



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ
ПРЕЗИДЕНТСКОГО ФОНДА
КУЛЬТУРНЫХ ИНИЦИАТИВ

ДЕТСКИЕ

НОВОСТИ

**руководство по использованию
шаблонов**

ШАПКА И ОТБИВКА

Данный проект, как конструктор, состоит из отдельных кубиков, комбинируя которые, можно собрать полноценную интересную историю

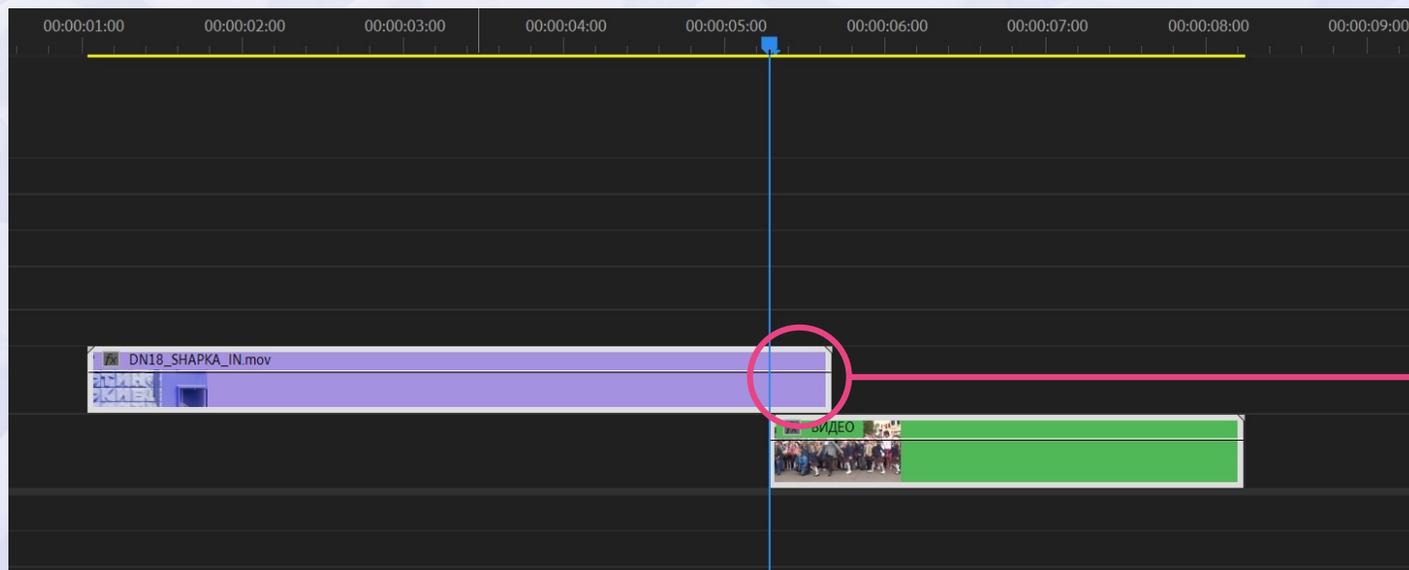
Основным элементом, формирующим оформление, являются шапка и отбивка

В проекте это видеофайлы:

- DN18_SHAPKA_IN.mov
- DN18_OTBIVKA.mov
- DN18_SHAPKA_OUT.mov



ШАПКА И ОТБИВКА

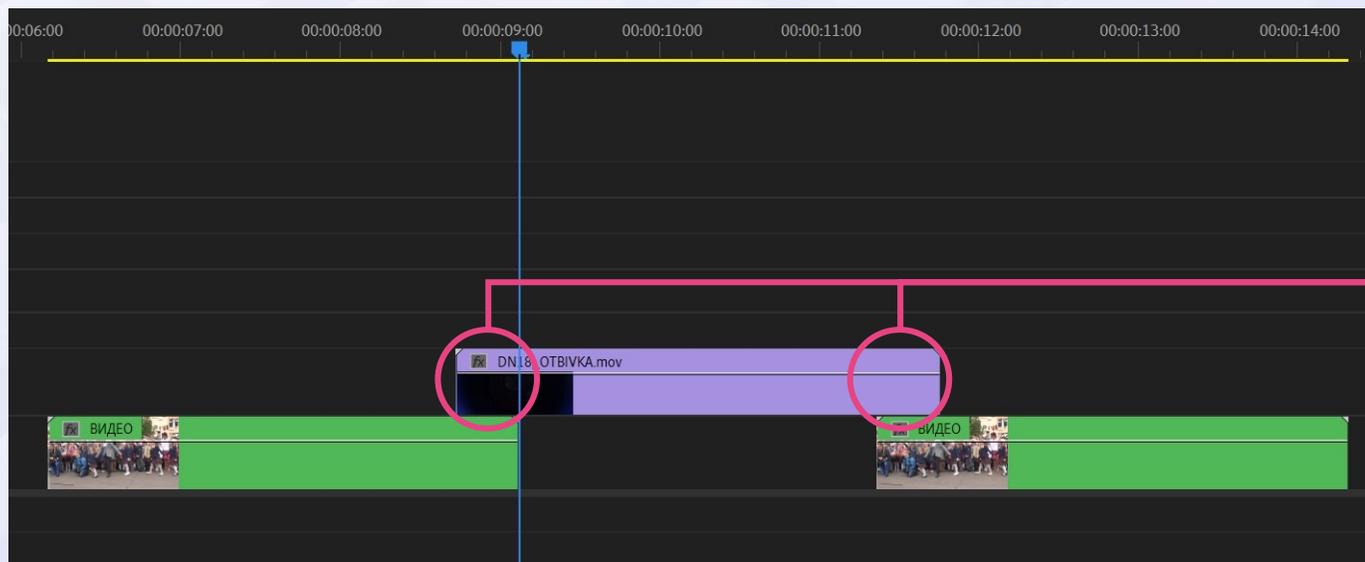


DN18_SHAPKA_IN.mov

С этого кубика-конструктора начинается программа «Детские новости». После чего идет приветствие ведущего новостей

