

ПРОФЕССИЯ:

РЕЖИССЁР МОНТАЖА И МОУШН-ДИЗАЙНЕР



АНТОН ЗОЛОТАВИН

АНТОН ЗОЛОТАВИН

**Профессия: Режиссёр
монтажа и моушн-дизайнер**

«Автор»

2026

Золотавин А.

Профессия: Режиссёр монтажа и моушн-дизайнер /

А. Золотавин — «Автор», 2026

Превратите исходные кадры в ролики, которые хочется досмотреть. Эта книга-практикум поможет освоить видеомонтаж в Premiere Pro и CapCut, научиться работать со звуком и цветом, создавать титры и анимацию в After Effects. Шаг за шагом вы пройдёте путь от брифа и подготовки материалов до рекламного ролика, его вертикальной версии и короткой адаптации. Разберётесь, как выбирать кадры, управлять ритмом, делать графику читаемой и проверять качество экспорта. Внутри — практические задания, дополнительные проекты для портфолио, работа с правками, расчёт стоимости услуг и поиск первых заказов. Для тех, кто хочет освоить профессию и начать предлагать клиентам законченный результат.

© Золотавин А., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Как работать с этой книгой	6
Глава 1 За что платят монтажёру	7
Глава 2 Рабочая система и выбор инструментов	9
Глава 3 Бриф и границы заказа	11
Глава 4 Материал для практикума	13
Глава 5 Порядок в проекте	15
Глава 6 Кадр, время и формат	17
Глава 7 История из нескольких кадров	19
Глава 8 Первая сборка в Premiere Pro	21
Глава 9 Та же задача в CapCut	23
Глава 10 Монтаж речи и интервью	25
Конец ознакомительного фрагмента.	27

Антон Золотавин
Профессия: Режиссёр
монтажа и моушн-дизайнер

Профессия: Режиссёр монтажа и моушн-дизайнер

Антон Золотавин

Как работать с этой книгой

К концу работы у вас будет рекламный ролик о настольной лампе, его вертикальная версия, короткая адаптация и описание проекта для портфолио. Вы пройдёте весь путь: уточните задачу, подготовьте материалы, соберёте историю, обработаете звук и цвет, добавите графику, проверите экспорт и представите результат заказчику. Это учебный заказ. Его можно выполнять дома с телефоном, одной лампой и обычным рабочим столом.

Книга рассчитана на человека, который ещё не зарабатывал монтажом или умеет собирать простые ролики, но делает это наугад. Вам не нужно одновременно осваивать все программы. Выберите Premiere Pro или настольный CapCut для основного монтажа. Разделы After Effects понадобятся, когда история уже начнёт работать без украшений. Если нужная программа недоступна, выполняйте монтажные упражнения в другом редакторе, сохраняя смысл задания. При переходе между программами переносится прежде всего умение принимать решения.

Читайте с открытым проектом. После объяснения повторяйте действие на своём материале, затем меняйте хотя бы один параметр и наблюдайте результат. Повтор чужой последовательности помогает найти инструмент. Самостоятельное изменение показывает, поняли ли вы его назначение. Не спешите переходить дальше, если не можете объяснить, зачем сделали склейку или добавили движение.

Сохраняйте не только удачные варианты. Черновик, отвергнутая музыка и первая версия титра помогут увидеть собственный прогресс и объяснить будущему клиенту ход работы. При этом публичное портфолио должно оставаться коротким: показывайте решения, а не все часы поисков. Финальные упражнения книги помогут выбрать материал.

Названия панелей приведены преимущественно на английском, рядом объяснён их смысл. Интерфейсы меняются, а отдельные функции зависят от версии, подписки, устройства и региона. Ищите команду по её назначению и проверяйте результат на коротком фрагменте. Не обновляйте рабочую программу посреди оплаченного проекта без резервной копии и проверки совместимости.

Глава 1 За что платят монтажёру

Заказчик приносит исходники и просит сделать красиво. Так могут описывать разные задачи: продать товар, объяснить услугу, сократить интервью или подготовить выступление. Поэтому работу начинают с выяснения задачи. Если вы сразу открыли папку переходов, велика вероятность, что через два дня придётся переделывать саму историю.

Монтажёр выбирает материал, устанавливает порядок кадров и управляет временем. Один и тот же взгляд, поставленный перед ответом или после него, меняет впечатление о говорящем. Крупный план товара может доказывать качество сборки, а может просто занимать секунду. Впечатление зависит от порядка кадров, звука и того, что зритель уже успел понять.

Режиссёр монтажа выстраивает историю и управляет тем, когда зритель получает информацию. На небольших проектах он сам режет клипы и собирает звук. На крупных может обсуждать структуру с режиссёром, работать с ассистентом и передавать материал отдельным специалистам. Название вакансии не гарантирует конкретного набора обязанностей. Читайте, что именно требуется сдавать и кто принимает решения.

Моушн-дизайнер создаёт графику во времени. Он организует движение текста, форм, иллюстраций, интерфейсных элементов и других объектов. Хорошая анимация помогает заметить нужное, понять порядок действий или почувствовать характер бренда. Если подпись появляется с задержкой, зритель успеет сначала рассмотреть товар. Если одновременно двигается всё, возникает конкуренция за внимание.

На старте полезно соединять базовый монтаж и простую графику. Вы сможете собрать законченную работу без постоянной передачи небольших задач. Постепенно выберите области, в которых будете углублять навык. Персонажная анимация, сложные визуальные эффекты, киноцвет и многоканальное сведение — самостоятельные области. В этой книге мы создаём небольшие коммерческие ролики, а не подменяем обучение всем специальностям сразу.

Результат оценивают по нескольким признакам. Понятен ли предмет ролика? Можно ли разобрать речь? Не мешает ли графика товару? Соответствует ли файл назначению? Удалось ли закончить работу в согласованный срок? Эти вопросы практичнее оценки количества эффектов. Клиент редко видит вашу таймлинию, но сразу замечает ошибочную цену и пропавшее окончание фразы.

