



Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής
ΤΕΙ ΚΡΗΤΗΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Τίτλος “ Παραγωγή οπτικοακουστικού υλικού”

Σταυρουλάκης Νικόλαος

ΑΜ:2591

Επιβλέπων καθηγητής : Μαλάμος Αθανάσιος

ΗΡΑΚΛΕΙΟ

2016

Ευχαριστίες

Σ' αυτή την, ομολογουμένως μακρά, περίοδο φοίτησής μου στο ΤΕΙ Κρήτης, θα ήθελα να ευχαριστήσω τους ανθρώπους εκείνους που με ακαδημαϊκό ήθος στήριξαν την προσπάθειά μου να φτάσω ως εδώ, ένα βήμα πριν την ολοκλήρωση της πορείας αυτής. Καθώς επίσης όλους εκείνους που στάθηκαν πλάι μου πίσω και μπρος απ το φακό. Big ups to Στέλιος Τάταρης (bmx)!

ABSTRACT

This project aims to produce an array of frames →sequences// through different techniques of capturing analogue to Fps (Frames per second) based on different mechanical video recording capabilities.

At a later time series the process and the design of frames (editing) as well as the timing of the selected audio in the final sequence.

The following editing programs for image and audio were used:



· Adobe Premiere



· Adobe Lightroom



· Adobe After Effects

ΣΥΝΟΨΗ

Η πτυχιακή αυτή εργασία σκοπό έχει να αντλήσει σειρά από καρέ → ακολουθίες // μέσω διαφορετικών τεχνικών λήψεων ανάλογων της ροής των καρέ, βασισμένων σε διαφορετικές μηχανικές δυνατότητες βιντεοσκόπησης.

Σε δεύτερο χρόνο σειρά έχει η επεξεργασία και ο σχεδιασμός των καρέ(μοντάζ) όπως και ο χρονοισμός επιλεγμένου ήχου στην τελική ακολουθία.

Για την παράγωγή χρησιμοποιήθηκαν τα εξής προγράμματα επεξεργασίας(εικόνας & ήχου):



· Adobe Premiere



· Adobe Lightroom



· Adobe After Effects

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Ευχαριστίες.....	1
Abstract	2
Σύνοψη.....	3
Εισαγωγή.....	6
1 Αναφορά και ανάλυση εννοιών.....	7
1.1 Οπτικοακουστικό υλικό.....	7
1.2 Καρέ-καρέ(frame-frame rate).....	7
1.2.1 Ρυθμός των καρέ και ανθρώπινη όραση.....	8
1.2.2 Βάθος πεδίου.....	9
1.3 Βιντεοκάμερα.....	10
1.3.1 Επαγγελματική Βιντεοκάμερα.....	10
1.3.2 Camcorder.....	11
1.3.3 Action camera.....	12
1.4 Τεχνική Time-lapse.....	13
2 Μεθοδολογία υλοποίησης.....	15
2.1 Μέθοδος Ανάπτυξης.....	15
2.2 Εργαλεία.....	16
2.2.1 Gopro hero 4 Silver.....	16
Ρυθμίσεις Video.....	16
Ρυθμίσεις Φωτογραφίας.....	16
Ρυθμίσεις Multi-Shot.....	17
Εξοπλισμός.....	17
2.2.2 Τεχνικά χαρακτηριστικά Desktop.....	19
2.3 Ερευνητική διαδικασία.....	20
2.3.1 Διαδικασία συλλογής πλάνων.....	20
2.3.2 Σενάριο.....	21
2.3.3 Storyboard.....	21
2.3.4 Λογισμικό επεξεργασίας.....	32
Adobe Premier.....	32
Adobe lightroom.....	33
Adobe After effects.....	34
3 Διαδικασία παραγωγής.....	35
3.1 Λήψεις.....	31
3.2 Μοντάζ.....	37
3.3 Χρονισμός Ήχου.....	40
3.4 Εξαγωγή οπτικοακουστικού υλικού.....	44
4 Συζήτηση	
Αποτελεσμάτων.....	45
Σχολιασμός Λήψεων.....	45

Σχολιασμός Μοντάζ.....	45
5 Συμπεράσματα.....	46
Περιορισμοί.....	46
Προτάσεις.....	46
Βιβλιογραφία.....	47
Πίνακας εικόνων.....	48

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Γενική περιγραφή και σπουδαιότητα θέματος

Η γενικότερη μορφή της ιδέας περί παραγωγής του οπτικοακουστικού αυτού υλικού με τίτλο <<Χάνδακας//Aller-retour>>. Βρίσκεται σε βασικές μα συνεχώς μεταβαλλόμενες κινηματογραφικές τεχνικές (εικονοληψίας & μοντάζ) αλλά και μηχανικές δυνατότητες (εργαλεία). Θα δοκιμάσω τον συνδυασμό τεχνικών λήψεων με βάση τις μηχανικές δυνατότητες μιας action cam στοχεύοντας την ανάδειξη της σπουδαιότητας κάθε λήψης του εκάστοτε πλάνου σε μια ροή [εικόνας+ήχου].

Βασικός σκοπός της εργασίας

Σκοπός της εργασίας η δημιουργία ενός ολιγόλεπτου βίντεο μέσω τεχνικών TimeLapse & action frames, χωρισμένο σε δυο μουσικές ενότητες κατά το μοντάζ.

Δομή Εργασίας

Αφετηρία η πόλη του Ηρακλείου, και η προσπάθεια σύλληψης μιας κινηματογραφικής ενότητας από την ανατολή έως λίγο μετά την δύση. Αποτυπωμένη στα καρτέ των πλάνων όπως εγώ βίωσα-μελέτησα την περίοδο φοίτησης μου στο τμήμα εφαρμοσμένης πληροφορικής και εν συνέχεια παρήγαγα ως μηχανικός υπολογιστών.

1 Αναφορά και ανάλυση εννοιών

Σε αυτό το κεφάλαιο δίδονται τα χαρακτηριστικά της σύνθεσης του οπτικοακουστικού υλικού για την περαιτέρω ανάλυση και ορθή κατανόηση της διαδικασίας που ακολούθησε την παραγωγή αυτού.

1.1 Οπτικοακουστικό υλικό

Ο όρος οπτικοακουστικό υλικό αναφέρεται στον σχηματισμό μιας μορφής βίντεο και ήχου. Αυτό χωρίζεται τόσο στην επιλογή των κατάλληλων μέσων σύλληψης του παραγόμενου θέματος, στις τεχνικές, όσο και στην επεξεργασία για την τελική απόδοση της ροής των καρτέ (frames) παράλληλα με τον ήχο.

1.2 Καρέ-καρέ(frame-frame rate)

Το βίντεο ουσιαστικά αναλύεται ως κινούμενες εικόνες τα Καρέ ή Frames. Το μυστικό της κινούμενης εικόνας βασίζεται σε ένα πολύ απλό φαινόμενο: Εικόνες, που διαδέχονται γρήγορα η μία την άλλη «οι λεγόμενες ακολουθίες(sequences)» και απεικονίζουν σταδιακά μια κίνηση, αντιλαμβανόμαστε σαν μια συνεχόμενη κίνηση. Ένα απλό παράδειγμα είναι κάτι που ίσως δοκιμάσατε σαν παιδιά τα Φιλοσκόπια, ένα πολύ απλό animation το οποίο σχεδιάζετε συνεχόμενα στις σελίδες μεταβάλλοντας μικρές λεπτομέρειες στον σχεδιασμό του, κατά το ξεφύλλισμα μας δίνει την παραπάνω εντύπωση.



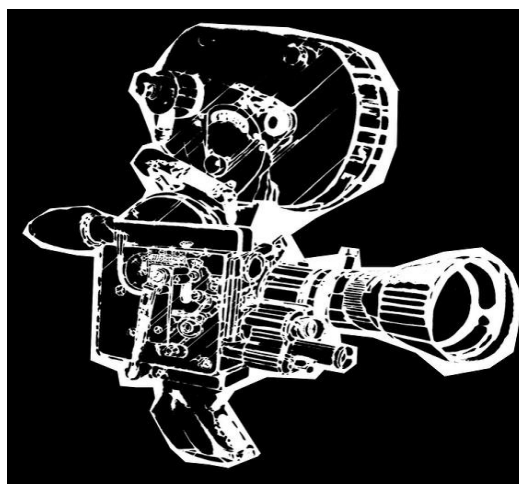
(Flipbooks-Φιλοσκόπια)

Με την ίδια λογική των Flipbooks αναπαράγετε η κινούμενη εικόνα στις αίθουσες προβολής και στις οθόνες της τηλεόρασης ή του υπολογιστή μας. Στατικές μορφές φαίνεται πως κινούνται γιατί προβάλλονται γρήγορα. Με ταχύτητα συνήθως 24 (cinema) ή 25 (tv) εικόνες το δευτερόλεπτο!

Το λεγόμενο frame rate ή ρυθμός των καρτέ, επίσης γνωστό ως συχνότητα των καρτέ(frame frequency).Ο ρυθμός εκφράζεται σε frames per second(FPS).

1.2.1 Ρυθμός των καρτέ και ανθρώπινη όραση

Η χρονική ευαισθησία και ανάλυση της ανθρώπινης όρασης ποικίλλει ανάλογα με το είδος και τα χαρακτηριστικά του οπτικού ερεθίσματος, και διαφέρει μεταξύ των ατόμων. Το ανθρώπινο οπτικό σύστημα μπορεί να επεξεργαστεί 10 έως 12 ξεχωριστές εικόνες ανά δευτερόλεπτο και αντιλαμβάνεται ξεχωριστά, οι ακολουθίες σε υψηλότερα frame rates γίνονται αντιληπτές ως κίνηση. Πάνω στην όλη αυτή διαδικασία πιστεύω πως ρόλο κλειδί κατέχει η φυσική ιδιότητα του οφθαλμού το μετείκασμα , ως ο στιγμιαίος οπτικός ερεθισμός που διαρκεί αρκετά αφού εξαφανιστεί η αιτία που το προκάλεσε γιατί χρειάζεται επεξεργασία. Στην οποία επεξεργασία εν αρμονίζει αυτόματα ο εγκέφαλος την συχνότητα των καρτέ θέτοντας ίσος διαφορετική διάχυση φωτός σε κάθε καρτέ που αντιλαμβάνεται σε μια περίοδο χρόνου ενός δευτερολέπτου εικάζοντας συνεχώς ως την “ιδεατή” αποτύπωση της ροής του βίντεο όπου λαμβάνει ο ανθρώπινος δέκτης.



(Stencil art-Afterimage)

1.2.2 Βάθος πεδίου

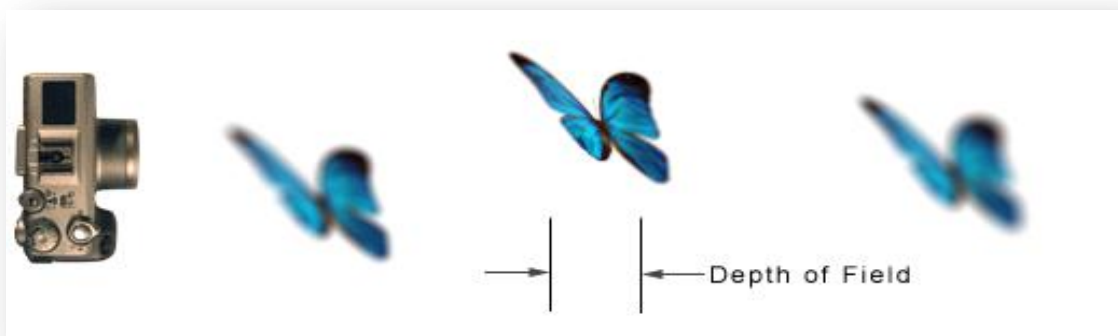
Το βάθος πεδίου αφορά την ευκρίνεια των αντικειμένων βάση της απόστασης του φωτογραφικού φακού απ' αυτά μέσω της σωστής εστίασης της μηχανής. Πράγμα το οποίο είναι κύριος ανάλογο του μεγέθους που συντονίζουμε το διάφραγμα κατά την λήψη οπός αντίστοιχα και του φακού που χρησιμοποιούμε πχ ο ευρυγώνιος είναι φακός μικρής εστιακής απόστασης.

Δηλαδή στην περίπτωση που θέλουμε να φωτογραφίσουμε ένα πορτρέτο μεγαλώνουμε το διάφραγμα ανοίγουμε τον φακό έτσι ώστε το βάθος πεδίου να είναι μικρό. Στην περίπτωση αυτή αυξάνεται η ταχύτητα στο διάφραγμα δίνοντας πρακτικά ποιο σταθερές λήψεις.

