

Pinnacle Studio 14

Более года минуло со времени выпуска предыдущей, [12-й версии](#) этого известного видеоредактора. Чем обусловлен столь длительный перерыв? Думается, существуют вещи, которые можно улучшать и развивать бесконечно. Но ведь чем качественнее выполнен какой-то продукт, тем труднее его совершенствовать, и тем реже следует ожидать появления новых версий.

Нет, мы не станем размазывать бальзам по Pinnacle Studio — в ней, как и в любой программе, имеются и всегда имелись недостатки, которые требуется ликвидировать. Функциональность, и без того немалую, требуется расширять. Посмотрим, чего добились разработчики за этот отрезок времени.

- Кстати, а куда же делась 13-я версия этого видеоредактора? Почему после 12-й мы увидели сразу 14-ю?

- Ну что вы, как можно... В век высоких технологий, в наше время всеобщей компьютерной грамотности и отсутствия предрассудков, спрашивать такие глупости... Какой же разумный современный разработчик программного обеспечения решится присвоить своему очередному детищу такой несчастливый, проклятый номер — 13?

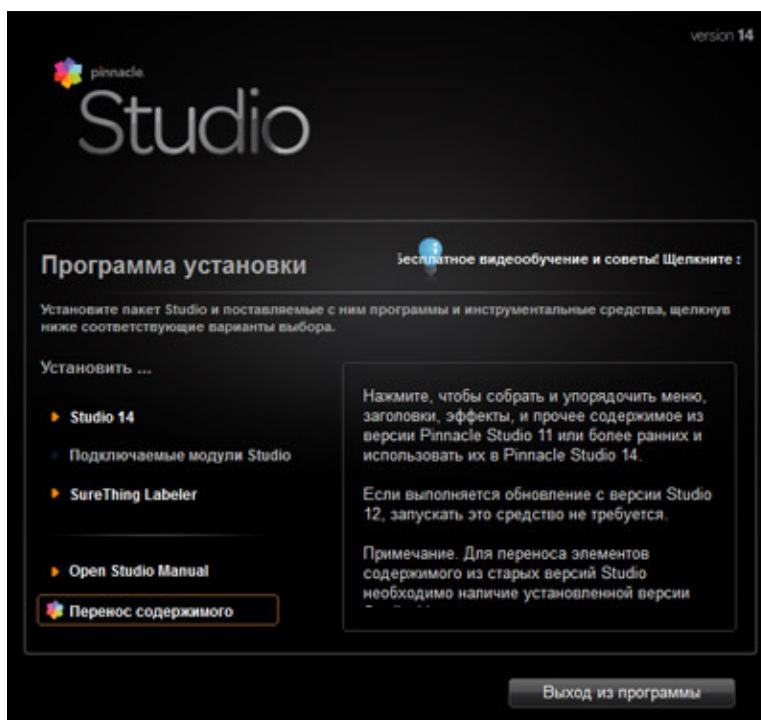
1. [Комплектность, установка](#)
2. [Новые инструменты](#)
 - [модуль импорта](#)
 - [встроенный титровальщик](#)
 - [корзина проекта](#)
 - [избранные папки](#)
 - [копирование атрибутов](#)
 - [изменения в интерфейсе](#)
3. [Плагины в комплекте](#)
 - [RedGiant Magic Bullet](#)
 - [RedGiant Knoll Light Factory](#)
 - [RedGiant Toon IT](#)
 - [RedGiant Trapcode 3D Stroke](#)
 - [RedGiant Trapcode Particular](#)
 - [RedGiant Trapcode Shine](#)
4. [Быстродействие, стабильность](#)
5. [Выводы](#)

1. Комплектность, установка

Комплектность, по обычаю, напрямую зависит от выбранной приобретаемой версии программы. На фото ниже представлена упаковка, содержащая, кроме DVD-диска, дополнительные "бонусы": зелёный матерчатый фон размером 1,5 x 2 м, инструкция, листовки. При создании настоящего обзора использовалась Pinnacle Studio HD Ultimate Collection версии 14.0.0.7255.

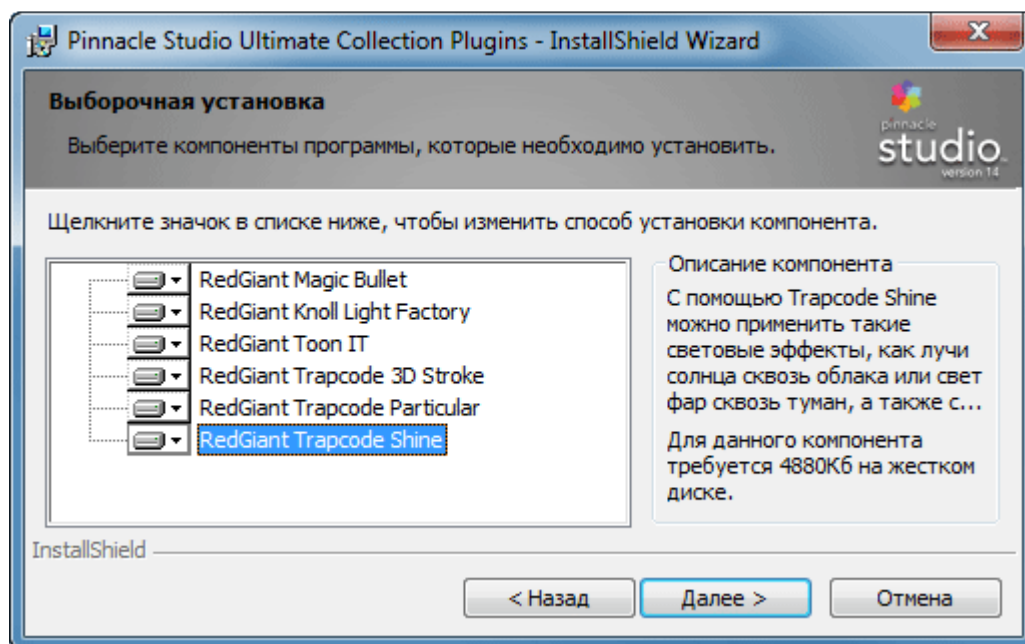


Программа-установщик имеет несколько пунктов: собственно установка программы; установка плагинов; установка утилиты SureThing Labeler, изготавливающей обложки для дисков (к сожалению, версия не русифицирована); открытие PDF-руководства на русском языке (436 страниц), и запуск модуля переноса содержимого.



Средство переноса содержимого появилось в предыдущей версии программы. Его работа заключается в поиске элементов содержимого из предыдущих версий Studio: меню DVD-дисков, титров, переходов, эффектов, звуков, комплектов Premium Pack, RTFx и Hollywood FX, а также элементов содержимого, приобретенных и активированных пользователем через Интернет. Всё найденное содержимое копируется в папку Pinnacle Studio 14 и может быть использовано в новой версии программы.

Все до единого плагина, вошедшие в состав нынешнего прилагаемого к Studio сборника, являются разработкой компании [RedGiant](#).



Их мы рассмотрим позже, по отдельности, а пока обратим взор на подновлённую четырнадцатую версию Pinnacle Studio.



При первом запуске программы предлагается запустить краткий учебник или же загрузить типовой проект, состоящий из демонстрационных роликов.

