

**ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ
ΣΧΟΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ
ΜΑΘΗΜΑ : ΡΑΔΙΟΤΗΛΕΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗ
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ : ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΜΠΑΜΝΙΟΣ**

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**ΘΕΜΑ :
ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ VIDEO**



**ΣΠΟΥΔΑΣΤΗΣ :
ΠΑΣΜΑΤΖΙΔΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ**

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

Ευχαριστώ θερμά τους :

Αδερφό μου Μπάμπη και φίλο μου Κώστα που με βοήθησαν στη διάρκεια των γυρισμάτων.

Τους :

Γιώργο και Νίκη που με βοήθησαν στην εργασία μου αυτή.

Τέλος ευχαριστώ τους γονείς μου και τους καθηγητές μου Γεώργιο Μπάμνιο και Ανέστη Σαββίδη.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εισαγωγή	5
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 : Η Λήψη των πλάνων	
1.1 : Λήψη πλάνων με ψηφιακή κάμερα	7
1.2 : Τα ψηφιακά εφέ της ψηφιακής κάμερας	8
1.3: Η κίνηση της κάμερας	9
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 : Βασικό μοντάζ	
2.1 : Εισαγωγή αμαντάριστων πλάνων στον ηλεκτρονικό υπολογιστή	11
2.2 : Προετοιμασία του χώρου εργασίας	12
2.3 : Έλεγχος των ρυθμίσεων έργου	18
2.4 : Εισαγωγή και επεξεργασία αρχείων	20
2.5: Εμφάνιση ενός έργου σε προεπισκόπηση στο παράθυρο Monitor	24
2.6 : Επεξεργασία πλάνων με τα εργαλεία Tool Palette	25
2.7 : Εξαγωγή της ταινίας	28
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 : Επεξεργασία Ήχου	
3.1 : Εγγραφή και επεξεργασίας της Αφήγησης	28
3.2 : Εισαγωγή μουσικών αρχείων	30
3.3 : Εισαγωγή Video και Audio tracks	31
3.4 : Μίξη και δημιουργία εφέ με το Audio Mixer	34
3.5 : Δημιουργώντας Submix	37
3.6 : Τα Audio Effects του Premiere Pro	38
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 : Η χρήση των Εφέ	
4.1 : Προσθήκη ενός εφέ αλλαγής πλάνου	41
4.2 : Αλλαγή της ταχύτητας ενός πλάνου	45
4.3 : Η χρήση μαύρου βίντεο	47
4.4 : Η χρήση των εφέ στο Premiere Pro	48
4.5 : Δημιουργία τίτλων	50
4.6 : Περιβάλλον διόρθωσης χρώματος	52
4.7 : Ανάθεση κίνησης σε ένα πλάνο	55

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 : Η χρήση των Εφέ	
5.1 : Διόρθωση χρώματος με το Photoshop	55
5.2 : Εισάγοντας βίντεο στο Photoshop	56
5.3 : Δημιουργώντας MENU με το Adore Encore DVD	58
Βιβλιογραφία	65

Ο σκοπός αυτής της πτυχιακής εργασίας είναι να αποκτηθεί εμπειρία στη παραγωγή video, που θα περιλαμβάνει την καταγραφή οπτικοαουστικού υλικού καθώς και την ψηφιακή επεξεργασία του μέσου στο λογισμικό **ADORE PREMIERE**. Στα πλαίσια της εργασίας παράχθηκε οπτικοαουστικό υλικό με χρήση camcorder. Στη συνέχεια το υλικό αυτό έτυχε επεξεργασία σε ένα σύστημα μη γραμμικής επεξεργασίας ώστε να δοθεί το τελικό αποτέλεσμα σε μορφή DVD. Για το σκοπό αυτό θα χρησιμοποιήσουμε πληθώρα δυνατοτήτων του λογισμικού επεξεργασίας όπως διόρθωση ήχου, διόρθωση χρωμάτων, δημιουργία MENU.

Το θέμα του video είναι η παρουσίαση μιας πόλης της χώρας μας, της Θεσσαλονίκης. Με την πτυχιακή εργασία αυτή θέλω να δείξω στον θεατή αυτού του video, την ομορφιά της πόλης της Θεσσαλονίκης. Παράλληλα όμως παρουσιάζω και έναν πρακτικό οδηγό άνευ διδασκάλου για αρχάριους στην επεξεργασία video με την χρήση του προσωπικού μας υπολογιστή μέσα από το πρόγραμμα **ADORE PREMIERE PRO 2.0**.

Η παραγωγή video, περιλαμβάνει κυρίως 3 στάδια :

A. Προ-παραγωγή (**Pre-Production**)

Αφορά την εγγραφή του σεναρίου και την δημιουργία ενός χρονοδιαγράμματος για τα γυρίσματα.

B. Παραγωγή (**Production**)

Αφορά τα γυρίσματα των σκηνών.

Γ. Μετά-παραγωγή (**Post-Production**)

Αφορά το μοντάζ. Συνήθως στην αρχή γίνεται ένα πρόχειρο μοντάζ με video χαμηλής ποιότητας για να πετύχουμε μεγάλη ταχύτητα επεξεργασίας και ακολουθεί το τελικό μοντάζ με video υψηλής ποιότητας.

Μέσα στην παρακάτω εργασία θα παρακολουθήσουμε την ανάπτυξη των βημάτων που χρειάστηκε να κάνω ώστε να δημιουργήσω το συγκεκριμένο DVD. Χρησιμοποιώντας μια απλή ψηφιακή κάμερα και με την βοήθεια ενός προγράμματος μοντάζ. Ακολουθώντας κανείς τα βήματα αυτά θα έχει την δυνατότητα να φτιάξει και να επεξεργαστεί τα δικά του video.

Τα γυρίσματα έγιναν με τη χρήση της βιντεοκάμερας του μαθήματος, μιας Sony, στην οποία η καταγραφή έγινε σε κασέτες Mini-DV. Μαζί με το ψηφιακό αυτό camcorder, χρησιμοποιήθηκε και ένας τρίποδας για την στήριξη της κάμερας και την εγγραφή ποιο σταθερών πλάνων.



Σχήμα 1: Ψηφιακή κάμερα

Η εισαγωγή και η επεξεργασία του υλικού το οποίο έχει εγγραφεί γίνεται στο προσωπικό μου υπολογιστή μέσα από το πρόγραμμα **Adore Premiere Pro 2.0**. Στην αγορά κυκλοφορούν και άλλες ποιο σύγχρονες εκδόσεις του **Premiere** όπως επίσης και άλλα προγράμματα επεξεργασίας βίντεο εικόνας, για μοντάζ σε ψηφιακή μορφή. Στην ουσία όμως ο τρόπος που γίνεται το μοντάζ είναι ίδιος με την παλιά αναλογική μορφή μοντάζ που συνηθέστερα την ονομάζουμε **Cut to Cut**. Βέβαια στον υπολογιστή υπάρχουν πολύ περισσότερες δυνατότητες, όπως εφέ είτε σε εικόνας είτε σε ήχο, ωραίες μεταβάσεις από πλάνο σε πλάνο και πάρα πολλές δυνατότητες στην επεξεργασία ήχου.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 : Η Λήψη των πλάνων

1.1 : Λήψη πλάνων με ψηφιακή κάμερα

Η λήψη εικόνας είναι, φυσικά, η κύρια εργασία που προσφέρει ένα camcorder. Με τη "λήψη" συμβαίνει το εξής παράδοξο. Είναι η ευκολότερη εργασία από πλευράς χειρισμού της συσκευής, μιας και ο καθένας μπορεί να πατήσει το πλήκτρο "rec" και να αρχίσει να γράφει. Άλλες εργασίες με ένα camcorder είναι περισσότερο πολύπλοκες, ίσως όμως να απαιτούν και λιγότερο ταλέντο. Πάντως, η δημιουργία ταινιών που θα αρέσουν μπορεί να γίνει σχετικά εύκολα πραγματικότητα, αρκεί να τηρήσουμε κάποιους βασικούς κανόνες κατά τη λήψη, ενώ η κατανόηση του τρόπου λειτουργίας και των δυνατοτήτων που προσφέρει το camcorder που έχουμε στα χέρια μας μπορεί πραγματικά να απογειώσει ποιοτικά το αποτέλεσμα.

Βασική προϋπόθεση είναι να εξοικειωθούμε με τη συσκευή. Η πρόσβαση με τα χειριστήρια πρέπει να γίνεται σχεδόν αυτομάτως και να μην σπαταλάμε χρόνο για να βρούμε το κάθε πλήκτρο. Στη φωτογραφία αυτό μπορεί να συνεπάγεται τον απώλεια της "στιγμής", η οποία υπάρχει ή δεν υπάρχει, τελικά, αποτυπωμένη. Στο video όμως προσθέτει χρόνο στην εγγραφή και ίσως και ανεπιθύμητα πλάνα και αυτό πλέον μπορεί να αλλάξει στο μοντάζ, χωρίς να είναι βέβαιο ότι θα μπορούσαμε επιτύχουμε τον αρχικό μας στόχο. Σε αυτό το σημείο να πούμε ότι πρέπει να δοθεί και προσοχή κατά την επιλογή του camcorder.

Ο σημαντικότερος κανόνας που πρέπει να έχουμε πάντα υπόψη κατά τη λήψη είναι να κοιτάμε στην οθόνη LCD ή το οφθαλμοσκόπιο ως θεατές παρά ως χειριστές. Φέρνουμε τον εαυτό μας τη στιγμή της λήψης στη θέση του θεατή, στη θέση εκείνων που μετέπειτα θα παρακολουθήσουν τα πλάνα που τραβήξαμε. Αυτό δεν είναι απλό και είναι βέβαιο ότι για να επιτευχθεί χρειάζεται μεγάλη προσπάθεια, η οποία θα μειώνεται με την εξάσκηση, ενώ θα γινόμαστε περισσότερο αποτελεσματικοί. Ίσως το περισσότερο ενοχλητικό θέαμα για εκείνον που παρακολουθεί μία ταινία είναι το χέρι που τρέμει. Οι απότομες κινήσεις κουράζουν τον θεατή και σίγουρα επιδρούν αρνητικά στη δημιουργία εντυπώσεων. Δεν είναι τυχαίο ότι οι **σταθεροποιητές εικόνας** (Image Stabilizers) συναντώνται σχεδόν σε όλα τα camcorder, εδώ και πάρα πολλά χρόνια. Ο ρόλος αυτών των συστημάτων είναι, κυρίως, να περιορίσουν τις αρνητικές επιπτώσεις από το "χέρι που τρέμει" ειδικά στα μεγάλα πολλαπλάσια του zoom.

Η εξάσκηση με τον καιρό θα οδηγήσει σε θεαματικά αποτελέσματα και είναι

βέβαιο ότι θα είστε σε θέση να κάνετε ενδιαφέροντα πλάνα από γεγονότα που υπό κανονικές συνθήκες ίσως και να μην παρουσίαζαν ενδιαφέρον. Δοκιμάστε, πειραματιστείτε και, κυρίως, μπειτε στη λογική ότι τα μάτια σας είναι η κάμερα, που εκτός από κάποιους περιορισμούς, που πρέπει να γνωρίζουμε, έχει και άλλες, διαφορετικές ικανότητες να βλέπει τον κόσμο, με διαφορετικό τρόπο από ό,τι τα μάτια μας.

1.2 :Τα ψηφιακά εφέ της ψηφιακής κάμερας

Η προσπάθεια μας να προκαλέσουμε περισσότερο ενδιαφέρον ως ερασιτέχνες εικονολήπτες μπορεί να βοηθηθεί σημαντικά από **τα ψηφιακά εφέ** που ενσωματώνουν τα σύγχρονα camcorder. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε δημιουργικά τα εφέ που κατά κανόνα προσφέρονται για να δώσουμε μία ενδιαφέρουσα τροπή στη λήψη μας, τονίζοντας μία συγκεκριμένη κατεύθυνση, τη διάθεση που θέλουμε να κυριαρχήσει ή να γίνει περισσότερο αντιληπτή. Για παράδειγμα, αν θέλουμε να κάνουμε την ταινία μας να μοιάζει παλαιά μπορούμε να την γυρίσουμε ασπρόμαυρη, ή μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το εφέ "sepia" για να δώσουμε μία ζεστή και οικεία αίσθηση στις ταινίες μας. Από πολλά μοντέλα camcorder υποστηρίζεται η προσθήκη φόντου, μία διαδικασία που είναι συνήθης στις τηλεοπτικές εκπομπές, ενώ, ακόμη απλούστερα, ή προσθήκη πλαισίου γραφικών. Ειδικά η τελευταία διαδικασία είναι ιδιαιτέρως προτιμητέα κατά τις λήψεις παιδικών εορτών και πάρτυ, αφού τονίζει τις εύθυμες στιγμές και δίνει μία αισθητική. Πολύ ενδιαφέρουσα είναι η δυνατότητα που προσφέρουν μερικά camcorder για **λήψη διαδοχικών στιγμιότυπων**, με αυτόματο τρόπο. Σε αυτή την περίπτωση είμαστε σε θέση να ρυθμίζουμε τα χρονικά διαστήματα ενδιάμεσα από τις εγγραφές, ανάλογα με το θέμα που κινηματογραφείται. Η λειτουργία είναι ιδιαίτερα χρήσιμη κατά την καταγραφή φυσικών φαινομένων.

Εναλλακτικά, μπορείτε να πειραματιστείτε με τις **ταχύτητες του φωτοφράκτη**, μία δυνατότητα που παρέχουν πολλά camcorder στην χειροκίνητη λειτουργία. Εφόσον, το επιτρέπουν οι συνθήκες φωτισμού, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μία πιο αργή ταχύτητα τραβώντας λιγότερα καρέ ανά δευτερόλεπτο. Στην περίπτωση που το αντικείμενο που κινηματογραφούμε κινείται σχετικά γρήγορα μπορούμε να επιτύχουμε αρκετά ενδιαφέροντα εφέ, ή απλώς να τονίσουμε την κίνηση. Η συντριπτική πλειοψηφία των camcorders διαθέτει κάποιο **σύστημα για λήψεις τη νύχτα**. Αυτό γίνεται κυρίως με τρεις τρόπους. Είτε με

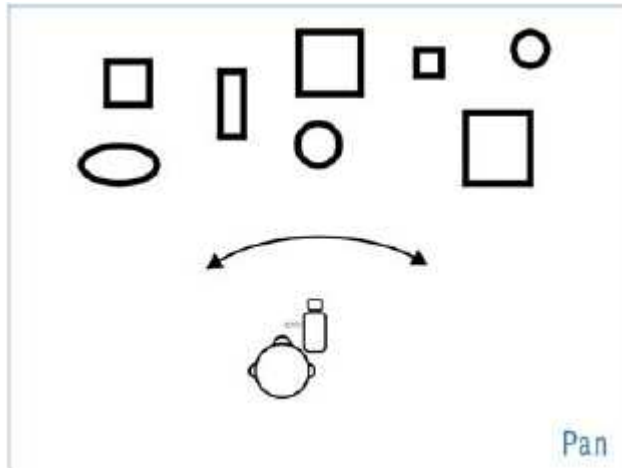
εκπομπή και λήψη υπερέθρων, είτε με αύξηση της ευαισθησίας του αισθητήρα και πολύ αργής ταχύτητας φωτοφράκτη, είτε με συνδυασμό των δύο μεθόδων. Στην πρώτη και την τρίτη περίπτωση η εικόνα έχει πράσινη χρωματική υφή, ενώ στη δεύτερη η εικόνα διατηρεί τα αυθεντικά χρώματα. Χαρακτηριστικό σε αυτήν την περίπτωση- όχι υποχρεωτικά μειονέκτημα- είναι ότι δεν αποτυπώνεται καθαρά η κίνηση. Η συμπεριφορά αυτή μπορεί να φανεί χρήσιμη αν θέλουμε να τονίσουμε την κίνηση, αλλά και να προβληματίσει στην περίπτωση που θέλουμε να καταγράψουμε καθαρή εικόνα.

Σε ό,τι αφορά, τέλος, τις επιμέρους ιδιαίτερες συνθήκες λήψης, όπως στην κινηματογράφηση αθλημάτων, σε χιονισμένο περιβάλλον ή ενός ηλιοβασιλέματος, τα camcorder προσφέρουν ειδικά προγράμματα που κατά κανόνα λειτουργούν αποτελεσματικά. Πάντα όμως να επιχειρείτε να πειραματιστείτε με τις χειροκίνητες (manual) ρυθμίσεις.

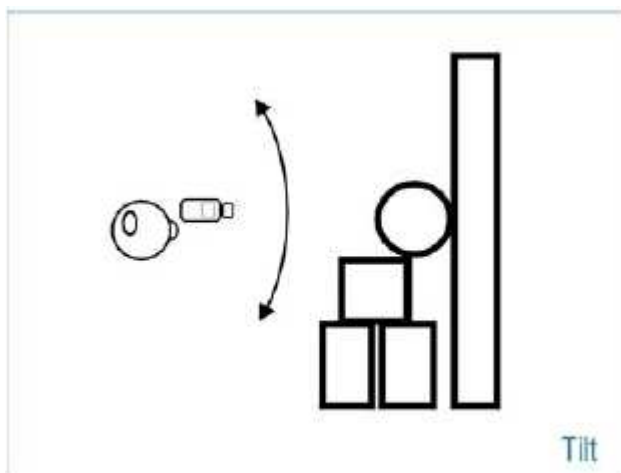
1.3: Η κίνηση της κάμερας

Η στατική απεικόνιση μίας σκηνής (στατική με την έννοια ότι η σχέση κάμερας περιβάλλοντος χώρου και αντικείμενου παραμένει σταθερή) σπάνια δίνει την αίσθηση της πληρότητας. Από την άλλη, η συνεχής κίνηση, η αλλαγή της προοπτικής ή ακόμη και η -χωρίς σχέδιο και λογική- αλλαγή του κεντρικού θέματος μίας σκηνής μπορεί εύκολα να γίνει κουραστική ή, απλώς, να μην επιτρέψει την μεταφορά της ιδέας ή των γεγονότων. Μία καλή ιδέα είναι να έχετε πάντοτε στο μυαλό σας τις **βασικές κινήσεις της κάμερας** και να προσπαθείτε να αναγάγετε την λήψη σας σε μία (αρχικός) ή σε ένα συνδυασμό των κινήσεων αυτών. Οι βασικές κινήσεις είναι τέσσερις. Το **Pan**, το **Tilt**, το **Roll** και το **Track (ή Dollie)**.

Στο **panning** η κάμερα ακολουθεί ένα αντικείμενο καθώς αυτό κινείται παράλληλα με τον ορίζοντα της σκηνής, ενώ στο **tilting** η κάμερα ακολουθεί ένα αντικείμενο καθώς αυτό κινείται κάθετα στον ορίζοντα της σκηνής. Το panning και το tilting είναι οι περισσότερο συνηθισμένες κινήσεις μπορούν να γίνουν με την κλασική κεφαλή κάθε τριπόδου και -εννοείται- το κινούμενο αντικείμενο μπορεί να μην υπάρχει αλλά να υπονοείται. Για παράδειγμα, "αντικείμενο" μπορεί να είναι το βλέμμα του εικονολήπτη καθώς σαρώνει τον χώρο ψάχνοντας για κάτι.



Σχήμα 2: Στο *panning* η κάμερα ακολουθεί ένα αντικείμενο καθώς αυτό κινείται παράλληλα με τον ορίζοντα της σκηνής.



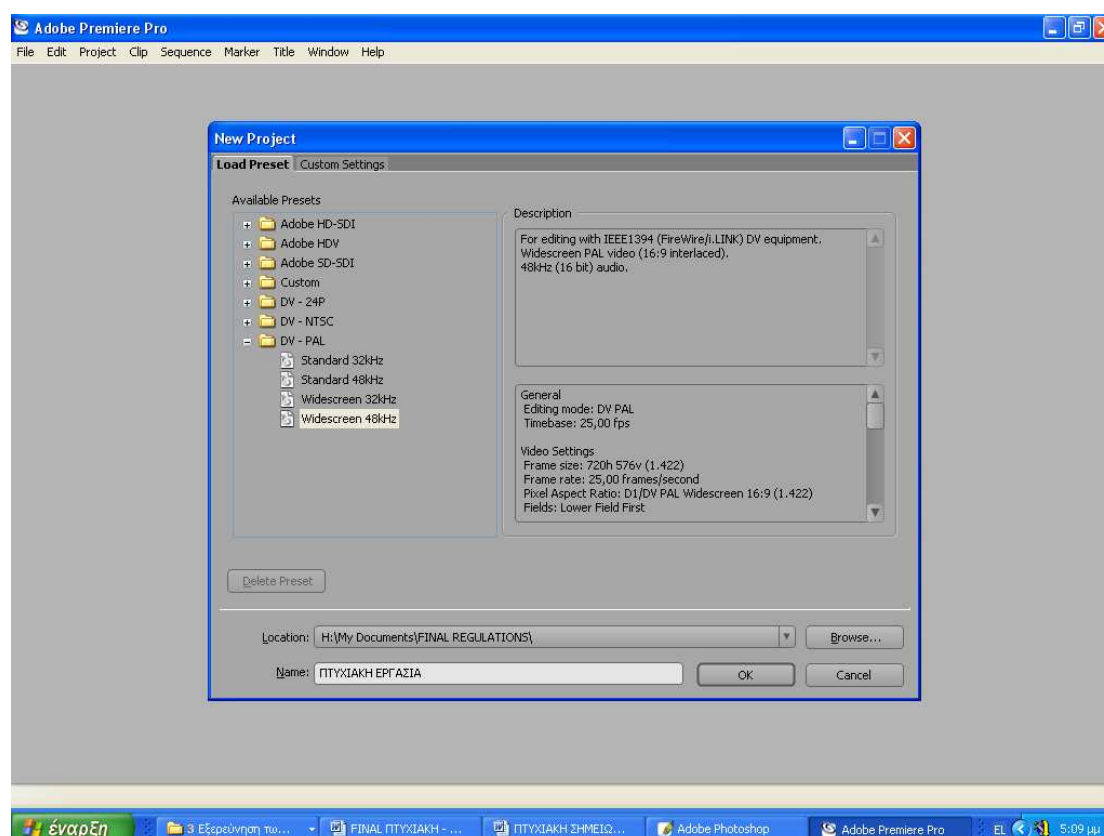
Σχήμα 3: Στο *tilting* η κάμερα ακολουθεί ένα αντικείμενο καθώς αυτό κινείται κάθετα στον ορίζοντα της σκηνής

Το **rolling** είναι μία σχετικώς ασυνήθιστη κίνηση της κάμερας κατά την οποία η θέση του αντικειμένου δεν αλλάζει αλλά αλλάζει ο προσανατολισμός του μέσα στο κάδρο (δημιουργείται η εντύπωση ότι περιστρέφεται). Τέλος στο **tracking** η κάμερα κινείται σε μία τροχιά (από όπου και ο όρος) που είναι ευθύγραμμη (το πιο συνηθισμένο) ή καμπύλη. Φυσικά δεν είναι απαραίτητη η ύπαρξη κάποιου μηχανισμού κίνησης αφού μπορεί κανείς να μετακινήσει την κάμερα και "με τα πόδια". Το αντικείμενο μπορεί να είναι σταθερό (όπως ας πούμε στις λήψεις ενός τηλεπαιχνιδιού, όπου μία κάμερα σε γερανό κινείται επάνω από το κοινό) ή και κινούμενο (όπως συμβαίνει με τα *trackings* στο στίβο ή τις λήψεις ενός ποδοσφαιρικού αγώνα με *Steadicam* που κινείται παράλληλα με τους παίκτες).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 : Βασικό μοντάζ

2.1 : Εισαγωγή αμαντάριστων πλάνων στον ηλεκτρονικό υπολογιστή

Με την εκκίνηση του **Premiere** ζητείται συνήθως το περιβάλλον στο οποίο θέλουμε να δουλέψουμε. Από τα συστήματα μετάδοσης που υπάρχουν καλό είναι να επιλέξουμε το σύστημα μετάδοσης που υπάρχει στη χώρα μας το **PAL**. Από εκεί και πέρα είναι καθαρά θέμα επιλογής και προτίμησης καθαρά δική μας.