Для правильного использования шапки в монтаже необходимо разместить ее заключительные 10 кадров над слоем следующего видеофайла

ШАПКА И ОТБИВКА



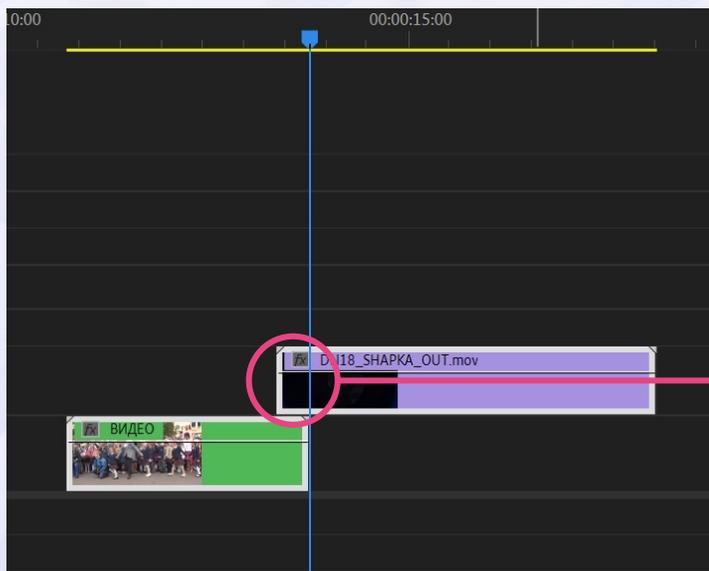
DN18_OTBIVKA.mov

Отбивка предназначена для того, чтобы отделить две различные темы

Как и в случае с шапкой, отбивку необходимо разместить начальными и конечными 10-ью кадрами над видеофайлами, которые необходимо отделить друг от друга

В программе «Детские новости», к примеру, отбивка используется для перехода от ведущего к сюжету

ШАПКА И ОТБИВКА



DN18_SHAPKA_OUT.mov

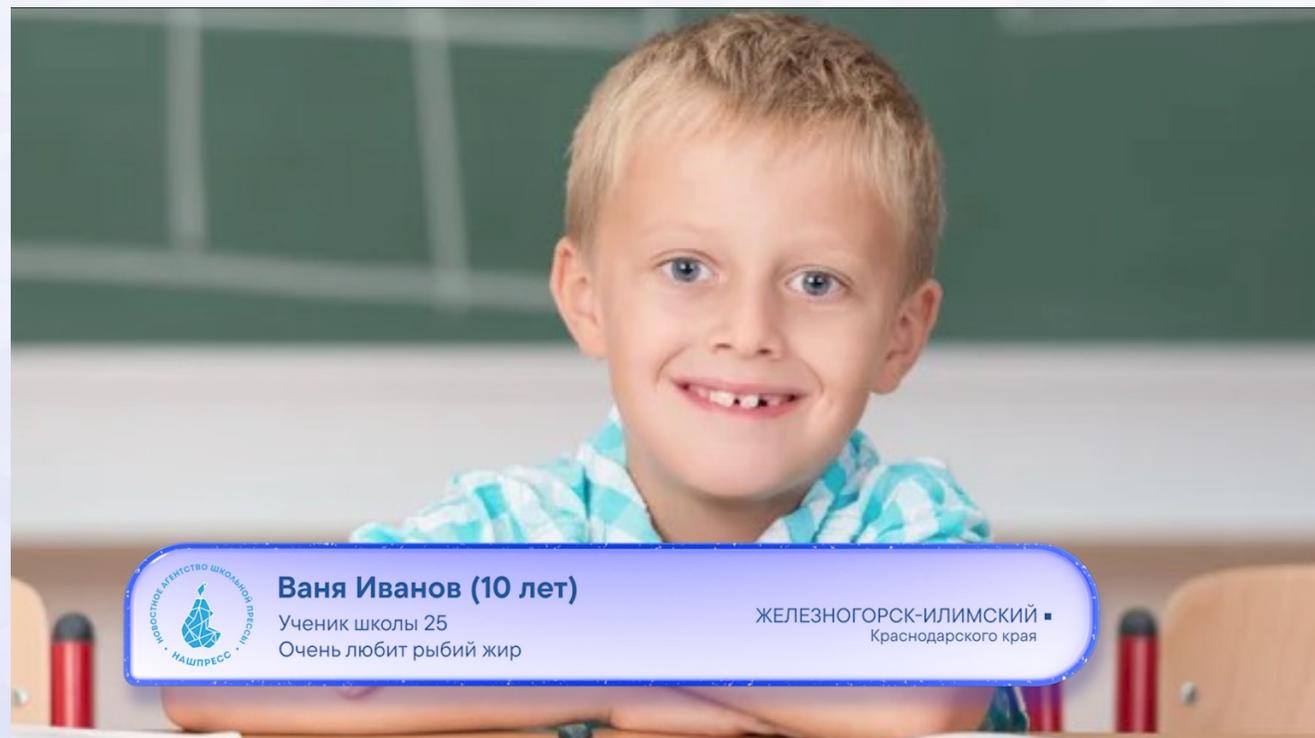
**Этот файл используется
для завершения программы**

После плавного перехода с завершающего сюжета на экране появляется название программы и остается до окончания

