

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

ADOBE PREMIERE CS3

ΤΕΤΡΑΔΙΟ ΜΑΘΗΤΗ



ΠΑΡΑΓΩΓΗ



Υπεύθυνος έργου: Δρ Αδάμ Κ. Δαμιανάκης

Απόδοση: Δέσποινα Βολονάκη ΠΕ19, Εμμανουήλ Σφενδύλης και τμήμα παραγωγής Conceptum.

Φιλολογική επιμέλεια: Τσαδήμα Κατερίνα, Φιλολογος

ΠΑΡΑΓΩΓΗ



Χέυδεν 12, 104 34 Αθήνα - Τηλ.:210 8838858 - e-mail: info@conceptum.gr

Το παρόν εκπονήθηκε στο πλαίσιο
του Υποέργου 13 «Προσαρμογή Λογισμικού-Φάση III»
της Πράξης «Επαγγελματικό λογισμικό στην ΤΕΕ: επιμόρφωση και εφαρμογή»
(Γ' ΚΠΣ, ΕΠΕΑΕΚ, Μέτρο 2.3, Ενέργεια 2.3.2)

που συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση/Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Φορέας Υλοποίησης και Τελικός Δικαιούχος



Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων
Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Προγραμμάτων ΚΠΣ

Φορέας Λειτουργίας



Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων
Διεύθυνση Σπουδών Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης-Τμήμα Β'

Επιστημονικός Τεχνικός Σύμβουλος



Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών

Υπεύθυνος Πράξης

2003-2007 Προϊστάμενος Μονάδας Α1-Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Προγραμμάτων ΚΠΣ-ΥΠ.ΕΠ.Θ.

2007- Προϊστάμενος Μονάδας Α1β-Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Προγραμμάτων ΚΠΣ-ΥΠ.ΕΠ.Θ.



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΕΑΕΚ



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ
ΣΥΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Η ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ
Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Εκπαίδευσης και Αρχικής
Επαγγελματικής Κατάρτισης

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. Εισαγωγή στην επεξεργασία βίντεο.....	3
Δραστηριότητα 1	3
Δραστηριότητα 2	6
Δραστηριότητα 3	7
Δραστηριότητα 4	9
Δραστηριότητα 5	10
Δραστηριότητα 6	11
2. Εισαγωγή του βίντεο.....	13
Δραστηριότητα 1	13
Δραστηριότητα 2	13
Δραστηριότητα 3	15
3. Εξαγωγή του βίντεο	20
Δραστηριότητα 1	20
Δραστηριότητα 2	22
Δραστηριότητα 3	23
Δραστηριότητα 4	24
Δραστηριότητα 5	26
Δραστηριότητα 6	29
4. Δημιουργία video με μοντάζ.....	32
Δραστηριότητα 1:	32
Δραστηριότητα 2:	33
Δραστηριότητα 3:	36
Δραστηριότητες για περαιτέρω διερεύνηση:	47
5. Εφέ για την αλλαγή πλάνου.....	48
Δραστηριότητα 1:	48
Δραστηριότητα 2:	48
Δραστηριότητα 3:	53
Διαπίστωση της ανάγκης ύπαρξης περιορισμών στη χρήση εφέ	53
Δραστηριότητα 4:	54
Δραστηριότητες για περαιτέρω διερεύνηση:	56
6. Εφαρμογή εφέ βίντεο και προσθήκη τίτλων σε βίντεο.....	57
Δραστηριότητα 1:	57
Δραστηριότητα 2:	58
Δραστηριότητα 3:	62
Δραστηριότητα 4:	64
Δραστηριότητα 5:	64
Δραστηριότητες για περαιτέρω διερεύνηση:	68
7. Δημιουργία κίνησης για κλιπ.....	69
Δραστηριότητα 1:	69
Δραστηριότητα 2:	72
Δραστηριότητα για περαιτέρω διερεύνηση:	73
8. Επεξεργασία ήχου του βίντεο.....	74
Δραστηριότητα 1:	74
Δραστηριότητα 2:	75
Δραστηριότητα 3:	77
Δραστηριότητα 4:	78

Δραστηριότητα 5:	82
Δραστηριότητες για περαιτέρω διερεύνηση:	83
9. Τεχνικές σύνθεσης κλιπ.	84
Δραστηριότητα 1:	84
Δραστηριότητα 2:	86
Δραστηριότητα 3:	89
Δραστηριότητες για περαιτέρω διερεύνηση:	91

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**1. Εισαγωγή στην επεξεργασία βίντεο****Όνομα:****Τάξη:****Διάρκεια:** 2 διδακτικές ώρες**Διδακτικοί στόχοι της ενότητας**

Στην ενότητα αυτή θα:

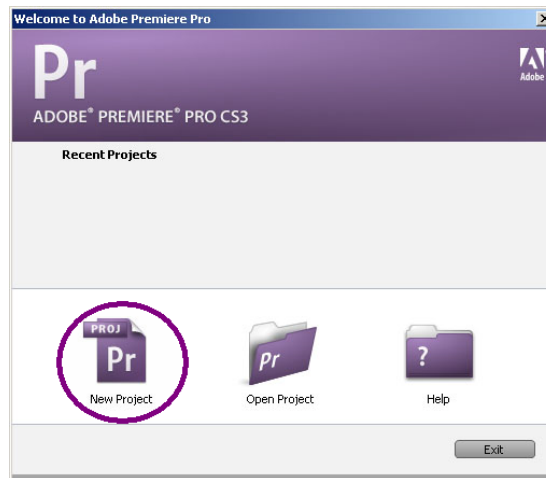
- γνωρίσετε το περιβάλλον εργασίας του προγράμματος Adobe Premiere Pro CS3
- εξοικειωθείτε με το περιβάλλον εργασίας του Adobe Premiere Pro CS3 και τα βασικά εργαλεία
- μάθετε να προσαρμόζετε το περιβάλλον εργασίας του προγράμματος στις ανάγκες τους

Δραστηριότητα 1

Ξεκινάμε ανοίγοντας το Adobe Premiere Pro CS3

**Εικόνα 1 - Αρχή Adobe Premiere Pro CS3**

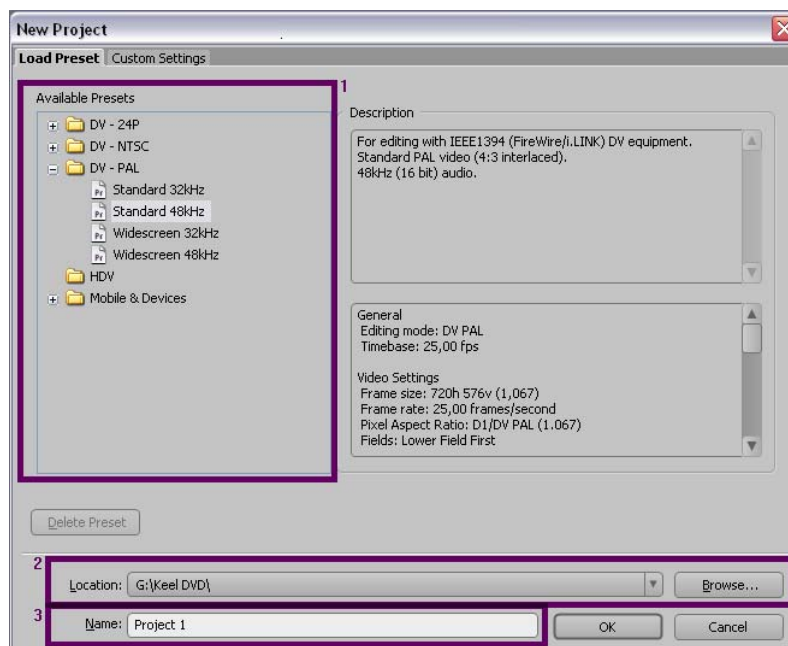
Επιλέγουμε «New Project», επίσης δίπλα βλέπουμε το «Open Project» για να ανοίξουμε ένα ήδη υπάρχον project καθώς και την «Βοήθεια» («Help»). Ακριβώς από πάνω βλέπουμε τα project που έχουμε δουλέψει πρόσφατα («Recent Projects»)



Εικόνα 2 – Οθόνη επιλογής Project

Επιλέγουμε τις ρυθμίσεις του project:

1. Επιλέγουμε «DV – PAL standard 48kHz».
2. Επιλέγουμε την τοποθεσία στον σκληρό δίσκο που θα αποθηκευτεί το Project μας, αν δεν θέλουμε την προκαθορισμένη τοποθεσία κάνουμε κλικ στο «Browse...» και επιλέγουμε κάποια άλλη.
3. Επιλέγουμε το όνομα του «Project» μας π.χ. Project 1



Εικόνα 3 - Οθόνη New Project

Γιατί επιλέξαμε τις συγκεκριμένες ρυθμίσεις;

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Με βάση τα πρότυπα της ελληνικής τηλεόρασης συμπληρώστε ποιες από τις παρακάτω ρυθμίσεις είναι σωστές: 4:3, 16:9, 25fps, 30fps, NTSC, PAL, 525/60Hz Lines/fields, 625/50Hz Lines/fields

Λόγος πλευρών	
Ταχύτητα πλαισίου	
Πρότυπο	
Γραμμές ανά πεδίο	

Συζητήστε και καταγράψτε τις διαφορές των προτύπων;

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

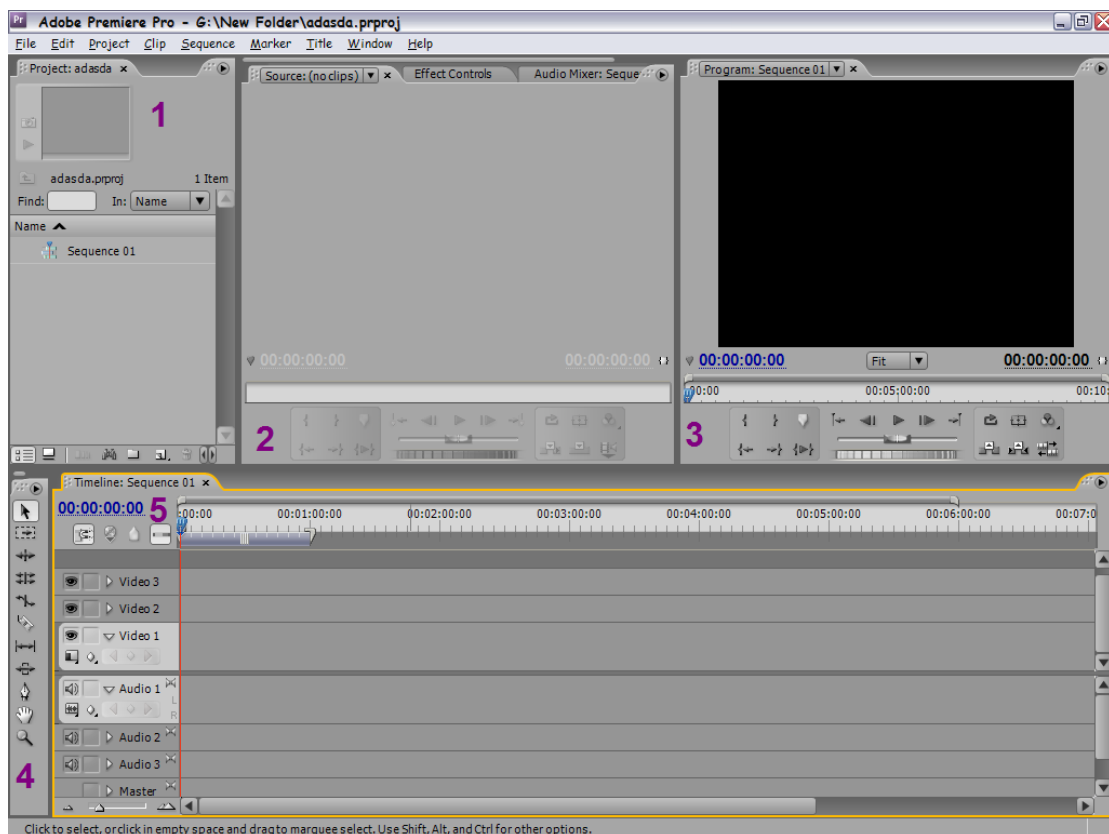
.....

.....

Δραστηριότητα 2

Το περιβάλλον του Adobe Premiere Pro CS3 χωρίζεται σε πλαίσια (panels). Μπορούμε να ρυθμίσουμε ποια από τα πλαίσια θέλουμε να φαίνονται και τι χώρο να καταλαμβάνουν στην οθόνη. Στην παρακάτω οθόνη βλέπουμε τα τυπικά πάνελ που χρειάζονται:

1. «Project» πάνελ
2. «Μόνιτορ Source» πάνελ
3. «Μόνιτορ Program» πάνελ
4. «Tools» πάνελ
5. «Timeline» πάνελ



Εικόνα 4 - Βασική οθόνη

Συμπληρώστε στο παρακάτω πίνακα όλα τα πάνελ που περιλαμβάνονται στο Adobe Premiere Pro CS3.

Project πάνελ	Μόνιτορ Program πάνελ
Μόνιτορ Source πάνελ	Tools πάνελ

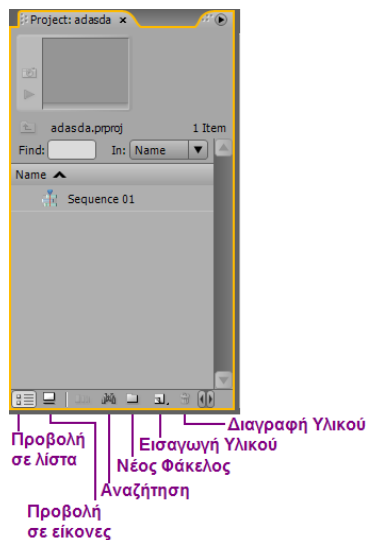
Timeline πάνελ	

Δραστηριότητα 3

«Project» Πάνελ

Βήμα 1^ο:

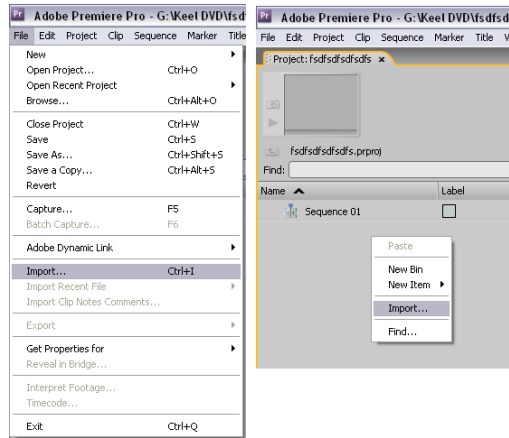
Εδώ φαίνεται όλο το υλικό που έχουμε διαθέσιμο για επεξεργασία, όπως βίντεο, ήχους, τίτλους, γραφικά, στατικές εικόνες. Στο «project» πάνελ μπορούμε να έχουμε φακέλους για καλύτερη οργάνωση του υλικού μας. Μπορούμε να έχουμε και μια προεπισκόπηση του υλικού που έχουμε επιλέξει.



Εικόνα 5 - Project πάνελ.

Βήμα 2^ο:

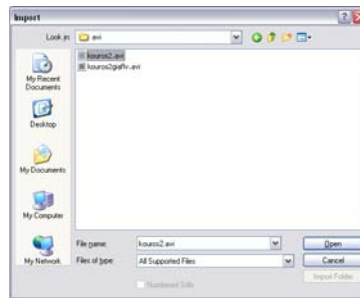
Προσθέτουμε ένα βίντεο στο «Project Panel» κάνοντας δεξί κλικ στο «Project Panel» και επιλέγουμε το «Import» ή από το menu «File»> «Import».



Εικόνα 6 - Import Files

Βήμα 3^ο:

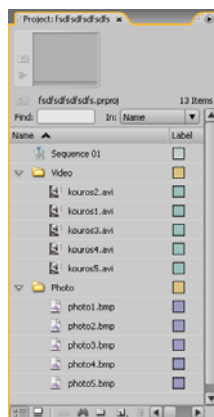
Εμφανίζεται το παράθυρο και επιλέγουμε το υλικό που θέλουμε



Εικόνα 7 - Import βίντεο

Βήμα 4^ο:

Χρησιμοποιώντας το import βάλτε 5 φωτογραφίες και 5 βίντεο στο «Project» πάνελ, δημιουργήστε 2 φακέλους, έναν για τις φωτογραφίες και έναν για τα βίντεο, ώστε να φαίνεται η παρακάτω εικόνα:



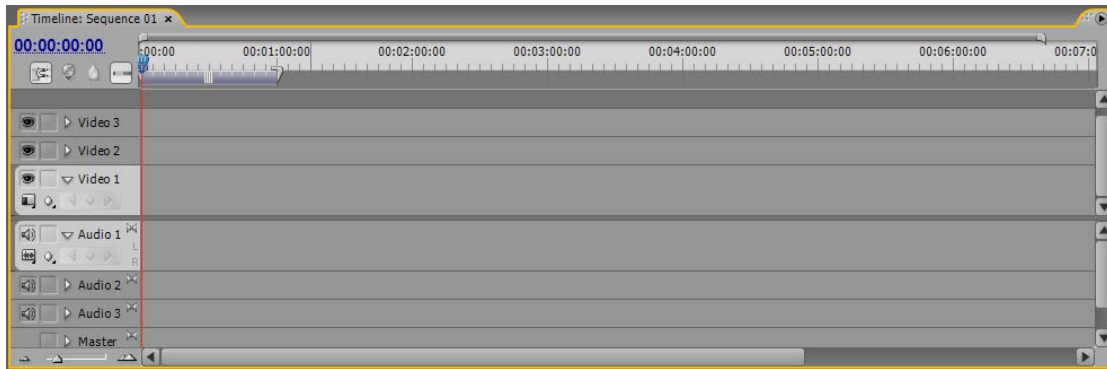
Εικόνα 8

Δραστηριότητα 4


Timeline πάνελ

Βήμα 1^ο:

Εδώ γίνεται το μεγαλύτερο μέρος της επεξεργασίας. Έχουμε ξεχωριστά κανάλια για τον ήχο και το βίντεο και μπορούν την ίδια στιγμή να παίζουν δυο κανάλια, όπως μουσική και ηχητικά εφέ ή βίντεο και τίτλος.

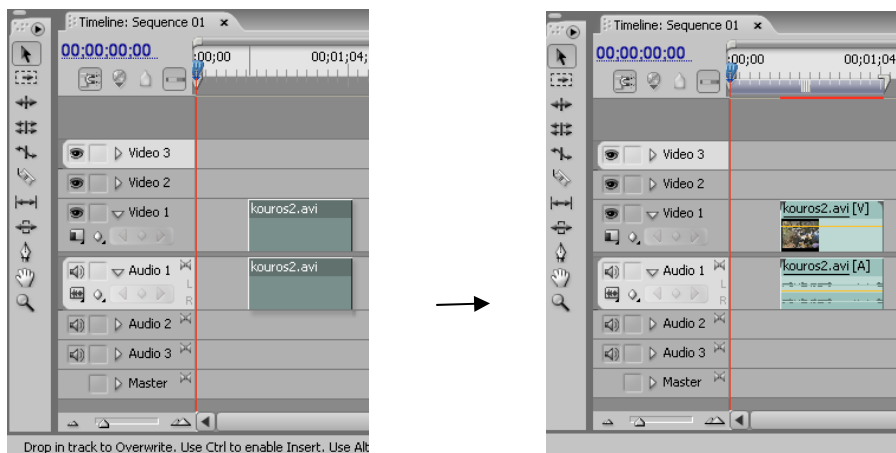


Εικόνα 9 - Timeline πάνελ

Βλέπουμε τα «frames» (καρέ) πάνω και μπορούμε να ρυθμίσουμε την λεπτομέρεια από τα κουμπιά στην κάτω πλευρά .

Βήμα 2^ο:

Μετά σέρνουμε με drag & drop το βίντεο από το «Project Panel» στο «Timeline Panel» σε οποίο κανάλι βίντεο έχουμε διαθέσιμο και σε οποία θέση θέλουμε στον χρόνο, όπως στις παρακάτω εικόνες:




Τι διακρίνετε σχετικά με τη δομή του βίντεο;

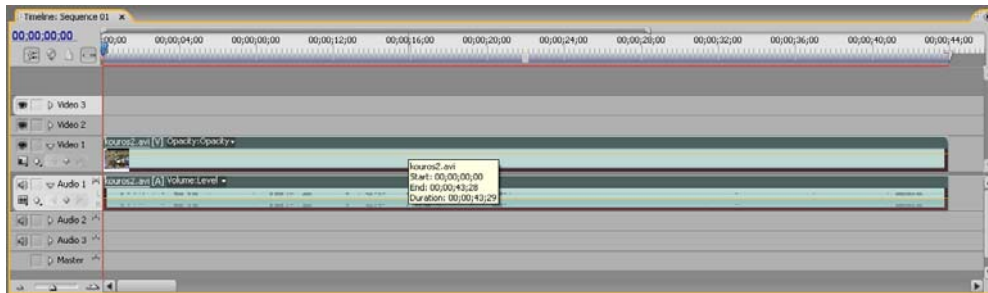
.....

.....

.....

Βήμα 3^ο:

Χρησιμοποιώντας τα κουμπιά  μεγαλώστε την λεπτομέρεια, ώστε να πιάνει το βίντεο όλο τον διαθέσιμο χώρο στο «Timeline Panel», όπως στην παρακάτω εικόνα:



Τι παρατηρείτε στο χρόνο πάνω στο «Timeline»; Σε τι μας διευκολύνει;

.....

.....

.....

.....

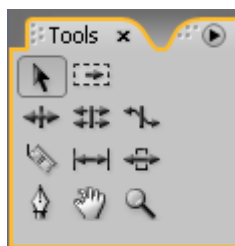
.....

.....

Δραστηριότητα 5

«Tools» Πάνελ

Στο «Tools» Πάνελ είναι όλα τα εργαλεία που έχουμε στην διάθεση μας για την επεξεργασία του υλικού:



Εικόνα 10 - Tools Πάνελ.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

2. Εισαγωγή του βίντεο

Όνομα:

Τάξη:

Διάρκεια: 2 διδακτικές ώρες

Διδακτικοί στόχοι της ενότητας

Στην ενότητα αυτή θα:

- μάθετε τις βασικές προσεγγίσεις μεταφοράς βίντεο στον ηλεκτρονικό υπολογιστή
- εξοικειωθείτε με την χρήση της βιντεοκάμερας
- μάθετε πώς να συνδέσετε την βιντεοκάμερα με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή
- μάθετε πώς γίνεται η μεταφορά του βίντεο από την βιντεοκάμερα στον ηλεκτρονικό υπολογιστή.

Δραστηριότητα 1

Αφού χωριστείτε σε ομάδες, οργανώστε τη συνέντευξη ενός μέλους της ομάδας σας.

Δραστηριότητα 2

Καταγράψτε τις βασικές προσεγγίσεις μεταφοράς βίντεο στον ηλεκτρονικό υπολογιστή.

.....

.....

.....

.....







.....

.....

.....

Στα πλαίσια του συγκεκριμένου φύλλου εργασίας θα αναφερθούμε στην μεταφορά βίντεο από βιντεοκάμερα DV στον ηλεκτρονικό υπολογιστή.

Γράψτε δίπλα από κάθε φωτογραφία αν το βύσμα ή η υποδοχή είναι USB ή FireWire;

Συζητήστε και καταγράψτε τις διαφορές μεταξύ USB και FireWire;

.....

.....

.....

.....

.....

Συνδέστε την βιντεοκάμερα με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή μέσω του καλωδίου FireWire. Ρυθμίστε την βιντεοκάμερα στην θέση VCR (αναπαραγωγή). Εάν εμφανιστεί στα Windows το μήνυμα για την συνδεδεμένη ψηφιακή συσκευή βίντεο (**Error! Reference source not found.**), επιλέξτε το «Always perform the selected action» (να εκτελείται πάντα η επιλεγμένη ενέργεια) και κάντε κλικ στο «Take no action» (να μην γίνει καμία ενέργεια). Στην συνέχεια, κάντε κλικ στο «OK» και εκκινήστε το Adobe Premiere Pro CS3 και επιλέξτε «New Project». Θυμηθείτε ποιες είναι οι κατάλληλες ρυθμίσεις που έχουν αναφερθεί στην προηγούμενη ενότητα («Εισαγωγή στην επεξεργασία βίντεο»).

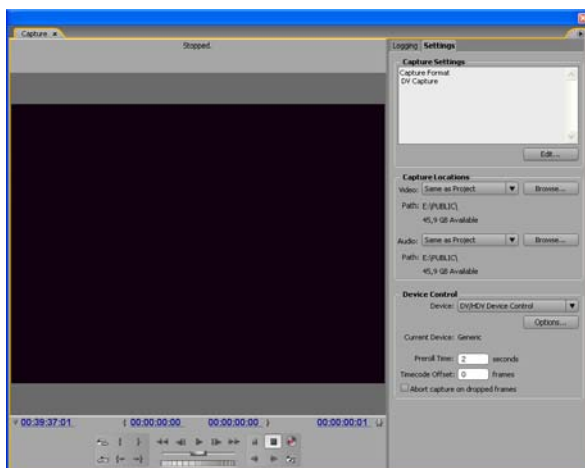


Εικόνα 12 ψηφιακή συσκευή βίντεο

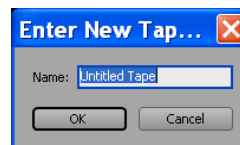
Δραστηριότητα 3

Βήμα 1^ο:

Επιλέξτε «File>Capture» ώστε να ανοίξει το πάνελ «Capture» (Εικόνα 13) και εισάγετε μια ταινία στη βιντεοκάμερα. Θα σας ζητηθεί να δώσετε ένα όνομα για την ταινία (Εικόνα 14), πληκτρολογήστε το όνομα και βεβαιωθείτε ότι δεν έχετε δώσει το ίδιο όνομα σε άλλη ταινία, γιατί το Adobe Premiere Pro CS3 καταχωρεί τα δεδομένα αρχής-τέλους των κλιπ βασισμένο στο όνομα της ταινίας.



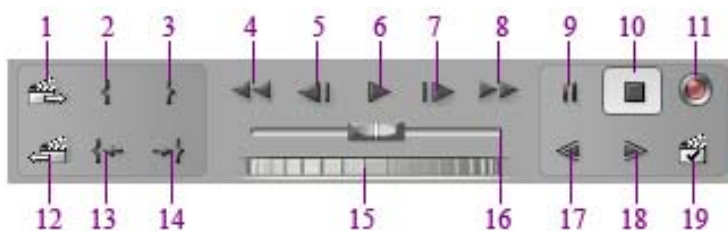
Εικόνα 13 «Capture» πάνελ



Εικόνα 14 Enter Tape Name

Βήμα 2^ο:

Χρησιμοποιείστε τα κουμπιά του πάνελ «Capture», τα οποία μοιάζουν πολύ με μια συμβατική συσκευή αναπαραγωγής βίντεο (Εικόνα 15 Τα κουμπιά αναπαραγωγής του πάνελ «Capture»). Δοκιμάστε κάποια από τα κουμπιά του πάνελ που θυμίζουν συσκευή βίντεο όπως το Play, Stop, Pause, Fast Forward κ.ο.κ.