Σχήμα 4: Επιλογή συστήματος μετάδοσης

Επειδή το **Premiere** ‘θυμάται’ την αρχική θέση κάθε αρχείου που χρησιμοποιούμε σε ένα έργο, καλό είναι να θυμόμαστε την θέση του κάθε αρχείο που χρησιμοποιούμε ή να τοποθετούμε τα αρχεία αυτά σε ξεχωριστό φάκελο γιατί αν τα μετακινήσουμε ή τα διαγράψουμε το **Premiere** θα μας ζητάει να βρούμε την θέση του κάθε αρχείου που χρησιμοποιούμε στο έργο το οποίο δουλεύουμε .

Οι τρόποι κατασκευής ενός video είναι παρά πολλοί. Μπορεί να περιέχει απλώς εναλλαγή εικόνων με κάποια αφήγηση ή ακόμα και μουσική . Στην

συγκεκριμένη εργασία, λόγω καθαρά δικής μου προτίμησης θα περιλάβω : εναλλαγή πλανών, κινούμενες και ακίνητες εικόνες, αφήγηση, μουσική και μια συνέντευξη .

Το όλο Project θα πραγματοποιηθεί αποκλειστικά από εμένα στο προσωπικό μου υπολογιστή με τελικό βίντεο **PAL (4:3)** και πάλι λόγω προτίμησης .

Αφού έχουν γίνει τα γυρίσματα και η συγκέντρωση του υλικού μας προχωράμε στην εισαγωγή τους στον υπολογιστή. Λόγω του μεγάλου όγκου της πληροφορίας που περιέχει μια βίντεο – εικόνα, χρειαζόμαστε έναν αρκετά γρήγορο τρόπο και αυτός είναι ο **IEEE1394** ή αλλιώς **fire wire** .

Συνδέουμε το camcorder με τον υπολογιστή και στην συνέχεια ανοίγουμε το Adore Premiere Pro, για να εισάγουμε το υλικό επιλεγούμε :

File > Capture

Με τον τρόπο αυτό έχουμε έλεγχο του camcorder, παράλληλα θέτουμε και τις άλλες παραμέτρους όπως που θα αποθηκεύουμε και σε τι μορφή, τι συμπίεση και βεβαία από ποιο σημείο μέχρι ποιο σημείο στη ταινία του camcorder .

Ο σκληρός δίσκος που χρειάζεται πρέπει να είναι αρκετά μεγάλος μια και το πρόγραμμα κάνει καταγραφή (**Capture**) σε μορφή ανί. Ενδεικτικά μπορούμε να πούμε ότι χρειάζεται για μια ώρα ταινία χρειάζεται περίπου 18 GB μνήμη.

Έτσι καταλαβαίνουμε ότι χρειάζονται μεγάλοι σκληροί δίσκοι, ιδιαίτερα όταν οι εφαρμογές μας περιέχουν μεγάλα θέματα.

Για καλύτερη ευχρηστία των υποθηκευμένων αρχείων ανί τα τοποθετούμε στην ίδια ομάδα φακέλου επιλέγοντας καλά και εύστοχα ονόματα, ώστε είναι εύκολος ο μετέπειτα εντοπισμός τους.

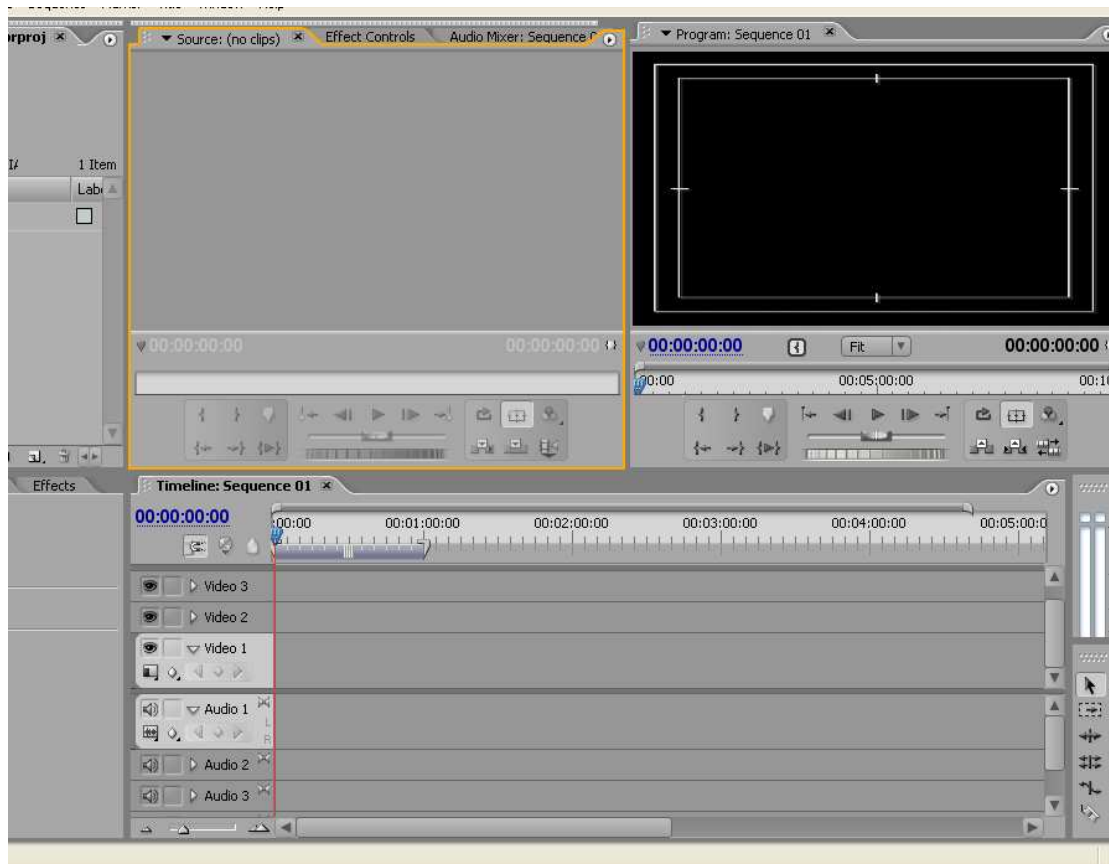
2.2 : Προετοιμασία του χώρου εργασίας

Η διευθέτηση των παραθύρων, των παλετών και των άλλων στοιχείων στο παράθυρο εφαρμογής του Premiere αποκαλείται χώρος εργασίας (**Workspace**).

Υπάρχουν τρεις διαφορετικοί χώροι εργασίας για επεξεργασία :

Editing, Effect και **Audio**. Ο χώρος εργασίας που θα χρησιμοποιήσουμε εξαρτάτε από το είδος της εργασίας μας.

Χώρος εργασίας Editing



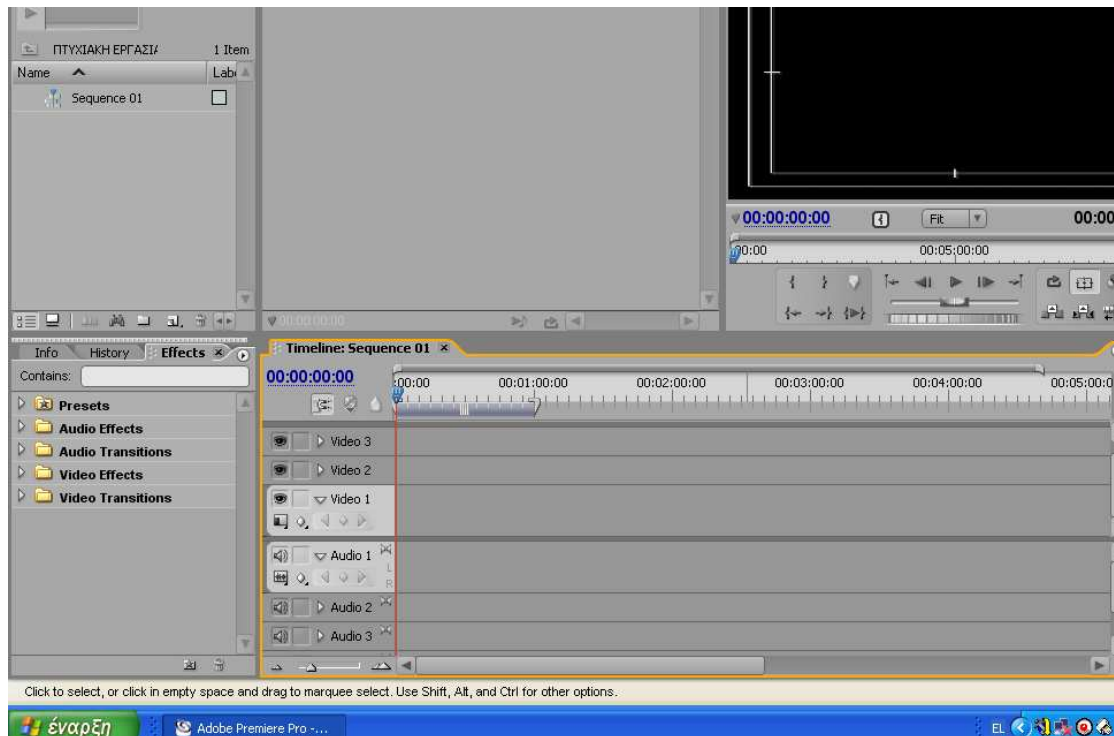
Σχήμα 5: Χώρος εργασίας Editing

Αυτή η μέθοδος ταιριάζει με την συμβατική μέθοδο A/B Roll Editing και χρησιμοποιεί δυο βίντεο (α και β) και έναν μηχανισμό (εφέ) για την αλλαγή πλάνου.

Το παράθυρο **Monitor** εμφανίζεται μόνο την προβολή Προγράμματος (**Program**) και τους μηχανισμούς ελέγχου. Τα video ανοίγουν σε ένα ξεχωριστό παράθυρο.

Το παράθυρο **Timeline** με το διάγραμμα ροής χρόνου εμφανίζεται το κανάλι Video 1 σε εκτεταμένη μορφή, με το κανάλι για τα εφέ αλλαγής πλάνου (**Transition**) μεταξύ των καναλιών Video 1A και Video 1B. Είναι διαθέσιμες όλες οι παλέτες, αλλά και ενεργές μόνο οι παλέτες **Effect Controls**, **Navigator** και **Transitions**.

Χώρος εργασίας Effects



Σχήμα 6: Χώρος εργασίας Effects

Ο χώρος εργασίας **Effects**, ο οποίος μας παρέχει πρόσβαση στα εφέ ήχου και βίντεο και χρησιμοποιεί τον τρέχοντα χώρο εργασίας μας με τις ακόλουθες δυνατότητες :

Video Transitions:

Η παλέτα αυτή μας επιτρέπει να προσθέτουμε εφέ αλλαγής πλάνου μεταξύ των πλάνων που υπάρχουν στο διάγραμμα ροής χρόνου .

Audio Transitions:

Η παλέτα αυτή μας επιτρέπει να εφαρμόσουμε ένα ηχητικό εφέ σε οποιοδήποτε ήχο έχουμε εισάγει στο παράθυρο Timeline.

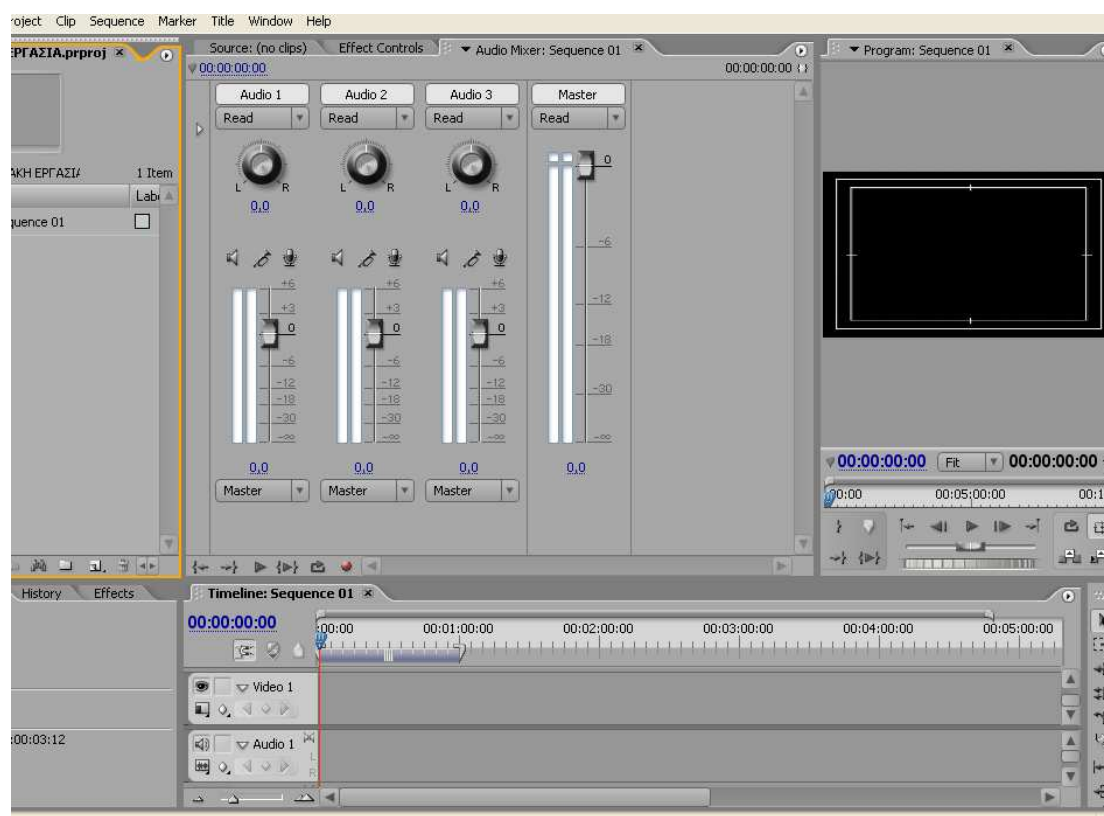
Video Effect:

Η παλέτα αυτή μας επιτρέπει να εφαρμόσουμε ένα εφέ video σε ένα πλάνο τοποθετημένο στο κανάλι Video 1 ή σε οποιαδήποτε ανώτερο κανάλι (υπέρθυση) .

Audio Effects:

Η παλέτα αυτή μας επιτρέπει να εφαρμόσουμε ένα ηχητικό εφέ σε οποιοδήποτε ήχο που έχουμε εισάγει στο παράθυρο Timeline.

Χώρος εργασίας Audio



Σχήμα 7: Χώρος εργασίας Audio

Ο χώρος εργασίας **Audio**, ο οποίος μας παρέχει πρόσβαση στα εργαλεία που απαιτούνται για την επεξεργασία ηχητικών καναλιών, χρησιμοποιεί τον τρέχοντα χώρο εργασίας σας με τις ακόλουθες προσαρμογές :

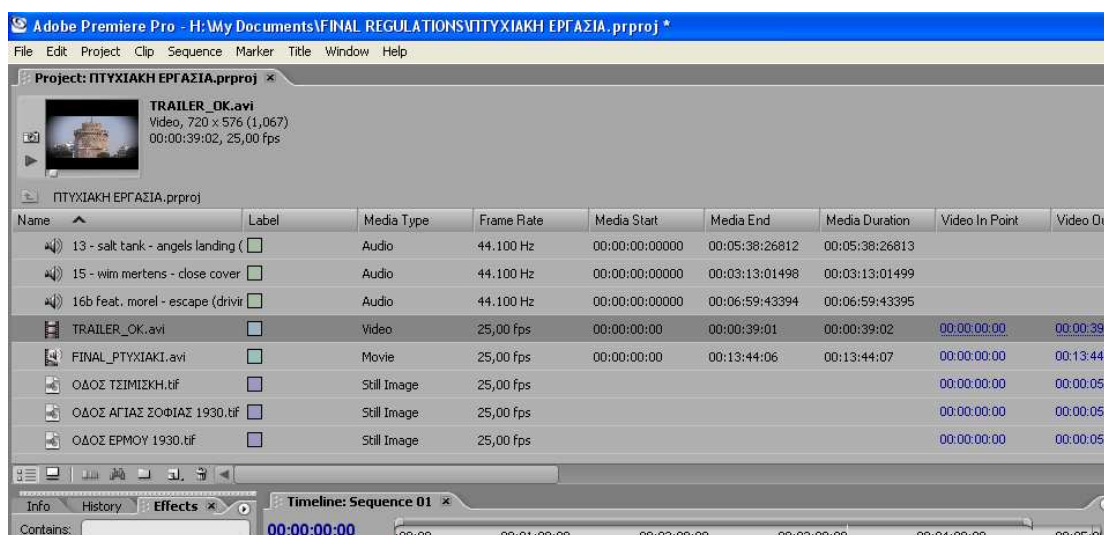
Τα video ανοίγουν σε ένα ξεχωριστό παράθυρο, είναι ανοιχτό το παράθυρο **Audio Mixer** και οι παλέτες δεν είναι ορατές .

Θα χρησιμοποιήσουμε διαφορά παράθυρα για να χειριστούμε τα πλάνα μας και να μοντάρουμε το τελικό μας βίντεο, κυρίως όμως θα δουλέψουμε με τα τρία παράθυρα που περιγράψαμε παραπάνω το παράθυρο Έργου (**Project**), το παράθυρο

Monitor και το παράθυρο **Timeline**. Το Premiere περιλαμβάνει επίσης εξειδικευμένα παράθυρα για εργασίες όπως η εγγραφή βίντεο και η δημιουργία τίτλων.

Παράθυρο Project

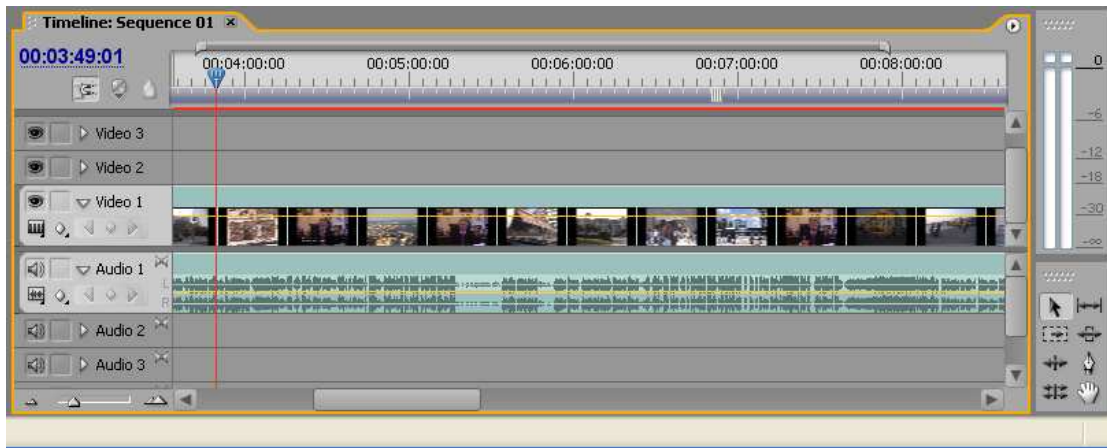
Το παράθυρο έργου (**Project**), το οποίο μας επιτρέπει να εισάγουμε, να οργανώσουμε και να αποθηκεύουμε αναφορές προς τα βίντεο. Το παράθυρο αυτό παρουσιάζει τις καταχωρήσεις όλων των 'πηγαίων' πλάνων που εισάγουμε σε ένα έργο, αν και δεν είμαστε υποχρεωμένοι να χρησιμοποιήσουμε κάθε πλάνο που εισάγουμε στο έργο μας.



Σχήμα 8: Παράθυρο Project

Παράθυρο Timeline

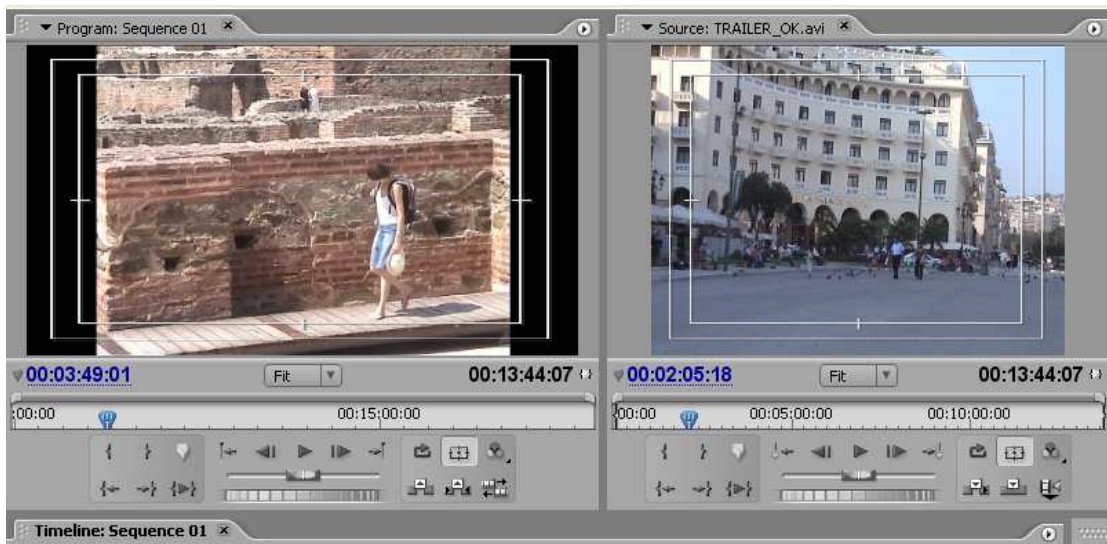
Το παράθυρο **Timeline** μας παρέχει μια σχηματική άποψη ολοκλήρου του έργου σας, συμπεριλαμβανομένων όλων των καναλιών βίντεο, ήχου και υπέρθεσης. Οι αλλαγές που κάνουμε εμφανίζονται στην προβολή Προγράμματος. Οι παλέτες οργανώνονται σε ομάδες και κάθε παλετών εμφανίζεται σε ξεχωριστό παράθυρο.



Σχήμα 9: Παράθυρο Timeline

Παράθυρο Monitor

Το παράθυρο **Monitor**, το οποίο περιλαμβάνει τις προβολές προελεύσεις και προγράμματος (**Source** και **Program view**, αντίστοιχα). Θα χρησιμοποιήσουμε την προβολή Προέλευσης για να εξετάσουμε ένα μεμονωμένο βίντεο και την προβολή Προγράμματος για να εξετάσουμε την τρέχουσα κατάσταση του βίντεο που μοντάρουμε στο παράθυρο Timeline.



Σχήμα 10: Παράθυρο Monitor

Η ακόλουθη ομάδα παλετών εμφανίζεται επίσης εξ ορισμού στο παράθυρο του Premiere :

Info:

Η παλέτα αυτή παρέχει πληροφορίες για το επιλεγμένο πλάνο ή εφέ αλλαγής πλάνου, επιλεγμένη περιοχή του διαγράμματος ροής χρόνου ή την λειτουργία που εκτελείτε .

History :

Η παλέτα αυτή μας επιτρέπει να επιστρέψουμε σε οποιαδήποτε προηγούμενη κατάσταση του έργου, την οποία δημιουργήσαμε κατά την τρέχουσα συνοδό εργασίας σας. Κάθε φορά που κάνουμε μια αλλαγή στο έργο, προστίθεται μια κάθε κατάσταση στην παλέτα History. Μπορούμε να διαγράψουμε όλες τις τροποποιήσεις μετά την επιλεγμένη κατάσταση, να επιστρέψουμε στην τρέχουσα κατάσταση μας, η να επαναφέρουμε σταδιακά σε ισχύ προηγούμενες καταστάσεις .

Effect Controls:

Η παλέτα αυτή μας επιτρέπει να αλλάξουμε τις ρυθμίσεις ενός εφέ ανά πασά στιγμή και εμφανίζεται αφού εφαρμοστεί ένα εφέ σε ένα video .