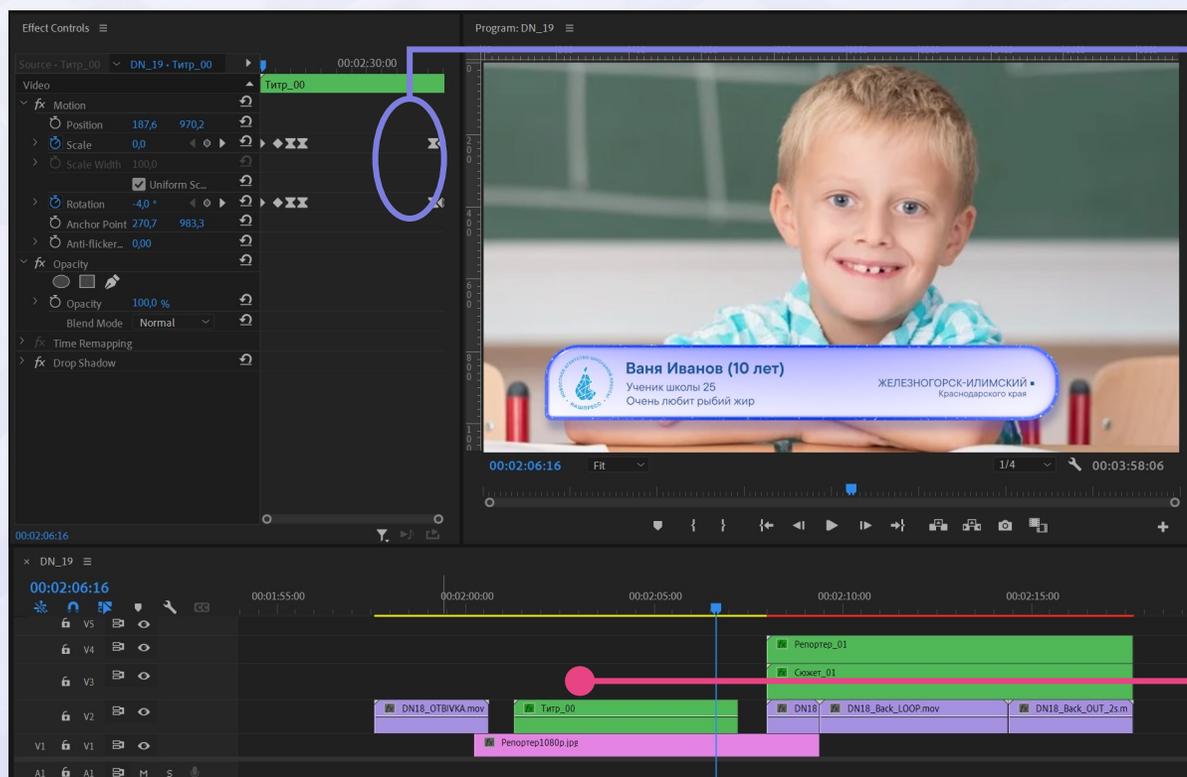
Используется также размещением первых десяти кадров над слоем завершающего видеофайла

СЮЖЕТ

Сюжет начинается
с полноэкранного изображения
репортера, произносящего текст



СЮЖЕТ



Для изменения текста на плашке необходимо дважды кликнуть левой кнопкой мыши (далее ЛКМ) по слою «Титр_00», чтобы попасть внутрь этого слоя

При внесении изменений необходимо следить за сохранением параметров шрифта, его цвета, размера, расположения и пр.

Если нужно изменить длительность слоя «Титр_00», следует передвинуть оконечные ключевые кадры до новой конечной границы слоя

СЮЖЕТ



Далее следует переход на полиэкранную конструкцию

Она состоит из:

крупляша с изображением репортера (Репортер_01)

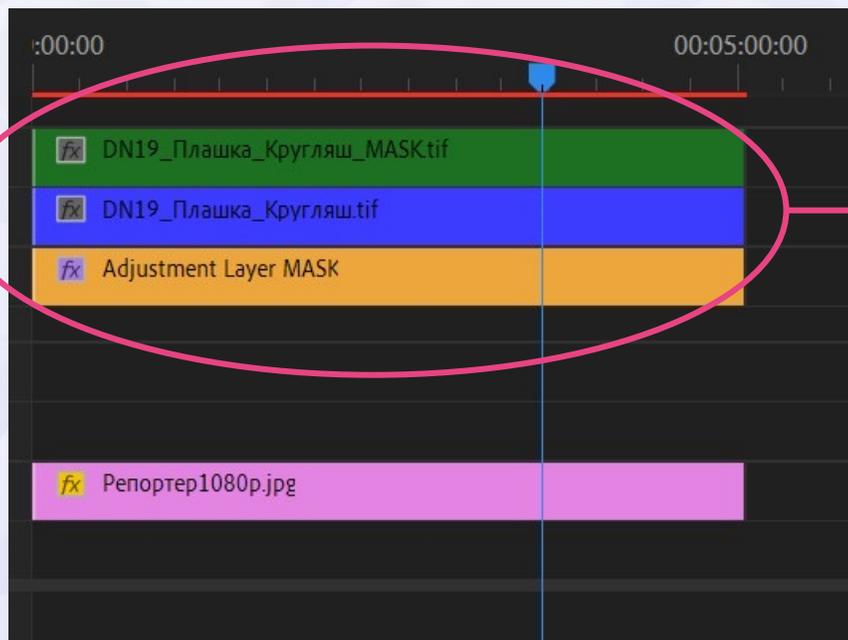
окна сюжета (Сюжет_01)

фон (Back)

Чтобы приступить к редактированию слоя, необходимо сделать по нему двойной клик ЛКМ

СЮЖЕТ

Слой с кругляшом репортера (Репортер-01)



