



ΤΕΙ ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ

**ΤΜΗΜΑ
ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ΚΑΙ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ**

ΝΤΟΚΥΜΑΝΤΕΡ ΓΙΑ DJ'S

ΣΠΟΥΔΑΣΤΗΣ : ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ ΚΑΛΥΜΝΟΣ

ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ : ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ ΜΑΛΑΜΟΣ

ΗΡΑΚΛΕΙΟ 2011

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1	5
1.1 Περίληψη	5
1.2 Κίνητρο πτυχιακής.....	5
1.3 Σκοπός.....	6
1.4 Δομή.....	7
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2	8
2.1 Επισκόπηση της θεωρίας	8
2.2 Το αντικείμενο σχεδίασης ντοκιμαντέρ.....	8
2.3 Συσχέτιση σχεδίασης και υλοποίησης ταινίας.....	8
2.4 Γενικά.....	8
2.5 Ετυμολογία	9
2.6 Σήμερα, εμείς και τα Πολυμέσα	11
2.7 Τα Υπολογιστικά Συστήματα Πολυμέσων	11
2.8 Τα Συστήματα Ανάπτυξης Πολυμέσων.....	12
2.9 Τα Συστατικά Στοιχεία των Πολυμέσων	12
2.10 Λήψη πλάνων με ψηφιακή κάμερα.....	14
2.11 Τα ψηφιακά εφέ της ψηφιακής κάμερας και η κίνησή της.....	14
2.12 Βασικό μοντάζ και η προετοιμασία του χώρου εργασίας.....	16
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3	18
3.1 State of the art	18
3.2 Χρονοδιάγραμμα πτυχιακής	18
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4	20
4.1 Ο ρόλος του μοντάζ στην κινηματογραφική διεργασία.....	20
4.2 Τι είναι το μοντάζ	20
4.3 Εισαγωγή στην θεωρία του μοντάζ.....	22
4.4 Κινηματογραφική ταινία.....	22
4.5 Ντοκιμαντέρ.....	24
4.6 Ο χώρος εργασίας editing και των effects	26
4.7 Ο χώρος εργασίας Audio και το παράθυρο project,timeline και monitor	27
4.8 Έλεγχος των ρυθμίσεων του έργου.....	29
4.9 Εισαγωγή και επεξεργασία αρχείων	30
4.10 Εμφάνιση ενός έργου σε προεπισκόπηση στο παράθυρο Monitor.....	31
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5	33
5.1 Rolling, Ripple , Slip Edit.....	33
5.2 Επεξεργασία ήχου και εισαγωγή μουσικών αρχείων.....	34
5.3 Εισαγωγή audio tracks	35
5.4 Μίξη και δημιουργία εφέ με το Audio Mixer	36
5.5 Δημιουργώντας Submix.....	38
5.6 Προσθήκη ενός εφέ αλλαγής πλάνου	42
5.7 Η ταχύτητα ενός πλάνου.....	43
5.8 Η χρήση του black video και των εφε στο Edius 5.....	44
5.9 Τίτλοι	46
5.10 Περιβάλλον διόρθωσης χρώματος εργαλεια χρωματοποιού	47
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6	51
6.1 Ποια είναι τα αποτελέσματα.....	51

6.2	Τι και ποιον θα ωφελήσει η πτυχιακή αυτή.....	51
6.3	Τι χρησιμότητα σκοπούς και στόχους έχει.....	51
6.4	Προσαρμογή στις ανάγκες του χρηστή.....	52
6.5	Καλύτερη κατανόηση του περιεχομένου.....	52
6.6	Μείωση κόστους.....	52
6.7	Διασκέδαση.....	53
6.8	Περιοχές χρήσης.....	53
6.9	Συμπεράσματα.....	54
6.10	Μελλοντικές εργασίες.....	54

DOCYMANTER OF DJ'S

This project has to do with the work of a DJ which is one of the most misunderstanding jobs that a young person can do in our days. This type of employment, is really needed in daily life of each city and especially of Thessaloniki which is extremely famous for her different and numerous ways of amusement. The main motivation is the process of the digital montage which has various steps and basic assumptions and the general goal of it is the acquisition of experience in producing audiovisual videos and editing them.

The most important thing is to make everyone understands the terminology and the basic object of music technology. This fact takes place because of the documentary in which the whole role of a DJ is presented and is also presented the place where he works. Through this movie, the viewer is able to realize the advantages and the disadvantages of this type of employment. The multimedia that are used, provoke the interest of the viewers as long as they combine image, sound and technology and they are really attractive to a wide range of people.

The most remarkable parts of the creation and the processing of the stuff are the calculating systems of multimedia. These systems are separated into two sorts. An other noticeable part is the montage with which the whole film process is completed. Finally, is given to the creator the opportunity to work out his stuff in the best way that he can do it in order to present to the viewers an impressive spectacle.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

1.1 Περίληψη

Ένα από τα πιο παρεξηγημένα αλλά ταυτόχρονα από τα πιο σύγχρονα επαγγέλματα στη χώρα μας είναι αυτό του Dj, ο οποίος μέσω των μουσικών επιλογών του προσπαθεί να ψυχαγωγήσει όσον το δυνατόν περισσότερο το κοινό του. Το επάγγελμα αυτό συναντά τις δικές του δυσκολίες καθώς οι συνθήκες εργασίας δεν είναι οι ιδανικότερες για όποιον το εκτελεί. Αφορμή λοιπόν για να γνωρίσει καλύτερα το ευρύ κοινό αυτό τον κλάδο στάθηκε η συγγραφή της συγκεκριμένης εργασίας. Η Θεσσαλονίκη ως η κατεξοχήν πιο δημοφιλής πόλη στη νυχτερινή διασκέδαση αποτελεί το επίκεντρο για να διαμορφώσει κανείς μια σαφή εικόνα. Βίντεο, αποσπάσματα από την νυχτερινή ζωή και συνεντεύξεις από επαγγελματίες του χώρου, οι οποίοι εκθέτουν την δική τους άποψη, εκτίθενται παρακάτω ώστε να συμβάλουν στην καλύτερη προσέγγιση του θέματος.

1.2 Κίνητρο πτυχιακής

Μια από τις σημαντικότερες και πιο ουσιαστικές διαδικασίες είναι αυτή του ψηφιακού μοντάζ, η οποία αποτελεί και το κίνητρο της εργασίας. Η διαδικασία συνήθως ξεκινάει με την υλοποίηση ενός πρόχειρου μοντάζ με αποσπάσματα (video) χαμηλής αρχικά ποιότητας για να επιτύχουμε μεγαλύτερη ταχύτητα επεξεργασίας και στην συνέχεια πραγματοποιείται το τελικό μοντάζ με αποσπάσματα (video) υψηλότερης ποιότητας.

Απαραίτητη προϋπόθεση είναι η χρήση μιας απλής ψηφιακής κάμερας και η βοήθεια του κατάλληλου προγράμματος.

Παρακάτω λοιπόν παρουσιάζονται σταδιακά τα βήματα, τα οποία ακολουθήθηκαν για την επίτευξη του συγκεκριμένου υλικού σε μορφή DVD και ακολουθώντας ο καθένας την ίδια διαδικασία θα έχει την δυνατότητα δημιουργίας και επεξεργασίας του δικού του υλικού.

- Χρήση βιντεοκάμερας με την βοήθεια ενός τρίποδα για την εγγραφή σταθερότερων και σωστότερων πλάνων.
- Καταγραφή και αποθήκευση του υλικού σε σκληρό δίσκο.
- Χρήση του προγράμματος Edius5 προκειμένου να υλοποιηθεί η εισαγωγή και επεξεργασία του απαραίτητου υλικού στον προσωπικό υπολογιστή (στην αγορά υπάρχουν διαθέσιμες και νεότερες εκδόσεις του Edius 5 καθώς επίσης και άλλα κατάλληλα προγράμματα επεξεργασίας βίντεο, εικόνας και μοντάζ σε ψηφιακή μορφή).

Ο συγκεκριμένος τρόπος μοντάζ είναι αυτό που ονομάζουμε συνήθως Cut to Cut, χρησιμοποιώντας όμως τον υπολογιστή υπάρχει σε όλους η δυνατότητα εύρεσης περισσότερων εφέ και επεξεργασίας όχι μόνο στις εικόνες αλλά και στον ήχο. Ακόμα μπορούμε να αναφέρουμε πως επιτυγχάνονται καλύτερες μεταβάσεις από πλάνο σε πλάνο.

1.3 Σκοπός

Ο σκοπός αυτής της πτυχιακής εργασίας είναι να αποκτηθεί εμπειρία στη παραγωγή video, που θα περιλαμβάνει την καταγραφή οπτικοακουστικού υλικού καθώς και την ψηφιακή επεξεργασία του μέσου στο λογισμικό Edius 5. Στα πλαίσια της εργασίας παράχθηκε οπτικοακουστικό 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.

1.4 Δομή

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)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

2.1 Επισκόπηση της θεωρίας

Στη θεωρητική προσέγγιση του θέματος παρατίθενται διάφοροι ορισμοί και επιχειρείται να δοθεί ένα στερεό θεωρητικό υπόβαθρο για όλες τις έννοιες που αναλύουμε. Σε πρώτη φάση παρουσιάζονται βασικοί ορισμοί των ταινιών τεκμηρίωσης της μουσικής τεχνολογίας και του επαγγέλματος του Dj και το αντικείμενο ενασχόλησης τους με παράγωγο αυτό το ντοκυμαντέρ. Αναλύονται πολλά αντικείμενα αυτής της κατηγορίας ενώ συγχρόνως αναλύονται η καθημερινότητα και τα προβλήματα.

2.2 Το αντικείμενο σχεδίασης ντοκυμαντέρ

Παρουσιάζονται οι επιδιώξεις και οι στόχοι του ντοκυμαντέρ κατά την διαδικασία της σχεδίασης του. Πραγματοποιείται μια πρωτότυπη παραγωγή καθότι στην Ελλάδα δεν έχει γίνει επαγγελματική δουλειά μέχρι στιγμής. Γίνετε επίσης αναφορά στην λειτουργικότητα και στα επιμέρους χαρακτηριστικά του επαγγέλματος. Η κατανόηση των διαφόρων τρόπων μελέτης του επαγγέλματος είναι βασική για την εισαγωγή στο περιβάλλον τον χαρακτήρων οι οποίοι συμπεριλαμβάνονται μέσα στην ταινία. Σε γενικό επίπεδο διαθέτονται αρχικά πλάνα πάνω στα οποία βασιζόμαστε για να εισάγουμε τον θεατή στο κλίμα, τον εργασιακό χώρο, και τον γενικό ρόλο του Dj μέσα από αυτό που κάνει. Σε ειδικό επίπεδο εστιάζουμε το ενδιαφέρον στην καθημερινότητα του μέσα από την μικρού μήκους ταινία η οποία μας δείχνει τα θετικά και αρνητικά καθώς και τριτογενείς παράγοντες οι οποίοι μπορούν να επηρεάσουν.