Удалённая работа требует самостоятельной организации. Нужно передавать файлы, сохранять версии, отвечать на вопросы и сообщать о проблемах до дедлайна. В офисе часть этих действий остаётся незаметной, потому что коллега сидит рядом. На фрилансе отсутствие сообщения быстро превращается в ощущение, что проект остановился.

Не стройте обучение вокруг обещанной зарплаты. Доход зависит от сложности задач, региона, занятости, скорости, качества общения и возможности регулярно находить работу. Позже, при выборе вакансий, мы разберём пример открытой зарплатной выборки и способ собрать собственную. Сейчас достаточно определить первую услугу, которую вы хотите научиться выполнять: например, рекламный ролик до тридцати секунд из готовых материалов с простой графикой.

Для первой проверки возьмите любое своё видео и посмотрите его без звука. Запишите, что вы поняли. Затем прослушайте, не глядя на экран. Сравните две записи. Если сообщение существует только в одной дорожке, подумайте, соответствует ли это условиям просмотра. Реклама в ленте и интервью для внимательного слушателя могут требовать разных решений.

Заведите журнал обучения. Для каждой сессии записывайте задачу, найденную проблему и действие, которое помогло. Фраза «долго выбирал переход» мало чему учит. Запись «между двумя похожими планами появился скачок, заменил второй на деталь» фиксирует решение, которое пригодится в другом проекте.

К следующей главе подготовьте одну строку о своей будущей услуге и три признака её готовности. Например: «Собираю короткую рекламу товара; сообщение понятно без звука, текст читается на телефоне, экспорт соответствует согласованному формату». Позже вы уточните формулировку. Уже сейчас она поможет отличать полезную тренировку от бесконечного перебора инструментов.

Глава 2 Рабочая система и выбор инструментов

Покупку оборудования начинайте с наблюдаемого ограничения. Если программа тормозит на определённом кодеке, сначала проверьте прокси и настройки. Если не хватает места, оцените хранение. Если звук плохо слышен из-за шумной комнаты, дорогие наушники решат только часть проблемы. Без диагностики легко потратить деньги на компонент, который не влияет на текущую работу.

Системные требования смотрите для конкретной версии программы и операционной системы на официальном сайте перед установкой. Они меняются. Минимальный запуск не равен комфортной работе с тяжёлой графикой. Для оценки используйте свой типовой тест: несколько клипов, голос, титр и короткий экспорт. Запишите время и поведение системы, чтобы сравнивать варианты предметно.

Оперативная память помогает держать рабочие данные, накопитель — читать материалы и хранить кэш, процессор и графический ускоритель участвуют в расчётах в зависимости от операции. Не существует одного главного компонента для любого проекта. Декодирование исходника, обработка шума и сложная композиция могут нагружать систему по-разному. Решение о модернизации связывайте со своим узким местом.

Удобное хранение не обязательно означает много дорогих дисков. Важно разделить роли и иметь резервирование. Исходники, активный кэш и архив требуют разного отношения. Кэш можно пересоздать, уникальную съёмку — нет. До покупки дополнительного пространства определите, какие данные действительно нужно хранить и как вы проверяете копии.

Экран выбирают с учётом задач и возможности настройки, а не только большой диагональю. Для точной работы с цветом важен контролируемый процесс отображения. Если такого окружения пока нет, не обещайте специальные услуги цветового мастеринга. Базовую согласованность веб-ролика можно тренировать, используя приборы и разумные контрольные просмотры, понимая границы точности.

Для звука полезна пара привычных средств прослушивания: наушники и доступные колонки или телефон. Постоянная смена десяти устройств без системы иногда только запутывает. Выберите основной контроль, держите умеренную громкость и используйте остальные для проверки переносимости. Знание особенностей собственного оборудования приходит через регулярное сравнение с качественными знакомыми записями.

Программный маршрут выбирайте по доступности, задачам и требованиям команды. CapCut удобен для определённых быстрых операций, Premiere — для развитого монтажного процесса, After Effects — для графики и композиции. Это ориентиры назначения, а не рейтинг качества людей, которые ими пользуются. Один и тот же короткий ролик можно сделать по-разному при сохранении профессиональных критериев.

Если используете другой редактор, сопоставьте операции: импорт, последовательность, подрезка, звуковая огибающая, цвет, текст, ключевые кадры, экспорт. Не ищите обязательного совпадения каждой кнопки. Сначала перенесите простую задачу на четыре плана и один титр. После успешного теста решайте, подходит ли программа для следующего заказа.

Не устанавливайте случайные плагины ради одного популярного эффекта. Проверьте источник, совместимость, условия использования и реальную необходимость. Дополнительный компонент усложняет перенос проекта и может стать причиной сбоя. Если похожее решение доступно базовыми средствами за разумное время, это часто надёжный старт для начинающего специалиста.

Составьте список минимального рабочего набора: основной редактор, средство графики, просмотрщик готовых файлов, способ резервного копирования и журнал проекта. Остальные

инструменты добавляйте под конкретную задачу. Большое число установленных программ не даёт навыка выбирать кадр и не заменяет готовое портфолио.

Перед долгосрочной подпиской проверьте доступность нужных функций и вывода в вашей стране, на устройстве и в выбранном тарифе. Используйте короткий собственный тест без закрытых материалов. Не стройте коммерческое обещание на функции, которую видели только в рекламе или в чужом аккаунте. Сначала убедитесь, что весь маршрут работает до конечного файла.

Храните заметку об окружении проекта: программа, версия, важные зависимости и проверенные настройки. При появлении проблемы эта запись экономит время. При передаче помогает другому человеку понять условия. Технологии будут меняться, но способность построить и проверить рабочий маршрут останется частью профессии.

Глава 3 Бриф и границы заказа

Бриф — описание задачи, которое позволяет начать работу с общими ожиданиями. Он не обязан быть длинным. Для небольшого ролика достаточно страницы, если на ней есть цель, аудитория, сообщение, источники, ограничения и порядок согласования. Десять страниц общих слов могут оставить больше неопределённости, чем пять точных ответов.