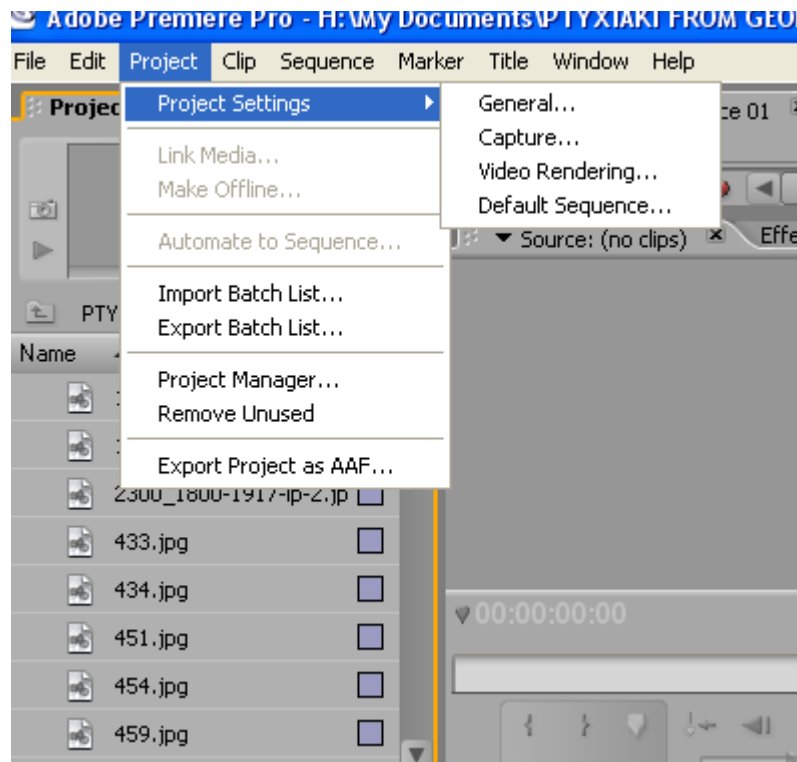
Commands:

Η παλέτα αυτή μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε μια λίστα κουμπιών για τις εντολές που χρησιμοποιούμε συχνά και να αντιστοιχίσουμε πλήκτρα συντόμευσης σε αυτά .

2.3 :Έλεγχος των ρυθμίσεων έργου

Αφού ξεκινήσουμε ένα έργο, μπορούμε να ελέγξουμε τις ρυθμίσεις έργου ανά πάσα στιγμή. Από την γραμμή των μενού του Premiere, επιλέγουμε :

Project > Project Settings



Σχήμα 11: Έλεγχος των ρυθμίσεων έργου

Οι ρυθμίσεις έργου του παραθύρου διαλόγου Project Setting οργανώνονται σε τέσσερις κατηγορίες :

General

Οι ρυθμίσεις αυτές ελέγχουν τα θεμελιώδη χαρακτηριστικά του βίντεο, συμπεριλαμβανομένης της μεθόδου που χρησιμοποιεί το Premiere για την επεξεργασία του βίντεο (**Editing Mode**), της ένδειξης για τη μέτρηση χρόνου (**Time Display**) και της βάσης χρόνου για την προβολή του βίντεο (**Time base**).

Video Rendering

Οι ρυθμίσεις αυτές ελέγχουν το μέγεθος καρέ (**frame size**), την ποιότητα της εικόνας (**picture quality**), την συμπίεση (**compression**) και την αναλογία (**proportion**) που χρησιμοποιεί το Premiere όταν προβάλλει το βίντεο από το διάγραμμα ροής χρόνου του παραθύρου Timeline.

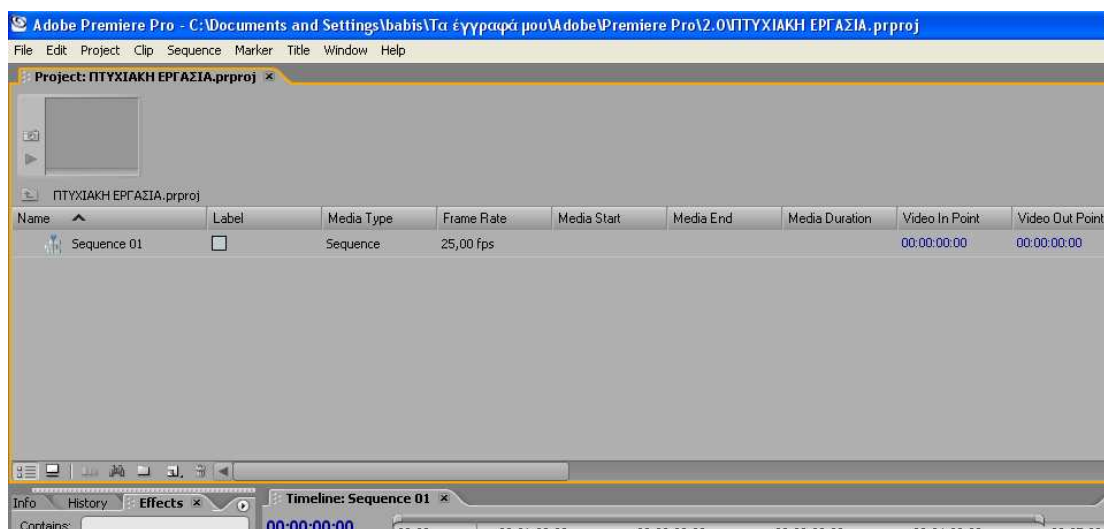
Default Sequence

Οι ρυθμίσεις αυτές ελέγχουν τα χαρακτηριστικά του ήχου όταν αναπαράγουμε τον ήχο από το διάγραμμα ροής χρόνου .

Capture

Οι ρυθμίσεις αυτές μας επιτρέπουν να εκλέξουμε τον τρόπο με τον οποίο μεταφέρουμε στο Premiere το βίντεο και τον ήχο απευθείας από μια συσκευή βίντεο ή κάμερα.

2.4 : Εισαγωγή και επεξεργασία αρχείων



Σχήμα 12: Παράθυρο έργου που δεν περιέχει κανένα αρχείο

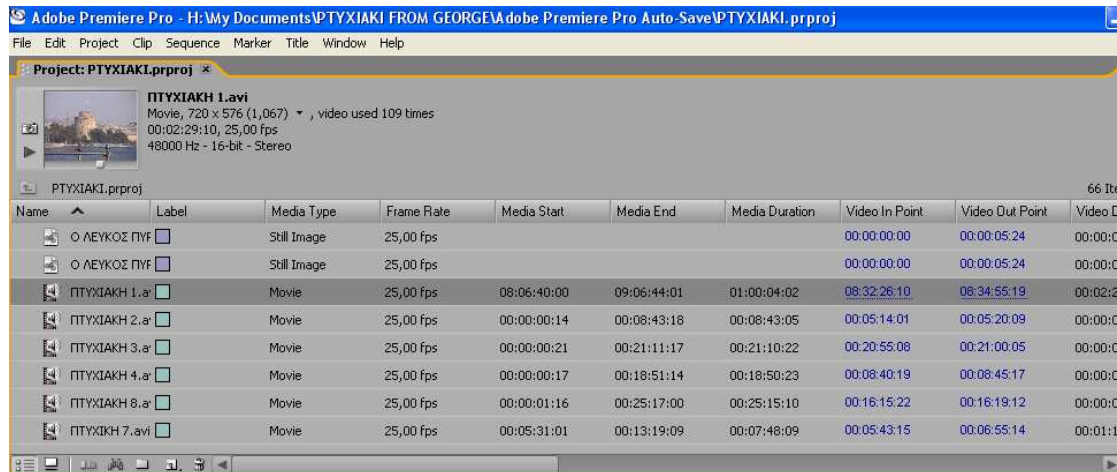
Για την ώρα το παράθυρο έργου (Project) δεν περιέχει κανένα αρχείο. Για την εισαγωγή κάποιου αρχείου εικόνας επιλεγούμε :

File > Import

και στην συνέχεια το αρχείο και ήχου που θέλουμε. Για συντομία μπορούμε να πατήσουμε το πλήκτρο **F3**. Στη συνέχεια το αρχείο που επιλέξαμε εμφανίζεται μέσα στο project μας, με διπλό κλικ μέσα στο εικονίδιο του μπορούμε να το ανοίξουμε με το Premiere. Το παράθυρο έργου (Project) περιέχει μια περιοχή **Bin** η οποία παρουσιάζει τα bins (το ισοδύναμο των αρχείων στο Premiere). Όταν ένα Bin περιέχει άλλα Bin, η ιεραρχική δομή των Bin εμφανίζεται στην περιοχή αυτή παρόμοια με την ιεραρχική λίστα φακέλων και υποφακέλων που περιέχονται στους σκληρούς δίσκους του συστήματος μας .

Για κάθε αρχείο που εισάγουμε, το παράθυρο έργου αναφέρεται το όνομα του (**Name**), ο τύπος μέσου (**Media**) και η διάρκεια του (**Duration**). Με διπλό κλικ πάνω σε όποιο αρχείο θέλουμε, αυτό προβάλετε και στην συνέχεια μπορούμε να τρέξουμε το βίντεο με το πλήκτρο **play**, να το σταματήσουμε **stop**, να κινηθούμε καρέ-καρέ

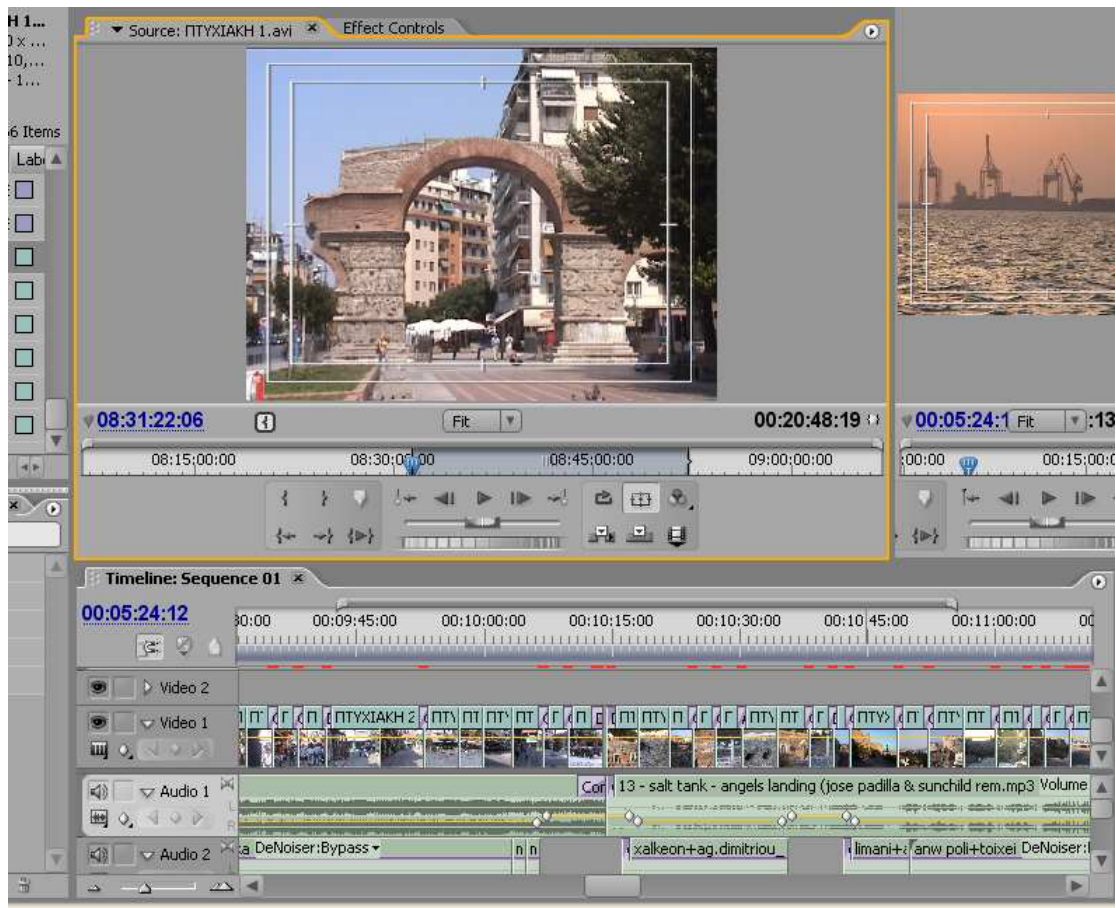
εμπρός ή πίσω καθώς και να παίζει το βίντεο συνεχόμενα **loop**. Αυτή η διαδικασία γίνεται τόσο με την χρήση του ποντικιού (**mouse**), όσο και με τη χρήση του πληκτρολογίου.



Σχήμα 13: Παράθυρο έργου με αρχεία

Με το πάτημα του spacebar πλήκτρου κάνουμε **play** ή **stop** σε οποιαδήποτε σημείο θέλουμε. Ενώ με τη χρήση των βελών αριστερά και δεξιά, κινούμαστε και με ακρίβεια καρέ. Αυτή τη δουλειά γίνεται για την επιλογή του επιθυμητού του κομματιού βίντεο ή ήχου ή βίντεο και ήχου. Το μαρκάρισμα του κομματιού γίνεται επιλέγοντας **mark in** και **mark out** (σημείο αρχής και τέλους). Για περισσότερη ευκολία πατάμε απλώς το πλήκτρο **I** για **mark in** και το πλήκτρο **O** για **mark out**. Με τον τρόπο αυτό έχουμε το επιθυμητό κομμάτι βίντεο που θέλουμε .

Με την επιλογή κάτω αριστερά, επιλεγούμε επίσης βίντεο ή ήχο ή και τα δυο μαζί. Στη συνέχεια πατώντας συνεχόμενα το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού, επάνω στην εικόνα του video που μαρκάραμε εμφανίζετε ένα χεράκι, συνεχίζοντας να πατάμε το αριστερό πλήκτρο μεταφέρουμε το πλάνο αυτό στο παράθυρο timeline και στην συνέχεια το επόμενο και το επόμενο κτλ . Με τον τρόπο αυτό χτίζουμε το έργο που θέλουμε να κάνουμε.



Σχήμα 14: Η τοποθέτηση πλάνων στο Παράθυρο Timeline

Η τοποθέτηση στο παράθυρο **Timeline** γίνεται στο βίντεο 1 (**Video 1**). Όταν ανοίγουμε αρχικά το παράθυρο Timeline, αυτό εμφανίζει πέντε ξεχωριστές γραμμές, τα αποκαλούμενα κανάλια (**tracks**) κάτω από τον χάρακα μέτρησης χρόνου. Τα κανάλια λειτουργούν σαν χώροι υποδοχής για τα πλάνα μας, χρησιμοποιώντας πολλαπλά κανάλια τακτοποιώντας τα πλάνα μέσα στα κανάλια, δημιουργούμε αλληλουχίες εικόνων και εφέ, τα οποία τελικά μετασχηματίζονται στο τελικό μας βίντεο. Μην ξεχνάμε ότι το περιβάλλον που επιλέξαμε να δουλέψουμε είναι **single track editing**.

Με τον τρόπο αυτό γίνεται το χτίσιμο του έργου επιλέγοντας την αλληλουχία που θέλουμε. Ενώ για την εισαγωγή ήχου κάνουμε πάλι την ίδια δουλειά, τοποθετώντας όμως τα πλάνα αυτά σε μια άλλη θέση στα **track positions**. Τα πλάνα που τοποθετούνται στο παράθυρο Timeline προβάλλονται στο μόνιτορ του προγράμματος.

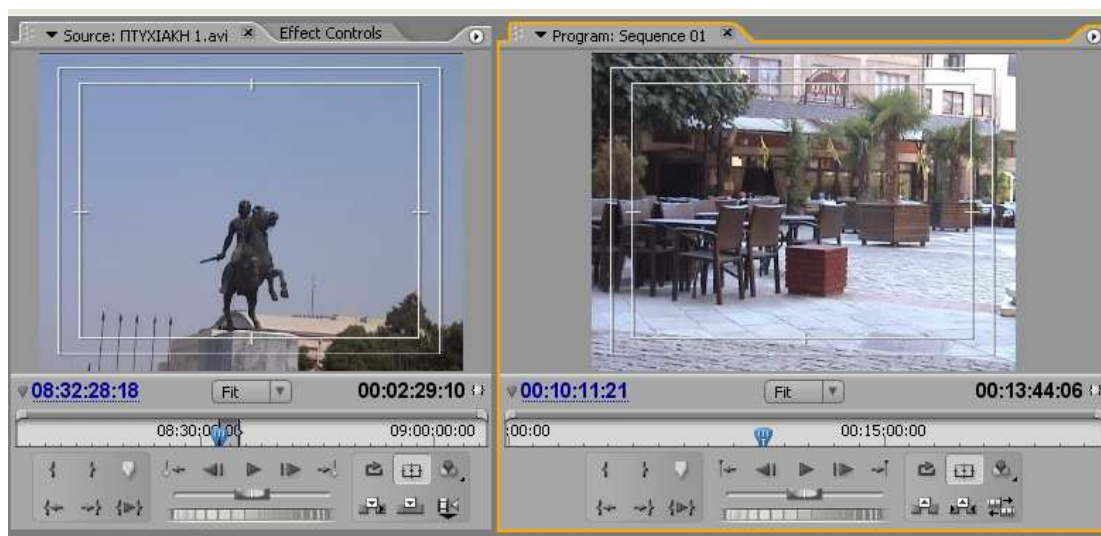
Στην περίπτωση που αυτό δεν είναι ορατό επιλεγούμε διαδοχικά :

Window > Monitor

με τον τρόπο αυτό επιλεγούμε και οποίο άλλο παράθυρο θέλουμε όπως **transitions**, **video & audio effects** και οποίο άλλο χρειαστούμε.

2.5: Εμφάνιση ενός έργου σε προεπισκόπηση στο παράθυρο Monitor

Για να δούμε πως εξελίσσεται η εργασία μας , μπορούμε να εμφανίσουμε σε προεπισκόπηση ένα ή περισσότερα πλάνα στο παράθυρο **Monitor**. Στην κατάσταση Διπλής Προβολής (**Dual View**), το παράθυρο Monitor εμφανίζει τις προβολές Προέλευσης (**Source**) και Προγράμματος (**Program**).



Σχήμα 15: Εμφάνιση έργου σε προεπισκόπηση στο παράθυρο Monitor

Η προβολή Προέλευσης (**Source**), στην αριστερή πλευρά του παραθύρου, μας επιτρέπει να εξετάσουμε ένα πλάνο σε προεπισκόπηση, να το κόψουμε (**trim**) και κατόπιν να το εισάγουμε στο παράθυρο Timeline. Η προβολή αυτή μπορεί να αποθηκεύει πολλά πλάνα, αλλά μπορούμε να εξετάζουμε και να προσαρμόζουμε μόνο ένα πλάνο ανά πασά στιγμή .

Η προβολή Προγράμματος (**Program**), στη δεξιά πλευρά του παραθύρου, μας επιτρέπει να εξετάσουμε σε προεπισκόπηση ολόκληρο το έργο μας (στο τελικό βίντεο) ανά πασά στιγμή . Η προβολή αυτή εμφανίζεται την αλληλουχία των πλάνων που βρίσκονται επί του παρόντος στο παράθυρο Timeline. Μπορούμε επίσης να χρησιμοποιούμε την προβολή Προγράμματος για να βλέπουμε τις επιλογές **play – stop – loop – mark in – mark out** .

Εφόσον γίνει η επιλογή των σκηνών που θέλουμε και τοποθετηθούν στο παράθυρο Timeline τις περισσότερες φορές χρειάζεται να κόψουμε και να ράψουμε πολλές φορές, ακόμα μέχρι το επιθυμητό αποτέλεσμα. Αυτό γίνεται γιατί για να δημιουργήσουμε σκηνές, κοψίματα (**cut**) και εφέ αλλαγής πλάνου (**transitions**), θα πρέπει να κόβουμε (**trim**) τα πλάνα μας για να αναιρούμε τα μέρη που δε μας χρειάζονται. Η κοπή των πλάνων είναι ένα σημαντικό στάδιο στη διαδικασία δημιουργίας ενός βίντεο .

Για καθαρά προσωπικούς ρόλους και εδώ επιλεγούμε τις μικρό αλλαγές να τις κάνουμε στο παράθυρο Timeline. Τοποθετώντας τον κάθετο χάρακα του Timeline στο σημείο που θέλουμε και πατώντας το πλήκτρο **space bar** βλέπουμε την αναπαραγωγή του έργου μας από το σημείο εκείνο, με το πάτημα ξανά του ίδιου πλήκτρου το σταματάμε, επίσης με την χρήση των βελών αριστερά δεξιά προχωράμε με βήμα καρέ καρέ .

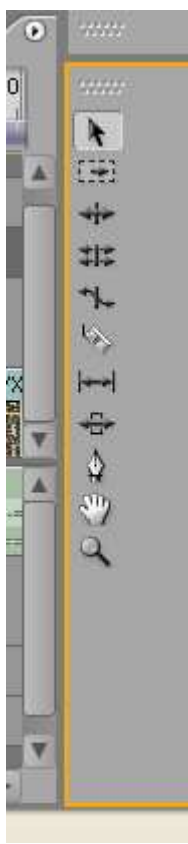
Για να κόψουμε από το δεύτερο πλάνο π.χ. 9 δεύτερα, επιλέγουμε πρώτα από όλα από το εικονίδιο που βρίσκεται κάτω αριστερά, χρόνο ανάλυσης όχι 4 δεύτερα που είναι ο αρχικός χρόνος που ορίζει το Premiere αλλά 12 frames, με τον τρόπο αυτό έχουμε μεγαλύτερη ανάλυση άρα και μεγαλύτερη ακρίβεια.

Στη συνέχεια αφού πάμε τον κέρσορα του χάρακα στο σημείο που θέλουμε να κόψουμε, επιλέγουμε από την ομάδα εργαλείων που βρίσκονται πάνω αριστερά στο Timeline την τελευταία επιλογή το εικονίδιο ξυράφι.

Επιλέγοντας το τοποθετούμε στο σημείο εκείνο του χάρακα που επιλέξαμε και πατάμε κλικ. Με τον τρόπο αυτό κόπηκε το πλάνο, επιλέγοντας στη συνέχεια το εικονίδιο με τον δείκτη ποντικιού επιλεγούμε το κομμένο πλάνο και αφού αυτό επιλεγεί, πατάμε **delete**. Στην περίπτωση που θέλουμε να κόψουμε μονό την εικόνα ή τον ήχο και όχι και τα δυο μαζί από την ομάδα εικονιδίων που βρίσκεται δεξιά δίπλα στο **time zoom level** επιλεγούμε το εικονίδιο **toggle sync mode**, με τον τρόπο αυτό επιλεγούμε να τροποποιούμε βίντεο ή ήχο ανεξάρτητα. Για να καλύψουμε το κενό το οποίο δημιουργήθηκε είτε μετακινούμε το επόμενο πλάνο στη θέση δίπλα στο τροποποιημένο είτε άμα έχουμε ένα μεγάλο πλήθος από πλάνο στη συνέχεια του έργου και είναι δύσκολο να μετακινούμε όλα ένα – ένα, επιλέγουμε από την ομάδα εικονιδίων πάνω αριστερά το **M (multi track select tool)** με τον τρόπο αυτό μπορούμε να μετακινήσουμε όλα ή μεγάλη ομάδα πλάνων για την κάλυψη του κενού που δημιουργήθηκε.

2.6 : Επεξεργασία πλάνων με τα εργαλεία Tool Palette

Αφού έχουμε επεξεργαστεί δυο πλάνα μαζί σε μια ακολουθία στο timeline, θα θέλουμε να συντονίσουμε την επεξεργασία αλλάζοντας το σημείο εξόδου του πρώτου πλάνου. Αν και μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το παράθυρο monitor για να αλλάξουμε με ακρίβεια το edit point, θα προτιμούσαμε να χρησιμοποιήσουμε εργαλεία ακολουθίας (**sequence-edit tools**), όπως το rolling edit και το **ripple edit**. Και τα δυο αυτά εργαλεία δίνουν την ευκαιρία γρήγορα να επεξεργαστούμε το σημείο εξόδου παρακείμενων πλάνων.



Σχήμα 16: Τα εργαλεία Tool Palette

Αν έχουμε τρία πλάνα που τα έχουμε επεξεργαστεί μαζί, τα εργαλεία **slip** και **slide**, μας παρέχουν ένα γρήγορο μέσο για την επεξεργασία του σημείου εισόδου ή εξόδου του μεσαίου από τα τρία πλάνα. Παρακάτω περιγράφεται πως χρησιμοποιούμε το rolling edit και το ripple edit για να επεξεργαστούμε παρακείμενα πλάνα, καθώς και πως χρησιμοποιούμε τα εργαλεία slip και slide για να επεξεργαστούμε ένα πλάνο ανάμεσα σε αλλά δυο.

