

Модуль 1 — Урок 3

УРОК 3. ІНТЕРФЕЙС CARCUT, ТАЙМЛАЙН І БАЗОВА ЛОГІКА МОНТАЖУ

ІНТЕРФЕЙС CARCUT

Інтерфейс CarCut — це робочий простір програми, у якому відбувається весь процес створення відео: від завантаження матеріалів до фінального експорту. Інтерфейс побудований за принципом логічного розділення зон, щоб монтажер міг одночасно бачити вихідні файли, процес монтажу та фінальний результат. [Рис. 1.]

Розуміння інтерфейсу — ключовий етап навчання монтажу. Якщо не розуміти, за що відповідає кожна панель, монтаж стає хаотичним, займає більше часу і призводить до технічних помилок.

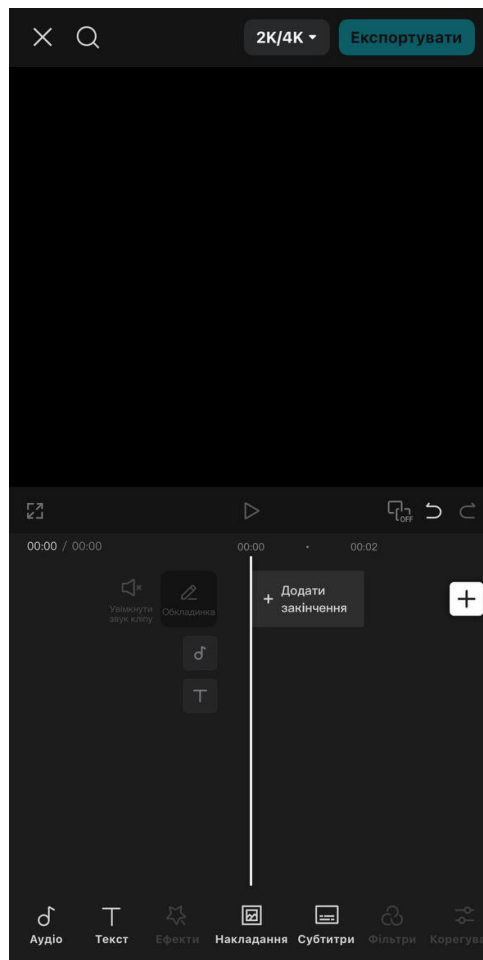


Рис. 1. Загальний вигляд інтерфейсу CarCut

ПАНЕЛЬ MEDIA / IMPORT

Панель Media (або Import) — це бібліотека всіх матеріалів проєкту. У цій зоні зберігаються відео, зображення, аудіофайли, графіка та інші ресурси, які використовуються під час монтажу. [Рис. 2.]

Важливо розуміти, що додавання файлів у Media не змінює оригінальні файли на вашому пристрої. CapCut працює з копіями-посиланнями, тому будь-які зміни застосовуються лише в межах проєкту.

Один і той самий файл може використовуватися необмежену кількість разів. Наприклад, один відеокліп можна додати на таймлайн кілька разів, обрізати по-різному або використовувати в різних сценах.