Σε αντίθεση τώρα για την φωτογράφιση ενός τοπιού επιλέγουμε να μικρύνουμε το διάφραγμα για να κρατήσουμε νεταρισμένα όλα τα σημεία της λήψης. Αυτό σημαίνει πως η ταχύτητα στο διάφραγμα μικραίνει καθιστώντας σχεδόν απαραίτητη την χρήση σταθερής βάσης (τρίποδα).

Η περιοχή μπρος και πίσω από το σημείο εστίασεως που φαίνεται (χωρίς να είναι) καθαρά εστιασμένη. Η περιοχή αυτή είναι μεγαλύτερη όσο μακρύτερα εστιάζουμε, όσο μικρότερης εστιακής απόστασης φακό χρησιμοποιούμε (ευρυγώνιο) και όσο κλείνουμε περισσότερο το διάφραγμα (μεγάλο νούμερο). Εκτείνεται κατά τα δύο τρίτα πίσω από το αντικείμενο και κατά το ένα τρίτο μπρος. Η σχέση αυτή, όσο πλησιάζει η εστίαση προς τον φακό, γίνεται 1:1.

[Γλάτων Ριβέλλης]



(Depth of Field)

1.3 Βιντεοκάμερα

Η βιντεοκάμερα είναι μια ηλεκτρονική συσκευή που χρησιμοποιείται για την καταγραφή ηλεκτρονικής κίνησης της εικόνας (σε αντίθεση με μια φωτογραφική μηχανή η οποία καταγράφει εικόνες σε φιλμ) που αναπτύχθηκε αρχικά για την τηλεοπτική βιομηχανία, αλλά πλέον μέσω της τεχνολογικής ανάπτυξης έχει περάσει στα χέρια του ανθρώπου ακόμη και για την πιο απλή “καθημερινή” παρατήρηση.

Οι πρώτες βιντεοκάμερες ήταν αυτές του John Logie Baird, με βάση το μηχανικό δίσκο Nipkow και χρησιμοποιήθηκαν σε πειραματικές εκπομπές την περίοδο 1920-1930. Όλα τα ηλεκτρονικά σχέδια με βάση το σωλήνα βιντεοκάμερα, όπως Vladimir Zworykin's Iconoscope και Philo Farnsworth's image dissector, εκτόπισαν το σύστημα Baird το 1930. Οι μηχανές αυτές παρέμειναν σε ευρεία χρήση μέχρι τη δεκαετία του 1980, όταν οι κάμερες άρχισαν να βασίζονται σε αισθητήρες εικόνας στερεάς κατάστασης CCDs αποβάλλοντας έτσι τα κοινά προβλήματα με τις τεχνολογίες σωλήνα, όπως κάψιμο εικόνας και κάνοντας την ροή ψηφιακού βίντεο πρακτική. Η μετάβαση στην ψηφιακή τηλεόραση έδωσε ώθηση στις ψηφιακές βιντεοκάμερες και από τις δεκαετίες του 2010, οι περισσότερες βιντεοκάμερες είναι ψηφιακές.



(Burn-in on a monitor)

1.3.1 Επαγγελματική Βιντεοκάμερα

Μια επαγγελματική βιντεοκάμερα (που συχνά αποκαλείται μια τηλεοπτική κάμερα, ακόμη και αν η χρήση της έχει εξαπλωθεί πέρα από την τηλεόραση) είναι μια high-end συσκευή για τη δημιουργία ηλεκτρονικής κίνησης εικόνων. Αρχικά αναπτύχθηκε για χρήση σε τηλεοπτικά στούντιο, που τώρα χρησιμοποιείται επίσης για μουσικά βίντεο, direct-to-video ταινίες, εταιρικά και εκπαιδευτικά βίντεο, βίντεο γάμου κλπ. Με την έλευση της ψηφιακής καταγραφής βίντεο στη δεκαετία του 2000, η διάκριση μεταξύ επαγγελματικές βιντεοκάμερες και κινηματογραφικής μηχανής εξαφανίστηκε καθώς ο κεντρικός μηχανισμός έγινε ο ίδιος και στις δυο. Σήμερα, οι κάμερες mid-range που χρησιμοποιούνται αποκλειστικά για την

τηλεόραση και άλλα έργα (εκτός από ταινίες) έχουν ονομαστεί ως επαγγελματικές βιντεοκάμερες.



(Σύγχρονη ψηφιακή τηλεοπτική κάμερα)

1.3.2 Camcorder

Μια βιντεοκάμερα(camcorder) είναι μια ηλεκτρονική συσκευή που συνδυάζει μια κάμερα και μια συσκευή εγγραφής βίντεο. Οι περισσότερες συσκευές με δυνατότητα εγγραφής βίντεο είναι τηλέφωνα με κάμερα και ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές που προορίζονται κυρίως για αποτύπωση εικόνας και όχι ροής. Ο όρος “camcorder” χρησιμοποιείται για να περιγράψει μια φορητή, αυτόνομη συσκευή, με λήψη βίντεο και καταγραφή ως κύρια λειτουργία του.

Οι πρώτες βιντεοκάμερες(camcorders) βασιζόντουσαν στην βιντεοκασέτα, μετατρέποντας αναλογικά σήματα και καταγράφοντας τα σε αυτές. Το 2006, η ψηφιακή καταγραφή έγινε ο κανόνας, με την αντικατάσταση της βιντεοκασέτα από μέσα αποθήκευσης όπως κάρτες μνήμης SD και εσωτερική μνήμη flash.

Νωρίτερα, ο όρος βιντεοκάμερα αναφερόταν αποκλειστικά σε μια φωτογραφική μηχανή με συσκευή εγγραφής. Αλλά σχεδόν όλες οι κάμερες που σχεδιάστηκαν το 2006, κατείχαν την δυνατότητα εγγραφής καθιστώντας τις ουσιαστικά ως “camcorders”. Ο όρος χρησιμοποιείται πλέον αποκλειστικά για ένα συγκεκριμένο

εύρος κάμερων το οποίο παρέχει προηγμένες λειτουργίες σε σχέση με τις κοινές φωτογραφικές μηχανές.



(Full HD camcorder)

1.3.3 Action camera

Η action camera ή action-cam είναι μια κάμερα σχεδιασμένη για την μαγνητοσκόπηση καρέ “δράσης”, ενώ βρίσκεται σε άμεση σύνδεση με κεντρική οπτική γωνιά του θέματος ή στα όρια των αναλογιών της. Οι κάμερες δράσης, ως εκ τούτου είναι συνήθως από συμπαγές και ανθεκτικό υλικό μιας και οι πιθανότητες απώλειας και πρόσκρουσης κατά τα γυρίσματα σκηνών δράσης είναι υψηλές. Τα αρχεία αποθηκεύονται σε μια κάρτα micro SD, και έχουν ένα βύσμα Micro-USB.

Οι κάμερες αυτές σχετίζονται με υπαίθρια αθλήματα και συχνά συνδέονται σε κράνη, ιστιοσανίδες ή και στο τιμόνι. Αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της κινηματογράφησης για πολλά extreme sports, όπως το άλμα βάσης και wingsuit πέταγμα. Μερικές φορές χρησιμοποιούνται πολλές κάμερες για την απαθανάτιση συγκεκριμένων προοπτικών, όπως μια φωτογραφική μηχανή κράνους που βλέπει την προοπτική του ηθοποιού, σε συνδυασμό με μια δεύτερη κάμερα που συνδέεται με το περιβάλλον του αναβάτη και καταγράφει τις αντιδράσεις του.



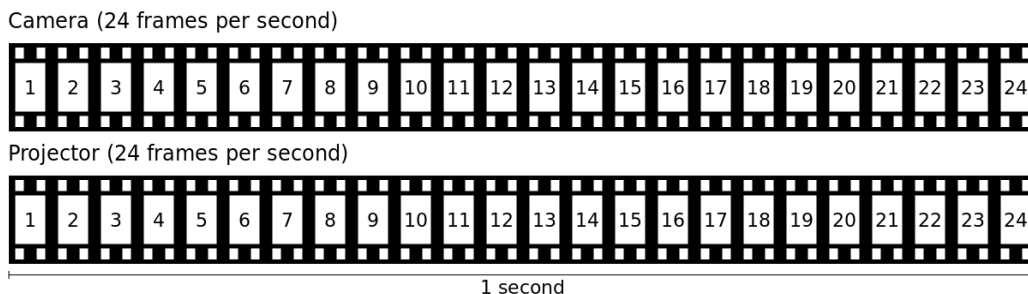
(Action-cam)

1.4 Τεχνική Time-lapse

Το time-lapse photography είναι μια κινηματογραφική τεχνική κατά την οποία η συχνότητα των καρέ που τραβήχτηκαν (frame rate), είναι πολύ χαμηλότερη από αυτή που με κατάλληλη επεξεργασία προκύπτει απ' την σειρά των frames ως sequence. Θα μπορούσε ίσως να θεωρηθεί ως μια μεταβολή του χρόνου. Διότι αντικείμενα ή γεγονότα που η φυσική τους ροή είναι μερικά λεπτά, μέρες ακόμα και χρόνια αναπαρίστανται σε δευτερόλεπτα. Η αναπαραγωγή σε κανονική ταχύτητα δίνει την αίσθηση ότι ο χρόνος φαίνεται κινείται πιο γρήγορα. Για παράδειγμα, μια εικόνα της σκηνής μπορεί να συλληφθεί σε συχνότητα καρέ, μία φορά κάθε δευτερόλεπτο (frames/second//fps), και όταν η αναπαραγωγή του γίνει στα 30fps το αποτέλεσμα είναι μια φαινομενική 30 φορές αύξηση της ταχύτητας. Οι διαδικασίες που κανονικά θα εμφανίζονταν λεπτές στο ανθρώπινο μάτι, π.χ. η κίνηση του ήλιου και των αστεριών στον ουρανό, γίνονται περισσότερο έντονες άρα πιο αισθητές. Time-lapse είναι η ακραία εκδοχή της τεχνικής κινηματογραφία "undercranking", και μπορεί να συγχέεται με το animation stop motion.

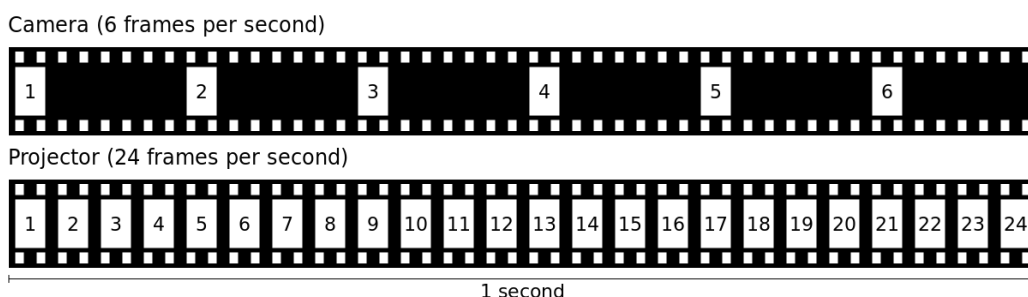
Η συνηθέστερη ροή προβολής είναι τα 24 fps, δηλαδή 24 εικόνες εμφανίζονται στην οθόνη κάθε δευτερόλεπτο. Υπό κανονικές συνθήκες, μια κάμερα θα καταγράψει εικόνες στα 24 fps. Δεδομένου ότι η ταχύτητα προβολής και η ταχύτητα εγγραφής είναι οι ίδιες, οι εικόνες της οθόνης, εμφανίζονται να κινούνται σε κανονική ταχύτητα.

(fps image.1)



Ακόμη και αν η κάμερα έχει ρυθμιστεί να καταγράφει σε χαμηλότερη ταχύτητα, θα εξακολουθεί να προβάλλεται σε 24 καρέ. Έτσι, η εικόνα στην οθόνη θα εμφανιστεί πιο γρήγορα.

(fps image.2)



Η αλλαγή στην ταχύτητα της εικόνας στην οθόνη μπορεί να υπολογιστεί διαιρώντας την ταχύτητα προβολής από την ταχύτητα της κάμερας.