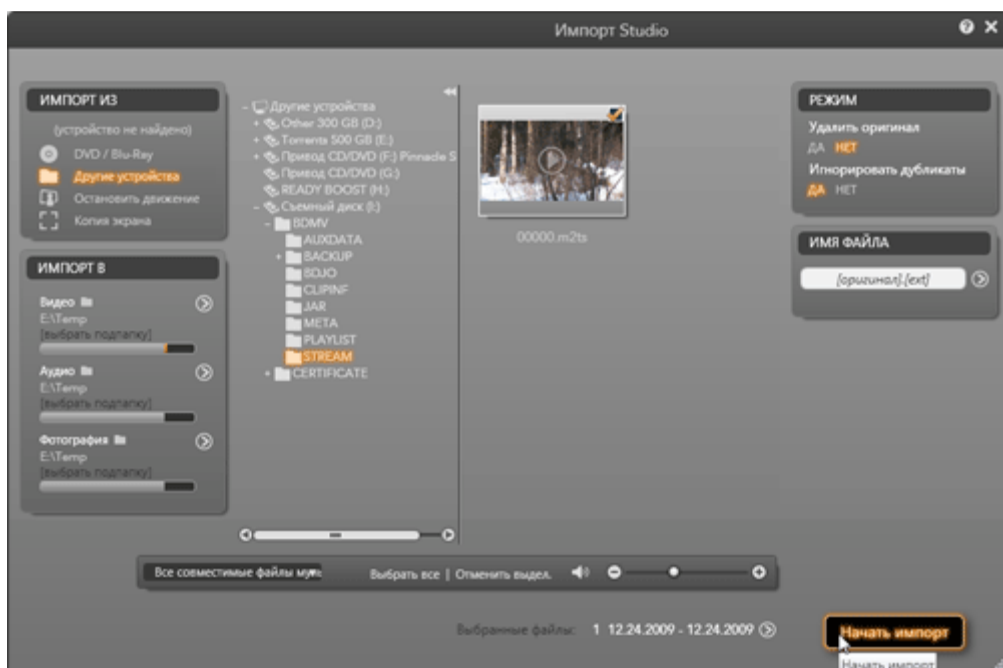


2. Новые инструменты

За импорт материала в программу теперь отвечает модуль, так и называющийся: *Импорт Studio*. Почему не "Захват", как было раньше? Встроенная справка трактует этот "ребрендинг" следующим образом:

Раньше проводилось четкое различие между «захватом» с видеопленки и «импортом» файлов. Однако в наше время это различие играет менее важную роль, так как большая часть аудио- и видеозаписей изначально сохраняются в цифровом формате.

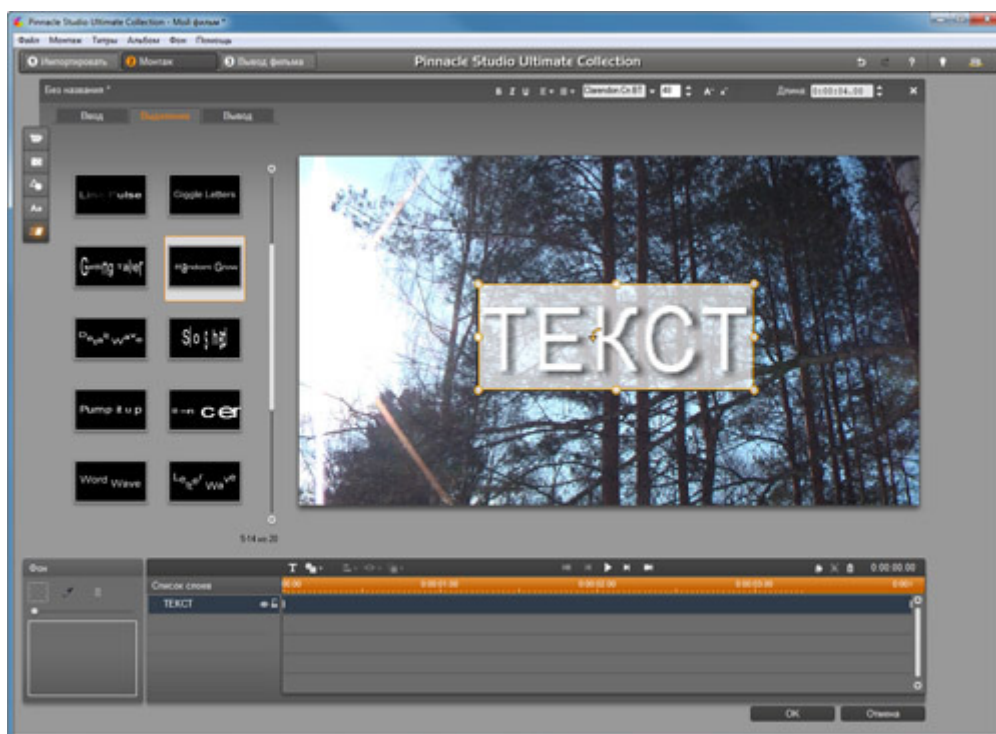
Таким образом — давайте уже, друзья, привыкать к *Цифровому видео*.



Помимо привычной возможности захвата с камкордеров, данный модуль содержит инструменты, с помощью которых можно импортировать видеофайлы как с жёсткого диска, так и с незащищённых DVD или Blu-ray дисков или их образов, смонтированных на виртуальный дисковод. Также здесь присутствует новое средство: захват отдельных кадров (*команда Копия экрана*). Ещё одна команда — *Остановить движение* — предназначена для получения серии стоп-кадров с устройств, транслирующих видео вживую (аналоговые камеры, подключённые к устройству захвата, или вебкамеры). Таким образом, можно быстро, не отходя от ПК, смастерить несложный мультик.

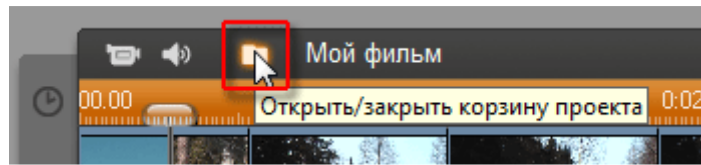
Принципы работы с видео в программе не изменились, однако кое-какие перемены мы всё-таки отметим.

Те, кто привык к [титровальному плагину Boris Graffity](#), наверное, всю сеют шевелюру пеплом: по сокращению и в связи с наступлением пенсионного возраста любимый Boris Graffity исключён из плагинных списков Studio. Проще говоря, теперь Pinnacle Studio оснащена лишь встроенными титровальщиками: классическим (*titler*) и редактором движущихся титров (*motion titler*). Однако не следует считать эту потерю трагедией: пусть эти встроенные титровальщики не имеют столь замечательного имени, тем не менее функциональность их более чем достаточна для подавляющего большинства пользователей.

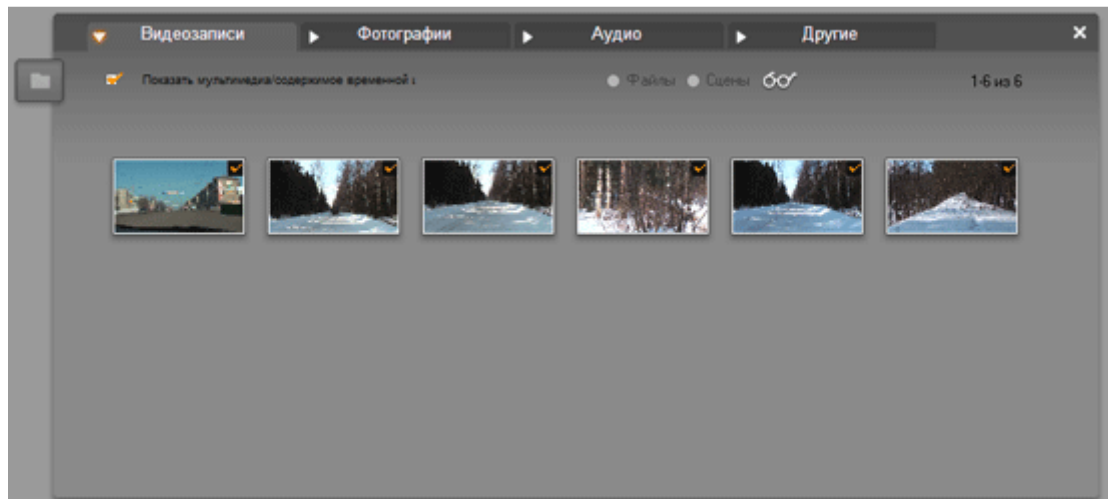


Многослойные композиции, настройка шрифта, его положения, анимация надписей путём присвоения одной из многочисленных заготовок — вот вкратце список присутствующих здесь возможностей. Помимо использования имеющихся в титровальщике геометрических форм или изображений, разрешается импортировать и собственные рисунки пользователя (при этом поддерживается альфа-канал).

Следующее новшество: *Корзина проекта*. Незаметная кнопочка, появившаяся вверху таймлайна, открывает новый и исключительно полезный модуль.



Здесь находится материал, который пользователь поместил на таймлинию. Весь этот материал предусмотрительно разбит на категории, дабы ещё более облегчить поиск.