Наш учебный заказчик — вымышленная мастерская «Линия». Она выпускает настольную лампу с подвижным плафоном. Мы не утверждаем, что такой бренд существует или что товар имеет сертифицированные характеристики. Все свойства для ролика берём из того предмета, который реально снимаем. Если ваша лампа не регулируется, замените эту часть сценария демонстрацией другого наблюдаемого действия.

Цель учебного ролика — познакомить с устройством лампы и предложить посмотреть варианты на странице товара. Аудитория — человек, который организует рабочий стол дома. Главное сообщение: направление света можно настроить под конкретную задачу. Мы показываем действие, а не обещаем медицинский эффект, повышение продуктивности или экономию, которую не измеряли.

В основном учебном заказе сдаём горизонтальный ролик 30 секунд, его вертикальную адаптацию 30 секунд и горизонтальное сокращение 15 секунд. Вертикальное сокращение можно выполнить как дополнительную тренировку. Основная версия длится тридцать секунд. Размер кадра — 1920 на 1080 пикселей, частота — 25 кадров в секунду. Дополнительно понадобятся вертикальная версия 1080 на 1920 и сокращение до пятнадцати секунд. Работа ведётся в SDR с согласованным выходом Rec.709. Это параметры учебного проекта, а не требования всех рекламных площадок. Перед реальным размещением техническое задание уточняют отдельно.

В источники войдут общие планы рабочего стола, средние планы лампы, детали регулировки, короткая запись голоса и звуки действий. Текст финального экрана: «Лампа „Линия“» и «Посмотрите варианты». Адрес страницы в учебной публичной версии можно не указывать: не стоит направлять людей на случайный чужой сайт. На реальном заказе ссылку и написание бренда подтверждает клиент.

Попросите заказчика описать желаемое действие зрителя. «Чтобы понравилось» недостаточно. «Чтобы человек перешёл к выбору модели» уже позволяет оценить финальный экран. Затем уточните, что должно запомниться. Если в ответе появляются семь преимуществ, предложите приоритет. За тридцать секунд невозможно одинаково убедительно раскрыть всё.

Референс используйте как предмет разговора. Спросите, что именно нравится: темп, крупные детали, спокойная палитра, голос или анимация цены. Одно слово «как здесь» может означать противоположные ожидания. Зафиксируйте два-три признака и то, что переносить не нужно. Чужую музыку, графику и кадры не включайте в итоговый файл без необходимых прав.

Отдельно согласуйте результаты сдачи. Готовый MP4, мастер высокого качества, проект с материалами и редактируемый графический шаблон — разные объёмы работы. Если заказчику нужен только готовый ролик, это не объясняет автоматически, кто хранит источники и как долго. Такие условия лучше записать до старта.

Условная формулировка объёма может выглядеть так: «Один ролик 30 секунд, одна вертикальная адаптация и одно сокращение 15 секунд; монтаж из предоставленных и согласованных материалов, обработка речи, базовая цветокоррекция, три графических элемента; два консолидированных раунда правок в пределах утверждённой концепции». Это рабочая заготовка для обсуждения, а не универсальный юридический документ.

Раунд правок означает один собранный список от ответственного лица. Он не равен одному изменённому слову. Новая съёмка, другой продукт и полностью изменённое сообще-

ние могут потребовать пересмотра сроков и цены. Объяснять это спокойнее через конкретный объём: «Для нового сценария нужно пересобрать первые двадцать секунд и записать другую озвучку».

Практическое задание — составить бриф для своей лампы. На каждое поле ответьте конкретно. Вместо «красивый монтаж» напишите «показать общий вид, настройку направления и освещённую страницу». Вместо «молодые люди» укажите ситуацию просмотра и задачу. Затем прочитайте бриф как незнакомый исполнитель. Если для начала работы приходится угадывать, добавьте недостающий ответ.

Завершите бриф коротким подтверждением: что вы сдаёте, когда показываете первый вариант и от кого получаете замечания. При реальном заказе отправьте его клиенту в рабочем канале. Устное согласование удобно для обсуждения, письменная фиксация помогает восстановить договорённости через неделю.

Глава 4 Материал для практикума

Для учебного проекта не требуется студия. Понадобятся стол, лампа, книга или тетрадь, телефон с камерой и устойчивое положение устройства. Снимайте там, где можете безопасно включить прибор и спокойно повторить действие. Не разбирайте электроприбор ради эффектного кадра и не закрывайте его вентиляционные отверстия декорациями.

Сначала проверьте пространство. Уберите документы, адреса, фотографии посторонних людей и заметные чужие логотипы, которые не относятся к задаче. Посмотрите на отражения в стекле и металле. В кадр часто попадает человек с телефоном, яркое окно или беспорядок за спиной. Исправить это до съёмки проще, чем маскировать потом.

Подготовьте список кадров. Общий план показывает весь стол и место лампы. Средний — руку, которая меняет положение плафона. Деталь — пальцы на шарнире или выключателе. Отдельный кадр демонстрирует страницу до настройки света и после неё. Ещё один показывает лампу без движения и даёт место для названия. Каждому кадру назначьте функцию в истории.

Не снимайте все планы с одной точки и одинаковым размером. Монтажу нужны различия, иначе склейки выглядят случайными скачками. Но не меняйте одновременно всё: направление света, положение предметов, одежду руки и фон. Сначала запишите состояние сцены на фото. Если снимете продолжение завтра, эта фотография поможет восстановить расположение.

Для нашего проекта предпочтительна съёмка с постоянной частотой 25 кадров в секунду, если устройство позволяет её выбрать. Сначала сделайте короткую пробу и проверьте, не мерцают ли источники света. В странах с сетью 50 Гц выдержка около 1/50 секунды часто служит отправной точкой для 25 кадров, однако светодиодные драйверы могут давать полосы и при таком сочетании. Решение принимает тест конкретного света, а не одно число в меню.

