Когато той приеме форма на скоба, преместете го вдясно с +00:00:01:01, за да получите същия начален фрейм, както в а/в клипа "Seckanje.mov".

Параметрите на придвижване на клипа можете да видите на няколко места: до мястото, откъдето сте започнали да съкращавате клипа, в левия ъгъл на Program панела, или в долната третина на същия панел.

20. Промеждутъкът, който се получава преди видео клипа Video2_1, найлесно може да се отстрани с помощта на Ripple Delete от контекстното меню. с десен бутон на мишката върху празното място. Съдържанието на Timeline панела, което е било на това място, ще се премести наляво и промеждутъкът ще изчезне.



При работа в Timeline панела, следствие употребата на контекстните инструменти, лесно могат да възникнат много малки промеждутъци, които могат да останат в окончателната версия на проекта. Чрез Ripple Edit може да се избегне евентуалното възникване на подобни грешки.

21. От Tools панела изберете Ripple Edit. Поставете курсора върху началото на видео клипа Video2_2. Когато курсорът е активен, изрежете началото на видео клипа с +00:00:02:13, и, с помощта на същия инструмент съкратете края на видео клипа с --00:00:02:09.

22. Поставете СТІ в начална позиция. А/в клипът "Seckanje.mov" от лента Video 2 преместете от панел Project и папка Final в панел Timeline. По този начин получавате възможност да следите в слоевете (layers)

125



окончателния а/в клип и а/в клиповете за монтаж. За да изберете лентата, която искате да гледате (отгоре надолу), включете или изключете Toggle Track Output.



- 23. В Source прозореца монтирайте Video2_3.
- 24. С помощта на окончателния а/в клип опитайте да направите от видео клиповете (Video2_x) подобна част.

Забележка: След видео клипа Video2_5 отново се появява Video2_3.

25. Запазете готовия проект, в работната директория. Озаглавете го "Seckanje".



Видео преходи и ключови кадри

Начини за свързване на кадрите

Срез

Срез – временен преход от кадър в кадър. Както и при другите методи за монтаж, той трябва да бъде целесъобразен. Ако е на неподходящо място, може да предизвика прекъсване на нужната последователност при смяна на кадрите.

Fejdin--fejdaut (engl. fade in, fade out)



Fade in (осветляване) – осигурява плавен преход към действие. Fade out (затъмняване) - осигурява естествен преход към край на действието. Комбинацията от fade out--fade in свързва двете части и се създава пауза по време на действието. Така се създава възможност за свързване на две бавни части, в които трябва да се подчертае смяната на мястото или времето. Комбинацията срез и fade in, fade out, дава възможност за открояване на новия кадър.





Преливане (dissolve)

Когато един кадър изчезва, а друг се появява, се получава преливане. Този преход е изключително спокоен, с минимално прекъсване на визуалното развитие. Бързото преливане най-често означава, че двете действия са паралелни. Бавното преливане най-често подчертава промяна във времето или мястото.

Плавно преливане

При внимателно кадриране на два подобни кадъра, между които се прилага преливане, може да се получи преходен ефект. Най-често така се подчертава промяна във времето (от момче до възрастен мъж, от лято до зима) или магия (тиква в каляската на Пепеляшка).

Преливане извън фокус

Докато първата камера постепенно губи фокус, преливането се прехвърля на камерата, чийто кадър е изцяло извън фокуса, който впоследствие се изостря. Този ефект се използва предимно за *flash back.*

Изтриване (engl. wipe)

Изтриване – визуален ефект, който се използва предимно като декоративен преход. Може да се получи по много начини. Монтажните конзоли най-често имат електронна система, предназначена за изтриване. Имали са голямо приложение в ранното кино. Днес най-често се използват в трейлърите (*engl.* trailer) и рекламите.

Ефектът на изтриване служи да открие, скрие и раздели кадъра, в зависимост от това как се използва. Във всички форми привлича вниманието към плоския екран и унищожава всяка 3D илюзия.

При изтриване контурите могат да бъдат остри или меки, незначителни или значителни. Те могат да имат най-различни геометрични форми: кръгли, квадратни или да са под формата на линия.



Разделен екран (комбиниран кадър)

Ако в хода на изтриването е настъпило прекъсване, екранът остава разделен и е възможно да се виждат и двата кадъра. По този начин се показват събития, които се случват по едно и също време, или на различни места (телефонен разговор), паралел – преди и след (ръст – развитие), и съпоставка на различни версии (показване на карта и сателитни снимки).

Упражнение

1. Стартирайте Adobe Premiere Pro, изберете Open Project > Seckanje.

В случай че нямате запазено упражнението "Seckanje" (Изрязване), потърсете помощта на лектора си по практически упражнения.

2. Пуснете тази част.

Видео клиповете се сменят в последователен ред. За да смените или омекотите прехода от един кадър към друг между видео клиповете Video2_2 и Video2_3, ще използваме видео преход.

3. От Effects панела изберете Video Transitions > Dissolve > Cross Dissolve, преместете прехода върху мястото между двата видео клипа. С преместване на прехода върху мястото на среза, ляво-дясно или чрез централно позициониране ще получим различен ефект. Спуснете прехода върху която и да е позиция. Пуснете частта, в която се намира видео преходът.



- 4. Щракнете два пъти с мишката върху видео прехода от Timeline панела. Отваря се панел Effect Controls с всички параметри на избрания видео преход.
- 5. Променете продължителността на видео прехода (*Duration*) и неговата позиция между двата клипа (Center at Cut, Start at Cut, End at Cut).
- 6. В Effect Controls панела с помощта на прозореца за преглед на видео материали ("А и В") и с помощта на плъзгача, който се намира под тях, можете по-прецизно да настроите видео прехода.

129



- 7. Увеличеният Timeline панел в рамките на Effect Controls панела дава възможност за допълнително настройване на мястото на прехода, съответно за прецизен монтаж.
- 8. Проверете всички възможности на Cross Disolve ефекта. Пуснете и наблюдавайте ефекта.



С помощта на Show Actual Sources, на мястото на точка "A и точка B" можете да видите картина от Timeline панела.

 Поставете CTI между видео клиповете Video2_3 и Video2_6 (последните два). От Effects панела изберете Video Transitions > Dissolve > Additive Dissolve, преместете прехода между двата видео клипа.

В случай че опитате да определите мястото на видео прехода, Adobe Premiere Pro няма да ви позволи, защото липсва достатъчно видео материал, за да може преходът успешно да се покаже в която и да е позиция..

- Щракнете два пъти с мишката върху видео прехода от Timeline панела. Въпреки че според предварително зададените стойности продължителността на видео прехода е 00:00:01:05, поради липсата на достатъчно видео материал програмата автоматично свежда прехода на 00:00:00:16.
- 11. Преместете зададената позиция на видео прехода по средата между двата клипа (В панел Effect Controls > Alignment > Center at Cut). Пуснете и наблюдавайте видео прехода.

130



Ще видите, че докато видео клип "А" постепенно изчезва, видео клип "В" остава. Причината за това е липсата на видео материал, което Adobe Premiere Pro автоматично компенсира с непрекъснато повтаряне на първия фрейм от видео клипа "В".



В Timeline панела, мястото на прехода е обозначено с диагонални линии, а ако програмата няма възможност автоматично да определи позицията, в която няма да се получи многократно повтаряне на един и същи фрейм, ще се появи надпис "Insufficient media".

- 12. Изтрийте всичко от Timeline панела.
- 13. Импортирайте двата видео файла от папка Banka 3 в Project панела, след което ги преместете в Timeline панела.
- 14. Пуснете "Tranzicije.mov"

Неясната картина е следствие от компресирания видео материал.

15. По модел на видео клипа "Tranzicije.mov", опитайте да направите поне пет различни видео прехода и да сведете общата продължителност на тази част най-много на 00:00:40:00.

От примерите за анимация на статични кадри ще се запознаете с многото предимства на основните настройки на Effect Controls панела: място, размер, завъртане и прозрачност, с което ще се разшири представата ви за възможностите, които предлага Adobe Premiere Pro.

Ключови кадри могат да се приложат върху почти всички параметри на видео ефектите. Те дават възможност за много промени на ефектите в определено време.

- 16. В New Project прозореца изберете работна директория и озаглавете проекта : keyframes.
- 17. В New Sequence прозореца изберете Available Presets > DV -- PAL > Standard 48kHz.
- 18. Импортирайте Slika4_2 от папка Banka 4.