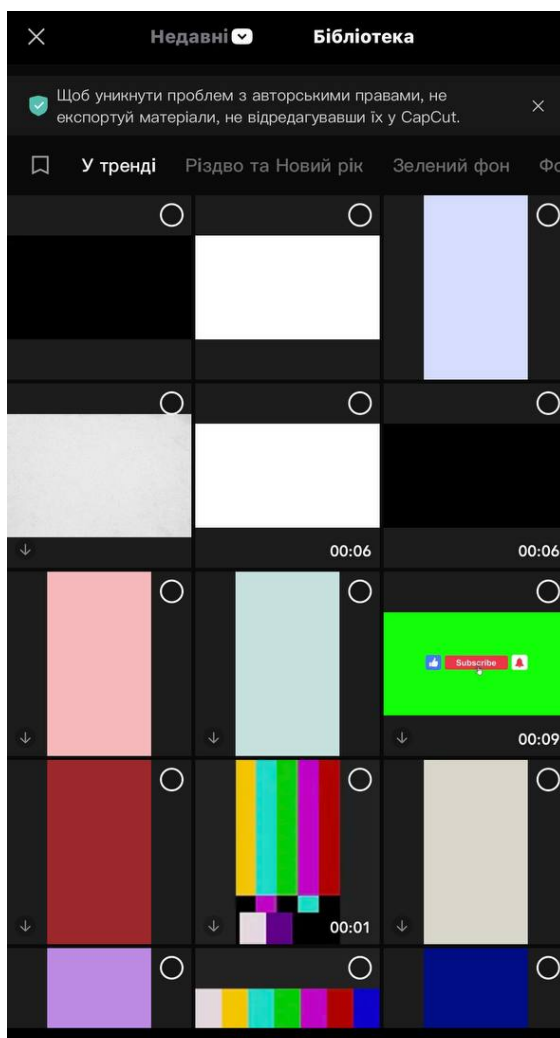


Рис. 2. Панель Медіа/Імпорт

ВІКНО ПОПЕРЕДНЬОГО ПЕРЕГЛЯДУ (PREVIEW)

Вікно Preview — це екран, на якому відображається результат монтажу в реальному часі. Усі дії, які виконуються на таймлайні, одразу відображаються у цьому вікні. [Рис. 3.]

Ця зона використовується для: перевірки логіки відео, оцінки темпу та ритму, контролю переходів, перегляду анімацій і тексту.

Саме у Preview монтажер вирішує, чи виглядає відео цілісно і зрозуміло для глядача.

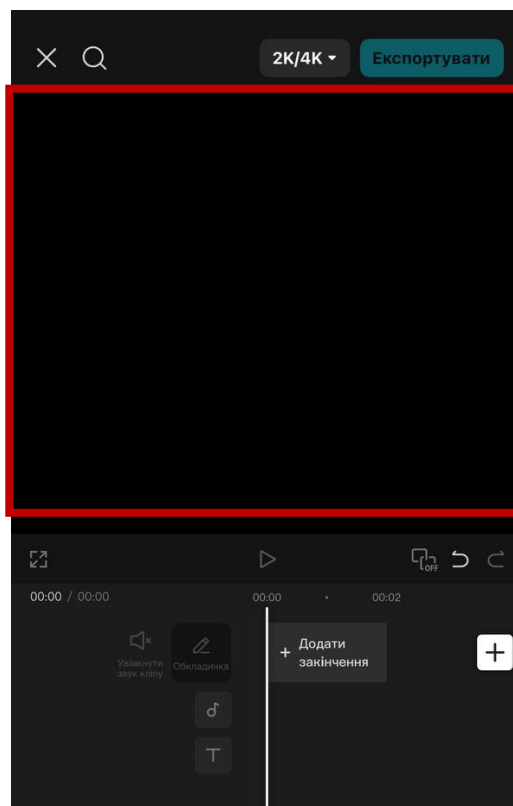


Рис. 3. Вікно попереднього перегляду

ТАЙМЛАЙН

Таймлайн — це головна монтажна зона CapCut. Таймлайн показує структуру відео в часі та дозволяє керувати порядком і тривалістю всіх елементів.

Слово «timeline» перекладається як «лінія часу». Він відображається на горизонтальній лінії [Рис. 4.]

CapCut використовує принцип нелінійного монтажу. Це означає, що ви можете в будь-який момент змінити порядок кліпів, скоротити або подовжити їх, не пошкоджуючи оригінальні файли.

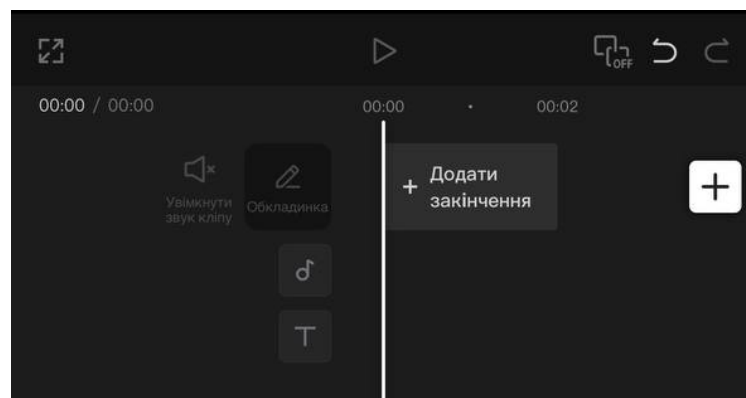


Рис. 4. Таймлайн

PLAYHEAD (ІНДИКАТОР ВІДТВОРЕННЯ)

Playhead — це вертикальна лінія на таймлайні, яка показує поточну позицію відтворення відео. Саме в тій точці, де знаходиться playhead, відображається кадр у вікні Preview. [Рис. 5.]