В конструкции это самый верхний кубик

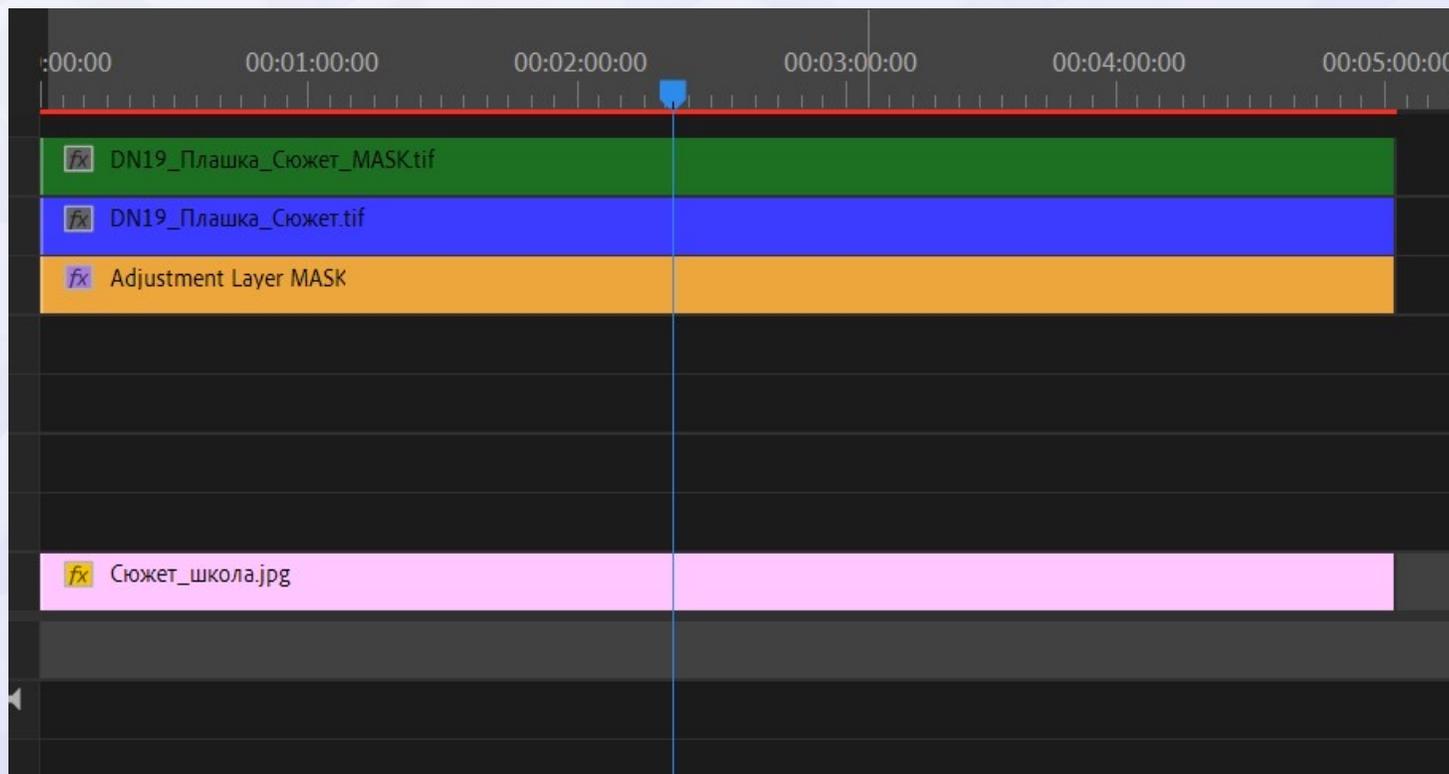
Внутри слоя с кругляшом происходит монтаж и позиционирование репортера

Верхние три слоя являются служебными и не подлежат редактированию. Допускается только увеличение хронометража слоёв

Слои ниже предполагаются для монтажа

СЮЖЕТ

Слой окна с сюжетом (Сюжет_01)



Этот слой содержит окно с видеосюжетом

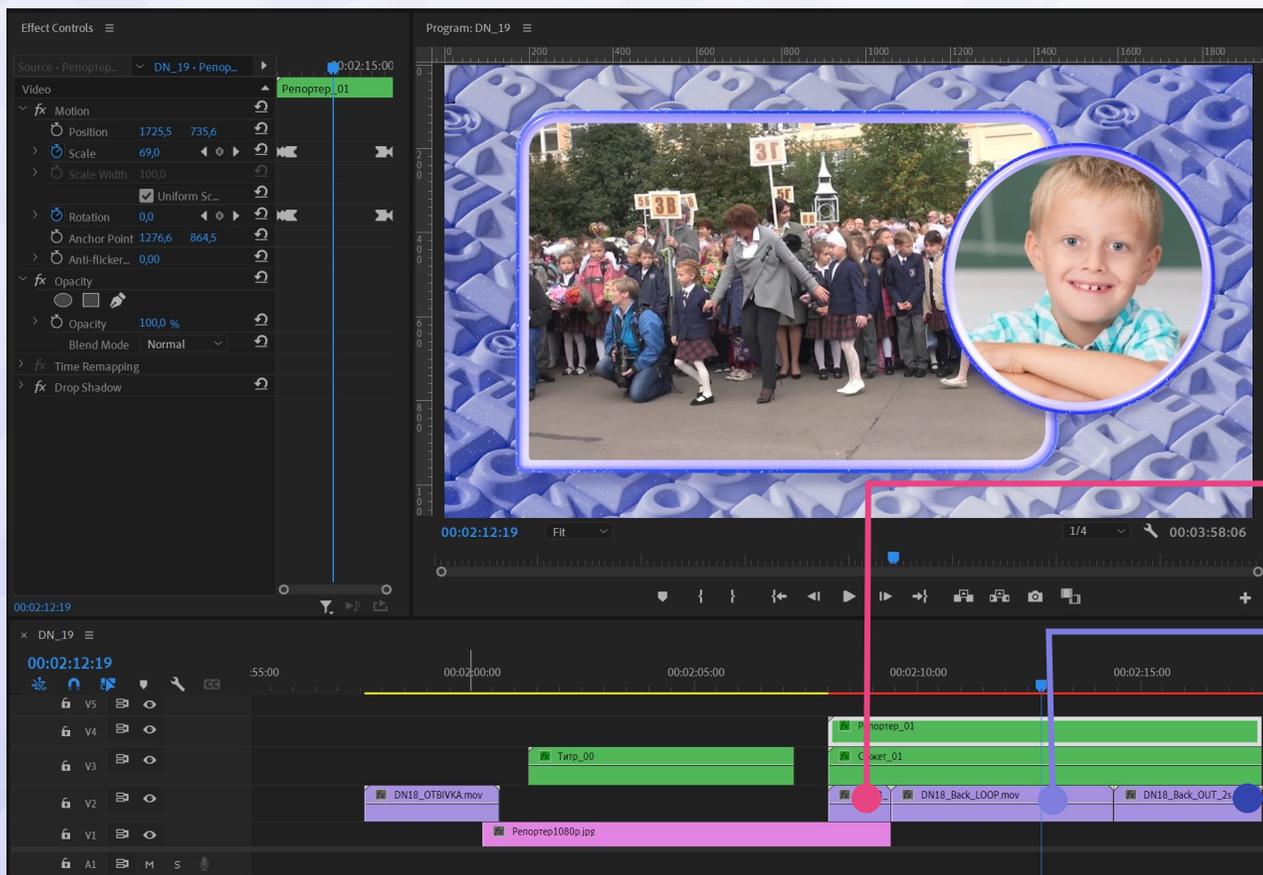
Чтобы приступить к редактированию слоя, необходимо сделать по нему двойной клик ЛКМ