- 19. Преместете Slika4_2 на лента Video 1 от Project панела в Timeline панела.
- 20. В Effect Controls панела отворете падащото меню Motion i Opacity. Проверете всички настройки.



Position – Определя временната позиция на видео клипа в Program панела. Предварително зададените стойности са 360,0 и 288,0 (за DV PAL).

Scale – Определя временния размер на видео клипа в Program панела. Предварително зададената стойност е 100 (%).

Scale Width – Определя широчината на обекта. Тази възможност можете да активирате, ако изключите Uniform Scale, което позволява промяна на размера по вертикала и хоризонтала – чрез команда Scale.

Rotation – Определя възможната степен на завъртане на видео клипа. Предварително зададената стойност е 0,0°.

Anchor Point – Определя центъра, съответно оста на видео клипа. Предварително зададените стойности са 360,0 и 288,0.

Anti--flicker Filter – Намалява трептенето на линиите на видео клипа, потесни от линията на сканиран кадър. Предварително зададената стойност е 1,00.

Opacity – Определя степента на непрозрачност на видео клипа (с изключение на алфа канал). Предварително зададената стойност е 100,0%.



21. Поставете СТІ в началото на видео клипа в Timeline панела, или в началото на клипа в контролния прозорец на Timeline панела, от дясната страна на Effect Controls панела. С щракване на иконка хронометър освен че сте настроили мястото (Position), сте настроили и първия ключов кадър:



24. Поставете СТІ в края на видео клипа. Променете стойностите примерно на 443,0 и 288,0 (като влачите мишката или нанасяте стойностите). Adobe Premiere Pro определя траекторията на ключовите кадри. Пуснете клипа.

Ключови кадри можете да добавяте или премахвате чрез промяна на стойностите или с бутон "Add/Remove Keyframe". С бутоните "Go To Previous/Next Keyframe" можете да се движите по обозначените ключови кадри.



25. Изтрийте всички ключови кадри.

26. Увеличете продължителността на видео клипа в Timeline панела на 10 секунди.

Ще се опитаме да създадем илюзията, че става въпрос за "истински" видео клип, а не статичен кадър, като използваме основните настройки в Effect Controls панела.

- 27. Поставете СТІ в началото на видео клипа. Променете параметрите на Position на 500,0 и 300,0. Обозначете ключовия кадър, като щракнете върху иконката на хронометъра (Toggle Animation) до Position.
- 28. Поставете СТІ в края на видео клипа. Променете стойността на Postion на 250,0 и 420,0.

Ключовият кадър ще се добави автоматично в панела.

- 29. Повторете тези стъпки и със стойностите в Scale. Нека началната стойност бъде 80,0; а крайната 70,0.
- 30. Рендирайте кадъра. Пуснете тази част.

133



Ще забележите трептене на кадъра, особено при контурите, където контрастът е най-голям или където детайлите са най-много. Причината за това е "flicker" ефект, който се получава, при показване на кадри, по-тесни от линията на сканиран кадър. Ще приложим Anti--Flicker Filter.

31. Променете стойността на Anti--Flicker Filter на 0,25. Рендирайте изображението и пуснете тази част.

Ще забележите, че трептенето е намаляло, но незначително. Увеличавайте стойността на Anti--Flicker Filter, докато не получите добро качество на изображението. Пълното премахване на трептенето е много трудно, особено ако става въпрос за изображения с резолюция, различна от тази на проекта.

32. Изтрийте всичко от панел Timeline.

33. От папка Banka 4 импортирайте Slika4_3 (Merged All Layers) и Kvadrati.mov.

34. Файлът Slika4_3 от лента Video 1 прехврълете от панел Project в панел Timeline.

35. Използвайки ключовите кадри чрез Position, Rotation и Opacity направете видео клип, подобен на видео клипа "Kvadrati.mp4", с продължителност между 7 и 15 секунди.

За да получите повече квадратчета в панел Timeline, е необходимо да поставите анимационните видео клипове произволно, един над друг, в разлчни видео ленти.

00:00:03:08	0 00:00	:05:00	00:00.10:00	00:00:15:00
© ₽ → Video 3	Slik	wa4_3.psd	Slika4_3.psd	
● B → Video 2	Slika4_3.psd		Slika4_3.psd	
⊗ Bi → Video 1 Slika	14_3.psd	Slika4_3.psd		
♠) B ¹ → Audio 1 ^{H4} L Ref. ♦, R				
🚯 📴 📄 🕨 Audio 2 🍽				
🚯 🗃 🛛 🕨 Audio 3 🍽				
► Master H				

36. Запазете проекта.



Субтитри и графични обекти

Субтитриране и графика

Първото впчетление е най-важно и трябва да се има предвид, когато става въпрос за заглавието. То дава възможност на зрителя да се информира и добие представа за това, което би могло да последва. Добре оформената графика има непосредствен принос за успеха на всяка презентация, а недобрата графика и недоброто заглавие още в самото начало дискредитират целия проект.

Субтитри и графика днес

Субтитрите предполагат формата и предпечатната обработка на текст и цифри, а графиката – диаграми, карти, таблици, декоративни и графични елементи. Някога са били необходими съответните умения при работа със субтитри и графика. Процесът е бил дълъг и изтощителен. Създаването на добре оформена графика днес не би трябвало да бъде проблем, тъй като за това е достатъчен "обикновен" персонален компютър.

Работата върху графиката започва с избора на шрифт. Графичните програми за добавяне на титли предлагат голям брой предварително избрани и лесни за редактиране възможности. Големите възможности, които тези програми предлагат, могат да ви отведат в прекалено обработена и несъобразена графика, тъй като не отговарят на съдържанието на програмата, която следва или ги съпътства.

Много важно от гледна точка на оформлението (включително и техническото) е да се предвиди средата, за която е предназначена графиката: дали става въпрос за стандартния 4:3 или 16:9 формат на изображението.

Трябва да се обърне внимание върху видимата част на изображението на средностатистически телевизор и графиката да се позиционира по-далече от ръбовете. Тази част от екрана, където е безопасно да се постави субтитърът и графиката се нарича *title safe area*.

Interreg – IPA CBC Bulgaria – Serbia Programme CCI Number 2014TC16I5CB007





Interreg - IPA CBC 🛄

Bulgaria - Serbia

Добро субтитриране

Сигурно много пъти сте виждали слабо четивни субтитри в началото, по време и в края на дадена програма. Целта на субтитъра е да информира зрителя, да му даде възможност да прочете информацията с лекота, бързо и без усилие. Необходимо е да се обърне специално внимание на субтитрирането (превода) на дадена чуждестранна програма (филмова или телевизионна).

Четивността на буквите зависи от размера, формата и фона, върху който се намират.

Размерът на буквите не би трябвало да бъде по-малък от 1/25 от размера на картината. Шрифтът, който е подходящ за печат, не винаги е подходящ за субтитриране. По възможност е добре да се използват удебелени букви (*engl. bold*). На екрана не трябва да има повече субтитри отколкото са необходими на зрителя в дадения момент. В противен случай, вместо да прочете вашата информация или част от нея, той изобщо нищо няма да прочете. Бързата смяна на субтитрите демотивира хората още в първите минути и те се отказват от четенето. Най-добре можете да проверите продължителността на субтитрите, като със спокойно темпо прочетете наглас целия субтитър, при което той да остане на екрана известно време след това.

Фон на субтитрите

Изборът на подходящия за субтитриране фон е важен колкото и самият шрифт. Едноцветният фон често е най-доброто решение, защото привлича вниманието върху шрифта и не разсейва при четене. Между другото, ако трае прекалено дълго, може да бъде рисковано, защото става скучно за гледане. Фон с много орнаменти и текстури с абстрактни форми може да засили цялостното впечатление при зрителя, но може и да го обърка. Изборът на фон изисква много



внимание.

Поставяне на текста върху шарен фон затруднява четенето. Ако поставите субтитрите върху запис от мястото на дадено събитие, човешкото око може би няма да бъде в състояние да ги види и ще се фокусира върху фона вместо върху субтитрите. Това най-лесно може да се избегне с използването на светли букви (бели или жълти), оградени с тъмна линия (черна или сива). Винаги можете да проверите шрифта, в случай че програмата ви позволява, като прехвърлите цялото изображение в монохромна среда. Трябва да се избягва поставянето на субтитри върху изображение с букви (вестници, надписи на улици и под.).

Субтитрите имат няколко основни позиции: централно горе, ляво и дясно горе, централно, централно долу, ляво и дясно долу.