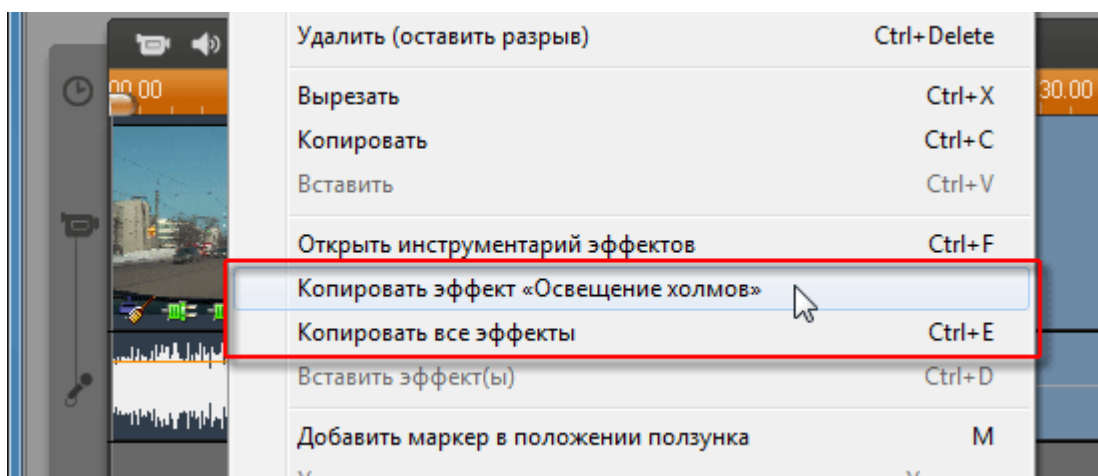


А эта новинка также касается усовершенствования навигации и поиска нужного материала. Модернизация заключается в появившейся возможности назначать произвольным папкам атрибута "Избранного". После назначения такого атрибута папка награждается оранжевой звездой, и быстро найти её можно, выбрав из выпадающего списка папок строку *Мои избранные папки*.

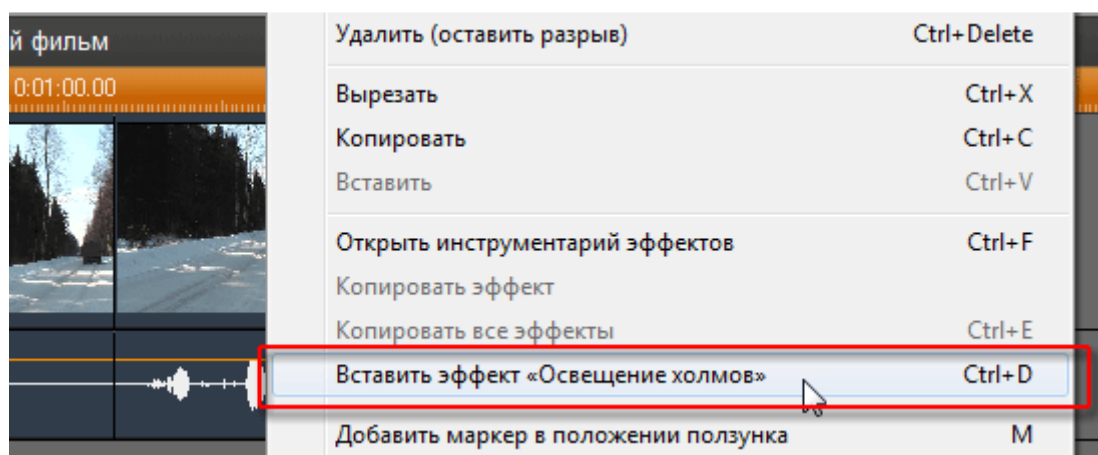


Ещё одно нововведение, явно заимствованное из профессиональных видеоредакторов: копирование атрибутов клипа. Разберём на примере: имеется таймлиния, заполненная видеоклипами. К каждому из них необходимо применить тот или иной фильтр либо целый

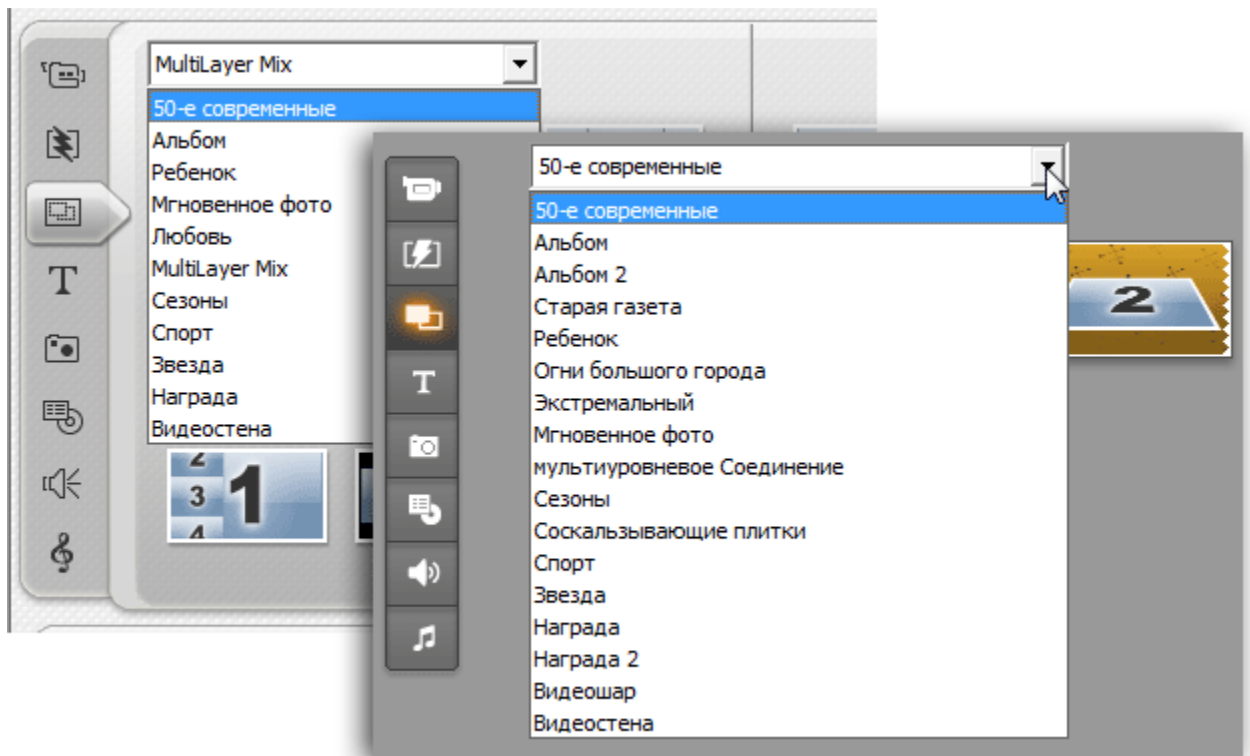
их набор (цепочку фильтров). Как вы поступали раньше, при работе в прежних версиях программы? Не нужно отвечать — и без этого нетрудно представить мучительную работу по добавлению одних и тех же эффектов каждому ролику, находящемуся на таймлайне. Но теперь всё проще:



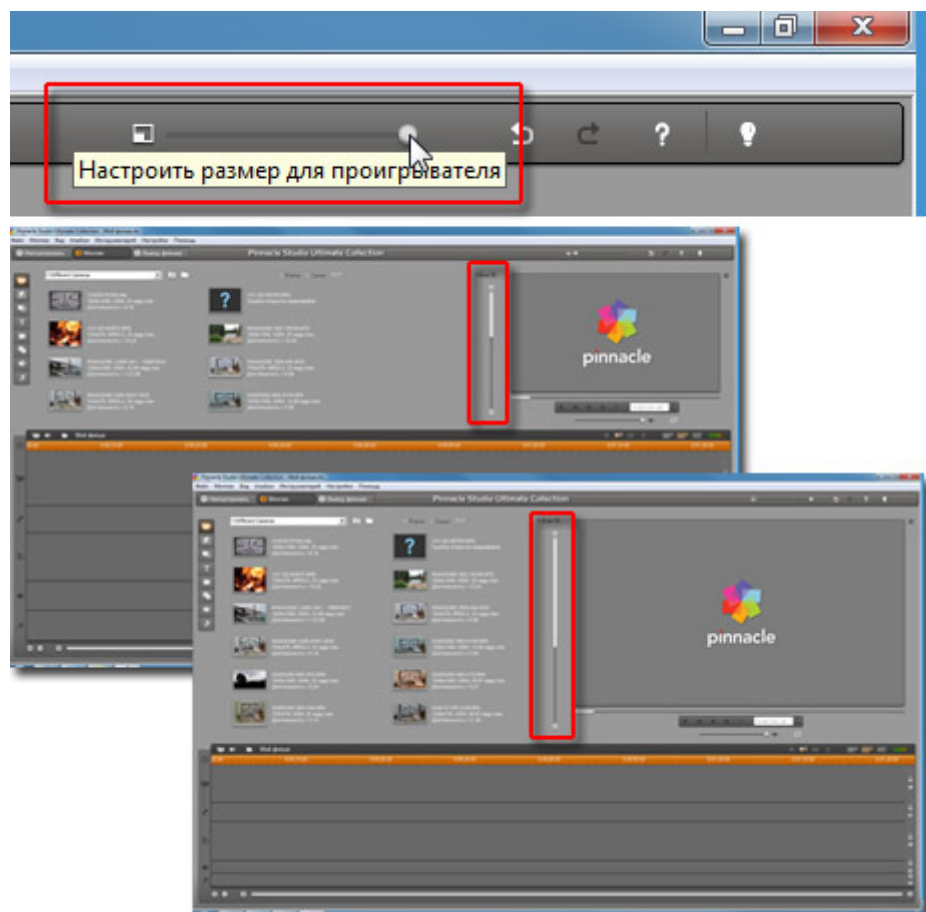
Достаточно щёлкнуть правой кнопкой мыши по клипу, которому уже присвоены какие-либо эффекты, и выбрать из выпадающего меню нужный пункт. Впоследствии скопированный эффект (эффекты) можно добавить любому клипу (клипам) через ту же правую кнопку мыши.



