

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

**ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ
ΜΕΣΩΝ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ
(ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΠΥΡΓΟΥ)**

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**«Δημιουργία ηλεκτρονικού βιβλίου για την εκμάθηση του
προγράμματος Adobe Premiere Pro CS3»**



Σπουδάστρια: Αρναούτη Δήμητρα

Επόπτης καθηγητής : Καρακίτσος Γεώργιος

Πύργος, 2014

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Περίληψη	1
----------------	---

Κεφάλαιο 1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1 Η ιδέα και οι λόγοι επιλογής	5
1.2 Περιγραφή του τρόπου εργασίας και το θέμα του βιβλίου	6
1.3 Λογισμικά πακέτα που χρησιμοποιήθηκαν	7

Κεφάλαιο 2: ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΕ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΒΙΒΛΙΑ

2.1 Τι είναι ένα ηλεκτρονικό βιβλίο	9
2.2 Σύγκριση ηλεκτρονικού και έντυπου βιβλίου	10
2.2.1 Πλεονεκτήματα ηλεκτρονικού βιβλίου	10
2.2.2 Μειονεκτήματα ηλεκτρονικού βιβλίου.....	11
2.3 Διαχωρισμός των ειδών των ηλεκτρονικών βιβλίων.....	12
2.4 Πρότυπα ηλεκτρονικών βιβλίων	14

Κεφάλαιο 3: ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ ΤΟΥ ADOBE PREMIERE PRO CS3

3.1 Εισαγωγή στο πρόγραμμα Adobe Premiere Pro CS3	17
3.1.1 Η τυπική ροή εργασίας	18
3.1.2 Η διάταξη του χώρου εργασίας	18
3.2 Ρυθμίσεις, προτιμήσεις και διαχείριση πόρων	21
3.2.1 Ρυθμίσεις του έργου.....	22
3.2.2 Οι προτιμήσεις του χρήστη.....	23
3.2.3 Διαχείριση διαθέσιμων πόρων	23

Κεφάλαιο 4: Η ΣΠΟΥΔΑΙΟΤΗΤΑ ΤΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΒΙΝΤΕΟ ΜΕ ΑΠΛΟ ΜΟΝΤΑΡΙΣΜΑ

4.1 Εισαγωγικές πληροφορίες για το μοντάζ	25
-------------------------------------------------	----

4.2 Χρησιμότητα του πλάνου σεναρίου και η οργάνωση του	26
4.3 Δουλεύοντας με τα κλιπ στο διάγραμμα ροής χρόνου	27
4.3.1 Επεξεργασία των κλιπ.....	27
4.3.2 Εισαγωγή και μετακίνηση των κλιπ	28

Κεφάλαιο 5: Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΙΤΛΩΝ ΜΕ ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

5.1 Οφέλη των τίτλων και δημιουργία τους	30
5.2 Δουλεύοντας με το κείμενο και τα αντικείμενα	32
5.3 Δημιουργώντας κείμενο σε διαδρομές και σχήματα	34
5.3.1 Κείμενο σε διαδρομές.....	34
5.3.2 Δημιουργία σχημάτων	35
5.4 Κυλιόμενο και συρόμενο κείμενο	36
5.5 Δουλεύοντας με στυλ τίτλων και έτοιμα templates.....	37

Κεφάλαιο 6: ΕΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΡΙΣΜΕΝΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΜΕ ΕΦΕ ΑΛΛΑΓΗΣ ΠΛΑΝΟΥ ΚΑΙ ΕΦΕ ΒΙΝΤΕΟ

6.1 Εισαγωγή στα εφέ.....	39
6.2 Εφέ αλλαγής πλάνου	39
6.2.1 Εισαγωγή στα εφέ αλλαγής πλάνου και μέθοδος τοποθέτησης τους	40
6.2.2 Κατηγορίες των εφέ.....	41
6.2.3 Δουλεύοντας στο πάνελ Effect Controls	42
6.2.4 Διαχειριστικά καρτέ	42
6.2.5 Ηχητικά εφέ αλλαγής πλάνου	43
6.3 Εφέ βίντεο.....	44
6.3.1 Εισαγωγή στα εφέ βίντεο.....	44
6.3.2 Δουλεύοντας με τα εφέ	45
6.3.3 Δουλεύοντας στο πάνελ Effect Controls	45
6.3.4 Δημιουργία και χειρισμός καρτέ κλειδιών	46
6.3.5 Παρεμβολή σε καρτέ κλειδιά και ταχύτητα	47