Видове графика

Графиката може да има голямо приложение във всички видове ТВ програми. Може да се представи по няколко начина: през целия екран (като пълен кадър) или може да се комбинира с жива картина (появява се върху екран, който е в кадър, като карта върху стена или като свободно ориентиран панел).

Анимационна графика

Анимацията раздвижва графиката. Дори и най-малкото движение от един детайл върху друг, зуумиране върху или от даден детайл задържа вниманието на зрителя по-дълго отколкото при неподвижна графика. Например, във всички детски предавания, графиката е необходима, за да задържи вниманието на децата, както когато гледат анимационен филм. Анимацията може да бъде найобикновено използване на някакъв преход (премахване, преливане).

Благодарение на анимационната графика и при запис в студио, или извън него, е възможно да се изобразят капки дъжд, снежинки, огън, мъгла...

Упражнение

1. Стартирайте Adobe Premiere Pro, изберете New Project >субтитри.

2. След което: File > New Sequence, от Available Presets > DV -- PAL > Standard 48kHz.

3. С десен клавиш на мишката в напел Project ще се отвори меню, изберете > New Item > Title... (или Title > New Title > Default Still).

Отваря се прозорец, в който можете да озаглавите субтитъра, който



създавате (или програмата ще ви предложи заглавие). Възможно е също да променяте размера, frejmrejt-а и съотношението на пикселите, без оглед на съответната настройка. Потвърдете с ОК.



Пред вас е Titler прозорец, който предлага всички субтитри от програмата Adobe Premiere Pro.



Titler прозорецът съдържа голям брой инструменти, обособени в пет панела.

Title Designer – Представлява основен екран, в който се създават и преглеждат готовите субтитри (в зависимост от мястото на СТІ в Timeline панела, на екрана ще се появи съдържанието на Timeline панела. В случай че сте избрали добро място на СТІ, с избор на Show Video и на определено място в Timeline панела, чрез промяна на тайм-кода можете да видите желания кадър на екрана.)

Title Properties – Съдържа всички най-важни настройки на текста: шрифт, размер, цвят и др.

Title Styles – Съдържа предварително избрените графични решения за субтитрите.

Проектът е съфинансиран от Европейския съюз чрез Програмата за трансгранично сътрудничество Interreg-ИПП България-Сърбия 2014 — 2020 г.



Title Actions – Съдържа инструментите, необходими за центриране на текста в рамките на екрана.

Title Tools – Използва се, между другото, за определяне посоката на писане на текста, определяне на контурите и др.

В Titler прозореца са включени предварително избраните Safe Title Margin и Safe Action Margin. В случай че искате да ги изключите/включите отново, щракнете върху стрелкичката, която се намира от дясната страна над мястото, където се показва екранът и ги обозначете в падащото меню.



4. Ако опцията Туре Tool не е активна, активирайте я. Щракнете с мишката "в средата" на екрана. Напишете името си.

5. Изберете едно от предварително определените графични решения в панел Title Styles.

В зависимост от избора, текстът придобива предварително избрания стил.

6. От падащото меню изберете шрифт Arial, съответно Regular.

7. В Properties панела също можете да променяте шрифта в падащото меню Font Family. Изберете Times New Roman, а от Font Style – Bold.



Interreg - IPA CBC O Bulgaria - Serbia



8. С Font Size изберете размер на шрифта 45.

Вместо ръчното изписване на съответната стойност, размера на шрифта можете да смените и с помощта на мишката.

9. Изберете отново Туре Tool и като щракнете с мишката върху своето име активирайте полето за въвеждане на субтитри. На нов ред напишете фамилията си. Селектирайте текста.

10. Проверете всички възможности в Properties.

Ако сте получили стил на текста, който искате да използвате в целия проект, можете да го добавите в Title Styles, за да не се налага всеки път отново да избирате настройките.

11. С щракване върху стрелкичката отдясно на панел Title Styles, ще се отвори меню. Изберете New Style... и потвърдете с ОК.

Ще се отвори прозорец, в който можете да озаглавите предварително избраното графичното решение на субтитъра или да оставите създаденото автоматично заглавие.

В края на Title Styles панел ще се появи нова иконка с изображението на вашия субтитър. При създаване на всеки следващ субтитър можете да избирате своя предварително озаглавен стил.

12. В Title Action панела изберете бутоните Vertical Center и Horizontal Center, за



Interreg – IPA CBC Bulgaria – Serbia Programme CCI Number 2014TC16I5CB007



да позиционирате текста в средата на екрана.



13. Когато сте напълно готови със създаването на субтитъра, просто затворете прозореца.

Adobe Premiere Pro няма да пита искате ли да запазите файла, а автоматично ще го направи сам. Създадения в Project панел субтитър можете да използвате както и всеки друг а/в клип в Timeline панела. С двойно щракване на мишката върху избрания субтитър можете допълнително да правите промени. Избраният в Titler текст има автоматичен алфа канал.

14. Създайте нов субтитър. Използвайте инструментите Point, Area и Path.



Point – текстът, който въвеждате, се изписва на един ред дотогава, докато не преминете сами на нов ред.

Area – текстът, който въвеждате, се изписва в рамките на предварително избраните полета и сам отива на нов ред.

Path – чрез отбелязване на точки върху екрана, текстът, който въвеждате, се изписва според определената от тези точки линия.

Всички посочени инструменти имат своята хоризонтална или вертикална посока.

15. Траекторията се създава с използване на Path Туре, а променя – с инструментите Pen, Add/Delete Anchor Point или Convert Anchor Point.

Ако сте използвали инструмент Pen в програмата Adobe Photoshop или Bezier Tool в програмата Corel Draw, няма да имате проблеми с използването на инструмента Pen. Траекторията определят най-малко две точки. С движение на мишката през екрана и щракване върху определени точки, ще получите желаната траектория. Ако искате допълнително да добавите или отнемете



точки, приложете инструмент Add Anchor Point, съответно Delete Anchor Point. C Convert Anchor Point можете да продължите съответната траектория.

16. След като сте очертали траекторията, с произволно щракване в очертаното пространство, можете да набирате текст, който ще я следва. Затворете прозореца.

Освен създаването на субтитри в Titler прозореца можете да създавате и геометрични форми!

17. Създайте геометрични форми. Активирайте Titler

18. Изберете някоя от вече зададените форми. С движение на мишката по екрана (очертаване на контури) избирате бъдещата форма на обекта. Освободете мишката.

Ако натискате клавиш "Shift" на клавиатурата, пропорциите остават същите.



19. За да прибавите още една геометрична форма, изберете Selection Tool. Щракнете върху празен участък на екрана и отново изберете желаната форма.

Върху формата на обекта влияят също и вече запазените в Title Styles стилове.

20. Опитайте да създадете всички форми, които ви предлага Titler прозореца. Затворете го.

Освен статичните (Still Title), съществуват и 2 типа динамичен текст: Roll



(търкалящ се) и Crawl (пълзящ).

21. Изберете Title > New Title > Default Roll. Озаглавате субтитъра Rolling Credits. Потвърдете с ОК.

Roll можете да активирате в самия прозорец Titler, като щраквате с мишката върху Roll/Crawl Options... от падащото меню..

22. Стартирайте Notepad. В папка Banka 4 отворете файл credits.txt. В Titler копирайте съдържанието му.

23. Центрирайте текста. Изберете желания стил (Title Style).

24. Щракнете върху бутона "Roll/Crawl Options..."

Start Off Screen – определя къде ще се появи първият надпис – извън екрана или в горната му част.

End Off Screen – определя дали финалните надписи ще излязат извън екрана. Pre--Roll – определя броя на фреймовете преди на екрана да се появят първите думи.

Post--Roll – определя броя на фреймовете след като на екрана се появят последните думи.

Ease--In – определя броя на фреймовете за забавяне на показвания надпис.

Ease--Out – определя броя на фреймовете за ускоряване на показвания надпис. Crawl Left/Right – определя посоката на crawl текста.





25. Изберете Start Off Screen и End Off Screen. В Ease--In и Ease-- Out въведете 5. Затворете прозореца.

26. В Project панел от лента Video 2 прехвърлете субтитъра "Rolling Credits" в Timeline панела.

27. От папка Banka 4 импортирайте Slika4_1. Преместете я на лента Video 1, под субтитъра на файл Slika4_3. Рендирайте изображението. *Ако е нужно, уеднаквете продължителността им.*

28. Пуснете субтитъра.