2.3 Συσχέτιση σχεδίασης και υλοποίησης ταινίας

Η υλοποίηση του ντοκυμαντέρ σχετίζεται πρωτίστως με την σχεδίαση της όπως κάθε προϊόν που παράγεται και διανέμεται στην αγορά. Αναλύουμε την σημασία που θέλει να μας δώσει η ταινία για την καλύτερη γνωριμία και επαφή με τον θεατή όπου μόνο με λήψη βίντεο επιτυγχάνεται καλύτερη προσέγγιση του αντικείμενου.

2.4 Γενικά

Τα πολυμέσα είναι μία από τις πιο πολυσυζητημένες τεχνολογίες των αρχών της δεκαετίας του 90. Το ενδιαφέρον αυτό είναι απόλυτα δικαιολογημένο, αφού τα πολυμέσα αποτελούν το σημείο συνάντησης πέντε μεγάλων βιομηχανιών: της πληροφορικής, των τηλεπικοινωνιών, των ηλεκτρονικών εκδόσεων, της βιομηχανίας audio και video καθώς και της βιομηχανίας της τηλεόρασης και του κινηματογράφου. Μια ανάλογη αναστάτωση επέφερε και η εμφάνιση της επιστήμης των δικτύων υπολογιστών στη

δεκαετία του 70, φέρνοντας πιο κοντά την πληροφορική με τις τηλεπικοινωνίες. Αυτή η προσέγγιση οδήγησε σε προϊόντα που στόχευαν κυρίως στην αγορά των επιχειρήσεων. Τα πολυμέσα έκαναν κάτι περισσότερο, διεύρυναν την αγορά των προϊόντων των παραπάνω βιομηχανιών που πλέον στοχεύουν και στους καταναλωτές. Η πληθώρα και οι ποικιλίες των νέων προϊόντων καθώς και η προσπάθεια εκμετάλλευσης του ενδιαφέροντος που επέδειξε το αγοραστικό κοινό για την τεχνολογία των πολυμέσων συνετέλεσαν στην σύγχυση που υπάρχει ακόμα και σήμερα όσον



αφορά στο τι είναι και τι δεν είναι ένα σύστημα πολυμέσων. Μια καλή αρχή για τον καθορισμό του όρου είναι η ανάλυση της ετυμολογίας του.

2.5 Ετυμολογία

Ο αγγλικός όρος, που εδώ έχει αποδοθεί ως πολυμέσα, είναι multimedia. Ο όρος αυτός αποτελείται από δύο μέρη: το πρόθεμα multi και τη ρίζα media. Multi: προέρχεται από τη λατινική λέξη multus και σημαίνει "πολυάριθμος", "πολλαπλός". Media: είναι ο πληθυντικός αριθμός της επίσης λατινικής λέξης media που σημαίνει "μέσο", "κέντρο". Πιο πρόσφατα η λέξη media άρχισε να χρησιμοποιείται και ως "ενδιάμεσος", "μεσολαβητής". Κατά συνέπεια, ο ορισμός που προκύπτει είναι: Multimedia σημαίνει "πολλαπλοί μεσολαβητές" ή "πολλαπλά μέσα" και χρησιμοποιείται είτε ως ουσιαστικό είτε ως επίθετο.

Η πρώτη προσέγγιση του ορισμού δεν μας λέει και πολλά πράγματα. Μπορούμε όμως να τον βελτιώσουμε αναλογιζόμενοι τον τρόπο χρήσης των όρων multi, και media. Ο αγγλικός όρος media χρησιμοποιείται σε πολλούς οικονομικούς, τεχνικούς και

επιστημονικούς τομείς με διαφορετικές σημασίες. Το κοινό σημείο αυτών των χρήσεων είναι ότι σχετίζονται πάντοτε με κάποιο είδος χειρισμού πληροφορίας:

- Αποθήκευση και επεξεργασία στην πληροφορική
- Παραγωγή στον χώρο των εκδόσεων
- Διανομή στον χώρο των μαζικών μέσων επικοινωνίας
- Μετάδοση στις τηλεπικοινωνίες
- Αντίληψη κατά την αλληλεπίδραση του ανθρώπου με το περιβάλλον του.

Κατά συνέπεια μπορούμε να βελτιώσουμε τον ορισμό ως εξής:

»Πολυμέσα στον χώρο της τεχνολογίας πληροφορίας (information field) σημαίνει "πολλαπλοί μεσολαβητές" μεταξύ της πηγής και του παραλήπτη της πληροφορίας ή "πολλαπλά μέσα" μέσω των οποίων η πληροφορία αποθηκεύεται, μεταδίδεται, παρουσιάζεται ή γίνεται αντιληπτή. Σύμφωνα με αυτόν τον ορισμό, ένα σύστημα που συνδυάζει, για παράδειγμα, τον έλεγχο βιντεοκασέτας και οπτικών μέσων αποθήκευσης μπορεί να χαρακτηριστεί ως σύστημα πολυμέσων. Επίσης συστήματα πολυμέσων θα είναι η εφημερίδα, που συνδυάζει κείμενο και εικόνα, και η τηλεόραση, που συνδυάζει ήχο και κινούμενη εικόνα.

Εμείς όμως δεν θα αναφερόμαστε σε τόσο ευρύ φάσμα συστημάτων. Περιοριζόμαστε σε αυτά στα οποία η πληροφορία είναι ψηφιακή (ή ψηφιοποιημένη - digitized) και ελέγχεται από υπολογιστή. Ενδιαφερόμαστε δηλαδή για ψηφιακά πολυμέσα τα οποία και ορίζουμε ως εξής:

»Ψηφιακά πολυμέσα είναι ο τομέας που ασχολείται με την ελεγχόμενη από υπολογιστή ολοκλήρωση κειμένου, γραφικών, ακίνητης και κινούμενης εικόνας, animation, ήχου, και οποιουδήποτε άλλου μέσου ψηφιακής αναπαράστασης, αποθήκευσης, μετάδοσης και επεξεργασίας της πληροφορίας.

Επειδή στη συνέχεια θα ασχοληθούμε μόνο με τα ψηφιακά πολυμέσα, θα χρησιμοποιούμε τον όρο πολυμέσα εννοώντας τα ψηφιακά πολυμέσα. Επίσης ως μέσο θα εννοούμε τους τύπους πληροφορίας που αναφέρει ο παραπάνω ορισμός. Διαβάζοντας αυτόν τον ορισμό, δημιουργείται το ερώτημα: ποιους και πόσους τύπους πληροφορίας πρέπει να συνδυάζει ένα σύστημα, για να μπορεί δίκαια να χαρακτηρίζεται ως σύστημα πολυμέσων; Όπως είναι φανερό, η απάντηση σε αυτό το ερώτημα δεν μπορεί να είναι αυστηρή, γιατί δεν έχει γίνει κάποια συμφωνία πάνω στον ορισμό των πολυμέσων. Όμως στην πράξη έχουν δημιουργηθεί κάποιοι de facto κανόνες που καθορίζουν τι πρέπει να περιλαμβάνει ένα σύστημα πολυμέσων ανάλογα με το είδος της εφαρμογής.

Στην πράξη, ο όρος πολυμέσα υπονοεί την ολοκλήρωση ενός τουλάχιστον "διακριτού" τύπου πληροφορίας και ενός "συνεχούς". Όταν ένας τύπος πληροφορίας έχει μόνο χωρική

διάσταση ονομάζεται διακριτός. Αν υπάρχει και η συνιστώσα του χρόνου ονομάζεται συνεχές. Για παράδειγμα, οι εικόνες, το κείμενο και τα γραφικά είναι διακριτά, ενώ το βίντεο, ο ήχος και το animation είναι συνεχή.

Ένας άλλος διαχωρισμός είναι σε captured και synthesized μέσα.

Αυτός ο διαχωρισμός αναφέρεται στον τρόπο μεταφοράς της πληροφορίας στη μορφή που υπαγορεύει ο κάθε τύπος. Αν η πληροφορία συλλαμβάνεται απευθείας από τον πραγματικό κόσμο μιλάμε για captured media ενώ αν δημιουργείται από τον άνθρωπο μέσω κάποιων εργαλείων έχουμε τα synthesized / συνθετικά μέσα. Για παράδειγμα, μια ψηφιακή φωτογραφική μηχανή ή ένας scanner μεταφέρει αυτόματα την εικόνα ενός αντικειμένου σε ψηφιακή μορφή κατάλληλη για χρήση στον υπολογιστή. Δηλαδή οι εικόνες είναι captured media. Το κείμενο, όταν αυτό πληκτρολογείται στον υπολογιστή είναι προφανώς συνθετικό μέσο. Αν όμως λαμβάνεται μέσω scanner και προγράμματος OCR πρέπει να θεωρηθεί ως captured. Όλα αυτά τα μέσα που έχουν αναφερθεί ως τώρα απευθύνονται σχεδόν αποκλειστικά στην όραση και στην ακοή του ανθρώπου. Ένα σύστημα πολυμέσων δεν περιέχει απαραίτητα πληροφορίες για παραπάνω από μια αισθήσεις, παρόλο που κάτι τέτοιο είναι γενικά επιθυμητό.

2.6 Σήμερα, εμείς και τα Πολυμέσα

Τα Πολυμέσα (Multimedia) για εμάς είναι ο κλάδος της πληροφορικής τεχνολογίας που ασχολείται με τον συνδυασμό ψηφιακών δεδομένων πολλαπλών μορφών, δηλ. κειμένου, γραφικών, εικόνας, κινούμενης εικόνας (animation), ήχου και βίντεο, για την αναπαράσταση, παρουσίαση, αποθήκευση, μετάδοση και επεξεργασία πληροφοριών. Αυτού του είδους οι εφαρμογές αναφέρονται ως πολυμεσικές εφαρμογές, τίτλοι πολυμέσων ή πολυμέσα και αποτελούν σήμερα μια από τις πιο δυναμικά εξελισσόμενες τεχνολογίες στον χώρο της πληροφορικής, με πρακτικές εφαρμογές σε πολλούς διαφορετικούς τομείς δραστηριότητας, όπως εκπαίδευση, επαγγελματική κατάρτιση, αγορά-διαφήμιση, παρουσιάσεις, ψυχαγωγία, ηλεκτρονικά παιχνίδια, περίπτερα παροχής πληροφοριών (kiosks), τηλεδιάσκεψη, Internet κ.ά.