Εικόνα 15 Τα κουμπιά αναπαραγωγής του πάνελ «Capture»

1.Επόμενη Σκηνή, 2.Ορισμός Σημείου Αρχής, 3.Ορισμός Σημείου Τέλους, 4.Γύρισμα Πίσω, 5.Κίνηση Καρέ-Καρέ προς τα Πίσω, 6.Αναπαραγωγή, 7.Κίνηση Καρέ-Καρέ προς τα Εμπρός, 8.Γρήγορη Κίνηση προς τα Εμπρός, 9.Παύση, 10.Διακοπή Αναπαραγωγής, 11.Εγγραφή, 12.Προηγούμενη Σκηνή, 13.Μετάβαση στο Σημείο Αρχής, 14.Μετάβαση στο Σημείο Τέλους, 15.Χειριστήριο Μεμονωμένων Καρέ, 16.Μηχανισμός Μετακίνησης (Shuttle), 17.Αργή Αναπαραγωγή Αντίστροφα, 18.Αργή Αναπαραγωγή, 19.Ανίχνευση Σκηνών

Τι παρατηρείτε ότι συμβαίνει στην βιντεοκάμερα;

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

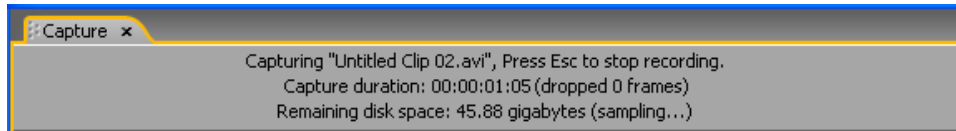
Χρησιμοποιείτε και μετά καταγράψτε την λειτουργικότητα καθενός από τα κουμπιά αναπαραγωγής του «Capture».

Επόμενη Σκηνή	
Ορισμός Σημείου Αρχής	
Ορισμός Σημείου Τέλους	
Γύρισμα Πίσω	
Κίνηση Καρέ-Καρέ προς τα Πίσω	
Αναπαραγωγή	
Κίνηση Καρέ-Καρέ προς τα Εμπρός	
Γρήγορη Κίνηση προς τα Εμπρός	
Παύση	
Διακοπή Αναπαραγωγής	
Εγγραφή	
Προηγούμενη Σκηνή	
Μετάβαση στο Σημείο Αρχής	
Μετάβαση στο Σημείο Τέλους	
Χειριστήριο Μεμονωμένων Καρέ	
Μηχανισμός Μετακίνησης (Shuttle)	
Αργή Αναπαραγωγή Αντίστροφα	
Αργή Αναπαραγωγή	
Ανίχνευση Σκηνών	

Βήμα 3^ο:

Πριν ξεκινήσετε την έγγραφη, σκεφτείτε ένα σχέδιο ονομασίας των κλιπ που θα καταγράψετε με την βιντεοκάμερα. Επειδή μπορεί να χρειαστεί να γράψετε δεκάδες κλιπ, καλό θα είναι να έχετε ένα πρότυπο ονομασίας π.χ. «Συνέντευξη Γιάννη 1», «Συνέντευξη Γιάννη 2» κ.ο.κ.. Χρησιμοποιείτε τα κουμπιά έλεγχου για να μεταβείτε στο σημείο που θέλετε να καταγράψετε στον υπολογιστή από την βιντεοκάμερα και πατήστε το κουμπί «Record» (Εγγραφή) και στην συνέχεια «Play» (Αναπαραγωγή).

Τι πληροφορίες παρατηρείτε πάνω από την προεπισκόπηση του πάνελ «Capture» (Εικόνα 16 πληροφορίες πάνελ «Capture»);



Εικόνα 16 πληροφορίες πάνελ «Capture»

.....

.....

.....

.....

.....

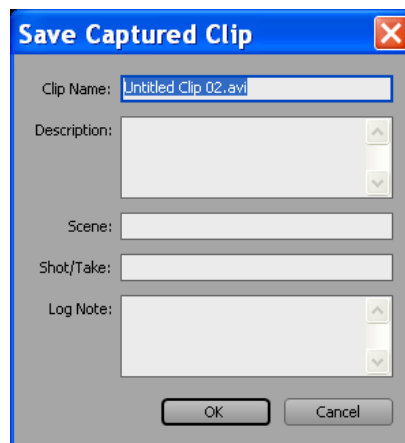
.....

.....

.....

Βήμα 4^ο:

Όταν φτάσετε στο τέλος του κομματιού που θέλετε να μεταφέρετε στον ηλεκτρονικό υπολογιστή, κάντε κλικ στο «Record» (Εγγραφή) ή στο «Stop» (Διακοπή Αναπαραγωγής) ή πατήστε το «Esc» στο πληκτρολόγιο. Στην συνέχεια θα εμφανιστεί το παράθυρο «Save Captured Clip» (Αποθήκευση κλιπ) (Εικόνα 17 «Save Captured Clip»), όπου μπορείτε να αλλάξετε το όνομα του κλιπ και να γράψετε κάποια στοιχεία περισσότερο περιγραφικά για το κλιπ.



Εικόνα 17 «Save Captured Clip»

Συμπλήρωσε στον παρακάτω πίνακα τα στοιχεία που γράψατε για το κλιπ σας.

Clip Name	
Description	

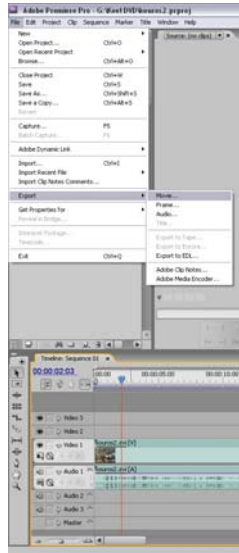
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**3. Εξαγωγή του βίντεο****Όνομα:****Τάξη:****Διάρκεια:** 3 διδακτικές ώρες**Διδακτικοί στόχοι της ενότητας**

Στην ενότητα αυτή θα:

- μάθετε τις βασικές επιλογές εξαγωγής βίντεο
- τον τρόπο με τον οποίο μπορείτε να κάνετε έγγραφη σε βιντεοταινία
- τον τρόπο με τον οποίο μπορείτε να κάνετε εξαγωγή μεμονωμένων καρτέ
- θα μάθετε την χρήση του Adobe Media Encoder.

Δραστηριότητα 1

Ανοίξτε το Project του προηγούμενου φύλλου εργασίας «Εισαγωγή του βίντεο». Και ελέγξτε αν υπάρχει το βίντεο με την συνέντευξη στο «Project» πάνελ, αν όχι κάντε το «Import». Κάντε κλικ στο πάνελ «timeline» (Διάγραμμα ροής χρόνου) και επιλέξτε «File>Export» (Εικόνα 18 - File>Export).



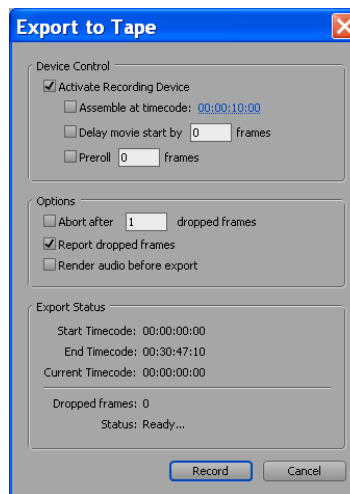
Εικόνα 18 - File>Export

Καταγράψτε ποιες επιλογές βλέπετε, ποιες είναι ενεργές, ποιες όχι (βάζοντας ένα «\») και γιατί, καθώς επίσης και τι κάνει η καθεμία.

Movie		
Frame		
Audio		
Title		
Export to Tape		
Export to Encore		
Export to ECDL		
Adobe Clip Notes		
Adobe Media Encoder		

Δραστηριότητα 2

Θα ξεκινήσετε την εξερεύνηση των επιλογών εξαγωγής με την εξαγωγή σε κασέτα. Συνδέστε την βιντεοκάμερα DV στον ηλεκτρονικό υπολογιστή ακριβώς όπως κάνατε στο προηγούμενο φύλλο εργασίας «Εισαγωγή του βίντεο». Εκκινήστε την βιντεοκάμερα και ρυθμίστε την στην θέση «VCR». Γυριστέ την ταινία στην βιντεοκάμερα στο σημείο που θέλετε να γίνει η έγγραφη και επιλέξτε «File>Export>Export To Tape» και εμφανίζονται οι επιλογές που έχετε διαθέσιμες (Εικόνα 19 Export To Tape).



Εικόνα 19 Export To Tape

Activate Recording Device: Αυτή η επιλογή επιτρέπει στο Adobe Premiere Pro CS3 να ελέγχει την βιντεοκάμερα, όπως μάθατε και στην αντίθετη διαδικασία μεταφοράς στο προηγούμενο φύλλο εργασίας «Εισαγωγή του βίντεο».

Assemble At Timecode: Με αυτήν την επιλογή ορίζεται το σημείο αρχής της έγγραφης στην βιντεοκάμερα, αν δεν το έχετε επιλέξει ήδη χειροκίνητα.

Delay Movie Start: Κάποιες συσκευές έγγραφης DV μπορεί να χρειάζονται ένα μικρό διάστημα μερικών δευτερόλεπτων για να αρχίσουν την έγγραφη, το οποίο μπορείτε να το δείτε στο εγχειρίδιο χρήσης του κατασκευαστή (Manual) και να γράψετε την τιμή στο αντίστοιχο πεδίο.

Preroll: Κάποιες συσκευές έγγραφης βίντεο χρειάζονται ελάχιστο έως καθόλου χρόνο για να φτάσουν την σωστή ταχύτητα έγγραφης περίπου 5 δευτερόλεπτα.

Abort After Dropped Frames: Εάν υπάρχει μια κακή σύνδεση ή ένας «αργός» ηλεκτρονικός υπολογιστής μπορεί να χαθεί η πληροφορία από το καρέ και

θεωρηθούν άκυρα, όποτε να μην μεταφερθούν. Αυτή επιλογή ορίζει μετά από ποσά τέτοια καρτέ να σταματήσει η έγγραφη.

Report Dropped Frames: Αναφορά των μη-μεταφερομένων καρτέ.

Render Audio Before Export: Διαδικασία απόδοσης του ήχου πριν την έγγραφη

Στην συνέχεια πατήστε «Record» για αρχίσει η έγγραφη, σε περίπτωση που δεν έχει γίνει η Διαδικασία απόδοσης (Render) του video θα την εκτελέσει το Adobe Premiere Pro CS3 και μετά θα ξεκινήσει την έγγραφη.

Τι παρατηρείτε σε σχέση με την αντίστροφη διαδικασία του προηγούμενου φύλου εργασίας «Εισαγωγή του βίντεο».

.....

.....

.....


.....

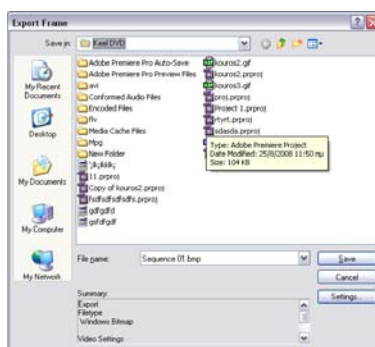
.....

.....

.....

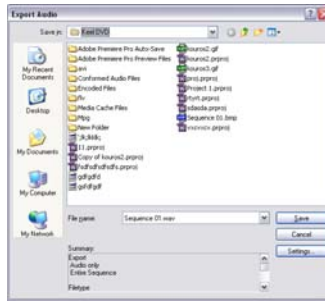
Δραστηριότητα 3

Μετακινήστε την “ένδειξη τρέχοντος χρόνου” (CTI Current Time Indicator)  στο καρτέ που θέλετε να εξάγετε και επιλέξτε «File>Export>Frame» (Εικόνα 20) και επιλέξτε «Save». Η προεπιλεγμένη επιλογή του Adobe Premiere Pro CS3 είναι το πρότυπο BMP.

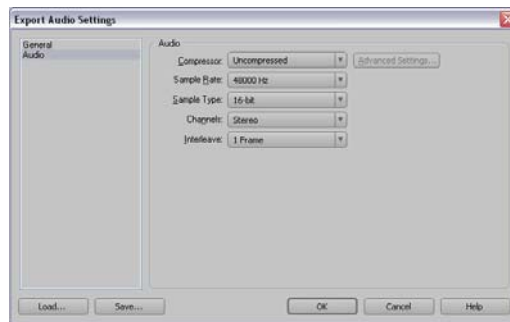


Εικόνα 20 - Export Frame

Έπειτα κάντε εκ νέου την εξαγωγή καρτέ και πριν επιλέξετε «Save», επιλέξτε



Εικόνα 22 - Export Audio



Εικόνα 23 - Export Audio Settings

Τι παρατηρείτε σε σχέση με το μέγεθος των αρχείου και την ποιότητα του ήχου.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....


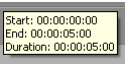
.....

.....

.....

.....

.....

Στην συνέχεια στην επιλογή «Range» επιλέξτε «Entire Sequence». Μετά επιλέξτε «OK» και αφού δώσετε ένα όνομα στο αρχείο επιλέξτε «Save». Έπειτα, επιλέξτε την δεξιά άκρη της μπάρα εργασίας (Work Area Bar)  και κρατώντας πατημένο το κουμπί του ποντικιού σύρτε την προς τα αριστερά, ώστε να μικρύνει και να γίνει 5 δευτερόλεπτα  και στην συνέχεια επιλέξτε πάλι «File>Export>Movie» και «Settings», αλλά τώρα στην επιλογή «Range» επιλέξτε «Work Area Bar».

Ποια διάφορα παρατηρείτε μεταξύ των δυο εξαγόμενων βίντεο και ποια είναι η χρησιμότητα της επιλογής «Range»;

.....

.....

.....

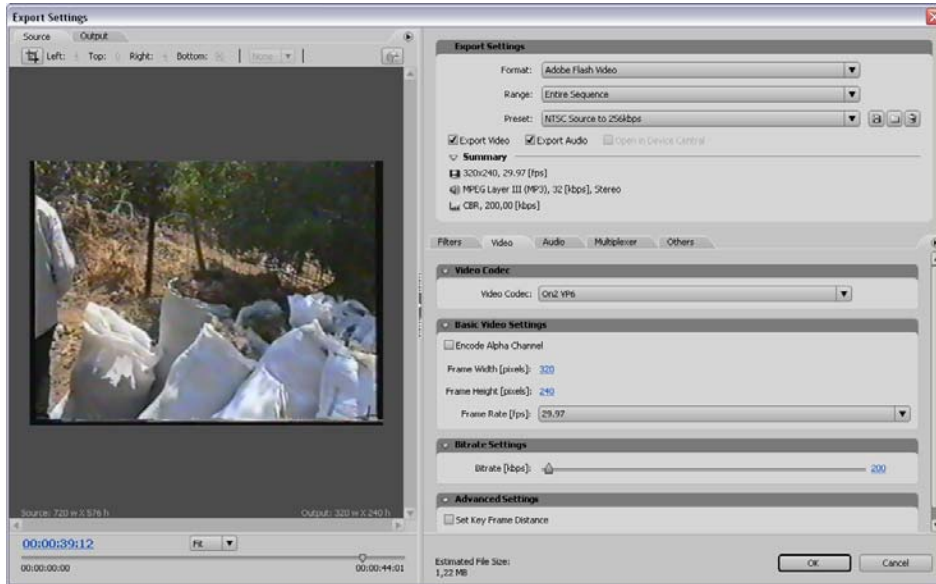
.....

.....

Κάντε πάλι εξαγωγή της ταινίας (Export Movie), στην επιλογή «File Type» επιλέξτε «Microsoft AVI» και στην επιλογή «Range» το «Work Area Bar». Επιλέξτε μετά την καρτέλα «Video» (Εικόνα 25 - Export Movie Settings, Video) και δείτε τις επιλογές που έχετε για τις ιδιότητες του βίντεο όταν θα κάνετε την εξαγωγή. Εκτός από αυτές που είδατε στην αρχή της ενασχόλησης σας με το Adobe Premiere Pro CS3, όπως λόγο πλευρών (Frame Size) και ταχύτητα πλαισίου (Frame Rate), υπάρχει και η επιλογή «Compressor» (Συμπιεστής).

Δραστηριότητα 6

Για να κάνετε εξαγωγή σε άλλες συσκευές και στο Διαδίκτυο(Internet) επιλέξτε το «Timeline» πάνελ «File>Export>Adobe Media Encoder» (Εικόνα 26 - Adobe Media Encoder).



Εικόνα 26 - Adobe Media Encoder

Στα αριστερά είναι η προεπισκόπηση και στα δεξιά οι ρυθμίσεις για την εξαγωγή (Export). Ποιες από αυτές γνωρίζετε ήδη;

.....

.....

.....

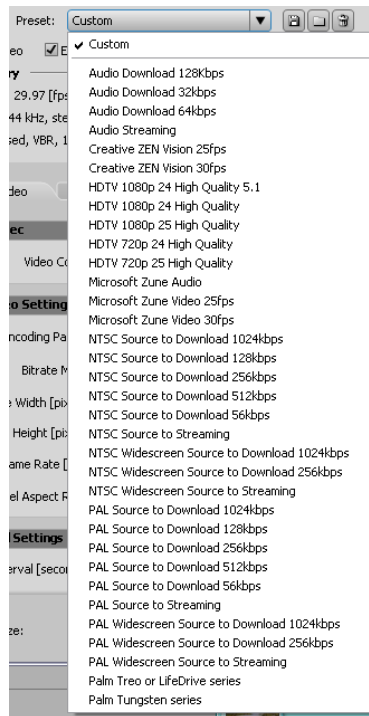
.....

Καταγράψτε τα τέσσερα πρότυπα (Format) και μια περιληπτική περιγραφή για το καθένα.

Adobe Flash Video	
QuickTime	
RealMedia	

Windows Media	
---------------	--

Δείτε την επιλογή «Preset» (Εικόνα 27 - Preset). Ποια από αυτά είναι για διαδίκτυο, ποια για τηλεόραση και ποια για άλλες συσκευές;



Εικόνα 27 - Preset

Διαδίκτυο	Τηλεόραση	Άλλες Συσκευές

--	--	--

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

4. Δημιουργία video με μοντάζ.

Όνομα:

Τάξη:

Διάρκεια: 2 διδακτικές ώρες

Διδακτικοί στόχοι:

Στο συγκεκριμένο φύλλο εργασίας:

- θα μάθετε τι είναι το μοντάζ
- θα μάθετε τι είναι το πρόχειρο μοντάζ
- θα γνωρίσετε τις βασικές αρχές του μοντάζ
- θα εξοικειωθείτε με τη διαδικασία του πρόχειρου μοντάζ
- θα γνωρίσετε τις βασικές τεχνικές μοντάζ (εισαγωγή κλιπ, μετακίνηση κλιπ, αντικατάσταση, παρεμβολή κλιπ, ψαλίδισμα άκρων κλιπ, χωρισμός κλιπ σε επιμέρους τμήματα, διαγραφή κλιπ κ.λ.π)
- θα γνωρίσετε τα εργαλεία για τις βασικές τεχνικές μοντάζ που παρέχει το Adobe Premiere Pro CS3 (επιλογή κλιπ, Ripple Edit, Timeline Window, Program Window, Source Monitor, History Window, Trim Panel, razor tool)
- θα εξοικειωθείτε με τις τεχνικές και τα εργαλεία αυτά.

Δραστηριότητα 1:

Έννοιες μοντάζ και πρόχειρου μοντάζ, βασικές αρχές μοντάζ.

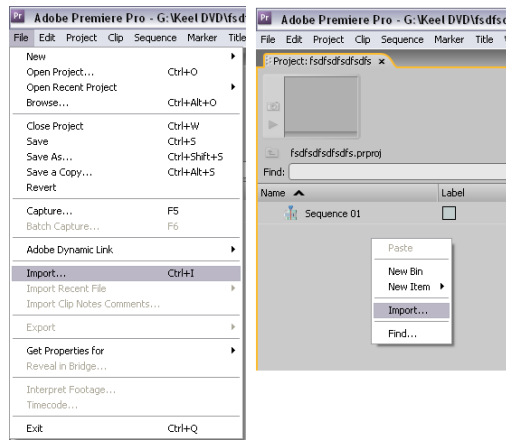
Βήμα 1: Παρακολουθείστε το βίντεο fastslow.avi, ένα βίντεο με λήψεις από έναν αγώνα ποδηλασίας. Οι σκηνές που περιέχονται στο βίντεο δεν είναι σε πραγματική χρονική ακολουθία.

Βήμα 2: Παρακολουθείστε το βίντεο bike.avi, το οποίο προήλθε από το fastslow.avi με απλές τεχνικές μοντάζ. Συζητήστε με τους συμμαθητές σας και τον καθηγητή και αξιολογήστε το μονταρισμένο βίντεο ως προς τη χρονική συνέπεια των σκηνών του και το αισθητικό του αποτέλεσμα .

Δραστηριότητα 2: Πρόχειρο Μοντάζ.

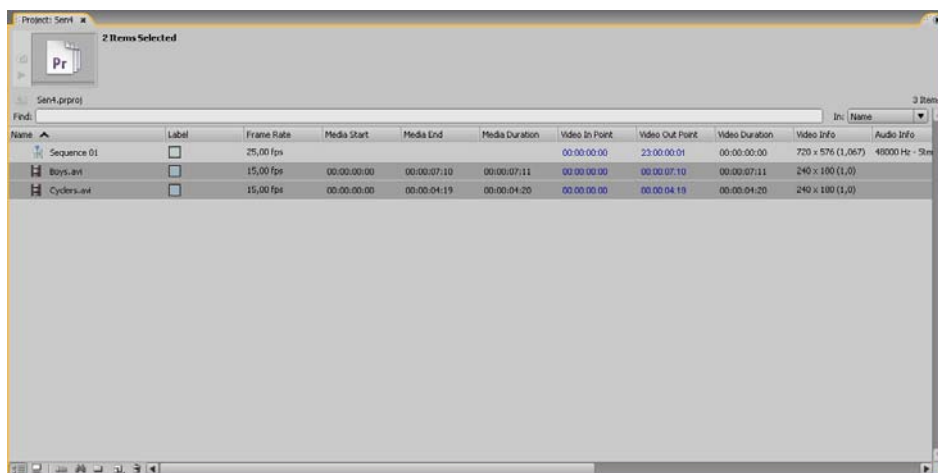
Α) Γνωριμία με το Project Window (παράθυρο έργου).

Βήμα 1: Προσθέστε ένα βίντεο στο «Project Panel» κάνοντας δεξί κλικ στο «Project Panel» και επιλέξτε το «Import» ή από το menu «File» > «Import». Σ' αυτή τη φάση εισάγετε τα clips boys.avi και cyclers.avi (Εικόνα 28).



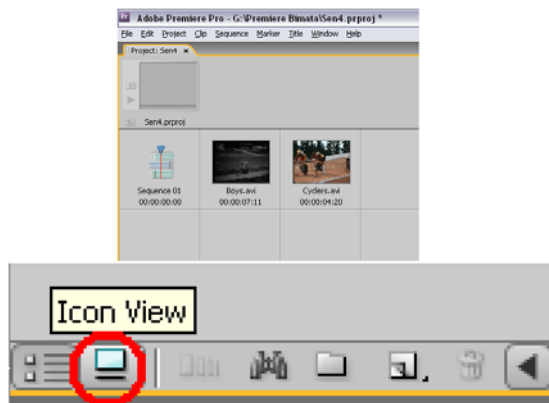
Εικόνα 28

Παρατηρήστε ότι στο Project Window (παράθυρο έργου) εμφανίζονται τα clips που έχετε εισάγει (Εικόνα 29) σε μορφή λίστας (list). Αν δεν φαίνεται το Project Window, τότε από τη γραμμή μενού επιλέξτε «Window» > «Project». Για κάθε clip που εισάγετε το παράθυρο έργου αναφέρει βασικές πληροφορίες για το clip αυτό: το όνομά του, τον τύπο του, τη διάρκειά του, κ.λ.π



Εικόνα 29

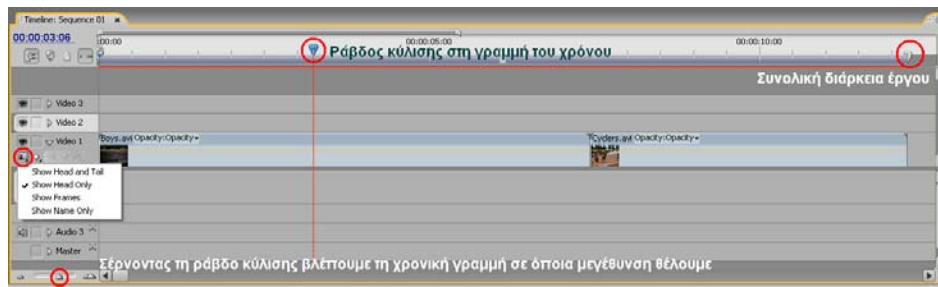
Βήμα 2: Αν πατήσετε το εικονίδιο Icon View, τότε το Project Window θα έχει τη μορφή Icon που δείχνει η Εικόνα 30. Σ' αυτή τη μορφή βλέπετε το όνομα, τη διάρκεια και μια μικρογραφία από το κάθε clip.



Εικόνα 30

B) Γνωριμία με το Timeline Window (παράθυρο με το διάγραμμα ροής του χρόνου). Γνωριμία με το παράθυρο προ-επισκόπησης (Program Monitor Window), προ-επισκόπηση Πρόχειρου Μοντάζ.

Βήμα 1: Από το παράθυρο «Project Window» σέρνετε το κλιπ boys.avi στο κανάλι Video 1 του Timeline, έτσι ώστε το κλιπ να εφαρμόσει τελείως αριστερά. Κατόπιν σέρνετε και το κλιπ cyclers.avi, έτσι ώστε η αρχή του να ευθυγραμμιστεί με το τέλος του boys.avi. Το Adobe Premiere Pro CS3 σας επιτρέπει να βλέπετε τη χρονική γραμμή σε οποιοδήποτε βαθμό μεγέθυνσης θέλετε. Ο χάρακας στο πάνω μέρος του παραθύρου δείχνει τη συνολική διάρκεια του έργου σας. Σέρνοντας τη ράβδο κύλισης στη γραμμή του χρόνου αριστερά ή δεξιά μπορείτε να μεταβείτε σε διάφορα σημεία του έργου. Το Adobe Premiere Pro CS3 σας δείχνει τώρα το πρώτο καρέ κάθε κλιπ. Μπορείτε να επιλέξετε να βλέπετε το πρώτο και το τελευταίο καρέ, ώστε να βλέπετε καθαρά τα όρια ανάμεσα στα κλιπ ή να επιλέξετε να βλέπετε όλα τα καρέ «Show frames» (Εικόνα 31), (Εικόνα 32).