29. Съдържанието на финалния надпис не може да се прочете поради прекалено бързото движение на субтитъра. В панел Timeline увеличете времетраенето на субтитъра и съответния фон, докато не постигнете желаната скорост на движение на субтитъра.

30. Запазете проекта.


Видео ефекти / основи

Упражнение

- 1. Стартирайте Adobe Premiere Pro, изберете New Project > ефекти.
- 2. В New Sequence прозореца изберетеAvailable Presets > DVCPROHD > 720p > DVCPROHD 720p 50p.
- 3. ВполетоGeneral на прозорецNewSequence,променетеTimbaseна 25,00 frames/second, потвърдете с ОК.
- Изберете Edit > Preferences > General, или Adobe Premiere Pro > Preferences > General.
- 5. В полето Still Image Default Duration (новозададената продължителност на статичните кадри) въведете 75 Фрейма. Потвърдете с ОК.

Preroll:	2	seconds		
Postroll:	2	seconds		
Video Tra	ansition Default	Duration:	20	frames
Audio Tra	ansition Default	Duration:	1,00	seconds
Stil	l Image Default	Duration:	75	frames

- 6. От папка Banka 4 импортирайте: Slika4_2.
- 7. Преместете кадъра в Timeline панела. С десен клавиш на мишката щракнете върху изображението, съответно върху Scale to Frame Size.
- 8. Поставете СТІ в края на клипа.
- 9. Обозначете клипа и с помощта на комбинацията "Ctrl+C" и "Ctrl+V", копирайте още 9 пъти клипа в Timeline панела.
- 10. Върху всеки видео клип приложете най-малко 2 ефекта. С помощта на ключови кадри в панел Effect Controls, трансформирайте неподвижния кадър в подвижен.

Първият и последният клип не трябва да имат нито един приложен върху



тях ефект.

- 11. Запазете проекта.
- 12. С десен клавиш на мишката от Project панела изберете > New Item >Sequence >Available Presets > DVCPROHD
- > 720p > DVCPROHD 720p 50p. В полето General, на New Sequence прозореца, променете Timbase на 25,00 frames/second, потвърдете с ОК.
- 13. Поставете СТІ в началото на тази част.
- 14. Window > Media Browser
- 15. От Media Browser панел импортирайте а/в клип 00582Х в Source панел (^{2х}ЛК на мишката).
- 16. С помощта на In и Out точките обозначете в Source панела частта на клипа между: 00:00:25:00 и 00:00:52:00. Insert.
- С употребата на обикновени маски ще направим а/в клипа по-интересен.
 - 17.В панел Project с десен клавиш на мишката изберете > New Item > Black Video. Потвърдете с ОК предложените настройки.
 - 18. От Project панела на Video 2 прехвърлете Black video в Timeline панела. Удължете времетраенето на клип Black video, така че да съвпада с времетраенето на а/в клип 000582X.
 - 19. От Effect панела изберете > Video Effects > Generate > Circle.
 - 20. Прехвърлете Circle ефекта върху Black video клипа.
 - 21. В Effect Controls панела променете цвета на кръга в черно и изберете Invert Circle.

Þ	Circle	and the
	O Center	480,0 360,0
۴	🗑 Radius	75.0
	🗑 Edge	None 🔻
٠		
	Feather	
	6	M Invert Circle
	Color	- #
	Opacity	100,0 %
	👌 Blending M.,	None I *

По този начин ще маскираме всичко, което се намира извън кръга.

22. Чрез увеличаване стойността на Radius на 600,0 увеличете обема на





кръга.

Ако, докато минавате с мишката върху числата, задържите клавиш Shift, промяната ще стане по-бързо.

- 23. B Effect Controls панела, от Feather, ефект Circle, увеличете Feather Outher Edge на 150,0.
- 24. В Effect Controls панела, намалете Opacity на 70,0.

Така ще получите изображение, което привлича вниманието върху централната част, при което въпреки черните си контури, то не отвлича вниманието.

25. Запазете проекта



Понякога се налага част от а/в клип да се скрие, защото съдържанието му не винаги е подходящо за излъчване.

- 26. С десен клавиш на мишката в Project панела изберете > New Item > Sequence >Available Presets > DVCPROHD
- > 720p > DVCPROHD 720p 50p. В поле General, на прозорец New Sequence, променете Timbase на 25,00 frames/second, потвърдете с ОК.
- 27. Поставете СТІ в началото на тази част.
- 28. Window > Media Browser.
- 29. От Media Browser панела преместете а/в клип: 0099NM върху Video 1 в Timeline панела.



При гледане на а/в клипа ще забележите, че в централната част на кадъра,

Interreg - IPA CBC 🔝

Bulgaria – Serbia

до девойките, в десния долен ъгъл се намира мъж с очила, чията самоличност искаме да скрием.

30. От Project панела или от Media Browser панела, отново преместете върху Video 2 от Timeline панела същия видео клип.

Това дублиране на а/в клиповете, при използване на съответните ефекти дава възможност самоличността на мъжа с очилата да бъде скрита.

31. Скрийте лента Video 1.



- 32. Върху клип от лента Video 2 поставете Effects > Video Effects > Keying > Eight Point Garbage Matte ефект.
- 33.Поставете СТІ на 00:01:21.

Сега в десния ъгъл за пъври път се вижда лицето, чиято самоличност искаме да скрием.

В Effect Controls панела обозначете Eight Point Garbage Matte ефект. В Program панела ще се покаже правоъгълник, обозначен с осем точки.

Като придвижвате точките навътре, трябва да оградите лицето на мъжа с очилата. Като местим а/в във времето, съобразно умереното движение на камерата, трябва да променим мястото на точките, така че да следват движението на мъжа с очилата. Желателно е точките да бъдат близо до контурите на лицето, за да бъде останалата част на снимката напълно видима, с което да улесните гледането на а/в клипа.



Interreg – IPA CBC Bulgaria – Serbia Programme CCI Number 2014TC16I5CB007

Interreg - IPA CBC Bulgaria - Serbia



При придвижване на точките е желателно те да не се пресичат.

34. В Effect Controls панела поставете ключовите кадри на важните места, за да можете да ги следите успешно.

🔻 😥 Eight-Point Garbage	J			
F 🕉 Top Left V 826,9 550,1	+ 5	***		+ +
F 🕉 Top Center 838,3 410,7	+ 🔽		*	
▶ 👸 Right Top 893,5 390,4	12	***	4	
F 🕉 Right Cent 952,4 436,1		***		•
Bottom Rig 952,4 611,0	+ >	***	•	4
F 🕉 Bottom Ce 925,8 651,5	+ 5		*	4
F 🕉 Left Botto 878,3 674,4	15	***	٠	4
F 🙆 Left Center 853,5 643,9	4.5			

35. Към същия клип от Effects панела прибавете Video Effects > Stylize > Mosaic.

Вместо Mosaic ефекта можете да добавите Blur ефекта.

- 36. В Mosaic ефекта от Effect Controls панела увеличете броя на хоризонталните и вертикалните полета на 50,0 и изберете Sharp Colors.
- 37. Включете опция "показване" на лента Video 1.

Чрез този метод успешно скрихме самоличността на мъжа с очилата в а/в клип 0099NM. При желание можете да увеличите или намалите броя на вертикалните полета. Ако те са повече, е възможно нечия самоличност да се разкрие по-лесно, особено ако не използвате Sharp Colors, която регулира стойностите на цветовете и така разликата по отношение на оригиналния а/в клип става по-очевидна.

- 38. Запазете проекта.
- 39. Създайте нов проект и го назовете: турист, а резолюцията по ваш



избор. Предлагаме – PAL резолюция.

40. От папка Banka 4 импортирайте: Cuba 2008.mov и Slika4_5.

По образец на този а/в клип направете нов проект и създайте в него презентация на туристическа дестинация по ваш избор. Ресурси (снимки, текст и музика) за това упражнение можете да намерите в Интернет или съответната вътрешна мрежа (адреса ще получите от лектора по време на упражнението). Задължително е използване на логото "World Tours" (Slika4_5).

41. Запазете проекта.

Коригиране на цветовете

Упражнение

- 1. Стартирайте Adobe Premiere Pro, изберете New Project >коригиране на цветовете.
- 2. В New Sequence прозореца изберете Available Presets > DVCPROHD > 720p > DVCPROHD 720p 50p.
- 3. В полетоGeneral,на прозорецаNewSequence,променетеTimbaseв 25,00 frames/second, потвърдете с ОК.
- 4. От Media Browser панела импортирайте видео клип: 00757F в панел Source (²×ЛК на мишката).
- 5. В Source панела, с помощта на In и Out точки, отбележете частта от клипа между следните цифрови показатели: 00:17:21:21 i 00:17:33:13. Insert.

