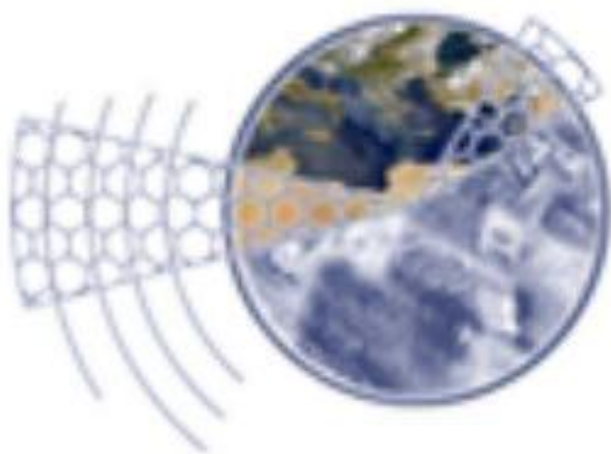


Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Κρήτης

Σχολή Τεχνολογικών εφαρμογών

Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής & Πολυμέσων



Πτυχιακή Εργασία

Τίτλος: Οπτικοακουστική Παραγωγή για Φιλανθρωπικές και Ανθρωπιστικές Δραστηριότητες του ραδιοφωνικού σταθμού Love Radio Κρήτης 102,8

Ταταράκη Ευαγγελία (ΑΜ: 2701)

Στυλιανάκης Γεώργιος (ΑΜ: 2615)

Επιβλέπων Καθηγητής: Ιωάννης Παχουλάκης

Ευχαριστίες

Κατά την διάρκεια των φοιτητικών μας χρόνων συναναστραφήκαμε με πολλούς αξιόλογους ανθρώπους. Αρχικά, μέσα σ' αυτούς είναι ο κ. Δημήτρης Στρατάκης ο οποίος μας βοήθησε σε μεγάλο βαθμό να επιτύχουμε τους στόχους μας, τόσο στα ακαδημαϊκά μας μαθήματα, όσο και στην πρακτική μας άσκηση. Επίσης, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τον κ. Ιωάννη Παχουλάκη, ο οποίος μας έδωσε την ευκαιρία να κάνουμε αυτή την πτυχιακή εργασία.

Ξεχωριστά, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τους ανθρώπους της γραμματείας, οι οποίοι μας βοήθησαν σε ένα σημαντικό πρόβλημα, το οποίο δημιουργήθηκε κατά την διάρκεια της πρακτικής μας άσκησης.

Τέλος θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε το Love Radio Κρήτης, τον κ. Ιωάννη Βασιλόπουλο και την κ. Κατερίνα Γκιουλμιχελάκη για την βοήθεια που μας έδωσαν στην υλοποίηση της πτυχιακής μας άσκησης, καθώς μας παρείχαν όλες τις πληροφορίες και τα πλάνα που χρειαζόμασταν για την πραγματοποίησή της.

Abstract

Our final project aims to present through audiovisual footage, two charity events that took place in Heraklion, during the Christmas holidays of 2015. The events were organised by Love Radio Crete 102,8, with the full support of the Municipality of Heraklion and Borough of Crete. “Paihnidomazemata Doroskorpismata No4” and “1st SantaRun Heraklion”, as the two events were called, had as a goal to promote two moral values, those of offering and solidarity.

Following the success of the previous three years, Paihnidomazemata Doroskorpismata No4 -“an act of kindness from Heraklion, to its kids”, as its organisers like to say - took place last Christmas and managed to collect, clean and wrap 3000 toys, which were then distributed by Santa Claus to the city’s children in need. All the toys were donations of the citizens of Heraklion, so that no child will be left without a present on Christmas day. In parallel with the main event, lots of others, including gigs and games for the little ones with free entrance, were taking place at the square of Eleutheria, to enhance the Christmas spirit.

Santa run is an event that is organised every Christmas in a lot of cities in Greece and internationally. It always has a charity character but is also aims to bring people together and allow them to have fun. “1st Santa Run Heraklion” was organised to support the SOS Children’s Village of Heraklion and Love Radio Crete 102.8, with the support of all relevant authorities, managed to bring the people of Heraklion together and gather a significant amount of money which went towards the construction of the SOS Children’s Village. More than 800 people dressed like Santa Claus, participated to the run and the whole city celebrated Christmas while running for a good cause.

Each of those events was audio-visually covered by a professional director, using a canon 550 and a drone, in order for the footage to be used as promoting material for next year’s event. The editing of that footage is the object of our dissertation.

Σύνοψη

Στόχος της πτυχιακής εργασίας μας είναι η οπτικοακουστική παρουσίαση δύο φιλανθρωπικών δράσεων που έλαβαν χώρα στον Δήμο Ηρακλείου με στόχο την ενίσχυση δύο αξιών, την προσφορά και την αλληλεγγύη. Αναφερόμαστε στις Χριστουγεννιάτικες δράσεις του Love Radio Κρήτης 102,8, τα «Παιχνιδομαζέματα Δωροσκορπίσματα Νο4» καθώς και το «1st Santa Run Heraklion». Αξίζει να σημειωθεί ότι ο Δήμος Ηρακλείου και η Περιφέρεια Κρήτης αγκάλιασαν ένθερμα τις δράσεις.

Τα Παιχνιδομαζέματα Δωροσκορπίσματα – μια δράση από το Ηράκλειο για τα παιδιά του (όπως αναφέρουν οι διοργανωτές της δράσης) έγινε τα περασμένα Χριστούγεννα για 4η συνεχόμενη χρονιά. Σκοπός της δράσης είναι να μην μείνει κανένα παιδί χωρίς παιχνίδι. Σταθμοί της δράσης είναι η συγκέντρωση χρησιμοποιημένων παιχνιδιών, ο καθαρισμός τους, η ταξινόμηση τους ανά φύλο και ηλικία και η συσκευασία τους ώστε να αποτελέσουν το δώρο από τον Αη Βασίλη σε πολλά παιδιά της πόλης μας που το έχουν ανάγκη. Τα παιχνίδια δίνονται μέσω των δομών του Δήμου Ηρακλείου και της Περιφέρειας Κρήτης, σε άπορες οικογένειες του Νομού Ηρακλείου. Τα Παιχνιδομαζέματα Δωροσκορπίσματα είναι μια εξαιρετικά σπουδαία δράση, η οποία ντύνεται με πολλές χριστουγεννιάτικες εκδηλώσεις και συναυλίες με δωρεάν είσοδο στην πλατεία Ελευθερίας, με σκοπό την ενίσχυση του πνεύματος των Χριστουγέννων.

Το Santa Run είναι μια δράση που γίνεται σε πολλούς νομούς στην Ελλάδα αλλά και σε πολλές χώρες παγκοσμίως. Έχει πάντα κάποιο φιλανθρωπικό σκοπό αλλά παράλληλα αποσκοπεί στην ψυχαγωγία του κόσμου. Στο Ηράκλειο, έπεσε η αυλαία των Santa Run Heraklion τα Χριστούγεννα του 2015 με το σύνθημα «Τρέχουμε για καλό σκοπό, τρέχουμε και χτίζουμε το παιδικό χωριό SOS Κρήτης». Με την συμμετοχή όλων των αρμόδιων φορέων, πολλών επιχειρήσεων αλλά και όλων των Ηρακλειωτών κατάφεραν οι διοργανωτές να βάλουν το δικό τους λιθαράκι σε αυτό το σπουδαίο έργο. Οι Αη Βασίληδες δήλωναν συμμετοχή, λάμβαναν τον σάκο με την στολή τους και όλα τα έσοδα των συμμετοχών δόθηκαν στο παιδικό χωριό SOS Κρήτης. Το αποτέλεσμα ήταν πάνω από 800 συμμετοχές, πολλά χαμόγελα, τα οποία ήταν η κινητήριος δύναμη για πολλές ακόμα τέτοιες δράσεις, όπως αναφέρθηκε από τους διοργανωτές.

Μέρος της επιτυχίας της δράσης την επόμενη χρονιά είναι η σωστή επικοινωνία της δράσης την προηγούμενη χρονιά. Αποσκοπώντας λοιπόν στο καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα, βιντεοσκοπήθηκαν πλάνα από επαγγελματία σκηνοθέτη με την χρήση κάμερας Canon 550 και την αξιοποίηση τετρακοπτέρου (drone) για την λήψη πανοραμικών στιγμιότυπων. Το μοντάζ και η επεξεργασία του οπτικοακουστικού υλικού είναι το αντικείμενο της πτυχιακής εργασίας μας.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Ευχαριστίες	2
Abstract	3
Σύνοψη	4
Κεφάλαιο 1: Μοντάζ	7
1.1 Ορισμός	7
1.2 Ιστορική Αναδρομή	7
1.3 Κατ και Οπτικά εφέ:	8
1.4 Τεχνική πολλαπλών μηχανών λήψεως:	8
1.5 Διαστάσεις του Μοντάζ.....	8
1.5.1 Γραφιστικές σχέσεις μεταξύ 2 πλάνων:	9
1.5.2 Ρυθμικές σχέσεις μεταξύ 2 πλάνων:.....	9
1.5.3 Χωρικές σχέσεις μεταξύ 2 πλάνων:.....	10
1.5.4. Χρονικές σχέσεις μεταξύ 2 πλάνων:	11
1.6 Μοντάζ συνέχειας ή Ύφος ασυνέχειας	12
1.7 Ειδικότερα για το σύστημα των 180° στο χώρο.....	12
1.8 Συνηθισμένες τακτικές μοντάζ του συστήματος των 180°	12
1.9 Χρονική συνέχεια	14
1.10 Εναλλακτικοί τρόποι μοντάζ και ασυνεχές μοντάζ.....	14
Κεφάλαιο 2: Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν στο Μοντάζ.....	16
2.1 AFTER EFFECT CS6	16
2.1.1 Δημιουργία Dust Transition	16
2.2 ADOBE PREMIERE CS6	20
2.2.1 Ρυθμίσεις του βίντεο που πρόκειται να δημιουργηθεί.....	20
2.2.2 Τα βασικά παράθυρα εργασίας.....	21
2.2.3 Εργαλεία.....	22
2.2.4 Εισαγωγή εφέ (transitions)	24
2.2.5 Audio Mixer	25
2.2.6 Εισαγωγή και εξαγωγή εικόνων.....	26
2.2.7 SLOW MOTION	27
2.2.8 Εισαγωγή τίτλων.....	27
2.2.9 Εξαγωγή της ταινίας.....	29

2.2.10 FORMAT H.264 & HD 720p.....	31
2.3 Μίξη Ήχου στο WAVE LAB 6.....	32
2.3.1 Wave Lab 6	32
2.3.2 Μίξη ήχου.....	32
3 Εξοπλισμός εικονοληψίας.....	34
3.1 Κάμερα	34
3.1.1 Λειτουργική Περιγραφή	34
3.1.2 Ιστορία φωτογραφικής μηχανής.....	35
3.1.3 Επιμέρους τμήματα της φωτογραφικής μηχανής	38
3.1.4 SLR	38
3.1.5 DSLR.....	39
3.1.6 Βάθος πεδίου (dof).....	40
3.1.7 ISO	42
3.2 DRONE [11].....	43
3.2.1 Ιστορικά.....	44
3.2.2 DRONE και διασκέδαση	45
ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΙΚΟΝΩΝ.....	46
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	48
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1.....	49
ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΑΤΑ – ΔΩΡΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ	49
Η δράση.....	49
Η αρχή έγινε.....	50
Η δράση έγινε θεσμός.....	50
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2.....	53
Santa Run	53
1 st Santa Run Heraklion.....	53
Η εξέλιξη της δράσης.....	54
Η διαδρομή του Santa Run.....	55

Κεφάλαιο 1: Μοντάζ

1.1 Ορισμός

Ο όρος μοντάζ προέρχεται από την γαλλική λέξη *Montage*. Κατά την διαδικασία του μοντάζ μικρά κομμάτια, όπως λ. χ εικόνες, βίντεο, μουσική, επιλέγονται και συνθέτονται με τέτοιο τρόπο, ώστε να παραχθεί ένα νέο και ολοκληρωμένο έργο.

Η τεχνική του μοντάζ, κατά κύριο λόγο, χρησιμοποιείται στην τέχνη του κινηματογράφου, όπου διάφορα πλάνα από «γυρίσματα» επιλέγονται για τη σύνθεση ενός κινηματογραφικού έργου. Όσον αφορά τον κινηματογράφο, ο όρος του μοντάζ συνυφασμένος με την διαδικασία επιλογής πλάνων προήλθε από τον Σεργκέι Αϊζενστάιν και τους Σοβιετικούς σκηνοθέτες της εποχής του. Ωστόσο, τα αμερικανικά και τα βρετανικά στούντιο φαίνεται να χρησιμοποιούν τον όρο για να περιγράψουν την διαδικασία μίξης πλάνων (*montage sequence*).

Επιπρόσθετα, ο όρος του μοντάζ χρησιμοποιείται και σε άλλους τομείς. Αρχικά, στον τομέα της τυπογραφίας περιγράφει την σύνθεση υλικού προς εκτύπωση. Παράλληλα, στον τομέα της φωτογραφίας διάφορες εικόνες συνδέονται για να συνθέσουν ένα φανταστικό θέμα και η διαδικασία αυτή ονομάζεται «φωτομοντάζ». Το ίδιο συμβαίνει και με τη δημιουργία τηλεοπτικών προγραμμάτων. Τέλος, μια παρόμοια διαδικασία με το μοντάζ είναι η μίξη διάφορων ήχων, η οποία ονομάζεται μιξάζ.[1]

1.2 Ιστορική Αναδρομή

Η κινηματογραφική τέχνη έκανε πρώτη φορά την εμφάνισή του το 1820 όχι με τη σύγχρονη μορφή του βέβαια, αλλά με τη μορφή της φωτογραφίας, καθώς παρατηρήθηκε πως με τη διαδοχική προβολή εικόνων δημιουργούταν η ψευδαίσθηση κίνησης του περιεχομένου των εικόνων, που προβάλλονταν.

Η πρώτη κινηματογραφική προβολή πραγματοποιήθηκε το 1895 από τους αδερφούς Λυμιέρ. Σε διάρκεια ενός χρόνου δημιούργησαν δέκα ταινίες με διάρκεια δύο λεπτών περίπου, ενώ κατασκεύασαν οι ίδιοι μια μηχανή λήψης και προβολής. Έτσι ο κινηματογράφος δημιουργήθηκε και καταχωρήθηκε ως δική τους εφεύρεση. Το πρώτο κινηματογραφικό στούντιο δημιουργήθηκε το 1897 από τον Ζορζ Μελλιέ έξω από το Παρίσι.

Η ιστορία, βέβαια, του κινηματογράφου είναι εκτός του πεδίου ενδιαφέροντος της εργασίας αυτής. Ωστόσο, αυτό που πρέπει να σημειωθεί είναι ότι η ανάγκη για μοντάζ στις κινηματογραφικές ταινίες ήταν αισθητή ήδη από την αρχή. Παρόλα αυτά, για 15 χρόνια ο κινηματογράφος αγνοούσε παντελώς την ύπαρξη του μοντάζ.

Οι απόψεις για την δημιουργία του μοντάζ δίστανται, αφού κάποιοι αναγνωρίζουν ως δημιουργούς τους Smith και Williamson (1900), ενώ κάποιοι άλλοι τον Edwin S. Porter. Αυτό που πραγματικά ισχύει είναι ότι οι δύο πρώτοι αναγνώρισαν την αξία του μοντάζ, ενώ ο

δεύτερος ήταν εκείνος που του έδωσε νόημα ύπαρξης. Το μοντάζ με την πάροδο του χρόνου έχει αναπτυχθεί κι εξελιχθεί σε μεγάλο βαθμό και αποτελεί βασικό παράγοντα σε μια παραγωγή όχι πια μόνο στον κινηματογράφο, αλλά και στην τηλεόραση. [2]

1.3 Κατ και Οπτικά εφέ:

Για την παραγωγή ενός έργου και την σύνθεση των πλάνων, απαραίτητη προϋπόθεση είναι η διαδικασία «κοψίματος» τους (cut). Η διαδικασία αυτή πραγματοποιείται σε ειδικό εργαστήριο, όπου τα πλάνα κόβονται και κολλούνται πάλι με κολλητική ταινία μέσα στη μηχανή. Ωστόσο, αυτό συνήθως συμβαίνει σε πειραματικό ή σε ερασιτεχνικό επίπεδο. Το σύγχρονο μοντάζ γίνεται με τη μεταφορά του υλικού σε βίντεο σε ψηφιακό δίσκο και τα κοψίματα, τα οποία είναι οι απότομες αλλαγές πλάνων, γίνονται χωρίς να χρειαστεί να αγγίξει κανείς το φιλμ.

Αντιθέτως τα οπτικά εφέ, που πραγματοποιούνται κατά βάση σε εργαστήριο διακόπτουν ομαλά το ένα πλάνο και στη συνέχεια το αντικαθιστούν με κάποιο άλλο. Τέτοιου είδους οπτικά εφέ είναι, αρχικά, το fade in, κατά το οποίο το πλάνο από μαύρο αρχίζει να φωτίζεται. Έπειτα, το fade out, όπου το πλάνο αρχίζει να σκοτεινιάζει σιγά σιγά. Ακόμη, το οντί αρσενέ, στο οποίο πραγματοποιείται μια σταδιακά συγχώνευση με διπλοτυπία του τέλους ενός πλάνου με την αρχή ενός άλλου. Τέλος, η «βέργα», όπου ένα πλάνο αντικαθιστά ένα άλλο με μια διαχωριστική γραμμή κατά πλάτος της οθόνης.

1.4 Τεχνική πολλαπλών μηχανών λήψεως:

Για ένα καλύτερο και πιο θεαματικό αποτέλεσμα στη σύνθεση ενός κινηματογραφικού έργου είναι απαραίτητη η τεχνική πολλαπλών μηχανών λήψεως. Με τον τρόπο αυτό, μια ερμηνεία λαμβάνεται από διαφορετικές γωνίες και αποστάσεις, οπότε επιλέγονται έτσι και καλύτερα πλάνα. Ωστόσο, το πιο σύνηθες στην διαδικασία λήψης πλάνων είναι να λειτουργεί μία μόνο κάμερα σε διαφορετικές στιγμές, με αποτέλεσμα τη συλλογή περισσότερου υλικού, το οποίο όμως με τη σειρά του απαιτεί περισσότερη επεξεργασία κατά την διαδικασία λήψης.