Εικόνα 31



Εικόνα 32

Βήμα 2: Εάν το παράθυρο «Source Monitor» δεν είναι ανοιχτό, επιλέξτε από τη γραμμή μενού «Window» > «Source Monitor» για να το εμφανίσετε. Σε αυτό μπορείτε να εξετάσετε ένα κλιπ σε προ-επισκόπηση και να το εισάγετε στο Timeline. Εάν το παράθυρο «Program Monitor» δεν είναι ανοιχτό, επιλέξτε από τη γραμμή μενού «Window» > «Program Monitor» για να το εμφανίσετε. Σε αυτό βλέπετε σε προ-επισκόπηση ολόκληρη την αλληλουχία (Sequence) των κλιπ του Timeline (ολόκληρο το έργο) (Εικόνα 31).

Βήμα 3: Στο παράθυρο «Program Monitor» κάντε κλικ στο κουμπί «Play» ή πατήστε το «Spacebar». Το πρόχειρο μοντάζ του έργου σας προβάλλεται από την αρχή μέχρι το τέλος. Παρατηρήστε ότι στο παράθυρο Timeline η ράβδος κύλισης μετακινείται σε συγχρονισμό με την προ-επισκόπηση (Εικόνα 33).



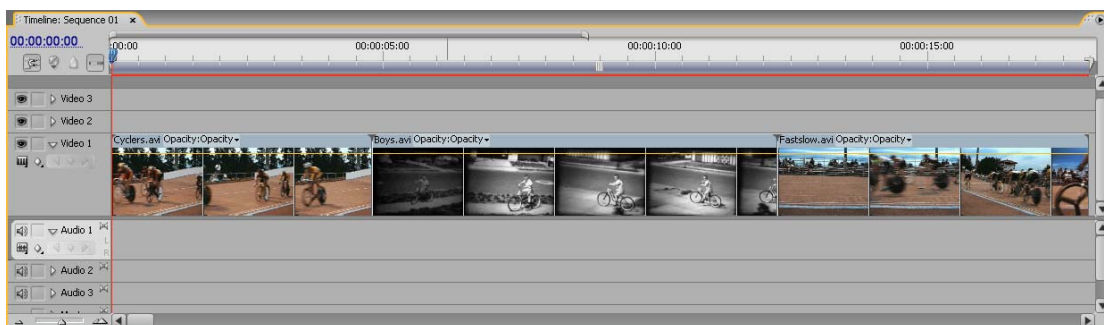
Εικόνα 33

Δραστηριότητα 3:

Βασικές τεχνικές και εργαλεία για μοντάζ.

Α) Μετακίνηση clips στο Timeline.

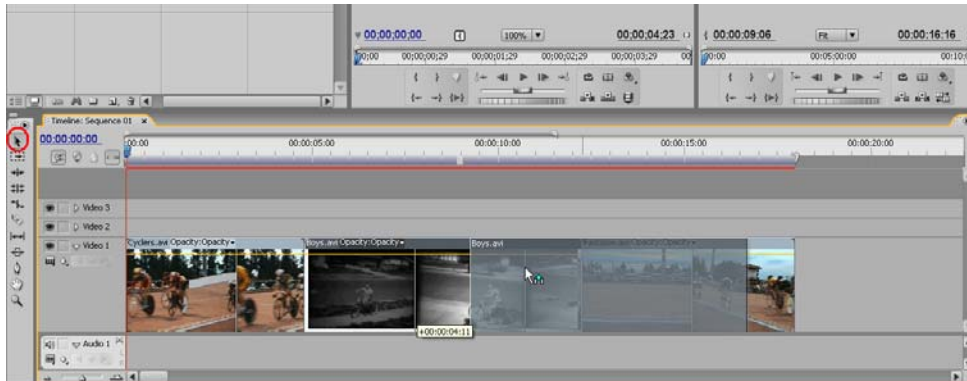
Βήμα 1: Στο Timeline εισάγετε τα clip boys.avi, cyclers.avi, fastslow.avi με τη σειρά που φαίνεται στην Εικόνα 34.



Εικόνα 34

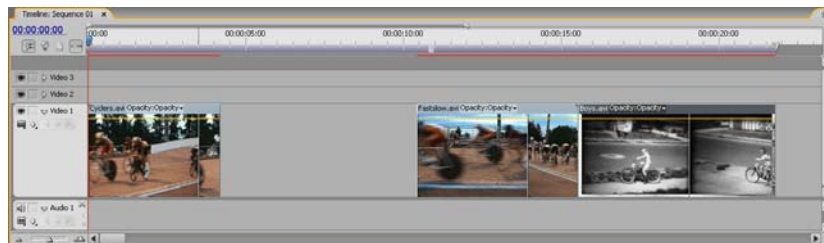
Βήμα 2: Μετακινήστε το clip boys.avi και τοποθετήστε το μετά το clip fastslow.avi. Κάντε κλικ στον επιλογέα (Selection tool) της εργαλειοθήκης. Επιλέξτε το clip boys.avi (κάνοντας κλικ πάνω του) και σύρτε το δεξιά (Εικόνα 35), μετά το clip

fastslow.avi. μέχρις ότου η αριστερή γραμμή του εικονιδίου του clip boys.avi ευθυγραμμιστεί με την δεξιά γραμμή του εικονιδίου του clip fastslow.avi..



Εικόνα 35

Το αποτέλεσμα της μετακίνησης φαίνεται στην Εικόνα 36. Παρατηρήστε ότι δημιουργήθηκε ένα κενό διάστημα ανάμεσα στα clip cyclers.avi και fastslow.avi.



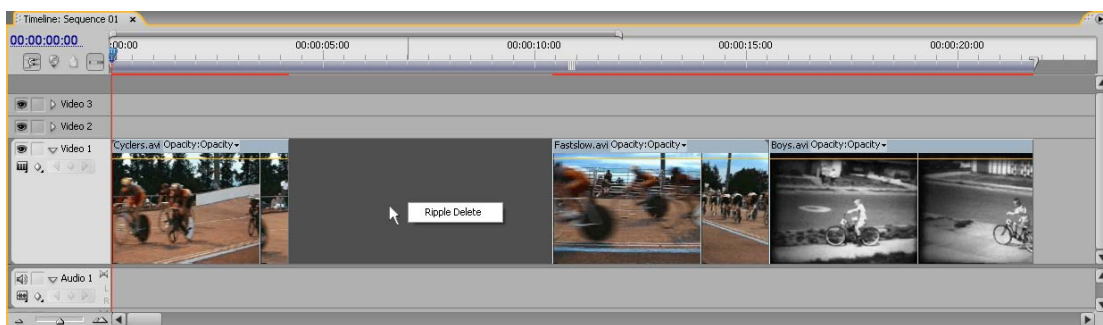
Εικόνα 36

Β) Διαγραφή κενού χώρου ανάμεσα σε clip στο Timeline - Εντολή (Ripple Delete)

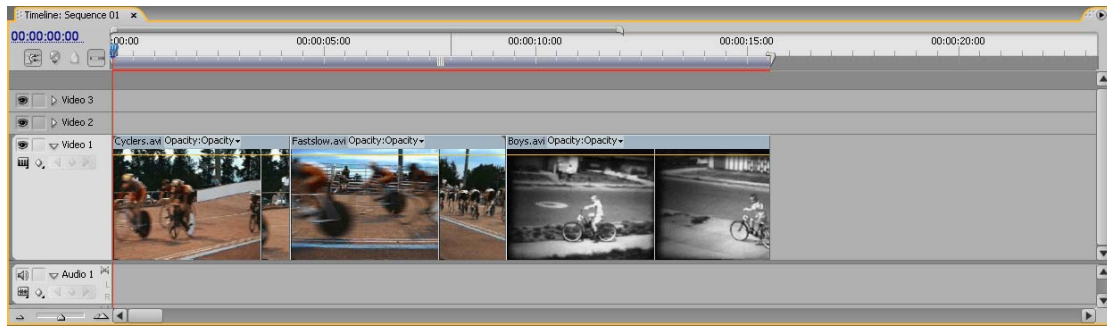
Βήμα 1: Επιλέξτε τον επιλογέα(Selection tool) από την εργαλειοθήκη.

Βήμα 2: Επιλέξτε τον κενό χώρο(κάνοντας κλικ σ' αυτόν). Παρατηρήστε ότι μαυρίζει (Εικόνα 37).

Βήμα 3: Κάντε δεξί κλικ και Ripple Delete (Εικόνα 37). Παρατηρήστε ότι τα clip είναι τώρα συνεχόμενα (Εικόνα 38).



Εικόνα 37



Εικόνα 38

Γ) Αντικατάσταση (overlay) κλιπ με μετακίνηση άλλου κλιπ πάνω σ' αυτό.

Βήμα 1: Από το Project Window παρατηρείτε ότι η διάρκεια του κλιπ cyclers.avi είναι 4':20'', ενώ του fastslow.avi είναι 5' και 18''.

Βήμα 2: Μετακινήστε το κλιπ cyclers.avi πάνω στο κλιπ fastslow.avi. Κάντε κλικ στον επιλογή (Selection tool) της εργαλειοθήκης. Επιλέξτε το κλιπ cyclers.avi (κάντε κλικ επάνω του) και το σέρνετε δεξιά πάνω στο fastslow.avi μέχρις ότου η αριστερή γραμμή(αρχή του κλιπ) του clip cyclers.avi ευθυγραμμιστεί με την αριστερή γραμμή (αρχή του κλιπ) του clip fastslow.avi (Εικόνα 39).



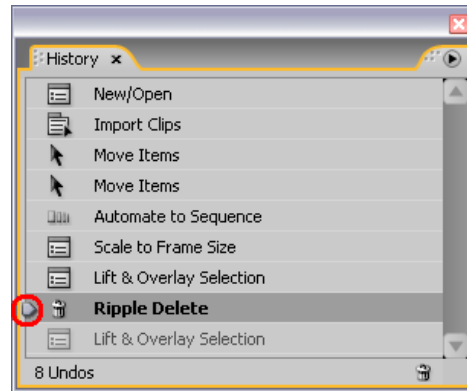
Εικόνα 39

Παρατηρήστε ότι το κλιπ cyclers.avi έχει επικαλύψει – αντικαταστήσει (overlay) μέρος του βίντεο fastslow.avi, διάρκειας ίση με τη διάρκειά του, δηλ. 4' και 20''. Ακολουθεί το υπόλοιπο μέρος του fastslow.avi και όλο το κλιπ boys.avi.

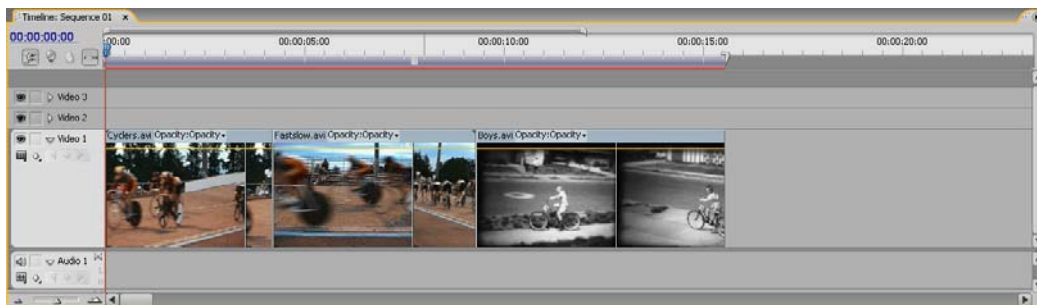
Μπορείτε να το διαπιστώσετε κάνοντας προ-επισκόπηση του έργου στο παράθυρο «Program Monitor».

Δ) Παρεμβολή πλάνων στο Timeline. Αλλαγή σειράς πλάνων.

Βήμα 1: Από την προηγούμενη κατάσταση της εικόνας 39, γυρίζετε πίσω στην κατάσταση της εικόνας 37, με τη βοήθεια του παραθύρου History (αναφορά ιστορικού). Από την τελευταία κατάσταση Lift & Overlay Selection πηγαίνετε πίσω στην κατάσταση Ripple Delete (Εικόνα 40). Η εικόνα του Timeline φαίνεται στην Εικόνα 41.

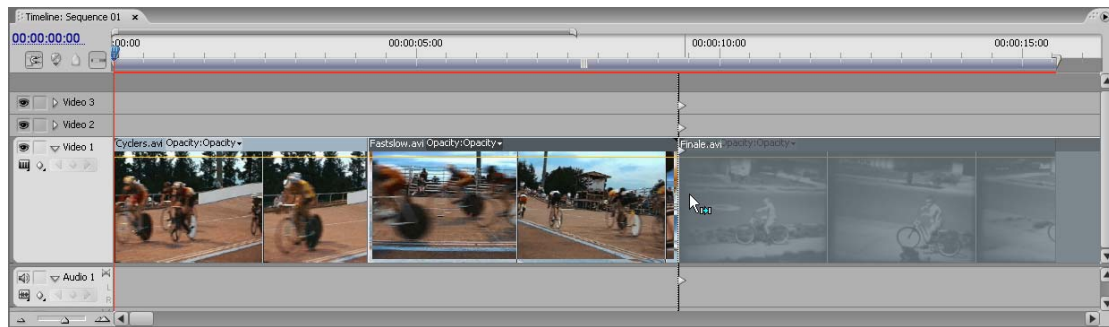


Εικόνα 40

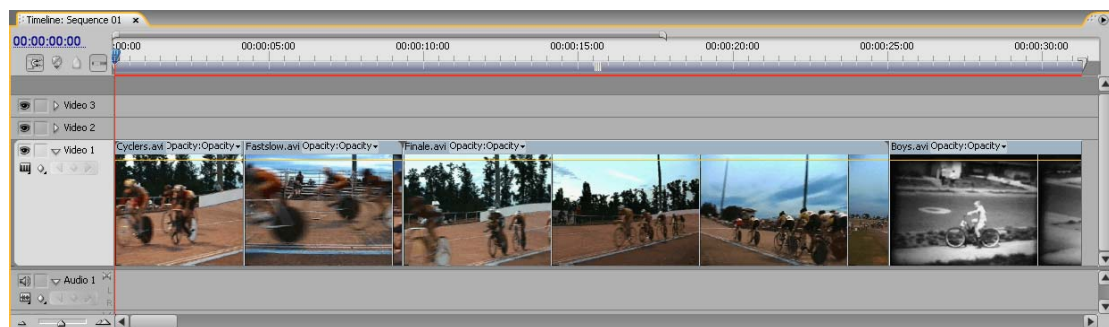


Εικόνα 41

Βήμα 2: Εισάγετε το κλιπ finale.avi στο Project Window. Από το Project Window επιλέγετε το κλιπ finale.avi και το σέρνετε στο Timeline Window, μέχρις ότου η αριστερή γραμμή του εικονιδίου του κλιπ finale.avi ευθυγραμμιστεί με την αριστερή γραμμή του εικονιδίου του κλιπ boys.avi. Κρατώντας πατημένο πλήκτρο «CTRL», το Adobe Premiere Pro CS3 πληροφορείται ότι δεν θέλετε να αντικαταστήσετε (overlay) το κλιπ boys.avi με το κλιπ finale.avi, αλλά να το παρεμβάλετε (Εικόνα 42). Το αποτέλεσμα της παρεμβολής φαίνεται στην Εικόνα 43.



Εικόνα 42



Εικόνα 43

Ε) Κόψιμο (ψαλίδισμα) των clips (trimming). Συχνά χρειάζεται να ψαλιδίσετε τις ουρές των πλάνων στην αρχή και το τέλος ενός clip γιατί συνήθως περιέχουν περιττό υλικό. Άλλες φορές είναι χρήσιμο ένα μέρος μόνο του κλιπ και όχι το σύνολό του, οπότε χρειάζεται να πετάξετε το υπόλοιπο από τη γραμμή Timeline. Ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα για να το κάνετε:

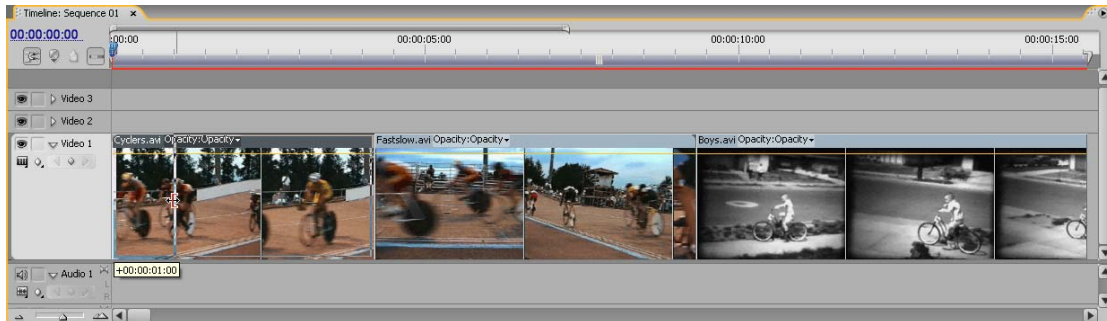
Μεταβείτε στην κατάσταση της Εικόνα 41 με τη βοήθεια του ιστορικού («History Window»). Στο παράθυρο Timeline βρίσκονται συνεχόμενα τα κλιπ cyclers.avi, fastslow.avi και boys.avi (Εικόνα 41).

Βήμα 1:

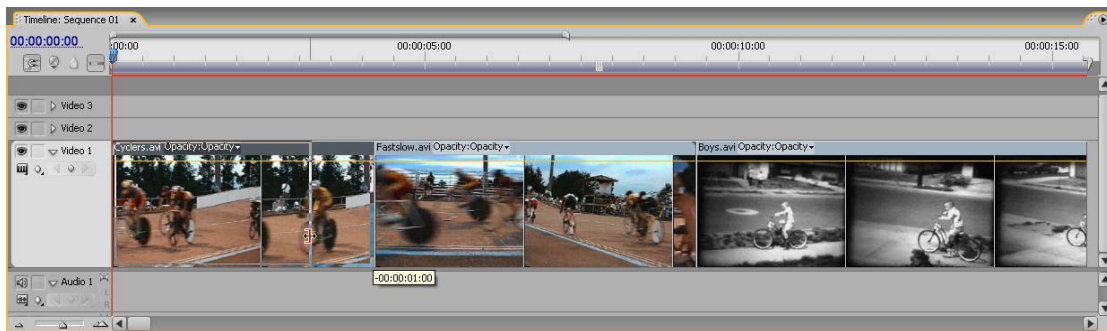
Ας υποθέσουμε ότι θέλετε το κλιπ cyclers.avi να ξεκινάει στο τελικό βίντεο από το 1'' (1^ο δευτερόλεπτο) και όχι από την αρχή. Δηλαδή, θέλετε να ψαλιδίσετε (trimming) το άκρο του κλιπ cyclers.avi από το χρονικό διάστημα 00;00;00;00 έως το 00;00;01;00. Τότε, αφού έχετε επιλέξει τον επιλογέα (Selection tool) από την εργαλειοθήκη, σέρνετε το αριστερό άκρο του κλιπ προς τ' αριστερά. Εμφανίζεται το +00;00;01;00 εικονίδιο εργαλείου trimming. Όταν ο χρόνος αναπαραγωγής του κλιπ φτάσει στο σταματάτε να σέρνετε το άκρο του κλιπ (Εικόνα 44).

Βήμα 2:

Όμοια μπορείτε να ψαλιδίσετε το τέλος του κλιπ cyclers.avi (Εικόνα 45).



Εικόνα 44



Εικόνα 45

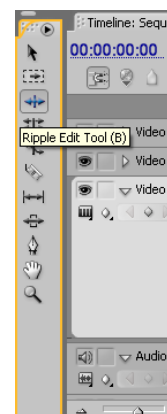
Παρατηρήστε ότι ο χρόνος του συνολικού βίντεο παραμένει ο ίδιος, αλλά ο χρόνος πραγματικής δράσης στο βίντεό έχει μειωθεί. Η διάρκεια του συνολικού βίντεο είναι ίδια, διότι μπορεί να ψαλιδίσετε κάποια πλάνα, δεν διαγράψατε όμως τα κενά στο Timeline. Αν δείτε το βίντεό σας στο παράθυρο Program Monitor, όταν αναπαράγονται τα κενά, εμφανίζεται μαύρη οθόνη.

Στ) Κόψιμο (ψαλίδισμα) των clips (trimming) με το εργαλείο Ripple Edit 

Το εργαλείο Ripple Edit κόβει τις ουρές και απομακρύνει τα κενά αυτόματα.

Βήμα 1: Μεταβείτε στην κατάσταση της Εικόνα 41 με τη βοήθεια του ιστορικού («History Window»).

Βήμα 2: Επιλέξτε το εργαλείο Ripple Edit και επαναλάβετε τα βήματα 1 και 2 του Ε (Κόψιμο (ψαλίδισμα) των clips (trimming)). Θα



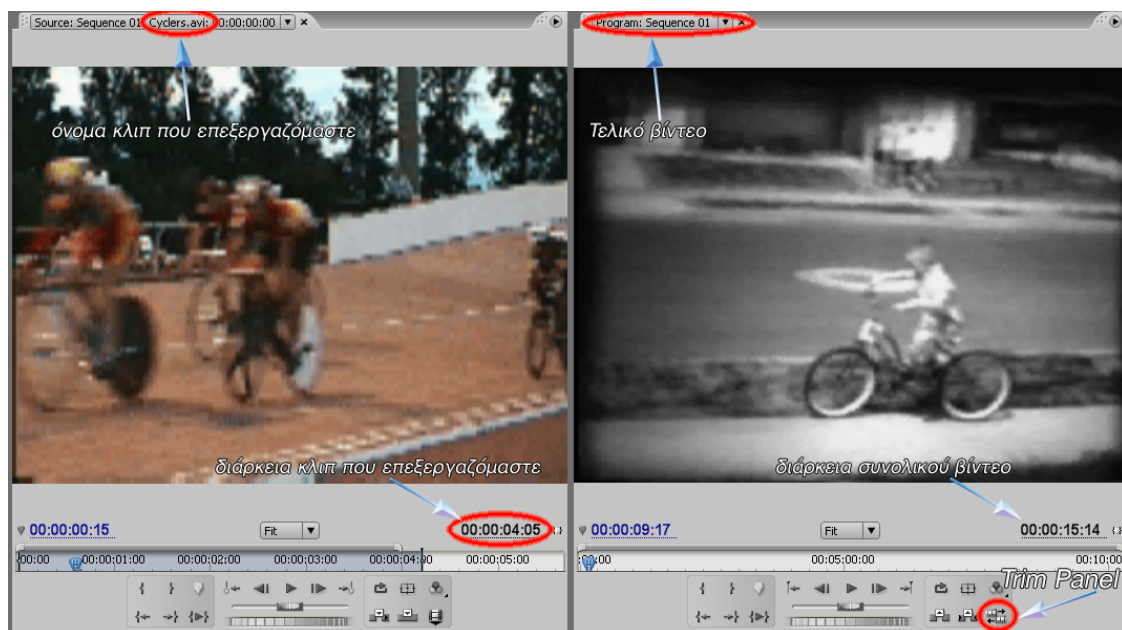
διαπιστώσετε ότι το εργαλείο πραγματοποιεί το ψαλίδισμα διαγράφοντας αυτόματα τα κενά που δημιουργούνται. Ο συνολικός χρόνος βίντεο είναι τώρα μικρότερος.

Z) Κόψιμο (ψαλίδισμα) των clips (trimming) με αυτόματη απομάκρυνση κενών στο Trim Panel

Βήμα 1: Μεταβείτε στην κατάσταση της Εικόνα 41 με τη βοήθεια του ιστορικού («History Window»).

Βήμα 2: Ανοίξτε το παράθυρο «Program Monitor».

Βήμα 3: Στο Timeline κάντε διπλό κλικ στο κλιπ cyclers.avi. Παρατηρήστε ότι εμφανίζεται στο «Source Window» (Εικόνα 46).




Εικόνα 46

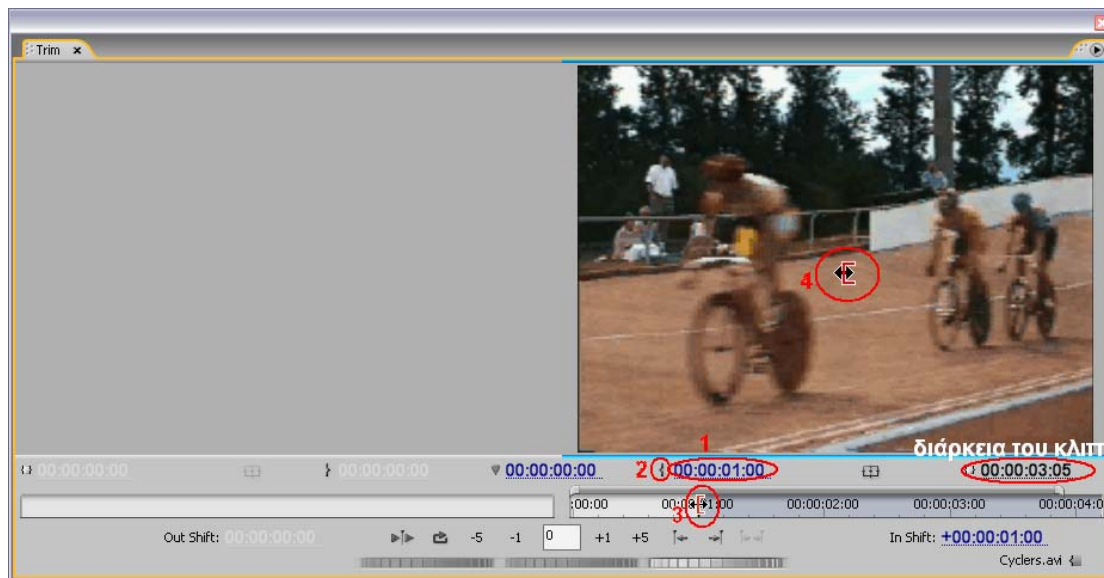
Βήμα 4: Μετακινήστε την «ένδειξη τρέχοντος χρόνου» (CTI Current Time Indicator)



στην αρχή και κάντε κλικ στο εικονίδιο του «Trim Panel». Αφού ανοίξει το «Trim Panel», θα ψαλιδίσετε την αρχή του κλιπ cyclers.avi. Δηλαδή, θα αλλάξετε τη χρονική στιγμή εισόδου του στο τελικό βίντεο, άρα και την διάρκεια του τελικού βίντεο. Στο «Trim Panel» μπορείτε να δουλέψετε με τους παρακάτω τρόπους (Εικόνα 47):

1. Κάντε κλικ στη χρονική στιγμή εισόδου του κλιπ και αλλάξτε την σε 00;00;01;00.