Если телефон не даёт управлять выдержкой, измените источник освещения или используйте доступный режим подавления мерцания, затем проверьте запись на большом экране. Не надейтесь, что монтажная программа обязательно устранил полосы. Некоторые дефекты гораздо легче переснять. Для обучения важнее чистый стабильный кадр, чем эксперимент с неподконтрольной подсветкой.

Зафиксируйте фокус и экспозицию доступным способом. Автоматическая камера может менять яркость, когда рука пересекает стол. На склейке это будет выглядеть как случайная вспышка. Сделайте пробу с полным движением руки и пересмотрите её, прежде чем записывать все дубли. Если настройки недоступны, сохраняйте одинаковое освещение и избегайте резких изменений внутри кадра.

Записывайте начало и конец с запасом. До действия оставьте несколько спокойных секунд, затем выполните движение и снова удержите кадр. Такой запас называют монтажными ручками. Он позволяет сдвинуть точку склейки, сделать переход или дать зрителю время заметить результат. Резкое выключение записи сразу после действия лишает вас выбора.

Для каждого важного движения снимите хотя бы два дубля. В одном двигайтесь спокойно, в другом немного быстрее. Не копите десятки одинаковых записей без причины. После нескольких дублей просмотрите результат и исправьте конкретный недостаток: дрожание, закрытый рукой шарнир или слишком короткую остановку. Осмысленное повторение полезнее большого количества файлов.

Голос можно записать отдельно: «Направьте свет туда, где сейчас работаете. Поверните плафон. Осветите страницу. Лампа „Линия“. Посмотрите варианты». Это черновая учебная реплика. Перед записью прочитайте её в предполагаемом темпе, уберите неудобные слова и оставьте паузы для демонстрации. Если товар не поддерживает показанное действие, перепишите текст.

Записывайте голос в тихом помещении, подальше от голых отражающих поверхностей. Подойдёт комната с мягкой мебелью. Держите постоянное расстояние до микрофона, направляя поток воздуха немного в сторону. Сделайте пробу на самых громких словах и проверьте отсутствие перегруза. Полезный дубль содержит нормальные дыхательные паузы, а не только безупречно произнесённые слова.

Отдельно запишите выключатель, движение плафона и лёгкий контакт руки со столом. Затем оставьте десять секунд тишины комнаты без движений. Этот фон пригодится для аккуратного заполнения промежутков в речи. Не используйте запись, в которой одновременно слышны разговоры посторонних или музыка из соседнего устройства.

После съёмки скопируйте материалы и откройте несколько файлов из копии. Убедитесь, что воспроизводятся начало, середина и конец. Присутствие имени файла ещё не доказывает целостность записи. До проверки второй копии не удаляйте исходники с телефона. К монтажу переходите, когда у вас есть материал для всех смысловых частей: контекст, действие, результат и приглашение к следующему шагу.

Глава 5 Порядок в проекте

Монтажная программа хранит ссылки на материалы. Если переименовать папку на диске или переставить файлы, проект может потерять связь с ними. Поэтому порядок создают до импорта. Он особенно важен, когда ролик короткий: кажется, что десяток файлов легко удерживать в голове, но после нескольких версий их быстро становится больше.

Создайте папку проекта с коротким понятным именем, например LINIA_30S. Внутри отделите документы, оригинальное видео, звук, графику, проекты, временные файлы и экспорт. Имена могут быть русскими или латинскими, если весь рабочий маршрут их поддерживает. Для передачи между разными системами простые латинские имена без необычных символов часто удобнее. Главное — договориться об одном способе и не менять его посреди работы.

Оригиналы держите отдельно от преобразованных копий. Если вы сделали из телефонной записи файл с постоянной частотой кадров, сохраните обе версии и назовите их различимо. Не записывайте обработанный материал поверх исходного. Позже может выясниться, что преобразование изменило цвет или оборвало звук, и понадобится вернуться назад.

У файлов камеры уже могут быть повторяющиеся имена. Две карты памяти способны содержать C0001.MP4, хотя это разные кадры. Сохраняйте структуру источников в отдельных папках и присваивайте понятные метки внутри монтажного проекта. Массовое переименование до проверки зависимостей иногда нарушает служебные связи камеры. В простом телефонном проекте достаточно добавить к папке дату и источник.

Проект называйте по версии: LINIA_EDIT_v001, затем v002. Создавайте новую версию перед крупным изменением структуры, заменой музыки или преобразованием цветового процесса. Автосохранение полезно при сбое, но не заменяет осмысленную контрольную точку. Если программа сохранила нежелательное изменение десять раз, все последние автокопии могут содержать одну и ту же ошибку.

Внутри редактора организуйте корзины или разделы по назначению. Отдельно держите отобранное видео, голос, музыку, шумы и графику. Черновые последовательности отделите от финальных. Когда открываете проект через неделю, вы должны быстро найти актуальную таймлинию. Последовательность с именем «финал_настоящий_последний2» не помогает восстановить историю.

При просмотре исходников делайте пометки. Для нашей лампы достаточно статусов «годится», «запас» и «брак», а также короткого пояснения. «Рука закрывает выключатель» полезнее одного красного цвета. Если лучший дубль имеет технический дефект, отметьте его сразу. Это не даст случайно построить вокруг него весь ролик.

Прокси — облегчённые рабочие копии видео. Они помогают монтировать тяжёлый материал, сохраняя связь с оригиналом. В Premiere специальный процесс создания и подключения прокси описан в официальной документации [1]. Не нужно вручную подменять оригиналы маленькими файлами с теми же именами: так легко потерять контроль над экспортом и качеством.

Выбирая прокси, учитывайте не только размер кадра. Важны частота кадров, длительность, звуковые каналы и совместимость выбранного кодека с компьютером. После создания проверьте начало и конец нескольких клипов, синхронность речи и правильное переключение между копией и оригиналом. Прокси, который уменьшил нагрузку, но рассинхронизировал звук, не решает задачу.

Кэш — временные данные, которые программа создаёт для ускорения работы. Его можно хранить отдельно от оригиналов, но нельзя путать с проектом. Удаление кэша обычно приводит к повторному расчёту, удаление исходника — к потере материала. Перед очисткой прочитайте,

какую именно папку вы выбрали. Не освобождайте место в спешке, ориентируясь только на большой размер.