Следует также упомянуть значительно расширившийся ассортимент тем монтажа. Теперь здесь 137 встроенных тем, разбитых на категории.



Небольшие изменения коснулись также интерфейса. К примеру, появился ползунок, позволяющий увеличить размеры окна монитора. Правда, работает он лишь в том случае, если рабочее окно программы развёрнуто во весь экран.

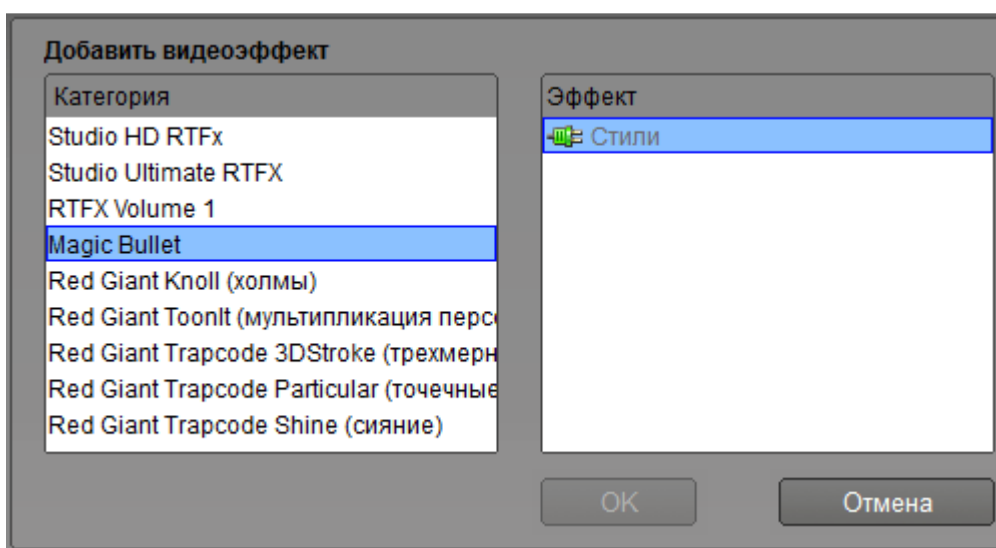


Также (ура!) исчезли пресловутые стрелочки, по которым нужно было щёлкать, чтобы добраться до нужной странички. Теперь пиктограммы переходов, эффектов, фото-видеофайлов и прочего содержимого находятся на одной виртуальной странице, навигация по которой осуществляется привычной полосой прокрутки.

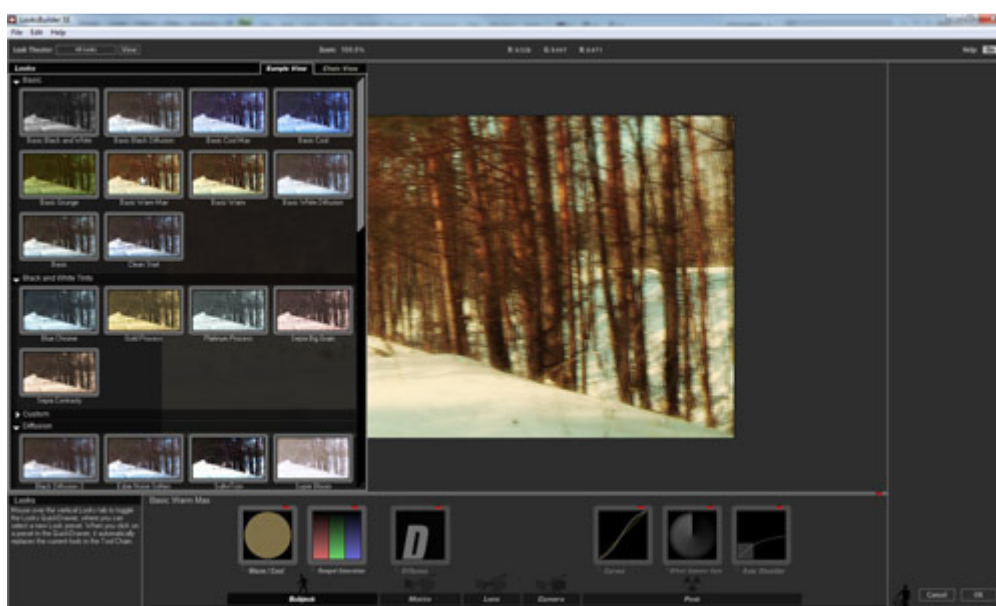
3. Плагины в комплекте

RedGiant Magic Bullet

Об этом плагине, представляющем собой целую программу профессиональной направленности, написан [обзор](#), где данный инструмент был разобран буквально по косточкам.

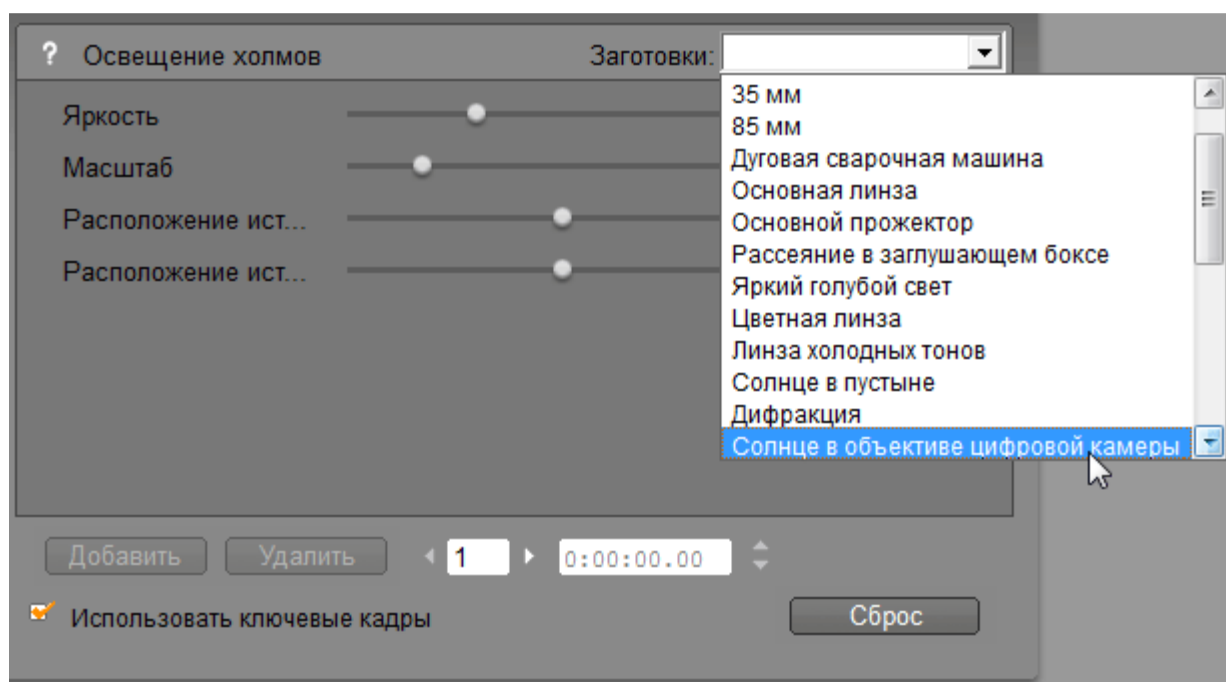


Скажем лишь, что и будучи "прикрученной" к Studio, эта программа не растеряла своего могущества и функционала:



RedGiant Knoll Light Factory

Фабрика света — так можно перевести название этого средства. Однако, если исходить из количества инструментов и настроек, присутствующих в данном плагине, это скорее семейная мастерская.