Κεφάλαιο 7: ΕΛΕΓΧΟΝΤΑΣ ΤΟΝ ΧΡΟΝΟ

7.1 Αναφορά στον έλεγχο του χρόνου.....	49
7.2 Αργή και αντίστροφη κίνηση	49
7.3 Μεταβλητή αλλαγή του χρόνου με επαναπροσδιορισμό χρόνου.....	50
7.4 Time Remapping για βαθμιαίες εναλλαγές ταχύτητας και για αντίστροφη κίνηση.....	50

Βιβλιογραφία

Περίληψη

Η παρούσα πτυχιακή εργασία πραγματεύεται τη δημιουργία ενός ηλεκτρονικού βιβλίου (e-book) για την εκμάθηση του προγράμματος Adobe Premiere Pro CS3. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα αφορά την επεξεργασία βίντεο και η εργασία στοχεύει στην εκμάθηση του προγράμματος σε ενότητες. Κάθε ενότητα του ηλεκτρονικού βιβλίου θα περιέχει οδηγίες που θα συνοδεύονται με εικόνες. Σκοπός είναι κάθε σπουδαστής που θα μελετήσει και θα εφαρμόσει τις οδηγίες του ηλεκτρονικού βιβλίου να είναι σε θέση να κατανοήσει το περιβάλλον του Adobe Premiere Pro CS3 αλλά και να χειρίζεται τις βασικές λειτουργίες του. Δηλαδή με την εκμάθηση κάθε ενότητας θα αποκτήσει την ικανότητα να κάνει βασικές λειτουργίες στο πρόγραμμα όπως να εισάγει δεδομένα, να τα επεξεργάζεται και να τα αποθηκεύει. Στο στάδιο της επεξεργασίας ο χρήστης θα μάθει να χειρίζεται και να αξιοποιεί εργαλεία που αφορούν τα εφέ αλλαγής πλάνου, τα εφέ στα βίντεο και στους ήχους και το πώς δημιουργούνται νέα εφέ. Τέλος θα μάθει την τεχνική επεξεργασίας και μείξης του ήχου καθώς και την δημιουργία τίτλων με δυναμικά χαρακτηριστικά.

Κεφάλαιο 1

Εισαγωγή

1.1 Η ιδέα και οι λόγοι επιλογής

Η βασική ιδέα της εργασίας είναι η δημιουργία ενός βιβλίου σε ηλεκτρονική μορφή για την εκμάθηση του προγράμματος Adobe Premiere Pro CS3. Η συγγραφή των κεφαλαίων του ηλεκτρονικού βιβλίου έγινε εξολοκλήρου από προσωπική μελέτη και εφαρμογή της βιβλιογραφίας. Επιπλέον οι εικόνες που παρουσιάζονται είναι στιγμιότυπα από την εφαρμογή της θεωρίας του ηλεκτρονικού βιβλίου στο πρόγραμμα Adobe Premiere Pro CS3 και συμβάλλουν στην ευκολότερη εκμάθηση του προγράμματος στους αναγνώστες του ηλεκτρονικού βιβλίου.

Ο κύριος λόγος επιλογής της συγκεκριμένης πτυχιακής εργασίας ήταν η εμβάθυνση σε έναν τομέα που με ενδιαφέρει πολύ και συγχρόνως με έχει απασχολήσει αρκετά κατά τη διάρκεια των σπουδών μου στο τμήμα Πληροφορικής και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης. Ο τομέας αφορά το μοντάζ, δηλαδή την επεξεργασία οπτικοακουστικού υλικού σε κάποιο πρόγραμμα με σκοπό την παραγωγή μιας ταινίας. Συνοπτικά μοντάζ είναι η διαδικασία επιλογής κατάλληλου υλικού από εικόνες, βίντεο και ήχο ώστε να οργανωθεί μία δομή του υλικού και έπειτα από τη συνένωση του να παραχθεί το τελικό βίντεο. Πριν ξεκινήσω την εργασία αυτή είχα αποκτήσει γνώσεις για την επεξεργασία βίντεο τόσο σε μαθήματα, θεωρητικά και εργαστηριακά, αλλά και κατά τη διάρκεια της πρακτικής άσκησης που πραγματοποίησα στο τμήμα. Κατά τη διάρκεια των σπουδών μου διδαχθήκαμε τα προγράμματα επεξεργασίας βίντεο Avid Liquid και Adobe Premiere. Επέλεξα να εργαστώ με πρόγραμμα της Adobe καθώς είναι ένα πρόγραμμα προσφέρει πολλές δυνατότητες στον χρήστη οι οποίες θα αναλυθούν στην πορεία της εργασίας. Ο χρήστης μπορεί να χρησιμοποιήσει συνδυασμό προγραμμάτων από την συλλογή της Adobe (Adobe Creative Suite CS3) για να πετύχει το αποτέλεσμα που επιθυμεί.