1.5 Διαστάσεις του Μοντάζ

(Οι 4 διαστάσεις του μοντάζ που αποτελούν βασικά πεδία επιλογής και ελέγχου στην υπηρεσία του κιν/στή)

1.5.1 Γραφιστικές σχέσεις μεταξύ 2 πλάνων

1.5.2 Ρυθμικές σχέσεις μεταξύ 2 πλάνων

1.5.3 Χωρικές σχέσεις μεταξύ 2 πλάνων

1.5.4 Χρονικές σχέσεις μεταξύ 2 πλάνων

1.5.1 Γραφιστικές σχέσεις μεταξύ 2 πλάνων:

Το μοντάζ ελέγχει τις γραφιστικές παραστάσεις

Δύο πλάνα μπορούν να διαμορφωθούν γραφιστικά με διάφορους τρόπους: σχηματισμό φωτός και σκιάς, γραμμών και σχημάτων, όγκων και βάθους, κίνησης και στάσης. Π.χ να διατηρείται η φωτεινότητα ή να κόβεται φως από σκοτεινό πλάνο. Επιπλέον, να διατηρείται το σημαντικό μέρος της σύνθεσης στο κέντρο του κάδρου ή αντίθετα να κόβεται. Να αντιπαρατίθενται χρωματικές διαφορές ή να κόβονται παρόμοια χρώματα. Τέλος, να συνεχίζεται μια κίνηση με συμφωνία ή με ασυμφωνία κλπ.

Έτσι, συμπεραίνεται ότι το μοντάρισμα δύο πλάνων μπορεί να προκύψει από τις ομοιότητες ή τις διαφορές που υπάρχουν μεταξύ τους. Οι 4 όψεις της μιζανσέν και οι κινηματογραφικές ιδιότητες της φωτογραφίας, του καδραρίσματος και της κινητικότητας της κάμερας προσφέρουν νέα πιθανά γραφιστικά στοιχεία, όπως και κάθε πλάνο από μόνο του μπορεί να μονταριστεί γραφιστικά και κάθε κόψιμο δίνει τη δυνατότητα γραφιστικής επεξεργασίας δύο πλάνων.

Από τη διαδικασία της γραφιστικής επεξεργασίας προκύπτει είτε μια ομαλή συνέχεια ή μια απότομη αντίθεση. Δηλαδή, όταν δύο πλάνα μοντάρονται με βάση τις ομοιοτήτές τους, δημιουργείται μια γραφιστική σύζευξη, κατά την οποία τα σχήματα, τα χρώματα, η σύνθεση, η κίνηση του πλάνου Α τείνει να επαναλαμβάνεται στη σύνθεση του πλάνου Β, πχ η δυναμική γραφιστική σύνθεση των σαμουράι που τρέχουν, το πρόσωπο που γίνεται καμπύλη Γης κλπ.

1.5.2 Ρυθμικές σχέσεις μεταξύ 2 πλάνων:

Το μοντάζ ελέγχει το ρυθμό της ταινίας

Ακόμη μία δυνατότητα που προσφέρει το μοντάζ είναι ο έλεγχος της διάρκειας του κάθε πλάνου. Με τον τρόπο αυτό, ελέγχονται οι ρυθμικές δυνατότητες του μοντάζ, οι οποίες όμως καθορίζονται από διάφορους παράγοντες, όπως η μιζανσέν, η θέση και η κίνηση της κάμερας, ο ρυθμός του ήχου και ασφαλώς από τις ρυθμικές δυνατότητες του μοντάζ.

Παρεμβάλλοντας λίγα καρέ σε επόμενο πλάνο φαίνεται να δημιουργείται ένταση ή άλλοτε να τονίζεται η στιγμή, ενώ προσθέτοντας λίγα δευτερόλεπτα σε επόμενο πλάνο συμβάλλεται η εκτόνωση ή το καταλάγιασμα του θεατή.

Όταν διαφορετικά μήκη πλάνων δημιουργούν ένα συγκεκριμένο σχήμα, γίνεται λόγος για «σταθερό μετρικό χρόνο», πλάνα δηλαδή με παρόμοια έκταση, ή για «ρυθμικό μοντάζ» ή «δυναμικό ρυθμό», δηλαδή για σταδιακά επιβραδυνόμενο τέμπο όταν τα πλάνα μεγαλώνουν σταθερά ή βαθμιαία επιταχυνόμενο τέμπο όταν τα πλάνα διαδοχικά μικραίνουν, όπως στη

σκηνή με τα 4 πλάνα από το Birds τα οποία έχουν έντονα επιταχυνόμενο κόψιμο με διάρκεια 1000 καρτέ (41 sec), 309 καρτέ (13 sec), 55 καρτέ (2 και 1/3 sec), και 35 καρτέ (1 και 1/2 sec) και η ένταση αυξάνεται. συμπερασματικά, με τη διαμόρφωση της διάρκειας ενός πλάνου ελέγχεται ταυτόχρονα και η διάθεση του θεατή, αφού με τα γρήγορα πλάνα δημιουργείται μια ένταση, ενώ με τα αργά διατηρείται μια ηρεμία. Τα εκφραστικά μέσα με τα οποία μπορεί να επιτευχθεί αυτό είναι το ρυθμικό μοντάζ, μονταρισμένη σεκάνς, γρήγορα κοψίματα, ρυθμική χρήση των φοντί ανσενέ κλπ αποτελούν θεμελιώδη εκφραστικά μέσα για το μοντέρ.

1.5.3 Χωρικές σχέσεις μεταξύ 2 πλάνων:

Το μοντάζ ελέγχει και κατασκευάζει το χώρο της ταινίας

Επιπρόσθετα, μια λειτουργία, που γίνεται δυνατή μέσω του μοντάζ, είναι η συσχέτιση οποιωνδήποτε σημείων στο χώρο και πραγματοποιείται ανάλογα με τις ομοιότητες, τις διαφορές τους, αλλά και τη δυνατότητα ανάπτυξής τους. Παραδείγματος χάρη, ένα πλάνο που δείχνει ένα χωρικό σύνολο μπορεί να συνεχίζεται από ένα πλάνο που απεικονίζει ένα μέρος του χώρου αυτού.

Με τον τρόπο αυτό, ο κινηματογραφιστής μπορεί να είναι σε πολλά σημεία ταυτόχρονα, αλλά και να κινείται από τον ένα χώρο στον άλλο, κάνοντας έτσι δυνατή την κατασκευή ενός ή ακόμα και πολλών χώρων από ένα κομμάτι, οι οποίοι μπορεί να είναι και εντελώς αταίριαστοι και διαφορετικοί. Αυτό καθιστά το μοντάζ ως κύριο παράγοντα για το χωρικό σύνολο μιας ταινίας.

Η δυνατότητα δημιουργίας της ψευδαισθήσης χωρικής συνύπαρξης προσώπων ή αντικειμένων χωρίς να υπάρχει πλάνο συνάντησης εξετάστηκε στενά από τον Λεβ Κουλέσοφ και οδήγησε στο συμπέρασμα πως με τη διαδικασία αυτή ο θεατής οδηγείται σε συμπεράσματα και αντίληψη ενός χωρικού συνόλου. Παραδείγματος χάρη, δυο ηθοποιοί μπορεί να φαίνεται ότι κοιτάζονται σε δύο διαφορετικά πλάνα, αλλά να μην έχουν συναντηθεί σε ίδιο πλάνο.

Το εφέ αυτό μπορεί εύκολα να προκαλέσει δυνατές κινηματογραφικές ψευδαισθήσεις στους θεατές, αλλά και να προβάλλει ανακατεμένα πλάνα παρελθόντος και παρόντος με σκοπό το σοκ ή το γέλιο ή ακόμα και την παραποίηση της αλήθειας. Ακόμη, με το παράλληλο ή εναλλασσόμενο μοντάζ υπογραμμίζεται η δράση σε διαφορετικούς χώρους και παρουσιάζεται ποικιλία χώρων. Τέλος, με το μοντάζ που το χωρικό σύνολο δεν είναι συνεχές, οι χώροι παρουσιάζονται να είναι είτε αμφίσημοι είτε αβέβαιοι, όπως λ.χ. Drayer Ζαν ντ'Αρκ, όπου οι χαρακτήρες, αν και βρίσκονται στο ίδιο δωμάτιο, αφήνουν το θεατή μπερδεμένο, χρησιμοποιώντας ουδέτερο άσπρο φόντο και πολυάριθμα κοντινά πλάνα.

1.5.4. Χρονικές σχέσεις μεταξύ 2 πλάνων:

Το μοντάζ ελέγχει το χρόνο της δράσης που καταδηλώνεται σε μια ταινία

Ο χρόνος της πλοκής σε σειρά διάρκεια και συχνότητα βοηθά τον θεατή να αντιληφθεί το χρόνο μιας ιστορίας. Έτσι, ανάλογα με τη σειρά των πλάνων ελέγχεται και η χρονική διαδοχή. Η σειρά με την οποία παίζουν τα πλάνα μπορεί να είναι είτε κανονική, είτε ανάδρομη (flashback), είτε πρόδρομη. Με τον τρόπο αυτό, αναδιατάσσεται και η σχέση πλοκής και ιστορίας.

Η διάρκεια των γεγονότων σε μια ιστορία είναι εφικτό να αλλάξει μέσω του μοντάζ με μια νέα παρουσίασή τους. Πχ, ένα κόψιμο στη διάρκεια του καπνίσματος ενός τσιγάρου δημιουργεί χρονική παράλειψη, για να μην φανούν και τα 5' που διαρκεί το κάπνισμα. Η τεχνική αυτή της παρουσίασης των γεγονότων σε μικρότερο χρόνο στην οθόνη από τον χρόνο της ιστορίας ονομάζεται ελλειπτικό μοντάζ και επιτυγχάνεται με τρεις τρόπους:

α) Με συμβατική αλλαγή πλάνου διακοπής (πχ με ένα φοντί ανσενέ),

β) Με την τεχνική των κενών κάδρων (κενά κάδρα, που δεν περιέχουν το κατεχοχίν δρώμενο) στις άκρες του κοψίματος και

γ) Με το κόψιμο μεταπήδησης (cutaway) προς ένα πλάνο ενός γεγονότος που συμβαίνει αλλού, με άλλη διάρκεια, και επιστροφή με κόψιμο στο προηγούμενο.

Ωστόσο, η διάρκεια μπορεί επίσης να επιμηκυνθεί και ο χρόνος της παρουσίασης να είναι μεγαλύτερος από το χρόνο της ιστορίας. Είναι χαρακτηριστικό, ότι η τεχνική αυτή της επιμήκυνσης χρησιμοποιήθηκε σε μεγάλο βαθμό από τους Ρώσους κινηματογραφιστές της δεκαετίας του '20. Χαρακτηριστικό παράδειγμα, αναφορικά με την χρονική επέκταση, αποτελεί ο Αιζενστάιν, ο οποίος επιμηκύνει συνεχώς τη δράση παρουσιάζοντας τις ίδιες κινήσεις από πλάνο σε πλάνο.

Επιπλέον, η συχνότητα αποτελεί ακόμα ένα ισχυρό εκφραστικό μέσο στο μοντάζ, καθώς ελέγχεται το πόσες φορές θα προβληθεί ένα συμβάν στην οθόνη, λ.χ. πόσες φορές εφορμά ένας γλάρος.

Συμπερασματικά, η διάρκεια, αλλά και οι χρονικές σχέσεις, που μπορεί να έχουν δύο πλάνα μεταξύ τους, επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό την αντίληψη του θεατή. Συνήθως, ακολουθείται από τους κινηματογραφιστές το μοντάζ συνεχείας. Ωστόσο, δεν εκλείπουν και οι ανατρεπτικοί δημιουργοί, οι οποίοι προτιμούν εναλλακτικούς τρόπους μοντάζ.

1.6 Μοντάζ συνέχειας ή Ύφος ασυνέχειας

Κατά την τεχνική του μοντάζ συνέχειας ακολουθείται κανονική σειρά στην πλοκή, με σκοπό να μην αποσπάται ο θεατής. Η πλοκή εκτυλίσσεται ομαλά από πλάνο σε πλάνο. Παράλληλα, συνέχεια ακολουθείται και στα γραφιστικά στοιχεία κατά την εναλλαγή των πλάνων, καθώς και στο χώρο με το σύστημα των 180° , αλλά και στο χρόνο.

1.7 Ειδικότερα για το σύστημα των 180° στο χώρο

Το σύστημα 180° ορίζεται από ένα νοητό άξονα που αποτελείται από ένα ημικύκλιο ή μια περιοχή 180° στην οποία βρίσκεται η κάμερα λήψης. Με βάση το σύστημα αυτό σχεδιάζονται, κινηματογραφούνται και μοντάρονται τα πλάνα. Με το σύστημα αυτό φαίνεται να εξασφαλίζεται τόσο ένας σταθερός χώρος στα πλάνα, όσο και μια σταθερή σκηνική κατεύθυνση. Έτσι, ο χώρος στο μοντάζ συνεχείας ακολουθεί μια σχέση αιτίου-αποτελέσματος. Με τον τρόπο αυτό, διατηρείται και μια σταθερότητα στον θεατή, με αποτέλεσμα να γνωρίζει τι ακριβώς συμβαίνει με το χώρο και τα πρόσωπα της ιστορίας, αλλά και τη θέση του ίδιου αναφορικά με την εξέλιξη της ιστορίας.

1.8 Συνηθισμένες τακτικές μοντάζ του συστήματος των 180° .

1. **Πλάνο εδραίωσης** (establishing shot), αλλά και επανεδραίωσης (reestablishingshot), κατά το οποίο προσδιορίζεται και επαναπροσδιορίζεται ο χώρος στα πλάνα. Αυτή η τακτική επιτυγχάνεται συνήθως με μακρινά πλάνα (ή μετά από σειρά κοντινών πλάνων), που προβάλλουν το χώρο, τα αντικείμενα ή τα πρόσωπα.
2. **Αντίστοιχα πλάνα** (shot/reverse shot), τα οποία είναι πλάνα, που επεξεργάζονται μαζί και προβάλλουν εναλλάξ πρόσωπα, συνήθως σε συζητήσεις, παρουσιάζοντας πρώτα την μια άκρη της γραμμής των 180° και έπειτα την άλλη, ενώ συγχρόνως πραγματοποιούνται πλάνα πάνω από τον ώμο (καδραρίσματα αμόρσες ή αμορσέ).
3. **Ρακόρ βλεμμάτων ή κατ στον άξονα** (eyeline match). Κατά την τεχνική αυτή το κόψιμο των πλάνων πραγματοποιείται σύμφωνα με τον νοητό άξονα 180° . εάν δηλαδή, σε ένα πλάνο το πρόσωπο παρουσιάζεται να κοιτά σε κατεύθυνση εκτός της οθόνης, το επόμενο πλάνο πρέπει να δείχνει το χώρο τον οποίο κοιτούσε το πρόσωπο στο προηγούμενο πλάνο.
4. **Σύζευξη πάνω στη δράση ή κατ στην κίνηση** (match on action). Στην πρακτική αυτή, πραγματοποιείται κόψιμο συνέχειας, το οποίο ενώνει δύο διαφορετικές εκδοχές της ίδιας πράξης εν κινήσει, κάνοντάς την να φαίνεται συνεχόμενη.

5. **Αναλυτικό ντεκουπάζ από ένα πλάνο εδραίωσης του χώρου σε κοντινότερα πλάνα.** Το αναλυτικό ντεκουπάζ, με τη συνδρομή του καδραρίσματος και της ηθοποιίας, κατευθύνει την προσοχή μας στην αφήγηση. (Αναλυτικό ντεκουπάζ= αναλυτικά κοντινότερα επιμέρους πλάνα ενός γενικότερου)
6. **Ψευδοκόψιμο (cheat cut).** Το αναλυτικό ντεκουπάζ ορίζεται από αντίστοιχα αναλυτικά και πιο κοντινά πλάνα ενός γενικότερου πλάνου. Με την τεχνική αυτή σε συνδυασμό με το καδράρισμα και την ηθοποιία η προσοχή του θεατή εστιάζεται στην αφήγηση.
7. **Υποκειμενικό κόψιμο** (πρβλ. *Σιωπηλός Μάρτυρας*, ο Τζεφ βλέπει με κιάλια, άρα το επόμενο πλάνο το βλέπει ο θεατής μέσα από κιάλια)
8. **Πλάνο κατά μέτωπο ή πλάνο ουράς.** Με τα πλάνα αυτά η κινηματογράφηση πραγματοποιούμενη πάνω στον νοητό άξονα δημιουργεί την αίσθηση της κίνησης προς την κάμερα ή την απομάκρυνση από αυτήν.

Οι τακτικές αυτές συμβάλλουν στην σταθεροποίηση και στην αναγνώριση της θέσης των χαρακτήρων, ακόμα και σε περιπτώσεις όπου δεν βρίσκονται στο ίδιο καρέ. Μάλιστα, παρατηρείται να ακολουθείται ένα συγκεκριμένο μοτίβο: εδραίωση, ντεκουπάζ και επανεδραίωση. Το μοτίβο αυτό προωθεί την εξέλιξη της δράσης, καθώς ο θεατής είναι σε θέση να γνωρίσει το χώρο, τα πρόσωπα και τις διαθέσεις τους, ενώ συγχρόνως του προσελκύει το ενδιαφέρον στην αφήγηση και τον κάνει να λησμονεί τα υπόλοιπα στοιχεία του μοντάζ. Ωστόσο, υπάρχουν και περιπτώσεις, που ο νοητός άξονας είναι απαραίτητο να μετατοπιστεί και τότε δημιουργείται η ανάγκη για επανεδραίωση ενός νέου άξονα, κάνοντας έτσι φανερό, ότι το μοντάζ καθορίζει και υποτάσσει το χώρο στην εξέλιξη της ιστορίας.