2.7 Τα Υπολογιστικά Συστήματα Πολυμέσων

Μπορούμε να διακρίνουμε δύο κατηγορίες υπολογιστικών συστημάτων πολυμέσων : τα συστήματα ανάπτυξης και τα συστήματα παρουσίασης πολυμέσων. Τα συστήματα ανάπτυξης θα πρέπει να έχουν μεγάλη υπολογιστική ισχύ, ταχύτητα και αποθηκευτική ικανότητα, ώστε να μπορούν να υποστηρίξουν με επιτυχία την πολύπλοκη διαδικασία της επεξεργασίας του μεγάλου όγκου πολλαπλών μορφών δεδομένων που απαιτείται για την ανάπτυξη μιας πολυμεσικής εφαρμογής. Από την άλλη μεριά, η παρουσίαση μιας εφαρμογής δεν έχει για την εποχή μας μεγάλες απαιτήσεις εξοπλισμού.

2.8 Τα Συστήματα Ανάπτυξης Πολυμέσων

Τα συστήματα που χρησιμοποιούμε για την ανάπτυξη, δηλ. δημιουργία ή συγγραφή, μιας πολυμεσικής εφαρμογής είναι τα εξής :

- * Συσκευή βίντεο
- * Κάρτα βίντεο (video grabber)
- * Βιντεοκάμερα
- * Μικρόφωνο
- * Ψηφιακό κασετόφωνο (DAT, Digital Audio Tape)
- * Ψηφιακή φωτογραφική μηχανή
- * Σαρωτής (scanner)
- * Εγγραφέας CD (CD Recorder)
- * Οδηγός DVD (Digital Video Disc)
- * Εξωτερικός σκληρός δίσκος
- * Δισκέτες Zip και Jaz

2.9 Τα Συστατικά Στοιχεία των Πολυμέσων

Το κείμενο, που αποτελεί το βασικότερο συστατικό σ' άλλες υπολογιστικές εφαρμογές, έχει έναν διαφορετικό ρόλο στα πολυμέσα. Είναι αρκετά περιορισμένο αφού έχει αντικατασταθεί από τα άλλα συστατικά στοιχεία των πολυμέσων, όπως είναι ο ήχος, το βίντεο, η διαδοχή εικόνων κ.ά. Είναι, όμως, απαραίτητο σε ορισμένες πολυμεσικές εφαρμογές, όπως είναι οι εγκυκλοπαίδειες. Η εικόνα αποτελεί το σημαντικότερο κομμάτι στον κόσμο των υπολογιστών και ειδικότερα στα πολυμέσα. Εικόνες μπορούμε να εισάγουμε σε μια πολυμεσική εφαρμογή με τη βοήθεια του σαρωτή (scanner), όπου η όλη διαδικασία λέγεται ψηφιοποίηση της εικόνας, ή να τις πάρουμε (κατεβάσουμε) από το Internet ή από CD ή από δισκέτες. Μετά το φόρτωμα της εικόνας στον υπολογιστή μας, είναι καλό να χρησιμοποιήσουμε ένα ειδικό πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας, όπως είναι το Photoshop, για να βελτιώσουμε την εμφάνιση της εικόνας και να την προσαρμόσουμε στην εφαρμογή μας. Τα γραφικά είναι εικόνες που δημιουργούμε μόνοι μας στον υπολογιστή με κατάλληλα προγράμματα, όπως είναι το PhotoPaint, το PaintBrush (Ζωγραφική), το CorelDRAW, το Illustrator κ.ά.

Το animation (κινούμενη εικόνα ή προσομοίωση κίνησης) είναι γραφικά που έχουν δημιουργηθεί σε υπολογιστή με ειδικά προγράμματα δισδιάστατης (2D) ή τρισδιάστατης (3D) μοντελοποίησης. Τα προγράμματα αυτά έχουν τη δυνατότητα να δημιουργούν

αντικείμενα χρησιμοποιώντας σαν βασικά (δομικά) συστατικά απλά γεωμετρικά σχήματα. Για παράδειγμα, αν περιστρέψουμε έναν κύκλο γύρω από τη διάμετρό του θα δημιουργηθεί μια σφαίρα, ενώ αν τον περιστρέψουμε γύρω από μια εφαπτομένη του θα δημιουργηθεί ένας λουκουμάς. Τα προγράμματα μοντελοποίησης μπορούν να χειρίζονται τα αντικείμενα αυτά σαν μια οντότητα. Το επόμενο βήμα είναι η φωτορεαλιστική απεικόνιση (rendering). Το βίντεο εισάγεται στον υπολογιστή με μια συσκευή που λέγεται ψηφιοποιητής (digitizer), η οποία αναλαμβάνει να διαβάσει την αναλογική εικόνα βίντεο και με τη μέθοδο της δειγματοληψίας να αποθανάτισει σε ψηφιακή μορφή και να συμπίεσει σε πραγματικό χρόνο αυτά που διάβασε από την βιντεοταινία. Αν, όμως, χρησιμοποιήσουμε ψηφιακή συσκευή λήψης βίντεο, μπορούμε να εισάγουμε την εικόνα βίντεο κατευθείαν στον υπολογιστή. Τα αρχεία βίντεο μπορούμε μετά να τα επεξεργαστούμε με ειδικά προγράμματα, όπως είναι το Movie Maker, για να κρατήσουμε τις σκηνές που μας ενδιαφέρουν, να προσθέσουμε εφέ μετάβασης, ήχους κ.ά. Επειδή τα αρχεία βίντεο έχουν τον μεγαλύτερο όγκο απ' όλα τα άλλα στοιχεία μιας πολυμεσικής εφαρμογής, μπορούμε να κάνουμε συμπίεση για να μικρύνουμε το μέγεθός τους, αλλά θα έχουμε απώλεια ποιότητας. Η εισαγωγή και η επεξεργασία του ήχου από τον υπολογιστή μοιάζει πολύ μ' αυτήν του βίντεο, αλλά δεν υπάρχουν τα ίδια προβλήματα με την ποιότητα και το μέγεθος των αρχείων. Μπορούμε με ειδικά προγράμματα επεξεργασίας ήχου να μιξάρουμε, να προσθέσουμε εφέ και να βελτιστοποιήσουμε τους ήχους, όπως το Audacity.



2.10 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 μπορέσουμε 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 θέμα 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.

2.11 Τα ψηφιακά εφέ της ψηφιακής κάμερας και η κίνησή της

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 "seria" για να δώσουμε μία ζεστή και οικεία αίσθηση στις ταινίες μας. Από πολλά μοντέλα camcorder υποστηρίζεται η προσθήκη φόντου, μία διαδικασία που είναι συνηθής στις τηλεοπτικές εκπομπές, ενώ, ακόμη απλούστερα, ή προσθήκη πλαισίου γραφικών. Ειδικά η τελευταία διαδικασία είναι ιδιαίτερος 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 9 εκπομπή και λήψη υπερύθρων, 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. Η στατική απεικόνιση μίας σκηνής (στατική με την έννοια ότι η σχέση κάμερας περιβάλλοντος χώρου και αντικειμένου 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.

2.12 Βασικό μοντάζ και η προετοιμασία του χώρου εργασίας

Εισαγωγή αμαντάριστων πλάνων στον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Με την εκκίνηση του Edius 5 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. Επειδή το Edius 5 'θυμάται' την αρχική θέση κάθε αρχείου που

χρησιμοποιούμε σε ένα έργο, καλό είναι να θυμόμαστε την θέση του κάθε αρχείου που χρησιμοποιούμε ή να τοποθετούμε τα αρχεία αυτά σε ξεχωριστό φάκελο γιατί αν τα μετακινήσουμε ή τα διαγράψουμε το Edius 5 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 πλάνων, 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 Edius 5, 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 βεβαίως 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 avi. 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 avi τα τοποθετούμε στην ίδια ομάδα φακέλου επιλέγοντας καλά και εύστοχα ονόματα, ώστε είναι εύκολος ο μετέπειτα εντοπισμός τους.

Η διεύθυνση των παραθύρων, των παλετών και των άλλων στοιχείων στο παράθυρο εφαρμογής του Edius 5 αποκαλείται χώρος εργασίας (Workspace).
Υπάρχουν τρεις διαφορετικοί χώροι εργασίας για επεξεργασία :Editing, Effect και Audio.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

3.1 State of the art

Η επεξεργασία ψηφιακού βίντεο προϋποθέτει αντίστοιχο λογισμικό. Τα διαθέσιμα λογισμικά αυτής της κατηγορίας καλύπτουν ένα μεγάλο εύρος αναγκών που εκτείνονται από την ερασιτεχνική ενασχόληση μέχρι

τις επαγγελματικές παραγωγές μεγάλων στούντιο του Hollywood. Επιπρόσθετα, τα λογισμικά αυτά μπορούν

να διακριθούν ως προς την άδεια που διατίθενται σε ιδιότητα και ΕΛ/ΛΑΚ. Λογισμικά όπως το iMovie ή το Movie Maker είναι διαδεδομένα αλλά πολύ περιορισμένα σε δυνατότητες. Από την άλλη πλευρά, λογισμικά όπως τα Final Cut Studio, Sony Vegas Pro, Shake, Edius 5 κτλ προσφέρουν πολύ μεγάλες δυνατότητες αλλά έχουν πολύ υψηλό κόστος απόκτησης ανά άδεια χρήσης. Από την άποψη αυτή, η χρήση ΕΛ/ΛΑΚ για

την επεξεργασία ψηφιακού βίντεο στην εκπαίδευση μοιάζει ιδιαίτερα ελκυστική πρωτίστως για λόγους οικονομίας καθώς το απαιτούμενο κόστος απόκτησης αδειών χρήσης είναι μηδενικό. Ωστόσο, οι βασικοί λόγοι επιλογής ΕΛ/ΛΑΚ για την επεξεργασία ψηφιακού βίντεο σήμερα δεν σχετίζονται το μηδενικό κόστος αλλά με τα χαρακτηριστικά, την προσαρμοστικότητα, την απόδοση και τις δυνατότητες που προσφέρονται.

Αλλα ερευνητικά ενδιαφέροντα είναι:

Ομαδοποίηση, τμηματοποίηση, πολυφασματική ανάλυση χρώματος και υφής, ανάλυση βίντεο και αναγνώριση σκηνών, κωδικοποίηση και περίληψη βίντεο. Αναγνώριση και Ανάλυση Προτύπων όπως μέθοδοι εξαγωγή και επιλογής χαρακτηριστικών, νευρωνικά δίκτυα, διανυσματική κβάντιση δεδομένων, τεχνικές ταξινόμησης και ομαδοποίησης δεδομένων και βιομετρικές εφαρμογές.

