

1. Установить себе программу для видеомонтажа – Adobe Premiere (+ Adobe Audition) или Sony Vegas 15.

2. Дальнейшие работы предполагают работу над двумя проектами:

- аудиодорожка для короткометражного игрового кино/аудиодорожка аудиокниги;

- сториматик одной сцены анимационного фильма.

Подготовить черновую раскадровку с рассчитанным временем (время может рассчитано приближенно) для каждого проекта.

3. Оформить раскадровку в следующем виде (см. рис. в конце файла). В примечаниях к сцене должны быть обязательно прописаны реплики персонажей. Для кадров (shot) использовать сквозную нумерацию. Хронометраж указывать в формате секунды:кадры (из расчета 1 сек = 25 кадров).

4. Создать структуру каталогов для проекта:

- project_name
 - Audio
 - Music
 - SFX
 - Project
 - Render
 - Storyboard
 - Pictures

Имя проекта задавать только латинскими буквами и цифрами.

5. В каталог Storyboard\Pictures поместить в виде отдельных файлов кадры раскадровки. Имена файлам давать в формате ShNN, где NN –порядковый номер кадра. Например, Sh01 или Sh28.

6. В каталог Storyboard поместить документ с раскадровкой.

7. В каталог Audio поместить запись дикторского текста для персонажей. Файл назвать Voice_PersonName. Где PersonName – краткое имя персонажа (записанное латинскими буквами).

8. В каталог Audio\Music поместить файлы с музыкой.

9. В каталог Audio\SFX поместить файлы со звуковыми эффектами.

10. В редакторе создать проект для раскадровки. В проекте должна быть одна видео дорожка 1280x720 25p или 1920x1080 25p и аудиодорожки (по одной

дорожке на каждого персонажа, одна дорожка Music, одна дорожка SFX).
Сохранить проект в каталог Project.

11. Разместить кадры раскадровки на видеодорожки в соответствии с таймингом. Эффекты и переходы не применять.

12. На аудио дорожках разместить клипы с дикторским текстом в соответствии с таймингом раскадровки.

Scene	Duration	Panel	Duration
1	03:00	1	01:00



Scene	Duration	Panel	Duration
1	03:00	2	01:00



Scene	Duration	Panel	Duration
1	03:00	3	01:00