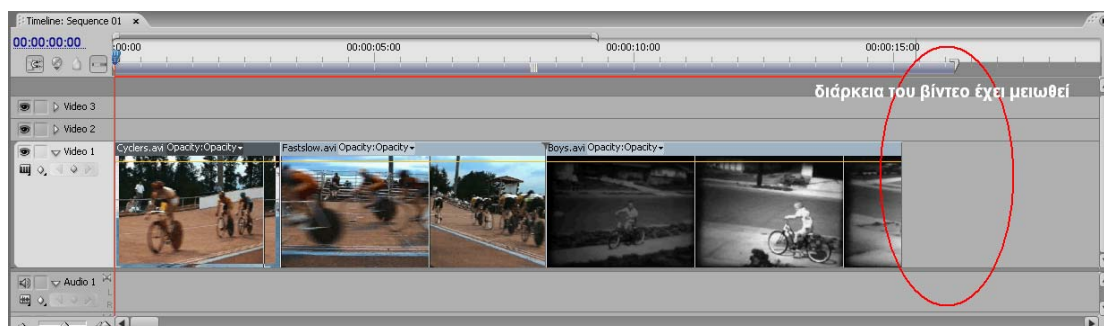
2. Κάντε κλικ στο «Incoming In Point» (1) και κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του ποντικιού το μετακινείτε δεξιά μέχρι το 00;00;01;00.
3. Χρησιμοποιώντας την μπάρα του χρόνου κάντε κλικ στο «Incoming In Point» (1) και κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του ποντικιού το μετακινείτε δεξιά μέχρι το 00;00;01;00.
4. Πηγαίνετε το κέρσορα πάνω στο βίντεο, ώστε να αλλάξει σε  και κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του ποντικιού το μετακινείτε δεξιά μέχρι το 00;00;01;00.



Εικόνα 47

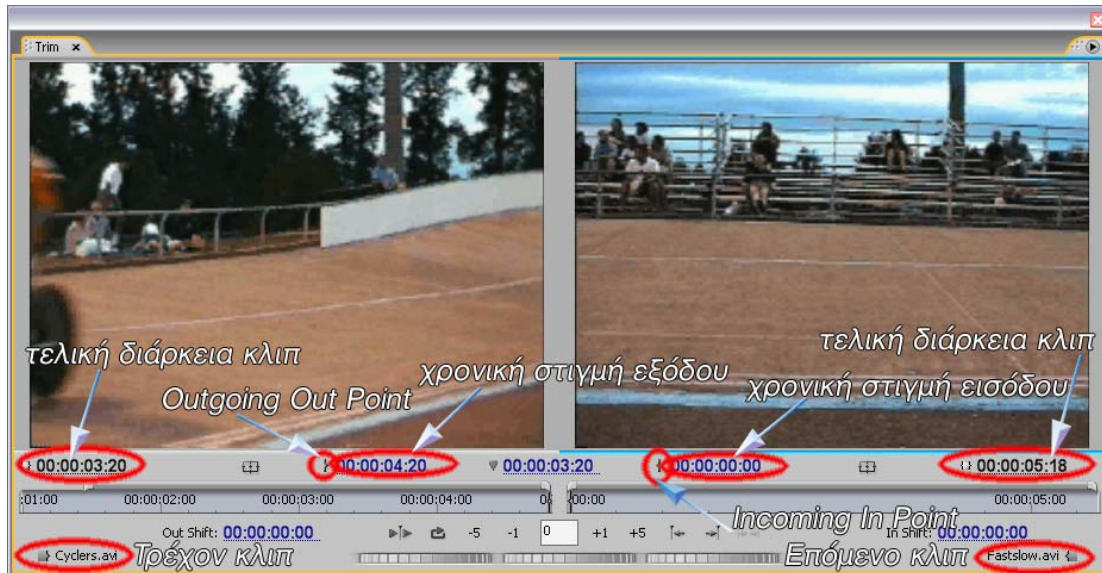
Έτσι αποκόπτετε (trimming) το μέρος του κλιπ από 00;00;00;00 σε 00;00;01;00. Παρατηρείτε ότι η διάρκεια του κλιπ έχει μειωθεί σε 00;00;03;05 (Εικόνα 47).

Βήμα 5: Παρατηρήστε στο παράθυρο Timeline ότι, λόγω του ψαλιδίσματος, η διάρκεια του βίντεο έχει μειωθεί, αλλά δεν υπάρχουν κενά στο Timeline (Εικόνα 48).



Εικόνα 48

Βήμα 6: Θα ψαλιδίσετε τώρα και το τέλος του κλιπ cyclers.avi. Για το σκοπό αυτό επιλέξτε το σύμβολο Επόμενο Σημείο Επεξεργασίας (Next Edit Point) ⇨. Το παράθυρο Trim παίρνει τη μορφή που δείχνει η Εικόνα 49.



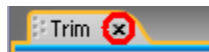
Εικόνα 49

Βήμα 7: Για να κάνετε trim το τέλος του βίντεο χρησιμοποιείτε ακριβώς τους ίδιους τρόπους με το «βήμα 4» προς την αντίθετη κατεύθυνση, δηλαδή:

1. Κάντε κλικ στη χρονική στιγμή εξόδου του κλιπ και αλλάξτε την σε 00;00;04;00.
2. Κάντε κλικ στο «Outgoing Out Point» (⇨) και κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του ποντικιού το μετακινείτε αριστερά μέχρι το 00;00;01;00.
3. Χρησιμοποιώντας την μπάρα του χρόνου κάντε κλικ στο «Outgoing Out Point» (⇨) και κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του ποντικιού το μετακινείτε αριστερά μέχρι το 00;00;04;00.
4. Πήγαινε το κέρσορα πάνω στο βίντεο, ώστε να αλλάξει σε ⇨ και κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του ποντικιού το μετακινείτε αριστερά μέχρι το 00;00;04;00.

Επίσης, σε αυτό το σημείο μπορείτε να κάνετε trim και την αρχή του βίντεο fastslow.avi, αν θέλετε, με τους τρόπους που αναφέρθηκαν παραπάνω. Παρατηρήστε ότι το Cyclers.avi έχει διάρκεια 00;00;03;00 και όπως προηγουμένως δεν έχουν μείνει κενά στο timeline.

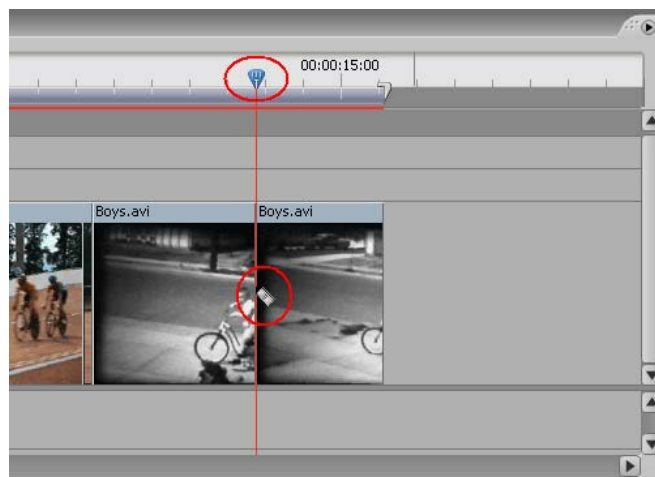
Βήμα 8: Κλείστε το πάνελ Trim από το περιβάλλον εργασίας χρησιμοποιώντας το X (Εικόνα 50).



Εικόνα 50

Η) Χωρισμός κλιπ σε δύο μέρη - Εργαλείο «Razor Tool»

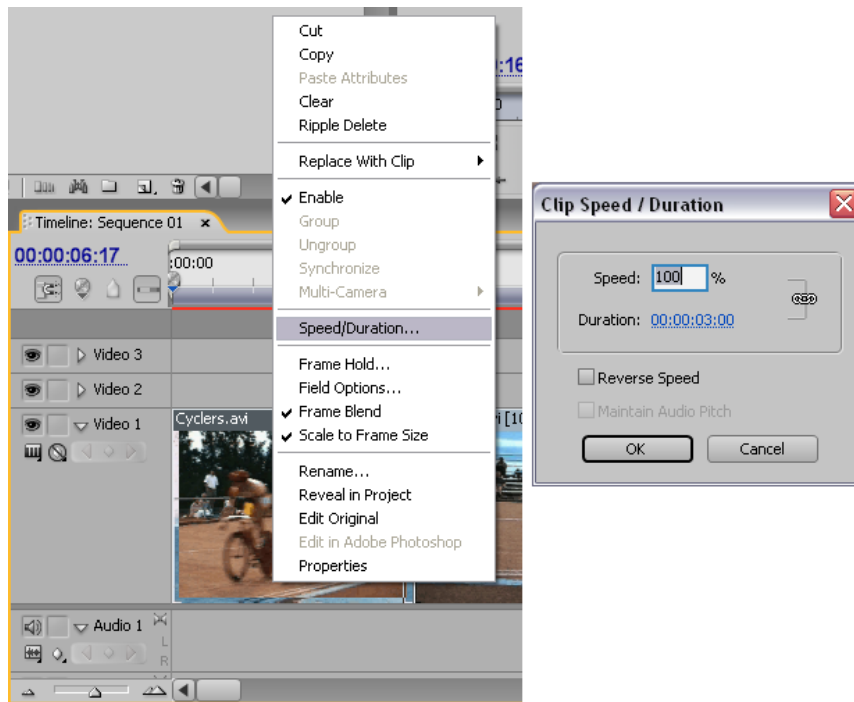
Μπορείτε να χωρίσετε το κλιπ boys.avi σε δύο τμήματα με το εργαλείο «Razor Tool». Επιλέξτε το εργαλείο «Razor Tool» από την εργαλειοθήκη και στο παράθυρο Timeline μετακινήστε τη ράβδο κύλισης στη γραμμή του χρόνου για να δείτε επακριβώς το σημείο που θέλετε να γίνει η υποδιαίρεση. Κάντε κλικ με το εργαλείο razor tool πάνω στο κλιπ (Εικόνα 51).




Εικόνα 51

Θ) Αλλαγή χρονικής διάρκειας ενός κλιπ

Επιλέξτε το κλιπ «Cyclers.avi» και παρατηρήστε ότι η διάρκεια του μετά τα trim είναι 00:00:03:00 στην συνέχεια κάντε δεξί κλικ στο κλιπ «Cyclers.avi» και επιλέξτε «Speed/Duration» (Εικόνα 52).



Εικόνα 52

Αλλάξετε το ποσοστό της ταχύτητας οπότε και ο χρόνος διάρκειας του κλιπ αλλάζει ή το αντίστροφο, π.χ. για χρόνο 00;00;06;00 η ταχύτητα μειώνεται στο 50% και για «Speed» 200% η διάρκεια μικραίνει στο μισό. Εάν θέλετε να αλλάξετε την ταχύτητα του βίντεο αλλά να μην αλλάξει η διάρκειά του, πρέπει να πατήσετε στο σύνδεσμο ταχύτητας/διάρκειας και να το αποσυνδέσετε . Παρατηρήστε ότι το κλιπ έχει αλλάξει ταχύτητα, αλλά δεν έχει αλλάξει διάρκεια. Αυτόματα το πρόγραμμα έχει κόψει τα τελευταία δευτερόλεπτα ώστε το κλιπ να παραμείνει στην αρχική του διάρκεια. Επίσης, υπάρχει η επιλογή αντίστροφης προβολής (Reverse Speed) του βίντεο καθώς και η διατήρηση της ταχύτητας ήχου (Maintain Audio Pitch) άσχετα από την ταχύτητα του βίντεο.

Δραστηριότητες για περαιτέρω διερεύνηση:

- 1) Δημιουργήστε ένα νέο project εισάγοντας τα τρία κλιπ boys.avi, cyclers.avi και fastslow.avi με αυτή τη σειρά στο Timeline.
- 2) Κάντε ένα πρόχειρο μοντάζ για το βίντεό σας.
- 3) Αλλάξτε τη διάταξη των κλιπ τοποθετώντας πρώτο το fastslow.avi και τελευταίο το boys.avi (με διαδοχικές μετακινήσεις στο Timeline).
- 4) Στο κλιπ boys.avi υπάρχει ένα τμήμα του κλιπ, στο οποίο ο ποδηλάτης είναι ακίνητος. Προσδιορίσετε το τμήμα αυτό χρονικά.
- 5) Κόψτε το boys.avi σε τρία επιμέρους βίντεο. Το μεσαίο βίντεο του boys.avi, θα είναι αυτό, το οποίο η δραστηριότητα 3 ζητάει να προσδιορίσετε χρονικά.
- 6) Ψαλιδίστε το τέλος του κλιπ fastslow.avi κατά 2 δευτερόλεπτα με τη βοήθεια του Trim Panel.
- 7) Ψαλιδίστε την αρχή του κλιπ cyclers.avi. κατά 1 δευτερόλεπτο με το εργαλείο Ripple Edit.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

5. Εφέ για την αλλαγή πλάνου

Όνομα:

Τάξη:

Διάρκεια: 2 διδακτικές ώρες

Διδακτικοί στόχοι:

Στο συγκεκριμένο φύλλο εργασίας:

- θα μάθετε τι είναι τα εφέ αλλαγής πλάνου (εφέ μετάβασης)
- θα γνωρίσετε διάφορα τέτοια εφέ που διαθέτει το Adobe Premiere Pro CS3
- θα εξοικειωθείτε με τη χρήση τέτοιων εφέ
- θα διαπιστώσετε μέσα από παραδείγματα ότι η αλόγιστη χρήση τέτοιων εφέ μπορεί να καταστρέψει το πνεύμα της ταινίας και να αποπροσανατολίσει το θεατή
- θα συνειδητοποιήσετε την αναγκαιότητα ύπαρξης περιορισμών στην χρήση των εφέ και θα αντιληφθείτε τη δύναμη επεξεργασίας βίντεο με μοντάζ.

Δραστηριότητα 1:

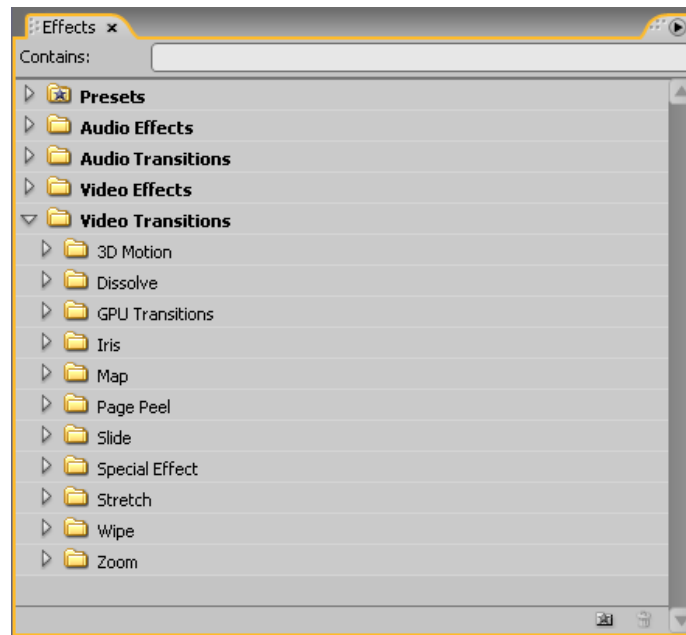
Έννοια εφέ μετάβασης (transition effect).

Ανοίξτε το project `right_efe.prproj`. Δείτε το βίντεο σε προ-επισκόπηση στο «Program Monitor». Είναι ένα μικρό, απλό βίντεο από εικόνες σε μια ήρεμη παραλία. Διαπιστώστε ότι η αλλαγή από τη μια σκηνή στην άλλη γίνεται με εφέ μετάβασης.

Δραστηριότητα 2:




Γνωριμία με τα εφέ μετάβασης (transition effects) του Adobe Premiere Pro CS3.

Βήμα 1: Επιλέξτε το πάνελ «Effects», αν δεν φαίνεται τότε από τη γραμμή μενού επιλέξτε «Window» > «Effects». Στο πάνελ Effects του Adobe Premier Pro CS3, βρίσκονται οι κατηγορίες των εφέ μετάβασης (Video Transitions) (Εικόνα 53).



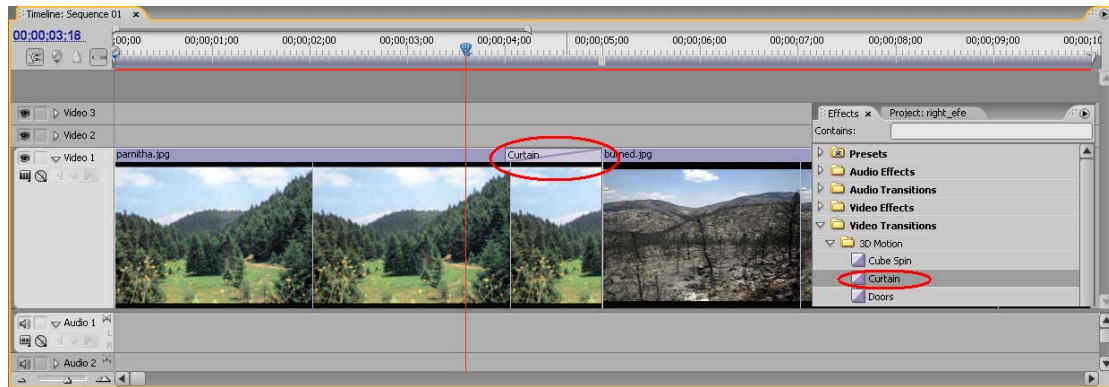
Εικόνα 53

Για να εφαρμόσετε μια εναλλαγή πλάνων, αρκεί να σύρετε το εφέ με το ποντίκι από την καρτέλα Effects στο σημείο που αλλάζει το πλάνο. Υπάρχουν τρεις επιλογές:

1. **End At Cut icon:** Ευθυγραμμίζει το τέλος του Transition με το τέλος του βίντεο και ο κέρσορας αλλάζει σε .
2. **Center At Cut icon:** Ευθυγραμμίζει το κέντρο του Transition στο σημείο που αλλάζει το πλάνο και ο κέρσορας αλλάζει σε .
3. **Start At Cut icon:** Ευθυγραμμίζει την αρχή του Transition με την αρχή του επόμενου βίντεο και ο κέρσορας αλλάζει σε .

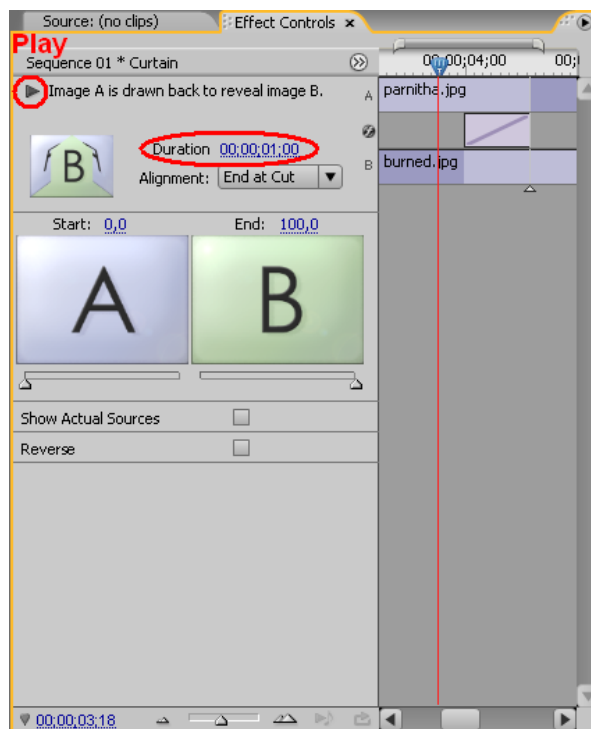
Βήμα 2: Διαγράψτε τις προηγούμενες εικόνες από το Timeline και εισάγετε τις εικόνες parnitha.jpg και burned.jpg στο «Project Window» και στην συνέχεια στο διάγραμμα ροής χρόνου (Timeline) τη μία μετά την άλλη στο κανάλι Video1. Πειραματιστείτε με αυτές τις εικόνες για να γνωρίσετε τα πιο χαρακτηριστικά εφέ από τις βασικότερες κατηγορίες μεταβάσεων (Transitions).

Βήμα 3: Κίνηση σε 3 διαστάσεις (3D Motion). Επιλεγμένο εφέ μετάβασης «Curtain». Από το πάνελ «Effects», επιλέξτε την κατηγορία 3D και από αυτήν το εφέ «Curtain». Σύρετε το εφέ στο σημείο αλλαγής των δύο πλάνων. Τότε προκύπτει η Εικόνα 54.



Εικόνα 54

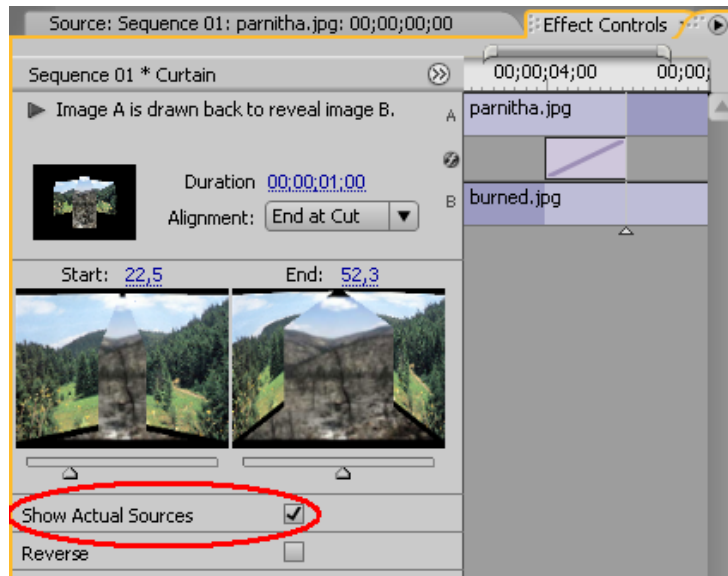
Το σημείο που φαίνεται με κόκκινο κύκλο δηλώνει ότι υπάρχει μετάβαση μεταξύ των πλάνων. Αν κάνετε διπλό κλικ στο σημείο αυτό, τότε εμφανίζεται η μετάβαση στο πάνελ «Effects Control». Εκεί μπορείτε να δείτε μια μικρογραφία του εφέ και να ρυθμίσετε το πώς θα εξελιχθεί η μετάβαση (Εικόνα 55).



Εικόνα 55

Αν κάνετε κλικ στο κουμπί «Play» μέσα στον κόκκινο κύκλο, βλέπετε σε μικρογραφία μια αναπαραγωγή του εφέ. Για να αλλάξετε τη διάρκεια του εφέ, πληκτρολογήστε στο σημείο «Duration» ή κάντε κλικ και κρατώντας πατημένο το κουμπί του ποντικιού, μετακινήστε το αριστερά-δεξιά στην επιθυμητή χρονική διάρκεια.

Τσεκάρετε το κουτάκι «Show Actual Sources». Τότε μπορείτε να δείτε μια προ-επισκόπηση του εφέ στα πραγματικά πλάνα του βίντεό σας (Εικόνα 56).

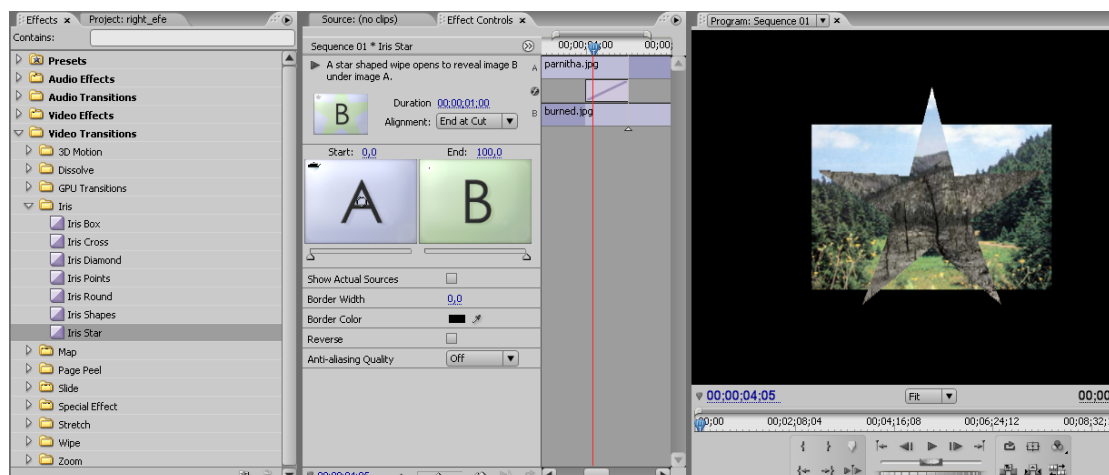


Εικόνα 56

Βήμα 4: Κατηγορία: Ίριδα. Επιλεγμένο εφέ «Iris Star»

Αφαιρέστε το προηγούμενο εφέ κάντε δεξί κλικ «Clear» στο σύμβολο του εφέ στο διάγραμμα ροής χρόνου (Timeline), εκεί που δείχνει ο κόκκινος κύκλος της εικόνας 50 ή πατήστε το πλήκτρο «Delete» εφόσον έχετε πρώτα επιλέξει το transition.