Резервная копия должна пережить отказ рабочего диска. Копия в соседней папке того же накопителя защищает от некоторых случайных правок, но не от его поломки. Для учебного проекта сделайте вторую копию на другом доступном носителе. На коммерческом заранее согласуйте хранение, доступ и допустимость облачной загрузки. Исходники клиента могут содержать закрытые материалы.

Проверьте восстановление, а не только факт копирования. Закройте проект, откройте его копию и убедитесь, что основные материалы находятся. Для полноценного теста полезно временно сделать исходную рабочую папку недоступной без удаления, чтобы программа не использовала её незаметно. Верните прежнюю структуру после проверки и не проводите такой эксперимент на единственной копии.

В конце сессии запишите три строки: какая версия актуальна, что закончено и с чего продолжить. «Исправить свет» слишком расплывчато. «В кадре детали на 00:12 яркость выше соседнего, сравнить по waveform» позволяет начать работу сразу. По этим записям удобно возвращаться к заказу после работы над другим проектом.

Практика главы завершена, когда вы можете за минуту показать другому человеку оригиналы, текущую последовательность, последнюю версию проекта и папку выдачи. Если приходится объяснять, что нужный файл лежит «где-то в загрузках», порядок ещё не создан.

Глава 6 Кадр, время и формат

Размер кадра описывает количество пикселей по ширине и высоте. Он не определяет качество сам по себе. Чёткий исходник 1920 на 1080 может выглядеть лучше размытого 4К. Увеличение размера экспорта не возвращает потерянные детали, хотя в отдельных рабочих процессах более крупный файл может быть нужен по заданию. Не подменяйте проверку изображения красивым числом.

Соотношение сторон показывает форму кадра. Горизонтальное 16:9 и вертикальное 9:16 требуют разной композиции. Если просто обрезать широкую съёмку, рука и плафон могут оказаться по разные стороны за пределами экрана. Поэтому уже на съёмке оставляйте возможность для адаптации или записывайте отдельный вертикальный дубль.

Частота кадров определяет, сколько отдельных изображений показывается за секунду. В учебной последовательности их двадцать пять. Один кадр занимает $1/25$ секунды, то есть 0,04 секунды. Склейка, сдвинутая на три кадра, перемещается на 0,12 секунды. На коротком движении руки эта разница хорошо заметна, хотя в общей длительности ролика кажется небольшой.

Таймкод часто записывают как часы, минуты, секунды и кадры. В последовательности 25 fps значение 00:00:01:12 означает одну секунду и двенадцать кадров, а не 1,12 секунды. Его время равно $1 + 12/25 = 1,48$ секунды. В других интерфейсах могут отображаться десятичные секунды. Прежде чем вводить длительность, выясните формат поля.

Поставьте маркеры на 5, 10, 15 и 30 секундах. Убедитесь, что понимаете их положение на шкале. Затем создайте цветной клип на 50 кадров. При частоте 25 fps он длится две секунды. Повторите упражнение с 75 и 125 кадрами. Уверенное чтение времени понадобится при анимации и обсуждении замечаний.

Если запись 50 fps воспроизводить с нормальной скоростью в последовательности 25 fps, редактор должен распределить исходные кадры по выходной шкале. Если интерпретировать её как 25 fps, то же число кадров займёт вдвое больше времени: получится замедление до половины исходной скорости. Это разные действия. Проверяйте, изменяете ли вы интерпретацию материала или скорость конкретного клипа.

Телефон способен записывать видео с переменной частотой кадров. При сложной обработке или длинной речи это иногда создаёт проблемы совместимости и синхронизации. Если обнаружили дрейф звука, исследуйте свойства файла и сделайте тестовое преобразование в постоянную частоту надёжным инструментом. Не меняйте скорость наугад, пока не установили причину.

Кодек — способ кодирования изображения или звука, контейнер — оболочка, в которой хранятся потоки и служебные данные. Расширение MP4 не говорит обо всех параметрах файла. Два MP4 могут по-разному воспроизводиться на одном компьютере. Для диагностики сравнивайте кодек, профиль, битность, размер, частоту кадров и аудиопараметры, а не только последние три буквы имени.

Сильно сжатые форматы удобны для хранения и доставки, но их декодирование может нагружать монтажную систему. Промежуточный монтажный формат нередко занимает больше места, зато проще обрабатывается. Это обмен дискового пространства на удобство работы, а не автоматическое улучшение исходного изображения. Для короткого проекта сначала проверьте, нужна ли вообще такая конвертация.

Битрейт — количество данных за единицу времени. В условном расчёте видео с потоком 12 мегабит в секунду за 30 секунд занимает около 360 мегабит, то есть 45 мегабайт без учёта звука и служебных данных. Делим на восемь, потому что в байте восемь бит. Реальный размер зависит от переменного потока и контейнера. Расчёт помогает оценить порядок величины, но не заменяет экспорт.

Звук описывается отдельными параметрами. Частота дискретизации 48 кГц означает 48 тысяч отсчётов в секунду в каждом канале. Это не частота слышимого тона и не показатель громкости. Разрядность характеризует представление амплитуды. Для учебных исходников удобно сохранять качественную запись без повторного сжатия, а параметры итогового звука согласовывать вместе с видео.

Не путайте стерео и два одинаковых канала. Голос из одного микрофона часто достаточно разместить по центру стереомикса. Если он слышен только слева, проверьте назначение каналов исходника. Искусственное расширение голоса может ухудшить совместимость с моно и сделать речь менее устойчивой. Сначала обеспечьте ясность и правильное расположение.

Создайте паспорт проекта: размер, частота, длительность, цветовой режим, звуковая схема, назначение файла. Записывайте эти параметры рядом с брифом. Когда программа предлагает автоматически подстроить последовательность под первый случайный клип, сравните предложение с паспортом. Не принимайте его только потому, что кнопка подтверждения находится ближе.