Επιπλέον, είναι απαραίτητο να αναφερθεί, ότι το μοντάζ συνέχειας εφοδιάζει συνεχώς την αφήγηση με νέες πληροφορίες για το χώρο, το χρόνο ή τα πρόσωπα, με αποτέλεσμα ο θεατής να γίνεται παντογνώστης. Το παράλληλο μοντάζ, παρόλο που προκαλεί μια ασυνέχεια στο χώρο και στο χρόνο, καθώς προβάλλονται πλάνα από διαφορετικές μεριές, όσον αφορά το μοντάζ συνέχειας φαίνεται να δημιουργεί μια σχέση αιτίου-αιτιατού στην εξέλιξη της δράσης, να συνδέει διαφορετικά επίπεδα δράσης, να προσφέρει πολλές πληροφορίες, αλλά και να δημιουργεί αγωνία στον θεατή.

Το σύστημα αυτό πραγματοποιείται εν αγνοία του θεατή, αναφορικά με τα πλάνα που ακολουθούν, αφού η γνώση του προέρχεται από πληροφορίες, που πήρε από προηγούμενα πλάνα και οι προσδοκίες του μπορεί να επιτευχθούν από την ενεργητική του προσπάθεια να αντιληφθεί την εξέλιξη της δράσης.

1.9 Χρονική συνέχεια

Ο χρόνος σε ένα έργο οργανώνεται με βάση την εξέλιξη της αφήγησης. Κατά βάση τα γεγονότα προβάλλονται με κανονική σειρά. Ωστόσο, η αναδρομική παρουσίαση των γεγονότων είναι, επίσης, μια συνηθισμένη τεχνική. Επιπλέον, τα γεγονότα μπορεί να προβάλλονται σε συχνότητα ένα προς ένα, να παρουσιάζεται δηλαδή ένα γεγονός μια φορά στην ιστορία. Τέλος, αν και σπάνια, η διάρκεια της ιστορίας διαστέλλεται, δηλαδή ο χρόνος προβολής να είναι μεγαλύτερος από το χρόνο της ιστορίας, ενώ παράλληλα μπορεί να είναι και ίσος ή ακόμα και μικρότερος (χρονική παράλειψη ή συντόμευση).

Βέβαια, για να μην δημιουργούνται κενά στον θεατή από τις χρονικές παραλείψεις, έχουν επινοηθεί διάφορες τεχνικές, οι οποίες δίνουν τις απαραίτητες πληροφορίες στον θεατή: χρονική μετάβαση με φοντί ανσενέ ή fade για σύντομη ή μεγαλύτερη, αντίστοιχα, παρέλευση χρόνου, κοψίματα (πχ το κόκαλο στο Space 2001, μονταρισμένη σεκάνς/ montage sequence, δηλ το τμήμα μιας ταινίας που συνοψίζει ένα θέμα ή συμπύσσει ένα χρονικό διάστημα σε σύντομες συμβολικές ή χαρακτηριστικές εικόνες (πχ Citizen Kane, με το ζευγάρι που τρώει και τα χρόνια περνάνε) κλπ.

Εν κατακλείδι, η διάταξη του χρόνου, αναφορικά με το ύφος συνέχειας, καθορίζεται με βάση το μοτίβο αιτίου-αιτιατού, ώστε να εστιάζεται η προσοχή του θεατή στην περιέργεια, στην αγωνία και στην έκπληξη της δράσης.

1.10 Εναλλακτικοί τρόποι μοντάζ και ασυνεχές μοντάζ

- Γραφιστικές και Ρυθμικές δυνατότητες

Το αφήγημα σε δευτερεύουσα θέση ως προς το αμιγώς ρυθμικό ή γραφιστικό μοντάζ (πχ Τροχός του Γκανς ή Φθινοπωρινό απόγευμα του Γιασουζίρο όζου)

- Ασυνέχεια του χώρου και του χρόνου (περιπτώσεις)

1. Η συνέχεια του χώρου με αμφισημία.
2. 2 Ασυνεχές μοντάζ 360° στο χώρο. Η δράση, δηλαδή, εκτυλίσσεται σε ένα σημείο στο κέντρο ενός κύκλου με μη σταθερό χώρο, μη σταθερή σκηνική κατεύθυνση και διαταραγμένα ρακόρ βλεμμάτων.
3. Η συστηματική χρήση του απότομου άλματος, (λ.χ. με ένα ελλειπτικό κόψιμο, π.χ. μια στιγμιαία αλλαγή προσώπων ή φόντου, το οποίο δίνει την εντύπωση να κόβει ένα μεμονωμένο πλάνο), δεν επιτρέπει την συνέχεια στο χώρο, το χρόνο και τα γραφιστικά στοιχεία και προκαλεί σύγχυση στον θεατή και τον αποπροσανατολίζει.

4. Μη διηγητικό εμβόλιμο πλάνο/ nondiegetic insert (πλάνο ή σειρά από πλάνα που παρεμβάλλονται σε μια σεκάνς, και δείχνουν αντικείμενα που μοιάζουν να βρίσκονται εκτός του χώρου αφήγησης) που διακόπτει και αποδυναμώνει την συνέχεια στην αφήγηση, αιφνίδια ή εντελώς.
5. Χρονικές ασυνέχειες στη συχνότητα και τη σειρά με ανακάτεμα πλάνων κλπ, ώστε να αναστέλλονται οι κανονικές προσδοκίες για την δράση και να προκαλείται ο θεατής να εστιάζει την προσοχή του στην συνύφανση της δράσης.
6. Ελευθεριότητες στη διάρκεια με χρήση της επέκτασης, δηλ της επιμήκυνσης κάποιας στιγμής, καθιστώντας το χρόνο προβολής μεγαλύτερο από το χρόνο ιστορίας.
7. Ασυνεπές κατ στην κίνηση αλλά σε διαφορετικά μέρη. [3]

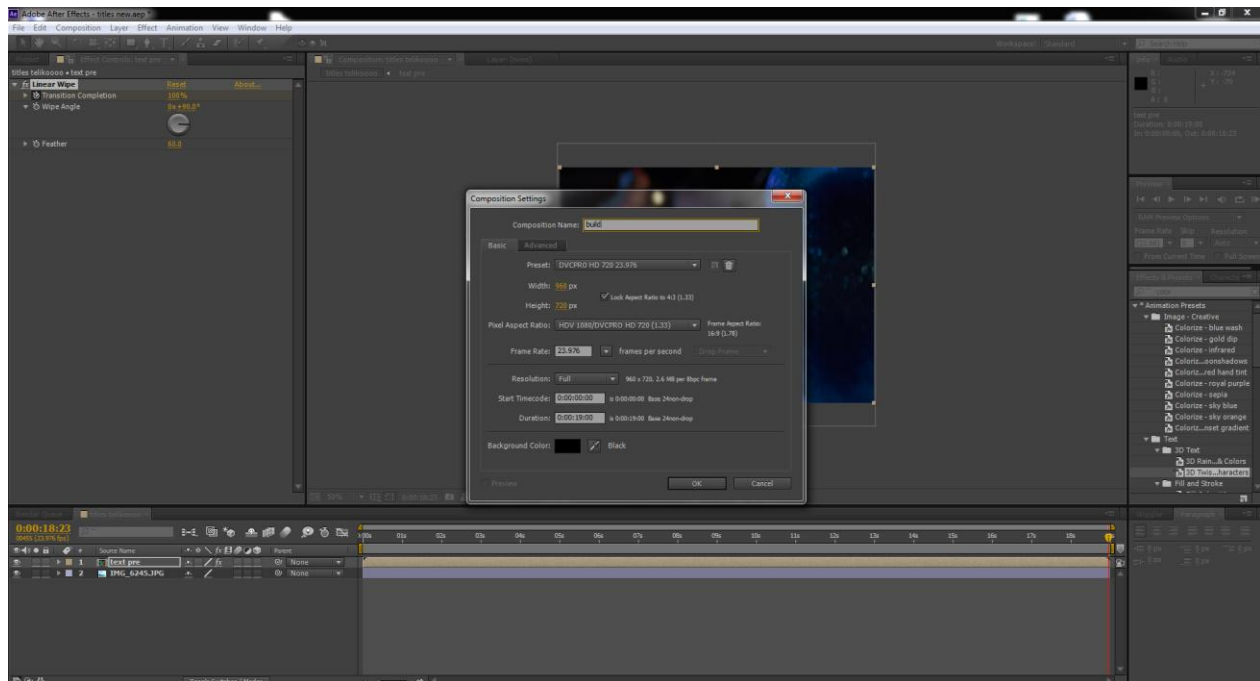
Κεφάλαιο 2: Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν στο Μοντάζ

2.1 AFTER EFFECT CS6

Το Adobe After Effect είναι ένα πρόγραμμα το οποίο μας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε εμείς τα effect που θα θέλαμε να χρησιμοποιήσουμε. Με αυτό τον τρόπο δημιουργήσαμε και εμείς τα πρώτα 18 δευτερόλεπτα στο video μας.

2.1.1 Δημιουργία Dust Transition

Όταν εισέλθουμε στο περιβάλλον του After Effect μας δίνεται η δυνατότητα να κάνουμε τις ρυθμίσεις για το composition που θα δημιουργήσουμε.

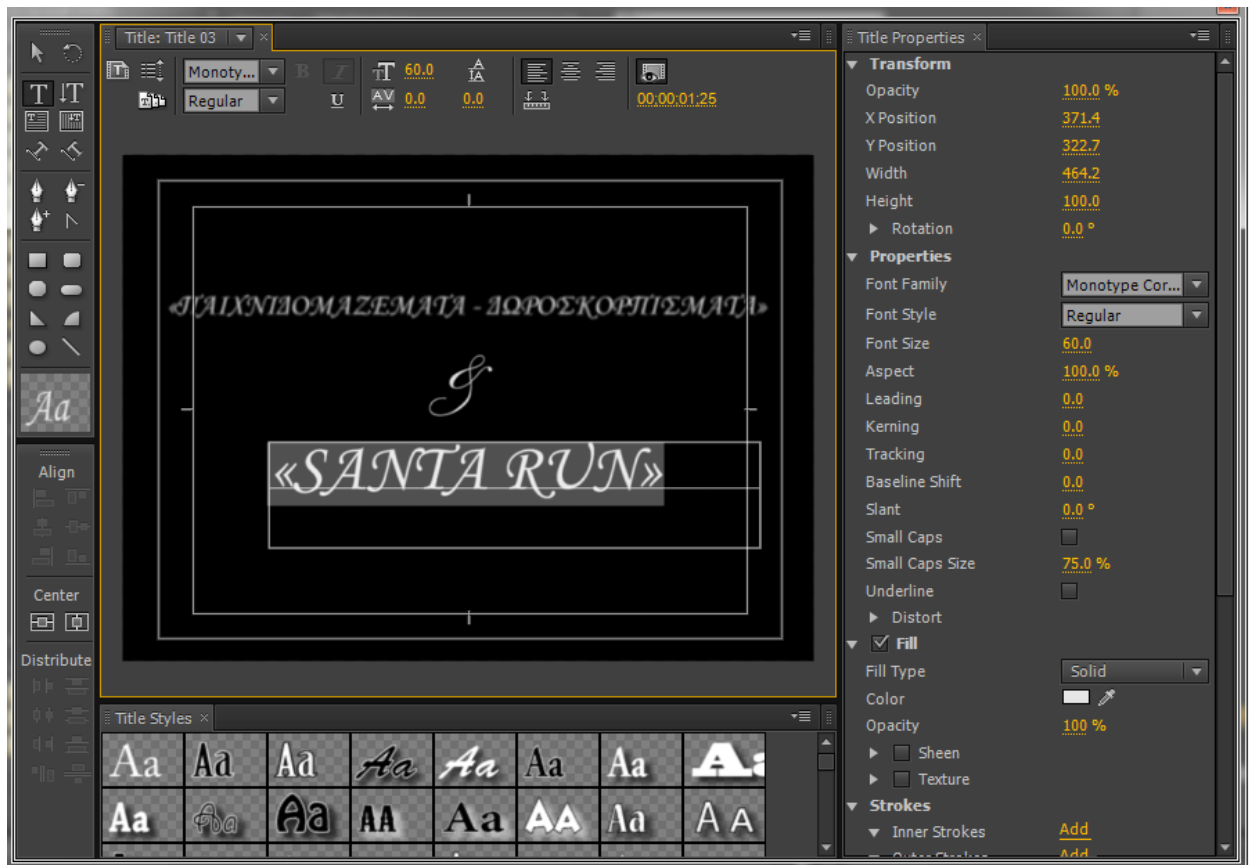


Εικόνα 1: Δημιουργία Composition After Effect

Για την δημιουργία του Dust Effect βασιστήκαμε σε ένα tutorial.[5]

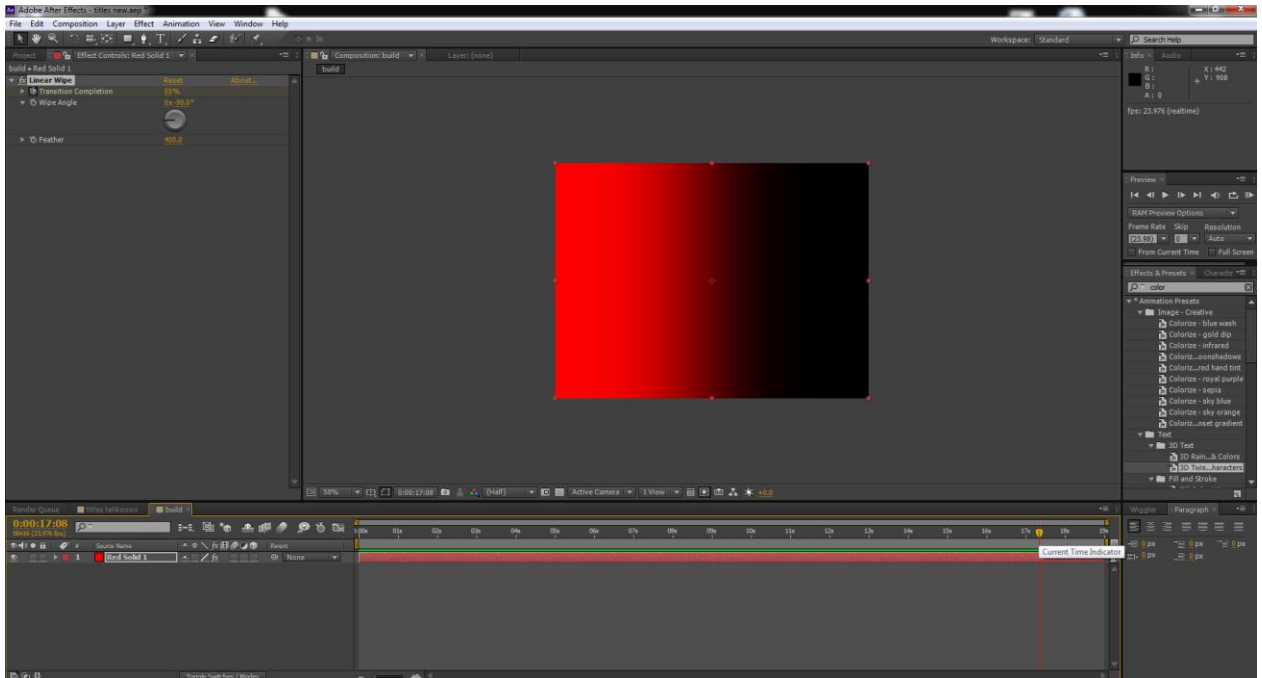
Η δημιουργία του effect αυτού έχει ως εξής:

- Αρχικά δημιουργούμε ένα νέο composition στο οποίο ρυθμίζουμε το duration, το μέγεθος της σύνθεση κ.α.
- Πληκτρολογούμε το κείμενο στο οποίο θέλουμε να εφαρμόσουμε το effect.



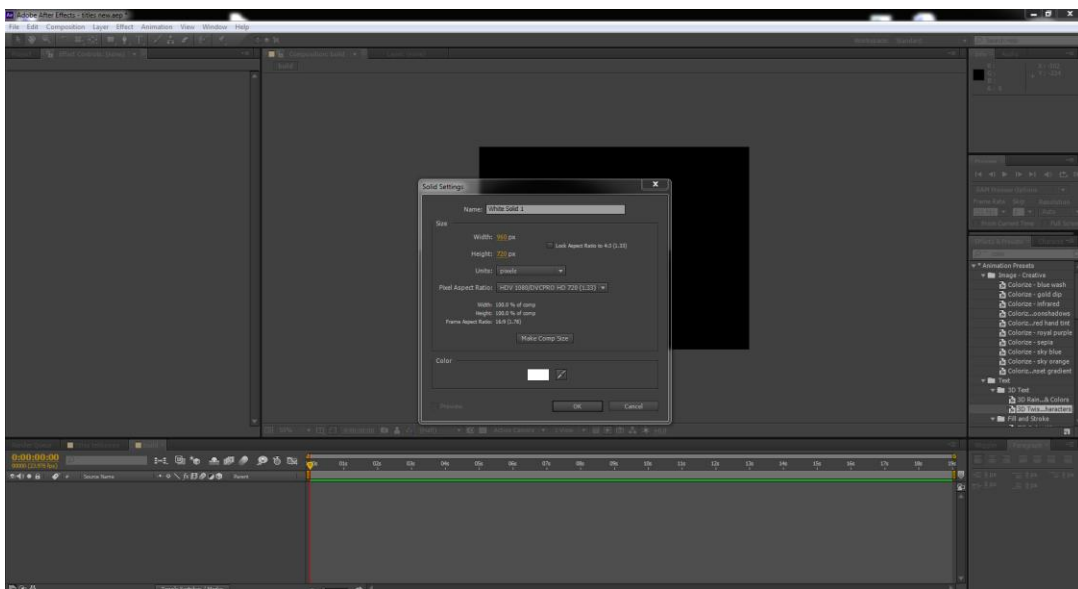
Εικόνα 2: Δημιουργία κειμένου

- Στην συνέχεια δημιουργούμε το pre-compose layer στο οποίο γίνεται το transition όπου σβήνει τα γράμματα και γίνεται όλο ένα μαύρο background. Αυτό γίνεται από την καρτέλα effect->transition->linea wipe και τέλος create effect



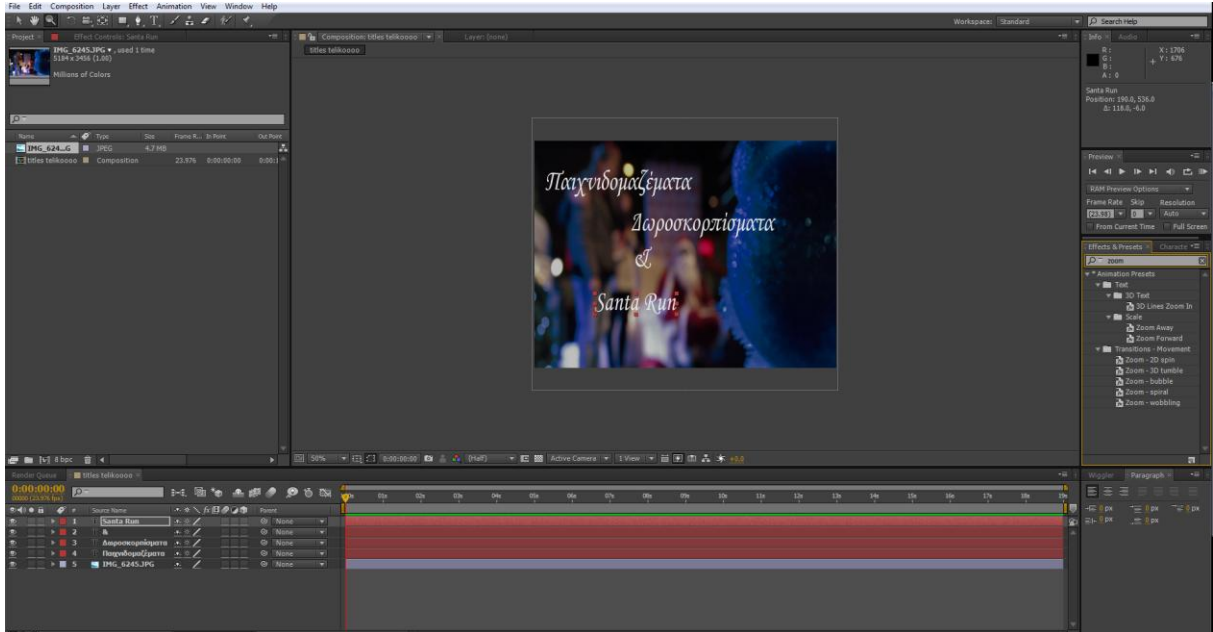
Εικόνα 3: Δημιουργία transition to black

- Έπειτα δημιουργούμε μια νέα σύνθεση built wipe. Εκεί ρυθμίζουμε το μέγεθος να είναι ίδιο με την αρχική σύνθεση και δημιουργούμε ένα νέο άσπρο solid layer. Στη συνέχεια επιλέγουμε ξανά το linea wipe με την διαφορά ότι τώρα το transition γίνεται στο background το οποίο από μαύρο μετατρέπεται σε άσπρο.