(timelapse equation image)

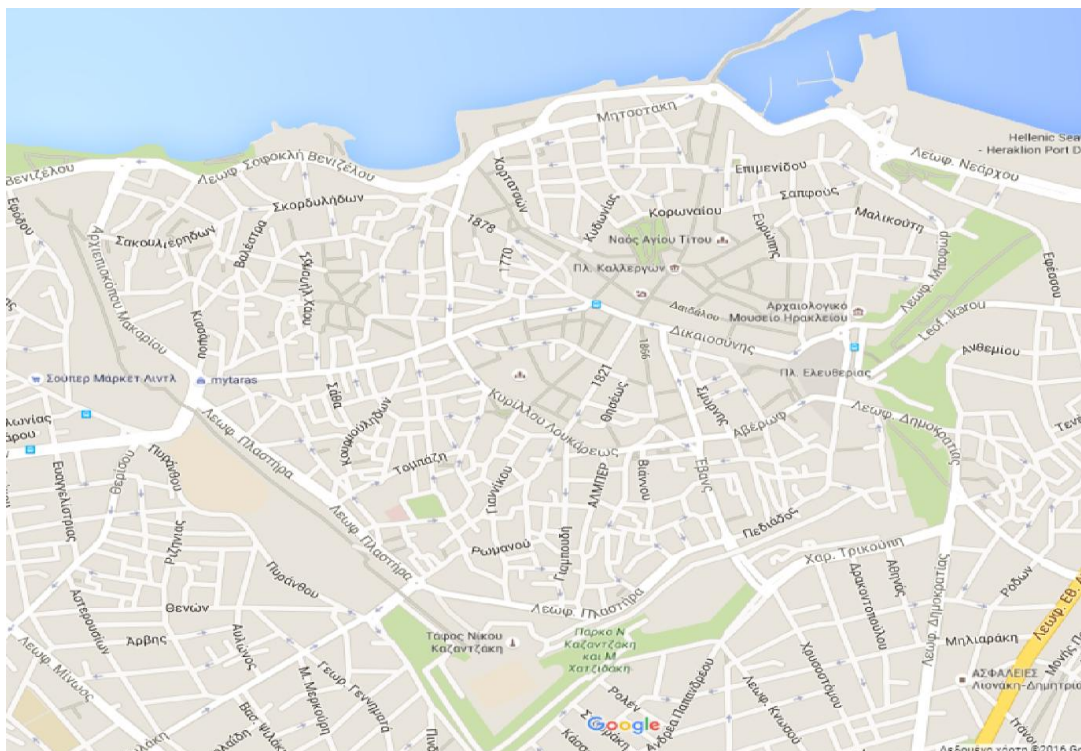
$$\text{perceived speed} = \frac{\text{projection frame rate}}{\text{camera frame rate}} \times \text{actual speed}$$

Έτσι, μια ταινία που καταγράφεται σε 12 καρέ ανά δευτερόλεπτο, θα εμφανιστεί να μετακινείτε δύο φορές πιο γρήγορα. Γυρίσματα σε ταχύτητες μεταξύ 8 και 22 καρέ ανά δευτερόλεπτο πέφτουν συνήθως στην undercranked κατηγορία γρήγορης κίνησης, μικρότερα frame rate εμπύπτουν στη σφαίρα του time-lapse, αν και αυτές οι διακρίσεις της ορολογίας δεν έχουν εξ ολοκλήρου συσταθεί σε όλους τους κύκλους παραγωγής ταινιών.

2 Μεθοδολογία υλοποίησης

2.1 Μέθοδος ανάπτυξης

Η μέθοδος που προσπάθησα να αναπτύξω είναι μια συνδυαστική απεικόνιση της τεχνικής Time-lapse(σταθερών-περιστροφικών πλάνων) και πλάνων δράσης. Ο λόγος της επιλογής μου αυτής πηγάζει από την ανάγκη για βαθύτερη κατανόηση και μελέτη του συγχρονισμού των δύο αυτών τεχνικών λήψης. Πιστεύοντας πως μια οδός για την επίτευξη ενός τέτοιου εγχειρήματος είναι η άντληση της καθημερινότητας μιας πόλης, εξειδικεύοντας τις γνώσεις και τα εργαλεία στην πορεία αυτή.



(Heraklion google maps image)

2.2 Εργαλεία

Εδώ θα αναλύσω την υλικοτεχνική υποστήριξη για την απόδοση της ιδέας που ανάγετε σε ένα desktop και μια action camera οπός και τον εξοπλισμό της.

2.2.1 Gopro hero 4 Silver

Ρυθμίσεις video

- Video
- Time Lapse Video
- Video+Photo
- Looping

Ανάλυση Video	Fps
WVGA	240
720 SuperView	100,50
720	120,50,25
960	100,50
1080 SuperView	50,48,25,24
1080	//
1440	48,25,24
2700	25,24
4000	12.5

Ρυθμίσεις φωτογραφίας

- Single //12-7MP Wide-Medium
- Continuous //3-5-10 Fps
- Night

Ρυθμίσεις Multi-shot

- Burst
- Time Lapse
- Night Lapse

Εξοπλισμός



(Σταθερή βάση με τρεις άξονες κλίσης 180 μοιρών)



(Σταθερή βάση με περιστροφέα-χρονόμετρο 60') CUSTOM

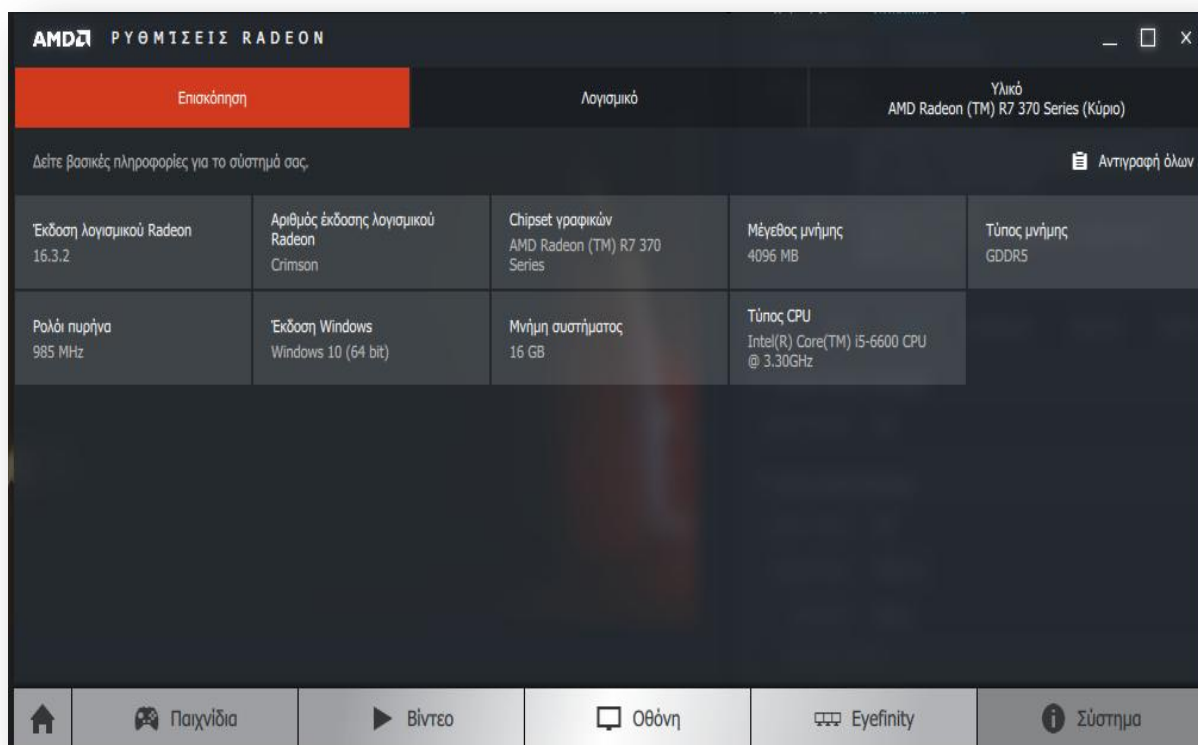


(Head Mount)

2.2.2 Τεχνικά χαρακτηριστικά Desktop

- ❖ Psu corsair VS Series 650 W
- ❖ Motherboard MSI H170 Gaming M3 1151/H170
- ❖ CPU Intel Core i5 6600 1151/3.30 GHz/
- ❖ RAM Corsair 16 GB
- ❖ VGA Sapphire R7 370 Nitro Dual- X OC 4 GB

(System info image)



2.3 Ερευνητική διαδικασία

Στην ενότητα αυτή θα περιγραφεί κορμός της σύνθεσης τόσο στην συλλογή των sequences αλλά και του λογισμικού αναφοράς, που επέλεξα για την επεξεργασία αυτών.

2.3.1 Διαδικασία συλλογής πλάνων

Το ζήτημα της διαδικασίας αυτής εναρμονίζεται χρονικά στο πέρας μιας ανατολής και χορικά στο κέντρο της πόλης (στα όρια των τοίχων). Αυτό χωρίζεται σε δύο μουσικές ενότητες. Έτσι στην πρώτη «εισαγωγική» τα πλάνα ξεκινούν και κλείνουν με περιστροφικά και με σταθερά Time-lapse. Στην διαδικασία αυτή χρησιμοποίησα την σταθερή και περιστροφική βάση έτσι τα πλάνα εκτείνονται αναφορικά.

Time-lapse

Κούλες→Κρήνη Μοροζίνι→Ναός αγίου Τίτου→Άγιος Μηνάς→Ναός Αγίου Πέτρου
Δομινικανών→Κούλες→Ψαραγορά→ Αγία τριάδα→ Πάρκο Γεωργιάδη→ Άγαλμα
Ελευθερίου Βενιζέλου

Στην δεύτερη ενότητα η οποία συνεχίζετε χρονικά περίπου στο μέσο, έχω δοκιμάσει τον συνδυασμό της πρώτης ενότητας με την μεταφορά των καρέ στην αποτύπωση πλάνων δράσης στοχεύοντας την απόδοση ενός πιο ρεαλιστικού ύφους.

Time-lapse&action

Άγαλμα Ελευθερίου Βενιζέλου→Πλατεία Ελευθερίας→ Οδ Καγιαμπή→ Τείχη→
Τάφος Νίκου Καζαντζάκη→ Τάφος→ Κούλες→Λάκκος→ Κομένο Πεντένη Πύλη

2.3.2 Σενάριο

Το σενάριο βασίζεται στην απλή ιδέα μιας βόλτας γύρω απ' το κέντρο της πόλης. Μόνο που στην προκειμένη περίπτωση της πόλης αυτής του Ηρακλείου λόγω της άναρχης δόμησης μπορεί να γίνει πολυσύνθετη ή ακόμα και χαοτική πολλές φορές. Προσπάθησα λοιπόν να κτίσω μια διαδρομή ώστε να αναδείξω σταδιακά στο πέρασμα μιας μέρας από Ανατολή έως λίγο ύστερα απ' την Δύση κομμάτια της Αρχιτεκτονικής της δόμησης (Μνημεία, πλατείες, κτήρια, δρόμους, σπίτια) δημιουργώντας συνδέσεις μεταξύ των πλάνων είτε φυσικές είτε ιδεατές.

Αφετηρία η ανατολή στο λιμάνι σε πρώτο πλάνο ο Κουλές μετάβαση στα Λιοντάρια και από εκεί σύνδεση προαύλιου χώρου ορισμένων ναών και επιστροφή στο λιμάνι. Αναστήλωση ερειπωμένης ψαρόβαρκας και ιδεατή μεταφορά στην ψαραγορά και τις φτωχογειτονιές.

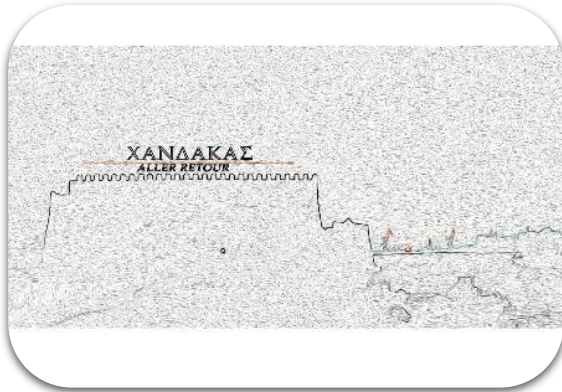
Πάρκο γεοργιάδη για μεσημεριανό κους-κους και πλ. Ελευθερίας για να ανέβει ο φακός στην συνέχεια στα Τείχη. Να οδηγηθεί στον τάφο Καζαντζάκη στην ιστορική επιγραφή και να μεταφερθούμε στην δύση. Απ' την Τάφρο πίσω στο λιμάνι με την φωταγώγηση της πόλης η έξοδος από την πύλη στο Κομμένο Πεντένη.

2.3.3 Storyboard

Το storyboard είναι ουσιαστικά μια σειρά από καρτέ, με σχέδια της ακολουθίας των γεγονότων σε μια ταινία, σαν ένα κωμικό βιβλίο της ταινίας ή κάποιο τμήμα της ταινίας που παράγεται εκ των προτέρων. Βοηθά τους σκηνοθέτες, κινηματογραφιστές και διαφημιστές να κτίσουν μια πρώτη εικόνα για τις σκηνές και να ανακαλύψουν τα πιθανά προβλήματα πριν αυτά συμβούν. Εκτός από αυτό, τα storyboards βοηθούν επίσης στον προϋπολογισμό της συνολικής παραγωγής και την εξοικονόμηση χρόνου.