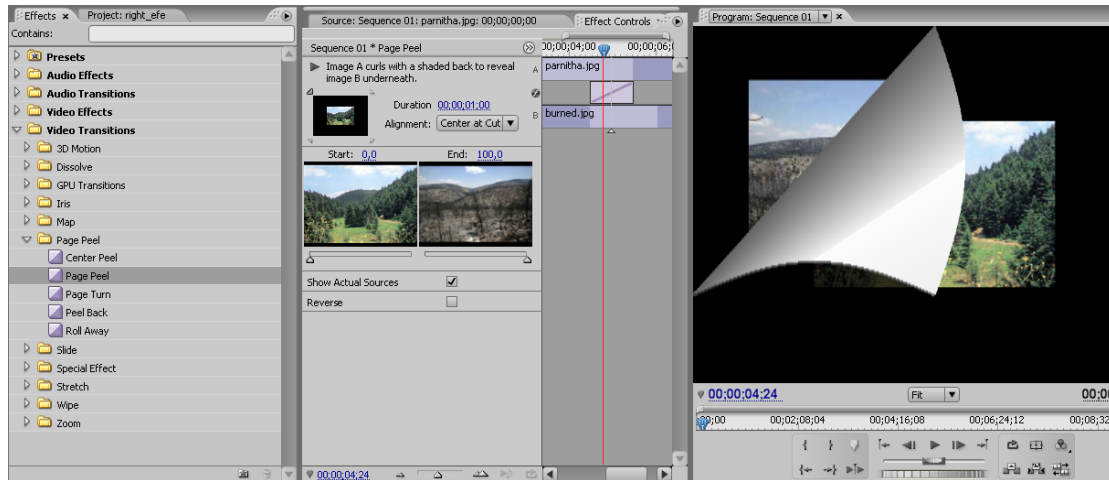
Εφαρμόστε το εφέ “Iris Star” της κατηγορίας Iris. Μια προ-επισκόπηση του εφέ φαίνεται στην Εικόνα 57.



Εικόνα 57

Βήμα 5: Κατηγορία: Page Peel. Επιλεγμένο εφέ «Page Peel»

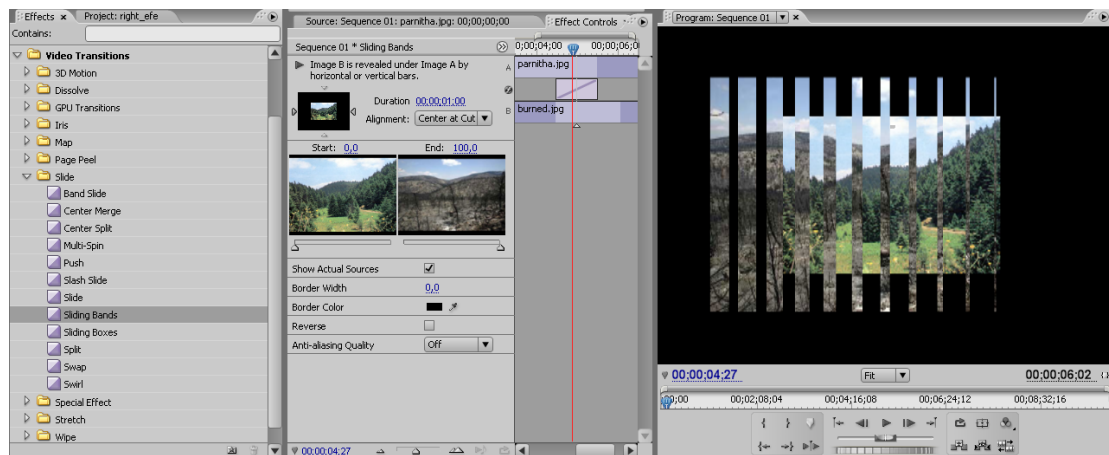
Αφαιρέστε το προηγούμενο εφέ και εφαρμόστε το εφέ “Page Peel” της κατηγορίας Page Peel. Μια προ-επισκόπηση του εφέ φαίνεται στην Εικόνα 58.



Εικόνα 58

Βήμα 6: Κατηγορία: Slide. Επιλεγμένο εφέ «Sliding Bands»

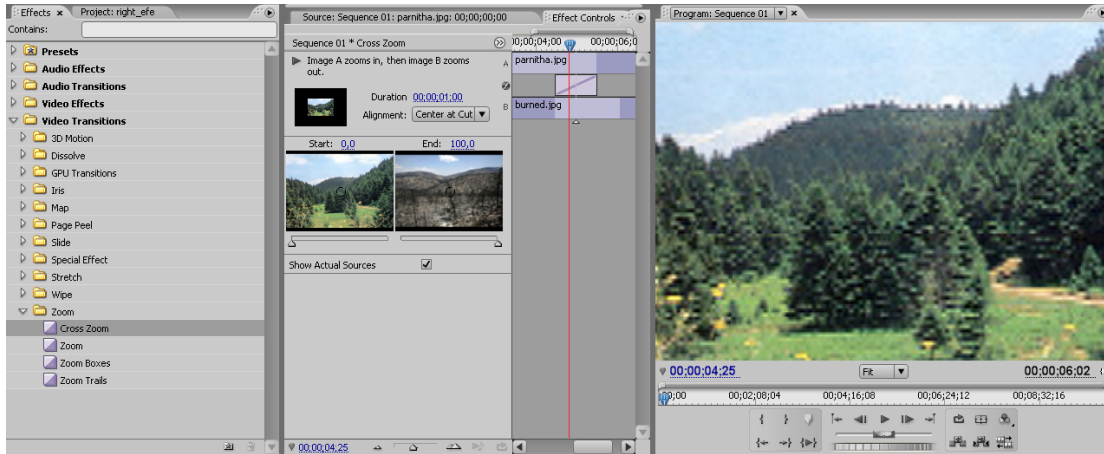
Αφαιρέστε το προηγούμενο εφέ και εφαρμόστε το εφέ «Sliding Bands» της κατηγορίας Slide. Μια προ-επισκόπηση του εφέ φαίνεται στην Εικόνα 59.



Εικόνα 59

Βήμα 7: Κατηγορία: Zoom. Επιλεγμένο εφέ «Cross Zoom»

Αφαιρέστε το προηγούμενο εφέ και εφαρμόστε το εφέ «Cross Zoom» της κατηγορίας Zoom. Μια προ-επισκόπηση του εφέ φαίνεται στην Εικόνα 60.



Εικόνα 60

Δραστηριότητα 3:

Διαπίστωση της ανάγκης ύπαρξης περιορισμών στη χρήση εφέ (προβολή και σχολιασμός πετυχημένων και μη παραδειγμάτων)

Βήμα 1: Ανοίξτε στο Adobe Premiere Pro CS3 το project bad_efe.prproj. Σ' αυτό υπάρχουν τρεις ακολουθίες sequences (sequences 1,2,3), όπου με βάση τρεις ίδιες εικόνες (Calm-Sea.jpg, children-playing.jpg και dog.jpg) έχουν σχηματιστεί 3 βίντεο. Τα πλάνα (οι εικόνες) δείχνουν στιγμές από τη ζωή των ανθρώπων δίπλα σε μια ήρεμη παραλία. Οι εικόνες από μόνες τους αποπνέουν ηρεμία και γαλήνη. Τα πλάνα των εικόνων συνδέονται με εφέ μετάβασης.

Δείτε τις προ-επισκοπήσεις των βίντεο αυτών στο πάνελ «Program Monitor» και σχολιάστε το αποτέλεσμα. Θεωρείτε ή όχι πετυχημένα τα εφέ που χρησιμοποιήθηκαν και γιατί; Τι συμπέρασμα βγάζετε για την αλόγιστη χρήση των εφέ μετάβασης σ' ένα βίντεο;

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Βήμα 2: Εντοπίστε και καταγράψτε τα εφέ που χρησιμοποιήθηκαν και δεν σας άρεσαν. Αν δεν τα αναγνωρίζετε, μπορείτε να τα εντοπίσετε, κάνοντας κλικ στο σύμβολο του εφέ στο διάγραμμα ροής χρόνου (Timeline) σε καθένα από αυτά. Τότε θα ανοίξει η καρτέλα «Effects Control». Εκεί μπορείτε να δείτε ποιο είναι το εφέ που χρησιμοποιήθηκε σε κάθε περίπτωση.

.....

Δραστηριότητα 4:
Εξοικείωση με τη χρήση εφέ.

Βήμα 1: Αντικαταστήστε όσα εφέ κρίνατε ακατάλληλα με άλλα πιο πετυχημένα για τις ίδιες εικόνες, με την ίδια σειρά που αυτές έχουν δοθεί.

Βήμα 2: Ανοίξτε στο Adobe Premiere Pro CS3 το project right_efe.pjproj, δείτε σε προ-επισκόπηση στο Program Monitor το βίντεο που παρουσιάζεται. Πρόκειται για τις ίδιες εικόνες με εκείνες της Δραστηριότητας 3, συνδεδεμένες με διαφορετικά εφέ αυτή τη φορά.

Πώς σας φαίνεται το βίντεο που είδατε; Θεωρείτε τα εφέ αυτού του βίντεο πετυχημένα ή όχι; Ταιριάζουν ή όχι με το ύφος των εικόνων που απεικονίζονται;

.....

.....
.....
.....
.....
.....

Βήμα 3: Εντοπίστε τα εφέ του project right_efe.pjproj και καταγράψτε τα.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Δραστηριότητες για περαιτέρω διερεύνηση:

1. Δημιουργήσετε ένα νέο project (βίντεο) με τις εικόνες `parnitha.jpg`, `burned.jpg`, `fire.bmp`, συνδεδεμένες με εφέ μετάβασης που θεωρείτε κατάλληλα.
2. Βρείτε από το Internet μια εικόνα αναδάσωσης (φύτεμα δέντρων - δεντροφύτευσης) ονομαστέ την `anadasosi.jpg` και χρησιμοποιείστε την για την κατασκευή βίντεο με εφέ μετάβασης, με τις εικόνες `burned.jpg`, `anadasosi.jpg` και `parnitha.jpg`, με αυτή τη σειρά.


ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

6. Εφαρμογή εφέ βίντεο και προσθήκη τίτλων σε βίντεο.**Όνομα:****Τάξη:****Διάρκεια:** 3 διδακτικές ώρες**Διδακτικοί στόχοι:**

Στο συγκεκριμένο φύλλο εργασίας:

- θα κατανοήσετε τη λειτουργικότητα των τίτλων στο βίντεο, ως πληροφοριακό μέσο και θα συνειδητοποιήσετε την υπεροχή των τίτλων έναντι της αφήγησης, ως προς τη λιτότητα και τη σαφήνεια τους
- θα μάθετε να δημιουργείτε τίτλους στο πρόγραμμα Adobe Premiere Pro CS3.
- θα μάθετε να εισάγετε τίτλους στο βίντεό σας
- θα εξασκηθείτε με τη μορφοποίηση τίτλων, έτσι ώστε το αποτέλεσμα να είναι πιο ελκυστικό
- θα γνωρίσετε και θα εξασκηθείτε στην προσθήκη των εφέ βίντεο του Adobe Premier Pro CS3 σε έτοιμα κλιπ.

Δραστηριότητα 1:**Κατανόηση της λειτουργικότητας του τίτλου**

Βήμα 1: Ανοίξτε το project `dasi.prproj`. Αποκρύψτε το κανάλι Video 2 (κάντε κλικ στο μάτι  ώστε να μη φαίνεται). Δείτε το βίντεο σε προ-επισκόπηση στο παράθυρο «Program Monitor». Είναι ένα μικρό, απλό βίντεο από εικόνες ενός όμορφου δάσους που δυστυχώς καταστράφηκε από τη φωτιά. Στόχος του βίντεο αυτού είναι να στείλει το μήνυμα ότι δεν πρέπει να καίγονται τα δάση και να γίνονται οικόπεδα, γιατί τα δάση είναι πηγή ζωής. Οι εικόνες μιλάνε από μόνες τους, ωστόσο μπορείτε να στείλετε ένα επιπλέον μήνυμα, αν προσθέσετε κατάλληλους τίτλους. Εμφανίστε τώρα το κανάλι `video2` (πατώντας πάλι στο μάτι) και δείτε το βίντεο σε προ-επισκόπηση. Η διαφορά του αποτελέσματος με χρήση τίτλων είναι εμφανής. Το βίντεο αφενός

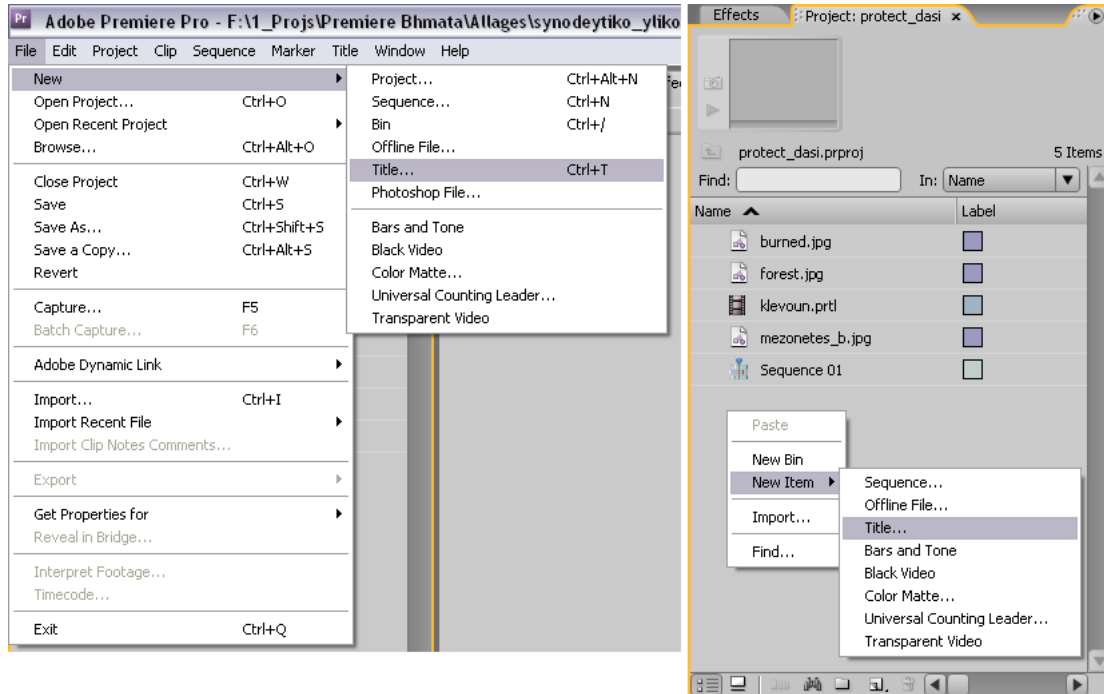
ζωντανεύει (είναι σαν να μιλάει κάποιος) και παράλληλα μεταδίδει ένα ξεκάθαρο μήνυμα.

Δραστηριότητα 2: Δημιουργία τίτλων

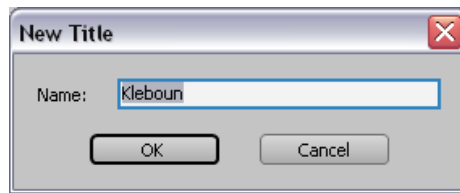
A) Στατικοί τίτλοι

Βήμα 1: Κλείστε το project «dasi.prproj» και δημιουργήστε ένα νέο project με όνομα «protect_dasi.prproj». Εισάγετε τις εικόνες «mesonetes_b.jpg», «forest.jpg», «burned.jpg» με αυτή τη σειρά στο νέο project. Θα δημιουργήσετε τους τίτλους «ΚΑΠΟΙΟΙ ΚΛΕΒΟΥΝ», «ΤΟ ΟΞΥΓΟΝΟ ΣΑΣ», «ΣΩΣΤΕ ΤΑ ΔΑΣΗ», τους οποίους θα τοποθετήσετε πάνω από τις τρεις εικόνες αντίστοιχα.

Βήμα 2: Από το μενού επιλέξτε «File» > «New» > «Title» (Εικόνα 61) και στην συνέχεια δίνετε ένα όνομα για τον καινούργιο τίτλο π.χ. «Kleboun» (Εικόνα 62) και πατάτε «OK».

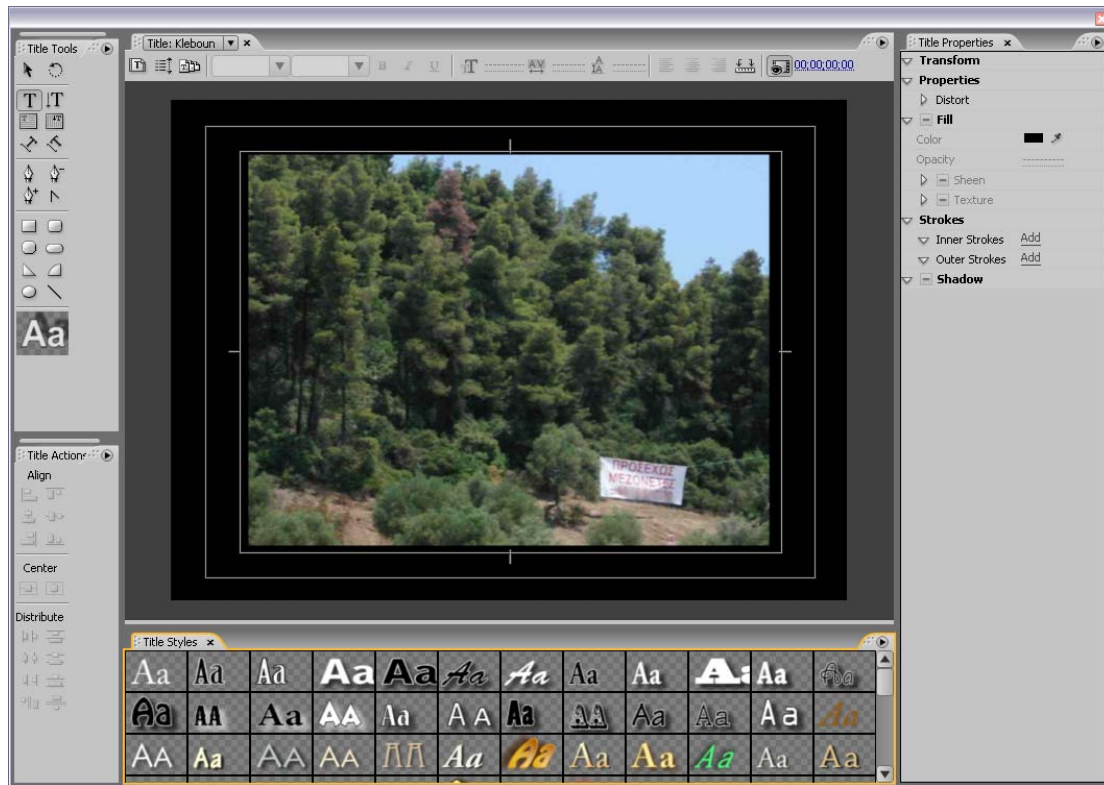


Εικόνα 61



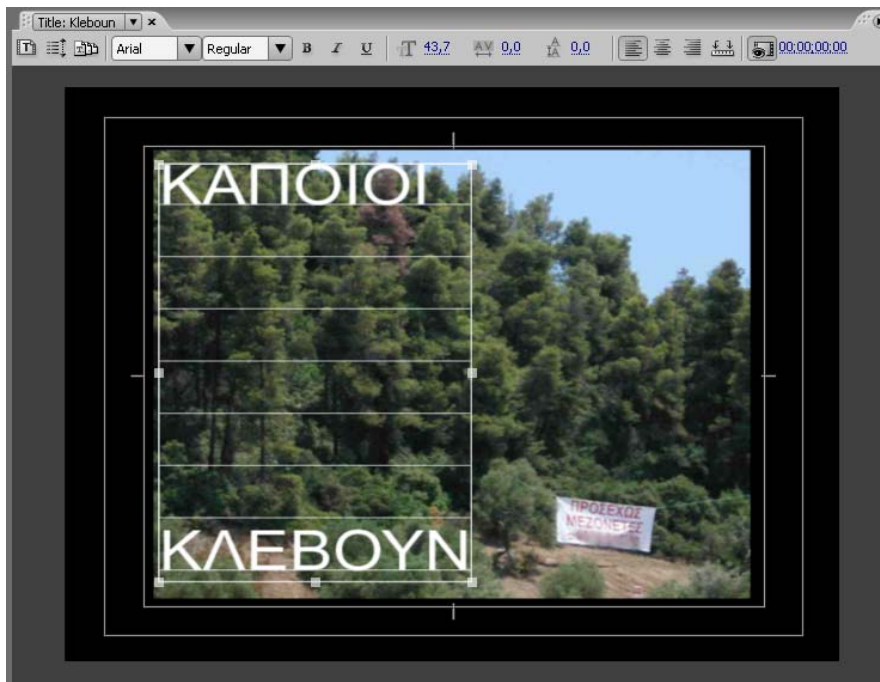
Εικόνα 62

Εμφανίζετε το παράθυρο «Title Designer».



Εικόνα 63

Βήμα 3: Επιλέξτε το εργαλείο οριζόντιας γραφής **T** και έπειτα πατήστε δίπλα στην εικόνα και πληκτρολογήστε «ΚΑΠΟΙΟΙ ΚΛΕΒΟΥΝ», πατώντας ENTER ανάμεσα στις δυο λέξεις, όπως φαίνεται στην Εικόνα 64.

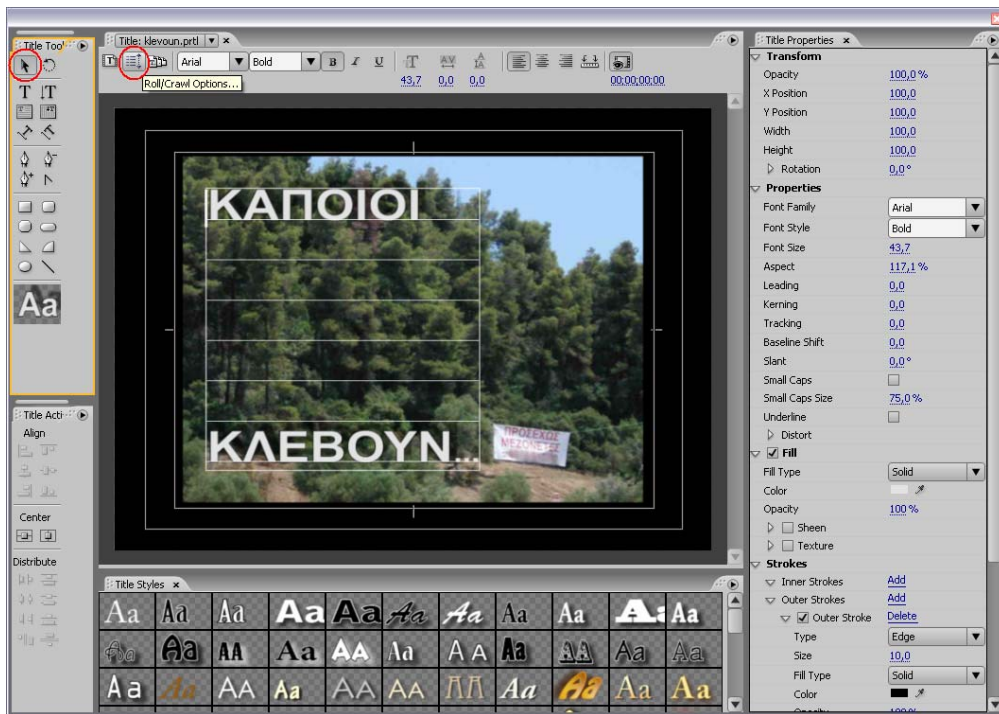


Εικόνα 64

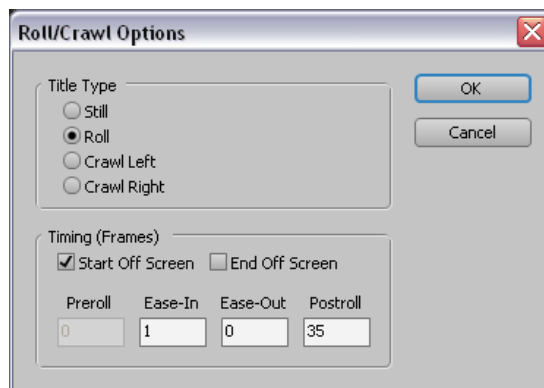
Αν δεν πατήσετε Enter το κείμενο θα γραφτεί στην ίδια ευθεία. Σε περίπτωση που θέλετε να σώσετε τον τίτλο σε ξεχωριστό αρχείο στο δίσκο, επιλέξτε τον τίτλο στο πάνελ «Project» και στην συνέχεια «File» > «Export» > «Title» και καθορίστε πού θα γίνει αποθήκευση και με ποιο όνομα. Μόλις δημιουργήσατε τον πρώτο σας τίτλο (αρχείο τίτλου).

B) Δημιουργία δυναμικού τίτλου.

Βήμα 4: Για να κάνετε αυτό τον τίτλο δυναμικό επιλέξτε τον με τον επιλογή (Selection Tool) και στην συνέχεια επιλέξτε το «Roll/Crawl Options...» (Εικόνα 65). Και ανοίγει το παράθυρο «Roll\Craw Options» το παράθυρο αυτό έχει τις εξής επιλογές (Εικόνα 66):



Εικόνα 65



Εικόνα 66

Still: Τίτλος χωρίς κίνηση, στατικός.

Roll: Τίτλος με κυλιόμενη κίνηση (προς τα επάνω).

Crawl Left/Right: Τίτλος με κυλιόμενη κίνηση αριστερά/δεξιά

Start Off Screen: Ο τίτλος ξεκινάει την κίνησή του έξω από την ορατή περιοχή και μπαίνει στην ορατή περιοχή.

End Off Screen: Ο τίτλος τελειώνει την κίνησή του όταν βγει έξω από την ορατή περιοχή.

Preroll: Αριθμός των frames που θα παιχτούν πριν ξεκινήσει την κίνησή του ο τίτλος.

Ease In: Αριθμός των αρχικών καρέ (Frames) που η κίνηση του τίτλου θα αυξάνεται σταδιακά έως ότου η κίνησή του φτάσει σε κανονικό ρυθμό.

Ease Out: Αριθμός των τελευταίων καρέ (Frames) που η κίνηση του τίτλου θα μειώνεται σταδιακά έως ότου η κίνησή του σταματήσει τελείως.

Post Roll: Αριθμός των frames που θα παιχτούν, αφού σταματήσει την κίνησή του ο τίτλος.