3.2 Χρονοδιάγραμμα πτυχιακής

Τεχνικό μέρος

Λήψη πτυχιακής	10-2-2009
Συγκρότηση σεναρίου	15-5-2009 έως 30-5-2009
Συγκρότηση υλικών -συλλογή πληροφοριών	1-6-2009 έως 20-6-2009
Λήψη πλάνων-Συνεντεύξεις	1-7-2009 έως 20-10-2009
Μοντάρισμα ταινίας	1-6-2010 έως 15-6-2010

Θεωρητικό μέρος

Εισαγωγή	10-10-2010 έως 25-10-2010
Ανάλυση μεθοδολογίας	28-10-2010 έως 20-11-2010
Σχέδιο δράσης	22-11-2010 έως 30-11-2010
Αποτελέσματα	5-12-2010 έως 28-12-2010

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

4.1 Ο ρόλος του μοντάζ στην κινηματογραφική διεργασία

«Το νόημα μιας και μόνο νότας σ' έναν μουσικό σκοπό, το νόημα μιας και μόνο λέξης μέσα σε μια πρόταση, αποκαλύπτονται μόνο μέσα από το σύνολό τους, την ολότητα του μουσικού σκοπού ή της πρότασης. Το ίδιο ισχύει για τη θέση και το ρόλο ενός πλάνου μέσα στο όλο σώμα μιας κινηματογραφικής ταινίας.» (Μπέλα Μπάλαζ, Η Θεωρία του Φιλμ).



4.2 Τι είναι το μοντάζ

Το μοντάζ αποτελεί απλώς τη σύνδεση μίας λουρίδας φιλμ (πλάνο) με μία άλλη. Τα πλάνα συνενώνονται σε σκηνές και οι σκηνές σε μακρύτερης διάρκειας σεκάνς. Στο πιο μηχανικό επίπεδο, το μοντάζ αφαιρεί τον περιττό χρόνο και χώρο. Διαμέσου της ένωσης των ιδεών, το μοντάζ συνδέει το ένα πλάνο με το άλλο, τη μία σκηνή με την άλλη, και ούτω καθεξής. Απλώς, όσο αυτό μπορεί τώρα να φανεί, η σύμβαση του μοντάζ αντιπροσωπεύει ό,τι ο κριτικός Terry Ramsaye αναφέρει ως το “συντακτικό” του κινηματογράφου, τη γραμματική της γλώσσας του. Όπως το γλωσσικό συντακτικό, το συντακτικό του μοντάζ πρέπει να διδαχθεί – δεν το κατέχουμε έμφυτα.

Από τις πρωτόγονες απαρχές των πρώιμων χρόνων του 20ού αιώνα, το μοντάζ εξελίχθηκε σε μία τέχνη μεγάλης πολυπλοκότητας, παρέχοντας σχεδόν κάθε δεκαετία νέες παραλλαγές και δυνατότητες. Πριν την αλλαγή του αιώνα, οι περισσότερες ταινίες αποτελούνταν από σύντομα γεγονότα φωτογραφημένα σε γενικό πλάνο με μία και μοναδική λήψη. Όταν η μπομπίνα με το φιλμ σχεδόν εξαντλείτο, το συμβάν γρήγορα θα

περαιωνόταν. Η διάρκεια του πλάνου και του γεγονότος ήταν ίδιες. Στην ουσία αυτές οι πρώιμες ταινίες ήταν κάτι περισσότερο από σύντομα θεατρικά έργα που καταγράφονταν στο σελιλόιντ: η κάμερα ήταν ακίνητη. Οι ηθοποιοί παρέμεναν σε γενικό πλάνο. Η σκηνή έτρεχε διαρκώς, με τον φιλικό και τον πραγματικό χρόνο να είναι περίπου ίδιοι.

Μετά το 1900, στη Γαλλία, στην Αγγλία και στην Αμερική, χοντροκομμένες εξιστορήσεις έκαναν την πρώτη τους εμφάνιση. Όντας πια όχι μόνο γεγονότα αλλά ιστορίες, με αρχή, μέση και τέλος, αυτές οι ταινίες απαιτούσαν περισσότερο από ένα απλό σκηνικό και μία διαρκή λήψη. Οι κινηματογραφιστές αυτής της περιόδου ανησυχούσαν ότι το κοινό δε θα αντιλαμβανόταν τη συνέχεια ανάμεσα στο ένα τμήμα (πλάνο) της ιστορίας και στο άλλο. Για να επιλύσουν το πρόβλημά τους, στράφηκαν για βοήθεια στο θέατρο. Εδώ, η αυλαία ήταν μία αποδεκτή σύμβαση, που υποδήλωνε μία μετάβαση στο χρόνο ή και στο χώρο. Η αυλαία, κατ' ουσίαν, συνέδεε τις διαφορετικές σκηνές και πράξεις σε ένα συνεκτικό σύνολο. Το fade στις ταινίες ήταν ό,τι ήταν η αυλαία στο θέατρο. Με εντελώς απλά λόγια, αυτό που ένα fade-out συνεπαγόταν, ήταν η ελάττωση του φωτός στο τέλος μίας σκηνής μέχρι που η οθόνη γινόταν μαύρη. Η επόμενη σκηνή στη συνέχεια θα ξεκινούσε με ένα fade-in, την αντίστροφη διαδικασία, που συχνά αποκάλυπτε μία διαφορετική τοποθεσία και ένα διαφορετικό χρόνο. Συνήθως οι δύο σκηνές ενώνονταν από την παρουσία του ίδιου ηθοποιού. Από το 1899 ακόμη, ο Γάλλος George Méliès γύρισε μία μικρού μήκους ταινία, τη Cinderella, σε είκοσι “διευθετημένες σκηνές”.

Σύντομα, οι σκηνοθέτες άρχισαν να κόβουν και μέσα σε κάθε σκηνή. Ο Αμερικανός Edwin S. Porter συχνά πιστώνεται με αυτή την καινοτομία, μολονότι στην πραγματικότητα οι ιστορικοί του φιλμ έχουν ανακαλύψει πολυάριθμα προγενέστερα προηγούμενα στο Βρετανικό σινεμά. Εντούτοις, αυτά σε μεγάλο βαθμό αγνοήθηκαν, μέχρι που ο Porter χωρίς να έχει γνώση αυτού του μοντάζ, το χρησιμοποίησε στο *The Life of An American Fireman* (1903). Μία αφελής ιστορία της διάσωσης κάποιας γυναίκας και του παιδιού της από έναν πυροσβέστη, η ταινία του Porter περιέχει επτά σκηνές. Η τελευταία σκηνή περιλαμβάνει αρκετά πλάνα: το πυροσβεστικό όχημα που φτάνει στο φλεγόμενο κτίριο, ένα εσωτερικό πλάνο της γυναίκας και του παιδιού της που έχουν παγιδευτεί στο καυτό κτίριο και ένα εξωτερικό πλάνο του πυροσβέστη που κατεβάζει τη γυναίκα από μία σκάλα. Αυτή η τελευταία πράξη επαναλαμβάνονταν στη διάσωση του παιδιού.

Παραδοσιακά, αυτή η σκηνή θα είχε κινηματογραφηθεί με μία συνεχή λήψη. Με το σπάσιμο της σκηνής όμως σε διαφορετικά πλάνα, ο Porter εγκαθίδρυσε το πλάνο και όχι τη σκηνή, ως τη βασική μονάδα της κατασκευής του φιλμ. Αυτή η σύλληψη του μοντάζ εγκαινίασε επίσης την ιδέα της μεταβαλλόμενης άποψης στην ταινία. Μέχρι εκείνη τη στιγμή, οι περισσότερες ταινίες κινηματογραφούνταν με ακίνητο γενικό πλάνο –περίπου από τη θέση ενός θεατή του θεάτρου που καθόταν κοντά στη σκηνή. Η διάρκεια μίας σκηνής αντιστοιχούσε στο πραγματικό γεγονός. Αλλά με το σπάσιμο των πλάνων τόσο σε εξωτερικές όσο και εσωτερικές τοποθεσίες, ο θεατής είναι, κατ' ουσία, και στα δύο

μέρη ταυτοχρόνως. Επιπλέον, επειδή η ταινία δεν εξαρτάται από τη διάρκεια ενός γεγονότος, ο Porter εισήγαγε έναν περισσότερο υποκειμενικό χρόνο, ένα χρόνο που καθορίζεται από τη διάρκεια των πλάνων (και του υπαινισσόμενου χρόνου που έχει διανυθεί ανάμεσά τους), όχι από το πραγματικό συμβάν. Διαμέσου του μοντάζ, τα γεγονότα μπορούν να διογκωθούν ή να συμπυκνωθούν, εξαρτώμενα από το δραματουργικό σκοπό του κινηματογραφιστή.

4.3 Εισαγωγή στην θεωρία του μοντάζ

Η εισαγωγή αυτή αναφέρεται στην σύνθεση της οπτικής και ακουστικής ταινίας. Η ταινία στην τελική μορφή της αποτελείται από εικόνα και ήχο επειδή έως σήμερα απευθύνεται στην όραση και ακοή του ανθρώπου. Όταν αναφερόμαστε στην ταινία, εννοούμε μια ολοκληρωμένη ταινία που θα την εξετάσουμε ανεξάρτητα από το αισθητικό της αποτελέσματα παραθέσουμε τους κανόνες της γραμματικής και του συντακτικού της σε ότι αφορά το μοντάζ και τον τρόπο εφαρμογής τους.

Ολοκληρωμένη ταινία λέγεται αυτή που είναι συμπληρωμένη τεχνικά και διηγηματικά, ώστε να μπορεί να καλύψει μια προβολή.

Τεχνικά ολοκληρωμένη ταινία λέγεται αυτή που πέρασε διαδοχικά από όλα τα στάδια επεξεργασίας εικόνας και ήχου, ώστε να μπορεί να προβληθεί.

Διηγηματικά ολοκληρωμένη ταινία είναι αυτή που μέσα από την εικόνα και τον ήχο ολοκληρώνει ένα νόημα τσιτώστε ο θεατής να παρακολουθεί μια ενιαία μια αδιάσπαστη δράση.

Τα κύρια στάδια της τεχνικής επεξεργασίας εικόνας και ήχου μιας ταινίας αναφέρονται παρακάτω, χωρίς να δίνονται ιδιαίτερες επεξηγήσεις, γιατί αποτελούν αντικείμενο της τεχνικής του κινηματογράφου.