При работа с коригиране на цветовете понякога имате нужда същевременно да виждате две части на а/в клипа.

6. Window > Reference Monitor.

В отделен прозорец ще се появи Reference Monitor. Трябва да го сложите до Program Monitor, с което можете по-лесно да виждате двете части на видеото.

7. В Reference Monitor панела изключете Gang to Program Monitor бутона, който синхронизира позицията на СТІ в двата прозореца.



Interreg - IPA CBC Bulgaria - Serbia



8. В Reference Monitor панела поставете СТІ в началото, а в Monitor панела програмата – непосредствено преди края на видео клипа.



- 9. От Effects панела изберете Video Effects > Color Correction > Fast Color Corrector и го прибавете към видео клипа.
- 10. В Effect Controls панела използвайте настройките за ефект Fast Color Corrector.



Interreg – IPA CBC Bulgaria – Serbia Programme CCI Number 2014TC16I5CB007

Interreg - IPA CBC Bulgaria - Serbia



11. Изберете Show Split View.

Композицията на изображение на а/в в Layout налага за вертикално показване на изображението да се избере вертикал, със и без използване на ефекти.

- 12. За да определите баланса на белия цвят с помощта на пипетка, до изображението на цвета изберете белия цвят от панталонките на сърфиста.
- 13. От центъра на палитрата с цветовете преместете кръгчето леко наляво, за да направите синкавото изображение "по-топло". Обърнете внимание на цвета на листата.
- 14. При желание, увеличете стойностите на плътността на цветовете, като в Saturation поле въведете 125,0.

Често на изображенията, заснемани при силно слънце, черният цвят не е достатъчен.

15. Увеличете изображението в Reference Monitor панел на 100% и намерете най-тъмната му част (в долната част на дърветата или дъската на сърфиста). До Black Level обозначете това място с пипетката.



- 16. При необходимост променете стойностите на сивия цвят с помощта на слайдер от Input Levels.
- 17. Пуснете тази част.

Изображението изглежда много по-добре. Необходимо е, обаче, да проверите техническата му изправност.

18. В Reference Monitor панела изберете Gang To Program Monitor. От Output менюто изберете YCbCr Parade (вместо Composite Video).



- 19. Стойностите на всеки цвят не трябва да надвишават 90. С помощта на Broadcast Colors ефекта и промените от Broadcast Locale в PAL, ще се гарантира техническата изправност на изображението.
- 20. Ако вместо YCbCR Parede в Output изберете Vectorscope, можете да проверите стойностите за следните цветове: червен, зелен, син, жълт, циан и маджента. Гледано от центъра към контурите на кръга, цветовете не трябва да излизат от мястото, отбелязано с правоъгълник за всеки отделен цвят.

Interreg – IPA CBC Bulgaria – Serbia Programme CCI Number 2014TC16I5CB007





Interreg - IPA CBC 🚺

Bulgaria - Serbia

- 21. Пуснете тази част.
- 22. Запазете и затворете проекта.
- 23. Отворете проекта: seckanje.prproj. Пуснете тази част.

Прави впечатление, че частта е монтирана чрез употребата на повече от една камера и че цветовете и балансът на бялото, например, не са уеднаквени. Ще се опитаме да уеднаквим видео клиповете Video2_1 и Video2_2.

24. От Effects панела изберете Video Effects > Color Corection > Luma Curve, прехвърлете ефекта върху Video2_2 клип.

В Source monitor панела отворете Video2_1. Използвайте настройките за ефекти в Effect Controls панела.

25. За да можете по-добре да виждате разликата със и без използване на ефекта Luma Curve, използвайте Show Spit View, като разделите екрана по вертикала (Layout > Vertical).





26. Чрез прибавяне на точки и минималното им придвижване опитайте да промените нюанса на белия цвят, след което, чрез допълнителните настройки, опитайте да уеднаквите нюансите във видео клипа от Source monitor и Program monitor. Използвайте опциите на Luma Curve ефекта.

Ако не сте доволни от постигнатите резултати, опитайте с ефектите от папка Image Control като: Color Balance (RGB), Color Balance (HLS), Gamma Corection, Equalize или от папка Adjust: Shadows/Highlights.

27. Към видео клип Video2_6 от папка Blur& Sharpen прибавете Gaussian Blur ефекта.

28.

С настройките в Effect Control панела, променете стойностите на Blurriness, Blur Dimensionss (Horisontal & Vertical). Подчертайте финала на съответната част, като преди да затъмните добавяте ключовите кадри.



29. Запазете и затворете проекта.

- 30. Започнете нов проект: korekcija boja.prproj.
- 31. Отворете нова част (сегмент).



- 32. В New Sequence прозорец изберете Available Presets > DVCPROHD > 720p > DVCPROHD 720p 50p.
- 33. В полето General, на прозореца New Sequence, променете Timbase на 25,00 frames/second, потвърдете с ОК.
- 34. От Media Browser панела, от Banka HD импортирайте в новата част на лентата Video 1, а/в клип: 0075710.

Понякога вместо да се снима през нощта, което изисква допълнително осветление и много по-чувствителни камери е по-лесно да се снима през деня, а на по-късен етап в процеса на редактирането от кадъра да се направи нощно видео. От този а/в клип на водния стълб на Ада Циганлия, който е сниман през деня, с използване на видео ефекти ще направим нощен кадър.

- 35. От Effects панела изберете Video Effects > Color Correction > Fast Color Corrector и го прибавите към видео клипа.
- 36. В Effect Controls панела отворете настройките на Fast Color Corrector ефект.



37. От центъра на цветовата палитра преместете кръгчето в синята част, за да подчертаете синкавия нюанс на луната.

Ако искате от дневния кадър да направите кадър при залез, трябва да преместите кръгчето в ъгъла между оранжевия и розовия цвят.

- 38. Намалете Saturation на 50,0.
- 39. От Effects панела изберете Video Effects > Color Correction > RGB Сигves и го прибавете към видео клипа.
- 40. В Effect Controls панела отворете настройки за RGB Curves ефект.





41. Преместете дясната точка в Master полето надолу.

Така намаляваме плътността на най-светлите нюанси в а/в клипа.

42. Преместете лявата точка в Master полето наляво.

По този начин подчертаваме най-тъмните части на а/в клипа. След това трябва да се намали плътността на всички нюанси.

- 43. Прибавете точка в средата на диагонала и преместете леко към долния ляв ъгъл на Master полето.
- 44. Запазете проекта.



Работни и финални формати на записа

Упражнение

1. Стартирайте Adobe Premiere Pro, изберете Open Project >vreme final.prproj.

Interreg - IPA CBC 🔟

Bulgaria - Serbia

Ако нямате запазено упражнението "vreme final", се обърнете за помощ към лектора.

- 2. Поставете Work Area Bar от началото до края на тази част.
- 3. Изберете File >Export > Media.

Пред вас се отваря Export Settings прозорец.

В настройките на формата за запис голяма част от възможностите се променят автоматично в зависимост от избора на други настройки. Така в зависимост от формата в полето Video ще се появят настройки, които са свързани с този формат. Например: Video Codec, Basic Video Settings, Advanced Settings, Bitrate Settings, Video Hinter Track Settings и GOP Settings. Ще обясним някои от тези настройки.

За да ускорите времето, което е необходимо за рендиране на материала:

- при експортиране използвайте същия кодек и неговите настройки във формата, в който са изходните ви (source) файлове,
- в процеса на работа рендирайте изображението в дадената част във всеки един момент на промяна.

Настройката Quality определя качеството на видеото. Ако изберете повисоко качество, ще е необходимо повече време за рендиране. Ако изберете по-ниско качество, е възможно да се появят по-малки или по-големи дефекти. Рендиране с качество по-високо от изходното няма да подобри качеството на експортирания файл, но ще е необходимо повече време.



Interreg - IPA CBC Sulgaria - Serbia



Настройката Frame Width/Frame Height определя големината на изходния фрейм в пиксели.

Настройката Export As Sequence For still--image formats дава възможност за експортиране на изображения в съответната последователност на статичните кадри.

Настройката Frame Rate дава възможност за избор на финален брой на фреймове в секунда. Ако увеличите броя на фреймовете в секунда, заснетите движения могат да изглеждат по-меко.

Настройката Depth определя количеството битове, предназначено за определяне на отделните основни цветове.