Επιλέξτε: Roll και Start Off Screen (η κίνηση του τίτλου αρχίζει έξω από την ορατή περιοχή) και μην επιλέξετε End Off Screen (η κίνηση του τίτλου τελειώνει μέσα στην ορατή περιοχή)

Preroll: 0


Ease In: 1

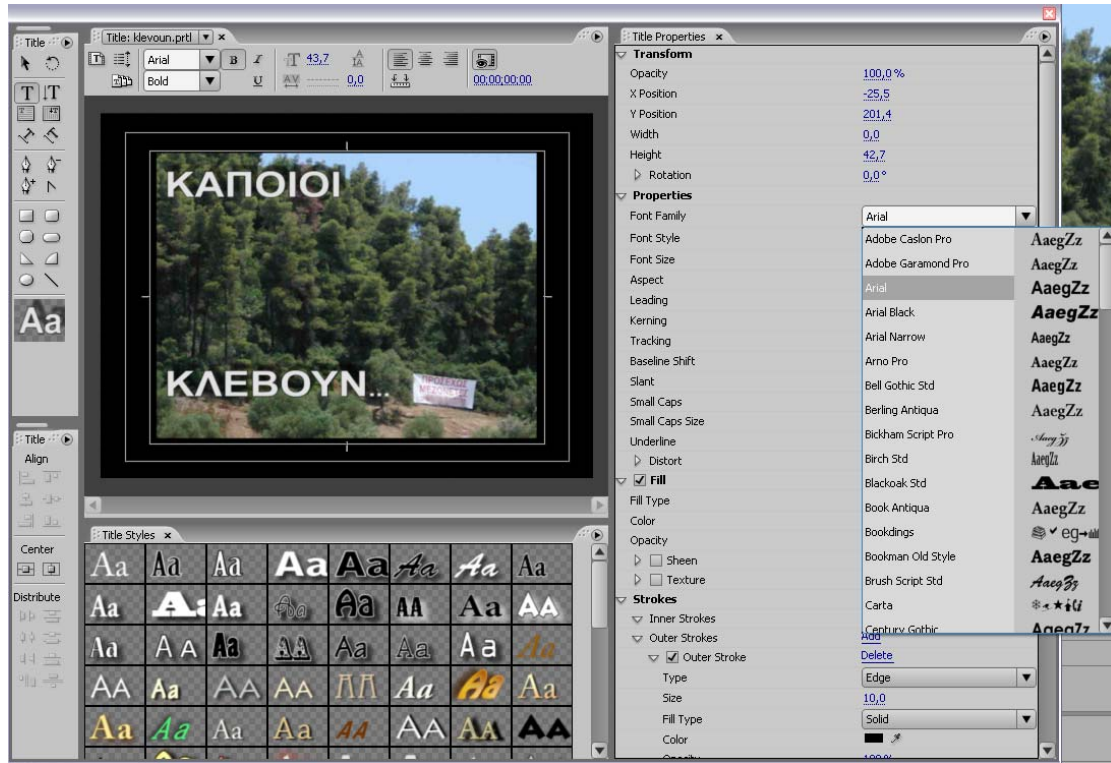
Ease Out: 0

Post Roll: 35 (να βάζετε τιμές σ' αυτή την παράμετρο για να μην φεύγουν αμέσως οι τίτλοι και να προλαβαίνει ο θεατής να τους διαβάσει).

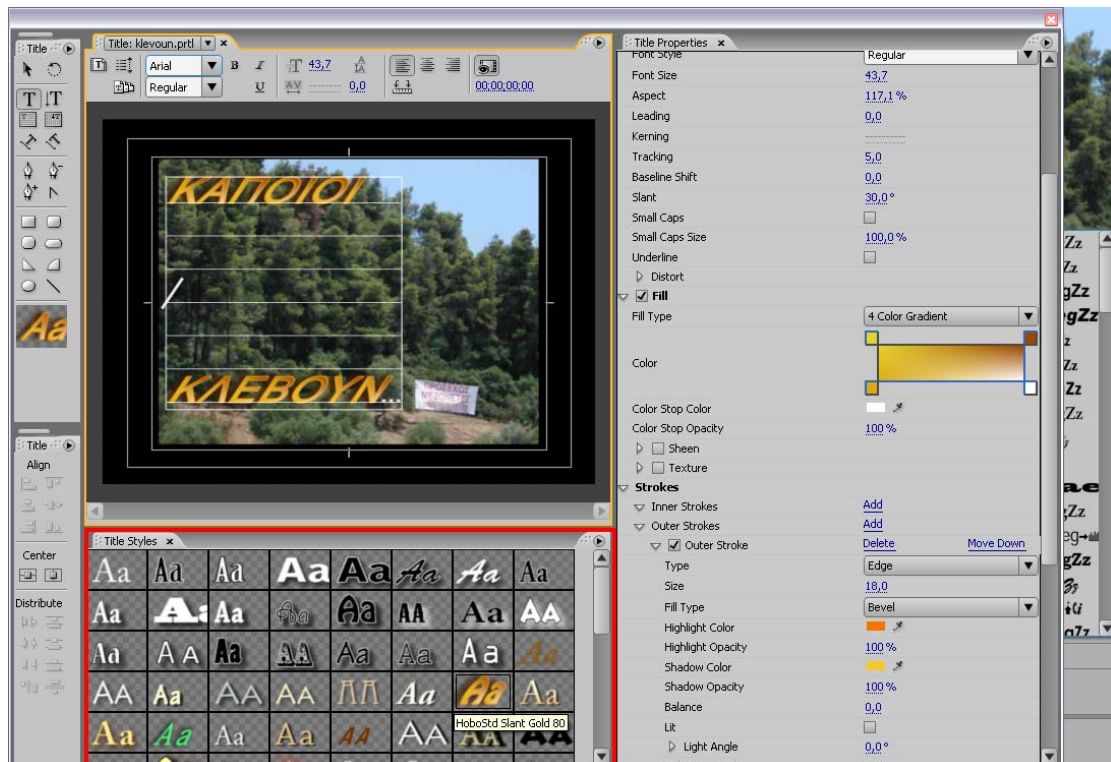
Δραστηριότητα 3:

Μορφοποίηση τίτλων

Βήμα 1: Επιλέξτε το εργαλείο κειμένου  και στην συνέχεια τον τίτλο και εφαρμόστε όποιες μορφοποιήσεις θεωρείτε κατάλληλες, ως προς τη γραμματοσειρά, το χρώμα, το μέγεθος, το στυλ των γραμμάτων, την εφαρμογή σκιάς, το περίγραμμα (Stroke) ή χρησιμοποιήστε κάποιο από τα έτοιμα «Title Styles» που έχει το Adobe Premiere CS3 όπως δείχνουν οι Εικόνα 67 και Εικόνα 68.



Εικόνα 67



Εικόνα 68

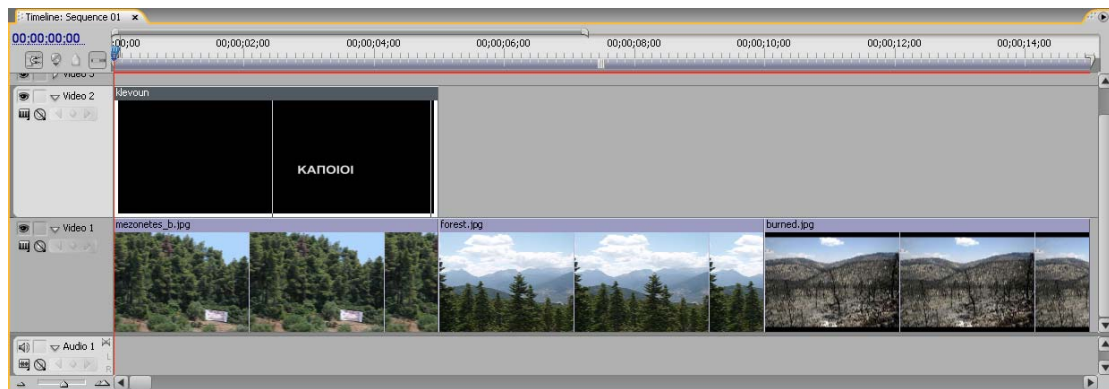
Βήμα 2: Όταν ολοκληρώσετε τις μορφοποιήσεις σας κλείστε το παράθυρο του «Title Designer» και κάντε πάλι «Export» για να αποθηκευτούν οι αλλαγές στο αρχείο τίτλου.

Δραστηριότητα 4:

Εισαγωγή τίτλων στο βίντεο

Βήμα 1: Προσθέστε έναν τίτλο στο «Project Panel» κάνοντας δεξί κλικ στο «Project Panel» και επιλέξτε το «Import» ή από το menu «File» > «Import». Σ' αυτή τη φάση εισάγετε το klevoun.prtl

Βήμα 2: Σύρετε το αρχείο τίτλου klevoun.prtl από το Project Panel στο Timeline, στο κανάλι Video 2 (Εικόνα 69).



Εικόνα 69

Βήμα 3: Κάντε μια προ-επισκόπηση του βίντεο, ως αυτό το σημείο. Αν θέλετε να κάνετε άλλες αλλαγές στον τίτλο, κάντε διπλό κλικ στον τίτλο στη γραμμή του διαγράμματος ροής χρόνου (Timeline). Τότε θα ανοίξει το παράθυρο «Title Designer» και μπορείτε να πραγματοποιήσετε όποιες αλλαγές θέλετε.

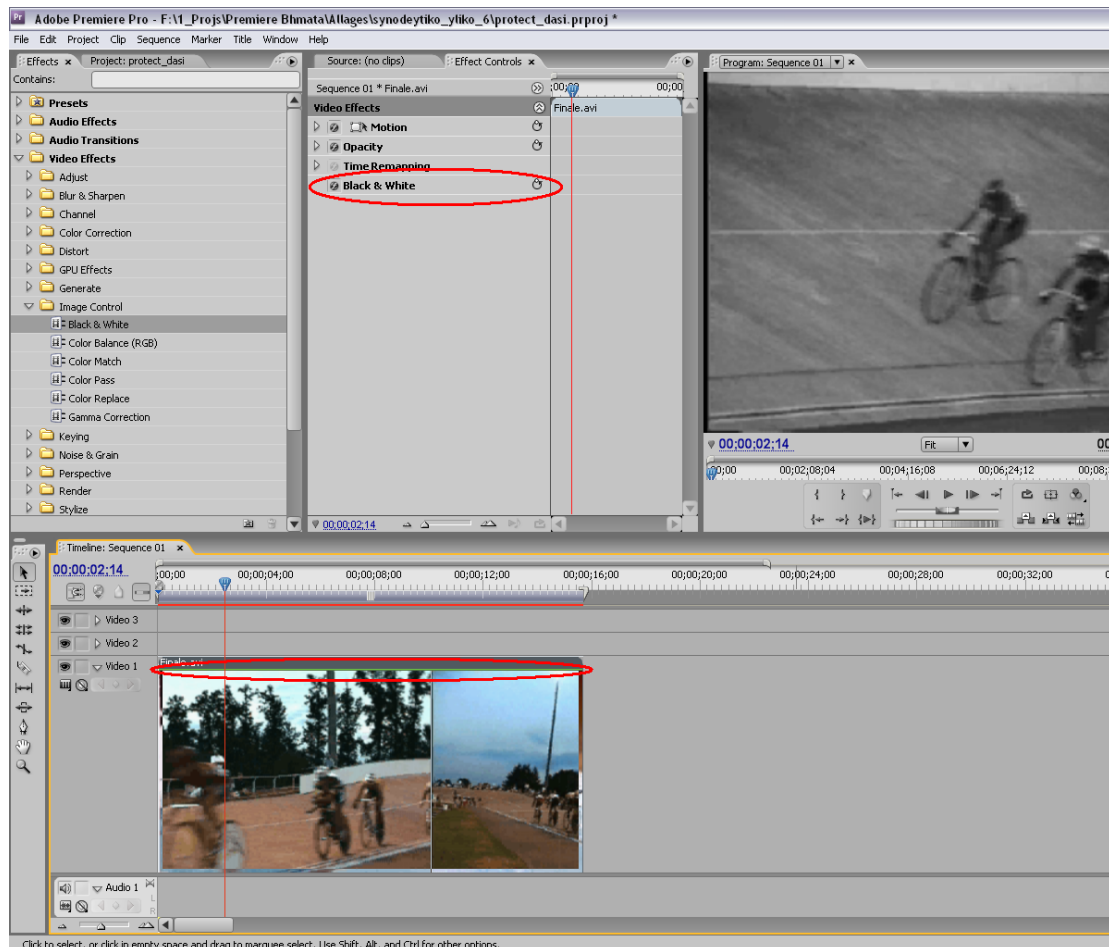
Δραστηριότητα 5:

Γνωριμία και εφαρμογή των εφέ βίντεο (Video Effects) του Adobe Premier Pro σε έτοιμα βίντεο

Βήμα 1: Διαγράψτε τις φωτογραφίες και των τίτλο από το Timeline και εισάγετε το αρχείο finale.avi στο πάνελ «Project» και στην συνέχεια στο Timeline.


Βήμα 2: Ανοίξτε το πάνελ «Effects» και πηγαίνατε στο φάκελο «Video Effects».


Βήμα 3: Επιλέξτε το εφέ «Black & White» από την κατηγορία «Image Control» και κρατώντας πατημένο το κουμπί από το ποντίκι αφήστε το πάνω στο βίντεο (Drag 'n' Drop). Το εφέ εμφανίζεται σαν μια πράσινη γραμμή. Δείτε το βίντεο σε προ-επισκόπηση. Η ταινία από έγχρωμη έχει γίνει ασπρόμαυρη (Εικόνα 70).





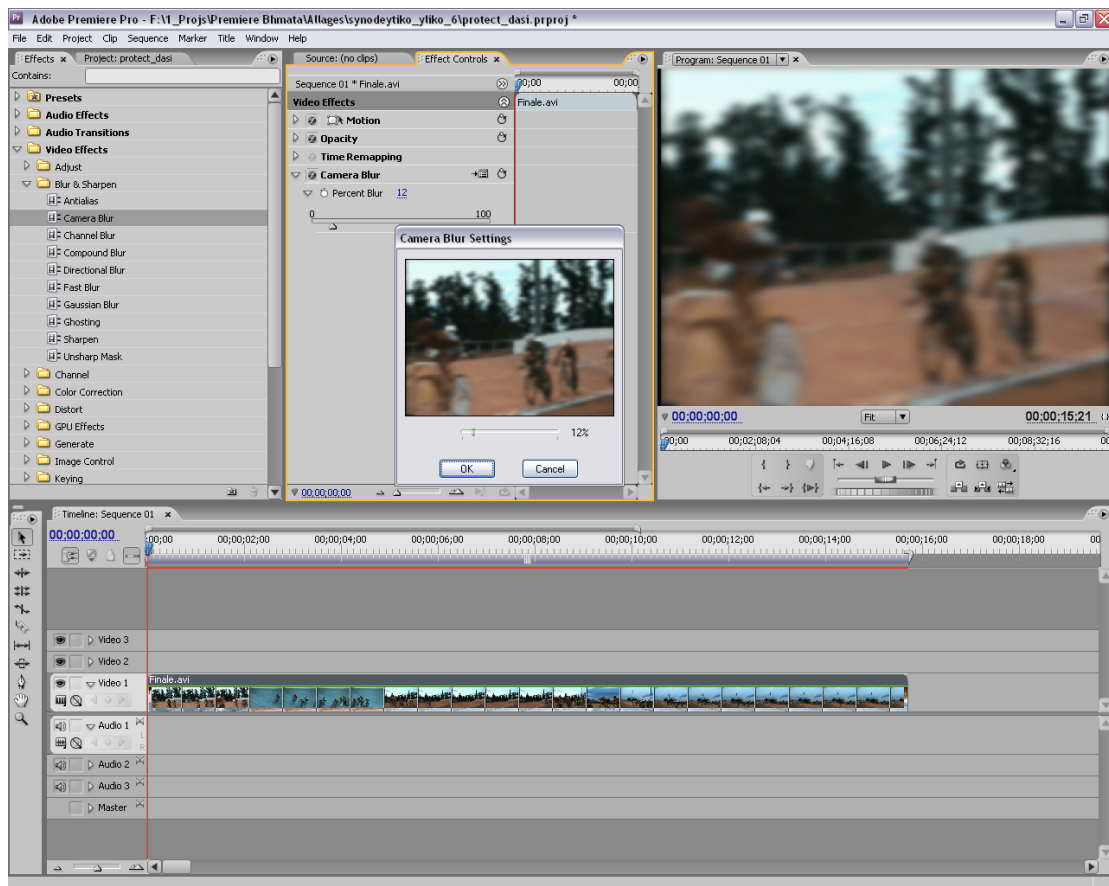
Εικόνα 70

Βήμα 4: Επιστρέψτε στην προηγούμενη κατάσταση χωρίς το εφέ με τη βοήθεια του πάνελ «History». Εφαρμόστε το εφέ «Camera Blur» από την κατηγορία «Blur & Sharpen», αυτή την φορά επιλέξτε το «finale.avi» ανοίξτε το πάνελ «Effects Control» και μεταφέρετε το εφέ από το ένα πάνελ στο άλλο. Διαμορφώστε το εφέ από την καρτέλα «Effects Control». Υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να διαμορφώσετε το εφέ:

- Πατώντας το κουμπί «Setup...»  (Δεν το έχουν όλα τα εφέ).

- Πατώντας το βελάκι ▸ στο πλάι του εφέ ώστε να ανοίξουν οι επιλογές και στην συνέχεια, είτε γράφετε τιμή στο πεδίο, είτε κάνοντας κλικ στο πεδίο και κρατώντας πατημένο το κουμπί του ποντικιού το μετακινείτε αριστερά/δεξιά.
- Πατώντας το βελάκι ▸ δίπλα στη επιλογή που θέλετε να αλλάξετε και μετακινείτε το βελάκι στην μπάρα  (Δεν το έχουν όλες οι επιλογές εφέ).

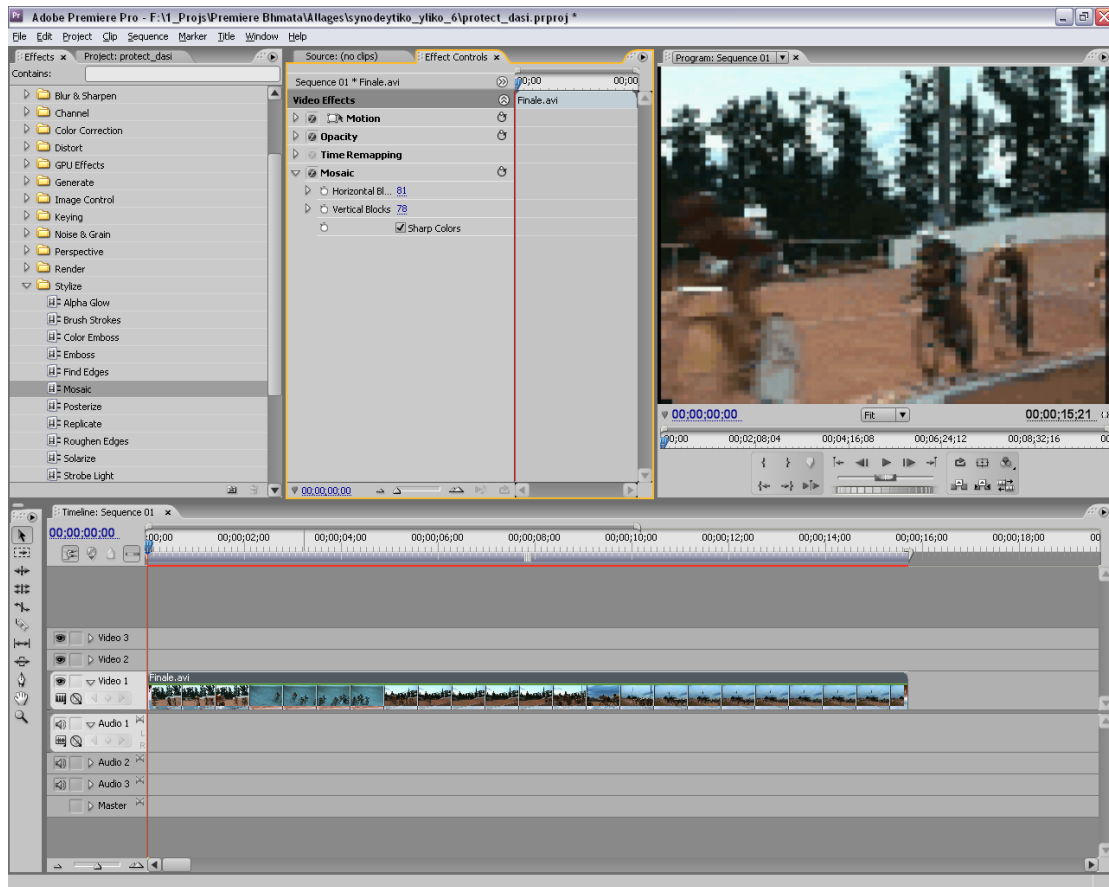
Δείτε το βίντεο σε προ-επισκόπηση (Εικόνα 71). Η εικόνα του βίντεο έχει θολώσει, σαν να έχει βγει έξω από το εστιακό πεδίο της μηχανής λήψης (σαν να έχει κουνηθεί η μηχανή λήψης). Δίπλα στο όνομα του εφέ αριστερά υπάρχει η επιλογή για εμφάνιση/απόκρυψη του εφέ  με τον ίδιο τρόπο που δουλεύει το μάτι στα κανάλια βίντεο και ήχου. Στα δεξιά υπάρχει η αρχικοποίηση(Reset) , η οποία επιστρέφει τις ρυθμίσεις του εφέ στις προκαθορισμένες από το πρόγραμμα τιμές.



Εικόνα 71

Βήμα 5: Αφαιρέστε το προηγούμενο εφέ κάνοντας κλικ πάνω στο όνομα του και πατώντας «Delete» ή κάντε δεξί κλικ στο όνομα του εφέ και πατήστε «Clear». Εφαρμόστε το εφέ «Mosaic» από την κατηγορία «Stylize». Δείτε το βίντεο σε προ-

επισκόπηση. Σας θυμίζει κάτι αυτό το εφέ; Χρησιμοποιείται συχνά στην τηλεόραση σε συνεντεύξεις, για να παραμορφώσει το πρόσωπο αυτού που δίνει τη συνέντευξη, όταν αυτός επιθυμεί να διατηρήσει την ανωνυμία του (Εικόνα 72).



Εικόνα 72

Δραστηριότητες για περαιτέρω διερεύνηση:

1. Πειραματιστείτε και με άλλα βίντεο εφέ από όλες τις κατηγορίες.
2. Προσομοιώστε με τη χρήση του εφέ «Camera Blur» στο βίντεο «Finale.avi» το κούνημα της κάμερας του εικονολήπτη, δηλαδή ότι η σκηνή βγήκε έξω από το εστιακό πεδίο της μηχανής λήψης, από τη χρονική στιγμή 00;00;08;06 έως 00;00;09;25.
3. Ανοίξτε πάλι «protect_dasi.proj» δημιουργήστε τον δεύτερο τίτλο, τον οποίο θα τοποθετήσετε πάνω από τη δεύτερη εικόνα στο βίντεο. Ο τίτλος να είναι στατικός.
4. Δημιουργήστε τον τρίτο τίτλο, τον οποίο θα τοποθετήσετε πάνω από την τρίτη εικόνα στο βίντεο. Ο τίτλος να είναι δυναμικός και να εισέρχεται στην ορατή περιοχή από τα δεξιά.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

7. Δημιουργία κίνησης για κλιπ

Όνομα:

Τάξη:

Διάρκεια: 2 διδακτικές ώρες

Διδακτικοί στόχοι:

Στο συγκεκριμένο φύλλο εργασίας:

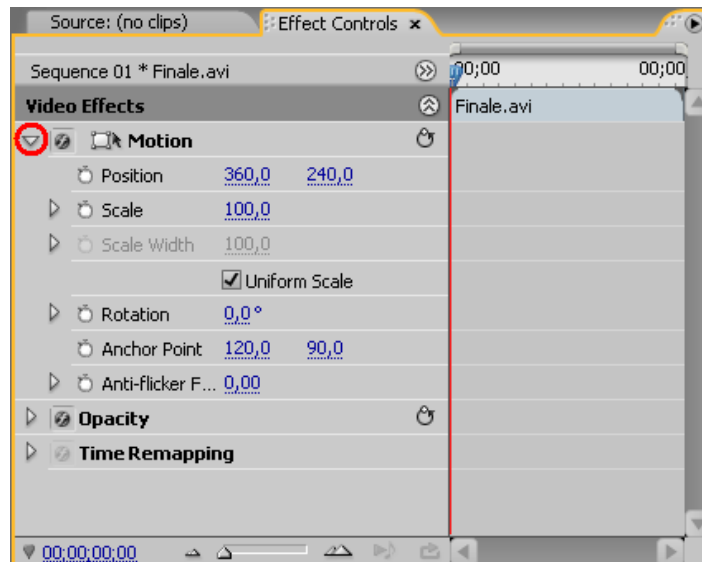
- θα γνωρίσετε και θα εξασκηθείτε με την εφαρμογή σε ένα κλιπ των εφέ κίνησης του Adobe Premier Pro CS3 («Motion», «Transform», «Basic 3D», «Camera View»)
- θα γνωρίσετε και θα εξασκηθείτε με την αλλαγή του μεγέθους και περιστροφή του κλιπ και την δημιουργία κινουμένων εφέ.

Δραστηριότητα 1:

Εφαρμογή του εφέ «Motion» σε ένα κλιπ.

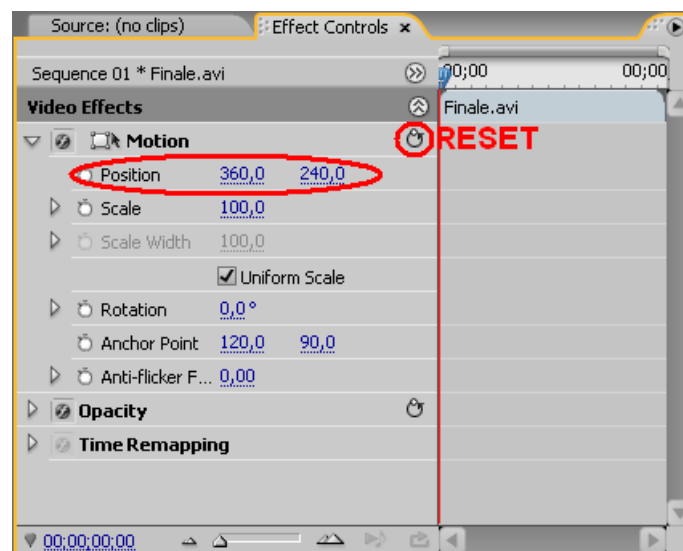
Βήμα 1: Δημιουργήστε ένα καινούργιο αρχείο και εισάγετε το αρχείο finale.avi στο «Project Window» και στη συνέχεια στο παράθυρο του διαγράμματος ροής χρόνου (Timeline).

Βήμα 2: Επιλέξτε το βίντεο και ανοίξτε την καρτέλα «Effects Control». Κάντε κλικ στο βελάκι αριστερά του «Motion» (Εικόνα 73).




Εικόνα 73

Βήμα 3: Αλλάξτε τις τιμές των παραμέτρων της επιλογής «Motion», όπως δείχνει η Εικόνα 74. Η παράμετρος «Position» εκφράζει τις συντεταγμένες x και y του κλιπ στο παράθυρο «Program Monitor». Εφόσον οι ρυθμίσεις ανάλυσης για το τελικό βίντεο είναι 720×480 τότε για $x = 360$ και $y = 240$ το κλιπ βρίσκεται στη μέση του παραθύρου. Για κάποιες τιμές των x και y το κλιπ βγαίνει εκτός ορατής περιοχής.