Внутри этого слоя происходит монтаж репортажа

Все свойства и действия абсолютно соответствуют действиям со слоем (Репортер-01)

СЮЖЕТ

Нижний анимированный слой



Может состоять из 3-х и более блоков, склеенных встык

Зная итоговый хронометраж текущего сюжета, необходимо:

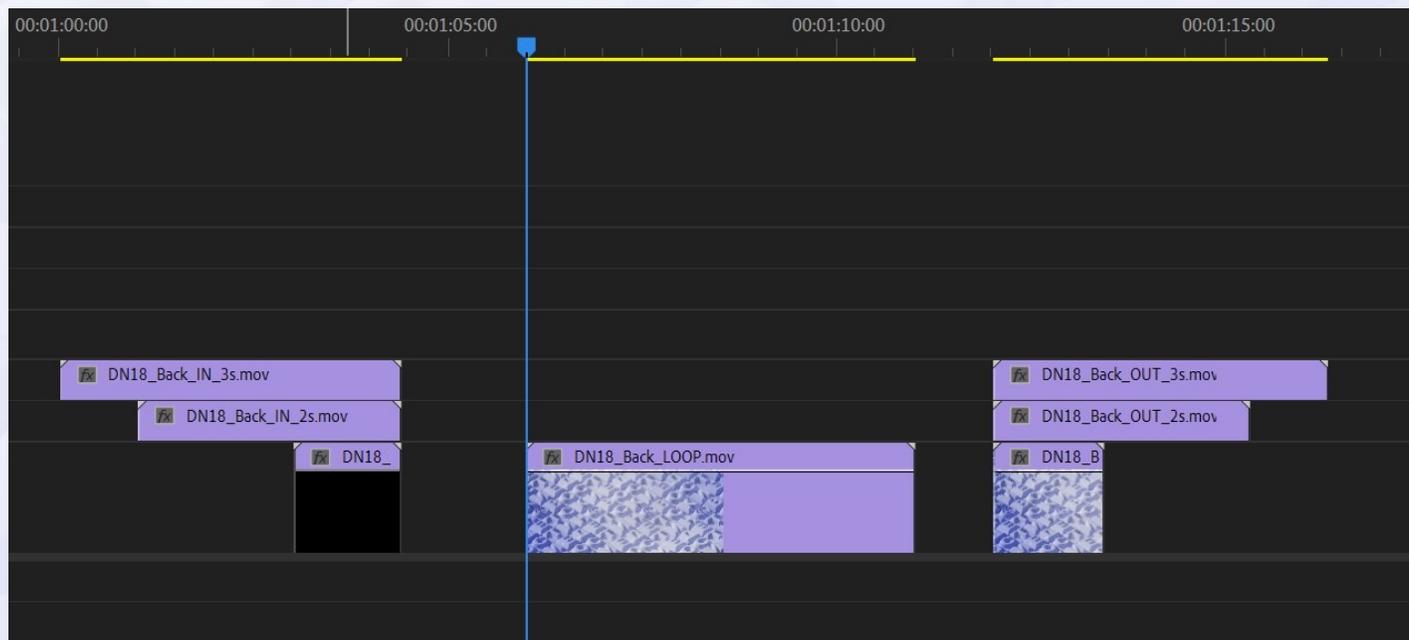
в нижнем слое разместить в начале входной блок (DN18_Back_IN.mov)

далее набрать необходимое количество зацикленных блоков (DN18_Back_LOOP.mov)

и завершить блоком выхода (DN18_Back_OUT.mov)