Настройката Encode Alpha Channel дава възможност за експортиране с прозрачен, алфа канал със следните формати: FLV (On2VP6 kodek), QuickTime (Apple Animation или Apple None с с 32-битов цвят), Uncompressed Windows AVI (без кодек с 32-битов цвят).

Стандартните формати за ТВ излъчване са: PAL (за Европа) и NTSC (за Америка и Япония) стандарти.

Настройката Field Order или Field Туре определя последователността на полу-изображенията (междуредов скан), или експортиране в кадри (прогресивен скан).

Настройката Aspect или Pixel Aspect Ratio определя съотношението на страниците в рамките на пикселите.

Ако изходният материал е бил с висок брой битове по цвят, настройката Render At Maximum Depth дава възможност за използване на пълната информация за съответния цвят.

Настройката Bitrate Mode или Bitrate Encoding определя дали даден кодек ще

Проектът е съфинансиран от Европейския съюз чрез Програмата за трансгранично сътрудничество Interreg-ИПП България-Сърбия 2014 — 2020 г.



използва определеното количество битове по време на цялото кодиране (англ. CBR – constant bitrate), или – променливо количество битове (англ. VBR – variable bitrate). При избор на променливо количество битове в процеса на кодиране може да бъдат избрани един или два прехода.

Настройката Bitrate определя количеството мегабити в секунда за репродуцирането на експортирания файл. В зависимост от формата на експортиране могат да бъдат избрани минимални, максимални и целеви стойности.

В лявата част на екрана се намират полетата Source и Output. В Source полето може да бъде избрана частта, която искате да експортирате. В зависимост от настройката на Work Area Bar преди избора на Export >Media, линията под прозореца за преглед ще бъде запълнена с жълт цвят, изцяло или частично.



С преместване на белите триъгълници от двете страни е възможно в прозорец Export Settings допълнително да се избере желаната за експортиране част.

С бутона Сгор е възможно да бъде определена тази част на фрейма, която искате да експортирате. В Output полето можете да прегледате фреймовете в два варианта: Scale To Fit или Black Borders.





4. Ще експортираме материала с изходното (или подобно) качество. От Format менюто изберете: Microsft DV AVI PAL или QuickTime; *Тъй като става въпрос за определен стандарт на излъчване, други*

Проектът е съфинансиран от Европейския съюз чрез Програмата за трансгранично сътрудничество Interreg-ИПП България-Сърбия 2014 — 2020 г.



настройки не са необходими.

5. В Output Name поле изберете своята работна директория и озаглавете експортирания файл: vreme DV.avi. Потвърдете с ОК.

Когато потвърдите избрания формат и останалите настройки в Export Settings прозореца, Adobe Premiere Pro автоматично ще активира Adobe Media Encoder, в чиято листа със задачи ще намери вашия бъдещ файл

6. В програмата Adobe Media Encoder, изберете Start Queue.

	Format	Preset	Output File	Status	Add
D /Users/Sequence 01	QuickTime			Encoding	Duplicate Remove
					Pause
ssage: Encoding item 1 of J Video: 720x576, 25 [fps], L Audio: 48000 Hz, Stereo, 1 Itrate: DV – PAL	l ower, Quality 100 6 bit	8			

Изчакайте да завърши рендирането на файла. В самия прозорец на Adobe Media Encoder се изписва информация за изходния формат, актуалните задачи, изминалото време и времето, за което (вероятно) рендирането ще приключи. Във всеки момент рендирането може да бъде прекратено с помощта на Stop Queue (напълно) или Pause (временно с възможност покъсно да се продължи с помощта на Continue).

7. Върнете се в Adobe Premiere Pro.

Не затваряйте Adobe Media Encoder!

8. Създайте нова част.



Interreg - IPA CBC

9. В New Sequence прозорец изберете Available Presets > DV – PAL >Standard 48 kHz.

Импортирайте от работната директория а/в клипа: vreme DV.avi.

10. Import > vreme DV.avi

11. Преместете а/в клипа vreme DV в новата част на лента Video 1.

12. Поставете Work Area Bar от началото до края на дадената част.

- 13. Изберете File > Export > Media.
- 14. В Export Settings прозорец от Format менюто изберете H.264, а от Preset менюто изберете PAL DV High Quality.
- 15. В Output Name полето изберете работната си директория и озаглавете експортирания файл : vreme h264.mp4. Потвърдете с ОК.

Adobe Premiere Pro ще отвори отново Adobe Media Encoder и в списъка с предстоящите задачи ще запише последната команда. В последната колонка има възможност да бъде видян актуалният статус на всички задачи, като предишната задача е отбелязана със зелен символ. а следващата е на изчакване (Waiting).

Source Name	Format	Preset	Output File	Status
💵 /Users/Sequence 01	QuickTime		/Users/laop/vreme DV.mov	4
/Users/Sequence 02	T H.264	PAL DV High Qu.		Waiting

16. Изберете Start Queue.

Ще сравним а/в клиповете: vreme DV и vreme h264.

- 17. Отворете програма за преглед на видео клипове (Windows Media Player, QuickTime Player и др.).
- 18. Отворете и двата а/в клипа и ги гледайте. Затворете програмата за преглед на видео клипове.
- 19. С помощта на Properties, сравнете големината на файловете.

Експортиране на аудио файл

- 20. Върнете се в Adobe Premiere Pro.
- 21. Изберете File >Export > Media.



- 22. В Export Settings прозорец от Format менюто изберете Waveform audio file, а от Preset менюто изберете Windows Waveform 48kHz 16--bit. Потвърдете с ОК.
- 23. В Output Name поле изберете работната си директория и озаглавете експортирания файл: vreme audio.wav. Потвърдете с ОК.

Adobe Premiere Pro ще отвори отново Adobe Media Encoder и в списъка с предстоящите задачи ще запише последната команда.

24. Изберете Start Queue.

Експортиране на статичен кадър

25. Върнете се в Adobe Premiere Pro.

26. Изберете File >Export > Media.

Тъй като в Timeline панела не бяхме настроили точната позиция на СТІ, която ни е необходима, допълнително ще направим това в Export Settings прозореца.

27. В Export Settings прозореца ще поставим СТІ, който се намира под прозореца за преглед на материала на 00:00:12:00.

00:00:12:00	4.6	Fit +	
- 1 3			6

- 28. От Format менюто изберете Targa, а от Preset менюто изберете PAL Targa.
- 29. В Output Name полето изберете работната си директория и озаглавете експортирания файл: vreme staticna slika.tga. Потвърдете с ОК.
- 30. Отново ще се отвори прозорец за озаглавяване на файла. Потвърдете отново с ОК.

Експортиране на части със статични кадри и отделни сегменти

- 31.Изберете File >Export > Media.
- 32. В Export Settings прозореца, в полето Video, избираме Export As Sequence.
- 33. В Frame Rate менюто избираме 25,
- 34. В Field Туре менюто избираме Progressive.



35. Избираме за експортиране частта от 00:00:12:00 до 00:00:15:00.

Така обозначихме само тази част, която искаме да експортираме.



- 36. От Format менюто изберете Targa, а от Preset менюто изберете PAL Targa.
- 37. В Output Name полето изберете работната си директория. В нея създайте нова директория Vreme TGA sekvenca, и озаглавете експортирания файл: vreme TGA sekvenca.tga. Потвърдте с ОК.

Adobe Premiere Pro ще отвори отново Adobe Media Encoder и в списъка с предстоящите задачи ще запише последната команда.

38. Изберете Start Queue.

Adobe Media Encoder експортира част с 50 Targa кадъра, добавяйки на края на всеки файл пореден номер на кадъра.

Освен Media в рамките на Export, в File менюто, се намират:

Adobe Clip Notes... -- кодира частите в желания видео формат (чрез Adobe Media Encoder--а...), помества ги в .pdf документ, където има възможност за коментиране на експортирания запис.

Title – генерира файл с текст, който може да бъде импортиран в друг проект в Adobe Premiere Pro програма (само ако обозначите клипа в Project панела),

Export to Tape – прехвърля съответната част във видео касета (чрез FireWire връзка),

Export to EDL – създава файл от монтажния лист (EDL), предвиден за монтаж върху други професионални системи за монтаж,

Export to OMF – създава аудио файлове, съвместими с Pro Tools приложението

Финални формати за излъчване / DVD

Упражнение

Стартирайте програмата Adobe Encore.