4.4 Κινηματογραφική ταινία

-Λήψη εικόνας

-Λήψη ήχου

-Εμφάνιση αρνητικού φιλμ

-Εκτύπωση του αρνητικού φιλμ σε θετικό

-Μεταγραφή ήχων σε μαγνητικό φιλμ

-Τεχνικό μοντάζ

-Συγχρονισμού

- Εγγραφή σε μαγνητικό φιλμ πρόσθετων φυσικών η τεχνητών θορύβων.
 - Τεχνικό μοντάζ τον θορύβων με βάση την εικόνα
 - Εγγραφή μουσικής
 - Τεχνικό μοντάζ της μουσικής
 - Δημιουργικό μοντάζ εικόνας και ήχου
 - Μιξάζ
 - Μεταγραφή της φιξαρισμένης ακουστικής ταινίας σε οπτικό φιλμ
 - Κοπή και μοντάζ αρνητικού με βάση το τελικό αποτέλεσμα που πρόεκυψε από το δημιουργικό μοντάζ
 - Εταλωναζ δηλαδή η διόρθωση τυχόν χρωματικών η φωτιστικών λαθών του αρνητικού για την τελική εκτύπωση.
 - Εκτύπωση Α κόπιας δηλαδή η εκτύπωση του τελικού μονταρισμένου αρνητικού φιλμ και του οπτικού φιλμ σε θετικό φιλμ που μπορεί να προβληθεί από κινηματογραφική μηχανή προβολής
 - Διορθώσεις Α κόπιας (με βάση την Α κόπια ως δείγμα δηλαδή τα αντίτυπο της ταινίας, γίνονται οι τελικές χρωματικές και φωτιστικές διορθώσεις).
 - Εκτύπωση τελικής κόπιας και αντίγραφων
- Η ολοκληρωμένη τεχνικά ταινία διακρίνεται σε δυο βασικές κατηγορίες από την άποψη της σκηνοθεσίας:
- Ταινία επικαίρων
- Ταινία συνεχείας
- Όταν λέμε κατηγορίες εννοούμε ουσιαστικά την τεχνοτροπία της ταινίας.
- Τα χαρακτηριστικά στις ταινίες επικαίρων είναι:
- Δεν υπάρχει προσκηνοθεσία επομένως δεν εφαρμόζονται οι κανόνες της οπτικής και ακουστικής τέχνης.
 - Τα νοήματα και η συνέχεια στην δράση μεταφέρονται κυρίως με το λόγο.
- Στην κατηγορία αυτών των ταινιών ανήκουν: σπορ, συγκεντρώσεις, διάφορες εκδηλώσεις, ρεπορτάζ κλπ.
- Αντίθετα στις ταινίες συνέχειας η ταινίες με υπόθεση όπως αλλιώς λέγονται:

-Υπάρχει προσκηνοθεσία, επομένως εφαρμόζονται όλοι οι κανόνες της οπτικής και ακουστικής τεχνικής.

-Τα νοήματα μεταφέρονται κυρίως με την εικόνα.

Στην κατηγορία αυτή ανήκουν οι ταινίες με υπόθεση ανεξάρτητα από το μήκος ή την διάρκεια τους. Ανήκουν επίσης ορισμένα ντοκιμαντέρ, αλλά και ειδικές ταινίες επίκαιρων. Στις τελευταίες ανήκουν συγκεκριμένες εκδηλώσεις, στις οποίες γνωρίζουμε εκ των προτέρων, με λεπτομέρειες, τι ακριβώς πρόκειται να συμβιώνεται έχουμε την δυνατότητα, εφαρμόζοντας τους κανόνες της οπτικής και ακουστικής τεχνικής, να κάνουμε λήψεις κατάλληλες, που με μοντάζ θα μας δώσουν το αποτέλεσμα που θέλουμε. Εδώ έχουμε την περίπτωση της σκηνοθεσίας εκ των υστέρων, στην οποία θα αναφερθούμε σε άλλο κεφάλαιο.

4.5 Ντοκιμαντέρ

Σχετικά με τον ορισμό ντοκιμαντέρ υπάρχει ποικιλία απόψεων αρχίζοντας από τις πιο παραδοσιακές που υποστηρίζουν ότι το ντοκιμαντέρ είναι ένα φιλικό κείμενο όπου δεν χρησιμοποιούνται στοιχεία μυθοπλασίας όπως ηθοποιοί και σκηνικά καθώς και σενάριο. Μέχρι τις πιο σύγχρονες θεωρητικές προσεγγίσεις [που αμφισβητούν τον ίδιο τον διαχωρισμό μεταξύ ταινίας μυθοπλασίας και ταινίας ντοκιμαντέρ.

Παρά τις αντικρουόμενες απόψεις γύρω από τον ορισμό του ντοκιμαντέρ δεν αποτελεί πιστή αντιγραφή μιας πραγματικότητας αλλά μια ερμηνεία της τελευταίας, σύμφωνα με τις υποκειμενικές επιλογές και προκαταλήψεις των δημιουργών της ταινίας. Όπως άλλωστε κάθε μορφή φωτογραφικής ή εικονικής αναπαράστασης το ντοκιμαντέρ από τελεί μια κατασκευή έναν τόπο συνάντησης του δημιουργού με την συγκριμένη ιστορική και κοινωνική πραγματικότητα παραπάνω διαπίστωση για το ντοκιμαντέρ ως μια ερμηνεία της πραγματικότητας και όχι ως αντανάκλαση της μας επιτρέπει να προσεγγίσουμε το ντοκιμαντέρ στην ιστορική του διάσταση κριτικά. Δηλαδή, παρά τα οποία ρητορικά ή αλλά τεχνάσματα που χρησιμοποιεί ο δημιουργός της ταινίας για να μας πείσει ότι αυτό που βλέπουμε είναι πραγματικότητα, δεν καταγράφεται παρά μόνο μια από τις εκφάνσεις της αυτή που απορρέει από την οπτική του δημιουργούντα πιο ενδιαφέροντα ντοκιμαντέρ στην ιστορία του κινηματογράφου είναι ακριβώς αυτά που προβάλλονται ως ανοιχτό κείμενο, ταινίες δηλαδή που επιτρέπουν την δυνατότητα αναγνώστης μιας και μοναδικής αδιάσειστης αλήθειας.

Το ντοκιμαντέρ ως κινηματογραφική πρακτική συμπίπτει με την γένεση του κινηματογράφου, συγκεκριμένα με τις πρώτες ταινίες των αδελφών Λάμιες.

Το είδος αυτό του κινηματογράφου παρουσίασε ιδιαίτερη ανάπτυξη τη δεκαετία του

1920, με κυρίους εκπροσώπους τον Ρωσοτζίγκα Βερτώφ και τον Αμερικανό Ρομπερτ Φλαερτυ. Ο Βερτώφ, ο επηρεασμένος από το κίνημα του κινηματογράφου φουτουρισμού δημιούργησε ένα νέο είδος ντοκιμαντέρ που στηρίχτηκε στην ανατροπή της γραμμικής αφηγηματικής φόρμας και στην πρακτική αυτοαναφορικότητας. Ο ίδιος ονόμασε αυτή την πρωτοποριακή κινηματογραφική αναζήτηση "Kino-Pravda" (κινηματογράφος αλήθεια) μια πλήρη έκφραση της οποίας συναντούμε στην ταινία του Kinoapparatom. Η ταινία του Φλερτ Νανook of the North (1922) είναι για πολλούς η πρώτη ολοκληρωμένη ταινία ντοκιμαντέρ. Ο Φλαερτυ καταγράφει την καθημερινή ζωή μια οικογενείας Εσκιμώων στον Καναδά. Η προσέγγιση που ακλούθησε χρησιμοποιείται ακόμα και στις μέρες μας κυρίως στην παράγωγή εθνογραφικών ντοκιμαντέρ και στηρίζεται στην μακροχρόνια παρατήρηση και στην εκμάθηση της γλώσσας και του τρόπου ζωής. Άλλοι σημαντικοί εκπρόσωποι του ντοκιμαντέρ την ίδια περίοδο στην Δυτική Ευρώπη ήταν οι Νταβιντ Ρουτμαν στη Γερμανία με την ταινία "Βερολίνο" (1927).

Στη δεκαετία του 1930 δημιουργήθηκε ένα κίνημα ντοκιμαντέρ στη Βρετανία που σκοπό είχε την κοινωνική αφύπνιση με θεματολογία που πηγάζει από την καθημερινή πραγματικότητα. Σημαντικές ταινίες αυτής της περιόδου είναι το Drifters (1929) του Τζων Γκαρσόν και Night mail των Χαρρυ Ουατ. Βασικός εμψυχωτής αυτού του κινήματος είναι ο Γκαρσονιού όποιος και εισήγαγε τον όρο ντοκιμαντέρ αναφερόμενος σε αυτό που ονόμαζε "δημιουργική διαχείριση της πραγματικότητας". Στο τέλος αυτής της δεκαετίας το ντοκιμαντέρ χρησιμοποιήθηκε από την Γερμανίδα Λενι Ρηφενσταλ για λόγους προπαγάνδας με ταινίες όπως το "Triumph des Wiles", έργα σαν αυτό στήριξαν το χιτλερικό καθεστώς της ναζιστικής Γερμανίας. Τις επόμενες δυο δεκαετίες το ντοκιμαντέρ είχαν ως κύριο θέμα τους τον πρόσφατο πόλεμο, την αντίσταση των λαών στη γερμανική κυριαρχία και ως και τις επιπτώσεις του πολέμου, όπως για παράδειγμα οι ταινίες "Listen to Britain" και "Nuit et Bruillard". Μόνο στο τέλος της δεκαετίας του 1950 διακρίνουμε αλλαγές στη θεματολογία αλλά και στον τρόπο γραφής, όπως για το παράδειγμα στο "On the Bowery" (1956) του Αμερικανού Λειώνε Ρογκοζιν. Οι αλλαγές αυτές οφείλονταν κυρίως σημαντικές τεχνολογικές καινοτομίες στον χώρο του κινηματογράφου όπως η δημιουργία ελαφριάς φορητής κάμερας 16mm και την δυνατότητα συγχρονισμού του ήχου κινούμενη εικόνα στοιχεία που διευρύναν ουσιαστικά το πεδίο δράσης των κινηματογραφιστών. Μέσα από τις καινούργιες εξελίξεις στην τεχνολογία κινηματογράφου, δημιουργήθηκε ο "άμεσος κινηματογράφος" που είχε ως κυρίους εκπροσώπους του τους Αμερικανούς Ρίκυ Ληκοκ, Μαίηζυ Μπραδερς και Άλαν Πεννμπαίηκερ.

Η κυρίαρχη φυσιογνωμία στη δεκαετία του 1960 στο χώρο του ντοκιμαντέρ είναι ο Γάλλος Ζαν Ρους. Μαζί με τον Γάλλο κοινωνιολόγο Εντγκαρ Μορέν, ο Ρους ονόμασε την προσέγγιση που ακλούθησε "cinema verite" κατά αντιστοιχία του (Kino pravda) του Βερτώφ. Σημαντικότερη διάφορα ανάμεσα στον "κινηματογράφο-αλήθεια" και τον "άμεσο-κινηματογράφο" είναι ότι στον τελευταίο ο κινηματογραφιστής παρακολουθεί μια κατάσταση κρίσης χωρίς να επεμβαίνει στα δρώμενα, ενώ η παρουσία του είναι όσο το δυνατόν ορατή. Αντίθετα, "στον κινηματογράφο-αλήθεια" ο κινηματογραφιστής

προκαλεί τα δρώμενα, συμμετέχει σε αυτά και η παρουσία του είναι εμφανής και καταλυτική για την έκβαση των πραγματωνόταν περίπτωση δηλαδή "του αμέσου κινηματογράφου" η κάμερα δρα ως παρατηρητής, ενώ στον "κινηματογράφο-αλήθεια" δρα ως καταλύτης.