Άλλος ένας λόγος που με οδήγησε στην επιλογή αυτή ήταν η επιθυμία μου να εξηγήσω αναλυτικά τι είναι το πρόγραμμα Adobe Premiere Pro αλλά και ποιες δυνατότητες προσφέρει σε έναν χρήστη. Αυτό είναι το θέμα του ηλεκτρονικού βιβλίου, το οποίο παρουσιάζει σε ενότητες τη λειτουργία και τις δυνατότητες του προγράμματος με χρήση κειμένου και

εικόνων. Το βιβλίο απευθύνεται σε άτομα, αρχάρια στον τομέα του μοντάζ, που επιθυμούν να μάθουν εύκολα βασικές λειτουργίες του προγράμματος.

1.2 Περιγραφή του τρόπου εργασίας και το θέμα του βιβλίου

Το θέμα της εργασίας όπως αναφέρθηκε και παραπάνω είναι η δημιουργία ενός βιβλίου σε ηλεκτρονική μορφή με σκοπό την εκμάθηση του προγράμματος Adobe Premiere Pro CS3. Ως ηλεκτρονικό βιβλίο ορίζεται ένα σύνολο από πληροφορίες που εμφανίζονται σε ψηφιακή μορφή και απευθύνονται σε ηλεκτρονικούς αναγνώστες. Τα ηλεκτρονικά βιβλία μοιάζουν με τα έντυπα ως προς το περιεχόμενο και τη μορφή τους με βασική διαφορά τον τρόπο ανάγνωσης τους. Η ανάγνωση ηλεκτρονικών βιβλίων μπορεί να γίνει από ηλεκτρονικούς αναγνώστες, δηλαδή αναγνώστες που χρησιμοποιούν υπολογιστή, κινητά τηλέφωνα ή άλλες ηλεκτρονικές συσκευές. Τα ηλεκτρονικά βιβλία δημιουργούνται μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή ή άλλων συσκευών σε διάφορα λειτουργικά συστήματα. Στα Windows χρησιμοποιούνται κυρίως τα προγράμματα MS Word, Open Office Writer, Adobe InDesign, Quark Express ενώ στη πλειονότητα τους είναι αρχεία ePUB, Portable Document Format (pdf) και Mobipocket. Η δημιουργία του ηλεκτρονικού βιβλίου έγινε στο Microsoft Office Word και η μορφή του είναι Portable Document Format. Τα είδη των ηλεκτρονικών βιβλίων αλλά και τα πρότυπα των περιεχομένων τους θα αναλυθούν σε επόμενο κεφάλαιο.

Η πρώτη φάση της εργασίας ήταν η μελέτη της βιβλιογραφίας που αφορούσε τα ηλεκτρονικά βιβλία, τα είδη που υπάρχουν και τους τρόπους δημιουργίας τους. Το τελικό αποτέλεσμα είναι ένα ηλεκτρονικό βιβλίο της κατηγορίας Extended Books. Είναι δηλαδή ένα βιβλίο πριν παρουσιαστεί στο διαδίκτυο και παρέχει δυνατότητες όπως είναι η αναζήτηση κειμένου και η εμφάνιση πολυμέσων. Ακολούθησε η μελέτη της βιβλιογραφίας για το μοντάζ και έπειτα ειδικά για το πρόγραμμα Adobe Premiere Pro CS3. Στη συνέχεια πραγματοποιήθηκε ο διαχωρισμός του βιβλίου σε επιμέρους κεφάλαια ανάλογα με θέμα εκμάθησης. Με αυτόν τον τρόπο δίνεται η δυνατότητα στον αναγνώστη με την ολοκλήρωση κάθε κεφαλαίου να αποκτήσει γνώσεις για κάθε βασική ενότητα του προγράμματος Adobe Premiere Pro CS3. Κάθε κεφάλαιο του ηλεκτρονικού βιβλίου αποτελεί μια θεματική ενότητα του προγράμματος που αποσκοπεί στην εκμάθηση του και με αναλυτικά βήματα, παραδείγματα και εικόνες. Το περιεχόμενο των κεφαλαίων του ηλεκτρονικού βιβλίου θα παρουσιαστούν σε επόμενα κεφάλαια. Η συγγραφή κάθε κεφαλαίου έγινε παράλληλα με την