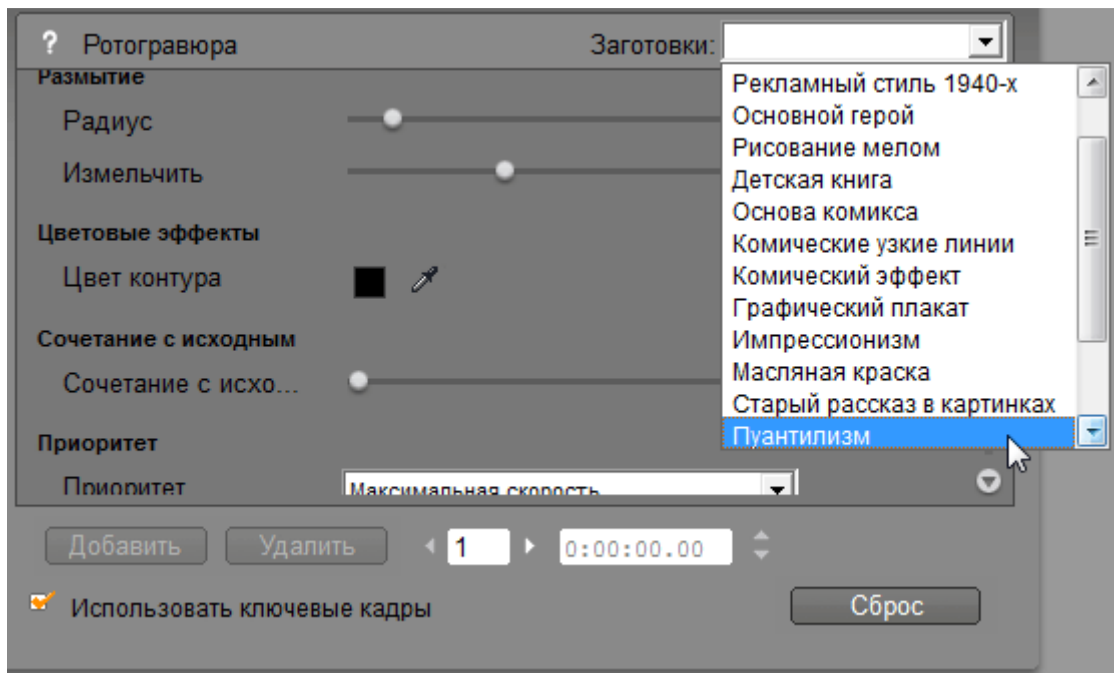


Однако и с помощью даже таких скромных настроек вполне можно добиться поистине неподдельных эффектов, тем или иным образом имитирующих различные блики и прочие световые явления.



RedGiant Toon IT

Плагин предназначен для имитации под различные типы офсетной печати, рисование мелом или красками. Здесь довольно много настроек, позволяющих изменить главные параметры, такие, как ширина штриха, цвет контура, плавность линий и т.д. и т.п. — каждая заготовка содержит свои инструменты.

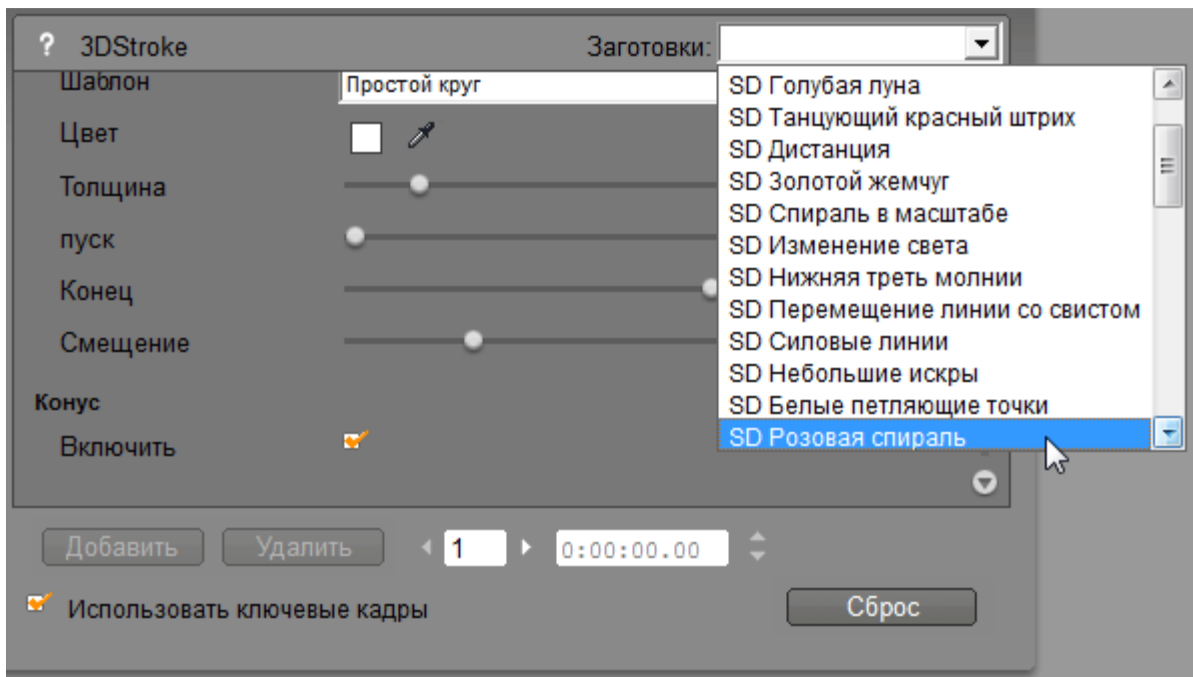


С помощью этого плагина можно добиться вполне интересных эффектов, но использовать его желательно всё-таки в меру.



RedGiant Trapcode 3D Stroke

Данный инструмент наилучшим образом подойдёт для украшения каких-нибудь заставок или титров, поскольку "живому" видео все эти танцующие спирали, рои точек и молнии совершенно не нужны.

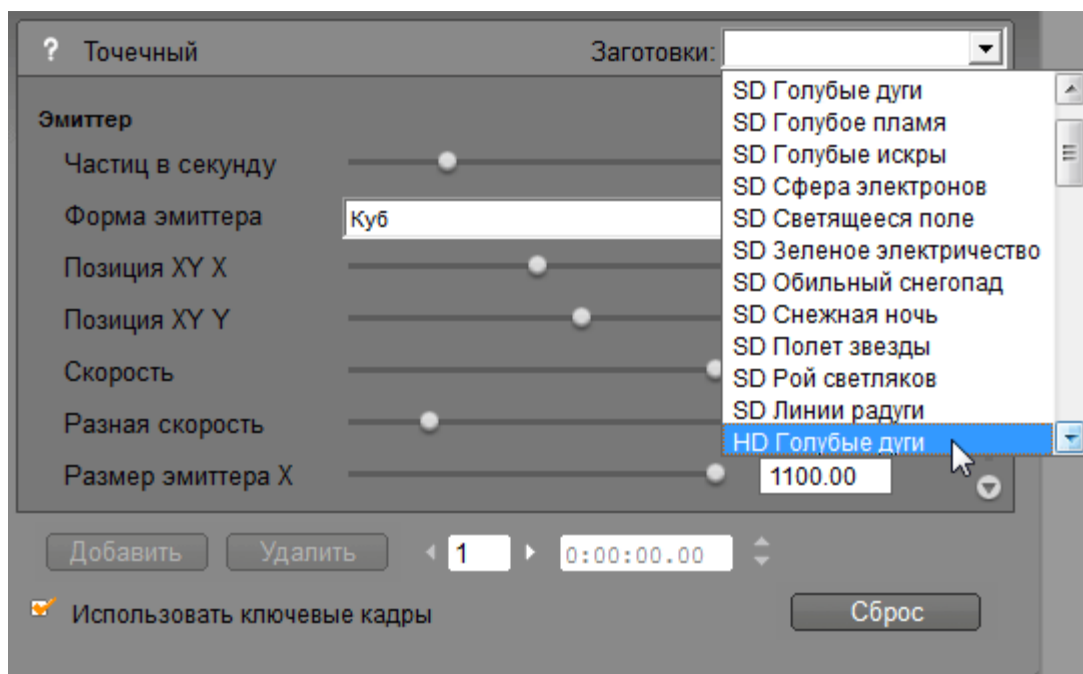


Инструменты, с помощью которых регулируются эффекты, позволяют трансформировать предустановку до неузнаваемости. При большом желании и усидчивости вполне можно соорудить что-то вроде прожектора несущегося локомотива. Как и во всех плагинах, здесь разрешается использовать ключевые кадры — ими регулируется поведение частиц во времени и пространстве.