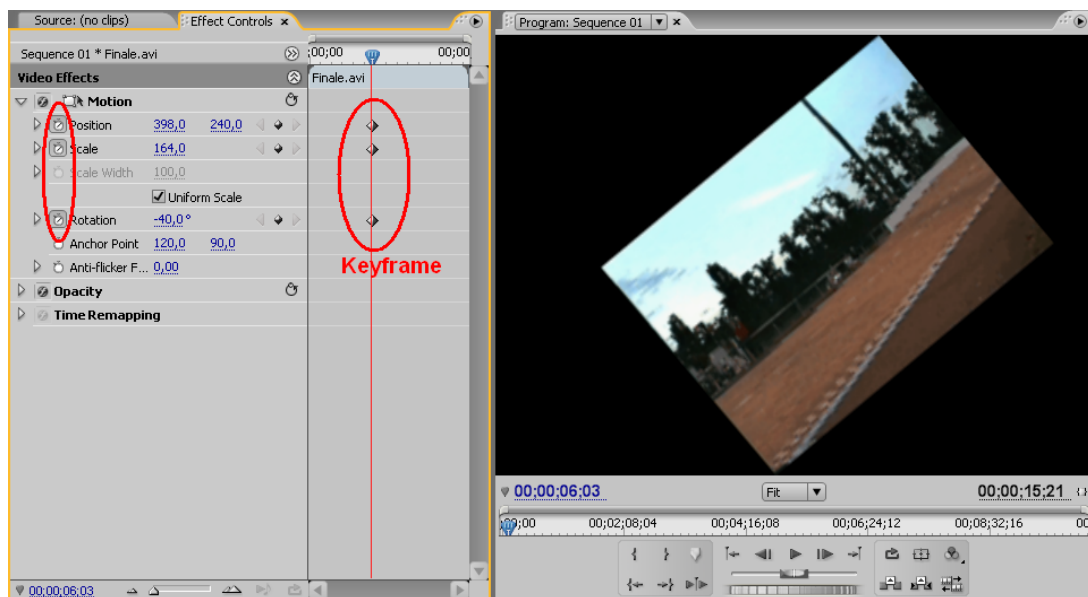
Εικόνα 74

Βήμα 4: Δείτε το βίντεο σε προ-επισκόπηση από το «Project Monitor». Παρατηρήστε ότι το βίντεο παίζει ολόκληρο σε αυτή τη θέση.



Βήμα 5: Κάντε κλικ στο κουμπί «Reset»  (Εικόνα 74). Το οποίο είχατε δει και προηγουμένως στο φύλλο εργασίας με τα εφέ. Οι ρυθμίσεις της επιλογής «Motion» επανέρχονται στις προκαθορισμένες από το πρόγραμμα ρυθμίσεις

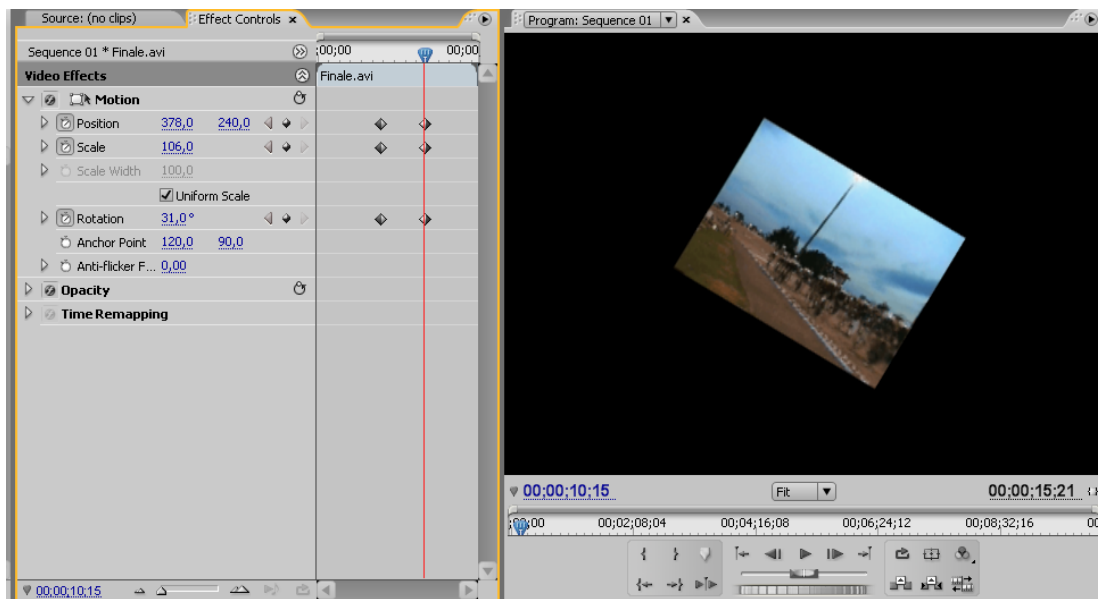
Βήμα 6: Προχωρήστε σε ένα σημείο της γραμμής του χρόνου (Timeline), επιλέξτε το κλιπ και μεταβείτε στο πάνελ «Effects Control».

Βήμα 7: Κάντε τις αλλαγές στις τιμές των παραμέτρων, όπως επιθυμείτε. Για να ορίσετε ένα καρτέ-κλειδί (Keyframe) στην κίνηση, για τις τιμές αυτές, κάντε κλικ στο χρονόμετρο  (Toggle Animation) αριστερά από το όνομα της παραμέτρου της οποίας έχετε μεταβάλει τις τιμές (Εικόνα 75) για να ορίσετε ότι η ιδιότητα αυτή θα είναι μεταβαλλόμενη στην διάρκεια του χρόνου και να δημιουργήσετε το πρώτο καρτέ-κλειδί (Keyframe).



Εικόνα 75

Βήμα 8: Μετακινήστε τη ράβδο κύλισης στη γραμμή του χρόνου, σε ένα άλλο σημείο. Εφαρμόστε νέες τιμές στις παραμέτρους, παρατηρήστε ότι αυτόματα δημιουργείται ένα νέο καρτέ-κλειδί (Keyframe) (Εικόνα 76). Χρησιμοποιώντας τον ρόμβο  δεξιά από το όνομα της ιδιότητας δημιουργήστε ένα καινούργιο καρτέ-κλειδί (Keyframe) ή διαγράψτε ένα ήδη υπάρχον. Τα βέλη  αριστερά / δεξιά από τον ρόμβο μετακινούν τη γραμμή του χρόνου στο προηγούμενο/επόμενο καρτέ-κλειδί (Keyframe).



Εικόνα 76

Βήμα 9: Δείτε το βίντεο σε προ-επισκόπηση στο «Program Monitor».

Δραστηριότητα 2:

Εφαρμογή των εφέ «Transform», «Basic 3D», «Camera View» για τη δημιουργία κίνησης σε κλιπ.

Ανοίξτε το πάνελ «Video Effects» και εφαρμόστε τα εφέ:

- «Transform» από τον φάκελο «Distort»
- «Camera View» από τον φάκελο «Transform»
- «Basic 3D» από τον φάκελο «Perspective»

Πειραματιστείτε με τις ιδιότητες που έχει το καθένα χωριστά και δείτε για κάθε εφέ το βίντεο σε προ-επισκόπηση.

Δραστηριότητα για περαιτέρω διερεύνηση:

- 1) Επαναφέρετε το κλιπ στην κανονική του θέση και πειραματιστείτε τοποθετώντας διαφορετικά καρέ-κλειδιά (Keyframes) στην κίνηση του κλιπ, ώστε να διαγράψει διαφορετικές διαδρομές.



- 2) Δοκιμάστε να κάνετε ένα κινούμενο εφέ. Για παράδειγμα, το «Noise» από «Noise & Grain» ξεκινήστε την ιδιότητα «Amount of Noise» από το 0% μετά από μερικά δευτερόλεπτα βάλτε την 100% και μετά πάλι πίσω στο 0%. Θα μοιάζει σαν μια βιντεοκασέτα που έχει μαγνητιστεί (Μην ξεχάσετε τα καρέ-κλειδιά).

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**8. Επεξεργασία ήχου του βίντεο.****Όνομα:****Τάξη:****Διάρκεια:** 2 διδακτικές ώρες**Διδακτικοί στόχοι:**

Στο συγκεκριμένο φύλλο εργασίας:

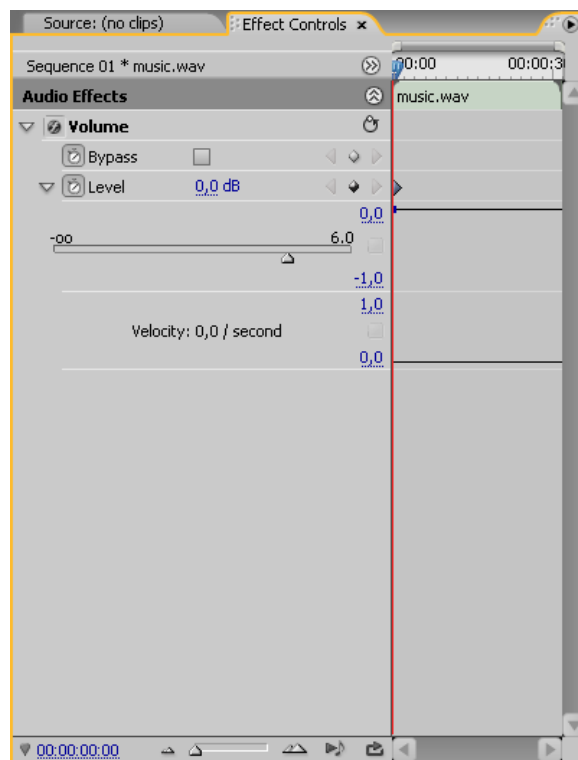
- θα μάθετε να προσαρμόζετε την ένταση του ήχου συνολικά με χρήση του πάνελ «Effects Control»
- θα μάθετε να προσαρμόζετε την ένταση του ήχου από το παράθυρο του διαγράμματος ροής χρόνου (Timeline)
- θα γνωρίσετε και θα εφαρμόσετε διάφορα ηχητικά εφέ
- θα μάθετε να ρυθμίζετε τα ηχητικά εφέ με το πάνελ «Effects Control»
- θα γνωρίσετε τις δυνατότητες του «Audio Mixer» στην προσθήκη και στις ρυθμίσεις ηχητικών εφέ
- θα εξασκηθείτε στην επεξεργασία ήχου που συνοδεύει ένα βίντεο στο παράθυρο του διαγράμματος ροής χρόνου (Timeline).

Δραστηριότητα 1:**Προσαρμογή της έντασης του ήχου με χρήση του πάνελ «Effects Control»**

Βήμα 1: Δημιουργήστε ένα καινούργιο Project και εισάγετε τον ήχο «music.wav» στο «Project» πάνελ και μετά το κλιπ «boys.avi» και βαλτέ το βίντεο σε ένα κανάλι βίντεο στο παράθυρο του διαγράμματος ροής χρόνου (Timeline). Παρατηρήστε στο «Project» πάνελ στο «Audio Info» οι ιδιότητες του κλιπ «music.wav» είναι **44100 Hz - 16-bit - Mono**, άρα ξέρετε ότι ο ήχος είναι μονοφωνικός. Στο «Timeline» στα κανάλια του ήχου δίπλα στο όνομα υπάρχει ένα εικονίδιο που υποδηλώνει από ποσά κανάλια αποτελείται ο ήχος Στερεοφωνικός (Stereo ) , Μονοφωνικός (Mono ) και

5.1 κανάλια (5.1). Δοκιμάστε να βάλετε το κλιπ «music.wav» σε ένα κανάλι ήχου στο «Timeline» και παρατηρήστε ότι δεν μπορείτε να το βάλετε σε ένα από τα ήδη υπάρχοντα κανάλια ήχου γιατί έχουν δηλωθεί σαν στερεοφωνικά κανάλια. Σε αυτήν την περίπτωση δημιουργείται ένα καινούργιο μονοφωνικό κανάλι ήχου το «Audio 4»

Βήμα 2: Επιλέξτε το κλιπ «music.wav» στο «Timeline» και ανοίξτε την καρτέλα «Effects Control» του και ρυθμίστε την ένταση του ήχου από την επιλογή «Level», όπως ρυθμίσατε και τις επιλογές στα εφέ στα προηγούμενα φύλλο εργασίας.




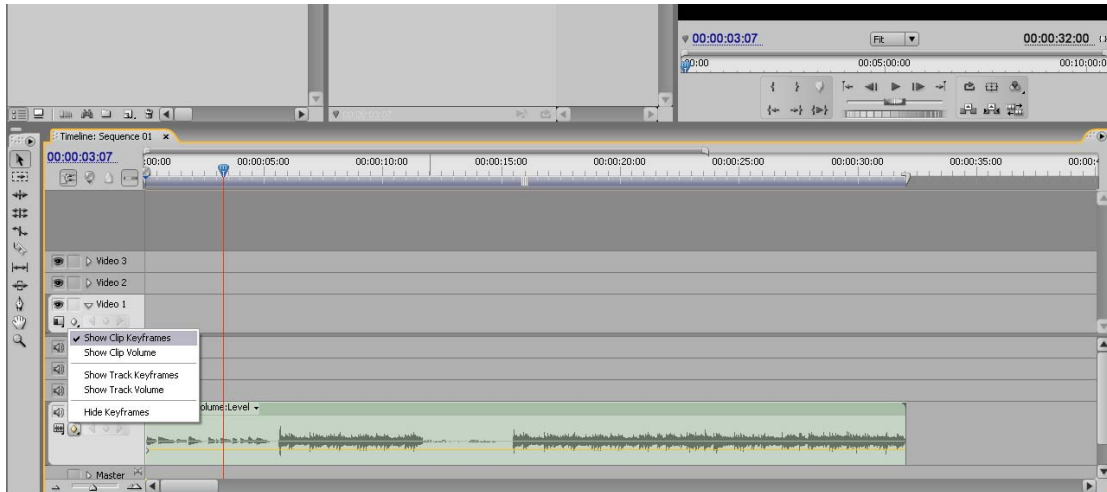
Εικόνα 77

Δραστηριότητα 2:



Προσαρμογή της έντασης του ήχου (αύξηση, ελάττωση) σε συγκεκριμένα σημεία στο παράθυρο του διαγράμματος ροής χρόνου (Timeline).

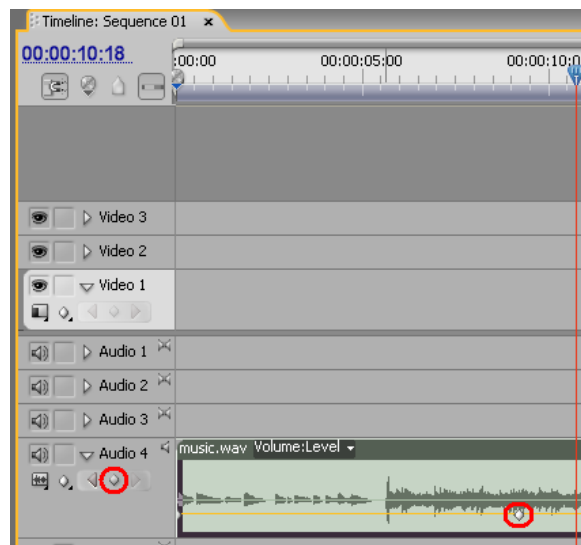
Βήμα 1: Επιλέξτε το αρχείο ήχου.

Βήμα 2: Ελέγξτε αν είναι επιλεγμένη η επιλογή «Show Clip Keyframes» απο το «Show Keyframes»  (Εικόνα 78)



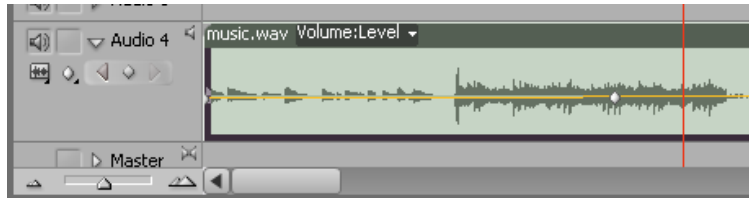
Εικόνα 78

Βήμα 3: Σύρετε τη ράβδο κύλισης  στη χρονική στιγμή που θέλετε να ορίσετε ένα καρέ-κλειδί (Keyframe) και επιλέξτε το κλιπ ήχου κάντε κλικ στην εισαγωγή/διαγραφή καρέ-κλειδιών (Add/Remove Keyframes ). Το καρέ-κλειδί (Keyframe) που δημιουργείται εμφανίζεται σαν μικρό ρόμβο (Εικόνα 79).



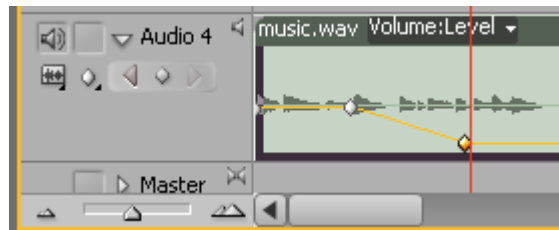
Εικόνα 79

Βήμα 4: Αυξήστε την ένταση του ήχου. Για να το κάνετε, επιλέξτε την κιτρίνη γραμμή και συρτέ την προς τα πάνω, έως ότου φτάσει στα μισά του διαστήματος της κυματομορφής (Εικόνα 80).



Εικόνα 80

Βήμα 5: Ορίστε με τον ίδιο τρόπο, όπως προηγουμένως, ένα δεύτερο καρέ-κλειδί (Keyframe). Σ' αυτό ελαττώστε την ένταση τελείως (επιλέξτε το και συρτε το τελείως κάτω), όπως φαίνεται στην εικόνα 76, κάντε προ-επισκόπηση στο «Program Monitor» για να δείτε το αποτέλεσμα. Για να διαγράψετε ένα καρέ-κλειδί (Keyframe) που ορίσατε, επιλέξτε το και κάντε δεξί κλικ και «Delete» ή πατώντας το πλήκτρο «Delete».



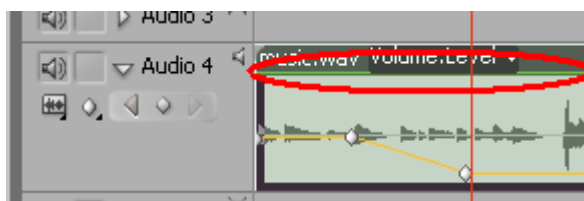
Εικόνα 81

Δραστηριότητα 3:

Εφαρμογή ηχητικού εφέ και ρύθμισή του από το πάνελ «Effect Control».

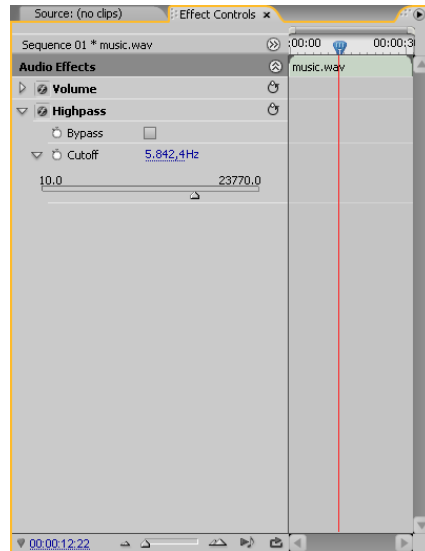
Βήμα 1: Σβηστή τα καρέ-κλειδιά(Keyframes) ή χρησιμοποιήστε το πάνελ «History» για επιστρέψετε στην αρχική κατάσταση του ήχου. Ανοίξτε το πάνελ «Effect». Ανοίξτε τον φάκελο «Audio Effects» > «Mono» και επιλέξτε το εφέ «Highpass».

Βήμα 2: Σύρτε το εφέ στο αρχείο ήχου στο «Timeline Window» (όπως προσθέτετε βίντεο εφέ σε κλιπ βίντεο). Το εφέ εμφανίζεται σαν μια πράσινη γραμμή πάνω στο αρχείο ήχου (Εικόνα 82).



Εικόνα 82

Βήμα 3: Ανοίξτε το πάνελ «Effects Control». Δώστε για τιμή κατωφλίου(Cutoff) μια μεγάλη τιμή (Εικόνα 83).



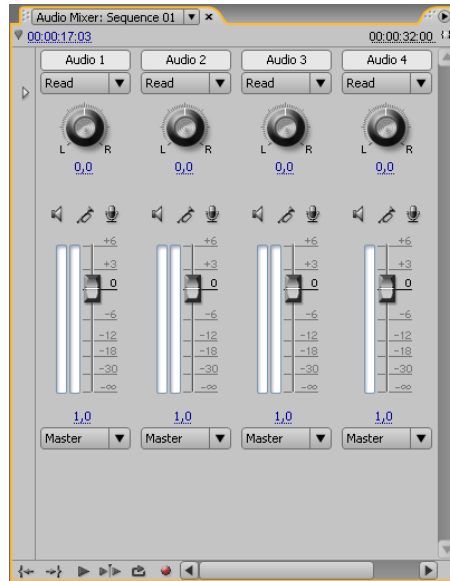
Εικόνα 83

Βήμα 4: Αν δείτε το βίντεο σε προ-επισκόπηση στο «Program Monitor», θα ακούσετε έναν ήχο σαν τσίριγμα ή ψίθυρο. Αυτό γίνεται διότι το φίλτρο έχει επιτρέψει να περάσουν μόνο οι υψηλές συχνότητες.

Δραστηριότητα 4:

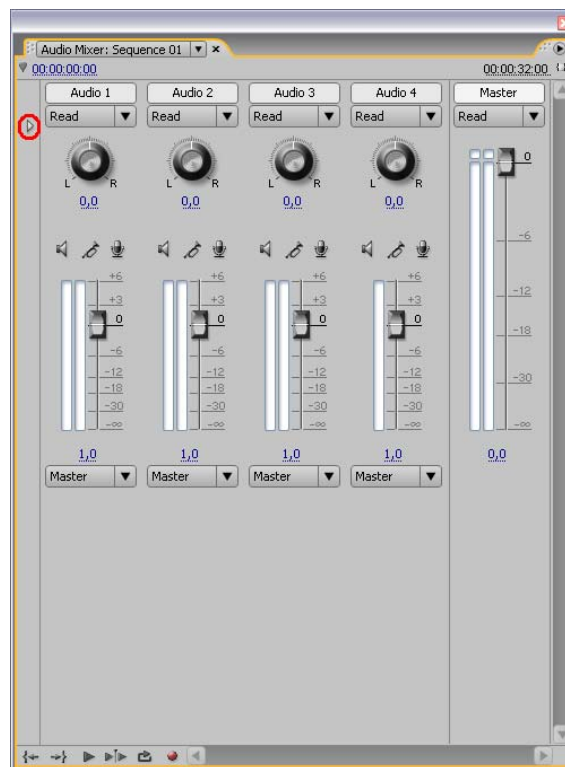
Ρύθμιση ηχητικού εφέ από το Audio Mixer.

Βήμα 1: Από τη γραμμή μενού επιλέξτε «Window» > «Audio Mixer». Ανοίγει το πάνελ του «Audio Mixer» (Εικόνα 84).

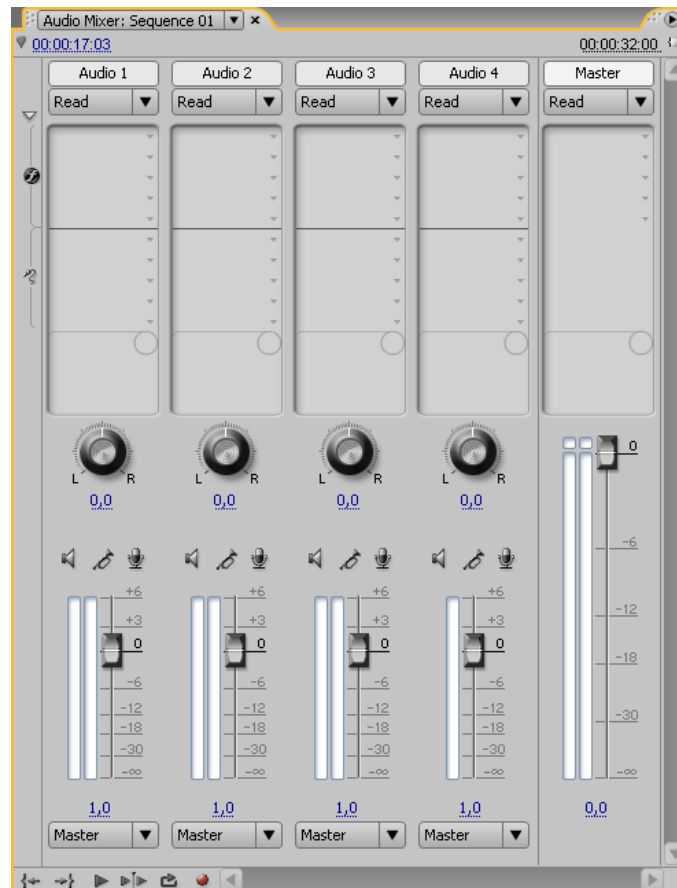


Εικόνα 84

Βήμα 2: Κάντε κλικ στο τριγωνικό βελάκι (▶), επάνω αριστερά, εμφάνιση/απόκρυψη των ακουστικών εφέ (Εικόνα 85) για να προκύψει η Εικόνα 86.