ενασχόληση μου στο πρόγραμμα με σκοπό να διαπιστώσω ότι η εφαρμογή των βημάτων που περιγράφω στο ηλεκτρονικό βιβλίο θα έχει το επιθυμητό αποτέλεσμα στο πρόγραμμα. Κατά τη διάρκεια των δοκιμών αυτών αποθήκευα στιγμιότυπα στον υπολογιστή και έπειτα τα εισήγαγα στο ηλεκτρονικό βιβλίο για να γίνει πιο εύκολη για τους αναγνώστες η ανάγνωση και η εκμάθηση του βιβλίου.

1.3 Λογισμικά πακέτα που χρησιμοποιήθηκαν

Για την ολοκλήρωση της εργασίας χρησιμοποιήθηκαν τα εξής προγράμματα: Microsoft Office, Adobe Premiere Pro και Adobe Photoshop. Στο ηλεκτρονικό βιβλίο παρουσιάζω τις δυνατότητες του προγράμματος Adobe Premiere Pro CS3. Επέλεξα να εργαστώ και να παρουσιάσω αυτό το πρόγραμμα επειδή αποτελεί ένα πολύ ισχυρό και εύχρηστο λογισμικό επεξεργασίας και μοντάζ βίντεο. Χρησιμοποιείται σε πολλές περιπτώσεις όπως η παραγωγή ταινιών, διαφημίσεων, τηλεοπτικών προγραμμάτων, μουσικά βίντεο κλιπ, ερασιτεχνικών βίντεο. Η επεξεργασία γίνεται σε πραγματικό χρόνο μέσα από το διάγραμμα ροής χρόνου (Timeline Video Editing). Ένα βασικό πλεονέκτημα του συγκεκριμένου προγράμματος είναι η δυνατότητα χρήσης πολλαπλών καναλιών βίντεο και ήχου αλλά και η δυνατότητα εφαρμογής πολλών εφέ σε κλιπ βίντεο και ήχου. Αυτός ήταν και ο βασικός λόγος που επέλεξα τη χρήση αυτού του προγράμματος.



Adobe Premiere Pro CS3

Με το πρόγραμμα Microsoft Office έγινε η συγγραφή του βιβλίου και η αποθήκευση του σε ηλεκτρονική μορφή σε αρχείο Pdf. Το Microsoft Word χρησιμοποιεί ένα περιβάλλον εργασίας που οι περισσότεροι γνωρίζουμε και διαθέτει ένα τεράστιο αριθμό εργαλείων, που μας επιτρέπουν να αλλάζουμε πολλά στοιχεία στα έγγραφά μας και να δημιουργήσουμε έγγραφα με μία μεγάλη ποικιλία στυλ και για ένα ευρύ φάσμα σκοπών. Με το Adobe Photoshop η επεξεργασία των εικόνων που αποθήκευα από στιγμιότυπα του Adobe Premiere Pro CS3. Το Adobe Photoshop, ή απλά Photoshop, είναι ένα πρόγραμμα επεξεργασίας γραφικών που αναπτύχθηκε και κυκλοφόρησε από την Adobe Systems. Παρόλο που το περιβάλλον εργασίας του είναι πλούσιο και άφθονο και προσφέρει πληθώρα εργαλείων για επεξεργασία εικόνων εγώ το χρησιμοποίησα εργαλεία μόνο για την κοπή και μερική επεξεργασία των εικόνων.

Σε επόμενα κεφάλαια θα παρουσιαστεί με μεγαλύτερη λεπτομέρεια το πρόγραμμα Adobe Premiere Pro CS3 και οι λειτουργίες που παρέχει όπως παρουσιάστηκαν και στο ηλεκτρονικό βιβλίο. Για τα υπόλοιπα προγράμματα δε θα γίνει εκτενέστερη περιγραφή στην πορεία καθώς βασικό πρόγραμμα για την δημιουργία της εργασίας αποτέλεσε το Adobe Premiere Pro CS3.