Глава 7 История из нескольких кадров

Посмотрим, что должен понять зритель нашей рекламы. На столе есть рабочая задача. Свет можно направить. Рука меняет положение плафона. Страница становится хорошо видна. Затем появляется название и приглашение посмотреть варианты. Это простая причинная последовательность. Она помогает решить, какие кадры нужны, а какие только отвлекают.

До точной нарезки соберите грубую раскладку. Положите каждый смысловой фрагмент на таймлинию без переходов и цветовых эффектов. Разрешите ей быть длиннее тридцати секунд. Сейчас важно понять порядок и наличие доказательства. Если результат регулировки не виден, добавление музыки не устранил пробел: придётся найти или переснять нужный план.

Кадр с действием обычно содержит подготовку, само движение и последствие. Начинаящий часто вырезает подготовку и последствие, оставляя только быстрый жест. Получается энергично, но непонятно. Оставьте зрителю момент, чтобы увидеть исходное положение, а затем заметить изменение. Точную длительность определяет сложность действия и контекст, а не правило одинаковых двух секунд на любой план.

Склейка направляет внимание. Если рука тянется к шарниру, следующий крупный план может показать, куда она пришла. Если первый кадр заканчивается уже после завершённого движения, крупная деталь начинает новое действие и ощущается медленнее. Оба решения возможны, но дают разное течение времени. Сравните их на одном материале.

Монтаж по движению использует общий жест как связь. Найдите в общем и крупном плане близкую фазу поворота. Попробуйте резать чуть до середины действия, в середине и чуть после неё. Не добивайтесь математического совпадения ценой неудобной паузы. Смотрите, воспринимается ли действие единым. При необходимости используйте деталь или звук как дополнительную связь.

Следите за экранным направлением. Если рука в одном плане движется слева направо, а в следующем внезапно справа налево, зритель может потерять ориентацию. Это не абсолютный запрет, а сигнал проверить смысл. В нашей рекламе важна понятная механика. Случайный разворот камеры не должен создавать впечатление, что товар двигается иначе.

В короткой предметной сцене удобно сохранить одну сторону наблюдения за столом. Если переходите на другую, используйте общий ориентирующий план или очевидно нейтральную деталь. Не пытайтесь лечить любую пространственную ошибку зеркальным отражением: надписи, кнопки и особенности изделия тоже перевернутся. Иногда честная пересъёмка занимает меньше времени.

Похожий крупности скачок возникает, когда два кадра почти одинаковы по композиции, но отличаются положением руки или головы. В разговорном ролике jump cut может быть осознанным приёмом. В спокойной предметной рекламе он иногда выглядит как дефект. Проверьте, помогает ли смена крупности, другой ракурс или вставка детали. Не закрывайте каждую склейку эффектом размытия.

Перебивка — дополнительный план, который поддерживает основную сцену. Книга под светом может закрыть сокращение движения и одновременно показать применение. Перебивка становится случайной, если не связана с сообщением. Красивый вид города в рекламе лампы требует причины. Без неё зрителю приходится заново искать предмет истории.

Звуковой переход способен соединить планы без визуального эффекта. Следующая реплика начинается раньше смены изображения — зритель заранее направляется к новому смыслу. Или голос предыдущего плана продолжается поверх детали. Такие расхождения границ изображения и звука называют J-cut и L-cut. Важен результат: переход звучит естественно, а слова не меняют смысл.

Соберите две версии начала. Первая показывает весь стол и затем лампу. Вторая начинается с крупного действия и только потом раскрывает пространство. Посмотрите обе без музыки. Какая быстрее объясняет возможность регулировки? Какая соответствует характеру бренда? Ответ может различаться для рекламы в ленте и видео на странице товара.

Уберите из черновика один любимый кадр. Если сообщение стало понятнее, сохраните новую версию. Привязанность к красивому дублю часто заставляет растягивать ролик. Но не превращайте упражнение в соревнование по сокращению: если после удаления пропало доказательство, верните кадр. Цель — достаточное объяснение при разумной длительности.

Результат главы — связанная грубая сборка и короткое объяснение каждого фрагмента. Напишите рядом с таймкодами: «показываем задачу», «демонстрируем регулировку», «подтверждаем результат», «называем продукт». Если функция двух соседних фрагментов полностью совпадает, проверьте, нужен ли второй. Если функция ни у одного не определена, вернитесь к брифу.

Глава 8 Первая сборка в Premiere Pro

Откройте новый проект и сразу сохраните его в подготовленной папке. Выберите место для временных файлов так, чтобы не заполнять системный диск незаметно для себя. Импортируйте только материалы учебного задания. Если программа предлагает рабочий процесс автоматической сборки, для первой тренировки удобнее начать с пустой последовательности: вы должны понимать, откуда появился каждый фрагмент.

Создайте последовательность с параметрами нашего паспорта. Проверьте размер 1920 на 1080, прогрессивную развёртку и 25 кадров в секунду. В проектах с другими исходниками или заданием параметры будут иными. Если перетаскиваете первый клип в пустую последовательность, внимательно прочитайте предложение изменить её настройки. Принимать свойства случайного клипа вместо согласованных условий не следует.

Разделите рабочее пространство мысленно на четыре области. В Project находятся ссылки и последовательности. В Source Monitor вы смотрите отдельный исходник. В Program Monitor видите результат текущей сборки. Timeline показывает расположение элементов во времени. Выберите один файл в корзине, затем другой клип на таймлинии и убедитесь, что понимаете, какой объект сейчас меняете.

Откройте общий план стола в Source Monitor. Найдите спокойный момент до действия и отметьте вход, затем поставьте выход после него. Для стандартных назначений клавиш обычно используются I и O, но проверьте собственную раскладку команд. Добавьте выбранный диапазон в начало последовательности. Сразу просмотрите его целиком: метки не дают пользы, если вы не проверяете действие между ними.

Следом добавьте средний план настройки плафона, деталь и кадр результата. Для первой версии используйте обычное последовательное размещение. Не заполняйте несколько видеодорожек без необходимости. Основное изображение можно держать на первой, перебивки на второй, графику выше. Такая схема не обязательна для любой команды, но помогает читать учебный проект.