Στη δεκαετία του 1970 έντονη είναι η παρουσία του πολιτικού ντοκιμαντέρ καθώς οι πρώτες απόπειρες δημιουργίας φεμινιστικών ντοκιμαντέρ .Περιθωριακές ομάδες που ήταν παραδοσιακά αντικείμενα των ταινιών ντοκιμαντέρ παίρνουν στα χερά τους την κάμερα στην προσπάθεια τους να χρησιμοποιήσουν την κινηματογραφική γραφεία να εκφράσουν ένα πολιτικό λόγο. Η πρακτική αυτή θα συνεχιστεί και στις επόμενες δυο δεκαετίες, ιδιαίτερα μετά την διάδοση του οίδη που επιτρέπει την παραγωγή ταινιών με χαμηλότερο κόστος. Από τα τέλη της δεκαετίας του 1970,ζητήματα ηθικής σχετικά με την οπτική αναπαράσταση άλλων κοινωνιών καθώς και τα ερωτήματα σχετικά με την έκθεση του ίδιου του κινηματογραφιστή σε αυτή την διαδικασία, αρχισαν να απασχολούν ολοένα και περισσότερο τους δημιουργούς ταινιών ντοκιμαντέρ. Σημαντικός θεωρητικός εκπρόσωπος της αναζήτησης αυτής ο Αμερικανός Τζαι Ρουμπυ, που απασχολήθηκε ιδιαίτερα με το θέμα του αναστοχασμού η της αυτοαναφορικότητας, ενώ πρακτικές εφαρμογές αυτών των προβληματισμών συναντούμε στις ταινίες της Αμερικανίδας Μπαρμπαρα Μπειρχοφ Number of our days(1977) και In her Own Time(1985).Στη δεκαετία του 1980 και στις αρχές τις δεκαετίας του 1990 παρατηρείται μια τάση επαναπροσδιορισμού της παραδοσιακής φόρμας του ντοκιμαντέρ. Η γραμμική αφηγηματική δομή που στηρίζεται στον κατακερματισμό και την αποδόμηση του φιλικού χώρου και χρόνου, μια πρακτική που μας επαναφέρει στις καλλιτεχνικές αναζητήσεις του Βερτωφ. Ένα άλλο στοιχείο που χαρακτηρίζει τις αρχές της δεκαετίας του 90 είναι ότι αρκετοί δημιουργοί ντοκιμαντέρ ενσωματώνουν τις ταινίες τους ερασιτεχνικό οπτικοακουστικό υλικό που έχουν γυρίσει οι ίδιοι οι άνθρωποι που κινηματογραφούνται.

4.6 Ο χώρος εργασίας editing και των effects

Ο χώρος εργασίας που θα χρησιμοποιήσουμε εξαρτάτε από το είδος της εργασίας μας 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..



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

4.7 Ο χώρος εργασίας Audio και το παράθυρο project,timeline και monitor

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 διάφορα 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 Edius 5 περιλαμβάνει επίσης εξειδικευμένα παράθυρα για εργασίες όπως η εγγραφή βίντεο και η δημιουργία τίτλων.

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. 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. 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.

Η ακόλουθη ομάδα παλετών εμφανίζεται επίσης εξ ορισμού στο παράθυρο του Edius 5 :
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 αλλάζουμε τις ρυθμίσεις ενός εφέ ανά πασα 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 .



4.8 Έλεγχος των ρυθμίσεων του έργου

Αφού ξεκινήσουμε ένα έργο, μπορούμε να ελέγξουμε τις ρυθμίσεις έργου ανά πάσα στιγμή. Από την γραμμή των μενού του Edius 5 , επιλέγουμε :

Project > Project Settings

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 Edius 5 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 καρτέ (frame size), την ποιότητα της εικόνας (picture quality), την συμπίεση (compression) και την αναλογία (proportion) που χρησιμοποιεί το Edius 5 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 Edius 5 το βίντεο και τον ήχο απευθείας από μια συσκευή βίντεο ή κάμερα.

4.9 Εισαγωγή και επεξεργασία αρχείων

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. Στη συνέχεια το αρχείο που επιλέξαμε εμφανίζεται μέσα στο project μας, με διπλό κλικ μέσα στο εικονίδιο του μπορούμε να το ανοίξουμε με το Edius 5. Το παράθυρο έργου (Project) περιέχει μια περιοχή Bin η οποία παρουσιάζει τα bins (το ισοδύναμο των αρχείων στο Edius 5). 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.

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.

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.

4.10 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). 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 μονό 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 Edius 5 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 της συγκεκριμένης λειτουργίας.

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 ποντικίου 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 διπλά

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 διπλά 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.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

5.1 Rolling, Ripple , Slip 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. 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.

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.

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.

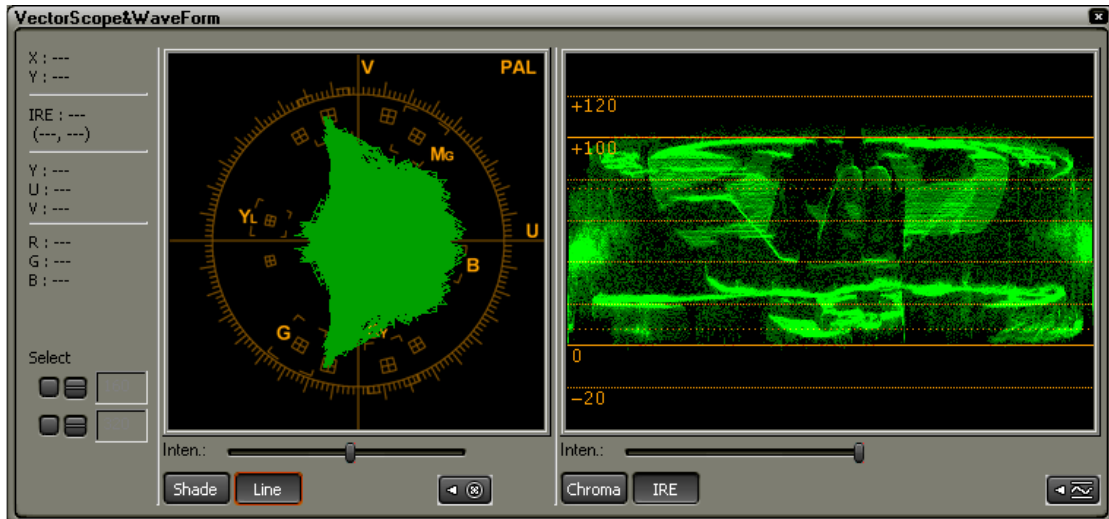
5.2 Επεξεργασία ήχου και εισαγωγή μουσικών αρχείων

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.

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 Edius 5 μπορεί και επεξεργάζεται συγκεκριμένο τύλο αρχείων, θα πρέπει και εμείς να τα αποθηκεύουμε στον ίδιο τύπο αρχείων. Στο συγκεκριμένο έργο επιλεγούμε αρχεία ήχου MP3.



Για την εισαγωγή και την μετατροπή των μουσικών αρχείων χρησιμοποιούμε το πρόγραμμα Audio Galaxy, 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 Edius 5 με την γνωστή διαδικασία : File > Import > επιλογή αρχείου και τα τοποθετούμε σε ένα κανάλι audio track. Επειδή στην εργασία αυτή περιέχουμε :

1. Συνέντευξη
2. 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.

5.3 Εισαγωγή audio tracks

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

Πηγαίνουμε στο παράθυρο timeline του Edius 5 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 Edius 5 μας δίνει αρκετούς τρόπους ελέγχου και τροποποίησης των ήχων μας. Πρώτος από αυτού είναι η χρήση του Auto Gain.

Ο δεύτερος και πολύ ποιο εύχρηστος τρόπος είναι με την χρήση του Audio Mixer. Πρόκειται για ένα πολύ καλό εργαλείο του Edius 5 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

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. 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.

5.4 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, μιξάρωντας 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.

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.

5.5 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:

Σημιουργούμε 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 submix 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.

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 απομακρύνει 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 ισορροπίσει 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.

Limitter:

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.



5.6 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 Edius 5 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 Edius 5 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 Edius 5 όπως :

Σιάλυση (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 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.

5.7 Η ταχύτητα 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, καρτέ δηλαδή ή ακόμα και την ελάττωση της ταχύτητας μιας σκηνης 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 γραμμική 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 :

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 παρεμβάλλονται 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 δεύτερο 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 .

5.8 Η χρήση του black video και των εφε στο Edius 5

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 αλλά 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. Χρησιμοποιούμε το μαύρο βίντεο τόσο για την αλλαγή κεφαλαίων στο έργο,

όσο και για το λόγω 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 αλλά 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. Έτσι αφού μετακινήσουμε το πλάνο που θέλουμε να εμφανιστεί με σταδιακό τρόπο

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 λόγω 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 .

Μπορούμε να προσθέσουμε οποιαδήποτε εφέ σε ένα πλάνο ανά πασά 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 .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 Edius 5. 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 πραγματοποιήσει και σαφώς για να μπορεί να ανοίγει και να διαχειρίζεται αυτό τι

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

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.

5.9 Τίτλοι

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 Edius 5 είτε με κάποιο άλλο πρόγραμμα όπως το Photoshop, το Illustrator ή ακόμη και το Word.