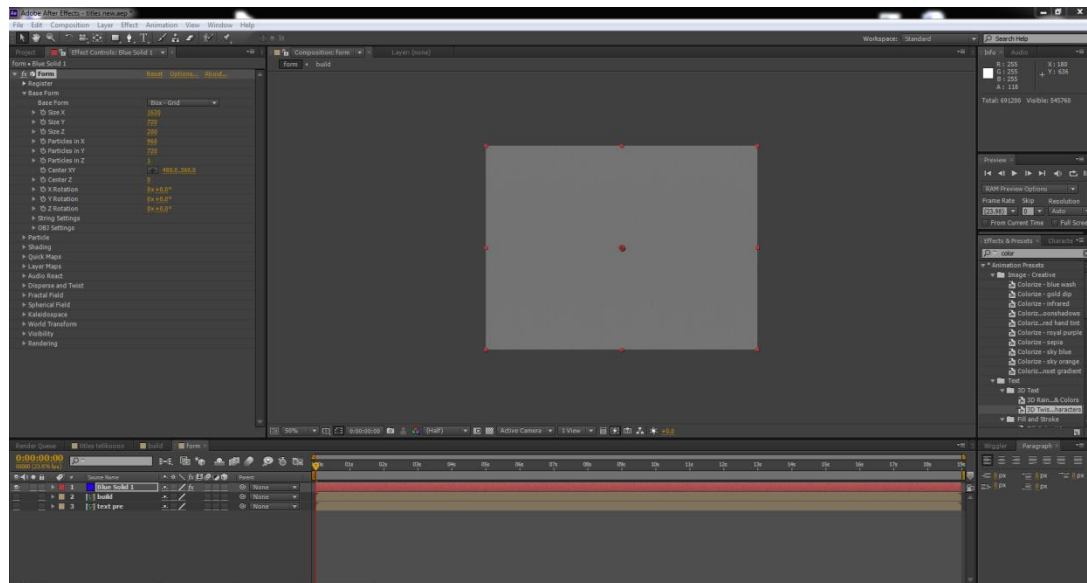
Εικόνα 4: Solid white

- Η επόμενη μας κίνηση είναι η δημιουργία ενός new form στο project window στο οποίο κανουμε drag & drop το build wire & το text pre (το κείμενο δηλαδή στο οποίο θέλουμε να εφαρμόσουμε το effect). Επίσης φτιάχνουμε ένα solid blue layer και κανουμε apply το trap code.



Εικόνα 5: Δημιουργία new form και drag & drop.

- Τέλος πάμε στις ρυθμίσεις του trap code στο οποίο σύμφωνα με τις ρυθμίσεις που είδαμε στο tutorial δημιουργήσαμε το τελικό αποτέλεσμα.



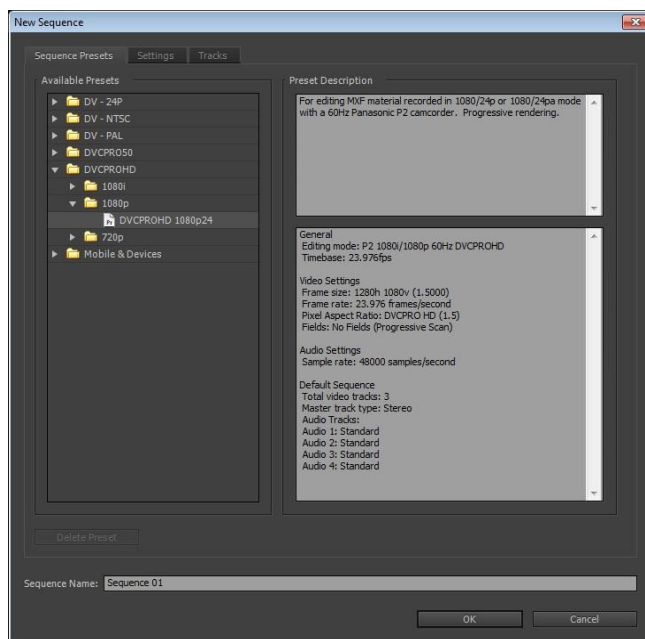
Εικόνα 6: Trap Code Settings

2.2 ADOBE PREMIERE CS6

Το adobe premiere είναι ένα πρόγραμμα που δέχεται αρχεία βίντεο, ήχου και εικόνων. Το οποίο μας δίνει την δυνατότητα να μοντάρουμε υλικό με σχετικά εύκολες διαδικασίες και να βγάλουμε ένα ενιαίο οπτικοακουστικό αποτέλεσμα.

2.2.1 Ρυθμίσεις του βίντεο που πρόκειται να δημιουργηθεί.

Όταν δημιουργούμε ένα νέο Project καλούμαστε να επιλέξουμε την μορφή του video που θα δημιουργήσουμε. Εμείς επιλέξαμε H.264 και 720p , που είναι το Format που χρησιμοποιείται για την παραγωγή HD ποιότητας video. Αν κατά την διάρκεια της δημιουργίας του video θέλουμε να αλλάξουμε το format μπορούμε να επιλέξουμε την επιλογή Custom Settings, απ' όπου μπορούμε να πειράξουμε διάφορα χαρακτηριστικά.

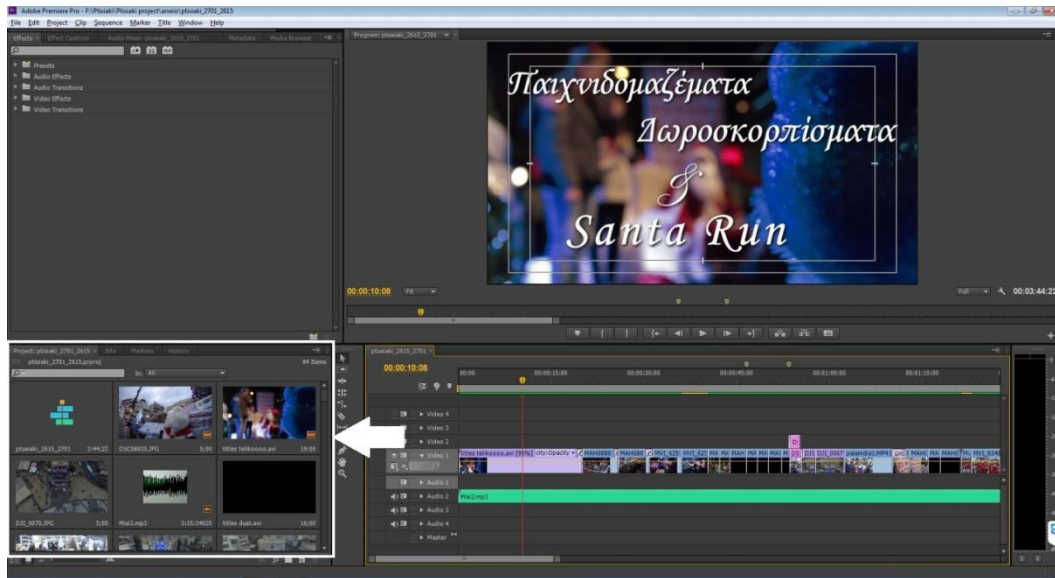


Εικόνα 7: Δημιουργία project

2.2.2 Τα βασικά παράθυρα εργασίας.

- **Το παράθυρο project.**

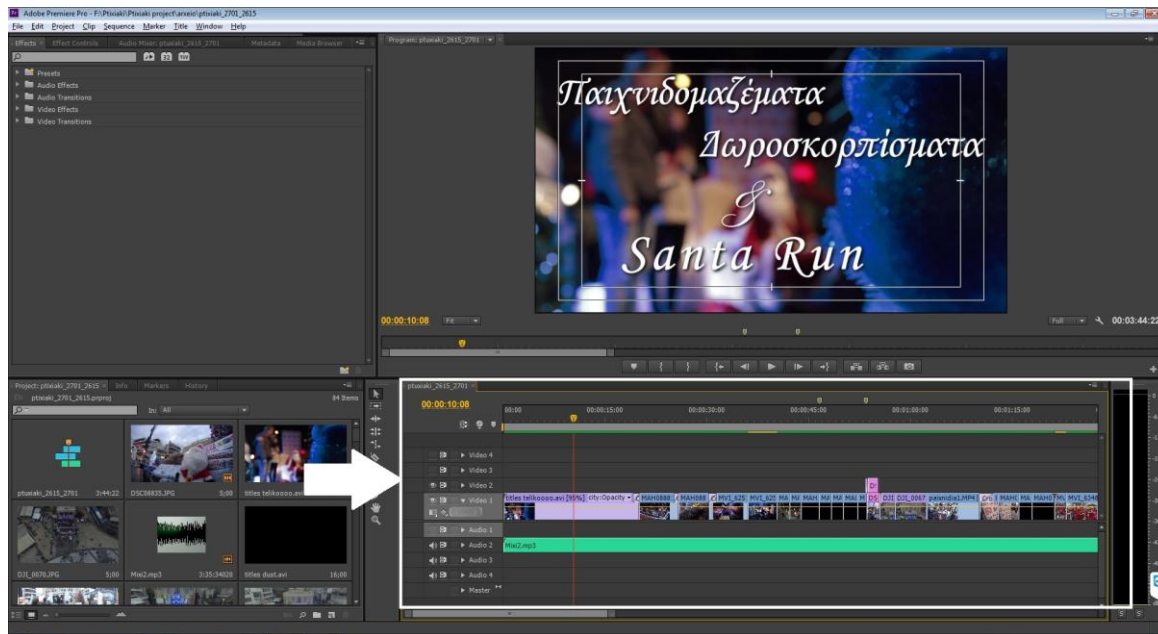
Εδώ εισάγουμε όλα τα αρχεία που θα χρησιμοποιήσουμε (εικόνα, ήχο, βίντεο). Η εισαγωγή στο timeline γίνεται με ένα απλό drag & drop.



Εικόνα 8: Παράθυρο project

- **Παράθυρο timeline.**

Στο παράθυρο timeline εισάγουμε τα αρχεία που είναι προς επεξεργασία. Τα αρχεία τοποθετούνται πάνω στον άξονα με τη σειρά που θέλουμε να εμφανίζονται. Μας δίνει την δυνατότητα των layer όπως στο Photoshop, μπορούμε να εμφανίσουμε στιγμιότυπα εικόνων, τίτλων ή ακόμα και κάποιο βίντεο.



Εικόνα 9: Παράθυρο Timeline

- Το παράθυρο Monitor.

Αυτό το παράθυρο μπορούμε να δούμε και να ακούσουμε στιδήποτε έχουμε δημιουργήσει στο timeline. Μετακινώντας τον κέρσορα που βρίσκεται πάνω στο άξονα του χρόνου, βλέπουμε την αντίστοιχη εικόνα στο monitor και ακούμε τον αντίστοιχο ήχο, ακόμα μπορούμε να δούμε οποιοδήποτε μέρος της ταινίας χρησιμοποιώντας τα κουτιά του monitor (play, stop κτλ.).

- Τα παράθυρα Tools, History και Effect controls.

Το πρώτο έχει όλα τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται για την κοπή και την συγκόλληση των αρχείων, το δεύτερο είναι η λίστα όλων των ενεργειών που έχουμε κάνει ώστε να διευκολύνεται η ακύρωση κάποιων επεμβάσεων και το τρίτο περιέχει την λίστα των εφέ και τις ρυθμίσεις που έχουμε επιλέξει για το καθένα.

2.2.3 Εργαλεία

Τα βασικότερα εργαλεία που χρησιμοποιήσαμε είναι αυτά στην εικόνα 10.

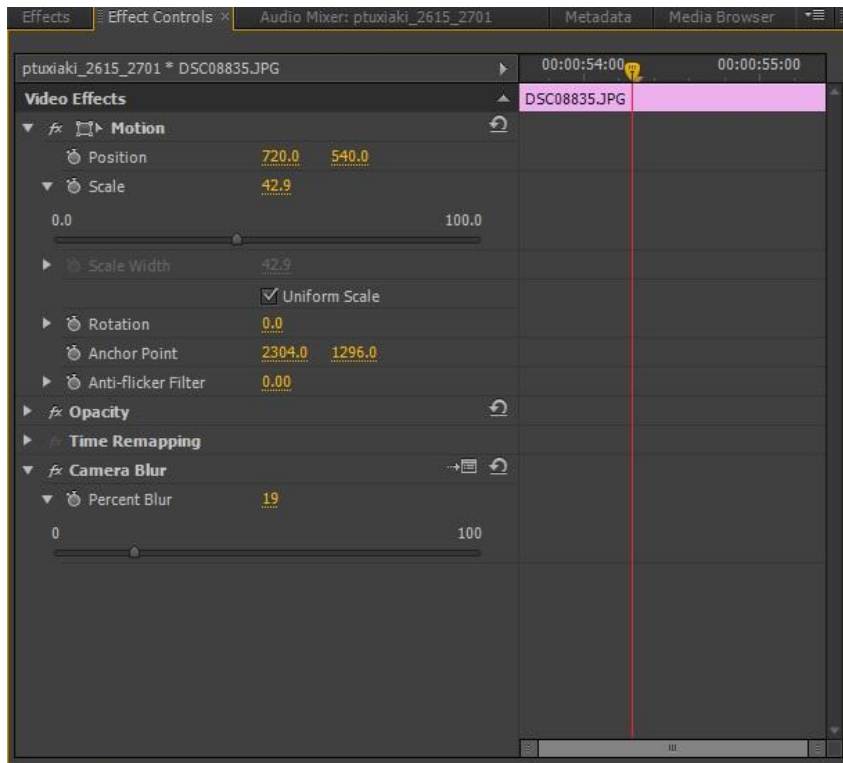
- Το « cut » που το χρησιμοποιούμε για να κόψουμε το video ή τον ήχο στο timeline. Αν αρχείο βίντεο είναι συνδεδεμένο με αρχείο ήχου, το cut κόβει με ένα κλικ και τα δύο αρχεία στο ίδιο σημείο.

- Τα υπόλοιπα εργαλεία είναι εργαλεία επιλογής frames καθώς και εργαλεία που επαναφέρουν στο επιθυμητό μήκος τα frames που έχουν συρρικνωθεί.



Εικόνα 10: Παράθυρο Tools

- Το παράθυρο effect controls αν και δεν ανήκει στην κατηγορία των tools που δείξαμε στην παραπάνω εικόνα 10, είναι ίσως το πιο χρήσιμο μας «εργαλείο». Εκεί επεξεργαζόμαστε όλα τα effect που χρησιμοποιούμε για την δημιουργία του έργου μας. Ο τρόπος με τον οποίο επεξεργαζόμαστε τα effect εδώ είναι μέσω των key frames. Τα key frames μας δίνουν την δυνατότητα να δημιουργήσουμε μεταβολές στο video με μεγάλη ακρίβεια καθώς την στιγμή δημιουργίας τους «κλειδώνουν» όλες τις τιμές του frame όπως θέση, opacity, scale κλπ επίσης έτσι δηλώνουμε την αρχή και το τέλος για την δημιουργία μεταβολών στα frame.