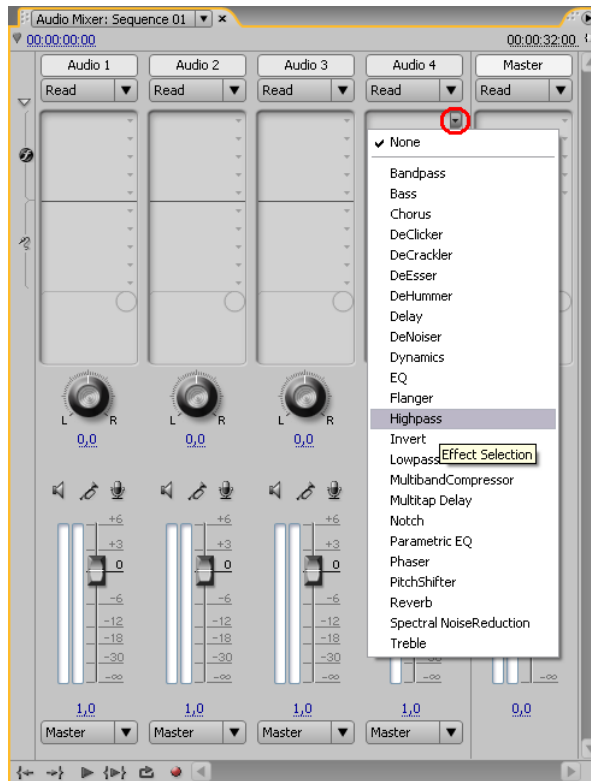


Εικόνα 85

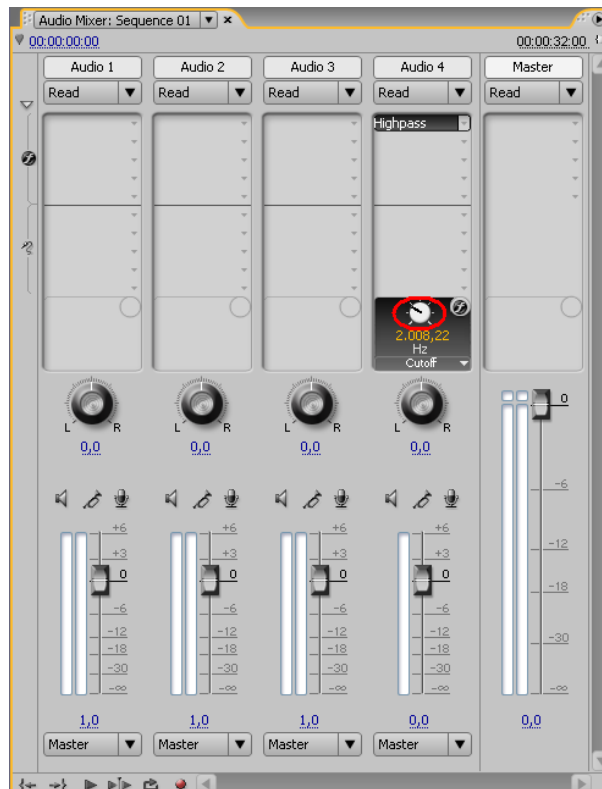


Εικόνα 86

Βήμα 3: Πηγαίνετε στο κανάλι 4, όπου έχει εισαχθεί ο ήχος στο «Timeline» και κάντε κλικ στο βελάκι (▼) για να ανοίξει το μενού των εφέ (Εικόνα 87). Επιλέξτε το εφέ «Highpass» για να προκύψει η Εικόνα 88.



Εικόνα 87



Εικόνα 88

Βήμα 4: Περιστρέψτε το διακόπτη για να ρυθμίσετε την τιμή του κατωφλίου (Cutoff) του εφέ ή κάντε κλικ στο πεδίο κειμένου και πληκτρολογήστε την τιμή.

Δραστηριότητα 5:**Επεξεργασία ήχου στο πάνελ «Timeline».**

Βήμα 1: Σβηστέ τα εφέ ή χρησιμοποιήστε το πάνελ «History» για επιστρέψετε στην αρχική κατάσταση του ήχου. Ορίστε τρία νέα καρέ-κλειδιά (Keyframes) στο αρχείο ήχου, σε σημεία δικής σας επιλογής (όπως κάνατε στη δραστηριότητα 2).

Βήμα 2: Προσαρμόστε την ένταση του ήχου διαφορετικά στο καθένα, έτσι ώστε ο ήχος να έχει σκαμπανεβάσματα.

Δραστηριότητες για περαιτέρω διερεύνηση:

1. Εισάγετε και έναν δεύτερο ήχο π.χ. «wan» αρχείο και τοποθετήστε τον σε άλλο κανάλι ήχου, έτσι ώστε να επικαλύπτεται μερικώς με το πρώτο αρχείο ήχου. Δείτε το βίντεο σε προ-επισκόπηση. Τι ήχο ακούτε στα σημεία επικάλυψης;
2. Εισάγετε τον δεύτερο ήχο όχι σε επικάλυψη, αλλά σε συνέχεια με τον πρώτο, καθώς και ένα δεύτερο κλιπ σε συνέχεια με το πρώτο κλιπ. Στην αλλαγή των ήχων εφαρμόστε εφέ μετάβασης ήχου ως εξής: Ανοίξτε την καρτέλα «Effects» και ανοίξτε το φάκελο «Audio Transitions» > «Crossfade». Θα βρείτε δύο μόνο εφέ μετάβασης. Επιλέξτε το «Constant Power». Με το εφέ αυτό ο πρώτος ήχος χαμηλώνει και ο δεύτερος δυναμώνει γραμμικά. Εφαρμόστε το στο σημείο σύνδεσης των ήχων, όπως ακριβώς εφαρμόζετε εφέ μετάβασης για κλιπ βίντεο (σύρετε με το ποντίκι στο σημείο σύνδεσης). Προσαρμόστε τη διάρκεια των κλιπ και των ήχων, ώστε να ταιριάζουν αντίστοιχα. Δείτε το βίντεο σε προ-επισκόπηση.
3. Εισάγετε έναν ήχο και πειραματιστείτε σε αυτόν με τα διάφορα «Audio Effects».

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

9. Τεχνικές σύνθεσης κλιπ.

Όνομα:

Τάξη:

Διάρκεια: 2 διδακτικές ώρες

Διδακτικοί στόχοι:

Στο συγκεκριμένο φύλλο εργασίας:

- θα γνωρίσετε και θα εξασκηθείτε με τεχνικές μείωσης της διαφάνειας κλιπ
- θα γνωρίσετε και θα μάθετε να εφαρμόζετε διαφάνεια σε κλιπ με τεχνικές δημιουργίας μάσκας
- θα μάθετε τη χρήση των εφέ «Keying» στη διαφάνεια κλιπ και θα εξασκηθείτε με αυτά.

Δραστηριότητα 1:

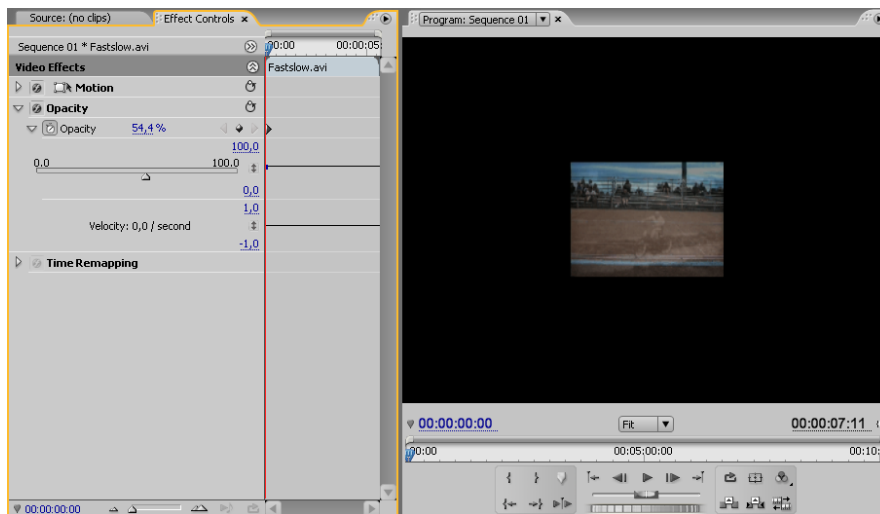
Τεχνική μείωσης αδιαφάνειας κλιπ.

A) Μείωση της διαφάνειας όλου του κλιπ

Βήμα 1: Εισάγετε τα αρχεία «boys.avi» και «fastslow.avi» σε ένα νέο Project. Τοποθετήστε το «fastslow.avi» (Video 2) σε ένα κανάλι βίντεο πάνω από το «boys.avi» (Video 1). Το «fastslow.avi» δείχνει έναν αγώνα ποδηλασίας και το «boys.avi» δείχνει ένα μικρό παιδί που κάνει ποδήλατο. Το σενάριο του βίντεο που θα κατασκευάσετε είναι η κούρσα της νίκης με μια αναδρομή στην παιδική ηλικία του νικητή και την ενασχόλησή του με το σπορ της ποδηλασίας από τη νεαρή ηλικία. Έτσι, μέσα από την κούρσα θα φαίνεται το βίντεο με το παιδί που κάνει ποδήλατο.

Βήμα 2: Επιλέξτε το βίντεο «fastslow.avi» και ανοίξτε την καρτέλα «Effects Control».

Βήμα 3: Μειώστε την διαφάνεια (Opacity) του κλιπ «fastslow.avi», σέρνοντας τη ράβδο κύλισης αριστερά (Εικόνα 89).



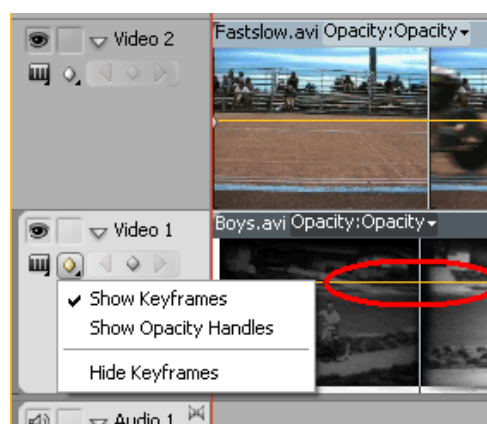
Εικόνα 89

Βήμα 4: Δείτε το βίντεο σε προ-επισκόπηση από το παράθυρο Monitor και κατόπιν επαναφέρετε την αδιαφάνεια στο 100%.

Β) Μείωση της διαφάνειας σημείων του κλιπ

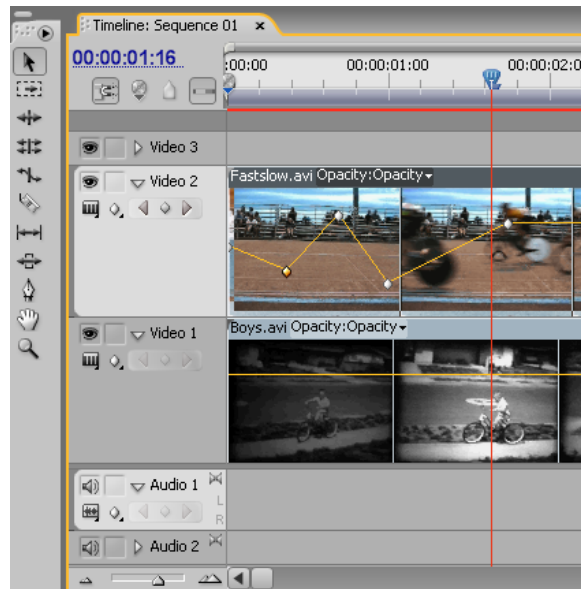
Βήμα 1: Επιλέξτε το κλιπ που θέλετε να μειώσετε την διαφάνεια.

Βήμα 2: Ελέγξτε αν είναι ενεργή η επιλογή «Show Opacity Handles», όπως δείχνει η Εικόνα 90. Η διαφάνεια (Opacity) του κλιπ είναι η κίτρινη γραμμή.



Εικόνα 90

Βήμα 3: Επιλέξτε το κλιπ «fastslow.avi». Ορίστε καρέ-κλειδιά (Keyframes) και σέρνοντας προς τα κάτω ή προς τα πάνω το κάθε καρέ-κλειδί (Keyframe) αλλάζει η κιτρίνη γραμμή (Εικόνα 91), προσαρμόστε την αδιαφάνεια του κλιπ σε κάθε καρέ-κλειδί (Keyframe). Δείτε το βίντεο σε προ-επισκόπηση.



Εικόνα 91

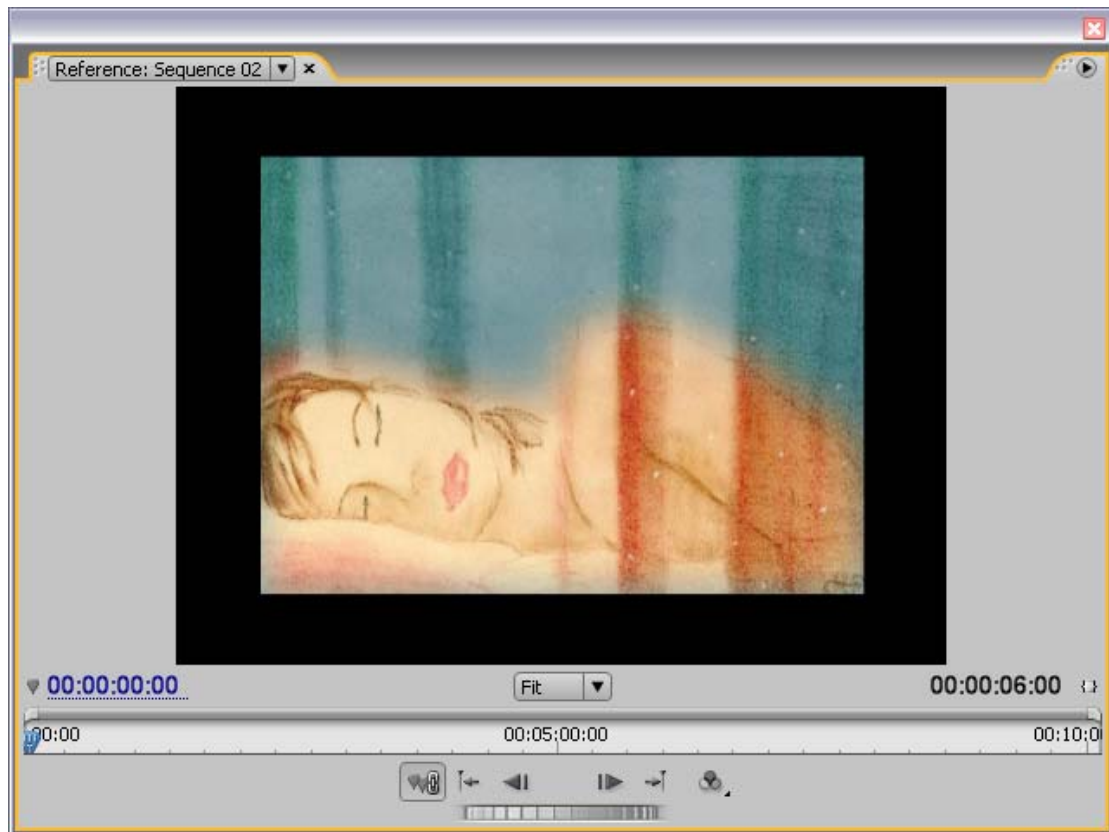
Δραστηριότητα 2:

Εφαρμογή διαφάνειας σε κλιπ με χρήση καναλιών alpha

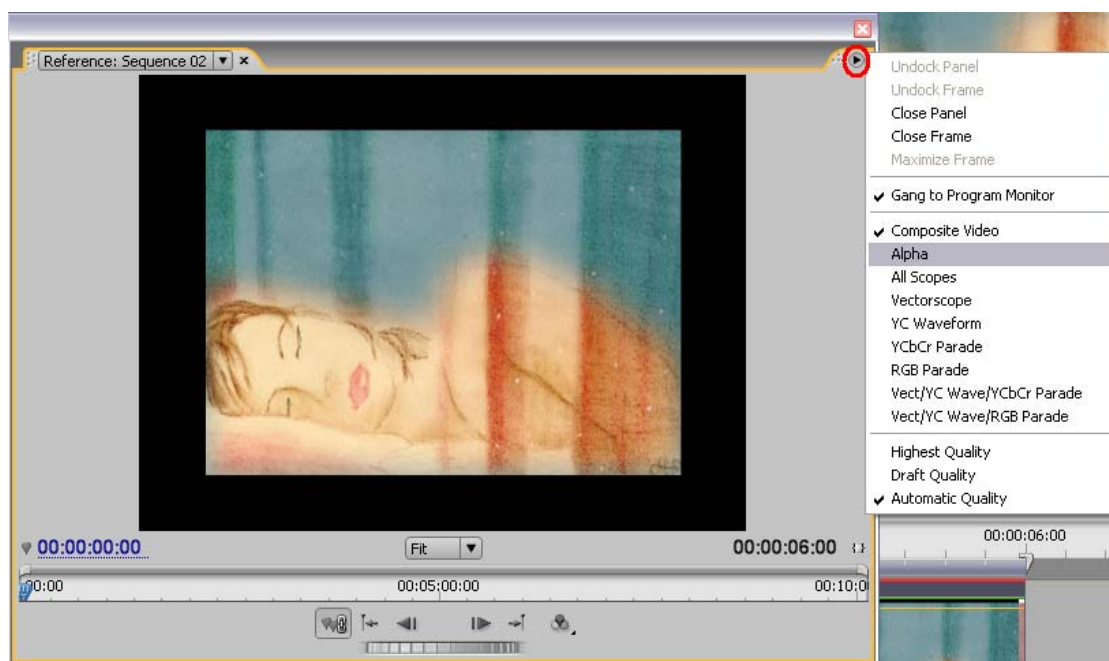
Βήμα 1: Δημιουργήστε μια νέα sequence (ακολουθία κλιπ), κάνοντας «File» > «New» > «Sequence» ή δεξί κλικ στο πάνελ «Project» και επιλέξτε «New Item» > «Sequence» και ονομαστέ την «Sequence 02».

Βήμα 2: Εισάγετε τις εικόνες «dreaming_my_dreams_with_you.jpg» και «prince.jpg» στο «Project» και στο διάγραμμα ροής χρόνου (Timeline) τοποθετώντας την εικόνα «prince.jpg» στο κανάλι «Video 1», κάτω από την «dreaming_my_dreams_with_you.jpg» στο κανάλι «Video 2».

Βήμα 3: Από το μενού επιλέξτε «Window» > «Reference Monitor» (Εικόνα 92) και κατόπιν επιλέξτε στο βελάκι δεξιά το «Alpha» (Εικόνα 93).



Εικόνα 92



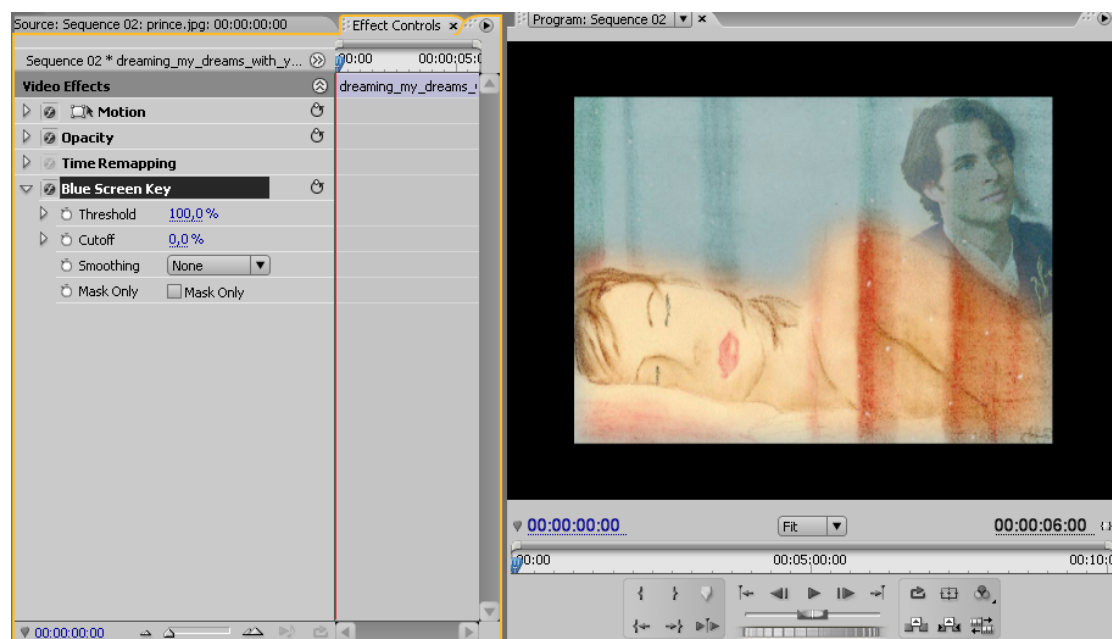
Εικόνα 93

Το πλάνο σας εμφανίζεται άσπρο, δηλαδή δεν έχουν επιλεγεί περιοχές της εικόνας για διαφάνεια. Το κανάλι alpha δεν έχει πληροφορίες, δεν έχει διαφάνεια.

Βήμα 4: Δημιουργήστε μια περιοχή διαφάνειας στηριζόμενοι στις πληροφορίες χρώματος της εικόνας. Στόχος σας είναι να δημιουργήσετε διαφάνεια κυρίως στη μπλε περιοχή της εικόνας στο κανάλι «Video 1» που είναι αρκετά μεγάλη, ώστε η εικόνα «prince.jpg» να εμφανίζεται από κάτω (το σενάριο του βίντεο είναι ότι η κοπέλα ονειρεύεται τον αγαπημένο της). Άρα, σας ενδιαφέρει να επιλέξετε τις περιοχές με μπλε απόχρωση.

Ανοίξτε την καρτέλα «Effects» και επιλέξτε την υποκατηγορία «Keying» του φακέλου «Video Effects». Στην υποκατηγορία «Keying» βρίσκονται διάφορα εργαλεία για δημιουργία μιας επιλογής περιοχών που θα αποκτήσουν διαφάνεια. Επιλέξτε το εργαλείο «Blue Screen Key» και τοποθετήστε το στο κλιπ που θέλετε να αποκτήσει διαφάνεια δηλαδή το κλιπ στο κανάλι «Video 2»

Βήμα 5: Δείτε το βίντεο σε προ-επισκόπηση (Εικόνα 94).



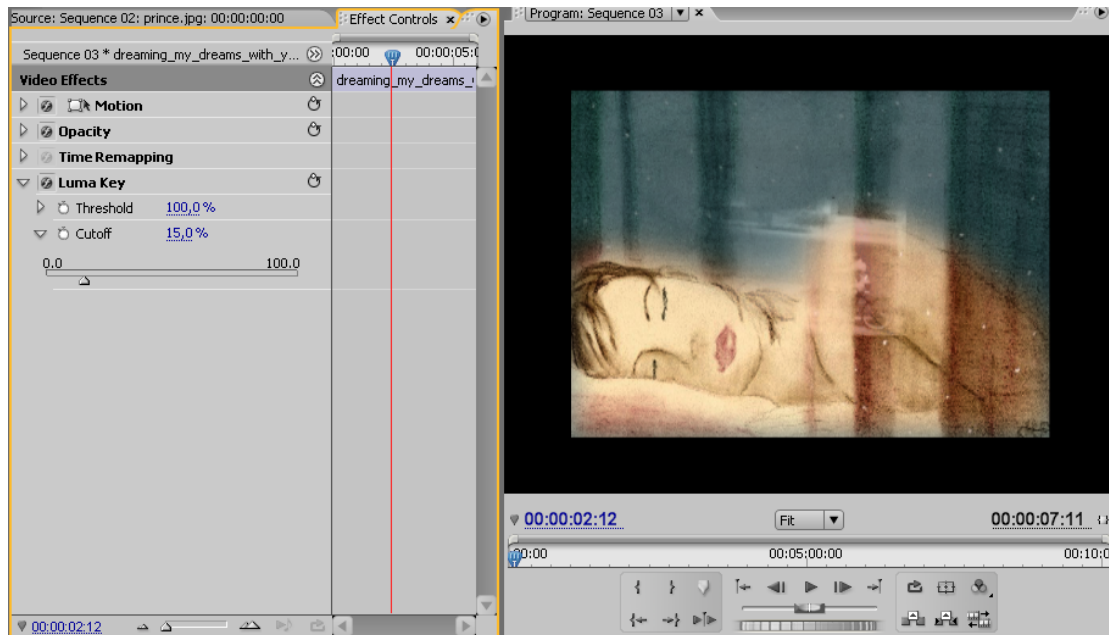
Εικόνα 94

Βήμα 6: Δημιουργήστε μια νέα ακολουθία κλιπ την «Sequence 03» όπως κάνατε προηγουμένως.

Βήμα 7: Τοποθετήστε το «dreaming_my_dreams_with_you.jpg» πρώτο στο κανάλι «Video 2» και το «boys.avi» στο κανάλι «Video 1».

Βήμα 8: Επιλέξτε το εφέ «Luma Key» από την υποκατηγορία «Keying» του φακέλου «Video Effects» και τοποθετήστε στο κλιπ του καναλιού «Video 2». Το «Luma Key» επιλέγει περιοχές, με βάση τις πληροφορίες της φωτεινότητας και της εικόνας. Πειραματιστείτε με την ιδιότητα «Cutoff» του εφέ «Luma Key» από την καρτέλα «Effects Control» (Εικόνα 95) ώστε να δείτε ένα ικανοποιητικό αποτέλεσμα.

Βήμα 9: Δείτε το βίντεο σε προ-επισκόπηση.



Εικόνα 95

Δραστηριότητα 3:

Εφαρμογή διαφάνειας σε κλιπ με δημιουργία μάσκας.

Βήμα 1: Δημιουργήστε μια νέα ακολουθία κλιπ την «Sequence 04», όπως κάνατε προηγουμένως.

Βήμα 2: Εισάγετε τις εικόνες «dog.jpg» και «remote_control_cat_attack.jpg» στο «Project» και στο διάγραμμα ροής χρόνου (Timeline) τοποθετώντας την εικόνα «remote_control_cat_attack.jpg» στο κανάλι «Video 1», κάτω από την «dog.jpg» στο κανάλι «Video 2».

Βήμα 3: Επιλέξτε το εφέ «Image Matte Key» από την υποκατηγορία «Keying» του φακέλου «Video Effects» τοποθετήστε το εφέ στο κλιπ του καναλιού «Video 2».

Βήμα 4: Ανοίξτε την καρτέλα «Effect Control» για να ρυθμίσετε το εφέ. Επιλέξτε «Matte Luma» από την ιδιότητα «Composite Using», ώστε η διαφάνεια να επηρεαστεί από τις πληροφορίες φωτεινότητας της εικόνας που θα επιλέξετε και κατόπιν επιλέξτε μια εικόνα για μάσκα πατώντας στο εικονίδιο «Setup» (🔧) δεξιά δίπλα από το εικονίδιο «Reset» (↺). Μπορείτε να επιλέξετε οποιαδήποτε εικόνα θέλετε, για το παράδειγμα επιλέξτε την εικόνα «area_mask.jpg». Δείτε το βίντεο σε προ-επισκόπηση. Το γατάκι φαίνεται μέσα από το περίγραμμα του αρχείου μάσκας (Εικόνα 96).



Εικόνα 96

Δραστηριότητες για περαιτέρω διερεύνηση:

- 1) Πειραματιστείτε και με άλλα εφέ της υποκατηγορίας «Keying» για τη δημιουργία διαφάνειας σε κλιπ.



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΕΑΕΚ

ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ
ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Η ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ
Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Εκπαίδευσης και Αρχικής
Επαγγελματικής Κατάρτισης