Разница между Insert и Overwrite становится важной, когда таймлиния уже заполнена. Вставка может раздвинуть дальнейший материал, перезапись заменяет участок в выбранном диапазоне. Перед действием посмотрите на активные дорожки и блокировки. Если добавили деталь и случайно сдвинули музыку, отмените действие и проверьте назначение дорожек. Не исправляйте последствия, не разобравшись в причине.

Для сокращения края клипа выделите его границу и измените вход или выход. При обычной подрезке может остаться пустота. Ripple Edit помогает сокращать с автоматическим сдвигом последующего материала. Rolling Edit переносит границу между соседними клипами, сохраняя их общую длительность [2]. Изучайте инструменты на копии последовательности, наблюдая не только выбранную склейку, но и конец ролика.

Практический пример: общий план занимает четыре секунды, следующий — пять. Нужно раньше показать руку, сохранив девять секунд на оба плана. Передвиньте общую границу на секунду влево инструментом rolling. Первый станет короче, второй длиннее при наличии исходного запаса. Если редактор упирается в предел, проверьте монтажные ручки, а не тяните границу сильнее.

Slip меняет выбранный участок исходника внутри уже занятого места. Он полезен, когда деталь должна остаться ровно двухсекундной, но в ней нужно показать более позднюю фазу действия [3]. Сначала отметьте, где клип начинается и заканчивается на таймлинии. После изменения убедитесь, что эти точки остались на месте, а содержание внутри изменилось. Это упражнение развивает понимание времени лучше механического запоминания иконки.

Разделение клипа на части не удаляет содержимое исходного файла. Вы можете восстановить запас, растянув допустимую границу. Но если уже применили эффект к одной половине, возвращение длины не объединяет автоматически обработку соседних частей. Следите за тем, что меняете: монтажные границы, связь звука и видео или свойства конкретного экземпляра.

Снимите выделение и просмотрите сборку от начала до конца. Не останавливайтесь на каждом недостатке. Сначала запишите впечатление: где пропала ориентация, где действие затянулось, где не хватило времени на результат. Затем исправьте один тип проблем за проход. Постоянное переключение между цветом, шрифтом и склейками мешает понять, стало ли лучше именно повествование.

Добавьте черновой голос на отдельную звуковую дорожку. Совместите смысл реплик с изображением. Слова «поверните плафон» должны приходиться на момент, в котором зритель может понять, какой элемент меняют. Не обязательно показывать действие буквально на каждом слове. Небольшое опережение или продолжение способно сделать рассказ естественнее, если причина и результат остаются ясными.

Если музыка уже импортирована, пока выключите её. Проверьте монтаж без неё. Ритмичная композиция может скрывать затянутые планы и делать случайные склейки приятнее. Но после замены трека слабость вернётся. У нашей сборки сначала должна появиться логика, затем музыкальная поддержка.

Сохраните версию с пометкой ROUGH. Сделайте небольшой просмотрочный экспорт, чтобы оценить ролик вне редактора. Не настраивайте окончательный мастер: пока нужен файл для проверки. Если он отличается от ожидаемого, запишите проблему и вернитесь к соответствующему параметру. К следующей главе у вас должна быть воспроизводимая сборка, а не только аккуратно разложенные клипы.

Глава 9 Та же задача в CapCut

Маршрут CapCut предназначен для настольной версии. Мобильное приложение может иначе организовывать проекты, дорожки и настройки. Не пытайтесь буквально повторять положение кнопок из другого интерфейса. Ищите действие: импорт, разделение, изменение длины, размещение текста и экспорт. Для базового монтажа эти операции важнее названия раздела.

Создайте новый проект и импортируйте материалы. Сразу выясните, где сохраняется сам проект и как сделать его резервную копию в вашей версии. Не считайте список недавних проектов доказательством наличия отдельного переносимого файла. До крупной работы проверьте доступные команды дублирования, сохранения и передачи. Возможности локальных и облачных проектов могут различаться.

Настройте соотношение сторон 16:9 и убедитесь, что исходное изображение не растянуто. Если у вертикального файла появились поля, это не ошибка программы. Для горизонтального ролика нужно выбрать способ вписать его в композицию, найти другой исходник или снять нужный план. Непропорциональное растяжение делает предметы ненатуральными и редко помогает рекламе товара.

Перетащите общий план на таймлинию. Передвиньте указатель к началу полезного действия и разделите клип командой Split. Удалите лишний фрагмент. Повторите на конце, затем добавьте следующий план. Эта базовая последовательность описана и в руководстве CapCut [4]. Отрабатывайте её до тех пор, пока можете собрать четыре плана без поиска каждой кнопки.

Обратите внимание на автоматическое притягивание клипов и поведение основной дорожки. Перестановка может закрывать промежутки или сдвигать соседние элементы. После удаления проверьте конец ролика и расположение звука. В разных режимах один и тот же жест способен дать разные последствия. После изменения просмотрите всю сцену: соседние клипы тоже могли сдвинуться.

Наложите деталь на дополнительную дорожку поверх основного изображения. Это удобный способ показать действие, сохранив непрерывный голос внизу. Если звук исходного клипа не нужен, уменьшите его громкость или отключите соответствующий компонент доступной командой. Не удаляйте все звуки автоматически: выключатель и движение лампы могут стать частью звукового рисунка.

Создайте короткую подпись «Направьте свет». Выберите спокойный шрифт с корректной кириллицей. Для учебной версии сначала используйте статичный текст без шаблонной анимации. Разместите его там, где он не закрывает руку и механизм. Посмотрите, хватает ли контраста на всём протяжении клипа: фон способен измениться после появления руки.

Добавьте черновую озвучку и проверьте соответствие действий словам. Если запись длиннее изображения, сначала подумайте, можно ли сократить текст. Автоматическое ускорение голоса ухудшает естественность и не исправляет перегруженное сообщение. Если пауза нужна для показа результата, сохраните её и перераспределите менее важные планы.