Playhead використовується для: точного монтажу, синхронізації звуку і відео, обрізки кліпів, додавання тексту та ефектів у конкретний момент

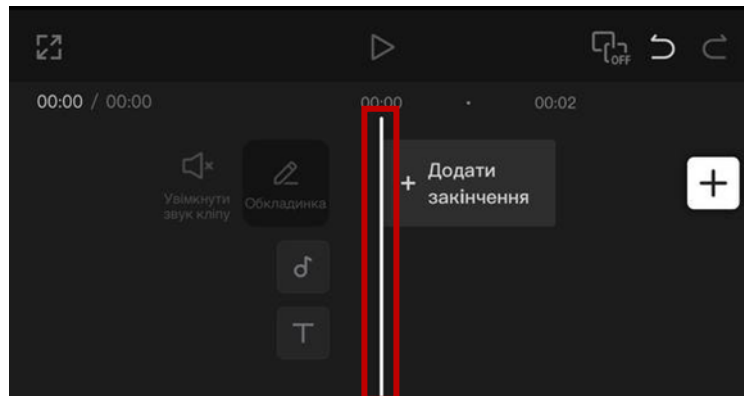


Рис. 5. Playhead

ШАРИ (LAYERS)

Шари — це принцип накладання елементів у відео. Кожен елемент на таймлайні розміщується на окремому шарі. [Рис. 6.]

Головне правило шарів: усе, що знаходиться вище на таймлайні, перекриває те, що знаходиться нижче. Це правило діє для всіх елементів у CapCut — відео, зображень, тексту, графіки та ефектів.

Саме завдяки системі шарів можна накладати різні елементи один на одного та керувати тим, що глядач бачить у кадрі. Кожен новий елемент, доданий на верхній шар, візуально розташовується поверх попередніх.

Приклад: якщо на таймлайні основне відео знаходиться на нижньому шарі, над ним розміщений overlay (накладене відео або зображення), а ще вище доданий текстовий шар, то у фінальному відео:

основне відео буде фоном → overlay буде накладений поверх відео → текст буде перекривати і основне відео, і overlay.

Таким чином, порядок шарів безпосередньо впливає на кінцевий вигляд сцени. Змінивши розташування шарів, можна миттєво змінити візуальний результат без редагування самих файлів.

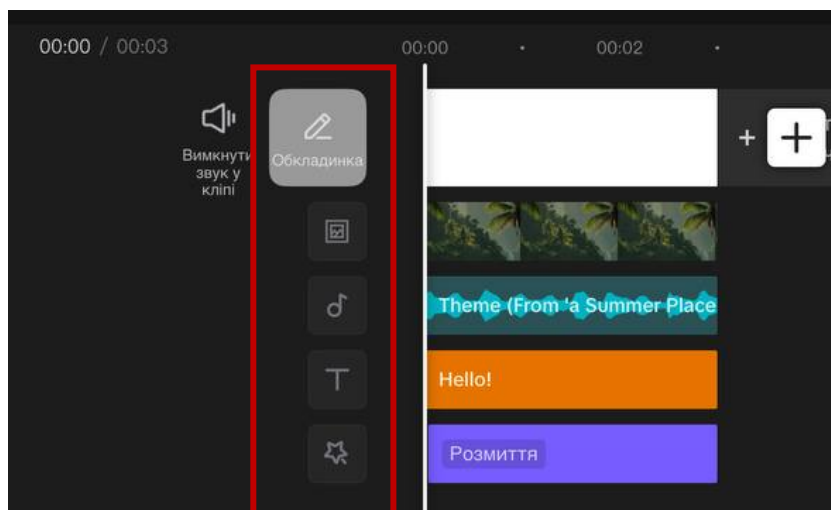


Рис. 6. Шари

OVERLAY (НАКЛАДАННЯ)

Overlay — це будь-який елемент, який накладається поверх основного відео. Оверлей завжди розміщується вище основного відеопотіку на таймлайні та перекриває його повністю або частково. Саме розташування шару визначає, що буде видно в кадрі. [Рис. 7.]