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

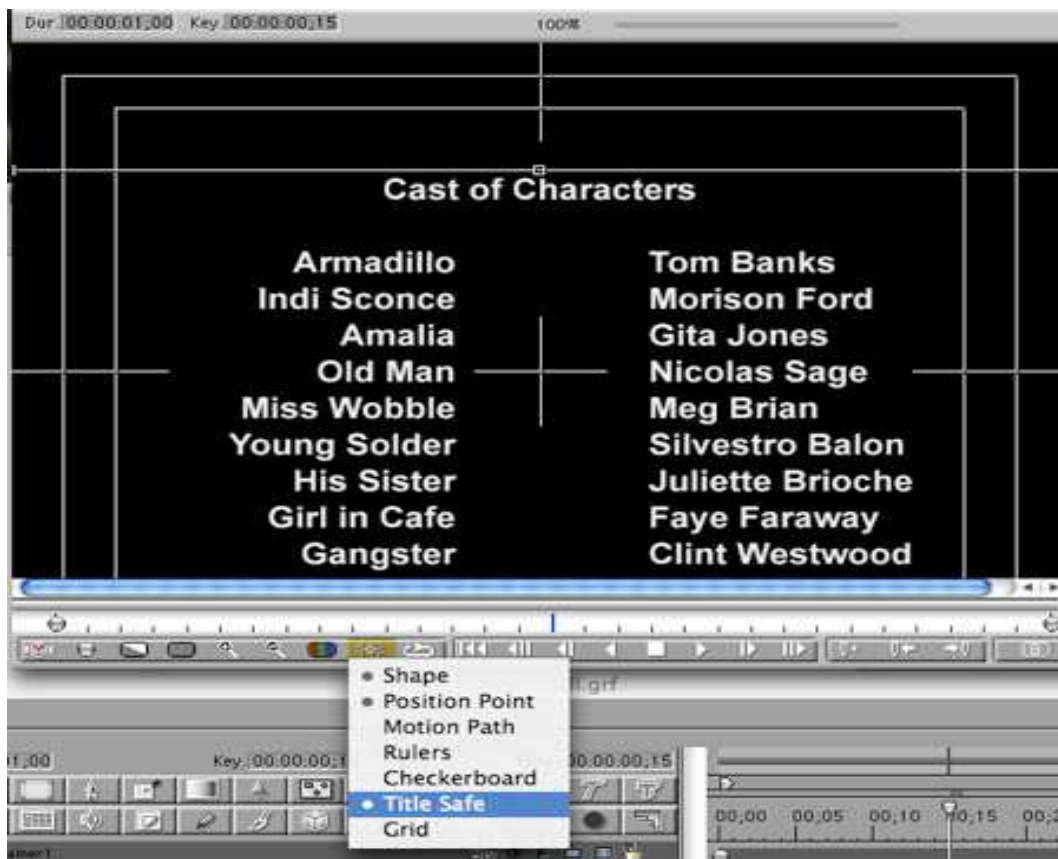
Για να δημιουργήσουμε τους τίτλους πρέπει απλώς να καλέσουμε την εντολή Title > New Title. Αμέσως ανοίγει το παράθυρο, το οποίο μπορούμε να θεωρήσουμε ως ένα πρόγραμμα μέσα στο πρόγραμμα. Στα αριστερά βλέπουμε τα εργαλεία που έχουμε στη διάθεση μας και στη μέση του καρτέ μας. Με το πρόγραμμα

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 φτιαχτούμε. .Ωστόσο οι τίτλοι αποθηκεύονται σε ξεχωριστά αρχεία, που έχουν καταλήξει pti. 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.



5.10 Περιβάλλον διόρθωσης χρώματος εργαλεια χρωματοποιού

Το περιβάλλον διόρθωσης χρώματος του Edius 5 διαφοροποιείται 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 Edius

5 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 Edius 5 μας απαλλάσσει μέχρι την τελευταία στιγμή από τον μπελά. Εκμεταλλευόμενο την ταχύτητα των σημερινών υπολογιστών, μας επιτρέπει 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 Edius 5 φίλτρα, Motion και Opacity, καθετί άλλο που εμφανίζεται στην καρτέλα αυτή είναι τα φίλτρα που έχουμε επιλέξει εμείς και τα διαθέσιμα ρυθμιστικά τους.

Υστέρα από αυτά τα γενικά, ας περάσουμε στην ουσία. Τα εργαλεία που μας προσφέρει το Edius 5 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 μονό 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 Edius 5. 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 ή 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 ή 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.

Ανάθεση κίνησης σε πλάνο

Για επιπλέον εφέ το Edius 5 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..

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

6.1 Ποια είναι τα αποτελέσματα

Τα αποτελέσματα της συγκεκριμένης πτυχιακής τα βλέπουμε άμεσα εφόσον το βίντεο έχει ολοκληρωθεί και το βλέπουμε από την αρχή έως το τελούμενα από τα αποτελέσματα που θα δούμε είναι τα βίντεο εφόσον έχουν επεξεργαστεί από εμάς βάση αλγορίθμων της εφαρμογής που χρησιμοποιήσαμε καθώς και τις αλλαγές σε διάφορα επίπεδα που αφορά ένα βίντεο όπως είναι η ταχύτητα θόρυβος, τα χρώματα και η σωστή κατανομή της φωτεινότητας. Έχοντας κάνει όλα αυτά έχουμε ήδη πάρει μια γεύση για το πώς λειτουργεί η ψηφιακή επεξεργασία βίντεο που είναι άμεσα συνδεδεμένη και με άλλες πολυφασικές εφαρμογές ενός μεγάλου κλάδου της πληροφορικής. Όσο αφορά τώρα το οπτικό αποτέλεσμα σαν σύνολο έχουμε μια αρμονική ακολουθία των βίντεο στην οποία ο θεατής κάθεται και παρακολουθεί χωρίς να βαριέται.

6.2 Τι και ποιον θα ωφελήσει η πτυχιακή αυτή

Όσο αφορά τον σπουδαστή η πτυχιακή αυτή θα τον ωφελήσει πάνω σε ένα πολύ μοντέρνο τομέα πολυμέσων που αφορά την ψηφιακή επεξεργασία βίντεο. Δουλεύοντας πάνω σε εφαρμογές επεξεργασίας βίντεο γίνεται όλο και πιο οικείο το να επεξεργάζεται εικόνες βίντεο φωτογραφίες να απόκτα εμπειρίες πάνω στα πολυμέσα. Επίσης χρησιμοποιεί συνδυασμό πολλών εφαρμογών στο να επιτύχει ένα καλό αποτέλεσμα. Μπορεί να χρησιμοποιήσει εφαρμογή επεξεργασίας βίντεο φωτογραφίας η χοή ώστε να φτάσει σε ένα επιθυμητό στόχο ο οποίος δεν θα διαφέρει πολύ από ένα επαγγελματικό αποτέλεσμα. Μην ξεχνάμε άλλωστε ότι ο στόχος της εκπαίδευσης και της πτυχιακής μας είναι να φτάσουμε σε ένα τέτοιο επίπεδο ώστε να μπορούμε να βγούμε στην αγορά εργασίας.

Όσο αφορά τώρα τον θεατή που θα παρακολουθήσει τον εισάγει αρμόνικα σε ένα κόσμο οποίος δεν είναι και πολύ γνωστός στο ελληνικό κοινό και του παραθέτει μια πραγματικότητα εναλλακτική από την δική καθώς και την γνωριμία του με το συγκριμένο επάγγελμα. Μην ξεχνάμε ότι δουλεία ελληνικής παράγωγης σε επαγγελματικό επίπεδο με αυτό το θέμα δεν έχει υπάρξει μέχρι στιγμής. Άνετα όποτε μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την λέξη «πρωτοτυπία» στην πτυχιακή σαν κάτι καινούργιο

6.3 Τι χρησιμότητα σκοπούς και στόχους έχει

Πρωταρχικός στόχος των πολυμέσων και τις ψηφιακής επεξεργασίας βίντεο είναι η δημιουργία εφαρμογών που θα είναι απλές στον χρηστική ύπαρξη ενός απλοϊκού, στη χρήση, πολυμεσικού interface αυξάνει την αποτελεσματικότητα του χρηστή και την ταχύτητα εκμάθησης του λογισμικού τελικός χρηστής μπορεί σχετικά γρήγορα να εξαρτηθεί από τις οδηγίες χρήσεις του λογισμικού.

Η εύχρηστη και διαισθητική διαπάλη χρηστή παίζει επίσης μεγάλο ρόλο. Το interface ενός προγράμματος δεν αρκεί μόνο να περιέχει εικόνες, ήχους, κουμπιά πλοήγησης η

αλλά εναλλακτικά μεγάλοπρεπε να είναι εύχρηστο και να αντιστοιχεί σε γνώσεις που ήδη κατέχει ο τελικός χρήστης. Οι περισσότερες εφαρμογές πολυμέσων ακολουθούν κανόνες ευχρηστίας λογισμικού και περνούν σχετικά τεστ, πριν αρχίσει η εμπορική τους εκμετάλλευση. Με αυτόν τρόπο οι εφαρμογές είναι εύκολες στην χρήση τους και στην εκμάθησή τους και η αποδοχή τους άμεση.

6.4 Προσαρμογή στις ανάγκες του χρηστή

Οι εφαρμογές πολυμέσων και ιδιαίτερα της ψηφιακής επεξεργασίας βίντεο, έχουν ικανότητα να προσαρμόζονται στις ανάγκες των χρηστών. Η προσαρμογή έγκειται το γεγονός ότι οι αναγνώστες μπορούν να χρησιμοποιήσουν όταν αυτοί επιθυμούν με το δικό τους ρυθμό. Η δυνατότητα μελέτης και πολλαπλών επαναλήψεων των ίδιων θεμάτων και οι εναλλακτικοί τρόποι παρουσίασης των πληροφοριών, καθιστούν το λογισμικό πολυμέσων ως ένα προσαρμόσιμο δάσκαλο-σύμβουλο.

Ιδιαίτερα τα πολυμέσα με υψηλό βαθμό αλληλεπίδρασης προσφέρουν την δυνατότητα προσαρμογής ακόμη και του ίδιου λογισμικού ,καθώς και την δημιουργία νέων σεναρίων πλοήγησης και μονοπατιών ανακάλυψης της γνώσης.

6.5 Καλύτερη κατανόηση του περιεχομένου

Η ύπαρξη πολλαπλών μορφών αναπαράστασης της ίδιας πληροφορίας επιτρέπει στον εκπαιδευόμενο την καλύτερη κατανόηση των παρουσιαζομένων δεδομένων. Η ταυτόχρονη παρουσίαση κειμένου εικόνων, ήχου και βίντεο έχει ως αποτέλεσμα την διέγερση πολλών ανθρωπίνων αισθήσεων ,αφού τα ερεθίσματα που δέχεται ο εκπαιδευόμενος είναι πολλαπλά. Με την αποφυγή της μονοτονίας που εμφανίζεται όταν υπάρχει μόνο μια μορφή παρουσίασης των πληροφοριών, διατηρείται αμείωτο το ενδιαφέρον από τους αναγνώστες της εφαρμογής και τελικά απορροφάται περισσότερη γνώση.