Τα κύρια χαρακτηριστικά ενός storyboard είναι:

- Οπτικοποίηση του σεναρίου.
- Εστίαση σε σεναρίου και χρόνο σε διάφορα βασικά καρτέ.
- Ορίζει τις τεχνικές παραμέτρους: περιγραφή της κίνησης, της κάμερα, του φωτισμού, κλπ.



Date:13/4/2016 6:42πμ

Total Duration: 00:00:34:17

Effects: Fade-in & Title

Camera : Rotate/TimeLapse

Εισαγωγικό πλάνο, με κύρια στοιχεία του κάδρου το κάστρο και την ανατολή του Ήλιου. Εναλλαγή στο βάθος πεδίου (zoom-in,out) καθώς και στη διάχυση του φωτός(fade in).



Date:13/4/2016 7:00πμ

Total Duration: 00:00:04:08

Effects: Music Title

Camera : Stable/TimeLapse

Συνεχία του περασμένου πλάνου στο ίδιο κάδρο, όμως με μεγαλύτερο βάθος πεδίου κατά την λήψη καθώς και εναλλαγή του (zoom out).

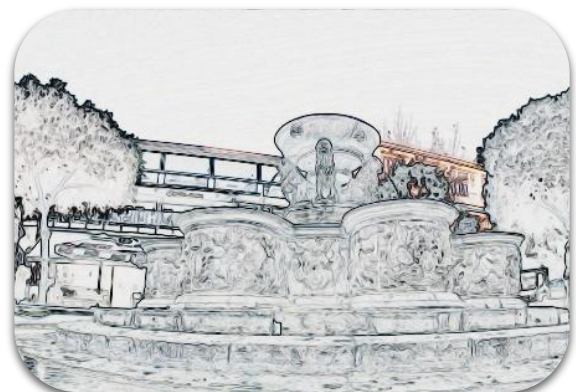


Date:13/4/2016 7:13πμ

Total Duration: 00:00:08:16

Camera : Rotate/TimeLapse

Άπλωμα τον περασμένων δυο πλάνων σε ένα πιο γενικό στο λιμάνι αποτυπώνοντας παράλληλα την ροή του δρόμου.



Date:10/4/2016 7:34πμ

Total Duration: 00:00:04:19

Camera : Rotate/TimeLapse

Κρήνη μοροζιני στο πλάνο με την διάδοχη δυο ακόμη από διαφορετικές γωνιές λήψης ως μια περιφορά γύρο της.



Date:10/4/2016 7:42πμ
Total Duration: 00:00:04:13
Camera : Rotate/TimeLapse



Date:10/4/2016 7:49πμ
Total Duration: 00:00:05:16
Camera : Rotate/TimeLapse



Date:1/4/2016 3:24μμ
Total Duration: 00:00:08:03
Camera : Rotate/TimeLapse

Στο κάδρο τα κύρια στοιχεία είναι το σιντριβάνι (ως συνέχεια της περασμένης ενότητας "Κρήνη Μοροζίνι") και ο Άγιος Τίτος ,η μετάβαση των δυο επομένων πλανών σε Άγιο Μηνά και Ναό Αγίου Πέτρου.



Date:29/3/2016 4:16μμ
Total Duration: 00:00:09:24
Camera : Rotate/TimeLapse

Πλατεία Άγιου Μηνά στο πλάνο. Αποτύπωση της ροής του κόσμου αλλά και του συννεφιασμένου ουρανού.



Date:29/3/2016 5:17μμ

Total Duration: 00:00:10:03

Camera : Rotate/TimeLapse

Ναός Αγίου Πέτρου σε ένα πλάνο με εναλλαγή στο βάθος πεδίου απ τον συννεφιασμένο ουρανό του προηγούμενου στην πλήρη αποτύπωση της πλαϊνής όψης του ναού.



Date:1/4/2016 5:20μμ

Total Duration: 00:00:12:23

Camera : Rotate/TimeLapse

Κουλές σε πλήρη πλαϊνή όψη συσχετισμός με το προηγούμενο πλάνο καθώς το εστιακό βάθος απ τα δυο κεντρικά στοιχεία είναι σχετικά κοντά.Είσοδος ψαρόβαρκας στο λιμάνι.

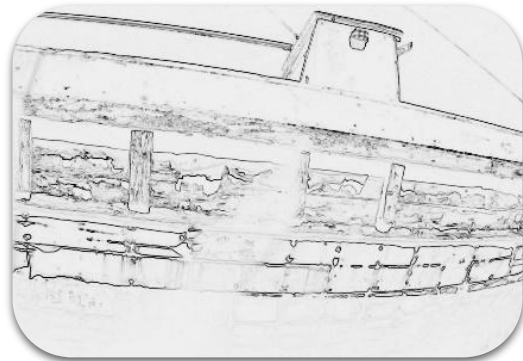


Date:1/4/2016 4:23μμ

Total Duration: 00:00:04:06

Camera : Rotate/TimeLapse

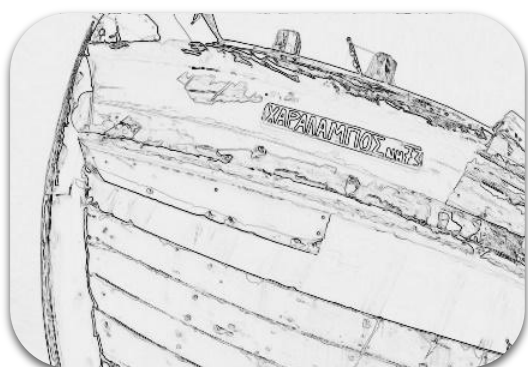
Ψαρόβαρκα από τα πλαϊνά της πρύμνης έως και την πλώρη στην σειρά τεσσάρων διαδοχικών πλανών



Date:1/4/2016 4:30μμ

Total Duration: 00:00:05:08

Camera : Rotate/TimeLapse



Date:1/4/2016 4:43μμ
Total Duration: 00:00:04:02
Camera : Rotate/TimeLapse



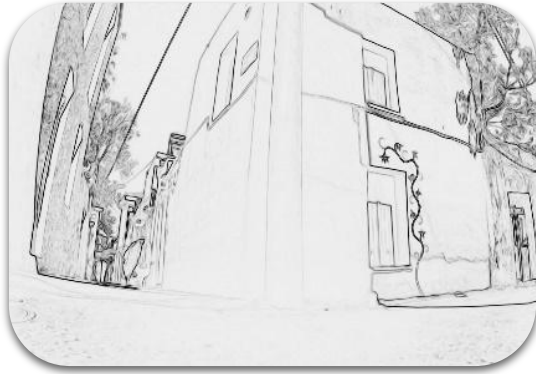
Date:1/4/2016 4:50μμ
Total Duration: 00:00:05:20
Camera : Rotate/TimeLapse
Τελικό πλάνο ψαρόβαρκας με κλείσιμο στο κάδρο της τοιχογραφίας Ίκαρου και δαίδαλου.



Date:6/4/2016 9:43πμ
Total Duration: 00:00:15:19
Camera : Rotate/TimeLapse
Ψαραγορά στο πλάνο, μεταβολή στο βάθος πεδίου(zoom out)Αποτύπωση της ροής των περαστικών.



Date:6/4/2016 11:08πμ
Total Duration: 00:00:10:23
Camera : Rotate/TimeLapse
Αγία τριάδα στο πλάνο.Απλό συνοικιακό περιβάλλον, αποτύπωση των περαστικών και κάτοικων.



Date:6/4/2016 11:46πμ

Total Duration: 00:00:5:09

Camera : Rotate/TimeLapse

Στενό σοκάκι,πλάνο από
γειτονία Αγίας τριάδας.Ρωη
περαστικών.

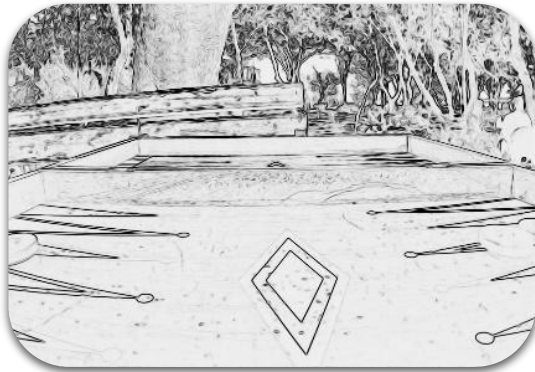


Date:6/4/2016 10:55πμ

Total Duration: 00:00:04:11

Camera : Rotate/TimeLapse

Τοιχογραφία και κίνηση σε
δρόμο της Αγίας τριάδας στο
τελευταίο απ τα τρία πλάνα
από την γειτονία.



Date:5/4/2016 3:31μμ

Total Duration: 00:00:11:11

Camera : Stable/TimeLapse

Πλάνο από Πάρκο
Γεωργιάδη.Παρτιδα τάβλι
μεταβολή στο βάθος πεδίου
(zoom in).

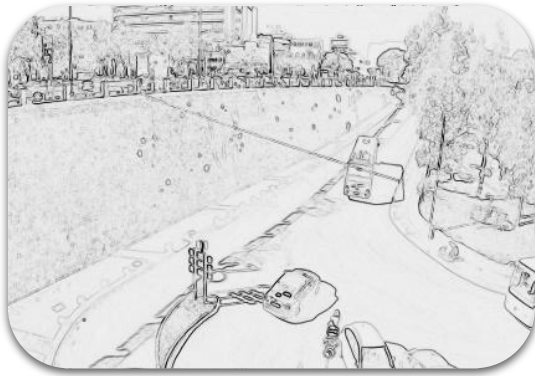


Date:5/3/2016 3:43μμ

Total Duration: 00:00:11:03

Camera: Stable/TimeLapse

Πάρκο Γεωργιάδη στο πλάνο
μα καθημερινή συζήτηση μετά
τα ψονια.Αποτυποση της ροής
των περαστικών,μεταβολή στο
βάθος πεδίου(zoom in).



Date:5/3/2016 4:40μμ

Total Duration: 00:00:14:18

Camera: Stable/TimeLapse

Πλάνο Άγαλμα Ελευθερίου Βενιζέλου.Μεταβολή στο βάθος πεδίου(zoom in) και αποτύπωση της κίνησης του δρόμου.



Date:5/3/2016 1:30μμ

Total Duration: 00:00:16:21

Effects: Music Title

Camera Stable/TimeLapse

Πλατεία Ελευθερίας σε πλάνο που αποτυπώνει την ροή του κόσμου και εναλλάσσοντας το βάθος πεδίου εισρέει το επόμενο πλάνο στα καρτέ.



Date:5/3/2016 3:30μμ

Total Duration: 00:00:10:03

Effects: Blur

Camera: Action/TimeLapse

Λήψη πλάνου από ποδήλατο στα όρια μέσα και έξω από την Πλατεία Ελευθερίας.



Date:29/5/2016 11:52πμ

Total Duration: 00:00:10:02

Camera: Rotate/TimeLapse

Πλάνο από στενό σοκάκι με καφενεία στο κέντρο της πόλης.Στοιχεία της λήψης η κίνηση των περαστικών και τοιχογραφία.

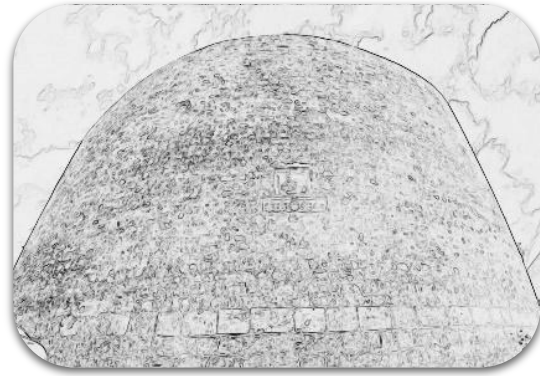


Date:29/5/2016 6:30μμ

Total Duration: 00:00:9:21

Camera: Rotate/TimeLapse

Πλάνο πανό απ τα
Τείχη.Γηπεδο μπάσκετ και
ομάδα παιδιών να παίζει
καθώς και περαστικοί να τα
διασχίζουν.

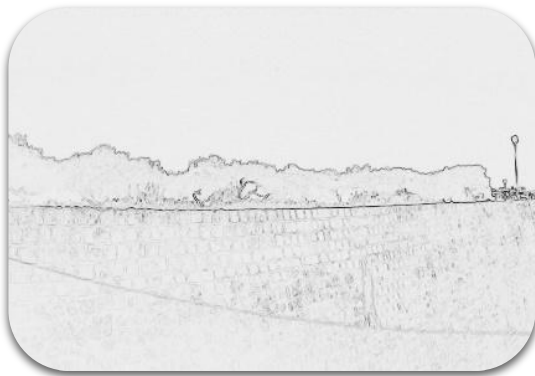


Date:4/10/2016 2:31μμ

Total Duration: 00:00:10:14

Camera: Stable/TimeLapse

Πλάνο κάτω απ τα Τείχη ώστε
να προβάλλεται η
επιβλητικότητα τους.