В некоторых версиях доступны автоматические субтитры и обработка речи. Используйте их как заготовку. Проверьте каждое слово, особенно название товара, числа и окончания. Автоматика не знает, какой смысл вы согласовали с заказчиком. Даже аккуратно оформленная ошибка в цене остаётся ошибкой.

Для увеличения предмета найдите свойства положения и масштаба. Сначала установите статичную композицию. Затем попробуйте два ключевых кадра: начальный масштаб и чуть более крупный конечный. Если фон начинает обрезать важные элементы, уменьшите движение. Цифровой наезд не должен маскировать отсутствие подходящего плана или превращать лампу в размытую поверхность.

Не стройте первую работу из готового шаблона целиком. Он может автоматически добавить неподходящий темп, водяной знак, музыку или платные элементы. Прежде чем потратить время на сложный приём, сделайте короткий экспорт с выбранными средствами. Проверьте доступность функции и итоговый файл. CapCut отдельно отмечает зависимость параметров экспорта от версии и устройства [5].

Для сравнения экспортируйте простой фрагмент и вариант с улучшением изображения. Откройте оба на одинаковом масштабе. Рассмотрите мелкий текст на книге, край плафона и движение пальцев. Усиление резкости способно сделать край более контрастным, но не обязательно добавить настоящие детали. Выбирайте обработку по изображению, а не по обещанию в названии функции.

Сохраните копию проекта перед крупной заменой. В журнале укажите версию CapCut и использованные функции, если планируете передачу другому человеку. Не предполагайте, что проект гарантированно откроется в любой старой версии. Для критичной передачи сначала проведите тест на принимающем устройстве или предусмотрите готовые промежуточные файлы.

Результат этого маршрута должен совпадать по смыслу с результатом Premiere: последовательность о задаче, настройке и результате, отдельный голос, простой титр и рабочий просмотрочный файл. Если один редактор требует больше действий, не считайте это личной неудачей. Ваша задача — научиться получать предсказуемый результат и понимать его ограничения.

Глава 10 Монтаж речи и интервью

Рекламная озвучка короткая, но принципы работы с ней пригодятся в интервью, экспертном видео и обучающем ролике. Сначала слушайте смысл, затем убирайте лишнее. Если начать с удаления всех пауз, получится плотная речь, которую трудно воспринимать. В реальном разговоре пауза может обозначать сомнение, переход или важное завершение мысли.

Сделайте расшифровку своей записи. Разделите её на смысловые блоки: проблема, действие, результат, приглашение. Подчеркните слова, которые нельзя потерять. В учебной реплике это «направьте», «поверните», «страницу» и название лампы. Остальное можно менять, если сохраняется естественность и точность сообщения.

Прослушайте дубль без изображения. Отметьте оговорки, дыхание, посторонние шумы и места, где голос становится заметно тише. Не пытайтесь сразу всё исправить. Сначала найдите лучший дубль каждой фразы. Пересборка из нескольких удачных записей часто звучит чище, чем тяжёлая обработка одной неудачной.

На границе фразы оставляйте место для согласной и естественного окончания. Визуально на волне тихая часть может казаться пустой, хотя в ней находится начало слова. Слишком тесная подрезка превращает «свет» в обрывок или делает вдох похожим на щелчок. Проверяйте каждую склейку на слух в контексте, а не только в сильном увеличении.

Короткое звуковое перекрытие иногда помогает сгладить границу, но его длину выбирают по материалу. Если перекрыть соседние слоги, они наложатся друг на друга. Если сделать слишком длинный переход на разных фонах, возникнет заметное изменение шума. Для начала ищите тихую область между словами, затем подбирайте минимальный переход, который действительно устраняет скачок.

Запись тишины комнаты пригодится, когда удаление оговорки оставило неестественную абсолютную пустоту. Подложите подходящий фон и согласуйте уровень с соседними участками. Он не должен звучать как новый шумовой слой. Если фон меняется из-за улицы или вентиляции, используйте фрагмент, близкий по характеру к месту склейки.

В интервью сокращение не должно менять позицию человека. Фраза «Я не считаю, что это подходит каждому» не превращается в «Это подходит каждому» ради темпа. Также опасно склеивать ответ на один вопрос с другим контекстом, создавая ложное впечатление. Монтажная свобода требует точности по отношению к смыслу и согласованному назначению записи.

Для тренировки запишите минутное объяснение, как пользоваться лампой, и сократите до сорока секунд. Уберите повторения и лишние вступления, сохранив последовательность действий. Затем дайте прослушать человеку, который не видел исходник. Попросите пересказать инструкцию. Если он пропустил важный шаг, выясните, потерялся ли тот в монтаже или был непонятен с самого начала.

Изображение может закрывать сокращения речи. Покажите крупную деталь поверх места, где в основном плане меняется положение руки. При этом перебивка должна соответствовать словам. Если говорящий обсуждает выключатель, изображение основания лампы без выключателя иногда только усложняет понимание. Выберите план с полезной информацией.

Не маскируйте каждый стык обязательным зумом. Чередование крупности работает, когда помогает вниманию. Если каждые две секунды лицо механически приближается и удаляется, приём становится заметнее содержания. В предметной рекламе та же проблема возникает с постоянными наездами на товар. Используйте движение, когда оно действительно ведёт к нужной детали.

Учитывайте дыхание зрителя. После сложного утверждения иногда нужна пауза, чтобы рассмотреть действие. Когда кадр требует прочитать текст, одновременная быстрая речь добавляет нагрузку. Можно распределить информацию: сначала показать действие с короткой под-

писью, затем оставить голосу объяснение. Такая пауза не является потерянным временем, если она помогает понять продукт.

Сравните исходную минутную запись и сокращённую. Оцените не скорость, а ясность, естественность и сохранение смысла. Запишите, какие удаления дали пользу. Если вы убрали только тишину, а повторы оставили, следующий проход посвятите содержанию. Удаление повторной мысли обычно сокращает запись сильнее, чем тесная подрезка промежутков между словами.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.