След като програмата се отвори, се появява прозорец, който предлага следните възможности: Recent Project (вслучай че отваряте програмата за първи път, няма да е наличен нито един проект), New Project, Open Project, Help и Exit.

1. Изберете New Project.

Отваря се New Project прозорец, в който има две подменюта: Basic и Advanced Settings.

В подменю Basic трябва де се направят основните настройки на проекта, които впоследствие не могат да бъдат променяни..

- 2. В Name полето запишете: "основни".
- 3. В полето Location, с помощта на Browse изберете работна директория и създайте нова папка: "Encore".
- 4. От подменю Project Settings изберете DVD. Изберете подменю Scratch Disks.
- 5. За телевизионен стандарт изберете РАL.

В случай че изберете Blu--ray: Codec, Dimensions, Frame Rate, Fields ще бъдат активни, тъй като стандартът за Blu--ray дава възможност за по-голяма свобода при създаването на диск.

В подменю Advanced има възможност да бъдат определени настройки, които се отнасят за начина на кодиране на звука и картината. За картина и звук, в зависимост от предвидения формат, може да бъде избран по-голям или помалък брой мегабити в секунда. За звук може да бъде избран един от трите поддържани формата за звук: Dolby Digital (AC--3), MPEG--1 Layer II (само за DVD) и PCM.

Name and Location	
Name: Untitled	
Location: /temp/encore	Browse
Project Settings	
Authoring Mode: 😳 Blu-ray 🔹 DVD	
Settings	
Television Standard: PAL	Codec: MPEG-8
Dimensions:	Frame Rate: 35 -
Fields: Lower Flext First	

	New Project
Basic	Advanced
Franscodin	9
Automatic	Transcoding
	Maximum Audio/Video Bitrate: 7.0 Mbps
Audio Tra	nscoding
	Audio Transcoding Scheme: Dolby Digital
Player	
	Player: Adobe Player
	Cancel OK

- 6. Не сменяйте новосъздадените настройки в подменю Advanced. Потвърдете с ОК.
- 7. Пред вас е ново работно обкръжение Adobe Encore. Разгледайте го!



Както и при програмата Adobe Premiere Pro, и в този случай работната площ предполага панели и плаващи панели, вместо прозорци. Те позволяват по-голяма мобилност при работа и приспособяване на работната площ към нуждите на всеки потребител.

В Adobe Encore CS4 версия, са налични 16 изглеждащи различно панела. Някои от тях използват същите прозорци, в които се и намират. Всеки от тях временно може да бъде затворен чрез избор на "х", вдясно от името на

панела, и отново отворен от Window менюто.

С работната площ ще се запознаем чрез практическо приложение на съответните елементи. Както в Adobe Premiere Pro, така и в Adobe Encore, можете да приспособите работната площ чрез преместване на един (или повече) панели в прозорците, чрез преместване на вертикално поставените точици, които се намират от лявата страна на всеки прозорец; можете паралелно да променяте големината им чрез поставяне на курсора между съседните панели, като ги премествате, а с помощта на прозорчетата можете да отворите всички панели, които се намират в същия прозорец. Променете работната площ.

Когато започнете преместването на панела към други панели, преди да освободите мишката (англ. drag and drop), ще забележите, че се появява характерна синкава маска, която променя формата си в зависимост от дадената позиция. В случай че се намира в средата на панела, както на снимката, и е с правоъгълна форма, панелът ще бъде поставен в съществуващия прозорец, а ако поставите панела някъде встрани, трапецовидната маска обозначава мястото, където ще бъде създаден нов прозорец за панела, който пренасяте.

При желание можете да запазите новата площ, като изберете Windows > Workspace > New Workspace. Озаглавете я и потвърдете с ОК.

Adobe Encore не запаметява промените в работната площ, поради което няма възможност за връщане стъпка по стъпка назад чрез командата Undo или чрез панела History.

За да се върнете на първоначалната работна площ, изберете Windows > Workspace > Editing, odnosno Windows > Workspace > Reset Current Workspace... (Потвърдете с ОК).

Създаване на основно DVD

За разлика от програмата Adobe Premiere Pro, в начина на осмисляне на въпросния проект съществуват разлики, които са последица предимно от строго определените стандарти за DVD--видео или Blu--Ray дискове.

 С десен клавиш на мишката отиваме в панел Project > Import As > Timeline.

Name	 	e	Duration DVD Transcode States
	Import As New Cut Copy Paste Clear	•	Asset Menu Pop-up Menu Timeline Slideshow

9. От папка Banka 4 изберете: Cuba 2008.mov. Потвърдете с ОК.

В Project панел се намират два файла, въпреки че от папка Banka 4 е избран само един. Adobe Encore е създал съответен Timeline и автоматично е показал избрания а/в клип.

В Timeline панела има възможност да се извършва съкращаване на видео клипа.

- 10. Както и в програма Adobe Premiere Pro при използване на Selection Tool инструмент в края на видео клипа, контекстовият инструмент ще покаже възможност за съкращаване на видео клипа. Съкратете го на 00:01:42:00 според таймкод Timeline в панел Timeline.
- 11.В панел project Timeline обозначете Cuba 2008.

За да се постигне съответната функционалност на DVD, трябва да се направят допълнителни настройки.

12. В Properties панела, в полето name въведете: Cuba 2008. От End Action меню изберете: Stop.

В този случай, когато излъчването на съдържанието приключи, DVD-то ще спре. Ако искате да го пуснете отново, изберете Return to Last Menu. Основното DVD, каквото е в случая, не съдържа меню в класическия смисъл, но самото пускане на един файл в йерархичната структура на DVD--то представлява начално меню. 13. От Operations: All Permitted изберете Set.

Този прозорец дава възможност за позволени и непозволени стъпки по време на излъчването. Често възможностите, които зрителят на DVD--то има трябва да бъдат ограничени в хода на излъчването. Отново е зададена опция All, според която на зрителя са позволени всички обичайни стъпки. Ако изберете None, всички опции ще бъдат блокирани.

14. Изберете Custom.

-	Ti	meline User Operations	_
Permitted Use	er Operations		ОК
	O None	Custom	Cancel
🗹 Play Time	code	🗹 Rewind/Fast Forward	
🗹 Stop		🗹 Pause	
☑ Previous/	Next Chapter	Search for Chapter	
🗹 Title Rem	ote	🗹 Change Audio Tracks	
🗹 Menu Ren	note	🗹 Change Subtitle Tracks	
🗹 Change P	resentation Mode		

15. Изключете Rewind/Fast Forward.

По този начин блокираме пренавиването напред или назад на съответния рекламен филм.

Подготовката за основното DVD е завършена. Необходимо е само създаването на финалната структура на DVD--то и кодирането.

16.В Build панел изберете Format > DVD, Output > DVD Folder.

17. В Build панел изберете Check Project. Odaberite Start.

В случай на грешка, информация за нея се появява в долната част на прозореца.

Check Project			
S Button Links	🗹 First Play	🗹 Orphans	Start
M End Actions	🗹 Title Remote	🗹 Playlists	
S Overrides	🗹 Menu Remote	WebLink For Flash	
🗹 Button Overlap	🗹 Total Size of Menus	Disc Capacity	
I Timeline Bitrate Too High	Chapters and Trims	Subtitle Text Overflow	
lame	- Problem		

В този случай опцията Title Remote, която е една от стандартните на standalone за DVD плеър, не е активна.

18. Затворете прозореца.

19. В Flowchart панел обозначете иконката за DVD, след което в Properties панела от Title Remote менюто изберете Stop.

Тъй като основното DVD, което създаваме, няма свое заглавие, ако се зададе опция Title Remote, излъчването на DVD--то ще спре.

20. Повторете стъпките от точка 17.

В този случай DVD-то е напълно изправно и можем да го запаметим в съответната папка на хард-диска.

В панела Build > Location, изберете Browse. В работната си папка създайте нова папка: Osnovni DVD (основно DVD).

21. В Build панел, изберете Build.

След процеса на транскодиране в избраната папка ще бъдат налични файлове, които се съдържат в Video_TS папка. Впоследствие тя може да се използва за записване на DVD--видео диска, с помощта на която и да е предназначена за това програма: Nero и под.

22. Запазете проекта.

Създаване на DVD с меню

- 23. Изберете New Project.
- 24.В полето Name въведете: "DVD s menijem" (DVD с меню).
- 25.В полето Location, с помощта на Browse изберете работна папка: "Encore".
- 26. От подменю Project Settings изберете DVD.
- 27. За телевизионен стандарт изберете РАL. Потвърдете с ОК.
- 28. С десен клавиш на мишката в Project панела изберете > Import As > Menu. От папка Banka 6 изберете: Slika6_1.psd.