ROLLING EDIT

Το εργαλείο αυτό μας επιτρέπει να πατήσουμε και να τραβήξουμε το edit line ενός πλάνου και ταυτόχρονα να αλλάξουμε τα σημεία εισόδου και εξόδου του επομένου πλάνου στο edit line. Όταν το κάνουμε αυτό, η διάρκεια του επομένου πλάνου αυτόματα θα επεξεργαστεί για να αντισταθμίσει την αλλαγή του επομένου πλάνου. Για παράδειγμα, εάν προσθέσουμε πέντε frames στο πρώτο πλάνο, πέντε frames θα αναιρεθούν από το επόμενο. Έτσι το εργαλείο αυτό μας επιτρέπει να επεξεργαστούμε ένα πλάνο χωρίς να χρειαστεί να αλλάξουμε την διάρκεια του προγράμματος. Η διαδικασία είναι:

Στην οθόνη θα πρέπει να έχουμε ένα project ανοιχτό με τουλάχιστον δυο παρακείμενα πλάνα σε ένα κομμάτι video στο παράθυρο timeline. Πατάμε το εργαλείο **rolling edit** για να το επιλέξουμε ή πατάμε **N** στο πληκτρολόγιο. Μετακινούμε το rolling edit στο edit line ανάμεσα στα δυο παρακείμενα πλάνα. Πατάμε και τραβάμε με επιλεγμένο το εργαλείο δεξιά ή αριστερά για να επεξεργαστούμε τα πλάνα. Αν τραβήξουμε δεξιά, θα επιμηκύνουμε το σημείο εξόδου του πρώτου και θα μειώσουμε το σημείο εισόδου του παρακειμένου. Αν πατήσουμε στα αριστερά, θα μειώσουμε το σημείο εξόδου του πρώτου και θα επιμηκύνουμε το σημείο εισόδου του δευτέρου.

RIPPLE EDIT

Το εργαλείο αυτό μας επιτρέπει να επεξεργαστούμε ένα πλάνο χωρίς να επηρεάζουμε ένα παρακείμενο. Στην ουσία το **ripple edit** είναι το αντίθετο του rolling edit. Όταν πατάμε και τραβάμε με το ποντίκι για να επιμηκύνουμε το σημείο εξόδου ενός πλάνου, το πρόγραμμα «πιέζει» το επόμενο προς τα δεξιά για να αποφύγουμε αλλαγή στο σημείο εισόδου του. Έτσι, δημιουργώντας ένα εφέ ripple σε όλη τη παραγωγή, στην ουσία αλλάζει την διάρκεια του. Αν πατήσουμε και τραβήξουμε προς τα αριστερά για να μειώσουμε το σημείο εξόδου, το πρόγραμμα δεν αλλάζει τα σημεία εισόδου των επομένων πλάνων, αντιθέτως για να αντισταθμίσει την αλλαγή μικραίνει την διάρκεια της ακολουθίας. Η διαδικασία είναι:

Στην οθόνη θα πρέπει να έχουμε ένα project ανοιχτό με τουλάχιστον δυο πλάνα ενωμένα άκρη με άκρη σε ένα κομμάτι video στο παράθυρο timeline. Πατάμε το εργαλείο **ripple edit** για να το επιλέξουμε ή πατάμε **B** στο πληκτρολόγιο. Μετακινούμε το εργαλείο στο σημείο εξόδου του πλάνου που πρόκειται να επεξεργαστούμε. Πατάμε και τραβάμε με το ποντίκι στα δεξιά για να αυξήσουμε το μήκος του πλάνου ή προς τα αριστερά για να μειώσουμε το μήκος του. Η διάρκεια του επομένου παραμένει η ίδια, αλλά η διάρκεια της ακολουθίας έχει αλλάξει.

SLIP EDIT

Το εργαλείο αυτό μας επιτρέπει να αλλάξουμε τα σημεία εισόδου και εξόδου ενός πλάνου που είναι ανάμεσα σε δυο άλλα, διατηρώντας την διάρκεια του μεσαίου ως έχει. Όταν πατάμε και τραβάμε στο πλάνο, τα γειτονικά του δεξιά και αριστερά δεν αλλάζουν, έτσι ούτε αλλάζει και η διάρκεια της ακολουθίας. Η διαδικασία είναι:

Στην οθόνη θα πρέπει να έχουμε ένα project ανοιχτό με τουλάχιστον τρία πλάνα πλάι-πλάι σε ένα video κομμάτι στο παράθυρο timeline. Πατάμε το εργαλείο **slip** για να το επιλέξουμε ή πατάμε **Y** στο πληκτρολόγιο. Με επιλεγμένο το εργαλείο, πατάμε στο πλάνο που είναι στην μέση των δυο άλλων. Για να αλλάξουμε τα σημεία εισόδου και εξόδου χωρίς να αλλάξουμε την διάρκεια της ακολουθίας, πατάμε και τραβάμε αριστερά και δεξιά.

SLIDE EDIT

Όπως και το slip edit, το εργαλείο αυτό επεξεργάζεται το μεσαίο από τα τρία πλάνα στην ακολουθία. Το **slide edit** διατηρεί τα σημεία εισόδου και εξόδου του πλάνου που τραβάμε με το ποντίκι και συγχρόνως αλλάζει την διάρκεια των πλάνων που καταλήγουν σε αυτή. Όταν τραβάμε στα δεξιά επιμηκύνουμε το σημείο εξόδου του προηγούμενου όπως επίσης και το σημείο εισόδου του επομένου. Τραβώντας αριστερά σε ένα πλάνο μειώνουμε το σημείο εξόδου του προηγούμενου όπως επίσης και το σημείο εισόδου του επομένου. Σαν αποτέλεσμα έχουμε η διάρκεια του πλάνου αλλά και ολόκληρης της ακολουθίας να μην αλλάζει. Η διαδικασία είναι :

Στην οθόνη θα πρέπει να έχουμε ένα project ανοιχτό με τουλάχιστον τρία πλάνα πλάι-πλάι σε ένα κομμάτι video στο παράθυρο timeline. Πατάμε το εργαλείο **slide** για να το επιλέξουμε ή πατάμε **U** στο πληκτρολόγιο. Πατάμε και τραβάμε στο

μεσαίο εκ των τριών πλάνων για να το μετακινήσουμε. Τραβώντας αριστερά μικραίνει το προηγούμενο και μεγαλώνει το επόμενο. Τραβώντας δεξιά μεγαλώνουμε το προηγούμενο και μικραίνουμε το επόμενο.

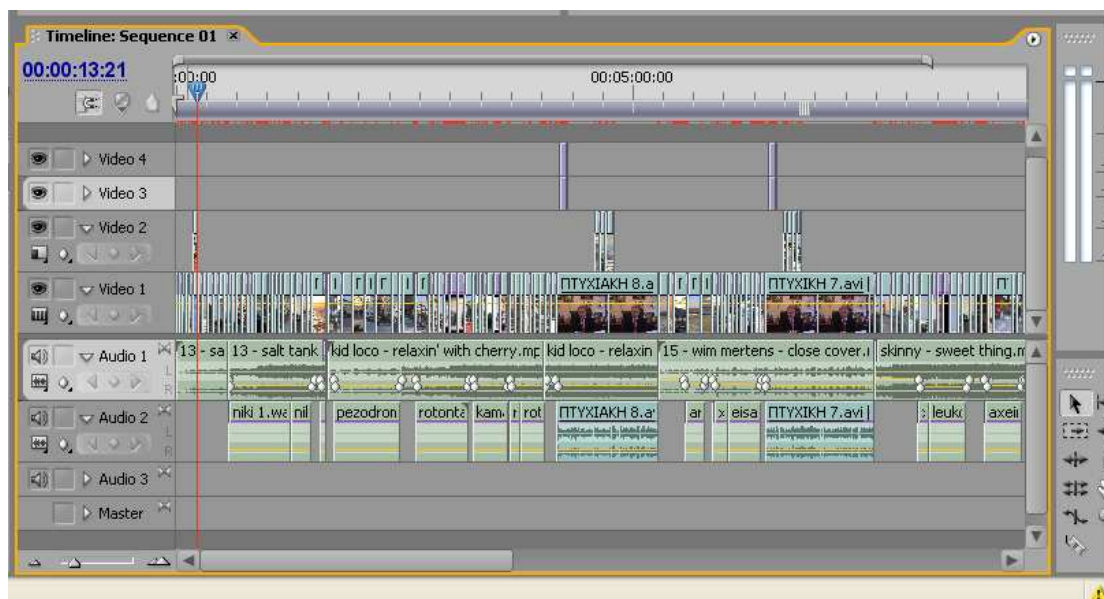
2.7 : Εξαγωγή της ταινίας

Η πρώτη κίνηση που θα κάνουμε για να μπορεί το έργο μας να προβληθεί είναι η διαδικασία εξαγωγής της ταινίας. Καλώντας την εντολή **File > Export timeline > movie**. Εξάγουμε την ταινία ολόκληρη. Αν θέλουμε μπορούμε να εξάγουμε μονό ένα καρέ ή μόνον τον ήχο. Εδώ διαλέγουμε να εξάγουμε ολόκληρη την ταινία, για να φτιάξουμε ένα ενιαίο αρχείο στον υπολογιστή μας, το οποίο στη συνέχεια θα γράψουμε σε DVD.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 : Επεξεργασία Ήχου

3.1 : Εγγραφή και επεξεργασίας της Αφήγησης

Η αφήγηση (σπικάζ) μιας εργασίας, όπως είναι το βίντεο παρουσίασης ενός φυσικού χώρου, μπορούμε να πούμε ότι είναι απαραίτητη για την επεξήγηση και κατανόηση του έργου του θεατή. Αυτή μπορεί είτε να εγγραφεί μετά το πέρας της εργασίας με την εικόνα μας, είτε να προϋπάρχει και στη συνέχεια να ντυθεί όπως συνηθίζεται να λέγεται ο λόγος με πλανά, την εικόνα μας. Ο τρόπος που επιλέξαμε εργαστούμε στο συγκεκριμένο έργο είναι ο πρώτος, πρώτα πλανά και στην συνέχεια αφήγηση. Βεβαία κατά την διάρκεια της δημιουργίας της βίντεο-εικόνας ο κάθε δημιουργός ξέρει περίπου τι θέλει να πει, τι θέλει να μας δείξει, άρα και το όλο στήσιμο των εικόνων έγινε βάση της αφήγησης και εδώ.



Σχήμα 17: Εγγραφή και επεξεργασίας της Αφήγησης

Εφόσον έγινε το στήσιμο των εικόνων, αναπαράγουμε το έργο μας και σε ένα πρόχειρο χαρτί που έχουμε διπλά μας να εγγράψουμε την αφήγηση μας στη συνέχεια θα πρέπει να εγγράψουμε το λόγο αυτό στον υπολογιστή.

Υπάρχουν αρκετά προγράμματα εγγραφής ήχου που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε, στη συγκεκριμένη περίπτωση χρησιμοποιούμε το εργαλείο ηχογράφησης που μας διαθέτει ο υπολογιστής, μέσα από τα window. Με τη χρήση του προγράμματος αυτού και ενός μικροφώνου εγγραφούμε το σπικάζ μας. Όσο καλύτερο μικρόφωνο διαθέτουμε βεβαίως, κάνουμε και καλύτερη ηχογράφηση. Αποθηκεύουμε τα αρχεία αυτά και τα ανοίγουμε με το Premiere Pro με την γνωστή διαδικασία :

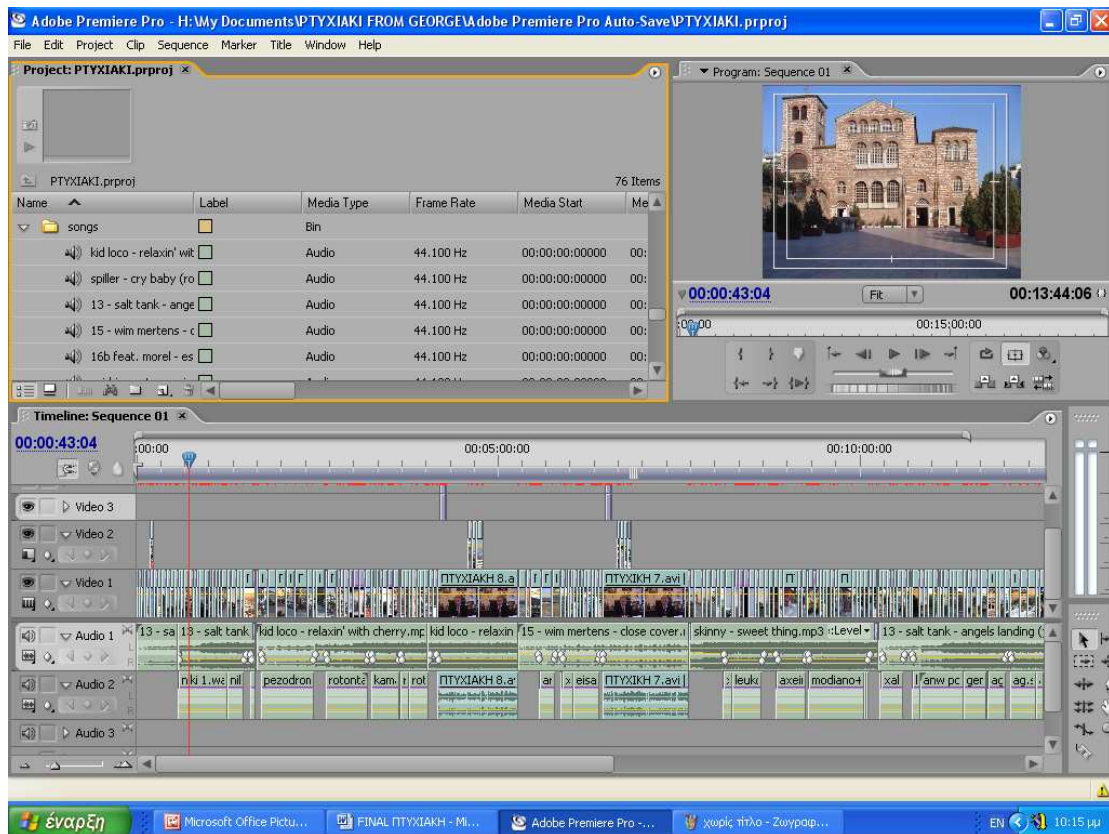
File > Import > επιλογή αρχείου.

Η διαδικασία εισαγωγής και τροποποίησης στο έργο μας γίνεται όπως και στις βίντεο εικόνες που εισήγαμε έως τώρα.

Προσέχουμε ώστε η ηχογράφηση μας να γίνεται με αργό και καθαρό λόγο και ο τόνος που χρησιμοποιούμε να είναι ο ίδιος. Επιλεγούμε επίσης να τοποθετήσουμε την αφήγηση μας σε ξεχωριστό κανάλι (track) για καλύτερο έλεγχο και διαχωρισμό.

3.2 : Εισαγωγή μουσικών αρχείων

Στη συνέχεια και εφόσον το αποτέλεσμα μας ικανοποιεί επιλεγούμε και εισάγουμε και τα μουσικά κομμάτια που θέλουμε να υπάρχουν στο έργο μας. Για να γίνει αυτό πρέπει τα αρχεία ήχου αυτά να υπάρχουν στον υπολογιστή μας, αν δεν είναι στο σκληρό μας δίσκο θα πρέπει να τα εισάγουμε. Επειδή όμως το Premiere Pro μπορεί και επεξεργάζεται συγκεκριμένο τύλο αρχείων, θα πρέπει και εμείς να τα αποθηκεύουμε στον ίδιο τύπο αρχείων. Στο συγκεκριμένο έργο επιλεγούμε αρχεία ήχου **MP3**.



Σχήμα 18: Εισαγωγή μουσικών αρχείων

Για την εισαγωγή και την μετατροπή των μουσικών αρχείων χρησιμοποιούμε το πρόγραμμα **Adobe Audition 2.0**, πρόκειται για ένα πρόγραμμα επεξεργασίας ήχου με το οποίο μπορούμε επέμβουμε σε οποιαδήποτε σημείο του και πετύχουμε ωραία ηχητικά αποτελέσματα .

Μετά την εισαγωγή των αρχείων αυτών στο ηλεκτρονικό υπολογιστή , τα ανοίγουμε με το Premiere Pro με την γνωστή διαδικασία :

File > Import > επιλογή αρχείου

και τα τοποθετούμε σε ένα κανάλι **audio track**. Επειδή στην εργασία αυτή περιέχουμε :

1. Συνέντευξη
2. Αφήγηση
3. Μουσική

χρειαζόμαστε παραπάνω από ένα ή δυο audio tracks. Αυτό το κάνουμε τόσο για να έχουμε διαχωρισμό των ήχων που χρησιμοποιούμε, όσο και για καλύτερο έλεγχο.

3.3 : Εισαγωγή Video και Audio tracks

Για την εισαγωγή περισσότερων audio ή ακόμη και βίντεο **tracks** κάνουμε το εξής:

Πηγαίνουμε στο παράθυρο timeline του Premiere Pro και ακουμπώντας τον κέρσορα του ποντικιού μας στις παλέτες των video και audio tracks, με δεξί κλικ επιλεγούμε **add audio track** .

Με τον τρόπο αυτό μπορούμε να εισάγουμε επιπλέον παλέτες ήχου και εικόνας .

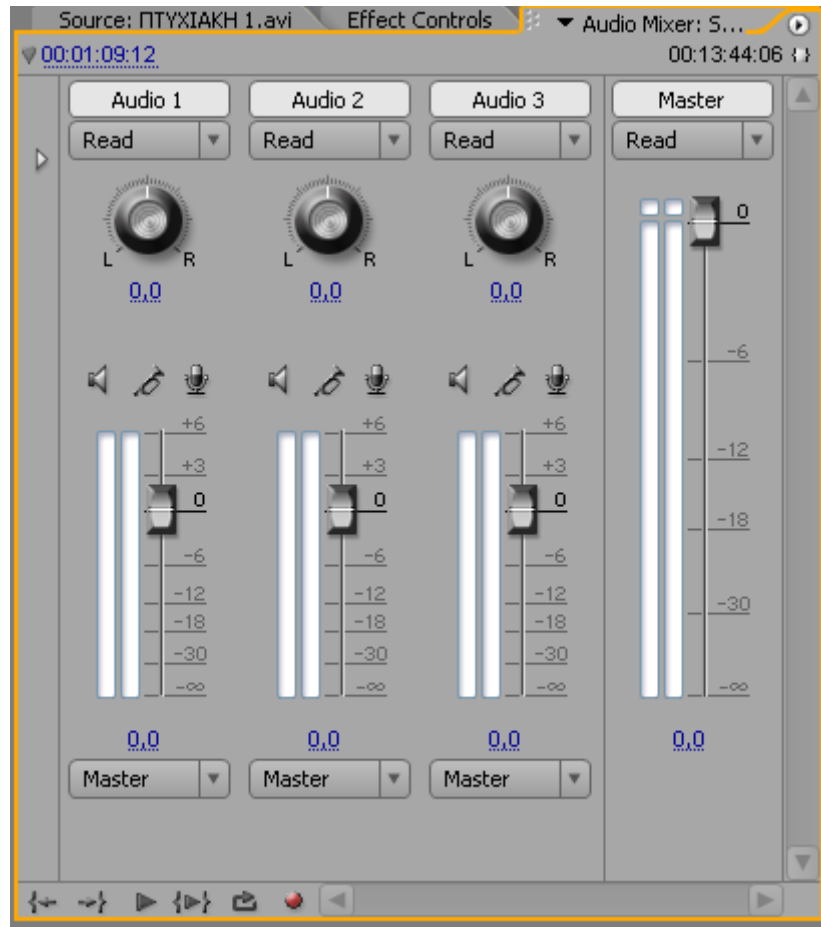
Αφού ολοκληρωθεί και η διαδικασία εισαγωγής της μουσικής μας και επιλέγοντας αναπαραγωγή του έργου μας, συνειδητοποιούμε ότι το ηχητικό αποτέλεσμα δεν μας ικανοποιεί, είτε επειδή η μουσική υπερβαίνει την ένταση της αφήγησης, είτε γιατί η συνέντευξη δεν ακούγεται καλά ή ακόμη το αποτέλεσμα ηχητικά δεν μας αρέσει. Για τους λόγους αυτούς χρειάζεται να επεξεργαστούμε τους ήχους που χρησιμοποιούμε. Το Premiere Pro μας δίνει αρκετούς τρόπους ελέγχου και τροποποίησης των ήχων μας. Πρώτος από αυτού είναι η χρήση του **Auto Gain** με το οποίο αλλάζουμε την ένταση του ήχου μας. Με δεξί κλικ σε οποιαδήποτε audio track επιλεγούμε :

Audio options > Audio gain

και αλλάζουμε την τιμή του από **0-200%**.

Ο δεύτερος και πολύ πιο εύχρηστος τρόπος είναι με την χρήση του **Audio Mixer**. Πρόκειται για ένα πολύ καλό εργαλείο του Premiere Pro με το οποίο μπορούμε να αυξομειώσουμε τον ήχο μας σε οποιαδήποτε σημείο του και παράλληλα να ελέγχουμε την στάθμη του. Επιλεγούμε διαδοχικά :

Window > Audio Mixer



Σχήμα 19: Το παράθυρο Audio Mixer

με τον τρόπο αυτό γίνεται ορατό το παράθυρο του. Επιλέγοντας δεξί κλικ επάνω στο Audio Mixer μπορούμε να ρυθμίσουμε τις παραμέτρους λειτουργίας του. Από τις επιλογές **Display Option**, επιλεγούμε την πρώτη **Audio Mixer and Master Fader**. Με τον τρόπο αυτό έχουμε έλεγχο του κάθε καναλιού, όσο και ενός γενικού δείκτη στάθμης του ήχου μας. Ενώ για το δεύτερο **Automation write options** επιλεγούμε το δεύτερο με το οποίο ο αυτοματισμός εγγράφεται κατά τη διάρκεια και μετά την

μετακίνηση του **control** σε νέα θέση. Στην εφαρμογή μας επιλεγούμε τρία κανάλια audio track τα οποία τα τέσσερα αντιστοιχούν :

1. Συνέντευξη
2. Αφήγηση
3. Μουσική

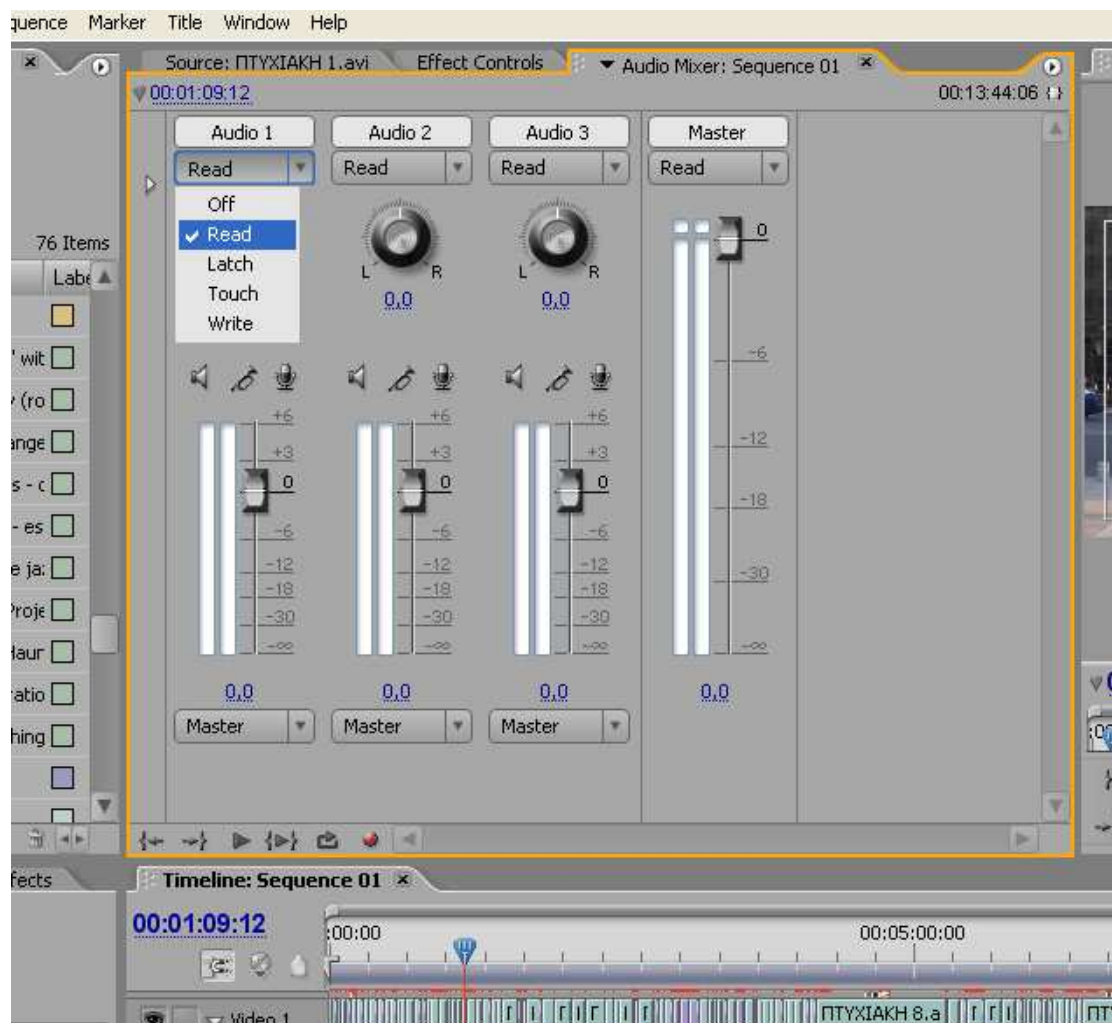
Όπως στα παράθυρα υπέρθεσης βίντεο είχαμε τα **Display opacity rubber bands**, έτσι και στα **Audio tracks** στο παράθυρο timeline επιλεγούμε από το χαλάκι που υπάρχει διπλά στο κάθε track το **Display Volume Rubber Bands**. Με τον τρόπο αυτό μπορούμε να αυξομειώσουμε την ένταση του ήχου μας, χρησιμοποιώντας την κόκκινη γραμμή ήχου, η οποία μεταβάλλει τόσο το αριστερό όσο και στο δεξί κανάλι ήχου. Η επιλογή **Display Pan Rubber Bands** μας επιτρέπει την αλλαγή είτε του αριστερού είτε του δεξιού καναλιού ήχου, αλλά επειδή με το συγκεκριμένο Camcorder που έγινε η εγγραφή είχαμε μιξαρισμένο ήχο, δηλαδή εγγραφή σε ένα μόνο κανάλι επιλεγούμε και χρησιμοποιούμε την πρώτη επιλογή. Με τον τρόπο αυτό το πρόγραμμα διαβάζει (**read**) τις αλλαγές που κάνουμε και τις ακολουθεί αυτόματα. Με την χρήση επίσης του **Display Volume Rubber Bands**, κάνουμε την έναρξη ή το τελείωμα της αφήγησης να είναι ποιο ομαλή. Να μην μπαίνει απότομα είτε ο λόγος είτε η μουσική μας .