6.6 Μείωση κόστους

Αν και αρχικά η χρήση των πολυμέσων εμφανίζεται ως μια ακριβή λύση τελικά συμβαίνει το αντίθετο. Η παράγωγη εκπαιδευτικών πολυφασικών CD αποτρέπει την εκτύπωση των πληροφοριών σε χαρτί ,επιτρέποντας την συχνή ανανέωση των δεδομένων. Πολλές φορές ο δάσκαλος και γενικά η ανθρωπινή παρέμβαση είναι περιττεύαμε αποτέλεσμα να μειώνονται τα λειτουργικά έξοδα. Επιπλέον ο γρήγορος ρυθμός απόκτησης γνώσεων και δεξιοτήτων μέσω της ηλεκτρονικής εφαρμογής οδηγεί σε περαιτέρω εξοικονόμηση χρημάτων για τον χρηστή η την εταιρία που χρησιμοποιεί τεχνολογίες πολυμέσων

6.7 Διασκέδαση

Ο τελευταίος λόγος από μόνος του αποτελεί ένα ισχυρό πλεονέκτημα υπέρ της τεχνολογίας που πραγματοποιείται το παρόν βιβλίο. Τα πολυμέσα έχουν ως εγγενές χαρακτηριστικό την διασκέδαση. Οι εφαρμογές αλληλεπιδραστικών πολυμέσων αντιμετωπίζονται από μικρούς και μεγάλους, ηλικιακά, χρήστες ως ένα παιχνίδι. Είναι παιχνίδια ανακάλυψης γνώσεων και ταυτόχρονα ψυχαγωγίας. Όσο πιο εύχρηστα και πιο διασκεδαστικά είναι τόσο πιο εύκολα γίνεται εμπορικώς αποδεκτά.

6.8 Περιοχές χρήσης

Τα πολυμέσα έχουν διεισδύσει σχεδόν όλες τις καθημερινές δραστηριότητες μαλακό τις σχολικές δραστηριότητες μας μέχρι και την διανομή τους μέσω έντυπου τύπου. Γενικά μπορούμε να αναγνωρίσουμε τους ακόλουθους γενικούς τομείς χρήσης των πολυμέσων.

Πρώτα η εκπαίδευση και η κατάρτιση. Η εκπαίδευση αποτελεί τον πλέον κατάλληλο χώρο για την τεχνολογία των πολυμέσων. Η εκπαίδευση και η αξιολόγηση μέσω λογισμικού απαιτεί την χρήση πολλών μέσων ώστε η εφαρμογή να είναι εύχρηστη και ελκυστική. Πλήθος εκπαιδευτικών τίτλων πολυμέσων κυκλοφορούν στο εμπόριο και πολλά από αυτά έχουν χρηματοδοτηθεί από το υπουργείο εθνικής παιδείας και θρησκευμάτων και έχουν διανεμηθεί στα σχολεία. Η ανάπτυξη δεξιοτήτων μέσω ηλεκτρονικών μέσων κάποιες φορές υπερτερεί της κλασικής διαδασκαλίας, ενώ περισσότερες φορές τη συμπληρώνει περιέχοντας νέους τρόπους εκμάθησης και οπτικές και ηχητικές λεπτομέρειες που δεν μπορούν να παρουσιαστούν με άλλο τρόπο.

Η εργασία επίσης είναι κάτι πολύ σημαντικό. Στον εργασιακό χώρο η χρήση των πολυμέσων βρίσκει παρά πολλές εφαρμογές. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για κατάρτιση εργαζομένων, για την διαφήμιση και πώληση των προϊόντων και για την παρουσίαση των εταιρικών δεδομένων. Οι πολυφασικές εφαρμογές στην εργασία συνήθως χρησιμοποιούνται μέσω εσωτερικού δικτύου της εταιρείας ή του διαδικτύου.

Η πληροφόρηση είναι ένας άλλος τομέας που απασχολεί τα πολυμέσα. Στα περιπτερά εκθέσεων τοποθετούνται μηχανήματα με οθόνες αφής, τα οποία ενημερώνουν και καθοδηγούν τον επισκέπτη, αρκεί να πιέσουν μερικές φορές την οθόνη. Οι εφημερίδες αλλά και πολλές ηλεκτρονικές εγκυκλοπαίδειες έχουν πολυμεσική παρουσία στο διαδίκτυο. Οι χρήστες του διαδικτύου μπορούν εύκολα και γρήγορα, ακολουθώντας ελκυστικά interfaces που τους παρέχονται να ανακαλύψουν την επιθυμητή πληροφορία. Επιπλέον καθημερινά, προσφέρονται με τις εφημερίδες cd και dvd με θέματα της επικαιρότητας και ιστορικά ή αλλά σημαντικά γεγονότα.

Τέλος η διασκέδαση, τα νέα ηλεκτρονικά παιχνίδια δικτυακά ή αυτόνομα αξιοποιούν την ισχύ των πολλαπλών μέσων έτσι ώστε να είναι πρωτότυπα και ελκυστικά. Περιέχουν αποσπόντα βίντεο, κινούμενα σχέδια, εικόνες από γήπεδα ποδοσφαίρου, αρχαιολογικούς χώρους, μέρη πόλεων και μαζί γνωστές μελωδίες, συνθέτουν παιχνίδια που εξιτάρουν την φαντασία και προσφέρουν εμπειρίες ρεαλιστικές στους χρήστες τους.

6.9 Συμπεράσματα

Κάθε φορά που ξεκινάμε μια εργασία ένα στόχο από την αρχή δηλαδή από τον σχεδιασμό την ανάλυση την εκτέλεση την διεκπεραίωση φτάνουμε συχνά σε σημείο να αναλογιστούμε και να σκεφτούμε ποια θα ήταν τα χρήσιμα συμπεράσματα ώστε να βοηθηθούμε περισσότερο όσο αφορά κάποια βελτίωση σε επόμενη μας εργασία η για να διορθώσουμε την ήδη υπάρχουσα. Είναι λογικό να κάτσουμε και να μελετήσουμε μια τις κίνησης της οποίας κάναμε βήμα για να φτάσουμε στην ολοκλήρωση της εργασίας μας να προσδιορίσουμε τι μας δυσκόλεψε που ξοδέψαμε περισσότερο χρόνο και τι μας βοήθησε τελικά για να το επιλύσουμε.

Όσο αφορά τώρα την συγκριμένη πτυχιακή το μονό σίγουρο συμπέρασμα είναι ότι ζήσαμε μια πολύ ευχάριστη εμπειρία και συνδυάσαμε το σενάριο την σκηνοθεσία το μοντάζ με μια πιο ψηφιακή προσέγγιση πάνω στην οποία μα βοήθησε το αντικείμενο της σχολής μας, τα πολυμέσα. Από εδώ και στο εξής μπορούμε να στήσουμε με αρκετές αξιώσεις ένα ολοκληρωμένο ψηφιακό μοντάζ το οποίο δεν θα έχει τίποτα να ζηλέψει από τα επαγγελματικά μοντάζ και επεξεργασίας βίντεο. Μπορούμε εύκολα πλέον να πούμε ότι το κύριο συμπέρασμα της συγκεκριμένης πτυχιακής είναι η πόλη μεγάλη εμπειρία που πήραμε σε όλο το φάσμα του ψηφιακού μοντάζ αλλά και γενικότερες γνώσεις πάνω στο σενάριο την σκηνοθεσία που όλα ήταν αλληλένδετα μεταξύ τους για ένα σωστό αποτέλεσμα. Μπορούμε πλέον να έχουμε μια καλύτερη εικόνα πάνω στην επεξεργασία βίντεο μέσω ετοιμών πολυφασικών εφαρμογών όπως επίσης εικόνας και τίτλων καθώς και επεξεργασίας ήχου με ανάλογες εφαρμογές πληροφορικής.

6.10 Μελλοντικές εργασίες

Φυσικά τίποτα δεν τελειώνει με την συγκεκριμένη εργασία αν θέλουμε να λέμε ότι εξελισσόμαστε πάνω στην ειδικότητα μας και να έχουμε προοπτική ώστε να μπορέσουμε να έχουμε μια επαγγελματική σταδιοδρομία που θα μπορέσει να καθιερώσει τις γνώσεις μας σε ένα καλό επίπεδο. Πρέπει να πάντα να είμαστε ανήσυχοι και να βλέπουμε σε μελλοντικές εργασίες μέσα από τις οποίες θα επιτύχουμε κάτι τέτοιο.

Μια μελλοντική εργασία η οποία είναι στα πλανά μας είναι μια πολυφασική παράγωγη και πάλι με την δομή ενός ντοκιμαντέρ λίγο διαφορετική βεβαία από την προηγούμενη. Μεσα λοιπόν στα άμεσα σχέδια είναι η λήψη βίντεο από διαφορές διάσημες πλατειές της Ευρώπης οι ανίχνευση στοιχείων για αυτές μέσα από ταξίδια τα οποία θα γίνουν για να παρουσιαστεί μια ανάδρομη σε αυτές και στα σημαντικότερα γεγονότα τα οποία συνεβησαν. Επίσης θα ανακαλύψουμε τους λόγους τους οποίους δημιουργήθηκαν, από επήρανε το ονοματους, τις διαστάσεις και την ιδιομορφία τους.

Θα εισάγουμε καινούργια στοιχεία μέσα όπως είναι αφήγηση αλλά και πολλά τεχνικά στοιχεία μέσα από την εφαρμογή ώστε να μπορέσουμε να δώσουμε ένα μια ακόμη καλύτερη ροή ώστε η παρακολούθηση του να είναι ενδιαφέρουσα και να μην κουράζει τον θεατή. Τα εργαλεία με τα οποία θα το διατελέσουμε είναι φυσικά καμερες, μικροφωνα, τριποδες καθώς και από ανθρώπινο δυναμικό ένα η δυο άτομα τα οποία θα ταξιδεύουν και θα αφηγούνται θα ερωτάνε ντόπιους κατοίκους σχετικά με τις πλατειές και θα περνούν συνεντευξεις. Οι πολυφασικές εφαρμογές οι οποίες θα μας βοηθήσουν πάνω στο μοντάζ θα είναι φυσικά προγράμματα editing video, επεξεργασίας ήχου αλλά και εικόνας.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

-Εισαγωγή στην θεωρία του μοντάζ και του ντεκουπάζ ΜΑΡΙΟΣ ΡΕΤΣΙΝΑΣ-ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΙΩΝ

-ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟ EDIUS 5 ΑΠΟ ΤΗΝ CANOPUS

**-Τεχνικός εφαρμογών πληροφορικής με πολυμέσα
ΦΩΤΗΣ ΛΑΖΑΡΙΝΗΣ -ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ**

-ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ RAM ΑΡΘΡΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΒΙΝΤΕΟ

**-Τεχνολογίες Πολυμέσων-Θεωρία,υλικο,λογισμικο
ΦΩΤΗΣ ΛΑΖΑΡΙΝΗΣ-ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ**

**ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ ΟΣΟΥΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΤΗΚΑΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΑΥΤΗ.
ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΚΑΖΑΝΤΖΗΣ, ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ ΓΟΥΡΔΟΥΜΙΣΣΑΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΤΣΟΛΑΚΙΔΗΣ, ΛΙΑ ΔΟΜΝΗΝΟΥ, ΘΑΝΑΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΟΥ ΚΑΙ Ο
ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ ΜΑΛΑΜΟΣ**