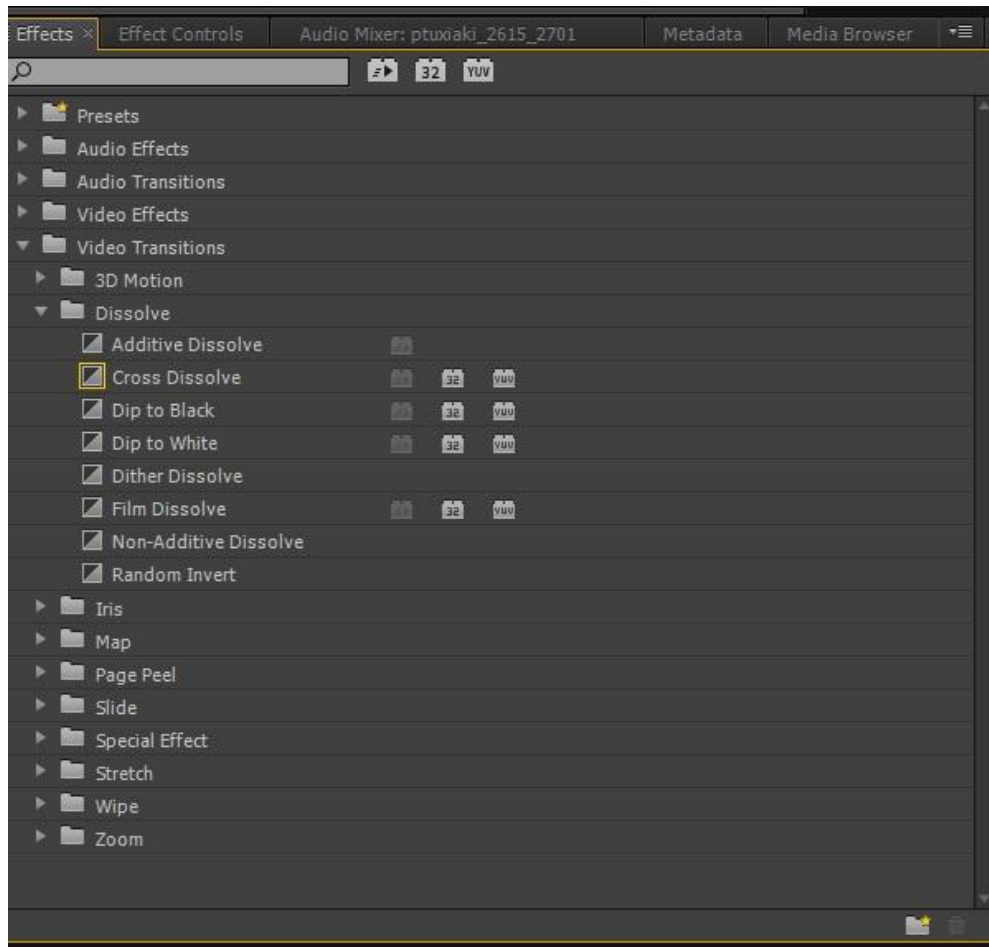
Εικόνα 11: Effect controls

2.2.4 Εισαγωγή εφέ (transitions)

Transition ονομάζεται το πέρασμα από ένα frame σε ένα άλλο. Αυτό μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους, καθώς έχουμε στην διάθεση μας πολλά και διάφορα εφέ. Μπορούμε να βάλουμε το effect στην αρχή, στο τέλος ή ακόμα και ενδιάμεσα σε δυο video για να κάνουμε ομαλότερη την μετάβαση.

Μερικά από τα effect που χρησιμοποιήσαμε είναι τα :

- Dip to black
- Dip to white
- Cross dissolve
- Cross Zoom
- Dither Dissolve



Εικόνα 12: Παράθυρο Effect

2.2.5 Audio Mixer

Το Premier προσφέρει επίσης έναν mixer ήχου με όλες τις βασικές λειτουργίες. Έτσι μπορούμε να επέμβουμε στο αρχείο ήχου για να διορθώσουμε την ποιότητά του, να προκαλέσουμε παραμορφώσεις και κυρίως να κάνουμε τα διάφορα κομμάτια βίντεο να ταιριάζουν ηχητικά μεταξύ τους.

Συχνά παρουσιάζεται το πρόβλημα του να υπάρχουν έντονες ηχητικές διαφορές ανάμεσα σε πλάνα που πρέπει να μμονταριστούν. Είναι πιθανόν ακόμα και πλάνα που έχουν τραβηχτεί κατά την ίδια λήψη, από διαφορετικές κάμερες, να έχουν πολύ διαφορετικό ήχο λόγω της θέσης και της απόστασης των μικροφώνων από αντικείμενο λήψης.

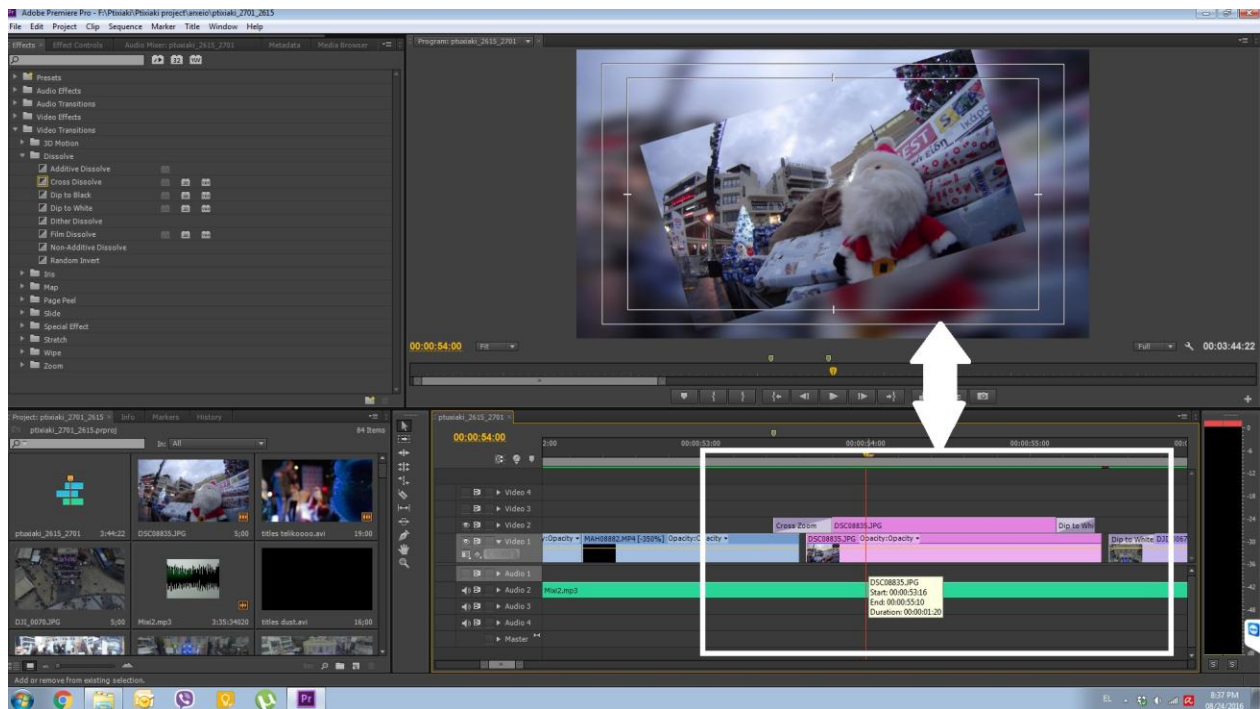
Αυτού του είδους τα προβλήματα μπορούν να επιλυθούν με την βοήθεια του mixer και των διάφορων φίλτρων ήχου που είναι διαθέσιμα. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει το κατάλληλο φίλτρο από την λίστα audio effects και να το μεταφέρει στο timeline.

2.2.6 Εισαγωγή και εξαγωγή εικόνων.

Ακριβώς όπως εισάγονται αρχεία βίντεο και ήχου, μπορούν να εισαχθούν και εικόνες. Για παράδειγμα μια εικόνα . bmp. Ο χρήστης χειρίζεται την εικόνα όπως και το βίντεο, δηλαδή την μεταφέρει στο παράθυρο timeline και μπορεί να ρυθμίσει την διαφάνεια της, οπότε είναι δυνατόν να εμφανίζεται πάνω από το βίντεο. Επίσης μπορεί να ρυθμιστεί το μέγεθός της, η θέση της στην οθόνη και η διάρκεια εμφανισής της.

Επίσης ο χρήστης μπορεί να εξάγει μια εικόνα από την ταινία με την εντολή `export>frame` και να την αποθηκεύσει ως αρχείο εικόνας. Ομοίως μπορεί να εξάγει και κάποιο μέρος audio.

Εμείς όπως φαίνεται στην εικόνα 13 εισάγαμε εικόνα πάνω στο video και της προσθέσαμε transitions για να δημιουργήσουμε ένα οπτικό effect.

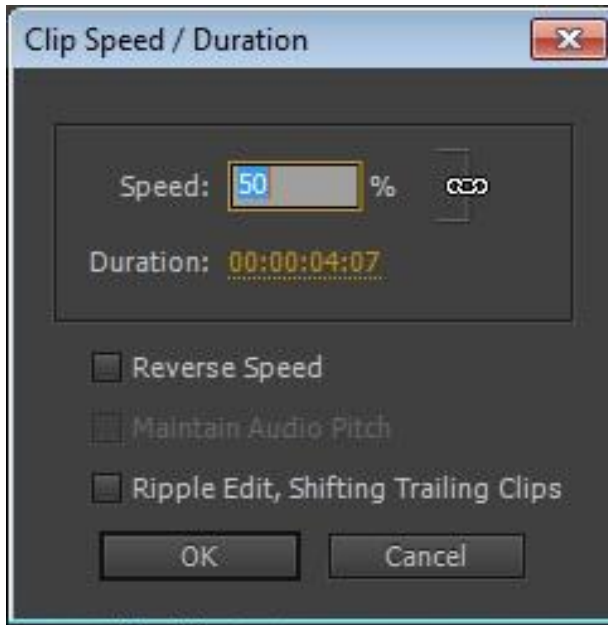


Εικόνα 13: Εισαγωγή εικόνας πάνω στο video

2.2.7 SLOW MOTION

Αυτή την τεχνική την χρησιμοποιήσαμε γιατί θέλαμε να συγχρονίσουμε κάποια σημεία στο video με τους ήχους που επιλέξαμε να βάλουμε καθώς και σε σημεία που θέλαμε να δώσουμε έμφαση.

Η υλοποίηση του slow motion έγινε μειώνοντας το speed ή αυξάνοντας το duration του video όπως φαίνεται στην εικόνα 14.



Εικόνα 14: Δημιουργία Slow Motion

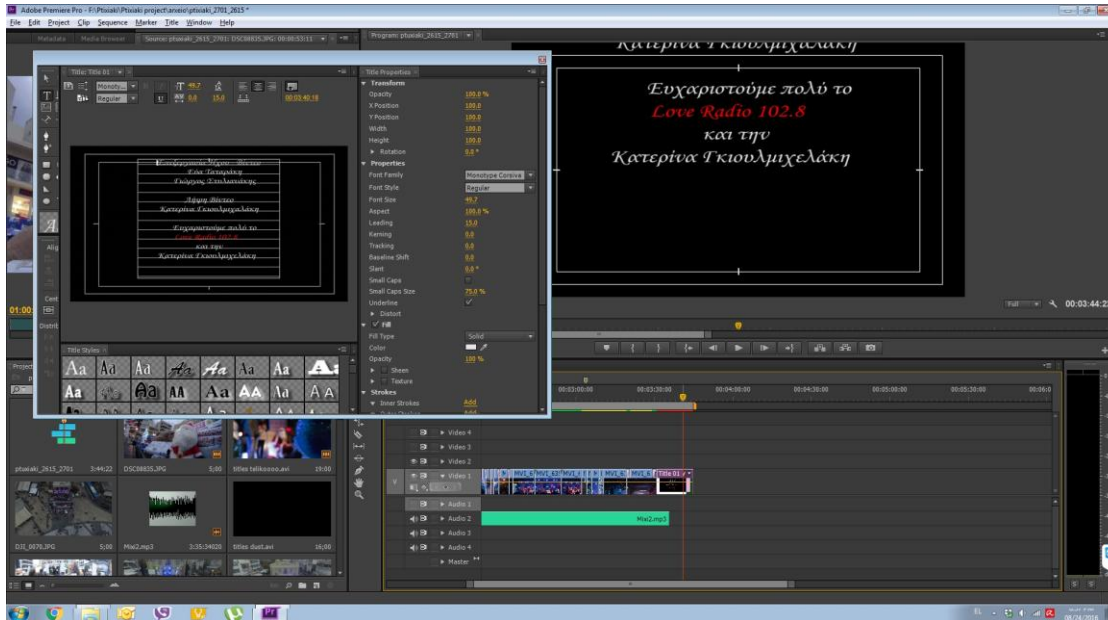
2.2.8 Εισαγωγή τίτλων.

Το Premier διαθέτει έναν πολύ απλό editor για την δημιουργία τίτλων, που φαίνεται στην εικόνα 15. Έχουμε την δυνατότητα να διαλέξουμε οποιοδήποτε frame ως φόντο και να γράψουμε επάνω τους τίτλους που θέλαμε. Βάλαμε τις γραμματοσειρές, τα χρώματα και τον προσανατολισμό του κειμένου της αρεσκείας μας.

Όταν ολοκληρώσαμε τη διαδικασία δημιουργίας, οι τίτλοι εμφανίζονταν ως μια νέα ακολουθία στο παράθυρο project. Από εκεί μπορούμε να επεξεργαστούμε τους τίτλους με όποιον τρόπο θέλουμε σαν να είναι εικόνα. Μπορούμε να βάλουμε κάποιο effect ή να δώσουμε κίνηση όπως και κάναμε εμείς.

Η κίνηση που δώσαμε στους τίτλους έγινε με τον παρακάτω τρόπο:

Δώσαμε την θέση από την οποία θέλαμε να ξεκινήσει η κίνηση με ένα key frame, στην συνέχεια δώσαμε την τελική θέση που θέλουμε να φτάνουν οι τίτλοι με ένα άλλο key frame. Με αυτό τον τρόπο καταφέραμε την κίνηση που θέλαμε να κάνουμε. Με ένα απλό drag στο τέλος των τίτλων μεγαλώσαμε την διάρκεια τους πάνω στο timeline ώστε να έχει τη διάρκεια που θέλαμε.



Εικόνα 15: Δημιουργία Τίτλων.

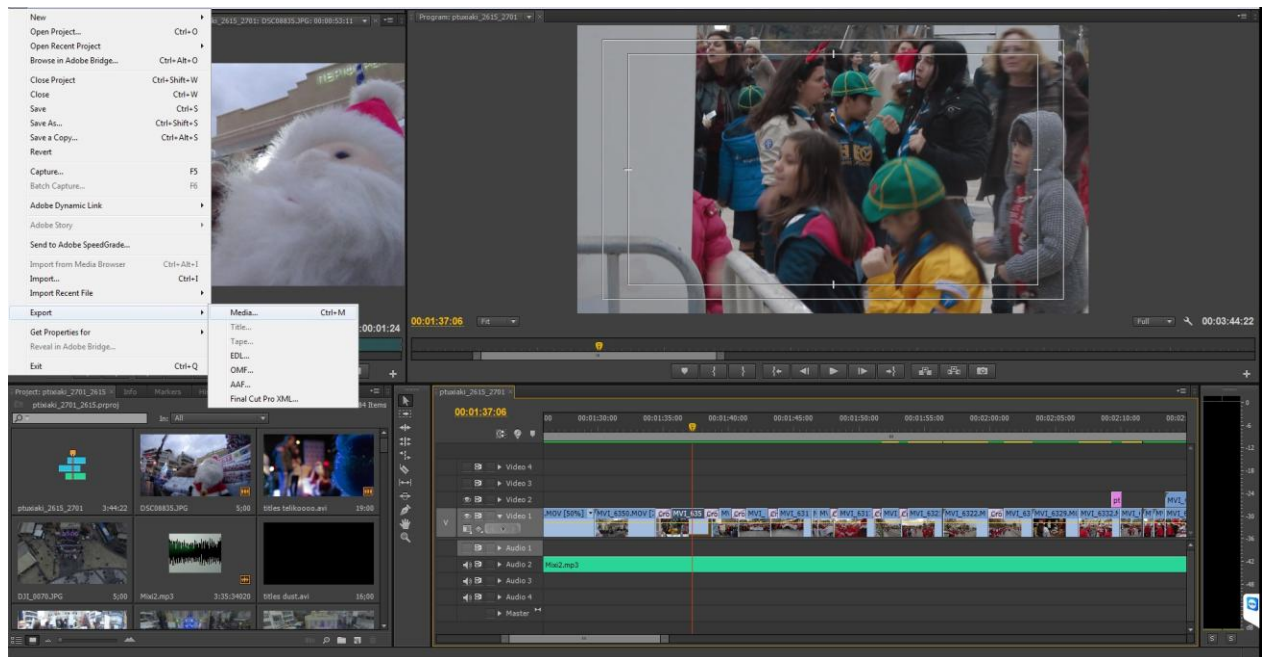


Εικόνα 16: Εισαγωγή τίτλων & δημιουργία κίνησης.

2.2.9 Εξαγωγή της ταινίας.

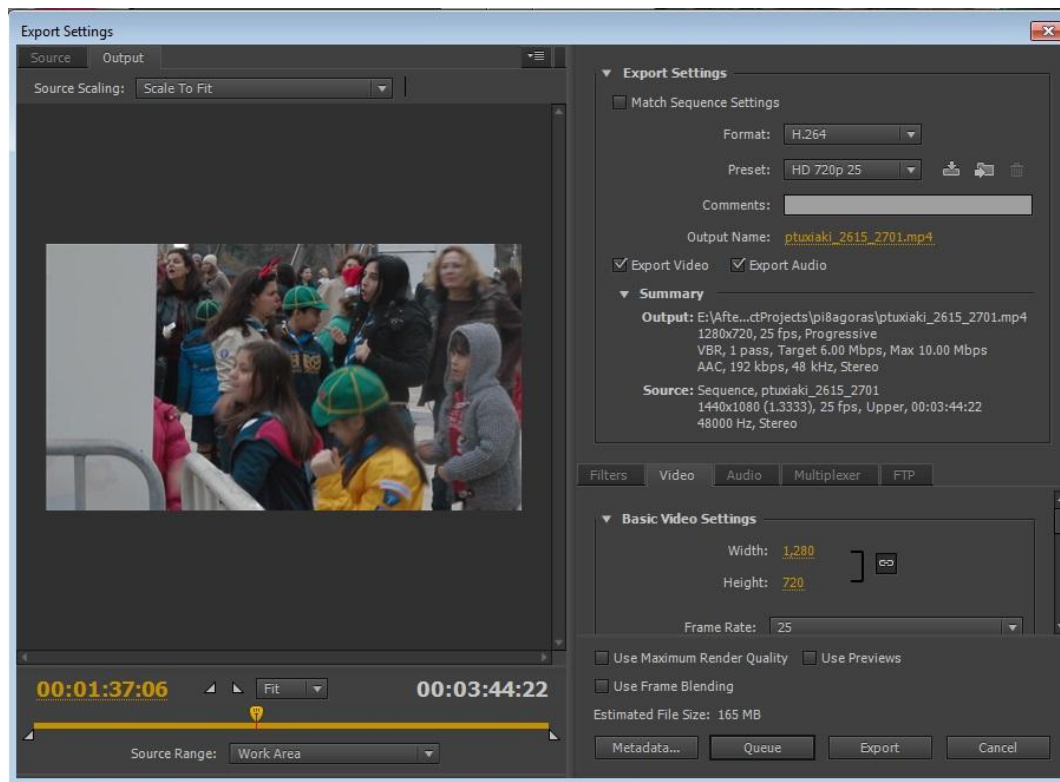
Επιτέλους φτάσαμε στο σημείο αυτό.