Date:29/5/2016 11:53πμ

Total Duration: 00:00:5:14

Effects:Fade-out

Camera: Rotate/TimeLapse

Τείχη και φωτοσκίαση
ανθρωπινής φιγούρας στην
εσοχή θεατρικής σκηνής.



Date:10/4/2016 1:49μμ

Total Duration: 00:00:14:03

Camera: Rotate/TimeLapse

Πλάνο από αίθριο πάρκο πάνω
στα Τείχη.

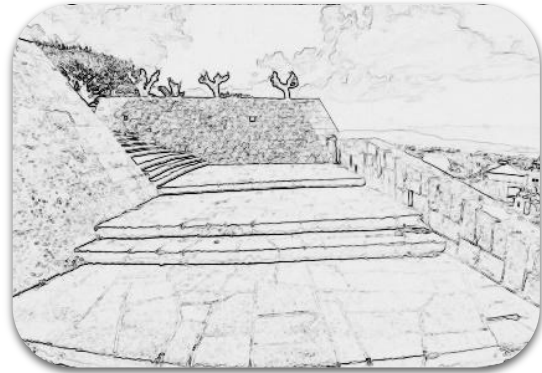


Date:10/4/2016 9:15πμ

Total Duration: 00:00:08:03

Camera: Rotate/TimeLapse

Πλάνο από Τάφο Νίκου
Καζαντζάκη. Παραλληλα με καρέ
δράσης.



Date:10/4/2016 2:10μμ

Total Duration: 00:00:36:03

Camera: Action/TimeLapse

Πλάνο δράσης στον Τάφο
Νίκου Καζαντζάκη Είσοδος ,
προσέγγιση επιγραφής και
αγνάντεμα.

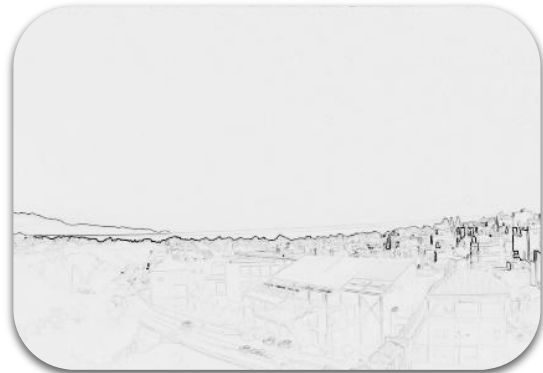


Date:10/4/2016 8:54πμ

Total Duration: 00:00:11:25

Camera: Rotate/TimeLapse

Πλάνο επιγραφής από Πλάνο
Τάφο Νίκου Καζαντζάκη.



Date:5/4/2016 7:19μμ

Total Duration: 00:00:08:11

Camera: Rotate/TimeLapse

Πλάνο από την δυτική πλευρά
Τάφου Νίκου Καζαντζάκη. Δυση
Ήλιου, ροή αυτοκινητοδρόμου.



Date:29/3/2016 7:19μμ

Total Duration: 00:00:40:10

Camera: Rotate/TimeLapse

Πλάνο από την Τάφρο στην δύση του Ήλιου. Δυο κοπέλες που στέκονται και την αντικρίζουν, κόσμος να φωτογραφίζει και η πόλη ανάβει τα φώτα.



Date:5/4/2016 8:02μμ

Total Duration: 00:00:12:25

Camera: Rotate/TimeLapse

Πλάνω απ το άγαλμα της γυναίκας να κρατάει ένα μωρό ενώ παράλληλες εναλλαγές με το λιμάνι και τις ψαρόβαρκες.



Date:19/3/2016 6:32μμ

Total Duration: 00:00:04:18

Camera: Stable/TimeLapse

Ψαρόβαρκες λιμάνι.



Date:19/3/2016 6:50μμ

Total Duration: 00:00:06:07

Camera: Rotate/TimeLapse

Λιμάνι λίγο μετά την δύση καθώς φωτίζεται η πολη. Αποτυποση της ροής των περαστικών.



Date:3/4/2016 8:02μμ

Total Duration: 00:00:02:10

Camera: Rotate/TimeLapse

Πλάνο απ τον Λάκκο, με κάδρο την τοιχογραφία και την ροή του κόσμου να πέρνα μπρος του.



Date:31/3/2016 9:05μμ

Total Duration: 00:00:03:07

Camera: Rotate/TimeLapse

Πλάνο απ τον Λάκκο, με κάδρο την τοιχογραφία και αυτοκίνητα να περνάν μπρος του.



Date:5/4/2016 8:20μμ

Total Duration: 00:00:03:20

Camera: Rotate/TimeLapse

Πλάνο από Κομμένο Πεντένη. Αποτύπωση της ροής πέζων και αυτοκινήτων.



Date:5/4/2016 8:28μμ

Total Duration: 00:00:09:20

Effect: Title & Fade-out

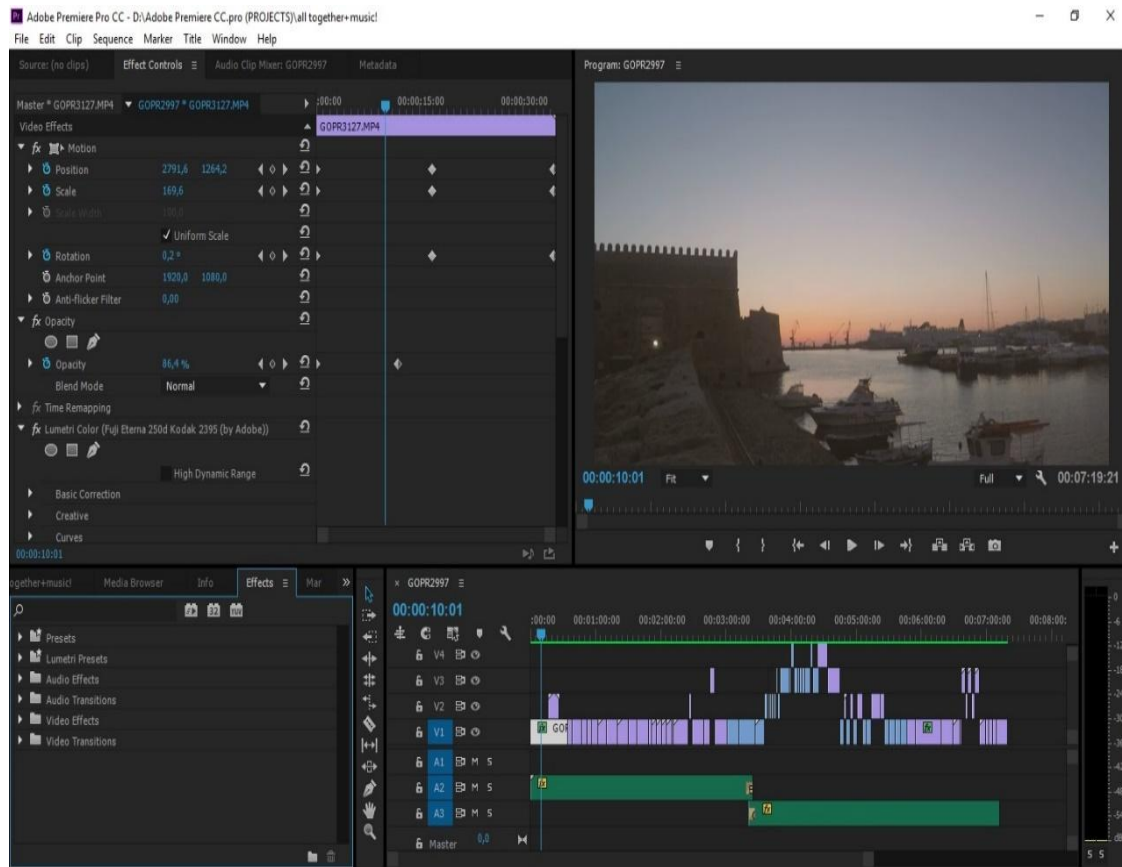
Camera: Rotate/TimeLapse

Κομμένο Πεντένη πλάνο κλεισίματος. Κόσμος να εισέρχεται και να εξέρχεται της πόλης μέσω της πύλης.

2.3.4 Λογισμικό επεξεργασίας

Adobe Premiere

Το πρόγραμμα της Adobe Premiere είναι ένα λογισμικό που δίνει την δυνατότητα επεξεργασίας video&sound. Με την χρήση του συνέθεσα τα πλάνα των sequence που άντλησα. Η επεξεργασία αυτή είναι μια πολύπλοκη διαδικασία που θα εξηγήσω με τον αποτελεσμάτων. Εδω θα αναπαραστήσω μερικές απ τις δυνατότητες του εν λόγω προγράμματος.



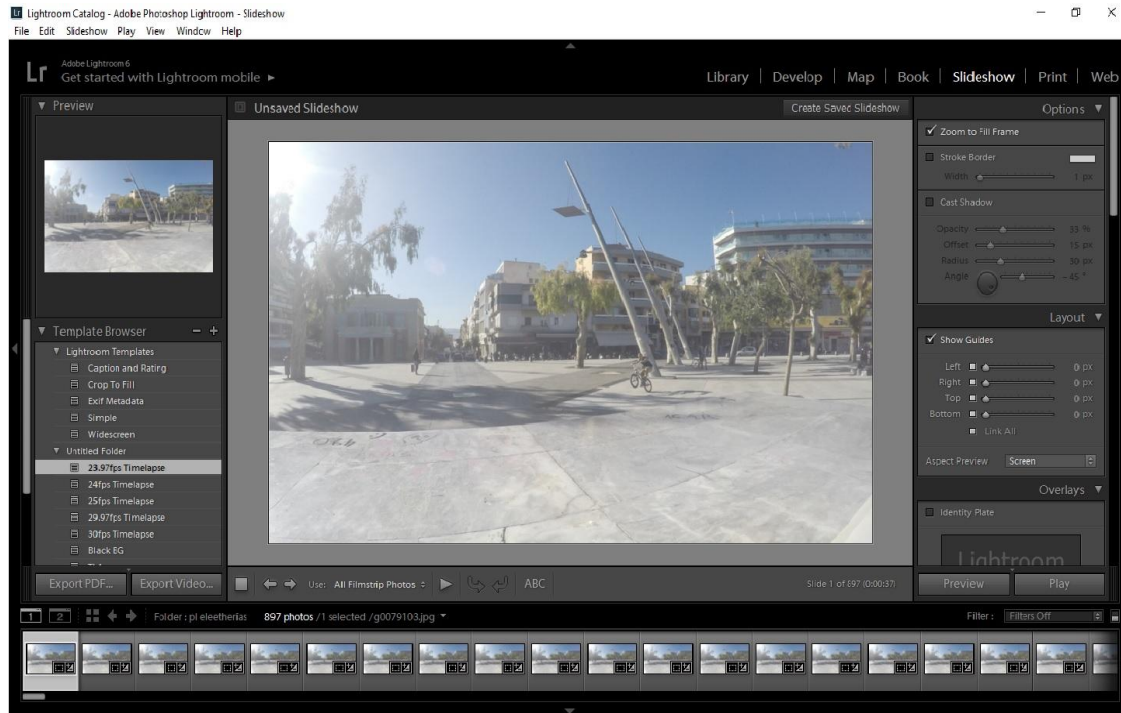
(Premier workplace image)

Στήν παραπάνω εικόνα μπορούμε να δούμε βασικές ιδιότητες του Premier για το πως το αρχικό πλάνο έχει συνθεθεί στην τελική του μορφή.

- **Position**
Στο position έχουμε την δυνατότητα να μεταβάλουμε την θέση στο κάδρο του πλάνου που επεξεργαζόμαστε. Ανάλογος την ανάλυση της λήψης.
- **Scale**
Στο scale μπορούμε να μεγεθύνουμε η αντίστροφα, επηρεάζοντας το εστιακό βάθος του πλάνου.
- **Rotation**
Το rotation μας δίνει την δυνατότητα να εισάγουμε κλίση. Ίσως της περισσότερες φορές για την διόρθωση μιας όχι σωστά ευθυγραμμισμένης στο αντικείμενο λήψης.
- **Opacity**
Το opacity αφορά την ένταση του φωτός που θα θέλαμε να μεταβάλουμε σε αρχικά και τελικά πλάνα η ακόμη και για την μετάβαση μέσω του συνδυασμού διαφορετικών πλάνων.
- **Lumetri Color(Fuji Eterna 250d Kodak (by Adobe))**
Το παραπάνω πρόκειται για ένα φίλτρο απ τα Lumetri Presets δηλ έτοιμα φίλτρα που το premier έχει να επιλέξει κανείς.Επιρεάζοντας άμεσα το αισθητό στα χρώματα και φωτεινότητα επίσης.