В проекта е показано пълното DVD меню, което е предварително създадено в програма Adobe Photoshop.

29. С десен клавиш на мишката в Project панела изберете > Import As > Asset. От папка Banka 2 изберете: "Seckanje.mov"; от папка Banka 3 изберете: "Tranzicije.mov" и от папка Banka 4 изберете: "Cuba 2008.mov".

Name Type Duration DVD Transcode Status Cuba 2008.mov Video file 00:01:47:24 Untranscoded Seckanje.mov Video file 00:00:39:13 Untranscoded Silka6_1 Menu Tranzicije.mov Video file 00:00:27:00 Untranscoded	Project × Menus T	imelinės Bui	ild		1
Image: Cuba 2008.mov Video file 00:01:47:24 Untranscoded Image: Seckanje.mov Video file 00:00:39:13 Untranscoded Image: Sika6_1 Menu Image: Tranzicije.mov Video file 00:00:27:00 Untranscoded	Name	\sim	Туре	Duration	DVD Transcode Status
Silka6_1 Menu Tranzicije.mov Video file 00:00:27:00 Untranscoded	 Cuba 2008.mov Seckanje.mov 		Video file Video file	00:01:47:24 00:00:39:13	Untranscoded Untranscoded
亚 Tranzicije.mov Video file 00:00:27:00 Untranscoded	Slika6_1		Menu		
No. 2 Contraction of the second					

Преди да свържете менюто с а/в клиповете, е необходимо всеки а/в клип да се постави в Timeline.

30. С десен клавиш на мишката в Project панела изберете > New > Timeline.

Import As	•	
New	Þ	Menu
~ .		Pop-up Menu
Cut		Timeline N
Сору		Slideshow
Paste		Playlist
Clear	_	Chapter Playlis
Clear		Chapter Playli

- 31. С ДК на мишката в панел Project отидете на Timeline Untitled Timeline > Rename. Въведете: Timeline Seckanje.
- 32. С ДК на мишката в панел Project изберете > New > Timeline.
- 33. Повторете три пъти стъпките от точка 32. и 33; въведете: Timeline Tranzicije, Timeline Cuba 2008 и Timeline Pusti sve.

Project × Menus Timeline	s Build		* ≡ ∎
Name	🔺 Туре	Duration	DVD Transcode Status
III Cuba 2008.mov	Video file	00:01:47:24	Untranscoded
📰 Seckanje.mov	Video file	00:00:39:13	Untranscoded
Slika6_1	Menu		
🖬 Timeline Seckanje	Timeline	00:00:39:13	
🖬 Timeline Trnazicije	Timeline	00:00:00:00	
III Tranzicije.mov	Video file	00:00:27:00	Untranscoded
Timeline Cuba 2008	Timeline	00:00:00:00	

В проекта са импортирани всички необходими файлове. А/В клиповете трябва да бъдат свързани с всеки таймлайн.

34. Прехвърлете отделните а/в клипове от Project панела в съответния таймлайн от панел Timeline.

Всеки а/в клип трябва да бъде свързан с менюто.

35. В Timeline Pusti sve, един след друг трябва да бъдат свързани и трите а/в клипа.

Timmine Sexuarye	nd Sudashows) Passa sve 💌
Timelini: Source: 67.00.00.00 To 01 (1.1)	00.01.21.23 00.02.43.21
T Viden ()	Seckanje.mov Tranzicije mov Cuba 2008.mov
∮Audio⊥: en •)	Seckanje mov Tranzicije mov Cuba 2008 mov
÷	<u>11</u>

36. В Project панел изберете меню Slika6_1

37. От полето Slika6_1.psd изберете Seckanje.

38. В Properties панела, до Link, се намира спирала т.н. *pickwhip. Свържете я със съответния Timeline* от Project панела.



- 39. Повторете от точка 38 всички стъпки за а/в клиповете Tranzicije, Cuba 2008 и Pusti sve.
- 40. Отидете в Flowchart панел. Ако правилно сте свързали спиралите със съответните таймлайни, структурата трябва да изглежда като на снимката.



За да се избегнат грешки в структурата на DVD-то, за всеки а/в клип, след като репродукцията приключи, трябва да се зададе команда.

41. Обозначете едно по едно изображенито на всеки таймлайн в панел Flowchart, след което в Project панел в End Action от падащото меню изберете Return to Last Menu или Stop.



- 42. В панел Flowchart обозначете Untitled Disc, след което в панел Properties в полето Name въведете: DVD s menijem (DVD с меню).
- 43.В панел Build изберете Format > DVD, Output > DVD папка.
- 44. В панел Build изберете Check Project. Изберете Start.

В този случай DVD-то е напълно изправно и можем да съхраним структурата му в съответната папка на хард-диска.

45. В панел Build > Location, избрете Browse. В работната си папка създайте нова папка: DVD s menijem (DVD с меню).

46.В панел Build, изберете Build.

След като процесът на транскодиране завърши в избраната папка ще бъде налична структурата на файловете, която съдържа Video_TS папка.

Клавишни комбинации за Adobe Premiere Pro

Забележка: клавишните комбинации в Adobe Premiere Pro работят нормално, когато операционната система е настроена само на английски език, както и съответното разпределение на буквите на клавиатурата.

Клавишните комбинации могат да бъдат променяни и настройвани чрез Edit > Keyboard Costumization.

Общи клавишни комбинации

Функция на клавишните комбинации	(PC)
Selection tool	V
Track Select tool	А
Ripple Edit tool	В
Rolling Edit tool	Ν
Rate Stretch tool	X
Razor tool	С
Slip tool	Y
Slide tool	U
Pen tool	Р
Hand tool	Н
Zoom tool	Z
Активиране на панела в посока ляво	Ctrl+Shift+<
Активиране на панела в посока дясно	Ctrl+Shift+>
Активиране на панел Project	Shift + 1
Активиране на панел Source Monitor	Shift + 2
Активиране на панел Timeline	Shift + 3
Активиране на панел Program Monitor	Shift + 4
Активиране на панел Effect Controls	Shift + 5
Активиране на панел Audio Mixer	Shift + 6
Активиране на панел Effects	Shift + 7
Затваряне на активния панел	Ctrl + W
Преглед на активния панел във fullscreen	` ili ~

Клавишни комбинации в Trim прозореца

Функция на клавишните комбинации	Клавишна комбинация
Активиране на начална и финална страница	Alt + 1
Активиране на финална страница	Alt + 2
Активиране на начална страница	Alt + 3
Триминг назад с 1 фрейм	Alt + Стрелкичка вляво
Триминг напред с 1 фрейм	Alt + Стрелкичка вдясно

Клавишни комбинации в Timeline панела

Функция на клавишните комбинации	Клавишна комбинация (РС)
Обозначаване на Work area bar (WAB)	<u>2х</u> ЛК с мишката на WAB
Обозначаване на начална точка на WAB	Alt + [
Обозначаване на финална точка наWAB	Alt +]
Изтриване на началните и финални точки	G
Изтриване на обозначеното	Backspace
Преминаване на следвяща стъпка	Page Up
Връщане на предишната стъпка	Page Down
Преминаване към края на съответната част	End
Връщане на начлото на съответната част	Home
Преместване на обозначения клип на ляво	Alt + ,
Преместване на обозначения клип на дясно	Alt + .
Пускане/Спиране (Play/Pause)	Spacebar
Бърз ход напред	L (няколко пъти)
Бърз ход назад	J (няколко пъти)
Ripple delete	Alt + Backspace
Задаване на начална точка (In point)	
Задаване на финална точка (Out point)	0

Преместване с един фрейм вдясно	Стрелкичка вдясно
Преместване с един фрейм вляво	Стрелкичка вляво
Увеличаване на прозореца на Timeline панела	=
Намаляване на прозореца на Timeline панела	
Изразяване на обозначените канали в СТІ	Ctrl + K

Тази публикация е направена с подкрепата на Европейския съюз, чрез Програмата за за трансгранично сътрудничество Interreg-ИПП България-Сърбия 2014-2020, CCI No 2014TC16I5CB007.

Съдържанието на публикацията е отговорност единствено на НАЦИОНАЛНАТА БИБЛИОТЕКА НА МЕРОШИНА и по никакъв начин не трябва да се възприема като израз на становището на Европейския съюз или на Управляващия орган на Програмата.