Όταν ολοκληρώσαμε την διαδικασία του μοντάζ ακολουθήσαμε τα παρακάτω. Από την καρτέλα file ->export ->media όπως φαίνεται στην εικόνα 17.



Εικόνα 17: Export Video

Εκεί ανοίγει ένα νέο παράθυρο όπως φαίνεται στην εικόνα 18 το οποίο μας δείχνει τα χαρακτηριστικά που θα έχει το βίντεο μας όπως image format, frame size, audio format κ.α.



Εικόνα 18: Export Settings.

2.2.10 FORMAT H.264 & HD 720p

- **To Format H.264** είναι ένα format νέας γενιάς το οποίο είναι γνωστό και σαν MPEG-4 AVC. Δημιουργήθηκε για την χρήση σε HD συστήματα αναπαραγωγής μέσω των όπως HDTV, Blue-ray και HD DVD καθώς και για την αναπαραγωγή σε φορητές συσκευές χαμηλής ανάλυσης όπως PSP & iPod. Το H.264 προσφέρει καλύτερη ποιότητα σε χαμηλότερα μεγέθη αρχείων από το format MPEG-2 & MPEG-4 ASP (DivX ή XviD).
- **HD 720p**
Το **720p** (γνωστό και ως **HD**) είναι μια προοδευτική μορφή σήματος **HDTV** με 720 οριζόντιες γραμμές και μια αναλογία διαστάσεων (AR) 16:9 (1.78:1). Όλα τα μεγάλα πρότυπα μετάδοσης υψηλής ευκρίνειας (όπως SMPTE 292m) περιλαμβάνουν μια μορφή 720p η οποία έχει ανάλυση 1280x720. Ωστόσο, υπάρχουν και άλλες μορφές, συμπεριλαμβανομένων των HDV Αναπαραγωγή και AVCHD για βιντεοκάμερες, τα οποία χρησιμοποιούν 720p εικόνες με την τυπική ανάλυση HDTV.

Ο αριθμός 720 σημαίνει για τα 720 οριζόντιες γραμμές σάρωσης ανάλυσης οθόνης εικόνας (γνωστή επίσης ως 720 pixels κατακόρυφης ανάλυσης), ενώ το γράμμα P είναι η προοδευτική σάρωση. Όταν μεταδίδονται σε 60 καρέ ανά δευτερόλεπτο, διαθέτει 720p

τη μεγαλύτερη χρονική (κίνηση) δυνατή ανάλυση σύμφωνα με τα πρότυπα ATSC και DVB. Ο όρος προϋποθέτει μια ευρεία αναλογία διαστάσεων 16:9, υποδηλώνοντας έτσι μια ανάλυση 1280 × 720 pixel (0,9 megapixels).

Το 720i (720 γραμμές) είναι ένας λανθασμένος όρος που βρίσκεται σε πολυάριθμες πηγές και δημοσιεύσεις. Συνήθως, αυτό είναι ένα τυπογραφικό λάθος στο οποίο ο συγγραφέας αναφέρεται στη μορφή 720p HDTV. Ωστόσο, σε ορισμένες περιπτώσεις, εσφαλμένα παρουσιάζεται ως μια πραγματική εναλλακτική μορφή του 720p. [4]

2.3 Μίξη Ήχου στο WAVE LAB 6

2.3.1 Wave Lab 6

Το Wave Lab είναι ένα πρόγραμμα το οποίο μας δίνει τη δυνατότητα της επεξεργασίας του ήχου. Στο πρόγραμμα αυτό εισάγουμε αρχεία ήχου στα οποία μπορούμε να επεξεργαστούμε την ένταση, το tempo, την μίξη των ήχων κ.α.

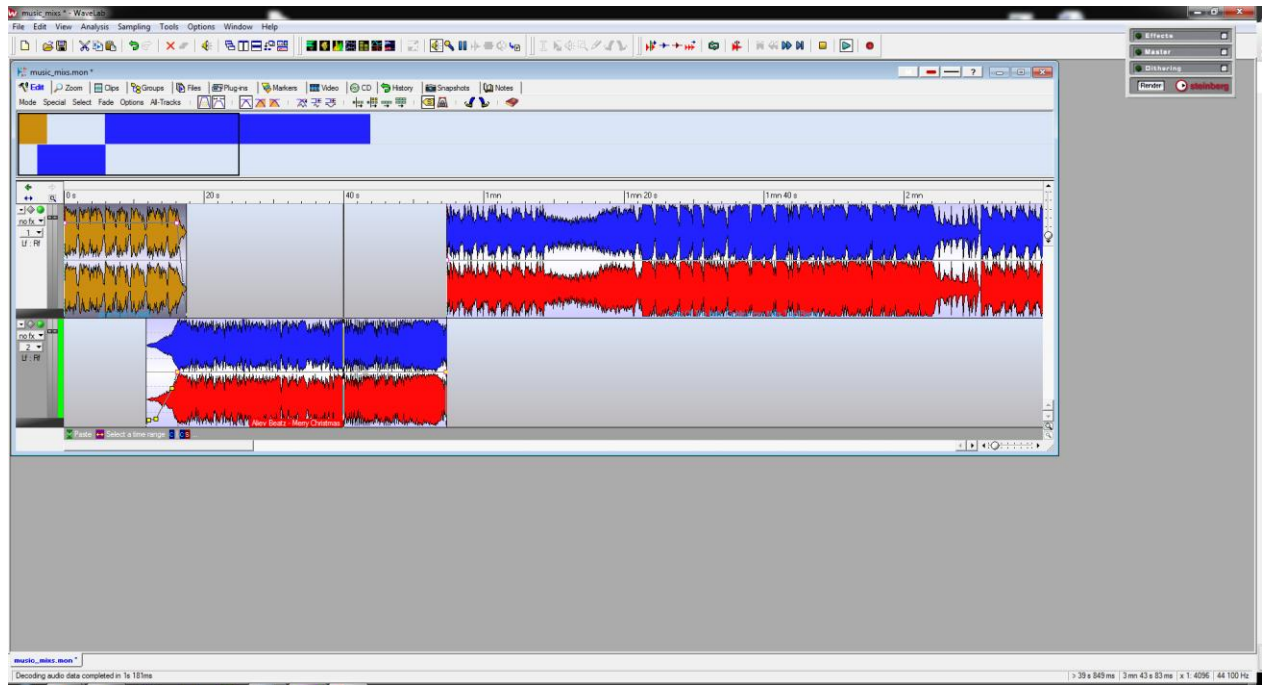
2.3.2 Μίξη ήχου

Εισάγαμε τα τρία κομμάτια τα οποία θέλαμε να χρησιμοποιήσουμε σαν soundtrack στο video μας. Τα τραγούδια αυτά είναι τα εξής :

- Παιδική χορωδία Σπύρου Λάμπρου - Γίνε μαζί μου παιδί
- Aliev Beatz – Merry Christmas
- Carol of the bells

Αφού επεξεργαστήκαμε τους ήχους και δώσαμε την σωστή ένταση, ανοίξαμε ένα Audio Montage όπου προσθέσαμε και τα τρία τραγούδια με τη σειρά που θέλαμε να παίξουν.

Στο πρώτο τραγούδι κρατήσαμε τα πρώτα 18 δευτερόλεπτα και χρησιμοποιώντας το effect fade out συνδέσαμε το 2^ο κομμάτι του οποίου τα πρώτα δευτερόλεπτα είχαν το effect fade in και με τον ίδιο τρόπο ενώσαμε και το 3^ο κομμάτι. Αυτό έγινε με σκοπό την ομαλή μετάβαση ανάμεσα στα κομμάτια.



Εικόνα 19: Μίξη ήχου στο Wave Lab.

3 Εξοπλισμός εικονοληψίας

3.1 Κάμερα

Η φωτογραφική μηχανή λειτουργεί ως οπτικό όργανο και εγγράφει και λαμβάνει φωτογραφίες, οι οποίες μπορούν να αποθηκευτούν είτε τοπικά είτε να μεταφερθούν σε άλλη συσκευή, ή και τα δύο. Οι εικόνες από μια φωτογραφική μηχανή μπορεί να είναι είτε μεμονωμένες, είτε μια σειρά από εικόνες ή μονιές. Η φωτογραφική μηχανή ανιχνεύει και αντιλαμβάνεται από απόσταση τα θέματα που απαθανατίζει. Η λέξη κάμερα προέρχεται από την λατινική λέξη *obscura*, που σημαίνει «σκοτεινός θάλαμος» και ορίζεται από την αρχική διάταξη για την προβολή μιας εικόνας της εξωτερικής πραγματικότητας πάνω σε μια επίπεδη επιφάνεια. Η σύγχρονη φωτογραφική μηχανή αποτελεί ουσιαστικά την εξέλιξη της κάμερας *obscura* και φαίνεται να έχει παραμυφερή λειτουργία με εκείνη του ανθρώπινου ματιού.

3.1.1 Λειτουργική Περιγραφή

Η λειτουργία της φωτογραφικής μηχανής βασίζεται στο φως είτε από ορατό φάσμα, είτε από άλλα τμήματα ενός ηλεκτρομαγνητικού φάσματος. Επιπλέον, μια κάμερα μπορεί να δημιουργήσει μια εικόνα, λη μια σκηνή ή μια φωτογραφική ταινία, ή ακόμα και να καταγράψει το υλικό αυτό σε ηλεκτρονικό αισθητήρα. Η λειτουργία σε όλες τις φωτογραφικές μηχανές είναι κοινή: το φως μπαίνει σε ένα κλειστό κουτί μέσα από ένα συγκλίνοντα φακό ή κυρτό φακό και μια εικόνα καταγράφεται σε ένα φωτοευαίσθητο μέσο (κυρίως μέταλλα μετάπτωσης *hallide*).

Η διάρκεια που απαιτείται για να εισέλθει το φως στην κάμερα ελέγχεται από ένα μηχανισμό κλείστρου. Επιπρόσθετα, υπάρχουν κάμερες, που διαθέτουν λειτουργίες, που επιτρέπουν στα πρόσωπα να δουν αυτό που θέλουν να καταγράψουν, να επιλέξουν ποιο σημείο θα βρίσκεται στο επίκεντρο, αλλά και να ελέγχουν τα επίπεδα έκθεσης, ώστε να ελέγχεται η φωτεινότητα της εικόνας. Ακόμη, η οθόνη υγρών κρυστάλλων (LCD) δίνει τη δυνατότητα ελέγχου του σκηνικού, που επιθυμείται να καταγραφεί, αλλά και ρυθμίσεις, όπως την ταχύτητα του κλείστρου, την ταχύτητα ISO και τα επίπεδα έκθεσης.

Με τον ίδιο τρόπο λειτουργεί και η κινηματογραφική κάμερα ή βιντεοκάμερα. Ωστόσο, η διαφορά τους είναι, ότι η βιντεοκάμερα απαθανατίζει τις μεμονωμένες εικόνες με γρηγορότερη ταχύτητα, συνήθως με ρυθμό 24 καρτέ ανά δευτερόλεπτο. Και όταν οι εικόνες αυτές παρουσιάζονται με σειρά η ψευδαίσθηση της κίνησης είναι εντονότερη.

Βέβαια, είναι απαραίτητο να σημειωθεί, ότι η σύγχρονη επιστήμη συντέλεσε στην ανάπτυξη της ταχύτητας καταγραφής, αφού μια ομάδα *photoscientists* του MIT έχει δημιουργήσει με επιτυχία μια φωτογραφική μηχανή, που έχει ρυθμό καταγραφής 1 τρις καρτέ ανά δευτερόλεπτο.

3.1.2 Ιστορία φωτογραφικής μηχανής

Όπως έχει ήδη αναφερθεί παραπάνω, η αρχική μορφή της σύγχρονης κάμερας ήταν η κάμερα *obscura*. Αρχικά, τον 5^ο αι. π.Χ ο κινέζος φιλόσοφος Μο Τι διαπίστωσε, ότι μια *pinhole* μπορούσε να σχηματίσει μια ανεστραμμένη και εστιασμένη εικόνα, καθώς το φως περνά μέσα από την τρύπα και σε μια σκοτεινή περιοχή, μένοντας έτσι στην ιστορία ως ο πρώτος που κατάφερε να δημιουργήσει μια εικόνα. Έπειτα, τον 4^ο αι. π. Χ ο Αριστοτέλης έγραψε για την διαπίστωση αυτή, ενώ και ο ίδιος παρατήρησε, πως με μερική έκλειψη ηλίου προβαλλόταν η εικόνα του ήλιου μέσα από τα κενά μεταξύ των φύλλων των δέντρων.

Εν συνεχεία, τον 10^ο αι. την θεωρία αυτή για τη δημιουργία εικόνας μέσω της έκλειψης εξέλιξε η αραβική μελετητής Ibn al-Haytham (Alhazen), αφού παρατήρησαν ότι, εάν το άνοιγμα της *pinhole* ήταν μικρότερο, η εικόνα θα έβγαινε πιο καθαρή. Οι αρχές αυτές καταγράφηκαν από τον Άγγλο φιλόσοφο Ρότζερ Μπέικον στο έργο του *Perspectiva* (1267, πραγματεία).

Μετάπειτα, τον 15^ο αι. επιστήμονες και καλλιτέχνες άρχισαν να χρησιμοποιούν τη διαδικασία αυτή, για να κάνουν νέες παρατηρήσεις. Έμπαινε, λοιπόν, ο εκάστοτε παρατηρητής σε μια αίθουσα, όπου υπήρχε μια τρυπούλα σε έναν τοίχο και στον απέναντι τοίχο προβαλλόταν η ανεστραμμένη εικόνα. Η αρχική, λοιπόν, ονομασία της κάμερας *obscura*, που σημαίνει «σκοτεινός θάλαμος», προέρχεται από την διαδικασία αυτή της παρατήρησης και η εφεύρεση αυτή του όρου οφείλεται στον μαθηματικό και αστρονόμο Johannes Kepler στο *Ad Vitellionem* το 1604.

Παράλληλα, ο όρος αυτός αναλύθηκε λεπτομερώς από τον Ιταλό επιστήμονα Giambattista della Porta το 1558 στο έργο του *Magia Naturalis*, όπου μάλιστα, προέτρεψε τους παρατηρητές να προβάλλουν τις εικόνες από την κάμερα *obscura* πάνω σε χαρτί και να εντοπίσουν τα περιγράμματα. Γι αυτό, η κάμερα *obscura* άρχισε να λειτουργεί και ως βοήθημα στην ζωγραφική και στο σχέδιο από το 1600 ως το 1800.

Μία ακόμα ανακάλυψη στα μέσα του 17^{ου} αι. ήταν τα *Portable set-ups* και παρέμειναν δημοφιλή ως το 1800. Μάλιστα, σε ένα έγγραφο, που παρουσιάστηκε από τον επιστήμονα Robert Hooke στο *Royal Society* γίνεται αναφορά για μια φορητή κάμερα *obscura*. Η κάμερα αυτή είχε ένα κουτί σε σχήμα κώνου, που χωρούσε πάνω από το κεφάλι και τους ώμους του χειριστή. Επιπλέον, ο Johann Zahn το 1685 πρότεινε τη χρήση μιας συσκευής χειρός, που αποτελούνταν από ένα αντανakλαστικό καθρέφτη και θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στην φωτογραφική μηχανή.

Ωστόσο, πριν από την εφεύρεση της φωτογραφικής μηχανής είχε παρατηρηθεί, πως ουσίες, όπως, τα άλατα αργύρου σκουραίνουν με την έκθεσή τους στο φως. Ακολούθησε μια σειρά πειραμάτων από τον γερμανικής καταγωγής επιστήμονα Johann Heinrich Schulze για να προστεθεί στην παρατήρηση αυτή, ότι το σκοτεινίασμα των αλάτων οφείλεται ξεκάθαρα στην έκθεσή τους στο φως και ότι η θερμότητα και ο αέρας δεν επηρεάζουν το φαινόμενο αυτό.

Αργότερα, ο Σουηδός χημικός Karl Wilhelm Scheele το 1777 διαπίστωσε, ότι άλλο ένα στοιχείο, που σκουραίνει με την έκθεσή του στο φως, είναι ο χλωριούχος άργυρος, ο οποίος μάλιστα γινόταν αδιάλυτος σε διάλυμα αμμωνίας.

Ο Thomas Wedgwood ήταν ο πρώτος που χρησιμοποίησε την χημεία, για να δημιουργήσει εικόνες. Πιο συγκεκριμένα, τοποθετούνται αντικείμενα, όπως φύλλα και φτερά των εντόμων, σε κεραμικά δοχεία επικαλυμμένα με νιτρικό άργυρο και τα εξέθετε στο φως. Όμως, δεν κατάφερε με τον τρόπο αυτό να σταθεροποιήσει τις εικόνες που δημιουργούσε, ώστε να είναι μόνιμες και ο στόχος του για παραγωγή σταθερών εικόνων από κάμερα obscura απέτυχε.

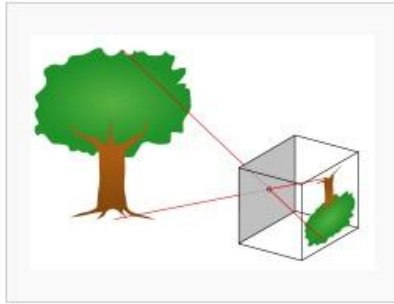
Εμπορικά η πρώτη κάμερα, που παράχθηκε ήταν η κάμερα Giroux daguerreotype.