СЮЖЕТ

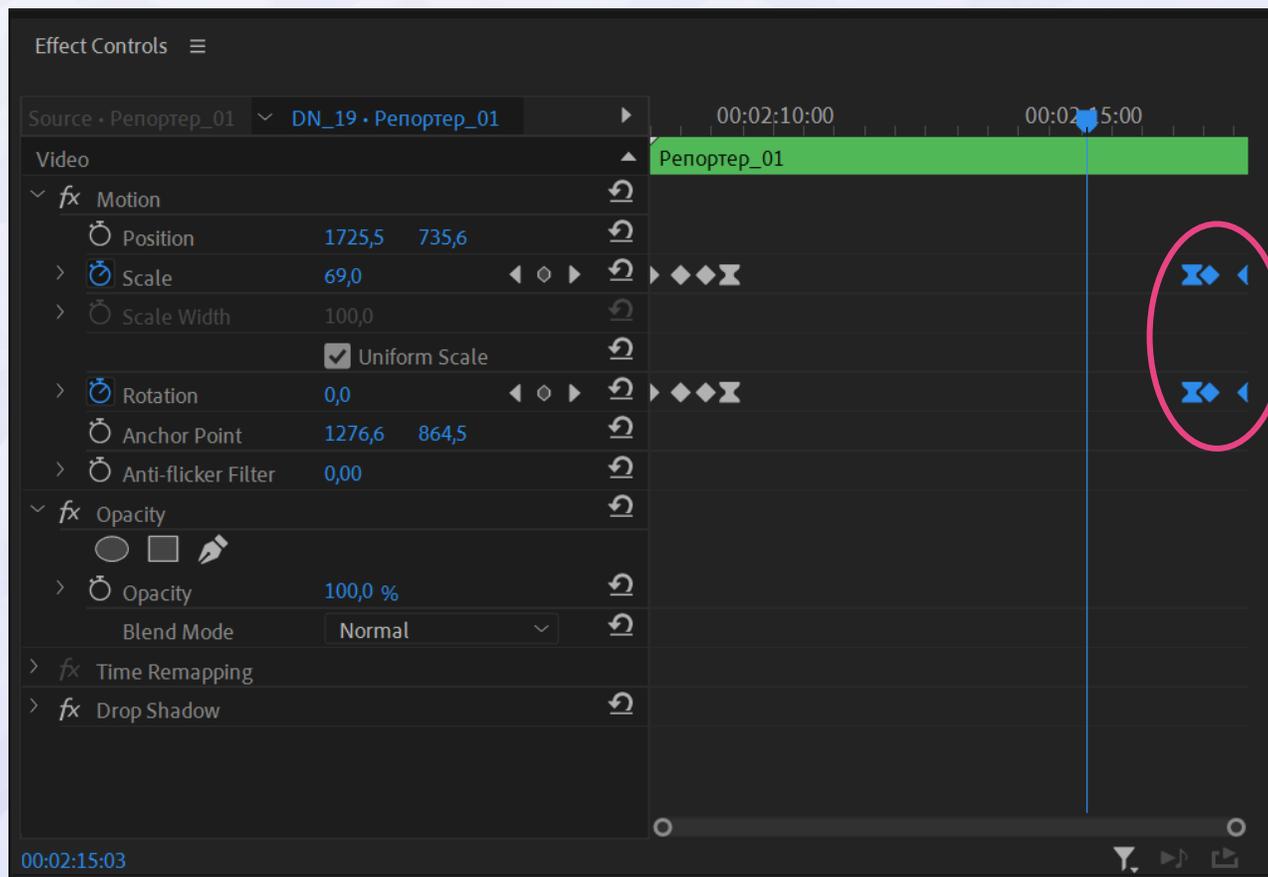
Нижний анимированный слой



Если не получается собрать фоновый слой необходимого для сюжета хронометража, можно вместо входного и/или выходного блоков использовать их двух- и трехсекундные аналоги

СЮЖЕТ

Анимация исчезновения слоев



Заключительный шаг – это настройка анимации исчезновения слоев

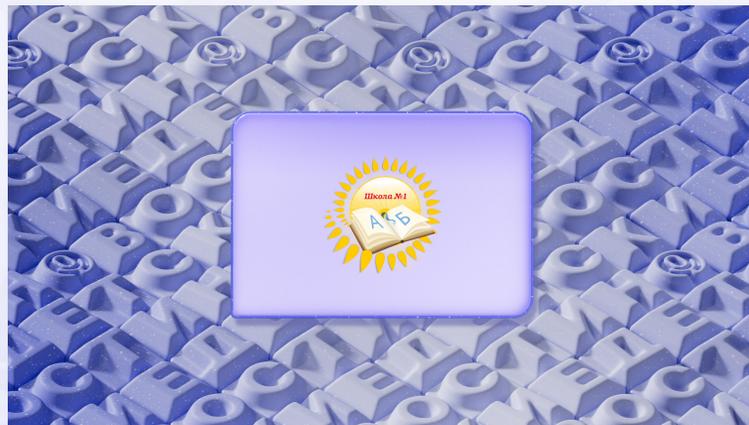
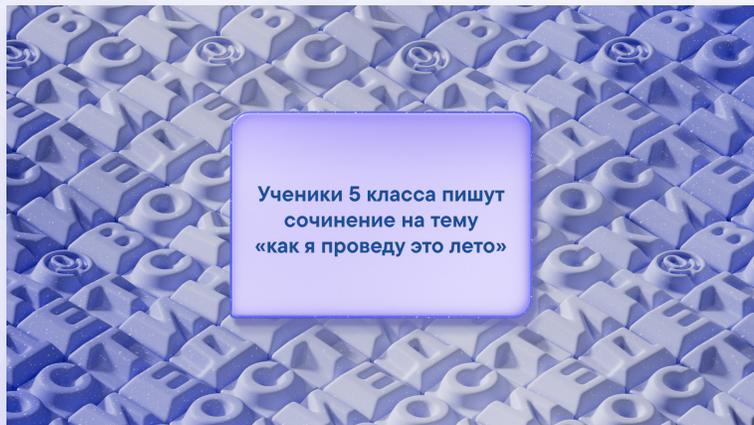
Для этого необходимо по очереди выбрать слой с сюжетом и слой с кругляшом. В окне Effect Controls, выбрав крайние ключи анимации, передвинуть их к самому концу слоя

Настоятельно рекомендуется, чтобы длительность всех трех слоев была одинаковой (или хотя бы стремилась к одному размеру)

Это позволяет сохранять плавность входной и выходной анимации

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Плашка



**Пригодится для вывода текстовой или визуальной информации
(или ее комбинирования)**

Все манипуляции с настройками и изменениями происходят
внутри слоя по двойному нажатию ЛКМ