RedGiant Trapcode Particular

Этот плагин в своё время удостоился [отдельного обзора](#), поскольку представляет собой достаточно серьёзный инструмент. В нынешней инкарнации этот плагин значительно упростили, выкинув "лишние" по мнению разработчиков инструменты. Зато основные, главные — всё-таки остались.

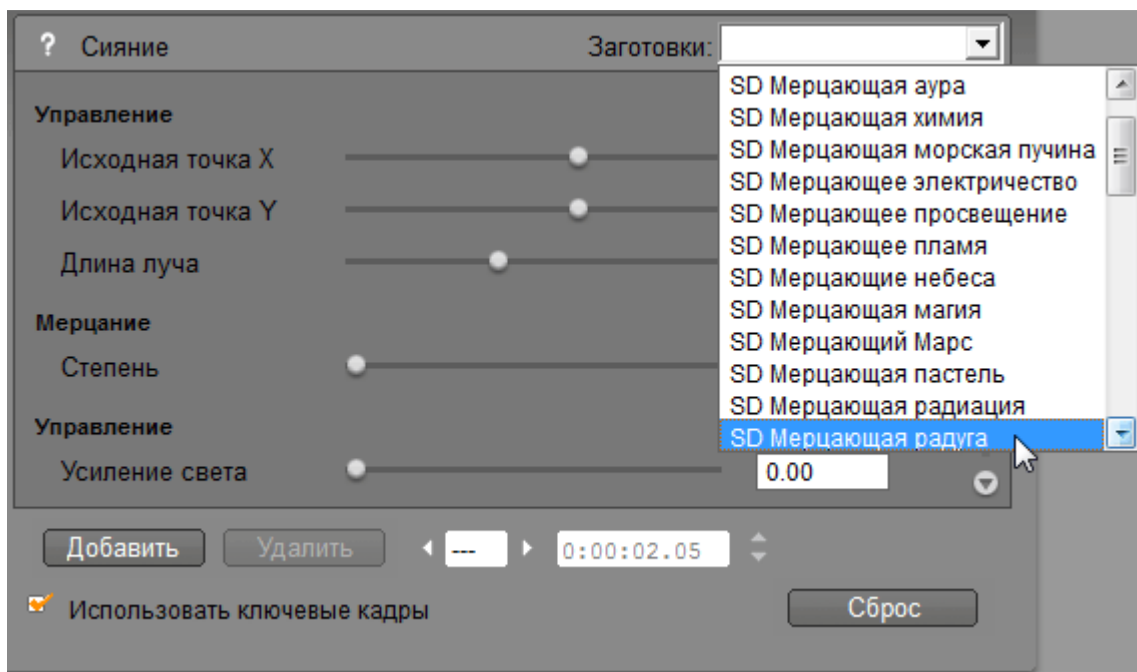


Пусть настроек немного — зато негде запутаться, а устроить снегопад — раз плюнуть!



RedGiant Trapcode Shine

Shine — свет, сияние, блеск. Из одних лишь наименований предустановок, список которых имеется в плагине, становится ясно его предназначение.



С этими эффектами также следует быть поосторожнее — слишком уж они зрелищны, а точнее, навязчивы. Думается, такому световому размытию самое место — в переходах или заставках.



4. Быстродействие, стабильность

Много легенд гуляет по Сети... Немалая их часть посвящена пресловутой **нестабильности** рассматриваемой программы. Существует даже созданный энтузиастами законополагающий трактат, повествующий о правильной установке Pinnacle Studio и бесперебойной в ней работе. При этом все многочисленные советы можно свести буквально к нескольким пунктам:

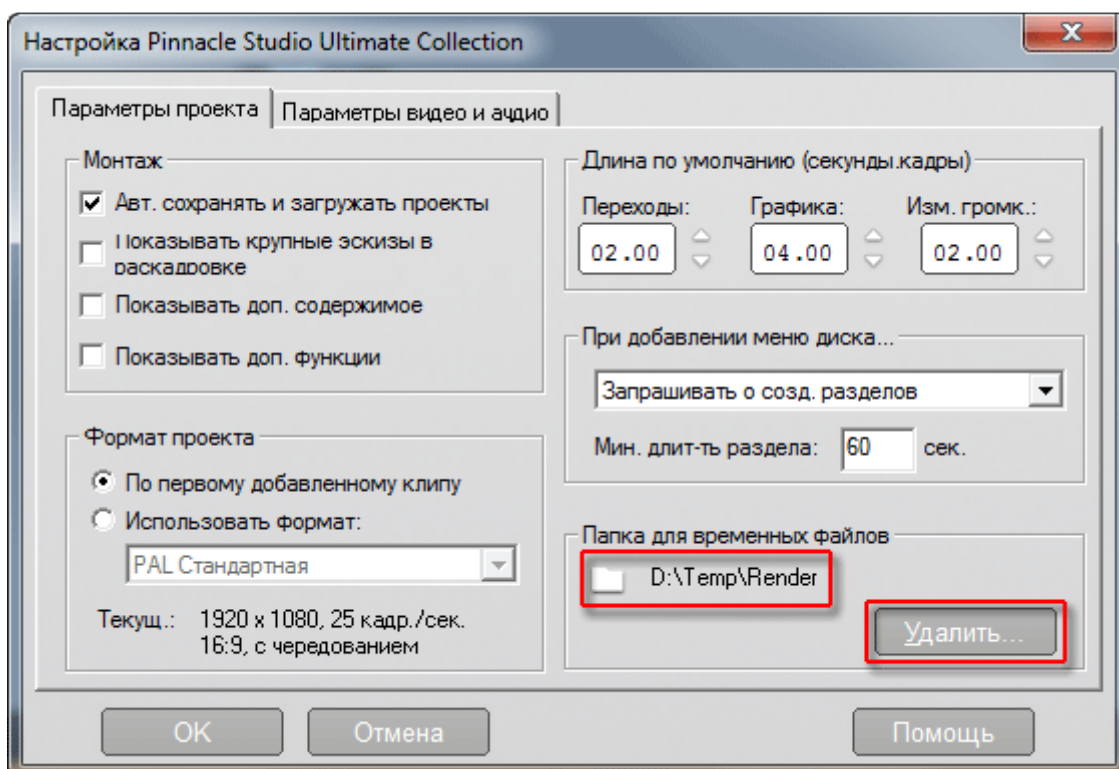
- Pinnacle Studio не любит операционных систем, "запачканных" всевозможными кодек-паками и монтажными программами, инсталлирующими в систему свои кодеки. Всё, что программе необходимо, в ней **уже есть**;
- Pinnacle Studio недолюбливает слабое железо. Чем новее версия программы, тем мощнее требуется компьютер, на который вы пытаетесь её установить;

- Pinnacle Studio (впрочем, как и все видеомонтажки) не любит компьютеры с одним жёстким диском. Имеется в виду, конечно же, физический жёсткий диск, а не логический. Для корректной работы в программе необходимо обустроить свою систему так, чтобы временные файлы и обрабатываемое видео находились на разных жёстких дисках. Более полную информацию по этому вопросу можно получить в главе «[Дисковая подсистема](#)» статьи «[Компьютер для домашнего видеомонтажа](#)».