Κεφάλαιο 2

Ηλεκτρονικό βιβλίο

2.1 Τι είναι το ηλεκτρονικό βιβλίο

Η ανάγκη της ύπαρξης και εξέλιξης των ηλεκτρονικών βιβλίων συσχετίζεται με τον αντίκτυπο διείσδυσης των δικτύων και της τεχνολογίας πληροφοριών στην κοινωνία. Αρχικά ως ηλεκτρονικό βιβλίο θεωρείται ένα βιβλίο που συντάχθηκε και δακτυλογραφήθηκε σε έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή ή μετατράπηκε από έντυπη μορφή σε ψηφιακή με τη διαδικασία της σάρωσης για την επίδειξή του σε μια οθόνη ενός υπολογιστή. Ένα βασικό χαρακτηριστικό του ηλεκτρονικού βιβλίου είναι ότι επιχειρεί να μεταφέρει στον χρήστη όχι μόνο την αίσθηση που αποκομίζει όταν διαβάζει ένα παραδοσιακό βιβλίο αλλά και πολλές βασικές δυνατότητες που αυτό του παρέχει. Οι δυνατότητες ενός ηλεκτρονικού βιβλίου είναι σημαντικά ενισχυμένες από την χρήση της τεχνολογίας και θα παρουσιαστούν στη συνέχεια του κεφαλαίου.

Ένα ηλεκτρονικό βιβλίο μπορεί να αποτελεί την έκδοση ενός έντυπου βιβλίου σε ηλεκτρονική μορφή ή να είναι εξαρχής αποκλειστικά ηλεκτρονικό με την πιθανή προοπτική να τυπωθεί στο μέλλον. Ως ηλεκτρονικό βιβλίο ορίζεται το σύνολο των πληροφοριών που εμφανίζονται σε ψηφιακή μορφή και απευθύνονται σε ηλεκτρονικούς αναγνώστες. Η διάθεση και η ανάγνωση ενός ηλεκτρονικού βιβλίου μπορεί να γίνει σε επιτραπέζιο ηλεκτρονικό υπολογιστή (desktop computer), σε φορητό υπολογιστή (laptop), σε υπολογιστή χειρός (Handheld device, PDA: Portable Digital Assistant), σε ειδικές ηλεκτρονικές πλατφόρμες ή φυλλομετρητές διαδικτύου (Internet Explorer, Mozilla, κ.λπ.), σε κινητά τηλέφωνα αλλά και σε μέσα αποθήκευσης όπως είναι το CD-ROM ή USB sticks. Επιπλέον μπορεί να διαβαστεί και σε αυτόνομες συσκευές που είναι γνωστές ως Dedicated Reading Devices ή eBook Readers και λειτουργούν μόνο ως αναγνώστες ηλεκτρονικών βιβλίων σε διάφορες μορφές.

Το περιεχόμενο και η μορφή τους μοιάζουν με τα έντυπα βιβλία αλλά το κείμενο μπορεί να είναι εμπλουτισμένο με στοιχεία πολυμέσων. Τέτοια στοιχεία μπορεί να είναι αρχεία ήχου, εικόνες, υπερσύνδεσμοι αλλά και μέσα που επιτρέπουν στον χρήστη να πραγματοποιήσει την ανάγνωση του βιβλίου με δυνατότητες όπως η αναζήτηση λέξεων, η μεγέθυνση κ.α. Τα ηλεκτρονικά βιβλία σήμερα είναι στη μεγάλη τους πλειονότητα αρχεία ePUB, Portable

Document Format (pdf) και Mobipocket με υπερσχύουσα μορφή αυτή του pdf (portable document format). Συνοπτικά θα αναφερθεί ότι ένα αρχείο pdf αποτελεί την ποιοτικότερη αναπαράσταση κειμένου αλλά απαιτεί ειδικό reader για την ανάγνωση του. Οι μορφές θα αναλυθούν στην πορεία του κεφαλαίου.

2.2 Σύγκριση ηλεκτρονικού και έντυπου βιβλίου

Τα ηλεκτρονικά βιβλία ολοένα και τείνουν να αντικαταστήσουν τα έντυπα βιβλία. Τα ηλεκτρονικά βιβλία σήμερα προσπαθούν να μιμηθούν τα έντυπα αξιοποιώντας όχι μόνο τεχνικές που παρέχουν τα παραδοσιακά βιβλία όπως είναι οι σελιδοδείκτες, οι σημειώσεις πάνω στο κείμενο και οι υπογραμμίσεις αλλά και πρόσθετες τεχνικές που διευκολύνουν τον αναγνώστη όπως είναι τα ευρετήρια. Στο κεφάλαιο αυτό θα παρουσιαστούν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των ηλεκτρονικών βιβλίων έπειτα από σύγκριση τους με τα έντυπα βιβλία.