У CapCut overlay — це функція накладання додаткового відео або зображення поверх основного кліпу. Як оверлей також можуть використовуватися: додаткові відео, зображення, текст, графічні елементи.

Оверлеї дозволяють створювати багатошарові композиції, додавати візуальні акценти, підсилювати сюжет та робити монтаж більш сучасним і динамічним. Завдяки overlay можна поєднувати кілька відео в одному кадрі, додавати елементи брендингу або створювати ефекти накладання без зміни основного відео.

Усі оверлеї в CapCut редагуються окремо: їх можна масштабувати, змінювати позицію, прозорість, тривалість та порядок відображення на таймлайні, що дає повний контроль над фінальним виглядом відео.

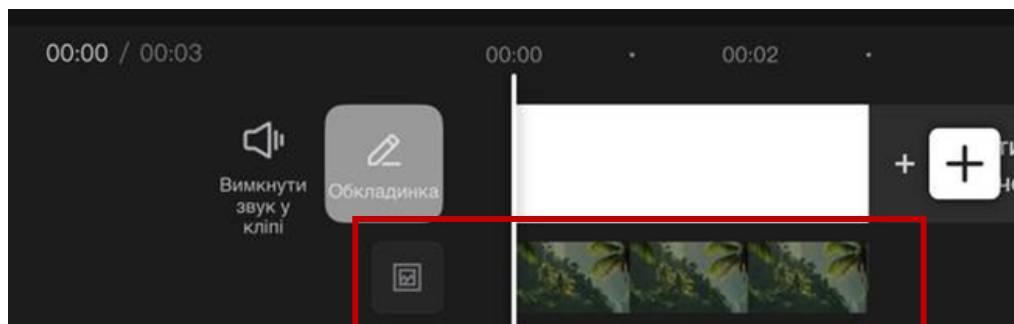


Рис. 7. Overlay (накладання)

АУДІОДОРІЖКИ

Аудіодоріжки — це шари, призначені для роботи зі звуком. Звук у CapCut редагується незалежно від відео, що дозволяє точно контролювати гучність, синхронізацію та загальну атмосферу ролика. Завдяки цьому монтажер може окремо налаштовувати голос, музику та звукові ефекти, не впливаючи на відеоряд. [Рис. 8.]

У CapCut є вбудована бібліотека аудіо, яку можна знайти у вкладці Audio. У цій бібліотеці звуки та музика згруповані за категоріями, що значно спрощує пошук потрібного настрою для відео. Наприклад, доступні категорії для:

- влогів
- тревел-відео
- мотиваційного контенту
- святкових роликів (Різдво, Новий рік, Геловін)
- кінематографічних сцен
- соціальних мереж

Таке сортування дозволяє швидко підібрати звук відповідно до формату відео та його емоційного забарвлення.

Окрім стандартної бібліотеки, CapCut підтримує інтеграцію з TikTok. Функція TikTok Audio дає змогу використовувати збережені або популярні звуки з TikTok безпосередньо в CapCut. Якщо користувач раніше зберігав аудіо в TikTok, ці звуки автоматично відображаються в CapCut і можуть бути додані до відео у кілька кліків.

Це особливо корисно для створення контенту для соціальних мереж, оскільки дозволяє працювати з трендовими аудіо та зберігати актуальність відео без додаткового пошуку звуків на сторонніх платформах.

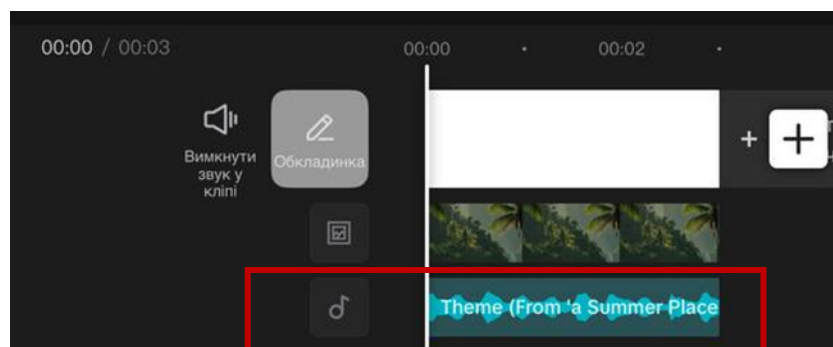


Рис. 8. Аудіодоріжка