Вот, собственно, и вся дхарма. Следует, пожалуй, добавить и совет не нагружать систему какими-то иными задачами, пока работает программа. Вдогонку к данным советам можно вспомнить о некоторых параметрах в настройках программы, с помощью которых пользователь наведёт окончательный тюнинг своей системы и будет его поддерживать в течение всей жизни программы.

В первой вкладке небогатых настроек следует выбрать папку для временных файлов, находящуюся на диске, свободном от операционной системы и программных файлов. Вообще, желательно использовать для этого диск, обращение к которому со стороны программ и ОС сведено к минимуму либо вовсе исключено. Таким образом, дело пахнет керосином — получается, что для комфортной работы (при активированном фоновом просчёте) необходимо иметь как минимум три жёстких диска:

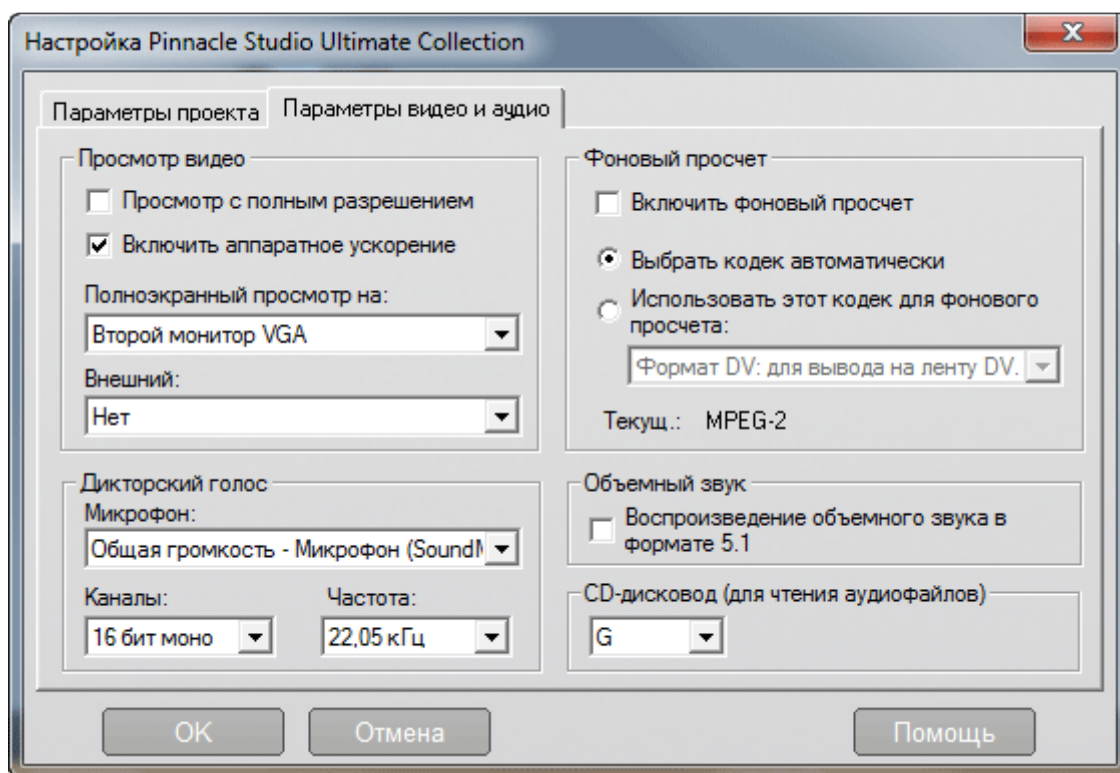
1. операционная система, программные файлы и файл подкачки;
2. временные файлы программы (если вы используете фоновый просчёт);
3. исходное (обрабатываемое в программе) видео.



Помимо такого распорядка, внимательный пользователь обязан время от времени подчищать хвосты, которые программа оставляет во время работы. Для этого существует кнопка "Удалить", с помощью которой выполняется очистка диска от ненужных временных файлов. И, кстати говоря, если при внесении в проект каких-то изменений вы

вдруг обнаруживаете, что они не желают отображаться на экране, или отображаются некорректно — немедленно ищите эту кнопку и смело топите её мышкой. Тем самым вы удалите файлы прежнего фонового рендеринга, заставив программу создать новые. На новых, соответственно, условиях.

Вторая вкладка настроек содержит инструменты, индивидуализирующие поведение программы. Из важных отметим два: полноэкранный просмотр видео на втором мониторе и уже упоминавшийся фоновый просчёт.



Если с мониторами всё более-менее ясно, то о фоновом просчёте следует поговорить отдельно. Итак, для чего он нужен? Утверждается, что он просто-таки необходим, ведь фоновый просчёт втихушку рендерит участки, над которыми потрудился монтажёр. Дескать, потому он и зовётся фоновым — пользователь не должен замечать его работы.

Всё так, да не так. Вышеприведённые теории могут быть справедливы лишь в тех случаях, когда в монтаже участвует видео стандартного разрешения, сжатое нересурсоёмким кодеком (в идеале — DV), и при этом компьютер представляет собой неслабую машинку. Однако нынешнее HD-видео с современных видеокамер, сжатое тяжеленным AVC, камня на камне не оставляет от прежнего толкования. Из-за невиданной доселе требовательности кодака к ресурсам, из-за пятикратно увеличившегося размера кадра фоновый просчёт превращается в настоящего пожирателя ресурсов. Просмотрите ролик, и ответьте: комфортно ли будет продолжать монтаж при том, что все ядра процессора активно трудятся над фоновым просчётом?

Впрочем, дело, как водится, хозяйское; каждый пользователь волен решать проблему так, как ему вздумается. Мы же приведём здесь ещё один "сграбленный" с экрана ролик, показывающий работу в программе без фонового просчёта. Обратите внимание на клипы, участвующие в монтаже: это полновесные AVCHD-видеофайлы.

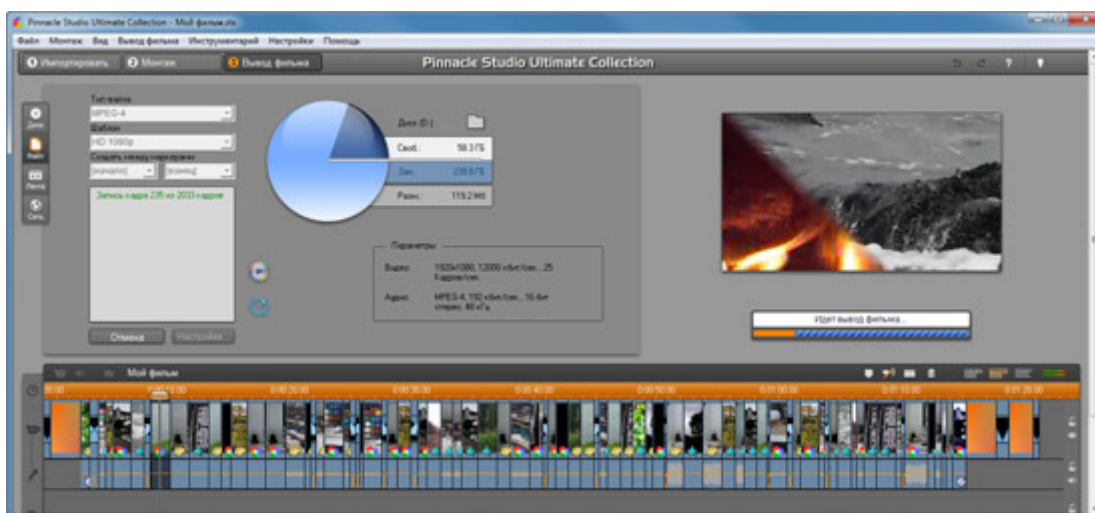
Конечно, некоторого дёрганья при воспроизведении не просчитаного заранее материала никак не избежать. Возможно, не справляется жёсткий диск — ведь во время воспроизведения ему приходится обращаться одновременно к четырём видеофайлам. А может статься, процессор слабоват, не хватает силушки на лету соединить графику и несколько видеопотоков, да ещё и отобразить этот бутерброд плавно, без артефактов. Для того, чтобы развеять сомнения некоторых недоверчивых читателей (зрителей?), приведём ТТХ компьютера, на котором производилась работа, продемонстрированная в ролике: процессор AMD Phenom II X4 810, 3 ГБ **оперативной памяти**, видеокарта GeForce GTX 285 и три жёстких диска со скоростью вращения шпинделей 7200 об/мин (RAID-массивы [по некоторым причинам](#) не создавались). На первом, системном диске, располагается ОС Windows 7 и все программные файлы, на втором диске находится обрабатываемое видео, а третий диск... оказался ненужным, поскольку фоновый просчёт в Studio был отключён. Однако и он без дела не простаивал: на него производилась запись этого самого ролика. Впрочем, следует помнить: во время окончательного просчёта проекта программа предварительно создаёт временные файлы, а уж затем компилирует их в образ диска. Поэтому для быстрого рендеринга третий диск всё-таки необходим.