2.2.1 Πλεονεκτήματα ηλεκτρονικού βιβλίου

Τα πλεονεκτήματα που εμφανίζουν τα ηλεκτρονικά βιβλία σε σύγκριση με τα έντυπα βιβλία είναι τα ακόλουθα:

- Κάθε χρήστης έχει δυνατότητα αποθήκευσης πολλών βιβλίων σε έναν μόνο υπολογιστή ή άλλη ηλεκτρονικές συσκευές καθώς έχουν ελάχιστος όγκος μεταφοράς και αποθήκευσης.
- Είναι εφικτή η αναζήτηση κειμένου με τη χρήση λέξεων και φράσεων και έτσι γίνεται πιο εύκολη η περιήγηση μέσα σε αυτό.
- Σημειώνεται ελάχιστο έως μηδενικό κόστος παραγωγής λόγω απουσίας της αγοράς πρώτων υλών και βιβλιοδεσίας.
- Η διανομή των βιβλίων αυτών γίνεται άμεσα με χαμηλό κόστος ή και δωρεάν.
- Παρέχεται η δυνατότητα στους χρήστες να πραγματοποιούν μεγέθυνση και αλλαγή των γραμματοσειρών.
- Υπάρχει δυνατότητα επισύναψης οπτικοακουστικού υλικού. Ένα ηλεκτρονικό βιβλίο μπορεί να περιλαμβάνει εικόνες, γραφικά, ήχο, βίντεο και διαδραστικές εφαρμογές.

- Η διανομή τους γίνεται επ' αόριστον στους ενδιαφερόμενους χωρίς να υπάρχει το ενδεχόμενο να εξαντληθεί.
- Στα ηλεκτρονικά βιβλία δεν υπάρχει φθορά κατά τη διάρκεια του χρόνου λόγω της άυλης υπόστασης τους.
- Υπάρχει η δυνατότητα χρησιμοποίησης του λογισμικού text - to - speech έτσι ώστε οι αναγνώστες με προβλήματα όρασης να μπορούν να ακούνε την ανάγνωση του βιβλίου.
- Ένα ηλεκτρονικό βιβλίο μπορεί να είναι αναγνώσιμο σε συνθήκες χαμηλού φωτισμού ή ακόμη και στο απόλυτο σκοτάδι.
- Η ανάγνωση ηλεκτρονικών βιβλίων στο διαδίκτυο μπορεί να γίνεται ταυτόχρονα από πολλούς χρήστες σε όλο τον κόσμο.
- Οι ιστοσελίδες που παρέχουν ηλεκτρονικά βιβλία μπορούν να περιλαμβάνουν τη δυνατότητα μετάφρασης τους σε πολλές διαφορετικές γλώσσες με αποτέλεσμα τα έργα να είναι διαθέσιμα σε γλώσσες που δεν είναι διαθέσιμες στην έντυπη έκδοση.
- Υπάρχει άμεση δυνατότητα εκτύπωσης των ηλεκτρονικών βιβλίων ανάλογα με τα ψηφιακά δικαιώματα.
- Οι έντυπες εκδόσεις συντελούν στην εξοικονόμηση χώρου σε βιβλιοθήκες και διατηρούνται μακροχρόνια.
- Σχετικά με τον εκδότη δεν απαιτείται η ύπαρξη αποθηκευτικού χώρου για αντίτυπα πριν την διάθεση τους στο εμπόριο.

2.2.2 Μειονεκτήματα ηλεκτρονικού βιβλίου

Τα μειονεκτήματα που εμφανίζουν τα ηλεκτρονικά βιβλία σε σύγκριση με τα έντυπα βιβλία είναι λιγότερα από τα πλεονεκτήματα τους. Παρακάτω παρουσιάζονται τα μειονεκτήματα.