Με την χρήση του αυτοματισμού σε εγγραφή (**Automation write**) , κάθε φορά που σύρουμε το control σε νέα θέση και επιλεγούμε αναπαραγωγή (**play**) αυτό αυτόματα εγγραφεί τον ήχο στην ένταση αυτή. Με τον τρόπο αυτό μπορούμε με την αυξομείωση του control να αλλάζουμε την ένταση.

Είναι πολύ σημαντικό ο ήχος να είναι αρκετά καλός για να μην ζορίζεται στο άκουσμα ο θεατής. Θα πρέπει η αφήγηση να είναι δυνατότερη σε ένταση από την μουσική. Επίσης η συνέντευξη να ακούγεται καλά και να μην καλύπτονται από τον την μουσική.

: Μίξη και δημιουργία εφέ με το Audio Mixer

Σε ένα στούντιο ηχογράφησης οι τεχνικοί χρησιμοποιώντας την κονσόλα μίξης μπορούν να ελέγχουν και να αναπαράγουν μουσικά κομμάτια. Στο πρόγραμμα που χρησιμοποιούμε μπορούμε να δημιουργήσουμε μια μίξη ήχου χρησιμοποιώντας το **audio mixer**, μιζάρωντας έτσι ήχους από το μέγιστο πέντε μουσικών κομματιών σε ένα μεγάλο μουσικό κομμάτι (**master**) ή αλλιώς μπορούμε να προσθέσουμε εφέ σε ορισμένα κομμάτια απευθείας χρησιμοποιώντας το **submix** κομμάτι, το οποίο μπορεί να οδηγηθεί σε ένα **master** κομμάτι. Όπως μια επαγγελματική κονσόλα μίξης μας επιτρέπει να ρυθμίσουμε τα επίπεδα του ήχου, την εξασθένηση του (**fade in-fade out**), να ελέγξουμε τα εφέ κ.τ.λ. Επίσης μας επιτρέπει να ηχογραφήσουμε ήχους, να απομονώσουμε ένα κομμάτι και να το ακούμε **solo**, ενώ τα άλλα παίζουν.



Σχήμα 20: Μίξη και δημιουργία εφέ με το Audio Mixer

Automation

Οι επιλογές του **automation** μας δίνουν την δυνατότητα να πραγματοποιήσουμε μια μίξη ήχου. Παρόλα αυτά δεν θα μπορέσουμε να το επιτύχουμε αυτό εάν πρώτα δεν καθορίσουμε σωστά τις επιλογές του κάθε κομματιού ξεχωριστά στο **audio mixer**. Για παράδειγμα, για να ηχογραφήσουμε ένα κομμάτι σε **keyframes** πρέπει πρώτα να ρυθμίσουμε τις επιλογές του **automation** (**write**, **touch** ή **latch**). Αφού κάνουμε αυτές τις ρυθμίσεις και σταματήσουμε το **playback** οι ρυθμίσεις αυτές θα απεικονίζονται από **keyframes** στο παράθυρο timeline. Οι επιλογές του **automation** είναι:

Write:

Άμεσα αποθηκεύει τις ρυθμίσεις που έχουν γίνει σε ένα κομμάτι και δημιουργεί **keyframes** στο παράθυρο timeline όπου απεικονίζει τις ηχητικές ρυθμίσεις.

Latch:

Όπως και με την επιλογή **write**, αποθηκεύει τις ρυθμίσεις και δημιουργεί **keyframes** στο παράθυρο timeline. Όμως το **automation** δεν ξεκινά μέχρι να αρχίσουμε να κάνουμε τις ρυθμίσεις. Εντούτοις, αν αλλάξουμε τις ρυθμίσεις (όπως την ένταση) όταν αναπαράγει ένα κομμάτι που έχει ήδη ηχογραφηθεί στο **automation**, οι ρυθμίσεις επιστρέφουν στα προηγούμενα επίπεδα μέχρι να γίνουν νέες ρυθμίσεις.

Touch:

Όπως και με την επιλογή **latch**, παράγει **keyframes** στο timeline και δεν πραγματοποιεί ρυθμίσεις μέχρις ότου να γίνουν οι αλλαγές των τιμών ελέγχου.

Read:

Αναπαράγει την ρύθμιση **automation** κάθε κομματιού, όπως την ένταση και στην αναπαραγωγή μπορούμε να ακούσουμε την αλλαγή αυτή και να την δούμε στην ένδειξη VU.

Off:

Ακυρώνει όποια ρύθμιση θέλουμε κατά την αναπαραγωγή.

Τα κουμπιά **MUTE, SOLO, RECORD**

Τα κουμπιά αυτά μας επιτρέπουν να επιλέξουμε με ποιο μουσικό κομμάτι θέλουμε να δουλέψουμε και με ποιο όχι, ενώ μας επιτρέπουν να καταγράψουμε και αναλογικό κομμάτι από μικρόφωνο.

Το **mute** κουμπί μας επιτρέπει να σιγήσουμε ένα κομμάτι κατά την αναπαραγωγή. Χρησιμοποιώντας το **mute** μπορούμε να θέσουμε τα επίπεδα της έντασης πολλαπλών κομματιών χωρίς να ακούμε τα υπόλοιπα.

Το **solo** κουμπί μας επιτρέπει να απομονώσουμε και να δουλέψουμε με ένα συγκεκριμένο κομμάτι στο **audio mixer**, ενώ παράλληλα μπορούμε να ακούμε και τα άλλα κομμάτια.

Το **record** κουμπί μας δίνει την δυνατότητα να καταγράψουμε και να θέσουμε τα επίπεδα του ήχου με το **audio mixer**.

Τα κουμπιά ελέγχου **PAN και BALANCE**

Το κουμπί **pan** μας επιτρέπει τον έλεγχο των μονοφωνικών κομματιών όταν κάνουμε έξοδο σε **stereo** ή **5.1** κομμάτια.

Το κουμπί **balance** μας επιτρέπει να ισοροπήσουμε και να αναδιανείμουμε την έξοδο ήχου σε **stereo** και **5.1** κομμάτια. Έτσι, όπως προσθέτουμε στο ηχητικό επίπεδο του ενός καναλιού, αναιρούμε από το άλλο κανάλι και το αντίστροφο.

ΕΝΤΑΣΗ (VOLUME)

Ανεβάζουμε ή κατεβάζουμε την ένταση του ήχου σε decibels.

ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ (PLAYBACK)

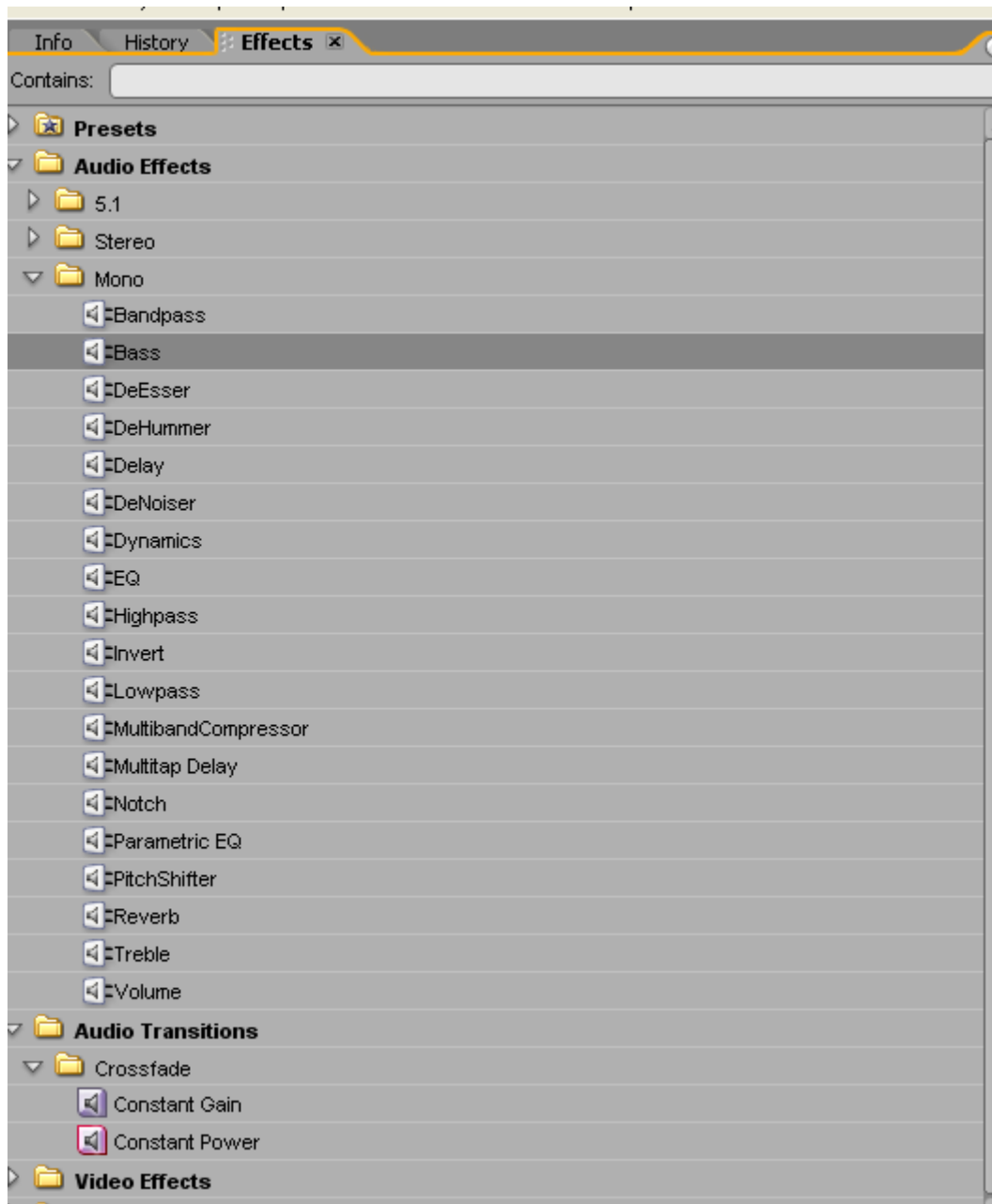
Υπάρχουν έξι επιλογές στην αναπαραγωγή: **stop, play, loop, go to in point, go to out point, play in to out**. Με αυτές μπορούμε να επεξεργαστούμε ένα κομμάτι όπως θέλουμε.

3.5 : Δημιουργώντας Submix

Ο **audio mixer** μας επιτρέπει ακόμα να συνδυάσουμε ήχους από διαφορετικά κομμάτια σε ένα κομμάτι υπομίξης (submix). Ας υποθέσουμε ότι έχουμε τέσσερα ηχητικά κομμάτια και θέλουμε να εφαρμόσουμε τα ίδια εφέ στα δυο από τα κομμάτια αυτά ταυτόχρονα. Χρησιμοποιώντας τον **audio mixer**, μπορούμε να οδηγήσουμε τα δυο κομμάτια σε ένα **submix** κομμάτι και να εφαρμόσουμε το εφέ σε αυτό. Η διαδικασία είναι η εξής:

Δημιουργούμε ένα **submix** επιλέγοντας **sequence > add track**. Στο παράθυρο του **add tracks** πληκτρολογούμε 1 στο πεδίο **add audio submix track**. Στο μενού **track type**, επιλεγούμε αν το submix κομμάτι θέλουμε να είναι μονοφωνικό, στερεοφωνικό ή 5,1. Στα υπόλοιπα πεδία πληκτρολογούμε 0 για να μην προστεθούν αλλά κομμάτια. Στο παράθυρο του **audio mixer**, θέτουμε την έξοδο για το **submit** κομμάτι αν είναι απαραίτητο. Θέτουμε την έξοδο ξεχωριστά για όλα τα κομμάτια που θέλουμε να οδηγηθούν στο **submix** κομμάτι στο μενού εξόδου στο κάτω μέρος του κομματιού. Επιλέγουμε τα εφέ για το **submix** κομμάτι, πατώντας σε ένα από τα εικονίδια των εφέ (τρίγωνα) και τα ενεργοποιούμε.

: Τα Audio Effects του Premiere Pro



Σχήμα 21: Τα Audio Effects του Premiere Pro

Balance :

Το **Balance** χρησιμοποιείται για να αλλάζει την ένταση στο αριστερό και το δεξί κανάλι του ήχου ενός βίντεο και εναλλαγή στην ουσία των δυο καναλιών.

Band pass :

Η ρύθμιση **Band pass** είναι στην ουσία ένα φίλτρο όπου μπορείς να το χρησιμοποιήσεις για αποκοπή συχνοτήτων πέρα από την απαντά συχνοτήτων που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε.

Bass :

Η ρύθμιση **Bass** είναι ένα φίλτρο που χρησιμοποιείται για την ρύθμιση των πολύ χαμηλών συχνοτήτων (200hz και κάτω). Υπάρχει και η επιλογή **Boost** όπου ενισχύει τις πολύ χαμηλές συχνότητες.

Channel Volume :

Χρησιμοποιούμε το **channel volume** για την ρύθμιση της έντασης του καναλιού του ήχου σε stereo ή 5.1 ή σε μουσικά κομμάτια .Το **channel volume** ελέγχει την ένταση ενός καναλιού ανεξάρτητα από τα άλλα κανάλια.

DeNoiser :

Το **denoiser** αυτόματα απομακρίνει το θόρυβο από έναν αναλογικό ήχο που χρησιμοποιούμε. Στο παράθυρο **custom setup** μπορούμε να ρυθμίσουμε ορισμένες παραμέτρους οι οποίες είναι:

Noisefloor:

Μας δείχνει το μέγεθος του θορύβου του πλάνου μας σε decibels

Freeze:

Πατώντας το **freeze** συγκρατούμε την έξοδο του **noisefloor** στην τιμή που έχει εκείνη την χρονική στιγμή σε decibels.

Reduction:

Χρησιμοποιώντας το ελέγχουμε το ποσό του θορύβου που θέλουμε να αφαιρέσουμε. Η περιοχή είναι -20 έως 0 σε decibels.

Offset:

Αυτός ο έλεγχος θέτει μια τιμή **offset** ή περιοχή για απομόνωση θορύβου μεταξύ της τιμής που έχει το **noisefloor** και των τιμών από -10 και +10 σε decibels.

Delay :

Χρησιμοποιούμε το **delay** για να δημιουργήσουμε ένα εφέ ήχου όπου θα εμφανίζεται μετά την χρονική στιγμή όπου έχουμε ορίσει ως περιοχή **delay**. Το **feedback** είναι το ποσοστό του ήχου το οποίο επιστρέφει πίσω στην περιοχή **delay**. Χρησιμοποιούμε την επιλογή αυτή για να δημιουργήσουμε μια σειρά από **delay** ηχώ

(ηχώ καθυστέρησης). Η επιλογή **mix** χρησιμοποιείται για να καθορίσει το ποσό της ηχώ που θα εμφανίζεται σε ένα ηχητικό εφέ.

Dynamics :

Το εφέ **dynamics** παρέχει μια ποικιλία επιλογών για την ρύθμιση του ήχου. Οι επιλογές αυτές είναι:

Gate:

Αυτός ο έλεγχος αποκρίνει τα μη χρησιμοποιούμενα σήματα ήχου όταν το επίπεδο τους πέσει κάτω από την τιμή που έχει η επιλογή **threshold** (κατώτατο όριο) σε decibels. Όταν το σήμα περάσει πέρα από την τιμή **threshold** τότε η επιλογή **attack** καθορίζει το χρονικό διάστημα για να ανοίξει η πύλη. Αν το σήμα περάσει πέρα από το **threshold**, η επιλογή **release** καθορίζει το χρονικό διάστημα για να κλείσει η πύλη. Αν τέλος το σήμα πέσει κάτω από το **threshold** τότε η επιλογή **hold time** θα καθορίσει ποσό χρόνο η πύλη θα παραμείνει ανοιχτή.

Compressor:

Επιχειρεί να ισοροπίσει το **dynamic range** ενός πλάνου, ενισχύοντας τα «απαλά» ηχητικά επίπεδα και μειώνοντας τα «δυνατά» επίπεδα. (το **dynamic range** είναι η περιοχή από το υψηλότερο επίπεδο στο χαμηλότερο επίπεδο του ήχου).

Expander:

Παράγει ένα εφέ λεπτής πύλης δίνοντας σήματα ήχου που είναι χαμηλότερα από τη στάθμη **threshold** στη ρύθμιση **ratio** (αναλογία). Μια ρύθμιση **ratio** 2:1 θα επιμηκύνει την μείωση από 1db σε 2db.

Limiter:

Μας επιτρέπει να αναιρέσουμε κορυφές ήχου για να μειώσουμε το ψαλίδισμα. Χρησιμοποιούμε την επιλογή **threshold** για να ελέγξουμε το μέγιστο επίπεδο του σήματος. Χρησιμοποιούμε την επιλογή **release time** για να θέσουμε τον απαραίτητο χρόνο για το κέρδος για να πέσει στο φυσιολογικό επίπεδο μετά το ψαλίδισμα.

SoftClip:

Όπως και η επιλογή **limiter** μειώνει το ψαλίδισμα όταν το σήμα κορυφώνει.

EQ :

Το εφέ EQ μειώνει ή ενισχύει συγκεκριμένες περιοχές συχνοτήτων. Είναι δηλαδή ένα **equalizer**(ισοστάθμισης) όπου περιέχει τρεις μπάντες συχνοτήτων : χαμηλή, μεσαία και υψηλή. Οι επιλογές του είναι:

Frequency:

Χρησιμοποιείται για την αύξηση ή την μείωση συχνότητας μεταξύ 20 και 2000Hz.

Gain:

Ρύθμιση του κέρδους μεταξύ -20 και 20db.

Cut:

Εναλλαγή χαμηλής και υψηλής μπάντας, όπου μπορεί να αποκρίνει ή να κόψει ένα σήμα σε ορισμένες συχνότητες με την βοήθεια φίλτρων.

Q:

Καθορίζει το μήκος που θα χρησιμοποιηθεί το φίλτρο μεταξύ 0,05 και 5,0 οκτάβες.

Fill left:

Αντιγραφεί τον ήχο στο δεξί κανάλι stereo και το μεταφέρει στο αριστερό, αντικαθιστώντας τον προηγούμενο ήχο του καναλιού.

Fill right:

Όπως ακριβώς το εφέ **Fill left**.

Highpass:

Αποκόβει συχνότητες πάνω από την cutoff συχνότητα.

Invert:

Αντιστρέφει την φάση του ήχου του κάθε καναλιού

Lowpass:

Αποκόβει τις συχνότητες κάτω από την συχνότητα cutoff

Multiband Compressor:

Χρησιμοποιούμε αυτή την επιλογή για την συμπίεση ήχων συμφωνά με τις τρεις μπάντες που ανταποκρίνονται στις χαμηλές-μεσαίες-υψηλές συχνότητες.

Multitap Delay:

Η επιλογή αυτή μας επιτρέπει να χρησιμοποιήσουμε τέσσερις καθυστερήσεις για τον έλεγχο των συνολικά delay εφέ. Χρησιμοποιώντας τα delay1 μέχρι delay4 ελέγχουμε τον χρόνο ενός delay. Για την δημιουργία πολλαπλών delay εφέ, χρησιμοποιούμε τα feedback1 μέχρι feedback4.

Notch:

Χρησιμοποιούμε την εντολή αυτή για την απομάκρυνση Βομβών και άλλων θορύβων.

Parametric EQ:

Μας επιτρέπει να ενισχύσουμε ή να μειώσουμε μια συχνότητα η οποία είναι δίπλα στην κεντρική συχνότητα.

PitchShifter:

Είναι ένα εφέ που μας επιτρέπει να αλλάξουμε μια κορυφή ενός σήματος, ειδικά όταν θέλουμε να παράγουμε μια αλλαγή στον ήχο ομιλίας.

Reverb:

Η επιλογή αυτή μας επιτρέπει να προσθέσουμε αντήχηση στο σήμα μας, αναλόγως το περιβάλλον που εμείς θέλουμε να δώσουμε την εντύπωση ότι προέρχεται ο ήχος. Οι επιλογές του είναι:

Predelay:

Με αυτή την εντολή εξομοιώνουμε τον χρόνο που χρειάζεται ο ήχος να χτυπήσει έναν τοίχο και να επιστρέψει πίσω

Absorption:

Θέτει την απορρόφηση του ήχου

Size:

Θέτει το μέγεθος του χώρου σε ποσοστό %

Density:

Θέτει την πυκνότητα της «ουράς» της αντήχησης

Swap Channels:

Κάνει εναλλαγή των καναλιών

Treble:

Το εφέ αυτό ρυθμίζει τις πολύ υψηλές συχνότητες (4000Hz και πάνω)

Volume:

Το συγκεκριμένο εφέ αποτρέπει την διαστρέβλωση του ήχου όταν αυξάνουμε την ένταση του.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 : Η χρήση των Εφέ**4.1 : Προσθήκη ενός εφέ αλλαγής πλάνου**

Ένα εφέ αλλαγής πλάνου (**transitions**) είναι μια αλλαγή από σκηνή στην επόμενη ή από ένα πλάνο σε ένα άλλο. Το απλούστερο εφέ αλλαγής πλάνου είναι το γνωστό κόψιμο (**cut**), βάσει του οποίου το τελευταίο καρέ του ενός πλάνου οδηγεί απευθείας στο πρώτο καρέ του αλλού. Τοποθετώντας τα δυο πρώτα πλάνα το ένα δίπλα στο άλλο, δημιουργήσαμε ένα cut μεταξύ τους .