Но хватит о дисках, проверим-ка всеядность нынешней версии Pinnacle Studio — в запасе у нас имеются такие сюрпризные файлики, что...



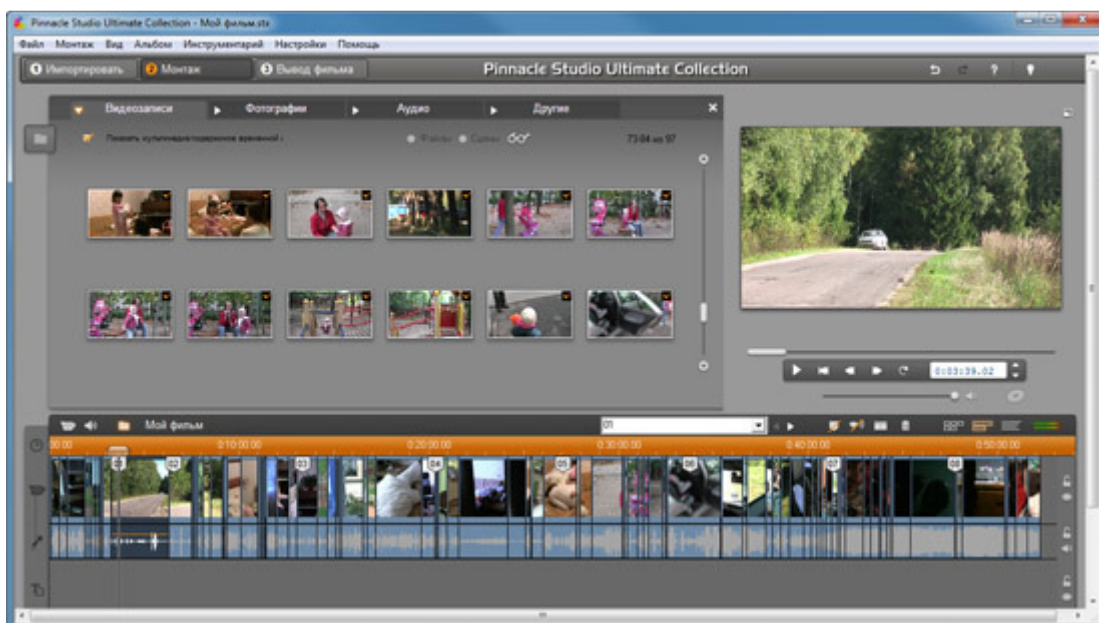
Как видим, программа споткнулась лишь на одном из 19 разных видеофайлов, снятых 19 разными же видеокамерами (название файла соответствует модели видеокамеры; файлы являются оригинальными, перепаковке и уж тем более перекодированию не подвергались).

К вящей радости, Pinnacle Studio не только успешно импортирует эти файлы, но и **стабильно** работает с каждым из них. Вот какой у нас весёлый компот получился, который к тому же без единой ошибки был просчитан в итоговый файл:



Тест на длительную работу программа также выдержала успешно: фильм продолжительностью 55 минут просчитывался в DVD-видео диск около 80 минут (исходное видео — всё тот же AVCHD). При этом загрузка всех четырёх ядер составляла в среднем 80-90%.

Ну а как обстоит дело с обработкой материала, который по всем параметрам подходит для создания Blu-ray диска? Имеющееся на таймлиннии видео полностью отвечает спецификациям Blu-ray, для чистоты эксперимента все эффекты, переходы и фильтры были удалены, таким образом, таймлинния представляет собой всего лишь нарезку из роликов с совершенно идентичными характеристиками: AVC с профилем High@4.0, 1920x1080 25 кадр/сек, чересстрочная развёртка (видеокамера Panasonic HDC-HS9). Станет ли Pinnacle Studio перекодировать всё видео, если мы попытаемся создать образ Blu-ray диска?

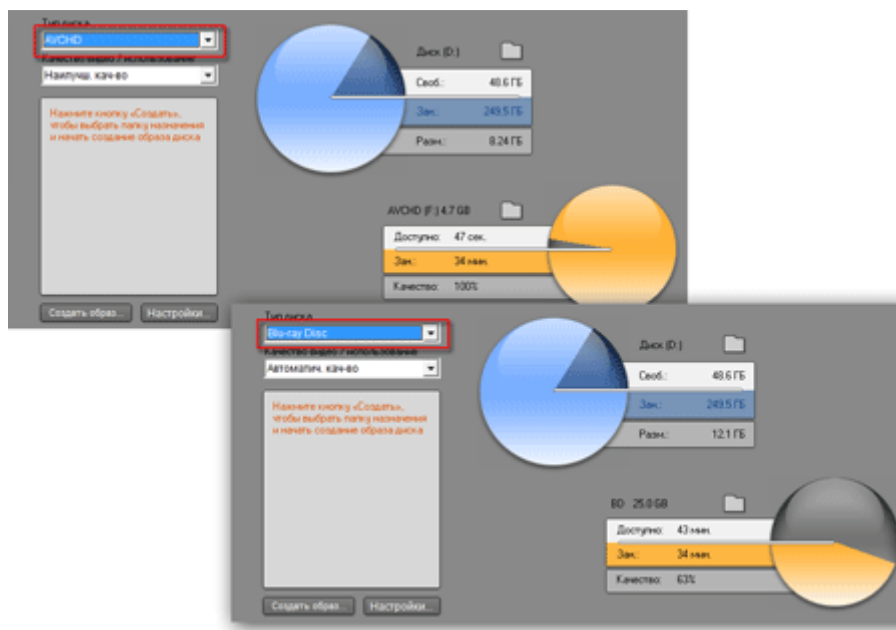


Увы, вместо простой перепаковки программа всё-таки перекодировала полностью весь материал. Процессор при этом загружен на все 100, так, что производить на ПК иную работу становится затруднительным. После того, как диск был создан, мы проанализировали получившееся видео. Оказалось, что оно было перекодировано в AVC с профилем Main. А это "не есть хорошо".

Но позвольте, может быть, где-нибудь тут имеются скрытые настройки, позволяющие не перекодировать видео, если оно в этом не нуждается?

Нет... Несмотря на всевозможные ухищрения, многочисленные попытки использовать видео с другими параметрами (также соответствующими спецификациям Blu-ray), попытки изменения настроек проекта и просчёта, программа по-прежнему перекодировала все AVC-файлы, имеющиеся на таймлиннии.

Одно радует: разработчики решили не удалять из форматов экспорта программы предустановку *AVCHD-диск*. Поясним: AVCHD-диск — это тот же самый Blu-ray, только лишь записанный на DVD-болванку, т.е., имеющий меньший объём — вот и вся разница.



Впрочем, как раз болванки-то программе и не требуются: Pinnacle Studio по прежнему умеет создавать образы дисков, располагая их в любой выбранной пользователем папке на жёстком диске.

5. Выводы

Ну а что "выводы"? Любой, умеющий видеть, сделает их и без нас. Программа постепенно обрывает функционалом, **стабильна** в работе (если вас упорно мучают "зависоны" и "вылетания" — перечитайте [п. 4](#)). Единственный пока не исправленный минус — невозможность работать с AVC без перекодирования, как это умеют делать [некоторые программы](#) (правда, и с ними не всё гладко — после просчёта зачастую появляются артефакты в виде дублирования ключевых кадров в местах стыка роликов). Что-ж, будем надеяться, что со временем наши любимые программы научатся так работать с этим форматом как положено.

Минимальные системные требования для работы в Pinnacle Studio 14:

- Windows 7, Windows Vista (SP2), Windows XP (SP3);
- Intel Pentium или AMD Athlon 1.8 ГГц (для работы с AVCHD рекомендуется двухъядерный процессор 2.4 ГГц и выше);
- 1 ГБ оперативной памяти; для работы с HD-материалом требуется 2 ГБ и выше;
- Видеокарта DirectX® 9 или 10 (128 МБ видеопамати или выше).