Adobe lightroom

Το Adobe lightroom είναι ένα λογισμικό που δίνει την δυνατότητα επεξεργασίας κύριος της φωτογραφίας. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα που επηρεάζει και μορφοποιεί χρώματα και φωτεινότητα.Η χρήση του οποίου στην προκείμενη έγινε για να συνθέσω μερικές απ τις σειρές των Timelapse,μιας και η action camera που χρησιμοποίησα παρέχει ξεχωριστά την δυνατότητα είτε για Time Lapse Video αυτόματος ή για ξεχωριστές λήψης φωτογραφιών που τελικά μετέτρεψα με την χρήση του σε video.



(Lightroom workplace image)

Στην παραπάνω εικόνα βλέπουμε την σειρά απ της φωτογραφίες οπός αντλήθηκαν και συγχρονίστηκαν σε χρώματα και φωτεινότητα πριν τελικά συμπιεστούν στο ρυθμό των 24fps.

Adobe After effects

Το πρόγραμμα της Adobe after effects είναι ένα λογισμικό που επίσης δίνει την δυνατότητα επεξεργασίας video&sound.Μόνο που οι δυνατότητες του εκτείνονται πέρα απ αυτές του premier, ο συνδυασμός τους βέβαια είναι αρκετά αυτοματοποιημένος μιας και είναι λογισμικό της adobe και τα δύο.Λογισμικο που ανήκει στην κατηγορία εκείνη τον οπτικών εφέ κάτι το οποίο εγώ δεν χρησιμοποίησα πέρα απ τον τίτλο που σύνθεσα με την χρήση αυτού.

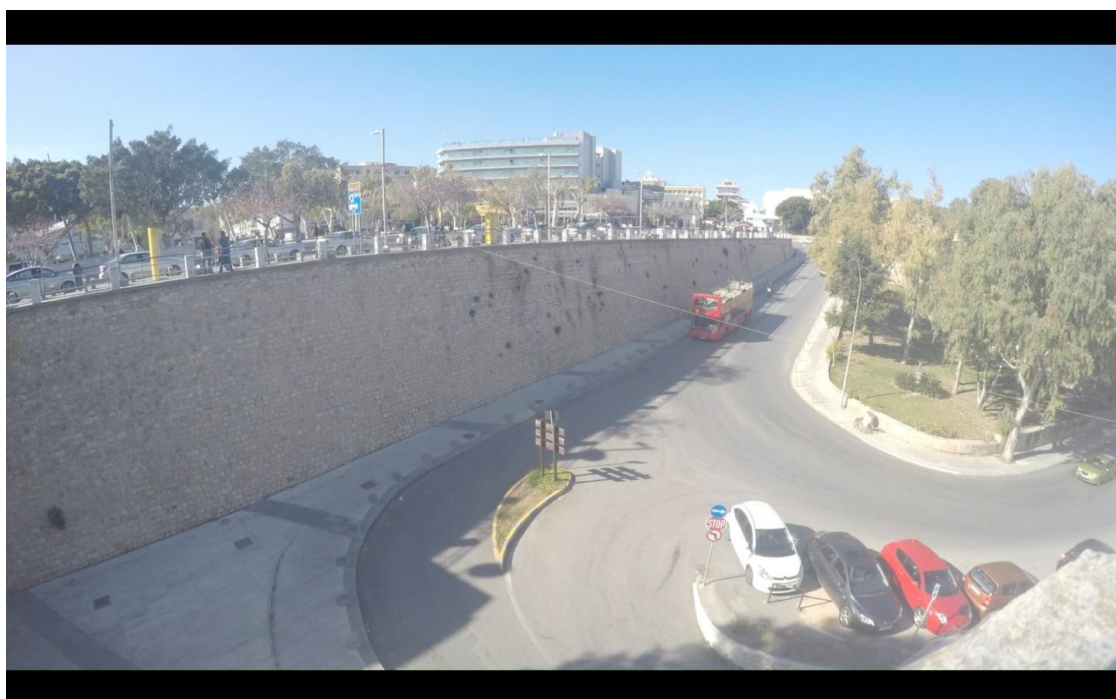
ΧΑΝΔΑΚΑΣ
ALLER RETOUR

3 Διαδικασία παραγωγής

Στο κεφάλαιο αυτό θα εντρυφήσουμε στον πυρήνα της όλης διαδικασίας της παράγωγης αναλύοντας τα αποτελέσματα.

3.1 Λήψεις

Οι λήψεις χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες σε σταθερά timelapse στα περιστροφικά timelapse και τις σκηνές δράσης. Η συχνότητες που επέλεξα να αποτυπώσω στα timelapse είχαν βήμα ένα καρέ ανά (0,5s-1s-2s). Χρονικά περιθώρια τα οποία κυμανθήκαν ανάλογα τη φυσική απόδοση που προσπάθησα να πετύχω στο μέσο, ώστε στο μοντάζ στην συνέχεια να υπάρχει αρμονία στην συχνότητα των καρέ επεμβαίνοντας όσο το δυνατόν λιγότερο σ αυτή. Τα περισσότερα απ τα timelapse έγιναν με την επιλογή της Go pro Time Lapse Video σε ανάλυση 4K, ενο τα υπόλοιπα στο Time Lapse mode με φωτογραφία στα 12MP που μετέτρεψα σε ανάλυση video 1080p.



(TimeLapse 1080p SuperView)



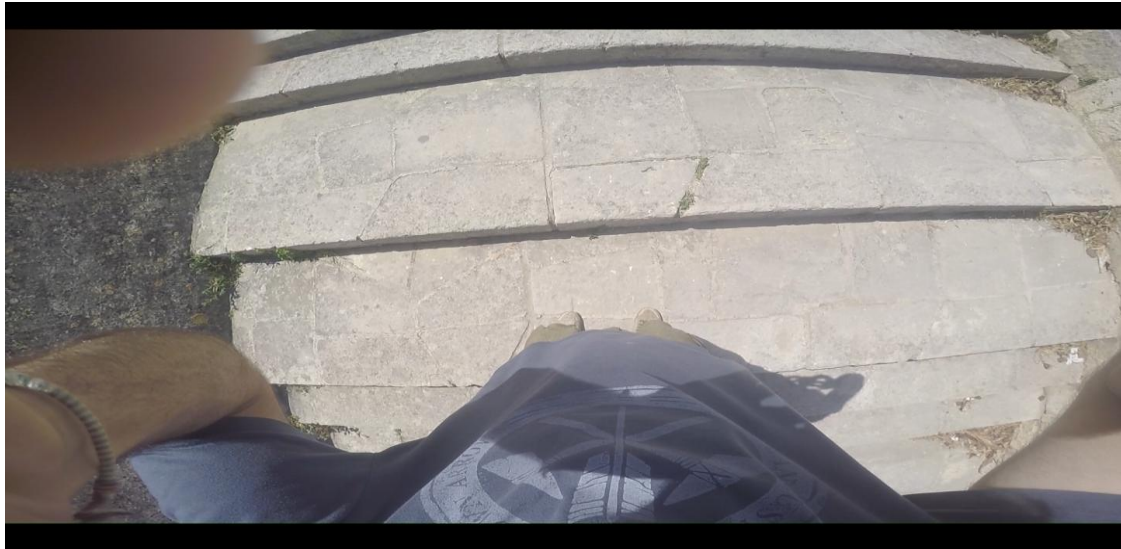
(TimeLapse Video 4k SuperView)

Οι σκηνές δράσης χωρίζονται σε δυο σκέλη. Στο πρώτο τοποθετείτε η action camera στο τιμόνι ενός ποδήλατου με χρήση ταινίας περιμετρικά ώστε να σταθεροποιηθεί και να απορροφήσει τους κραδασμούς μετατρέποντας το ποδήλατο σε σημείο αναφοράς και τον ανάβατη cameraman.



(Action//bike//1080p SuperView,50fps)

Στο δεύτερο γίνεται η χρήση του εξοπλισμού head mount. Δηλαδή η κάμερα τοποθετείτε στο κεφαλή δίνοντας έτσι την οπτική της κίνησης με σημείο αναφοράς τον ίδιο τον άνθρωπο. Το αποκαλούμενο και ρον ή point of view.



(Ation//head mount//1080p SuperView,50fps)

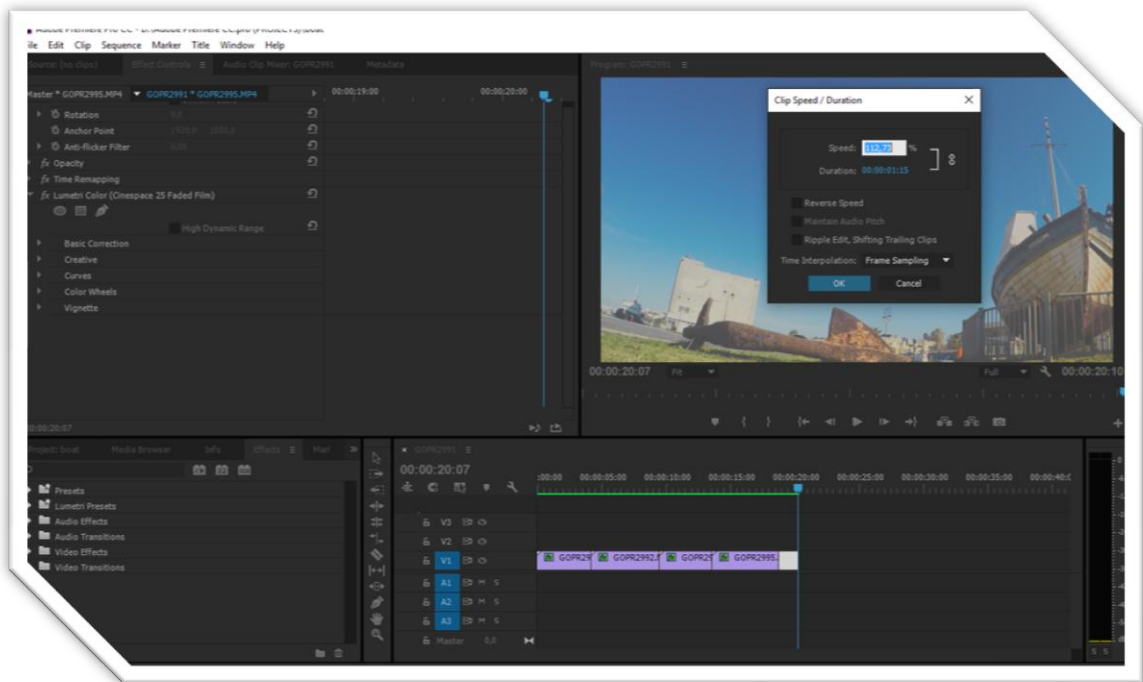
3.2 Μοντάζ

Το μοντάζ θα μπορούσε κάνεις να το θεωρήσει ως το πιο σημαντικό κομμάτι της παράγωγης του οπτικοακουστικού υλικού. Μιας και οι σχεδιαστικές δυνατότητες που παρέχει μπορούν να μεταβάλουν με ποικίλους, διαφορετικούς τρόπους την διαδικασία της εκάστοτε επεξεργασίας των καρτέ. Αποδίδοντας και συνδυάζοντας έτσι διαφορετικές τεχνικές.

Στο κομμάτι λοιπόν αυτό το βασικό εργαλείο με το οποίο δούλεψα ήταν το προαναφερθέντα premier από την adobe.

Αρχικά έκανα import τα βίντεο σε ενότητες έτσι ώστε να μπορέσω να δουλέψω αποσπασματικά και να συνενώσω στην τελική ροή κάνοντας import το sequence της κάθε ενότητας.

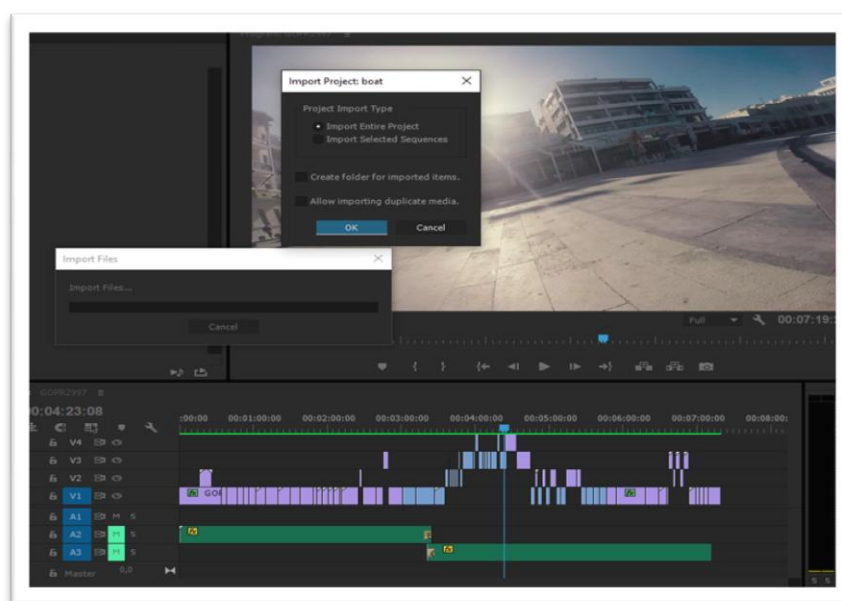
Θα αναλύσω λοιπόν μια απ τις υποενότητες που σύνθεσα στην πορεία προς το τελικό αποτέλεσμα.