Το Adore Premiere Pro περιλαμβάνει πάνω από 75 εφέ αλλαγής πλάνου, τα οποία μπορούμε να επιλέξουμε από την παλέτα **transitions**. Για να μας βοηθήσει να επιλέξουμε το κατάλληλο εφέ, το Premiere Pro εμφανίζει ένα εικονίδιο με κίνηση και μια περιγραφή για κάθε εφέ. Επιπλέον, μπορούμε να εξετάσουμε σε προεπισκόπηση ένα εφέ αλλαγής πλάνου με πραγματικά καρέ των πλάνων μας.

Για να προσθέσουμε εντυπωσιακά ειδικά εφέ μεταξύ των σκηνών, τα οποία θα προσελκύουν την προσοχή των θεατών, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα ειδικά εφέ αλλαγής πλάνου που διαθέτει το Premiere Pro όπως :

Διάλυση (**Dissolve**), σκούπισμα (**Wipe**) και ζουμ (**Zoom**). Επιλέγοντας στο παράθυρο των εφέ transitions, διαλέγουμε την μετάβαση **cross dissolve** το σέρνουμε στο σημείο cut που είχαμε ανάμεσα στα δυο πλάνα .

Το εφέ αυτό όπως και οποιαδήποτε αλλαγή προκαλούμε είτε στην εικόνα είτε στον ήχο μας, για να μπορούμε να πούμε ότι να μας βολεύει ή ότι μας ικανοποιούν θα πρέπει να τα ελέγξουμε και να τα δούμε. Με την μετακίνηση της γραμμής μοντάζ μπορούμε να εξετάσουμε στα γρήγορα ένα εφέ αλλαγής πλάνου αλλά η προεπισκόπηση αυτή δεν αποθηκεύεται, οπότε δεν μπορούμε να την προβάσουμε ξανά. Υπάρχουν δύο τρόποι ελέγχου των αλλαγών μας, ένας γρήγορος με καλά αποτελέσματα προεπισκόπησης αλλά όχι τα τελικά και ένας πιο αργός ο οποίος όμως μας δίνει βίντεο-εικόνα σε τελική μορφή.

Τοποθετούμε τον δείκτη στον χάρακα χρόνου του παραθύρου Timeline (στην περιοχή με τα εφέ αλλαγής πλάνου) και κρατάμε πατημένο το πλήκτρο **Alt** (Windows) ή **Options** (Macintosh) . Ο δείκτης μετατρέπεται σε ένα μικρό βέλος που δείχνει προς τα κάτω. Σύρουμε τον δείκτη στον χάρακα χρόνου, πάνω από το εφέ αλλαγής πλάνου, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο Alt ή Option. Το σύρσιμο κατά αυτό τον τρόπο μας παράσχει μια γρήγορη μέθοδο για να βλέπουμε σε προεπισκόπηση το βίντεο μας, αλλά δεν μπορεί να μας δώσει με ακρίβεια την ταχύτητα των καρτέ, δεδομένου ότι μετακινούμε τον δείκτη με το χέρι, παρόλα αυτά μπορούμε να δούμε την μετάβαση και εφόσον μας ικανοποιεί πατάμε **Enter** και αυτόματα το πρόγραμμα δημιουργεί **Preview files** μετά οποία αποθηκεύει την μετάβαση αυτή. Αφού γίνει αυτό μπορούμε με ακρίβεια να δούμε τη μετάβαση.

Η επιλογή του τρόπου αλλαγής πλάνων και εδώ είναι καθαρά θέμα προτίμησης και στην πλειοψηφία τους εδώ επιλέγουμε μετάβασης με κόψιμο και **cross dissolve**.

Η μπάρα της περιοχής εργασίας (**work area bar**) καθορίζει το τμήμα του έργου που θέλουμε να εμφανίσουμε σε προεπισκόπηση (με τα εφέ αλλαγής πλάνου και αλλά εφέ), ή να εξάγουμε σε ταινία . Η μπάρα αυτή εμφανίζεται στο επάνω μέρος

της Timeline, με ένα κίτρινο χρώμα για τη περιοχή την οποία θέλουμε να δουλεύουμε. Μπορούμε αυτή τη μπάρα είτε να την μικραίνουμε είτε να την μεγαλώσουμε στην διάρκεια της.

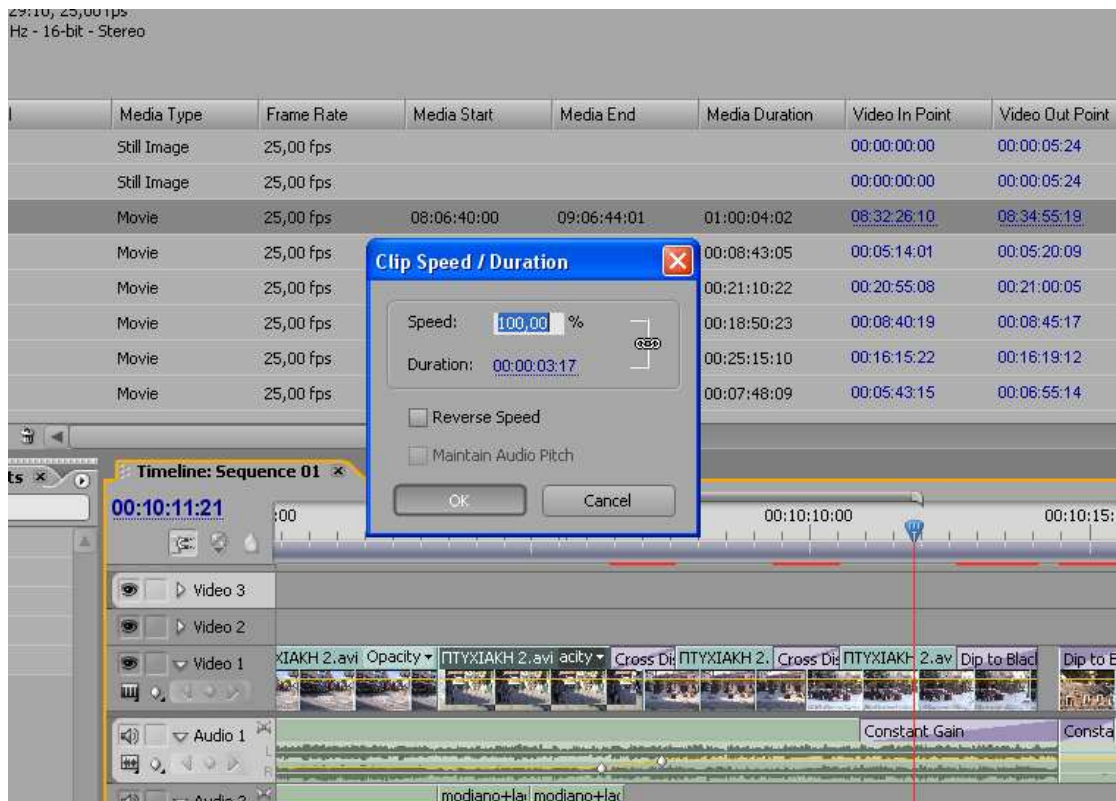
Μετά το τέλος της διαδικασίας αυτής επιλεγούμε :

File > Save as > όνομα αρχείου που θέλουμε .ppj

και Enter, με τον τρόπο αυτό υποθηκεύσαμε οτιδήποτε αλλαγές κάναμε στην εργασία μας. Αυτή η εργασία πρέπει να γίνεται αρκετά συχνά κατά την διάρκεια της επεξεργασίας για να είμαστε σίγουροι ότι δεν θα χαθεί μέρος της δουλειάς που κάναμε, μια και το γνωστό "κόλλημα" παρουσιάζεται στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές είναι πολύ πιθανό να συμβεί, ειδικά αν επεξεργαζόμαστε μεγάλα και σύνθετα έργα.

4.2 : Αλλαγή της ταχύτητας ενός πλάνου

Πολλές φορές συνεχίζοντας την εργασία διαπιστώνουμε ότι κάποια από τα πλάνου που χρησιμοποιούμε τα θέλουμε για περισσότερο χρόνο από ότι στην πραγματικότητα είναι και αυτό δεν γίνεται με επιλογή **in & out** για μεγαλύτερη διάρκεια λόγω μη αρκετού υλικού, καρέ δηλαδή ή ακόμα και την ελάττωση της ταχύτητας μιας σκηνής όπως συμβαίνει με την επανάληψη (π.χ. ενός γκολ σε έναν ποδοσφαιρικό αγώνα και την προβολή της φάσης σε αργή ταχύτητα) στην περίπτωση αυτή μπορούμε να αλλάξουμε τη ταχύτητα αναπαραγωγής του πλάνου για να κάνουμε να προβάλετε γρηγορότερα ή αργότερα. Η αλλαγή της ταχύτητας αλλάζει τη διάρκεια του πλάνου χωρίς να προσθέτει ή να αναιρεί καρέ . Η ταχύτητα ενός πλάνου είναι η ταχύτητα αναπαραγωγής της δράσης ή του ήχου, σε σύγκριση με την ταχύτητα εγγραφής. Η διάρκεια ενός πλάνου είναι το ποσό του χρόνου που χρειάζεται για να προβληθεί η χρονική διαφορά μεταξύ των σημείων Αρχής και Τέλους του πλάνου. Έτσι μπορούμε να μεγαλώσουμε την διάρκεια ενός πλάνου μικραίνοντας την ταχύτητα του. Για να αλλάξουμε οπτικά την ταχύτητα, μπορούμε να επιλέξουμε το εργαλείο αυξομείωσης ταχύτητας (**Rate Stretch**) και να σύρουμε είτε το αριστερό είτε το δεξιό άκρο του πλάνου. Το εργαλείο αυξομειώσεις ταχύτητας βρίσκεται στην γραμμή εργαλείων του παραθύρου Timeline. Μπορούμε επίσης να ελαττώσουμε ή ακόμη και να αντιστρέψουμε την κίνηση που υπάρχει μέσα σε ένα πλάνο κάνοντας τις έξι επιλογές :



Σχήμα 22: Αλλαγή της ταχύτητας ενός πλάνου

Αφού μαρκάρουμε το πλάνο του οποίου θέλουμε να αλλάξουμε την ταχύτητα και ενώ βρισκόμαστε επάνω σε αυτό με το ποντίκι πατάμε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού μας και από την επιλογή **speed** επιλεγούμε και την ταχύτητα που θέλουμε. Έτσι σιγά σιγά και συμφωνά με το πρόγραμμα με το οποίο είπαμε στην αρχή ότι θα δουλέψουμε, χτίζουμε σιγά σιγά την εργασία.

Στην διάρκεια της ροής παρεβάλλονται και κάποια μέρη μιας συνέντευξης η οποία τοποθετείται με τον ίδιο τρόπο in & out. Στην περίπτωση που χρειαστεί να κόψουμε κάποια ομιλία ή φράση ή λέξη από την συνέντευξη, για να βγαίνει το νόημα που θέλουμε είτε επειδή ο συνεντευξιαζόμενος απλώς μπερδεύτηκε στο λόγο του, χρησιμοποιούμε cut το οποίο όμως είναι αισθητά άσχημο στη ροή της ταινίας. στην περίπτωση αυτή χρησιμοποιούμε κάποια τρικ.

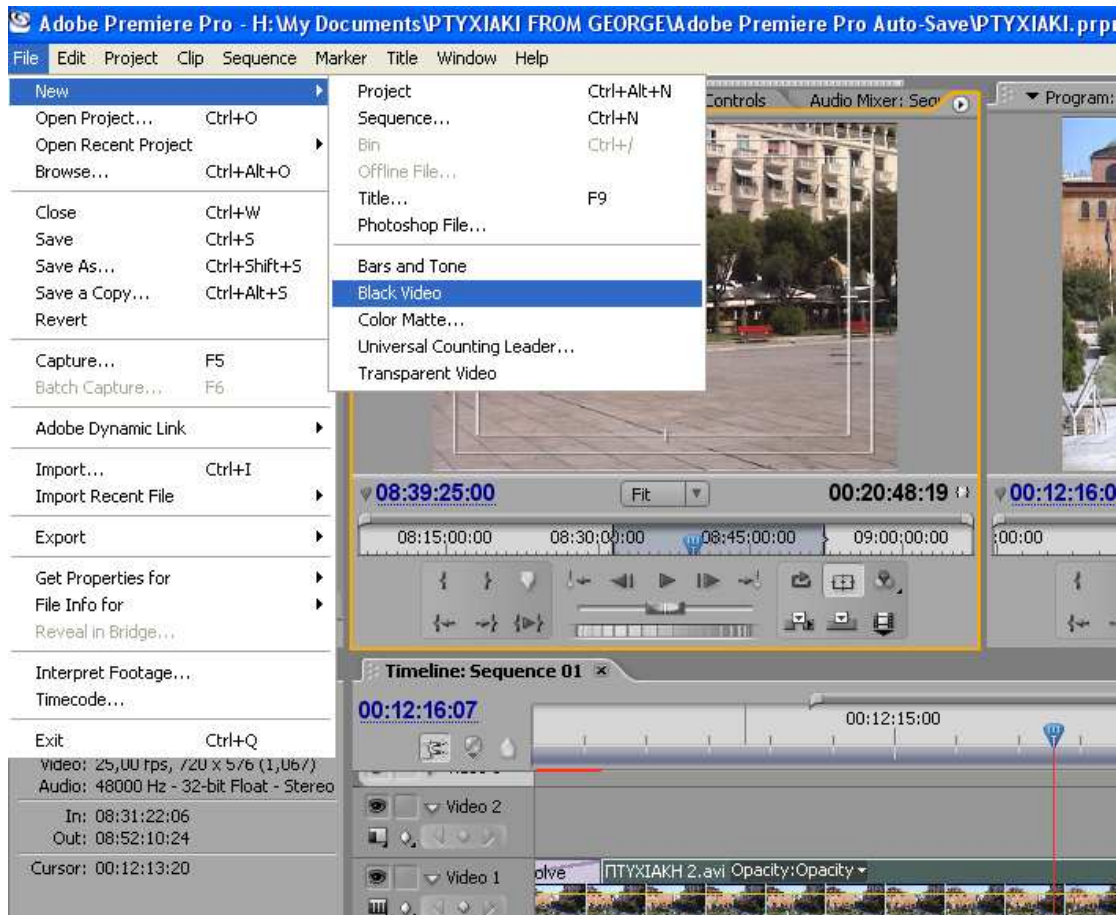
Αν ο λόγος διακόπτεται από ένα ή δύο cut και τα οποία μπορούμε να σβήσουμε για μισό ή ένα δεύτερο την εικόνα και να συνεχίσουμε μετά κανονικά. Αυτό θα κάνουμε στο έργο αυτό με δυο τρόπους.

1. Χρησιμοποιούμε την μετάβαση **cross dissolve** σαν μαύρο βίντεο για μισό δευτερό συνεχίζουμε την επόμενη εικόνα κανονικά . Με τον τρόπο αυτό έχουμε ένα στιγμιαίο σβήσιμο της εικόνας και το τελικό αποτέλεσμα να είναι αισθητικά καλό .
2. Σβήσιμο της εικόνας με την χρήση του **display opacity rubber bands** .

4.3 : Η χρήση του μαύρου βίντεο

Χρησιμοποιούμε το μαύρο βίντεο τόσο για την αλλαγή κεφαλαίων στο έργο, όσο και για το λόγο που είπαμε προηγουμένως. Είναι αρκετά χρήσιμο και σε οποιαδήποτε άλλη εφαρμογή πιστεύουμε ότι ταιριάζει (τίτλους τέλους , αρχή της ταινίας, παύση σε μαύρο με μουσική από κάτω κτλ.) .

Για να έχουμε μαύρο βίντεο κάνουμε : **File > New** και από τις επιλογές διαλέγουμε **Black video**. Με τον τρόπο αυτό έχουμε στη διάθεση μας μαύρο βίντεο, το οποίο εμφανίζεται στο παράθυρο έργου Project σαν τα άλλα βίντεο που έχουμε. Η χρήση από την άλλη του **Display opacity rubbers band** χρησιμεύει για το σταδιακό σβήσιμο μιας εικόνας ή το σταδιακό ξεκίνημα της. Πολύ χρήσιμο στην έναρξη ενός θέματος με σταδιακή εμφανίσει της εικόνας. Η διαδικασία αυτή μπορεί να γίνει μόνο σε κάποιο από τα βοηθητικά βίντεο track που υπάρχουν, όπως το βίντεο 2 και όχι στο βασικό στο βίντεο 1. Έτσι αφού μετακινήσουμε το πλάνο που θέλουμε να εμφανιστεί με σταδιακό τρόπο, στο βίντεο track 2, με την μύτη του κέρσορα που όλης την ακουμπήσουμε γίνεται χεράκι σύρουμε προς τα κάτω από την μεριά που θέλουμε. Αν όμως κατά τη διάρκεια μιας συνέντευξης που συνηθίζεται να αναφέρεται ως **CUE** υπάρχουν τόσα πολλά cut και η παραπάνω τεχνική είναι αδύνατη, τότε μπορούμε να αντικαταστήσουμε τα σημεία εκείνα της εικόνας με κάποια αλλά, συνήθως συναφή με αυτά που αναφέρει ο λόγος της συνέντευξης. Αυτή η τεχνική βεβαία γίνεται και για να δώσουμε έμφαση στο λόγο δείχνοντας και σε εικόνα αυτά που ακούμε. Οι εικόνες αυτές ή τα βίντεο αυτά τοποθετούνται σε υπέρθεση δηλαδή στο βίντεο track 2, με ήχο βεβαία πολύ χαμηλότερο ή ακόμη και απών .

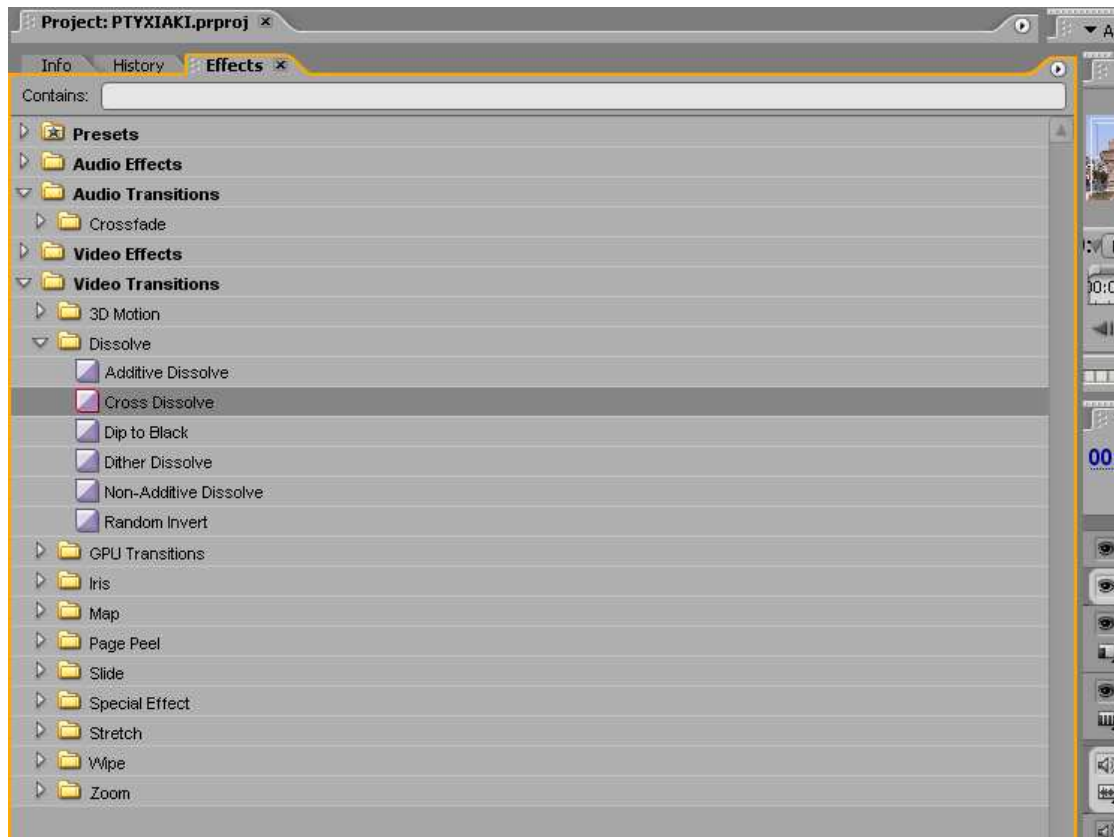


Σχήμα 23: Η χρήση του μαύρου βίντεο

Στη συνέχεια προχωράμε στο σταδιακό χτίσιμο του έργου . Σε αρκετές σκηνές όμως θα χρησιμοποιήσουμε και κάποια εφέ τα οποία ομορφαίνουν τα πλάνα .

4.4 :Η χρήση των εφέ στο Premiere Pro

Μπορούμε να προσθέσουμε οποιαδήποτε εφέ σε ένα πλάνο ανά πασιά στιγμή . Αν δεν μας αρέσει, απλά το αναιρούμε. Μπορούμε επίσης να εφαρμόσουμε το ίδιο εφέ, πολλές φορές, στο ίδιο πλάνο με διαφορετικές ιδιότητες. Για παράδειγμα μπορούμε να προσθέσουμε πολλά είδη ηχητικών εφέ, για περιπτώσεις που χρειάζεται να δέσουμε μαζί πολλές ενότητες, εξισώνοντας τις .



Σχήμα 24: Το παράθυρο των εφέ στο Premiere Pro

Στην συγκεκριμένη εργασία εφαρμόζουμε ένα εφέ και μάλιστα στη μεγαλύτερη διάρκεια του. Αφού επιλέξουμε το εφέ από την παλέτα που βρίσκονται τα transitions μαζί με το audio και το video, μέσα στο οποίο βρίσκονται τα εφέ του Premiere Pro. Αφού το τοποθετήσουμε στο πλάνο που θέλουμε πατάμε Enter για να εφαρμοστεί και να το δούμε. Η ωραία μετάβαση σε αυτό γίνεται με τη χρήση του cross dissolve. Βεβαία θα μπορούσαμε να κάνουμε μια ποιο εκτενή χρήση των εφέ στα πλανά μας, αλλά και εδώ λόγω καθαρά προτίμησης δεν θα το κάνουμε, παρόλο που είναι αρκετά πολύ εντυπωσιακά.

Όταν εφαρμόζουμε ένα εφέ σε ένα πλάνο, το εφέ φαίνεται στην παλέτα Effect Controls. Το εφέ είναι επίσης ορατό ακριβώς κάτω από την γραμμή του Key frame του πλάνου. Αν ένα πλάνο έχει πολλά εφέ, το μενού pop-up τα δείχνει και είναι φωτοσκιασμένα από πάνω προς τα κάτω. Μπορούμε να ξαναζήσετε τα εφέ από αυτήν τη λίστα για να αλλάξουμε όσα εφέ είναι φωτοσκιασμένα πρώτα .