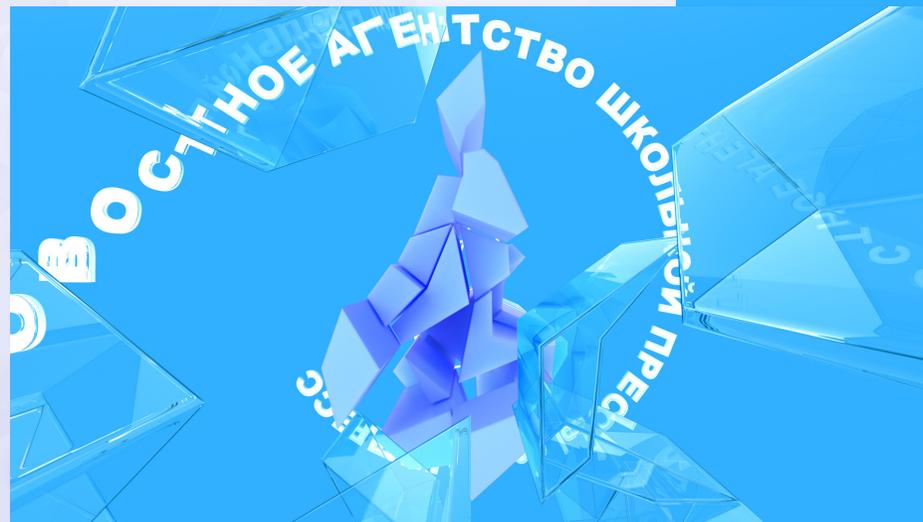
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

ДЕТСКИЕ
НОВОСТИ

Логотип НАШпресс

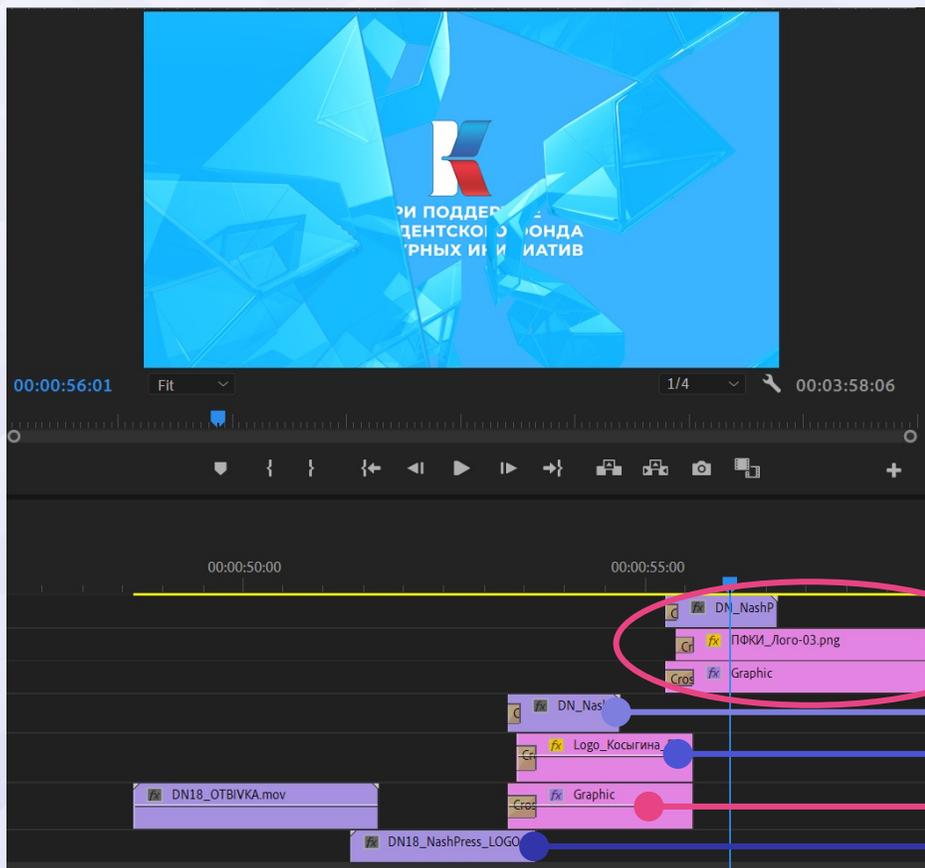
**В наборе оформления
присутствует анимированный
логотип НАШПресс**

Его необходимо использовать
в комплексе с шапкой
или отбивкой, соответственно
инструкции по использованию
шапок и отбивки



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Логотипы партнеров



Эта анимация также пригодится для последовательной демонстрации логотипов партнеров.

Для перехода с одного логотипа на другой используется следующая конструкция, которую необходимо разместить **над** слоем DN18_NashPress_LOGO.mov

Таких конструкций в монтаже может быть несколько.