(Boat timelapse sequence)

Το παραπάνω sequence αποτελείται από 5 περιστροφικά timelapse συνολικής διάρκειας 20 περίπου δευτερολέπτον. Το μοντάζ εδώ αφορά κύριος την μεταβολή στα fps που γίνεται από την καρτέλα Clip Speed/Duration. Το τελευταίο κομμάτι του sequence δεν έχει όνομα και αυτό γιατί είναι μέρος απ το τέταρτο το οποίο έχει επιμηκυνθεί πετυχαίνοντας έτσι το οπτικό εφέ του slow motion.

Επίσης μπορούμε να παρατηρήσουμε πάνω αριστερά το κινηματογραφικό φίλτρο Lumetri Color(Cinespace 25 Faded Film) που ακολουθεί όλα τα κομμάτια του sequence.



(Sequence import)

Στην παραπάνω φωτογραφία μπορούμε να δούμε την καρτέλα Import Project:boat που μεταφέρει το sequence του project boat που ανέλυσα στο τελικό project.

Τεχνικές που χρησιμοποίησα αναφορικά στο project:

- αντίστοιχα πλάνα - shot/reverseshot: Η συνδυαστική εναλλαγή στο μοντάζ, των καρέ, εναρμονίζοντας δυο ή περισσότερα πλάνα.
- απότομο άλμα - jumpcut: Η απότομη μετάβαση στην ροή ενός πλάνου θέτοντας ένα κενό διάστημα μεταξύ των καρέ, ως φαινομενικό άλμα σε φόντο ή πρόσωπα.
- διανοητικό μοντάζ (ιδεολογικό): Ο παραλληλισμός μεταξύ δυο εικόνων κατά το μοντάζ με σκοπό την μετάβαση σε μια τρίτη.
- πανοραμική: Η περιστροφική κίνηση μεταβλητού βραχίονα σταθερής βάσης κάμερας.
- πλάνο εδραίωσης - establishingshot: Μια γενική αναφορά της σημειολογίας που πρεσβεύουν φυσικά πρόσωπα ή αντικείμενα σε μια σκηνή ενός συνήθως εισαγωγικού πλάνου.
- τράβελλινγκ: Η λήψη πλάνων με την χρήση οχήματος με ρόδες. Γνωστό και σαν dolly, αναγκαίο για την ομαλή οριζόντια κίνηση της κάμερας.



(Cine Skates Camera Dolly)

- υποκειμενικό πλάνο - pointofviewshot: Το πλάνο που αναπαριστά την οπτική ενός χαρακτήρα καθώς η λήψη γίνεται με την χρήση του head mount(εξοπλισμός κεφ. 2.2.1)το οποίο τοποθετείτε στο ύψος της κεφαλής.
- φοντύ: Τεχνική σύνδεσης σκηνών ή ακόμα και για την εισαγωγή και το “σβήσιμο” χρησιμοποιώντας το fade-in για να περάσουμε από σκοτεινά καρτέ στο πλάνο και το fade-out αντίστροφα.
- φοντύανσαινέ: Αναφέρεται στην διπλοτυπία που αναπαριστάτε καθώς γίνεται η συναίνεση δύο πλάνων υπό την χρήση της τεχνικής φοντύ έως ότου να επικρατήσει το δεύτερο με 100% στο opacity.

3.3 Χρονισμός ήχου

Άλλο ένα κομμάτι εξίσου σημαντικό με τις τεχνικές του μοντάζ στην εικόνα είναι εκείνο του ήχου. Στο project προσπάθησα να διαμορφώσω δυο διαφορετικές μουσικές ενότητες με ομαλή μετάβαση στα bpm(beatsperminute) στοχεύοντας στην ανάλογη αφήγηση του μοντάζ των frames.

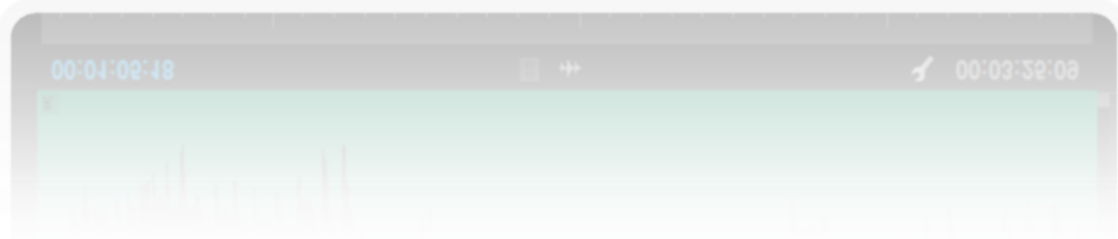
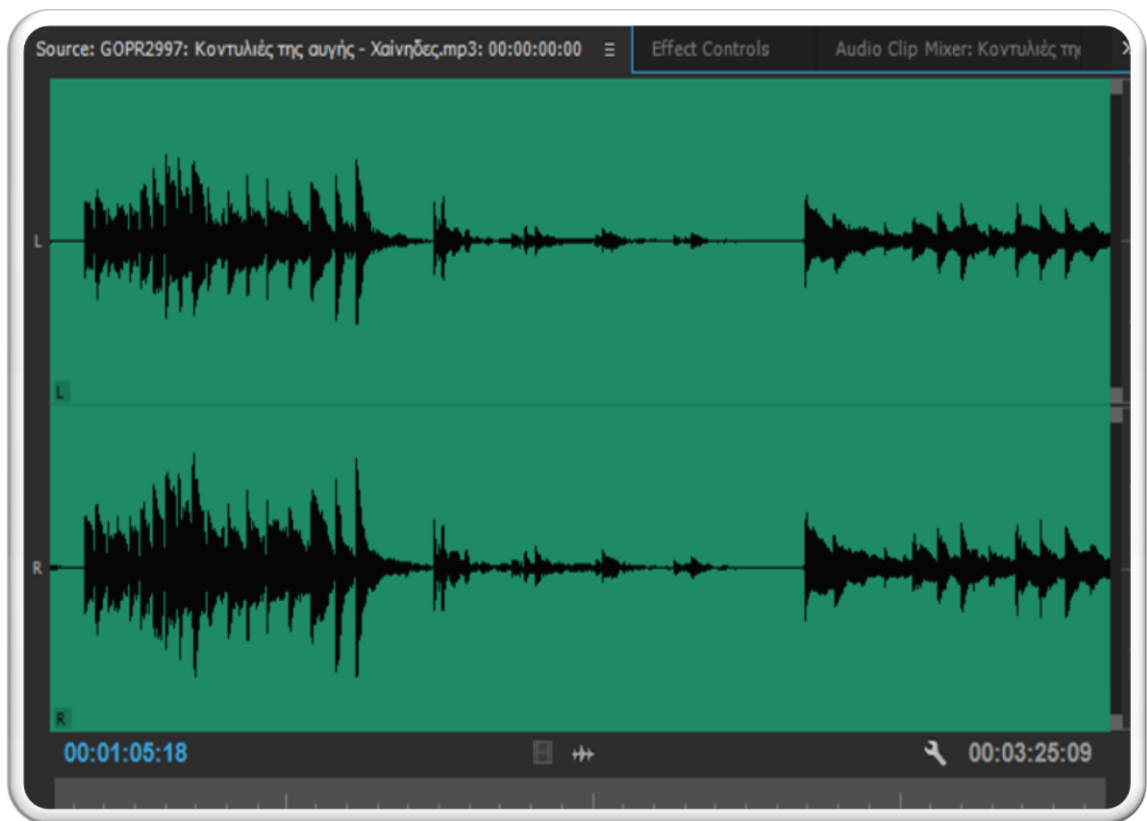
Αφού λοιπόν ολοκλήρωσα το μοντάζ στην ροή τον καρτέ που επέλεξα και τις ανάλογες τεχνικές που ενέργησα έθεσα τον ήχο και ύστερα συγχρόνισα το μοντάζ ανά διαστήματα.

Κοντυλιές της αυγής - Χαίνηδες
Length 00:03:27

Audio

Bit rate 195kbps

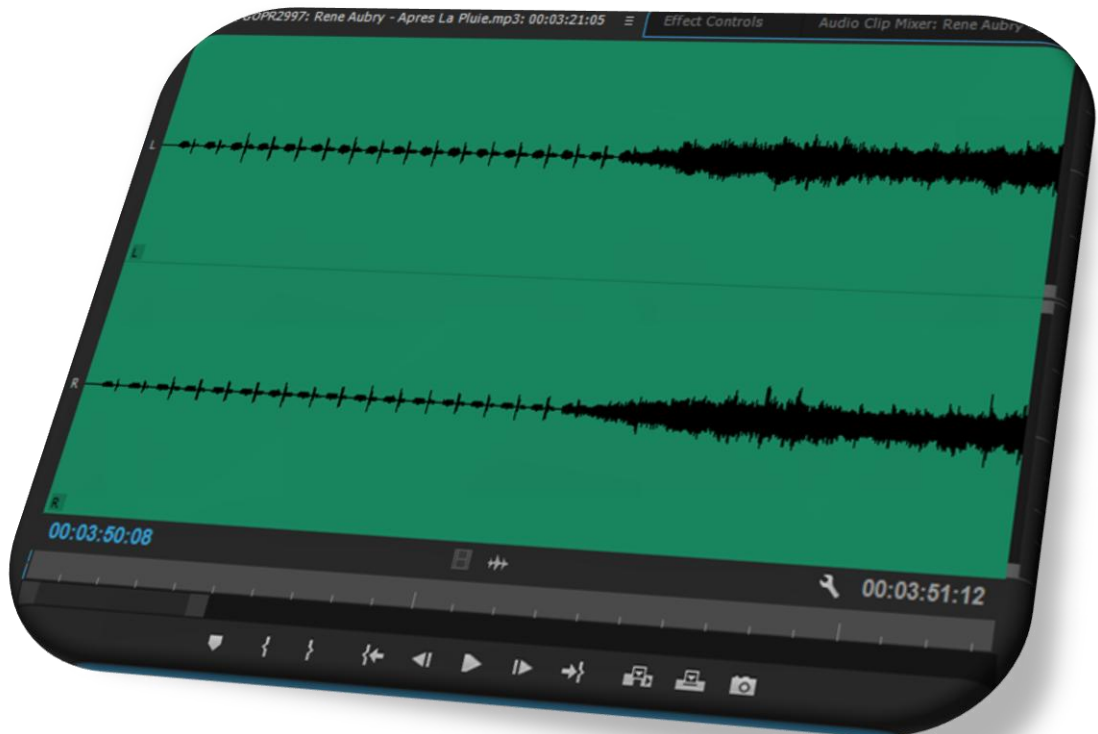
(music sequence image pt.1)



✚ Rene Aubry - Apres La Pluie
Length 00:03:51

Audio-----

Bit rate 232kbps

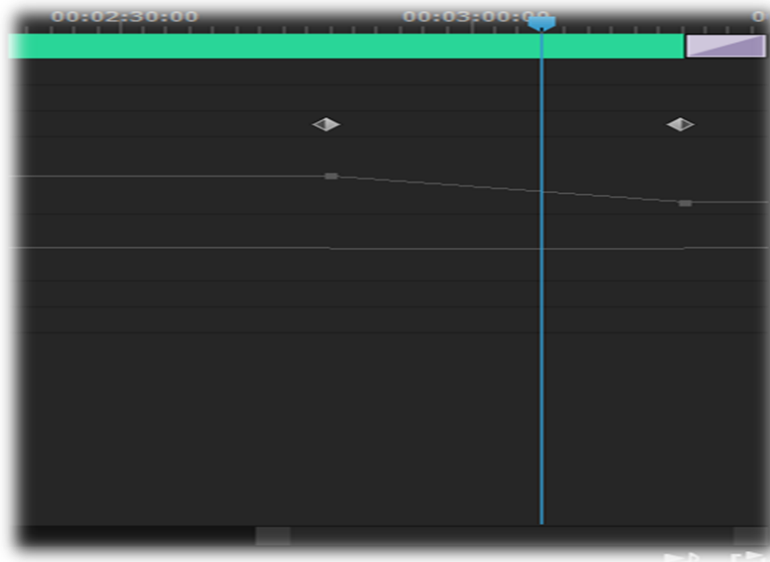


(music sequence image pt.2)