Με το πέρας της εισαγωγής και ρύθμισης του εφέ, πρέπει να γίνει μια σάρωση του πλάνου από το πρόγραμμα, ώστε να εισαχθούν οι μεταβολές που έχουμε

πραγματοποίηση και σαφώς για να μπορεί να ανοίγει και να διαχειρίζεται αυτό το πλάνο. Η διαδικασία αυτή εκτελείται με το πλήκτρο Enter. Εμφανίζεται ένα παράθυρο, το οποίο μας ενημερώνει για το χρόνο που υπολείπεται. Τέλος αποθηκεύουμε την εργασία μας με τη γνωστή διαδικασία :

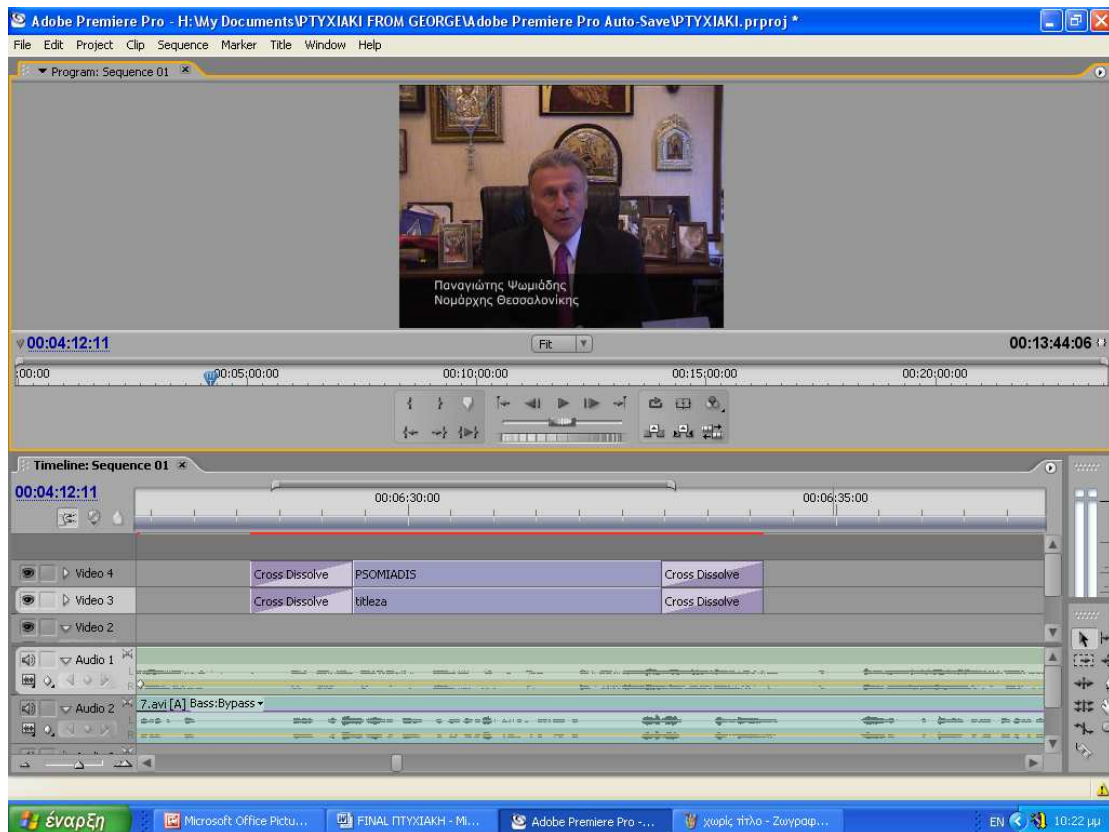
File > Save as > όνομα αρχείου .ppj .

Με την χρήση όσων έχουμε πει μέχρι τώρα και ακολουθώντας το πρόγραμμα που έχουμε από την αρχή, προχωράμε στο σταδιακό χτίσιμο του έργου μας, μην κάνοντας τίποτα άλλο από ‘ κόψιμο, ράψιμο, τοποθέτηση ’. Αν τώρα το αποτέλεσμα μας ικανοποιεί αυτό εξαρτάται από εμάς. Βεβαία ο τελικός κριτής είναι ο θεατής που θα δει το έργο και σίγουρα τα κολακευτικά λόγια που θα ειπωθούν από αυτόν, θα είναι και η ανταμοιβή του δημιουργού. Όπως έχουμε ήδη πει ένα έργο σαν το βίντεο μας μπορεί να περιέχει μονό βίντεο εικόνα, οπότε και η δουλειά μας μπορεί να τελειώσει εδώ. Στη συγκεκριμένη όμως επιλεγούμε να υπάρχει ήχος, με την μορφή τόσο μιας αφήγησης που θα υπάρχει και ήχος, όσο και από μιας μουσικής που θα ακούγεται στη διάρκεια της ροής του έργου. Η εργασία πάνω στον ήχο μιας ταινίας είναι μπορούμε να πούμε ποιο απαιτητική από την δουλειά που κάναμε προηγουμένως.

4.5 : Δημιουργία τίτλων

Με την ολοκλήρωση και του κομματιού αυτού και έναν έλεγχο για να δούμε εάν ταιριάζει και τελικά μας ικανοποιεί το αποτέλεσμα σε εικόνα και ήχο μαζί προχωράμε στην υλοποίηση μιας άλλης παραμέτρου των **τίτλων** του έργου μας .

Ταινία χωρίς τίτλους δεν νοείται . Χρειάζεται έστω ένας τίτλος στην αρχή να δηλώνει το όνομα της ταινίας και ένας στο τέλος που να αναφέρει απλώς, τη λέξη τέλος. Τίτλους μπορούμε να φτιάξουμε πολύ εύκολα είτε με το **title designer**, το εργαλείο του Premiere Pro είτε με κάποιο άλλο πρόγραμμα όπως το **Photoshop**, το **Illustrator** ή ακόμη και το **Word**.



Σχήμα 25: Δημιουργία τίτλων

Επειδή το **title designer** είναι πολύ ισχυρό εργαλείο, η προφανής λύση είναι να χρησιμοποιήσουμε αυτό και να ξεχάσουμε όλα τα αλλά, αλλά η σχέση της Adobe με τις ελληνικές γραμματοσειρές είναι και προβληματική.

Για να δημιουργήσουμε τους τίτλους πρέπει απλώς να καλέσουμε την εντολή **Title > New Title**. Αμέσως ανοίγει το παράθυρο **Adobe Title**, το οποίο μπορούμε να θεωρήσουμε ως ένα πρόγραμμα μέσα στο πρόγραμμα. Στα αριστερά βλέπουμε τα εργαλεία που έχουμε στη διάθεση μας και στη μέση του καρέ μας. Με το πρόγραμμα αυτό μπορούμε να φτιάξουμε είτε ακινήτους είτε κινουμένους τίτλους στο μέγεθος το χρώμα και μορφή που επιθυμούμε. Λόγω και πάλι προσωπικής προτίμησης θα φτιάξουμε τίτλους οι οποίοι θα εμφανίζονται για κάποια δευτέρα και στη συνέχεια θα εξαφανίζονται. Με το δεξί κλικ επιλεγούμε το μέγεθος και το στυλ γραμματοσειράς και στη συνέχεια γραφούμε τους τίτλους μας. Το παράδοξο με τον **Title** είναι ότι δεν διαθέτει μενού **File** για το άνοιγμα ή την αποθήκευση των τίτλων που φτιάχνουμε. Ωστόσο οι τίτλοι αποθηκεύονται σε ξεχωριστά αρχεία, που έχουν

καταλήξει **prtl**. Εμείς απλώς ζητάμε από το πρόγραμμα να κλείσει, για να μας ρωτήσει αν επιθυμούμε να σώσουμε τους τίτλους ή όχι.

Για να προσθέσουμε τον τίτλο ή τους τίτλους στο **project** μας, είναι απαραίτητο να εισάγουμε το αρχείο τους με την βοήθεια της εντολής **Import** (F3). Ο τίτλος θα εμφανιστεί ως εικονίδιο στο παράθυρο project (έργου) και από κει μπορούμε να τον χρησιμοποιήσουμε σε κάποιο κανάλι εικόνας της χρονικής γραμμής, όπως και κάθε άλλο πλάνο. Ένα ακόμα τρικ που θα κάνουμε στο συγκεκριμένο έργο είναι και η ροή των τίτλων τέλους του έργου μας, μαζί με την ολίσθηση εικόνων μέσα από το υπάρχων βίντεο. Αυτό θα γίνει με την ανάθεση κίνησης των εικόνων.

4.6 :Περιβάλλον διόρθωσης χρώματος

Το περιβάλλον διόρθωσης χρώματος του Premiere Pro διαφοροποιείται από τα υπόλοιπα έτοιμα περιβάλλοντα στο ότι ανοίγουν εξ ορισμού δυο παράθυρα ‘μόνιτορ’ και στο ότι το παράθυρο ‘Project’ εμφανίζεται η καρτέλα ‘Effect’, αντί της αρχικής με τα πλάνα που απαρτίζουν το ινιακή μας . Το ένα από τα δυο παράθυρα μόνιτορ, το δεξί, περιλαμβάνει το υλικό μας , ενώ στο άλλο το αριστερό, επιλεγούμε εμείς τι θα απεικονίζεται .

Τα φίλτρα που πρόκειται να χρησιμοποιήσουμε για το εταλονάζ βρίσκονται στις ομάδες **Video Effects / Adjust** και **Video Effect / Image Control** . Για να εφαρμόσουμε σαν ένα πλάνο κάποιο από αυτά δεν έχουμε παρά να το σύρουμε με το ποντίκι στο παράθυρο χρονικής γραμμής (Timeline), και να το ρίξουμε πάνω στο πλάνο μας.

Από τη στιγμή που έχουμε εφαρμόσει κάποιο φίλτρο σε ένα πλάνο, στο παράθυρο Timeline εμφανίζεται μια κόκκινη γραμμή πάνω από αυτό. Με τον τρόπο αυτό το Premiere μας λέει ότι το πλάνο έχει υποστεί κάποια τροποποίηση αλλά η τελική εικόνα δεν έχει ακόμα κατασκευαστεί, δηλαδή δεν έχει φίνοι ακόμη το λεγόμενο ‘rendering’ (η ‘απόδοση’). Το rendering είναι μάλλον χρονοβόρα διαδικασία, αλλά το Premiere Pro μας απαλλάσσει μέχρι την τελευταία στιγμή από τον μελά. Εκμεταλλευόμενο την ταχύτητα των σημερινών υπολογιστών, μας επιτρέπει να κάνουμε μια προσεγγιστική προεπισκόπηση του αποτελέσματος μας,

προκειμένου να αποφασίσουμε αν οι ρυθμίσεις μας είναι σωστές. Οποιαδήποτε στιγμή, ωστόσο, οποιοσδήποτε πριν κατασκευαστεί η τελική εκδοχή της ταινίας μας, μπορούμε να ζητήσουμε να γίνει το rendering ‘χειροκίνητα’, καλώντας την εντολή **Sequence / Render Work Area** η πατώντας απλά **Enter**. Πλανά στα οποία το rendering έχει ήδη γίνει σημειώνονται με μια πράσινη γραμμή. Αυτά που δεν έχουν υποστεί αλλοίωση μένουν χωρίς κάποιο ειδικό χρώμα. Έχοντας πλέον ρίξει κάποιο φίλτρο σε ένα πλάνο δεν έχουμε παρά να πάμε στην τρίτη καρτέλα του παραθύρου Project, **Effect Controls**. Εκτός από τα δυο προεπιλεγμένα από το Premiere Pro φίλτρα, **Motion** και **Opacity**, καθετί άλλο που εμφανίζεται στην καρτέλα αυτή είναι τα φίλτρα που έχουμε επιλέξει εμείς και τα διαθέσιμα ρυθμιστικά τους.

Τα βασικά εργαλεία χρωματοποιού

Υστέρα από αυτά τα γενικά, ας περάσουμε στην ουσία. Τα εργαλεία που μας προσφέρει το Premiere Pro για την διόρθωση και την επέμβαση στα χρώματα της εικόνας μας βρίσκονται συγκεκριμένα στην ομάδα Image Controls, εκτός από τα **Brightness & Contrast**, **Channel Mixer**, **Levels** και **Procamp** που βρίσκονται, μαζί με κάποια ακόμη, στην ομάδα **Adjust**.

Απλά εργαλεία

Brightness & Contrast:

Το απλούστερο και πιο ευρέως χρησιμοποιούμενο φίλτρο τονωτικής διόρθωσης κάνει αυτό που λέει το όνομα του, ρυθμίζει τη φωτεινότητα και το κοντράστ της εικόνας μας.

Gamma Correction:

Το εργαλείο επιλογής για την τροποποίηση της φωτεινότητας της εικόνας μας. Όπως θα δούμε και στη συνέχεια στις περισσότερες των περιπτώσεων κάνει καλύτερη δουλειά από το **Brightness & Contrast**.

Color Balance (HAL και RIB):

Ρυθμίζει την τονική ισορροπία της εικόνας μας, είτε κατά απόχρωση, κορεσμό και λαμπρότητα (Hue, Saturation και Luminance) είτε κατά κόκκινη, πράσινη και μπλε συνιστώσα του εγχρώμου σήματος μας (Red, Green και Blue).

Levels:

Εργαλείο με το οποίο μπορούμε να διορθώσουμε τα επίπεδα φωτεινότητας της εικόνας μας, είτε σε όλα τα κανάλια ταυτόχρονα είτε σε καθένα από μόνο του. Μαζί με το **Gamma Correction** είναι το εργαλείο επιλογής για τέτοιου είδους εργασία .

Preamp:

Το Preamp προσομοιώνει τα χειριστήρια διόρθωσης τόνου και χρώματος που συναντάμε με συμβατικές τηλεοράσεις και βίντεο .

Ισχυρά εργαλεία

Color Corrector:

Η ‘ναυαρχίδα’ χρωματικής και τονικής διόρθωσης του Premiere Pro. Αποτελεί, στην ουσία, μια συλλογή εργαλείων που κάνει τα πάντα.

Channel Mixer:

Αναμειγνύει ανά δυο τα κανάλια συνιστωσών R, G και B δημιουργώντας ενδιαφέροντα και πολύ χρήσιμα αποτελέσματα.

Δημιουργικά εργαλεία

Black & White:

Μετατρέπει ένα έγχρωμο πλάνο σε ασπρόμαυρο.

Tint:

Χρωματίζει το πλάνο μας με το χρώμα η την απόχρωση που θα επιλέξουμε.

Color Match:

Με το φίλτρο αυτό μπορούμε να φέρουμε ‘κοντά’ από χρωματικής και τονικής πλευράς δυο ξεχωριστά πλανά.

Color Pass:

Μετατρέπει την εικόνα μας σε ασπρόμαυρη και επιτρέπει να ‘περάσει’ μονό το χρώμα που έχουμε επιλέξει και τα συγγενικά του.

Color Replace:

Μας επιτρέπει να επιλέξουμε ένα χρώμα και να το αντικαταστήσουμε, με λιγότερη η περισσότερη ακρίβεια, με κάποιο άλλο.

Color Offset:

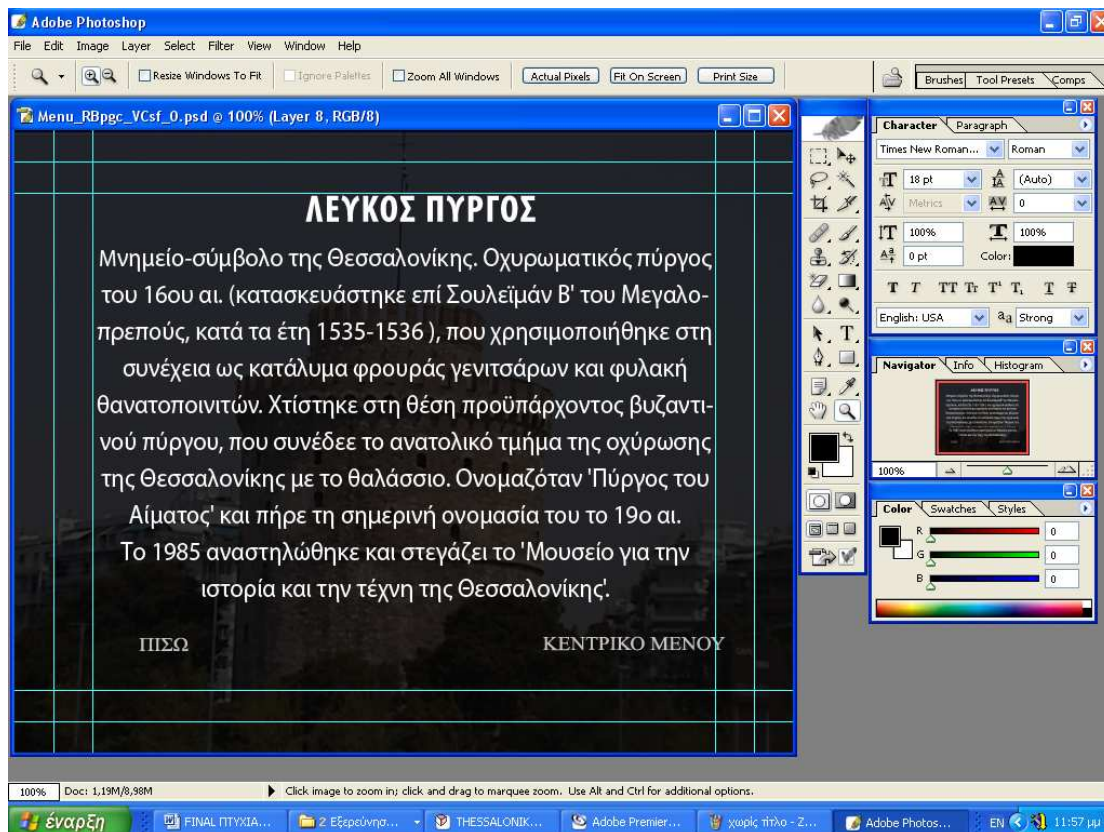
Προκαλεί ηθελημένη παραμόρφωση στην εικόνα μας, χαλώντας τη σύγκλιση των χρωμάτων μας, δημιουργώντας ένα εφέ όπως αυτό που βλέπουμε καμιά φορά σε περιοδικά, όταν τα μελανιά δεν έχουν πέσει σωστά το ένα πάνω στο άλλο.

4.7 : Ανάθεση κίνησης σε ένα πλάνο

Για επιπλέον εφέ το Premiere μας επιτρέπει να περιστρέψουμε να κάνουμε ζουμ, να θέσουμε γενικά σε κίνηση στατικές εικόνες . Επιλεγούμε τις εικόνες που θέλουμε και τις τοποθετούμε σε υπέρθεση επάνω από το βίντεο 1 και αφού επιλέξουμε μια από αυτές στην παλέτα Effect control κάνουμε κλικ στο **set up** στα δεξιά του εφέ κίνησης για να ανοίξουμε το παράθυρο διαλόγου **Motion settings** . Στην επάνω αριστερή περιοχή του παραθύρου διαλόγου, ένα δείγμα του επιλεγόμενου πλάνου ακολουθεί την προεπιλεγμένη διαδρομή κίνησης (**motion path**) . Η πάνω δεξιά περιοχή παρουσιάζει την διαδρομή κίνησης με τα καρέ και τα κλειδιά που υποδεικνύουν την αρχή και το τέλος της . Για την κατακόρυφη κίνηση που θέλουμε να πετύχουμε , σύρουμε τα καρέ κλειδιά Start & Finish ώστε να δούμε τη κίνηση που θέλουμε. Επιλέγουμε επίσης να γίνεται κάποιο σταδιακό ζουμ στην εικόνα μας καθώς ολισθαίνει και βλέπουμε την προεπισκόπηση της . Εφόσον τελειώσουμε και μας ικανοποιεί το αποτέλεσμα αποθηκεύουμε το έργο μας . Στη συνέχεια κάνουμε το ίδιο και στις υπόλοιπες εικόνες . Αφού κάνουμε έναν ακόμη τελικό έλεγχο του έργου προχωράμε στο τελικό στάδιο.

5.1 : Διόρθωση χρώματος με το Photoshop

Αν και το Premiere μας παρέχει με μια ποικιλία ελέγχων για την διόρθωση του χρώματος, μπορεί να χρειαστούμε μια συγκεκριμένη ρύθμιση σε μια περιοχή εικόνας και μπορεί να χρειαστούμε το **Photoshop**. Μπορούμε να εξάγουμε ένα πλάνο από το Premiere στο Photoshop διαμορφωμένο(format) σε **filmstrip** ή **TIFF.PICT** ή ακολουθία **targa**. Η Adobe σχεδίασε ειδικά το **filmstrip format** σαν γέφυρα μεταξύ του premiere και του Photoshop. Όταν εισάγουμε ένα πλάνο από το Premiere στο Photoshop, μπορούμε να δούμε κάθε **frame** (πεδίο) ξεχωριστά και να χρησιμοποιήσουμε την εκτενή εργαλειοθήκη διόρθωσης χρώματος του Photoshop για να διορθώσουμε την εικόνα.



Σχήμα 26: Διόρθωση χρώματος με το Photoshop

Μπορούμε επίσης να χρησιμοποιήσουμε τις εφαρμογές **mask** για να απομονώσουμε περιοχές και να χειριστούμε τις σκιές και τα χρώματα. Στο Photoshop μπορούμε να αντιγράψουμε και να επικολλήσουμε (**copy-paste**) εικόνες από ένα **frame** σε άλλο ή μπορούμε να επιλέξουμε και να αντιγράψουμε ένα άτομο από φωτογραφία για παράδειγμα, και να το επικολλήσουμε στο βίντεο μας.

5.2 : Εισάγοντας βίντεο στο Photoshop

Πριν μπορέσουμε να χειριστούμε ένα βίντεο στο **Photoshop** θα χρειαστεί να μετατρέψουμε το βίντεο σε **filmstrip format**. Η διαδικασία είναι:

Εισάγουμε ή δημιουργούμε ένα **Premiere project**. Αν χρησιμοποιήσαμε **File > Open** για να ανοίξουμε ένα πλάνο, επιλεγούμε **File > Export clip > Movie**. Αν χρησιμοποιήσαμε **File > Import** για να εισάγουμε ένα φάκελο στο παράθυρο timeline, επιλεγούμε **File > Export timeline > Movie**. Στο παράθυρο διαλόγου **Export Movie** ονομάζουμε την ταινία μας όπως θέλουμε. Πατάμε το κουμπί ρυθμίσεων (**settings**)

για να απεικονιστεί το παράθυρο ρυθμίσεων του **export movie**. Πατάμε την επιλογή **file type** και επιλεγούμε **filmstrip**. (μπορούμε ακόμα να επιλέξουμε αν θέλουμε **TIFF, PICT.Targa**.) Πατάμε στο **Menu Range**. Αν έχουμε ανοίξει ένα πλάνο, επιλεγούμε **entire clip** για να εξάγουμε ολόκληρο το πλάνο. Επιλεγούμε **In to Out** για να εξάγουμε ένα πλάνο όπου έχουν επιλεχθεί και επεξεργαστεί τα σημεία εισόδου και εξόδου του. Αν έχουμε εισάγει ένα πλάνο στο παράθυρο timeline, επιλεγούμε **Entire Project** για να εξάγουμε ολόκληρο το **project**. Επιλέγουμε **work area** για να εξάγουμε μόνο στην περιοχή που υπάρχει η μπάρα προεπισκόπησης. Πατάμε **OK**. Το Premiere τώρα θα εξάγει το project μας σε έναν filmstrip file, όπου από εκεί μπορούμε να το εισάγουμε στο Photoshop.

Χρησιμοποιώντας στο Photoshop

Το Photoshop έχει πολλές ικανότητες που τις χρησιμοποιούμε για να κάνουμε ρυθμίσεις χρώματος και τόνου. Μπορούμε να επιλέξουμε μια περιοχή εικόνας με ένα εργαλείο επιλογής, όπως **magic wand**, **lasso tool** και μετά να εκτελέσουμε μια εντολή ρύθμισης εικόνας .

Επιλέγοντας Color Range

Αν επιλεγούμε περιοχές εικόνας σε ένα φάκελο **filmstrip** η ακολουθία φακέλων, είναι εύκολη η γρήγορη δημιουργία της επιλογής που εκτίνεται σε πολλαπλά **frames**. Η διαδικασία είναι η ακόλουθη:

Για να ανοίξουμε ένα παράθυρο **color range**, επιλεγούμε **Select > Color range**. Για να επιλέξουμε **color range**, θέτουμε το **Menu Select** στο **Sampled colors**. Πατάμε το κουμπί **Image radio**. Επιλέγουμε **grayscale** στο μενού **selection preview**. Η εικόνα απεικονίζεται στην οθόνη στην περιοχή προεπισκόπησης με την επιλεγμένη περιοχή σε ασπρόμαυρο φόντο. Με επιλεγμένο το εργαλείο **eyedropper**, πατάμε στην περιοχή εικόνας στο παράθυρο διαλόγου που θέλουμε να επιλέξουμε. Πατάμε και τραβάμε με το ποντίκι την μπάρα **fuzziness** για να συγχρονίσουμε την επιλογή. Χρησιμοποιούμε **eyedropper+tool** για να πατήσουμε στην περιοχή εικόνας που θέλουμε να προσθέσουμε την επιλογή. Για να αφαιρέσουμε την επιλογή, πατάμε στην

περιοχή προεπισκόπησης της εικόνας στο παράθυρο διαλόγου με το **eyedropper-tool**. Πατάμε **OK**. Η τελική επιλογή εμφανίζεται στην οθόνη.

