

# ВАЛЕРИЙ БЕЛУНЦОВ

## **«*НОВЕЙШИЙ САМОУЧИТЕЛЬ ПО ВИДЕОМОНТАЖУ НА КОМПЬЮТЕРЕ*»**

### ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Необходимые технические сведения
  - 1.1. Общие сведения об аналоговых теле- и видеостандартах
    - Представление цвета: палитры RGB и YUV
    - Стандарты NTSC, PAL и SECAM
    - Форматы видео
  - 1.2. Цифровое представление видео в компьютере
    - Представление статического изображения
    - Дискретизация видеосигнала
    - Сжатие видеосигнала
    - Обмен видеоданными и проблема скорости потока
  - 1.3. Цифровые видеоформаты
    - Основные стандарты (DV, D9, Betacam SX и пр.)
    - Компьютерные форматы (AVI, MOV)
2. Компьютерные устройства для записи и воспроизведения видео
  - 2.1. Устройства для вывода изображений
    - Общие сведения и программные интерфейсы вывода
    - Видеоадаптеры ATI
    - Видеоадаптеры nVidia
    - Видеоадаптеры Matrox
    - Видеоадаптеры S3 и других производителей
    - Декодеры DVD и MPEG
  - 2.2. Устройства для захвата кадров и TV-тюнеры
    - Видеоплаты Genius
    - Видеоплаты AVerMedia
  - 2.3. Устройства ввода/вывода видео
    - Однопоточковые устройства
    - Двухпоточковые устройства
3. Программы для воспроизведения видео
  - 3.1. Программа Bsplay
    - Основное окно
    - Настройки воспроизведения
    - Тонкие настройки и управление декодерами
  - 3.2. Программа Windows Media Player
  - 3.3. Программа IrfanView
  - 3.4. Программы PowerDVD и PowerVCD
4. Программы для захвата кадров и видеофрагментов
  - 4.1. Программа VidCap
  - 4.2. Программа Sonic Foundry Video Capture
  - 4.3. Модули захвата программ-видеоредакторов
    - Модуль захвата Adobe Premier
    - Модуль захвата Ulead
  - 4.4. Программы сжатия и преобразования видеофрагментов
    - Программа FlaskMPEG
    - Программа VirtualDub
5. Программы для видеомонтажа

5.1 Программа Adobe Premier	
Основное окно программы, палитры инструментов	18.09
Окно Timeline	19.09
Импорт файлов и размещение их на дорожках	20.09
Использование огибающих	
Использование видеоэффектов	
Использование звуковых эффектов	
Экспорт и рендеринг фильма	
5.2. Программа Sonic Foundry Video Factory	
Основное окно программы, инструменты для работы, виды дорожек	
Работа с видеоматериалом	
Использование видеоэффектов	
Работа со звуковым материалом	
Использование звуковых эффектов и огибающих	
Наложение титров	
Рендеринг фильма и дополнительные возможности	
5.3. Программа Ulead Video Studio	
Общие сведения	
Пример работы с программой Video Editor	
Настройка параметров проекта	
Простой монтаж видео и звука	
Использование переходов при монтаже видео и звука	
Наложение видеоклипов	
Использование видеофильтров	
Использование звуковых фильтров	
Запись и преобразование звуковой дорожки в программе Audio Editor	
Подготовка титров и векторных изображений в программе CG Infinity	
Рисование и редакция растровых изображений для фильма в программе Video Paint	
Визуализация фильма и сохранение работы	
5.4. Создание видеодисков и другие применения результатов видеосведения	
Хранение и показ видеофайлов (вступление)	
Размещение видеофайлов в Интернете	
Форматы видеодисков	
Необходимое оборудование	
Создание видеодисков непосредственно из программы Ulead Media Studio	
Применение программы Ulead DVD Workshop	
6. Средства сведения видео и аудиоматериала	
6.1. Использование программы Nuendo для сведения видео и аудио	
Общие сведения о программе, виды дорожек	
Режим 5.1 и пространственный микшер	
Редакция видеоматериала	
Редакция звукового материала	
Использование интерфейса VST	
6.2. Использование программы Sound Forge для редакции звуковой дорожки видеоролика	
Общие сведения о программе	
Представление видеофайлов в основном окне программы	
Монтаж	
Независимая редакция звукового материала	
Использование звуковых эффектов	
6.3. Программа Cool Edit Pro	
Режимы работы	
Монтаж	
Операции с громкостью	

Встроенные эффекты  
Оригинальные возможности  
Блок звукового синтеза  
Несколько слов о концепции петли  
Многоканальный режим редакции  
Запись и импорт звука  
Монтаж  
Построение огибающих и недеструктивная редакция  
Обработка звука  
Экспорт результата