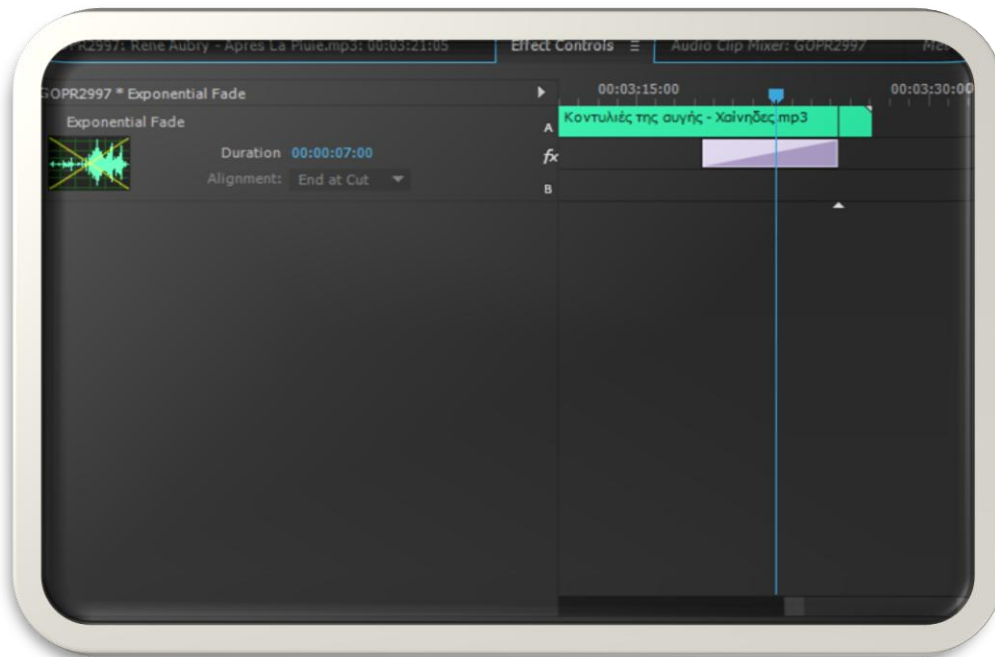
Η επιλογή έγινε με δυο πιστεύω όμορφες μουσικές πρότασης που εκφράζουν αλώστε και το μουσικό μου ένστικτο στην αποτύπωση του ήχου ως φωτογραφία και αποδίδοντας την δική μου κινηματογραφική πρόταση!

Παρουσιάζω το μοντάζ τους παρακάτω, και την τεχνική fade out στον ήχο!

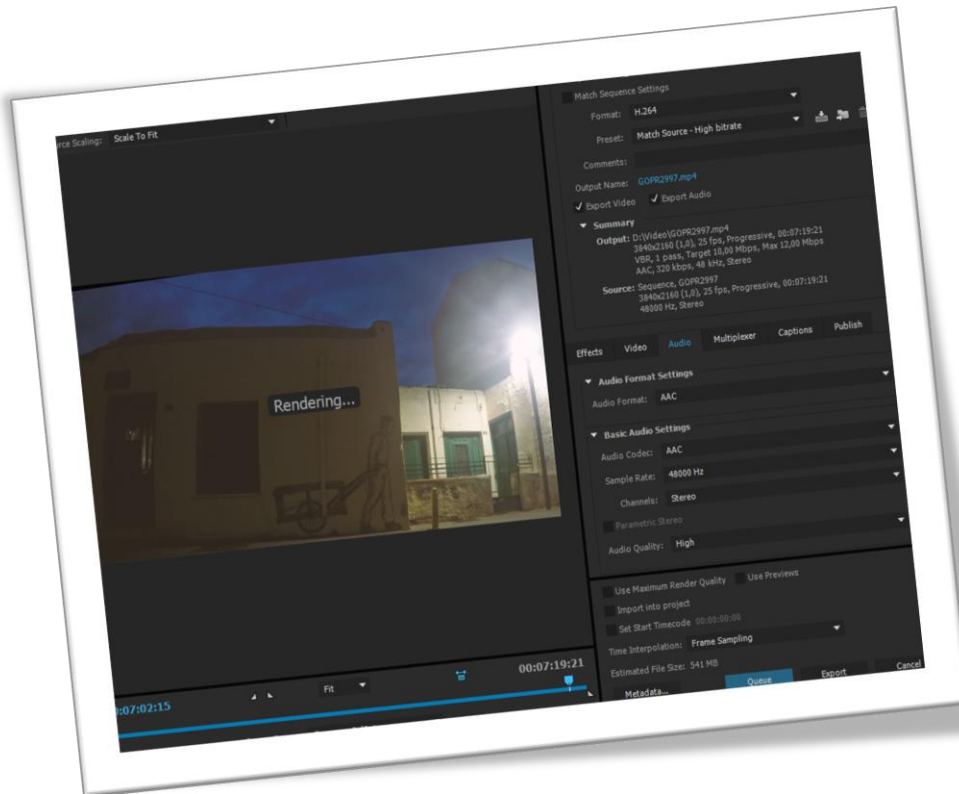
(fade out music image)



(Exponential fade image)



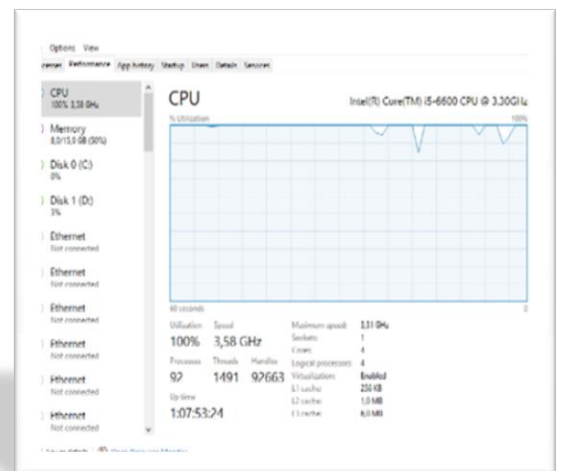
3.4 Εξαγωγή οπτικοακουστικού υλικού



(media export image)

(cpu graph usage image)

- **Format: H2.64**
- **Preset: HD 1080p 23.976**
- **Audio Codec: ACC**
- **Sample Rate: 48000 Hz**



4. Συζήτηση αποτελεσμάτων

Σχολιασμός Λήψεων

Πιστεύω πως το εργαλείο που χρησιμοποίησα για την λήψη τις συγκεκριμένης θεματολογίας μαζί με τον εξοπλισμό που είχα στα χέρια μου προσέγγισαν σε ικανοποιητικό βαθμό τις απαιτήσεις του project. Θα μπορούσα βέβαια με την χρήση ακόμα περισσότερων εξαρτημάτων της go pro η ίσως καλύτερα με άλλες ευρεσιτεχνίες να κινηθώ και σε άλλα κάδρα λήψεων, αυτό σε ένα επόμενο ίσως project.

Σχολιασμός Μοντάζ

Η πορεία μου στο μοντάζ ξεκίνησε απ την επεξεργασία φωτογραφίας με την χρήση photoshop. Προσπαθώντας να αντιληφθώ την απλή χρήση των layers που μετέφρασα μετά στα καρτέ όταν δούλεψα στο premier έτσι ώστε να αναπτύξω μερικές απ τις τεχνικές που ανέλυσα προηγούμενος. Θεωρώ πως κατάφερα να πετύχω κάποιες κινηματογραφικές έννοιες ενώ ελπίζω να εξελίξω ή να συνδυάσω και άλλες γνώσης στο δαιδαλώδες αυτό κομμάτι του μοντάζ.



(Rome photoedit

5. Συμπεράσματα

Το θέμα και η μεθοδολογία που ανέπτυξα σχημάτισαν ένα αποτέλεσμα το οποίο θεωρώ ότι αποδίδει τις βασικές έννοιες τις οποίες παρέθεσα στην αρχή. Όπως επίσης εξειδικεύει τα εργαλεία και τον εξοπλισμό που επέλεξα να χρησιμοποιήσω. Η μορφή τις ιδέας δίνεται αβίαστα κάτι το οποίο προκύπτει μέσο του δυναμικού συνδυασμού λήψεων και μοντάζ που ακολούθησα. Τόσο στον ήχο και την εικόνα καθιστώντας έτσι την παράγωγη του οπτικοακουστικού υλικού μια πραγματεία.

Η εργασία συμβάλει στην απλή κατανόηση της τεχνολογικής πλευράς της ιδέας που κλήθηκα να αποτυπώσω και που πλαισίωσα στην παρούσα αναφορά σε θεωρητικό επίπεδο.

Περιορισμοί

Τα όρια της εργασίας χαρακτηρίζονται και προσδίδονται όχι και τόσο απ τους περιορισμούς άλλα και τις αδυναμίες του project. Όμως με την γνώση αυτών δίνετε η δυνατότητα για περαιτέρω εξέλιξη και βελτίωση .Ο ποιο σημαντικός εξ αυτών θα έλεγα πως είναι ο ευρυγώνιος φακός της κάμερας που χρησιμοποίησα, και αυτό γιατί το εστιακό βάθος των λήψεων δεν μπορεί να μεταβληθεί πάρα μονό ως ορισμένου σημείου στο μοντάζ.

Προτάσεις

Η πρόταση μου για το μέλλον θα αφορούσε τον συνδυασμό και την κατανόηση περαιτέρω της ιδέας του project, και την χρήση ακόμα περισσότερων υλικοτεχνικών δυνατοτήτων των εργαλείων και του εξοπλισμού που συνεχώς λόγω του τεχνολογικού ενδιαφέροντος εξελίσσονται και θα συνεχίσουν. Εξου και το ενδιαφέρον που μοιραστικά στο project και την αναφορά αυτή.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- 1.2 <http://kinoumeno.gr/>
- 1.2.1 https://en.wikipedia.org/wiki/Frame_rate
- 1.3 https://en.wikipedia.org/wiki/Video_camera
- 1.3.1 https://en.wikipedia.org/wiki/Professional_video_camera
- 1.3.2 <https://en.wikipedia.org/wiki/Camcorder>
- 1.3.3 https://en.wikipedia.org/wiki/Action_camera
- 1.4 https://en.wikipedia.org/wiki/Time-lapse_photography
- 3.2 <http://edwkinimatografos.weebly.com/>

Πίνακας εικόνων

- i. Σύνοψη→Adobe Premiere
- ii. Σύνοψη→Adobe Lightroom
- iii. Σύνοψη→Adobe After Effects
- iv. 1.2→(Flipbooks-Filosk;opia)//
<http://ewanmcgeachie.blogspot.gr/2015/11/flipbook.html>
- v. 1.2.1→(Stencil art-Afterimage)//
<https://www.flickr.com/photos/bsing/896458951>
- vi. 1.2.2→(Depth of Field)// wiki/Βάθος_πεδίου
- vii. 1.3→(burn-in on a monitor)// wiki/Screen_burn-in
- viii. 1.3.1→(Σύγχρονη ψηφιακή τηλεοπτική κάμερα)//
wiki/Video_camera
- ix. 1.3.2→(Full HD camcorder)// wiki/Camcorder
- x. 1.3.3→(Action-cam)// wiki/GoPro
- xi. 1.4→(fps image.1)
- xii. 1.4→(fps image.2)
- xiii. 1.4→(timelapse equation image)
- xiv. 2.1→(Heraklion google maps image)
- xv. 2.2.1→(Σταθερή βάση με τρεις άξονες κλίσης 180 μοιρών)
- xvi. 2.2.1→(Σταθερή βάση με περιστροφέα-χρονομέτρη 60') CUSTOM
- xvii. 2.2.1→(Head Mount)
- xviii. 2.2.2→(System info image)
- xix. 2.3.2→(Storyboard)
- xx. 2.3.3→(Premier workplace image)
- xxi. 2.3.3→(Lightroom workplace image)
- xxii. 3.1→(TimeLapse 1080p SuperView)
- xxiii. 3.1→(TimeLapse Video 4k SuperView)
- xxiv. 3.1→(Action//bike//1080p SuperView,50fps)
- xxv. 3.1→(Action//head mount//1080p SuperView,50fps)
- xxvi. 3.2→(Boat timelapse sequence)
- xxvii. 3.2→(Sequence import)
- xxviii. 3.2→(Cine Skates Camera Dolly)// wiki/Camera_dolly
- xxix. 3.3→(music sequence image pt.1)
- xxx. 3.3→(music sequence image pt.2)
- xxxi. 3.3→(fade out music image)
- xxxii. 3.3→(Exponential fade image)

- xxxiii. 3.4→(media export image)
- xxxiv. 3.4→(cpu graph usage image)
- xxxv. 4→(Rome photoedit)