Οι συνήθεις αναγνώστες θα είναι με μας μέσω της διαδικασίας βασικές επιλογές DVD σε Encore με τη χρησιμοποίηση ενός προτύπου από τη βιβλιοθήκη ή τη δημιουργία επιλογών από την αρχή που χρησιμοποιεί τα προγράμματα όπως Adobe Photoshop.

5.3 : Δημιουργώντας MENU με το Adore Encore DVD

Ακριβώς όπως το πρόγραμμα Premiere Pro, το **Adore Encore DVD** χρησιμοποιεί υποδείξεις για να επιδείξει τις πτυχές ενός **Menu DVD**. Σε αυτή την εργασία θα χρησιμοποιούμε αυτές τις υποδείξεις για να δημιουργήσουμε το δικό μας **Menu DVD** για το βίντεο μας.

Έχουμε αρχίσει με τη χρησιμοποίηση του Premiere Pro για να δημιουργήσουμε ένα βίντεο χρησιμοποιώντας τα διάφορα κομμάτια του αμοντάριστου υλικού μας. Μετά από το μοντάζ το βίντεο πρέπει να εξαχθεί ως αρχείο DV AVI. Αυτό μπορεί να γίνει κάνοντας κλικ στο

File > Export > Movie.

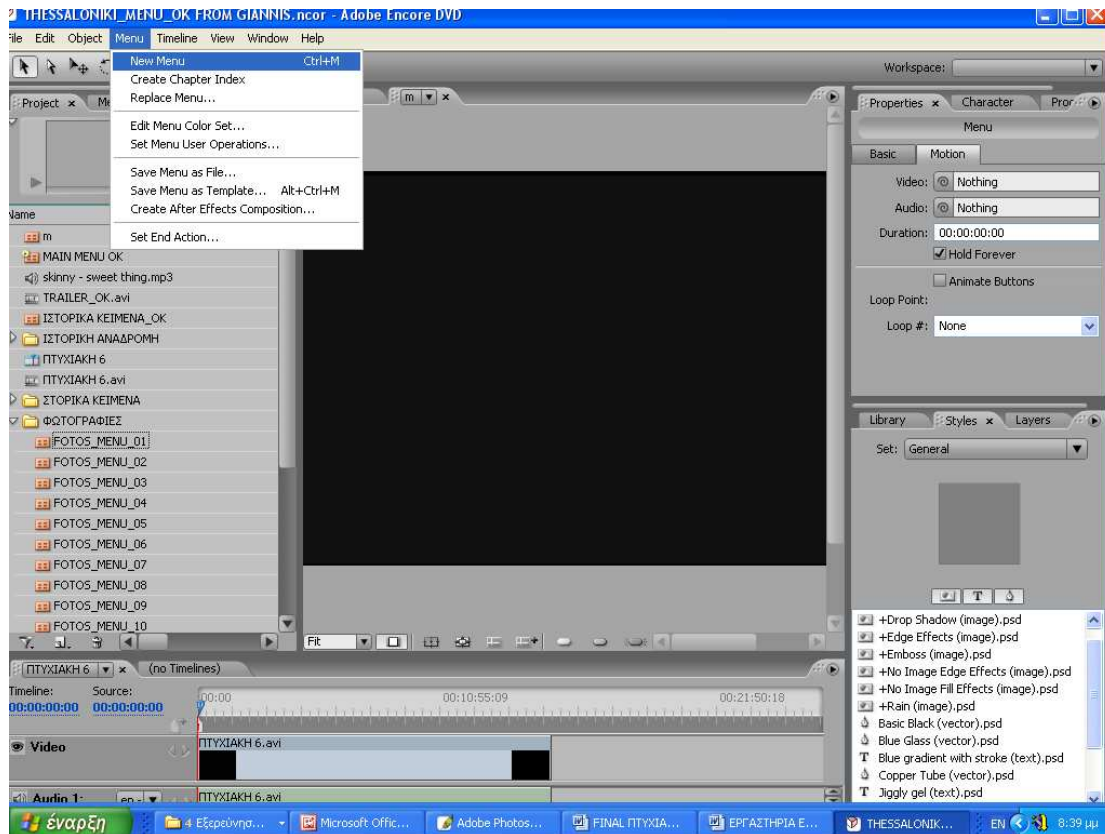
Έχουμε καλέσει το βίντεο μας και το σώζουμε στο φάκελο Adore στα έγγραφά μου. Πριν κάνουμε κλικ στο **Save**, πιέζουμε το κουμπί **Setting**, εξασφαλίζοντας ο τύπος του αρχείου (**File Type**) να είναι η **Microsoft DV AVI**.

Κλείνουμε το Premiere Pro και ανοίγουμε το Adore Encore DVD. Αρχίζουμε ένα νέο πρόγραμμα κάνοντας κλικ

File > New Project.

Επιλέγουμε **PAL** εάν ζητά τα τηλεοπτικά πρότυπα και έπειτα κάνουμε κλικ **OK**. Επιλέγουμε **Window** και **Library** για να ανοίγουμε το παράθυρο βιβλιοθήκης (Library). Αυτό περιέχει τα στοιχεία για τις επιλογές DVD.

Για αυτή την εργασία θα χρησιμοποιήσουμε το *mem_enc_pal menu* για τις κύριες επιλογές. Κάνουμε κλικ στις *mem_enc_pal menu .psd* στη βιβλιοθήκη και έπειτα κάνουμε κλικ στο κουμπί **New Menu**.



Σχήμα 27: Επιλογή *New Menu*

Πρόκειται τώρα να ρυθμίσουμε τις κύριες επιλογές. Αρχικά κλείνουμε τη βιβλιοθήκη, δεν θα την χρησιμοποιούμε ξανά. Κατόπιν κάνουμε κλικ στη χαρακτηρισμένη ετικέτα *mem_enc_pal menu* στο παράθυρο επιλογών (**Menu**) και επίσης την εικόνα **T** που είναι στην παλέτα εργαλείων.

Με το **T** κουμπί επιλέγουμε, το κουμπί **PLAY** και το μετονομάζουμε σε **Έναρξη ταινίας**. Το ίδιο κάνουμε και με τα άλλα δυο κουμπιά στις κύριες επιλογές. Έπειτα κάνουμε κλικ στο κουμπί *New Menu* για το δευτερεύον μενού.

Τώρα πρέπει να προστεθεί μια σύνδεση από το δευτερεύον μενού πίσω στις κύριες επιλογές. Στο παράθυρο επιλογών, κάνουμε κλικ στη χαρακτηρισμένη ετικέτα *menu 2*, σύρουμε το *menu 2* από το παράθυρο προγράμματος στις κύριες επιλογές στο κουμπί *Φωτογραφίες*.



Σχήμα 28: Δοκιμή Λειτουργίας Menu

Τώρα λειτουργώντας οι επιλογές, είναι χρόνος να συνδέσουμε το βίντεο και τα δευτερεύων μενού με τις φωτογραφίες με το DVD. Κυριότερο σημείο το παράθυρο Project και να κάνουμε κλικ στο **File** και **Import as Asset**. Εισάγουμε το επιλεγμένο βίντεο. Κάνουμε κλικ στο **Open** και θα γίνει μέρος του προγράμματος. Το ίδιο κάνουμε και με τα δευτερεύων μενού με τις φωτογραφίες.

Το βίντεο μας (τηλεοπτικό αρχείο **Avi**) έχει εμφανιστεί στο παράθυρο Project. Πρέπει να συνδεθεί με τις επιλογές DVD, κάνουμε κλικ στην ετικέτα *mem_enc_pal_menu* στο παράθυρο Project. Σύρουμε το τηλεοπτικό αρχείο **Avi** από το παράθυρο προγράμματος στις επιλογές στο κουμπί **Έναρξη ταινίας**.

Τώρα πρέπει να συνδεθούν με τις κύριες επιλογές και τα δευτερεύων μενού με τις φωτογραφίες στις κύριες επιλογές στο κουμπί **Φωτογραφίες**.

Πριν να προχωρήσουμε, πρέπει να εξετάσουμε ότι το σύστημα επιλογών λειτουργεί κατάλληλα. Κάνουμε κλικ στο **File** και την **Preview** για να ανοίξουμε το παράθυρο **Project Preview**. Κάνουμε κλικ στο κουμπί **Έναρξη ταινίας** στο παράθυρο προγράμματος Main Menu.

Πρέπει επίσης να εξαγάγουμε από μια ακίνητη εικόνα ως υπόβαθρο για τα δευτερεύον μενού. Χρησιμοποιούμε το καθαριστή για να βρούμε ένα κατάλληλο πλαίσιο και να κάνουμε κλικ στο

File > Export και Frame.

Τώρα κάνουμε κλικ στις Settings και σώζουμε τον τύπο αρχείου ως **Targa**.

Για να αποτρέψουμε τη διαστρέβλωση μεταξύ των ορθογώνιων εικονοκυττάρων που βρίσκονται στην τηλεόραση και των τετραγωνικών εικονοκυττάρων που χρησιμοποιούνται σε Photoshop κάνουμε κλικ στο βίντεο. Τώρα αλλάζουμε το μέγεθος πλαισίων σε 768 * 576 και το δελτίο τροφίμων πτυχής εικονοκυττάρου για να τακτοποιήσετε το εικονοκύτταρο (1,0). Αποθηκεύουμε από την εικόνα στο φάκελο εικόνων μου.

Η έναρξη Encore και αρχίζει κάνοντας κλικ στο

File > New Project.

Κατόπιν, με το Project παράθυρο που τονίζεται, κάνουμε κλικ στο

File > Import as Asset

και επιλέγουμε την ακίνητη εικόνα. Κατόπιν κάνουμε κλικ σε O.K. και πρέπει να δούμε την εικόνα ως προτέρημα στο παράθυρο Project.

Πρόκειται τώρα να δημιουργήσουμε επιλογές από την αρχή. Κάνουμε κλικ στις

Menu > New Menu (ή Τύπος 'CTRL' και 'M').

Θα δούμε τις επιλογές να εμφανίζονται στο παράθυρο Project και ένα χωριστό παράθυρο με τον τίτλο Black Menu.

Κάνουμε κλικ και σύρουμε την *Εικόνα. TGA* από το παράθυρο Project στο Black Menu παράθυρο. Αυτό θα την ρίξει μέσα ως υπόβαθρο που αντικαθιστά την κενή οθόνη. Σιγουρευόμαστε ότι το βέλος επιλέγεται στα εργαλεία και επανατοποθετούμε την εικόνα στο κέντρο της οθόνης.

Η εικόνα υπόβαθρο χρειάζεται καθαρισμό σε Photoshop. Επειδή η εικόνα είναι ένα Targa, το Photoshop θα ρωτήσει για τα σχεδιαγράμματα χρώματος.

Επιλέγουμε την **Leave As** και κάνουμε κλικ σε O.K..

Το Photoshop εισάγει ολόκληρη εικόνα με τα διαφορετικά στοιχεία ως διαφορετικά στρώματα. Κάνουμε κλικ στην ετικέτα **Layers** και επιλέγουμε την εικόνα. Το πρώτο πρόβλημα που πρέπει να καθορίσουμε είναι να συμπλέξει (που προκαλείται από το ψηφιακό βίντεο). Κάνουμε κλικ στο

Filter > Video > De-interlace και O.K.

Κάνουμε κλικ στην εικόνα, τις ρυθμίσεις και τα επίπεδα. Αυτό φέρνει επάνω το **Level Histogram**, όπου θα βρούμε τρεις ρυθμιστές. Οι μαύροι και άσπροι ρυθμιστές ρυθμίζουν τη φωτεινότητα ενώ ο μέσος ρυθμιστής ρυθμίζει την αντίθεση.

Είναι δυνατό να προστεθούν ή να αναιρεθούν τα επίπεδα χρώματος κατά την κρίση μας στον επιλογέα καναλιών. Στον RGB τρόπο είμαστε σε θέση να επιλέξουμε από το κόκκινο, πράσινο, ή το μπλε. Επιλέξουμε το κόκκινο και τραβάμε το μαύρο ολισθαίνοντας ρυθμιστή μέσα στο δικαίωμα να αναιρεθούν μερικές από την κόκκινη γυαλάδα από την εικόνα.

Τα φίλτρα καθιστούν οποιαδήποτε εικόνα πιο μοντέρνα αλλά η χρησιμοποίησή τους είναι κατά ένα μεγάλο μέρος μια περίπτωση του πειραματισμού, μπορούμε πάντα να χρησιμοποιήσουμε το παράθυρο ιστορίας για να ανατρέξουμε οποιαδήποτε λάθη. Το πρώτο φίλτρο θα προσθέσει **Smudge Stick**, έτσι κάνουμε κλικ στο

Filter > Artistic and Smudge Stick.

Αυτό που είναι πιθανό να βρούμε είναι μια περίπτωση με τη ρύθμιση έως ότου εμφανίζεται μια επίδραση που είμαστε ευτυχείς να ακολουθήσουμε. Σε αυτήν την περίπτωση ψάχνουμε ένα σφουγγάρι που χρωματίζεται και έχουμε θέσει το μέγεθος βουρτσών στο έξι, τον καθορισμό που τίθενται δύο και την ομαλότητα σε επτά.

Η εικόνα φαίνεται λίγο στατική, έτσι πρόκειται να προσθέσουμε ένα φίλτρο αέρα. Κάνουμε κλικ στο

Filter > Stylise and Wind.

Κάνουμε κλικ σε Ο.Κ για να προσθέσετε την επίδραση.

Είναι χρόνος να παρουσιαστούν οι επιλογές πίσω στο Encore. Για να κάνουμε αυτό κάνουμε κλικ

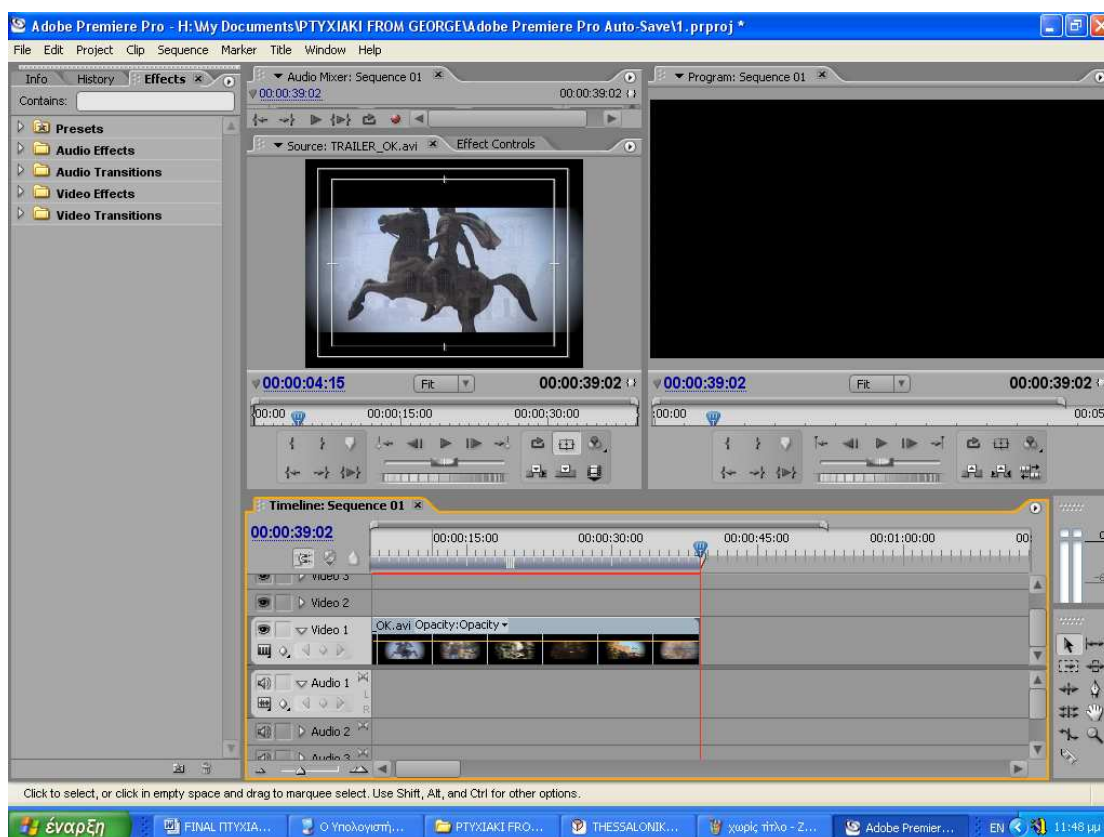
File > Save (ή να πιέσουμε CTRL και s).

Επειδή η εικόνα σώζεται στο Photoshop θα ενημερωθεί αυτόματα το Encore. Κάνουμε κλικ στο κουμπί Encore στα παράθυρα Taskbar για να μεταστρέψουμε κατ' ευθείαν πίσω.

Κάνουμε κλικ στο διαμορφωμένο εργαλείο T και εισάγουμε έναν τίτλο. Τώρα δίνουμε έμφαση στο κείμενο και κάνουμε κλικ στην ετικέτα χαρακτήρα. Αλλάζουμε το χρώμα κάνοντας κλικ στο κουμπί επιλογής χρωμάτων και επιλέγουμε μια κατάλληλη πηγή. Τελικά χρησιμοποιούμε το εργαλείο επιλογής για να ρυθμίσουμε τη θέση και το μέγεθος του κειμένου.

Τώρα θα δημιουργούμε ένα rolling background. Πρόκειται να δημιουργήσουμε rolling background σε Premiere Pro. Ανοίξτε το Premiere Pro και κάνουμε κλικ το Project παράθυρο για να εισαγάγουμε τα στοιχεία μέσω.

Η ιδέα είναι να δημιουργηθεί ένα επαναλαμβανόμενο backgrounds που χρησιμοποιεί το βρόχο σύστασης με μια ηχητική λωρίδα ταιριάσματος.



Σχήμα 29: Δημιουργία rolling background

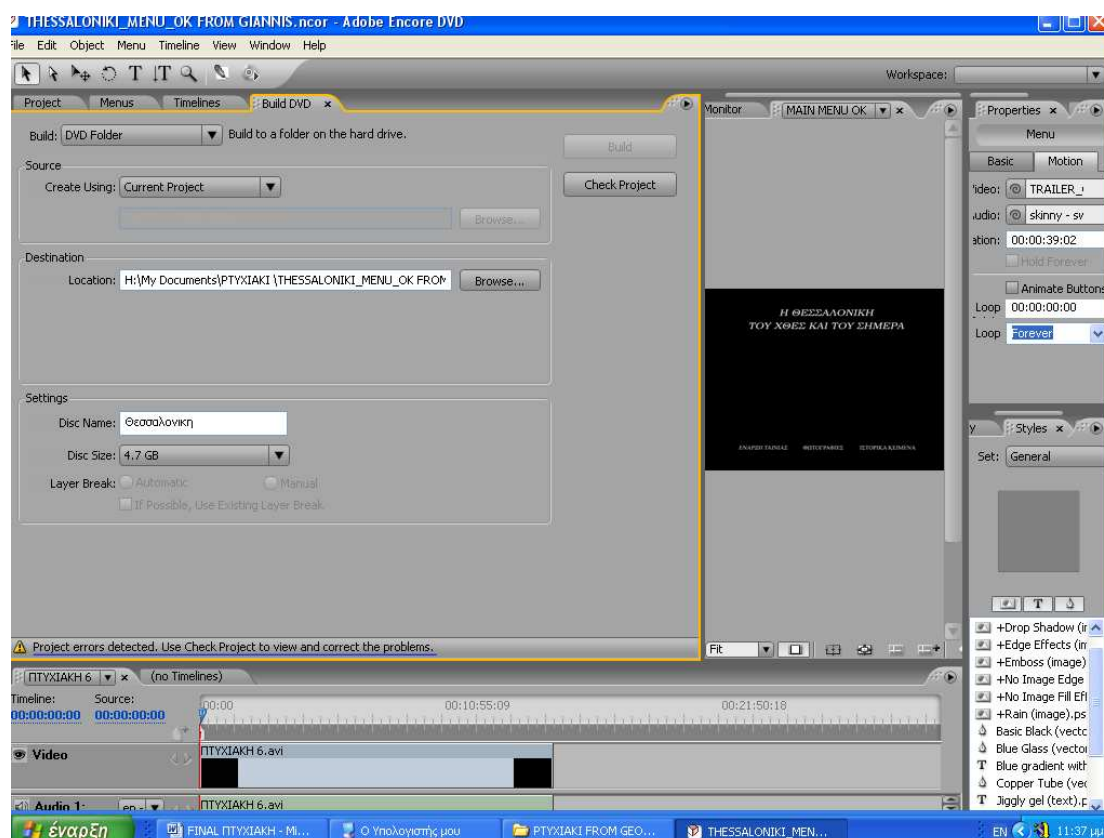
Ο ευκολότερος τρόπος να ενισχυθούν τα βίντεο πέρα από τον ήχο είναι να χρησιμοποιηθεί το Overlay κουμπί στο παράθυρο Source. Αντίθετα από το κουμπί Insert αυτό εξασφαλίζει ότι το βίντεο κάθεται πάνω από τον ήχο.

Η δημιουργία ενός background είναι κανονικά ένας δύσκολος στόχος, αλλά μόλις καταλάβουμε πώς λειτουργεί το Encore, η δημιουργία αυτών των επιλογών γίνεται πολύ ευκολότερη.

Με το βίντεο σε ισχύ είναι χρόνος να σιγουρευτούμε ότι ο ήχος ταιριάζει επάνω. Σύρουμε το τέλος της ακουστικής πλάτης συνδετήρων έως ότου σπάξει απότομα στη θέση παράλληλα με τον τηλεοπτικό συνδετήρα. Πιέζουμε το PLAY στο παράθυρο πρόβλεψης για να ρίξουμε μια ματιά ταιριάζοντας τον ήχο και το βίντεο.

Για να εξαγάγουμε το αρχείο κάνουμε κλικ στο **File** και **Export** και επιλέξουμε έπειτα **Movie**. Κάνουμε κλικ στις **Settings** και αλλάζουμε το **File** στη Microsoft AVI επιλέγουμε το Video και το Compression ως καμία. Κάνουμε κλικ σε **O.K.** και σώζουμε το αρχείο ως *Animated DVD. Avi* στο φάκελο στα βίντεο μου.

Με τις επιλογές τελειωμένες είναι χρόνος να καεί ένας δίσκος. Όμως πριν από αυτό θα χρειαστεί για τελευταία φορά να σιγουρευτούμε ότι όλα λειτουργούν σωστά. Κατόπιν κάνουμε κλικ **Build DVD** και **Make DVD Disc**.



Σχήμα 30: Αντιγραφή σε DVD δίσκο

Με την εξέλιξη της τεχνολογίας, όλος και μεγαλύτερος αριθμός ατόμων έχει στη διάθεση του κάποιον ηλεκτρονικό υπολογιστή και κάποια κάμερα (camcorder). Με την σωστή χρήση αυτών των δυο και κάποιου προγράμματος μοντάζ όπως το Premiere, μπορεί να πετύχει εκπληκτικά αποτελέσματα είτε σε κάποιο οικογενειακό βίντεο είτε σε οποιαδήποτε άλλο θέμα. Προτροπή, πάρετε την κάμερα, περαστή το υλικό στον υπολογιστή και αρχίστε τους πειραματισμούς, μπορεί να κρύβεται μέσα σας ένας μεγάλος σκηνοθέτης και απλά δεν το γνωρίζεται ακόμη.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ :

Adore Premiere Pro Bible as Adele Droblas and Seth Greenberg

**To Premiere για όλους (Ειδική έκδοση του περιοδικού HITECH, Τεύχος :
Δεκέμβριος 2005)**

Digital Video (Τεύχη: 10, 11, 12)

Hitech (Τεύχη: Δεκέμβριος 2004, Ιανουάριος 2005, Φεβρουάριος 2005)

www.avmentor.gr

www.hitech.gr