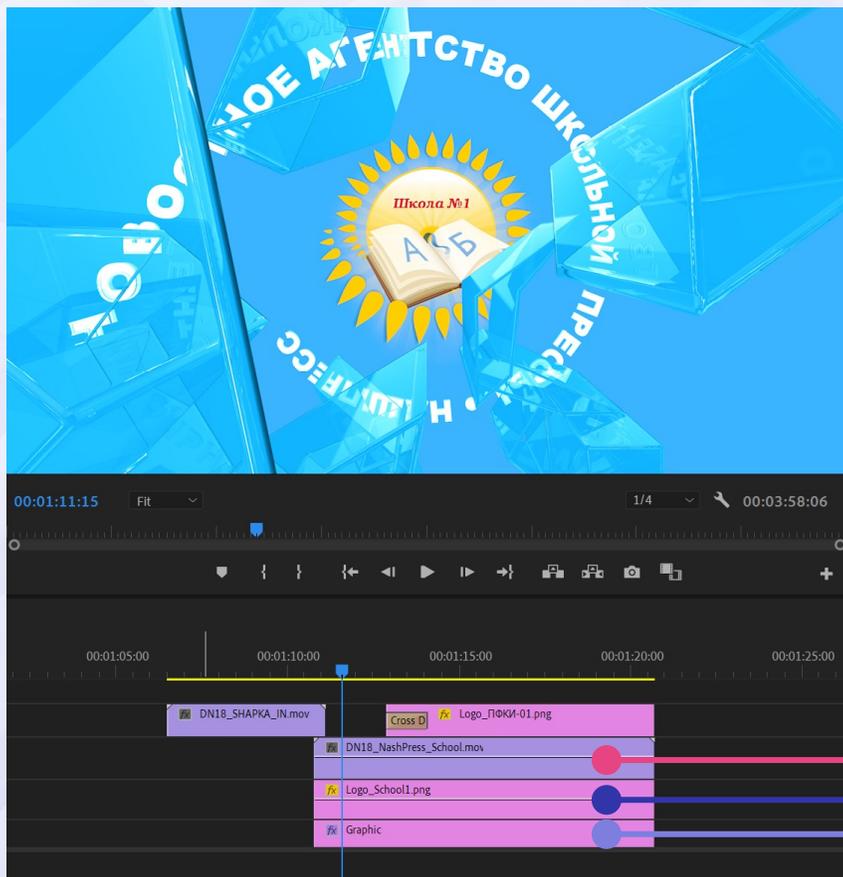
Конструкция состоит из:
анимированного слоя переходы (шторка)

картинки необходимого логотипа

основного цветового фона.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Логотип школы



Это шаблон для интегрирования логотипа школы в графику оформления программы (SharpaIN+LogoSchool.jpg)

Он состоит из:

верхнего анимированного слоя для перехода

заменяемого слоя с логотипом школы с каналом прозрачности (логотип должен вписываться в круг, образованный белыми буквами)

основного цветового слоя.

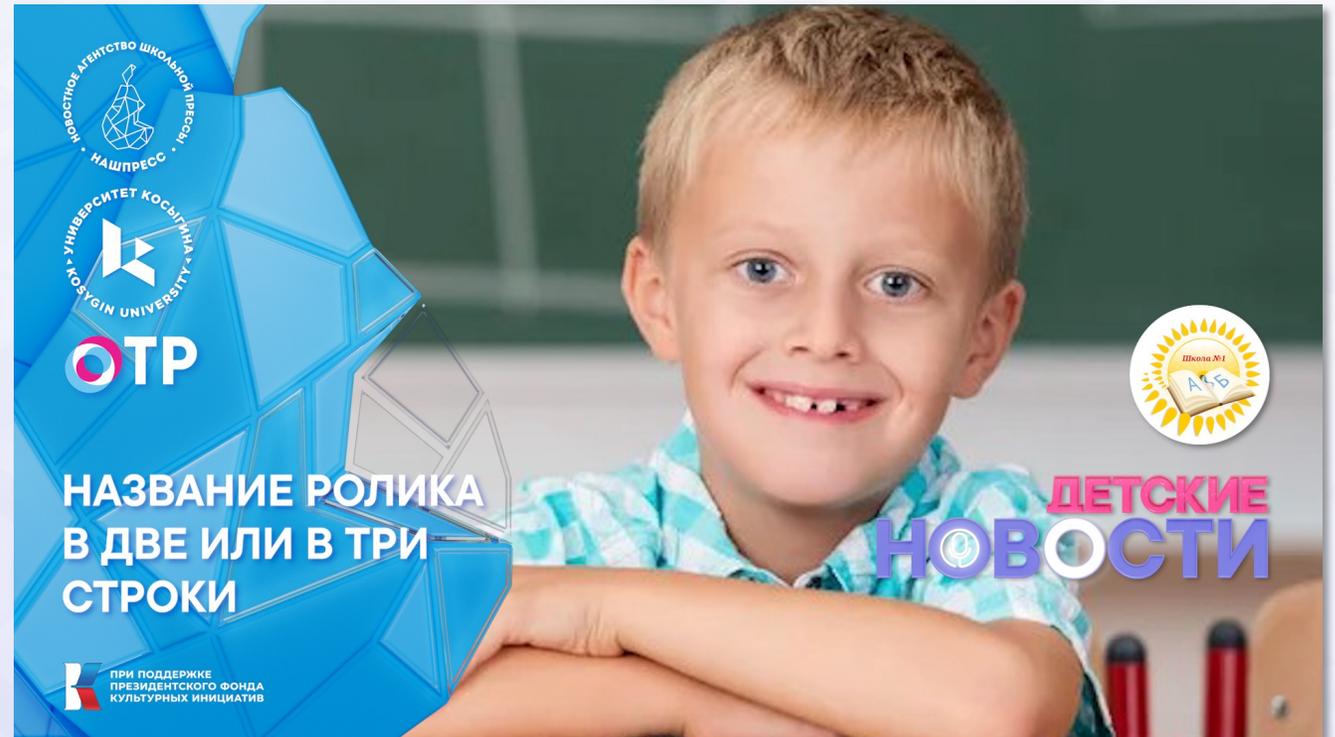
Эта конструкция используется аналогично использованию анимированного логотипа НАШпресс

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

ДЕТСКИЕ
НОВОСТИ

Обложка для ютуб-ролика

Здесь достаточно подставить необходимую фотографию и логотип школы, а также заменить текст названия ролика



Главная особенность любого конструктора состоит в том, что из него можно собрать много интересных конструкций благодаря бесконечному количеству комбинаций использования его деталей.

Ограничениями могут являться только фантазия и здравый смысл.

**БУДЕТ ЗАМЕЧАТЕЛЬНО, ЕСЛИ И В ЭТОМ СЛУЧАЕ
НАЙДУТСЯ ИНЫЕ СПОСОБЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
СОСТАВЛЯЮЩИХ ПРОЕКТА**