Αξιοσημείωτο είναι, ότι η πρώτη μόνιμη εικόνα από φωτογραφική μηχανή βγήκε το 1826 από τον Joseph Nicéphore Niepce, ο οποίος χρησιμοποίησε μια συρόμενη ξύλινη κάμερα κουτί κατασκευασμένη από τον Charles και Vincent Chevalier στο Παρίσι και η επίτευξή του αυτή προήλθε από πολλές διορθώσεις στις εικόνες από την κάμερα obscura. Η εικόνα, που δημιούργησε, έδειχνε τη θέα από το παράθυρό του. Αυτό πραγματοποιήθηκε μετά από έκθεση οχτώ ωρών καλυμμένο με κασσίτερο και πίσσα και την διαδικασία αυτή την ονόμασε «ΗΛΙΟΓΡΑΦΙΑ». Αργότερα, ο Niepce συνεργάστηκε με τον εφευρέτη Louis-Jacques-Mande Daguerre, με σκοπό τη βελτίωση της διαδικασίας αυτής. Από τη μία, ο Niepce χρησιμοποιούσε κι άλλα στοιχεία, για να βελτιώσει την αντίθεση στις εικόνες του, ενώ ο Daguerre πρόσφερε ένα βελτιωμένο σχεδιασμό στη φωτογραφική μηχανή obscura και η συνεργασία τους έληξε με το θάνατο του Niepce το 1833.

Ο Daguerre κατάφερε τελικά να πετύχει την παραγωγή μιας υψηλής αντίθεσης και ιδιαίτερα ευκρινούς εικόνας, χρησιμοποιώντας ιωδιούχο άργυρο και υδράργυρο ατμού, ενώ από το 1837 κατάφερε να παράγει εικόνες με ένα κοινό διάλυμα άλατος και τη διαδικασία αυτή την ονόμασε Daguerreotype, την οποία προσπάθησε να εμπορευματοποιήσει, αλλά δεν τα κατάφερε. Όμως, ο πολιτικός François Arago συνέβαλε σ' αυτή του την προσπάθεια και τελικά επετράπη από τη γαλλική κυβέρνηση η δημόσια χρήση της διαδικασίας αυτής.

Συγχρόνως, κατά την δεκαετία του 1830 Άγγλος επιστήμονας Henry Fox Talbot προσπάθησε να διορθώσει τις εικόνες από την κάμερα obscura, χρησιμοποιώντας άλατα αργύρου. Δύο χρόνια αργότερα, με τον τρόπο αυτό εφηύρε μια διαδικασία αποτελούμενη από δύο στάδια για την δημιουργία εικόνων πάνω σε χαρτί, την οποία ονόμασε Calotypes. Στη συνέχεια, η διαδικασία αυτή χρησιμοποιήθηκε για την αρνητική εκτύπωση, η οποία άλλαξε όλες τις τιμές στη φωτογραφία, αφού το λευκό εμφανιζόταν μαύρο και το αντίστροφο. Η συμβολή της αρνητικής εκτύπωσης φάνηκε να είναι ιδιαίτερα σημαντική, καθώς επέτρεπε την απεριόριστη τύπωση αντιγράφων της θετικής εκτύπωσης, που ήταν απαραίτητο να γίνουν. Επιπλέον, η διαδικασία αυτή συνέβαλε στην δυνατότητα ρετούς σε μια εικόνα πριν την εκτύπωση. Είναι, βέβαια, χαρακτηριστικό, ότι τα Calotypes δεν ήταν τόσο διαδεδομένα, όσο τα Daguerreotype, αφού τα δεύτερα ήταν πιο ευκρινή, αλλά δεν μπορούσαν να παράγουν

αντίγραφα. Ωστόσο, και οι δύο αυτές διαδικασίες με τα θετικά και τα αρνητικά τους αποτέλεσαν τη βάση για τη σύγχρονη φωτογραφία.



Camera obscura. Light enters a dark box through a small hole and creates an inverted image on the wall opposite the hole.^[26]



View from the Window at Le Gras (1826), the earliest surviving photograph^[27]



The Giroux daguerreotype camera, the first to be commercially produced^[28]

Εικόνα 20: Ιστορικά φωτογραφικής

Μία ακόμα σημαντική εξέλιξη αναφορικά με την φωτογραφία ήταν οι μηχανισμοί κλείστρου. Καθώς ο χρόνος έκθεσης ήταν αρκετός και ο φωτογράφος έπρεπε να περιμένει είτε για μερικά λεπτά είτε δευτερόλεπτα για να αφαιρέσει το καπάκι από το φακό, οι μηχανισμοί κλείστρων επέτρεψαν τη δημιουργία σύντομων χρονικών ανοιγμάτων κλείστρου, που έπρεπε να γίνουν.

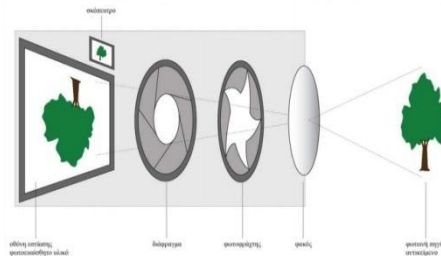
Η ανακάλυψη και η δημιουργία του φωτογραφικού φιλμ ήταν επίσης καθοριστική για την εξέλιξη της φωτογραφίας. Ο George Eastman ήταν εκείνος, που ξεκίνησε την κατασκευή του χαρτιού φιλμ το 1885 πριν από τη μετάβαση στο celluloid το 1889. Η πρώτη φωτογραφική μηχανή, που κατασκεύασε ονομάστηκε «Kodak» και εμπορευματοποιήθηκε το 1888. Ήταν μια πολύ απλή φωτογραφική μηχανή κουτί με φακό σταθερής εστίασης και ενιαία ταχύτητα κλείστρου, το οποίο σε συνδυασμό με σχετικά χαμηλή τιμή απευθύνθηκε στον μέσο καταναλωτή.

Η «Kodak», επίσης, με τον μηχανικό Steven Sasson το 1975 κατασκεύασε την πρώτη φωτογραφική μηχανή, που χρησιμοποίησε ψηφιακά ηλεκτρονικά μέσα για να συλλάβει και να αποθηκεύσει εικόνες.

Συμπερασματικά, φαίνεται, πως σταδιακά στη δεκαετία του 2000 και της δεκαετίας του 2010, ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές έγιναν ο κυρίαρχος τύπος της κάμερας σε όλους του καταναλωτές.^[6]

3.1.3 Επιμέρους τμήματα της φωτογραφικής μηχανής

Μπορεί η τεχνολογία των φωτογραφικών μηχανών να αναπτύσσεται ραγδαία, αλλά τα βασικά τμήματα μιας φωτογραφικής μηχανής παραμένουν ίδια, ακόμα και σήμερα. Ποια είναι αυτά; Μα φυσικά, η οθόνη εστίασης, το σκόπευτρο, το διάφραγμα, ο φωτοφράχτης, ο φακός και βέβαια το αντικείμενο που σκοπεύουμε να φωτογραφήσουμε.[7]



Εικόνα 21: Βασικά τμήματα φωτογραφικής μηχανής

3.1.4 SLR

Ο πιο γνωστός πια τύπος φωτογραφικών μηχανών είναι οι μονοοπτικές φωτογραφικές μηχανές, ή αλλιώς SLR (Single Lens Reflex).

Οι μηχανές αυτές διαθέτουν ένα φακό, μέσα στον οποίο γίνεται η εστίαση μέσω ενός καθρέπτη, συχνά υπό γωνία 45 μοιρών και ενός πενταπρίσματος, που συμβάλλει στην αντιστροφή των ειδώλων οριζόντια και κάθετα, ώστε να προβάλλεται κανονικά.

Πατώντας το κουμπί της λήψης μιας φωτογραφίας, τη στιγμή εκείνη ο καθρέπτης μαζεύει στο πάνω μέρος του σώματος της μηχανής, αφήνοντας το φως να περάσει προς τη φωτοευαίσθητη επιφάνεια (film). Με τον τρόπο αυτό, κατά τη διάρκεια της έκθεσης, το είδωλο χάνεται από το σκόπευτρο.

Αναφορικά με τον τρόπο με τον οποίο εστιάζουν στο αντικείμενο, οι αντίστοιχες ψηφιακές μηχανές ονομάζονται DSLR (Digital Single Lens Reflex).

3.1.5 DSLR

Η διαφορά των φωτογραφικών μηχανών SLR με τις φωτογραφικές μηχανές DSLR έγκειται στο ότι οι ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές (DSLR) διαθέτουν επιπλέον ψηφιακό αισθητήρα εικόνας, σε αντίθεση με το φωτογραφικό φιλμ των SLR.

Και στις ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές οι λήψεις εικόνων βασίζονται στην ύπαρξη ενός καθρέφτη, ο οποίος, υπό γωνία 45 μοιρών κατά τη λήψη, μαζεύει στο πάνω μέρος της φωτογραφικής μηχανής το φως, αφήνοντάς το να περάσει στην φωτοευαίσθητη επιφάνεια, στον αισθητήρα δηλαδή, για τον οποίο θα γίνει λόγος σε επόμενη ενότητα. Επιπλέον, στις ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές διατίθεται και ένα πρίσμα, το οποίο αντιστρέφει το είδωλο οριζόντια και κάθετα, ώστε να προβάλλεται κανονικά.

Ο αισθητήρας βρίσκεται στο κέντρο κάθε ψηφιακής μηχανής και αποτελεί το «μάτι» της. στις ψηφιακές μηχανές ο αισθητήρας αυτός είναι αρκετά μεγαλύτερος και επιτρέπει να χρησιμοποιηθεί περισσότερο κατά την λήψη εικόνων και βίντεο.

Πρακτικά, αυτό σημαίνει, ότι όταν η λήψεις πραγματοποιούνται σε λιγότερο φωτεινές συνθήκες, δηλαδή σε ένα εσωτερικό χώρο, η καταγραφή πραγματοποιείται με περισσότερη λεπτομέρεια, λιγότερο «θόρυβο» και με αποτύπωση πιο πιστών χρωμάτων.

Ωστόσο, είναι αναγκαίο να διασαφηνιστεί, ότι το μέγεθος του αισθητήρα δεν έχει σχέση με τα megapixel. Οι λήψεις, δηλαδή, από ένα κινητό π.χ 12 MP δεν θα είναι καλύτερες από μια κάμερα DSLR 12 MP.

Άλλο ένα πλεονέκτημα των DSLR είναι η ταχύτητα ανταπόκρισης από το πάτημα του κουμπιού λήψης ως το τέλος της φωτογράφισης ("shutter lag"), αλλά και η καλύτερη εστίαση υπό λιγότερο φωτεινές συνθήκες.

Ωστόσο, κάτι ακόμα, στο οποίο υπερέχουν οι κάμερες DSLR από τις βιντεοκάμερες, είναι η δυνατότητα αλλαγής φακών, αφού με τον τρόπο αυτό επιτυγχάνεται η καλύτερη ποιότητα εικόνων, αλλά και οι ποικιλία επιλογών λήψης εικόνων, όπως λ.χ. με γενικό ή κοντινό πλάνο, με πλάνο τηλεφακού κ.ά.

Το μειονέκτημα, από την άλλη μεριά, των μηχανών DSLR είναι ο μεγάλος όγκος τους, καθώς επίσης και το μεγάλο κόστος τους, τα οποία οφείλονται στην ύπαρξη του οπτικού μηχανισμού σκόπευσης μέσα από το φακό, στον μεγαλύτερο αισθητήρα και στον ογκωδέστερο φακό, που διαθέτουν.

3.1.6 Βάθος πεδίου (dof)

Το βάθος πεδίου (DOF: depth of field) ορίζεται από την απόσταση ανάμεσα στο κοντινότερο και το μακρύτερο αντικείμενο που φαίνονται καθαρά εστιασμένα σε μια φωτογραφία[8] και είναι χαρακτηριστικό, ότι όλα συμβαίνουν εκεί.

Με πιο απλά λόγια, σε μια εικόνα με δύο αντικείμενα, που έχουν απαθανατιστεί καθαρά, η απόσταση από το αντικείμενο, που βρίσκεται πιο κοντά στον φακό, ως το αντικείμενο, που βρίσκεται πιο μακριά από το φακό, αποτελεί το βάθος πεδίου.



Εικόνα 22: Βάθος πεδίου

Το βάθος πεδίου, δηλαδή, καθορίζεται από τέσσερις σημαντικούς παράγοντες:

α) από την απόσταση της κάμεράς από το αντικείμενο/τα αντικείμενα που φωτογραφίζεις

β) από την εστιακή απόσταση ενός φακού (ένας τηλεφακός των 80mm θα δώσει πολύ μικρότερο βάθος πεδίου από έναν ευρυγώνιο των 35mm)

γ) από το διάφραγμα που χρησιμοποιείται σε ένα φακό (ένα «ανοιχτό» διάφραγμα, για παράδειγμα $f/2.8$, θα δώσει πολύ μικρότερο DOF απ' ό,τι ένα κλειστό, π.χ. $f/16$)

δ) από το μέγεθος του χώρου καταγραφής της εικόνας (στις αναλογικές μηχανές: μια φωτογραφική που χρησιμοποιεί φιλμ 35mm θα έχει μεγαλύτερο Β.Π. από μια που χρησιμοποιεί 6Χ6εκ., και στις ψηφιακές: μια ψηφιακή SLR πλήρους σένσορα [full frame] θα έχει μεγαλύτερο Β.Π. απ' ό,τι μια με crop factor, και μια μικρή ψηφιακή χειρός ακόμη

μικρότερο. Αρκεί να σκεφτεί κανείς, ότι όσο μικρότερος είναι ο χώρος πάνω στον οποίο θα αποτυπωθεί η εικόνα, τόσο μεγαλύτερο το βάθος πεδίου. Γι' αυτό και τα κινητά τραβάνε φωτογραφίες με τα πάντα σχεδόν εστιασμένα)[9].

Θα μπορούσε, όμως, να αναρωτηθεί κανείς, για ποιο λόγο είναι χρήσιμο το βάθος πεδίου για μια λήψη. Η απάντηση στην ερώτηση αυτή είναι η δυνατότητα μέσω του βάθους πεδίου απομόνωσης ενός αντικειμένου από το περιβάλλον του και η εστίαση της προσοχής σε αυτό.

Το βάθος πεδίου χρησιμοποιείται πολύ συχνά στον κινηματογράφο, αλλά και στην τηλεόραση, όταν ένας ηθοποιός φαίνεται «νεταρισμένος», ενώ το υπόλοιπο σκηνικό είναι θολό (blur).



Εικόνα 23: Javier Bardem

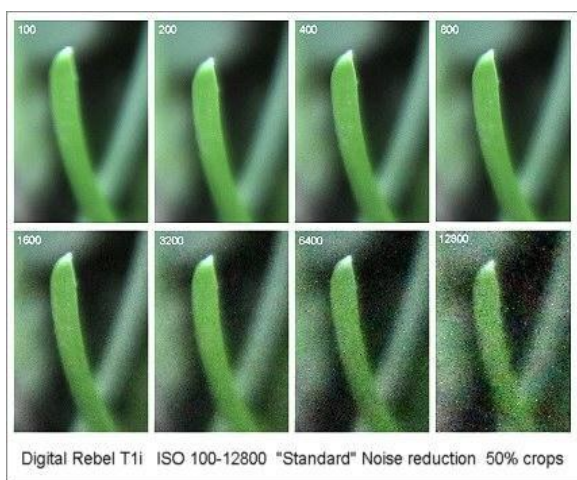
Όπως γίνεται εύκολα αντιληπτό, εδώ, στην ταινία μας, χρειαζόμαστε μικρό βάθος πεδίου (μεγάλο βάθος χρειάζονται τα τοπία). Αυτός είναι και ο βασικός λόγος για τον οποίο διαλέξαμε να γυρίσουμε την ταινία με τη χρήση φωτογραφικών μηχανών κι όχι με τις κανονικές βιντεοκάμερες.

3.1.7 ISO

Η κλίμακα ISO (International Standards Organization) χρησιμεύει στην μέτρηση της ευαισθησίας του φιλμ σε μια φωτογραφική μηχανή στο φως. Ο αντίστοιχος όρος για τις αναλογικές φωτογραφικές μηχανές ήταν το ASA.

Για να γίνει αυτό περισσότερο κατανοητό, είναι απαραίτητο να αναφερθεί, ότι π.χ ένα φιλμ με ISO 100 είναι λιγότερο ευαίσθητο στο φως από ένα φιλμ με ISO 400. Αυτό φανερώνει, ότι όσο μεγαλύτερος είναι αυτός ο αριθμός, τόσο περισσότερο είναι δυνατό να ληφθούν φωτογραφίες χωρίς φλας.

Στις ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές, όπου δεν χρησιμοποιείται φιλμ, η κλίμακα αυτή χρησιμοποιείται για να δείξει την ευαισθησία του αισθητήρα στο φως. Όσο λοιπόν μεγαλύτερος είναι ο αριθμός στην κλίμακα ISO σε μια ψηφιακή μηχανή, τόσο μεγαλύτερο είναι το πλεονέκτημα του αισθητήρα της σε φως. Ωστόσο, έχει παρατηρηθεί, ότι όσο αυξάνεται ο αριθμός ISO, τόσο μειώνεται η ποιότητα της φωτογραφίας, αφού εμφανίζονται μικροί κόκκοι, γνωστοί ως «θόρυβος», τόσο στα σκοτεινά σημεία της φωτογραφίας, όσο και στα φωτεινά της σημεία.[10]



Εικόνα 24: ISO 100 – 12800

3.2 DROME [11]

Τα **Drones** είναι τα Unmanned Aerial Vehicles (UAVs), δηλαδή στα ελληνικά τα «Μη Επανδρωμένα Ιπτάμενα Οχήματα» (ΜΕΙΟ). Τα drones μοιάζουν με μικρά ελικόπτερα και ο χρήστης μπορεί να τα χρησιμοποιήσει, όπως εκείνος θέλει, ανάλογα βέβαια με τα χαρακτηριστικά, που διαθέτουν, και τον σκοπό κατασκευής τους. Τα drones είναι πια πολύ διαδεδομένα και χρησιμοποιούνται αρκετά σε εκδηλώσεις, συναυλίες και πάρτι.

Είναι αξιοσημείωτο, ότι τα μικρά αυτά ιπτάμενα κατευθυνόμενα έξυπνα ρομπότ μπορούν να γίνουν χρήσιμα σε πολλές περιπτώσεις, όπως μεταφορά προϊόντων, λήψη πανοραμικών πλάνων, κατασκοπεία, αλλά και για διασκέδαση.

Σύμφωνα με το **Amazon**, τα drones στο άμεσο μέλλον θα είναι σε θέση να μεταφέρουν αντικείμενα σε πολύ σύντομο χρόνο, ενώ το **Facebook** επιθυμεί και ελπίζει από τα drones, να παρέχουν καλύτερες υπηρεσίες διαδικτύου σε περιοχές απρόσιτες. Παράλληλα, η **Gofor** χρησιμοποιεί τα drones για την εξυπηρέτηση των πελατών της, όπως η ασφάλεια, η ανίχνευση χώρων, η καταγραφή τοπίων, η αναζήτηση parking και άλλα, ενώ η Google πρόσφατα εξαγόρασε μια μεγάλη εταιρεία κατασκευής drones.



Εικόνα 25: Λειτουργία Drone

3.2.1 Ιστορικά

Ο σκοπός κατασκευής των drones ήταν αρχικά πολεμικός. Χρησιμοποιούνταν για κατασκοπεία, εντοπισμό και εξόντωση στόχων, καταπολέμηση της τρομοκρατίας από την CIA, αλλά και για παρακολούθηση διαφόρων στόχων από την αμερικανική κυβέρνηση. Ένα μοντέλο drones ονομάζεται Predator (Αρπακτικό) και το κόστος του φτάνει τα 10 εκ. δολάρια, χωρίς το κόστος του σταθμού ελέγχου. Άλλο μοντέλο drones με την ονομασία Reaper (Θεριστής) κοστίζει τα τριπλάσια. Τα δύο αυτά μοντέλα κατασκευάζονται από την εταιρεία General Atomics στην Καλιφόρνια.

Αφού λοιπόν τα drones ήταν αποτέλεσμα πολεμικών σκοπών, η εξέλιξη τους συνάδει με τον πόλεμο κι έτσι οι εκτάσεις του Αφγανιστάν και του Πακιστάν μετατράπηκαν σε πεδίο δοκιμών για το νέο αυτό όπλο. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα 2,500 θύματα την τελευταία δεκαετία, σύμφωνα με την εφημερίδα «New York Times», όπως υπολογίζονται από αξιωματούχους του Πενταγώνου.

Σε παλαιότερη συνέντευξή του στο βρετανικό δίκτυο BBC, ο πρώην διευθυντής της CIA Μάικλ Χέντεν έπλεξε το εγκώμιο του όπλου για τον καθοριστικό ρόλο του στην έκβαση του δεκαετούς πολέμου με τα πολλαπλά μέτωπα. «Μια σημαντική μερίδα της ηγεσίας της Αλ Κάιντα εξοντώθηκε» σημειώνει, υποστηρίζοντας ότι δεν μπορεί να μιλά κανείς για στοχευμένες δολοφονίες, αλλά για πόλεμο και για το «απαράγραπτο δικαίωμα της Αμερικής να υπερασπίζει τον εαυτό της».



Εικόνα 26: Drone

3.2.2 DRONE και διασκέδαση

Πέρα όμως από την πολεμική χρησιμότητα των drones, τα τελευταία χρόνια χρησιμοποιούνται έντονα και στον τομέα της διασκέδασης με κόστος χαμηλότερο των 200 ευρώ. Τα drones διαθέτουν ενσωματωμένη κάμερα και με τον τρόπο αυτό μπορούν να τραβήξουν εκπληκτικά πανοραμικά πλάνα και μάλιστα το βίντεο μεταφέρεται άμεσα στην συσκευή του χρήστη.

Ένα ακόμα σημαντικό πλεονέκτημα είναι η ευκολία στην χρήση των drones και είναι δυνατό να χρησιμοποιηθούν τόσο από επαγγελματίες, όσο και από ερασιτέχνες για προσωπική τους διασκέδαση. Επιπλέον, διαθέτουν σύστημα αυτόματου πιλότου με ενσωματωμένους αισθητήρες, οι οποίοι επιτρέπουν την ομαλή προσγείωση και απογείωση.

Και μέχρι που μπορούν να φτάσουν;

Τα drones, που κατασκευάζονται για διασκέδαση, μπορούν να φτάσουν έως και 50μ. μακριά. Οι ενσωματωμένοι αισθητήρες πίεσης παρέχουν μοναδική σταθερότητα, ενώ μπορούν να διορθώσουν και θα διατηρήσουν μια σταθερή θέση στον αέρα ανεξάρτητα από υψόμετρο και ανέμους έως 24 χλμ/ώρα.

Mini-drones.

Τέλος, υπάρχουν και τα Mini-drones, τα οποία κατευθύνονται μέσω των smartphone ή των tablet, εάν οι συσκευές αυτές διαθέτουν Bluetooth Smart v4.0.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

- Εικόνα 1: Δημιουργία Composition After Effect
- Εικόνα 2: Δημιουργία κειμένου
- Εικόνα 3: Δημιουργία transition to black
- Εικόνα 4: Solid white
- Εικόνα 5: Δημιουργία new form και drag & drop.
- Εικόνα 6: Trap Code Settings
- Εικόνα 7: Δημιουργία project
- Εικόνα 8: Παράθυρο project
- Εικόνα 9: Παράθυρο Timeline
- Εικόνα 10: Παράθυρο Tools
- Εικόνα 11: Effect controls
- Εικόνα 12: Παράθυρο Effect
- Εικόνα 13: Εισαγωγή εικόνας πάνω στο video
- Εικόνα 14: Δημιουργία Slow Motion
- Εικόνα 15: Δημιουργία Τίτλων.
- Εικόνα 16: Εισαγωγή τίτλων & δημιουργία κίνησης.
- Εικόνα 17: Export Video
- Εικόνα 18: Export Settings.
- Εικόνα 19: Μίξη ήχου στο Wave Lab.
- Εικόνα 20: Ιστορικά φωτογραφικής
- Εικόνα 21: Βασικά τμήματα φωτογραφικής μηχανής
- Εικόνα 22: Βάθος πεδίου
- Εικόνα 23: Javier Bardem
- Εικόνα 24: ISO 100 – 12800

Εικόνα 25: Λειτουργία Drone

Εικόνα 26: Drone

Εικόνα 27: Παιχνιδομαζέματα Χανα Ζοο

Εικόνα 28: Παιχνιδομαζέματα Φουρέιρα

Εικόνα 29: Παιχνιδομαζέματα 2015

Εικόνα 30: Παιχνιδομαζέματα 2015

Εικόνα 31: Παιχνιδομαζέματα 2015

Εικόνα 32: Παιχνιδομαζέματα 2015

Εικόνα 33: Αφίσα Παιχνιδομαζέματα

Εικόνα 34: Santa run 2015

Εικόνα 35: Santa run 2015

Εικόνα 36: Η διαδρομή του Santa Run

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- [1] <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%BF%CE%BD%CF%84%CE%AC%CE%B6>
- [2] http://eureka.lib.teithe.gr:8080/bitstream/handle/10184/1237/Tsileponis_Triantafyllos.pdf?sequence=4
- [3] http://blokakimou.blogspot.gr/2012/03/blog-post_7084.html
- [4] <https://el.m.wikipedia.org/wiki/720p>
- [5] <https://www.youtube.com/watch?v=dRlPbS8qayg>
- [6] <https://en.wikipedia.org/wiki/Camera>
- [7] http://blogs.sch.gr/2lyk-pat/files/2013/06/tehniki_fotografias.pdf
- [8] <http://extev.syros.aegean.gr/bsc/d31.pdf>
- [9] <http://fridge.gr/21656/stiles/depth-field-lens-blur/>
- [10] <https://apothesis.lib.teicrete.gr/bitstream/handle/11713/3249/KariotakiMaria2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- [11] <http://y-olo.gr/post/462/drones-h-nea-moda>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1

ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΑΤΑ - ΔΩΡΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ



Παιχνιδομαζέματα Δωροσκορπίσματα

Η δράση...

Παιχνιδομαζέματα Δωροσκορπίσματα, μια δράση συλλογής παιχνιδιών που ξεκίνησε τα Χριστούγεννα του 2012 από το **Love Radio Κρήτης 102,8** και από τότε έχει γίνει θεσμός. Με σύμμαχο την **Περιφέρεια Κρήτης**, το **Δήμο Ηρακλείου**, πολλές επιχειρήσεις της πόλης του Ηρακλείου και ένα μεγάλο μέρος των πολιτών του Νομού, τα Παιχνιδομαζέματα Δωροσκορπίσματα έχουν χαράξει τη δική τους πορεία στις κοινωνικές δράσεις της πόλης και αναμφισβήτητα είναι η μεγαλύτερη Χριστουγεννιάτικη γιορτή του Ηρακλείου.

Από το 2012, σκοπός του Love Radio Κρήτης είναι να μη μείνει κανένα παιδί χωρίς παιχνίδι, χαρίζοντας παράλληλα αμέτρητα παιδικά χαμόγελα, τα οποία είναι η μεγαλύτερη ανταμοιβή τους για το κοινωνικό αυτό έργο, που με ιδιαίτερη χαρά διεξάγουν πλέον κάθε χρόνο. Ένα μεγάλο «στοίχημα» που κάθε χρόνο καλούντε να κερδίσουν, εκπληρώνοντας τις επιθυμίες και τις ευχές των μικρών μας φίλων, καθώς γνωρίζουμε πόσο σημαντικό είναι για κάθε παιδί εκείνες τις γιορτινές μέρες να αποκτήσει το δικό του δώρο. Περισσότερα από 10.000 παιχνίδια έχουν δοθεί μέσω της δράσης στα παιδιά του Ηρακλείου Κρήτης. Παρά τους δύσκολους καιρούς που διανύουμε και τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουμε, συνεχίζουν με αμείωτο ενδιαφέρον και διάθεση τη

Εικόνα 33: Αφίσα Παιχνιδομαζέματα



διοργάνωση, θεωρώντας πλέον χρέος τους να μη λείψει από κανένα παιδί το «χαμόγελο» και η μαγεία των Χριστουγέννων.

Η αρχή έγινε...

Όλα ξεκίνησαν το 2012, όταν κάποιος είπε «Ρε παιδιά, δε θα ήταν ωραίο να έχει κάθε παιδί ένα παιχνίδι φέτος τα Χριστούγεννα;». Αμέσως η ομάδα του **Love Radio Κρήτης 102,8** κινητοποιήθηκε και έτσι τα **Παιχνιδομαζέματα Δωροσκορπίσματα** σήμαναν την έναρξή τους στην πόλη του Ηρακλείου. Με έντονο το Χριστουγεννιάτικο πνεύμα αγάπης, όλο το Ηράκλειο «παιχνιδομάζεψε», διασκεδάζοντας σε ρυθμούς Χριστουγέννων... Μέσω των αρμόδιων φορέων, τοποθετήθηκαν σάκοι συλλογής παιχνιδιών σε 48 σχολεία της πόλης. Τα παιχνίδια συλλέχθηκαν, καθαρίστηκαν, ταξινομήθηκαν ανά φύλο και ηλικία και μετατράπηκαν σε έτοιμα δώρα για τα παιδιά της πόλης. Η δράση αυτή ολοκληρώθηκε με μια γιορτή στην πλατεία Λιονταριών στο Ηράκλειο Κρήτης, με παιχνίδια από το **Σώμα Ελλήνων Προσκόπων** και το **Σώμα Ελληνικού Οδηγισμού** και με πρωταγωνιστές τα παιδιά της πόλης μας.

Η δράση έγινε θεσμός...

Αμέσως μετά τα **Παιχνιδομαζέματα Δωροσκορπίσματα Νο1**, ξεκίνησε το παραμύθι της δράσης, με σκοπό τα επόμενα **Παιχνιδομαζέματα Δωροσκορπίσματα** να μείνουν αξέχαστα στους μικρούς μας φίλους. Αρχές Δεκεμβρίου του 2013, η ομάδα του **Love Radio Κρήτης 102,8** «σήκωσε μανίκια» για τη διοργάνωση της δράσης **Παιχνιδομαζέματα Δωροσκορπίσματα Νο2** και το αποτέλεσμα για ακόμα μία φορά ήταν εκπληκτικό. Τη χρονιά εκείνη, σάκοι συλλογής παιχνιδιών τοποθετήθηκαν σε όλα τα σχολεία του Νομού Ηρακλείου. Το Σάββατο 22 Δεκεμβρίου 2013, στη γιορτή λήξης της δράσης, η Ελένη Φουρέιρα ανέβηκε στο stage της δράσης για μια συναυλία με είσοδο ελεύθερη και κλείνοντας παραδίδει συμβολικά τα δώρα στο Δ. Ηρακλείου και στην Περιφέρεια Κρήτης.



Εικόνα 27: Παιχνιδομαζέματα Χανα Ζοο



Εικόνα 28: Παιχνιδομαζέματα Φουρέιρα

Το 2014, ο πήγης ανεβαίνει ακόμα πιο ψηλά, καθώς για πρώτη φορά στο Ηράκλειο, το **Love Radio Κρήτης 102,8** και η δράση **Παιχνιδομαζέματα Δωροσκορπίσματα Νο3** προσκαλεί τους Ηρακλειώτες σε ένα 48ωρο μαραθώνιο παιχνιδοτυλιγμάτων, καθώς ο όγκος των παιχνιδιών ήταν τεράστιος και ο χρόνος προετοιμασίας δεν αρκούσε. Ευτυχώς, τα παιχνίδια ήταν όλα έτοιμα στην ώρα τους και έτσι πάνω από 3200 δώρα παραδόθηκαν στον Δ. Ηρακλείου. Το παιδικό συγκρότημα **XanaZoo** μάγεψε τους μικρούς μας φίλους και πρωταγωνιστής της δράσης ήταν ξανά το παιδικό χαμόγελο.

Την περυσινή χρονιά, τα **Παιχνιδομαζέματα Δωροσκορπίσματα Νο4**, χαρακτηρίστηκαν από πολλούς ως η πιο επιτυχημένη δράση που έχει γίνει ποτέ στον Ν. Ηρακλείου. Πλέον, εκτός από τα κοινωνικά παντοπωλεία του Δ. Ηρακλείου και της Περιφέρειας Κρήτης, τα παιχνίδια ήταν τόσα πολλά που καταφέραμε να «δωροσκορπίσουμε» στα κοινωνικά ιδρύματα του Ν. Ηρακλείου, όπως η Στέγη Ανηλίκων, το Κέντρο Προστασίας Παιδιού κ.α. Το γεγονός αυτό τους έκανε ιδιαίτερα χαρούμενους, δίνοντας τους την ώθηση και δύναμη να συνεχίσουν τη διοργάνωση και του χρόνου, επιθυμώντας να δούν ακόμα περισσότερα παιδικά χαμόγελα. Αυτή τη μαγική γιορτή έκλεισε το επιτυχημένο συγκρότημα **MELISSES**, μεταδίδοντας το Χριστουγεννιάτικο κλίμα και παλμό στην πόλη του Ηρακλείου.



Εικόνα 29: Παιχνιδομαζέματα 2015



Εικόνα 30: Παιχνιδομαζέματα 2015



Εικόνα 31: Παιχνιδομαζέματα 2015



Εικόνα 32: Παιχνιδομαζέματα 2015

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2

Santa Run

1st Santa Run Heraklion...

Με το σύνθημα «*Τρέχω για καλό σκοπό, τρέχω και χιτίζω το παιδικό χωριό SOS Κρήτης*», πάνω από 800 Ηρακλειώτες έτρεξαν ντυμένοι στα κόκκινα, συμβάλλοντας με το δικό τους τρόπο στην ανέγερση του κτιρίου του παιδικού χωριού SOS Κρήτης. Μια ακόμα διοργάνωση του **Love Radio Κρήτης 102,8**, του **παιδικού χωριού SOS Κρήτης** και της δράσης «**Παιχνιδομαζέματα Δωροσκορπίσματα**», με ιδιαίτερα έντονο το συναίσθημα κοινωνικής ευθύνης.



Εικόνα 34: Santa run 2015



Εικόνα 35: Santa run 2015

Η εξέλιξη της δράσης...

	2012	2013	2014	2015
Αριθμός Παιχνιδιών	1458	3024	>3200	>3500
Προσέλευση κόσμου	800 άτομα	>3000 άτομα	>4500 άτομα	>4500 άτομα
Καλλιτεχνικά events	-	Συναυλία ΧanaZoo Συναυλία Φωταγώγησης Δ. Ηρακλείου με Kings	Τα παραμύθια του Σαββάτου Θεατρική παράσταση "Ήρθε για να μείνει"	Χmas Face Painting Συναυλία Φωταγώγησης Δ. Ηρακλείου με Μ. Φάμμελο, Ο. Τσάκαλο, Σ. Δρογώση
		Συναυλία Ελένης Φουρέιρα	Συναυλία Φιλαρμονικής Δήμου Ηρακλείου Συναυλία Νικηφόρου	Συναυλία Φιλαρμονικής Δήμου Ηρακλείου 1st Santa Run Heraklion
			Συναυλία ΧanaZoo	Συναυλία Melisses
Γιορτή Λήξης	7 ώρες live streaming από την Βασιλική του Αγίου Μάρκου με παιδικές δραστηριότητες	12 ώρες live streaming από την πλατεία Ελευθερίας, με παιδικές δραστηριότητες και δωρεάν συναυλίες	48ωρος μαραθώνιος παιχνιδοτυλιγμάτων & live streaming από την πλατεία Ελευθερίας με παιδικές δραστηριότητες, δωρεάν συναυλίες	48ωρος μαραθώνιος παιχνιδοτυλιγμάτων & live streaming από την πλατεία Ελευθερίας με παιδικές δραστηριότητες, δωρεάν συναυλίες

Η διαδρομή του Santa Run



Εικόνα 36: Η διαδρομή του Santa Run