- Τα ηλεκτρονικά βιβλία απευθύνονται σε αναγνώστες σχετικούς με την τεχνολογία και απαιτούν ελάχιστη εξοικείωση τους με ηλεκτρονικούς υπολογιστές ή άλλες συσκευές.
- Συνήθως υπάρχει κόστος για την απόκτηση της συσκευής ανάγνωσης (ebook reader) από τους χρήστες.
- Η μορφή των ηλεκτρονικών βιβλίων είναι κοινή και δεν μπορεί να γίνει πρωτότυπο μέσω της έκδοσης του, όπως θα ήταν μια δερματόδετη έκδοση.

- Οι χρήστες ενδέχεται να συναντήσουν περιπτώσεις περιορισμού εκτύπωσης, αντιγραφής ή διανομής σε άλλους χρήστες.
- Τα βιβλία δεν είναι πάντα διαθέσιμα προς ανάγνωση σε διεθνείς χρήστες λόγω νομοθετικών διατάξεων.
- Στα ηλεκτρονικά βιβλία όπως και στα έντυπα τίθεται το ζήτημα πνευματικής ιδιοκτησίας.

2.3 Διαχωρισμός των ειδών των ηλεκτρονικών βιβλίων

Μέχρι στιγμής δεν μπορεί να γίνει σαφής διαχωρισμός των κατηγοριών των ηλεκτρονικών βιβλίων. Στο σημείο αυτό θα παρουσιαστεί η διάκριση τους σε συγκεκριμένα είδη από δύο συγγραφείς, τον Don Hawkins και τον Walt Crawford.

Οι κατηγορίες των ηλεκτρονικών βιβλίων σύμφωνα με τον Don Hawkins είναι οι εξής:

- **Downloadable e-books.** Τα ηλεκτρονικά βιβλία αυτής της κατηγορίας φορτώνονται από τον ιστό και μπορούν να αποδοθούν με τον όρο αποθηκεύσιμα ηλεκτρονικά βιβλία. Είναι εφικτό οι χρήστες να κατεβάσουν το περιεχόμενο τους από το Διαδίκτυο στον προσωπικό του ηλεκτρονικό υπολογιστή χωρίς να απαιτείται ειδική συσκευή ανάγνωσης.
- **Dedicated e-book readers.** Το περιεχόμενο ενός ηλεκτρονικού βιβλίου φορτώνεται σε ειδικές συσκευές υψηλής ευκρίνειας και ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να το «κατεβάσει» σε μια τέτοια συσκευή με υψηλή ποιότητα ανάλυσης οθόνης και ειδικές δυνατότητες ανάγνωσης.
- **Print-on-demand books.** Η κατηγορία αυτή περιέχει βιβλία που είναι εκτυπώσιμα αφού απαιτηθεί. Πιο αναλυτικά το περιεχόμενο ενός τέτοιου βιβλίου αποθηκεύεται σε ένα σύστημα που συνδέεται με έναν εκτυπωτή υψηλής ποιότητας και ταχύτητας και μπορεί να γίνει εκτύπωση ενός ή περισσότερων αντιγράφων έπειτα από αίτηση του χρήστη.
- **Web-accessible e-books.** Τα βιβλία αυτής της κατηγορίας είναι προσβάσιμα μέσω του ιστού. Προσφέρονται από τον παροχέα του ιστότοπου και κάθε χρήστης μπορεί να έχει πρόσβαση στο περιεχόμενο τους άλλοτε δωρεάν και άλλοτε έναντι κάποιου αντιτίμου.

Ενώ οι κατηγορίες των ηλεκτρονικών βιβλίων που προκύπτουν σύμφωνα με τον Crawford είναι οι εξής:

- **Open e-books (ανοικτά ηλεκτρονικά βιβλία).** Η κατηγορία αυτή αφορά ανοικτά ηλεκτρονικά βιβλία που βασίζονται στη γλώσσα XML και αυτό επιτρέπει την ανάγνωση του περιεχομένου τους σε οποιαδήποτε συσκευή ανάγνωσης, όπως είναι οι προσωπικοί ηλεκτρονικοί υπολογιστές, τα notebooks ή τα palmtops.
- **Free books.** Τα βιβλία αυτής της κατηγορίας είναι ελεύθερα δωρεάν ηλεκτρονικά βιβλία τα οποία οι αναγνώστες μπορούν να τα κατεβάσουν, να τα εκτυπώσουν και να τα διακινήσουν ελεύθερα.
- **Pseudo books.** Ως pseudo books ορίζονται τα ηλεκτρονικά βιβλία που αγοράζονται από βιβλιοθήκες ή κοινοπραξίες και οι χρήστες μπορούν να τα δανειστούν και να τα κατεβάσουν στον προσωπικό τους υπολογιστή. Σε αυτή την περίπτωση ισχύει ότι και στον δανεισμό έντυπων βιβλίων, μόνο ένας χρήστης μπορεί να τα δανειστεί ένα βιβλίο εκτός κι αν η βιβλιοθήκη έχει αγοράσει κι άλλο αντίτυπο..
- **Instabooks.** Η κατηγορία αυτή αφορά βιβλία τα οποία αποθηκεύονται ψηφιακά από εταιρίες και μπορούν να τυπωθούν έπειτα από παραγγελία.
- **Not quite a book.** Είναι κείμενα μέσης έκτασης, συνήθως μυθιστορήματα ή νουβέλες τα οποία μετατρέπονται σε PDF μορφή με σκοπό να διανεμηθούν μόνο ηλεκτρονικά στους χρήστες.
- **E-Vanity and self-publishing.** Η κατηγορία αυτή περιέχει ηλεκτρονικά βιβλία που εκδίδονται στο διαδίκτυο ατομικά από ιδιώτες.
- **E-books before the Web.** Τα ηλεκτρονικά βιβλία πριν τον ιστό είναι βιβλία σε CD-ROM ή άλλο αποθηκευτικό μέσο.
- **Extended books.** Τα βιβλία αυτής της κατηγορίας είναι γνωστά ως εκτεταμένα βιβλία. Μπορεί να είναι δημοσιευμένα στον ιστό, αποθηκευμένα σε CD-ROM ή άλλο αποθηκευτικό μέσο και παρέχουν στον χρήστη τη δυνατότητα αναζήτησης κειμένου, χρήσης πολυμέσων και διαδραστικών στοιχείων.

2.4 Πρότυπα ηλεκτρονικών βιβλίων

Για να πραγματοποιηθεί δημιουργία αλλά και ανάγνωση ενός ηλεκτρονικού βιβλίου πρέπει να χρησιμοποιηθεί συνδυασμός τεχνολογιών και διατάξεων που αποτελούν πρότυπα. Παρά τα πλεονεκτήματα που παρουσιάζουν τα ηλεκτρονικά βιβλία έχουν γίνει αποδεκτά. Το πιο σημαντικό πρόβλημα είναι η έλλειψη ενός ενιαίου προτύπου για τη δημιουργία ηλεκτρονικών βιβλίων που σημαίνει αδυναμία ανάγνωσης κάποιων προτύπων από μερικές συσκευές ανάγνωσης. Δηλαδή ένας αναγνώστης πιθανόν να μην μπορεί να βρει ένα βιβλίο στη μορφή προτύπου που μπορεί να διαβαστεί από τον ηλεκτρονικό αναγνώστη της συσκευή που διαθέτει. Μερικά πρότυπα είναι τα εξής: HTML, PDF, MobiPocket, ePUB και στη συνέχεια ακολουθεί σύντομη περιγραφή τους.

Ø HTML

Η html είναι μία γλώσσα σήμανσης δηλαδή ένας ειδικός τρόπος γραφής και τα αρχικά προέρχονται από τις λέξεις Hyper Markup Language. Η δημιουργία ενός αρχείου html μπορεί να γίνει σε έναν επεξεργαστή κειμένου και η ανάγνωση τους γίνεται από έναν φυλλομετρητή (browser) στο διαδίκτυο. Ο φυλλομετρητής αναγνωρίζει τον τρόπο γραφής και εκτελεί τις εντολές που περιέχονται μέσα στο κείμενο. Οι εντολές δίνονται στον browser μέσω των ετικετών (tags), των εντολών δηλαδή που ορίζουν την αρχή και το τέλος μιας λειτουργίας.

Πολλά ηλεκτρονικά βιβλία που υπάρχουν ελεύθερα στο διαδίκτυο έχουν αυτή τη μορφή και ακολουθούνται από την επέκταση html. Ωστόσο η μορφή αυτή δεν θεωρείται από μόνη της αποτελεσματικό πρότυπο για τη δημιουργία ενός ηλεκτρονικού βιβλίου. Με τη χρήση ειδικού λογισμικού επεξεργασίας κειμένου ή σελίδων HTML αυξάνονται σημαντικά οι δυνατότητες μορφοποίησης του κειμένου με την ενσωμάτωση γραφικών, ήχου και κινούμενης εικόνας και εξελίσσονται οι δυνατότητες εκμετάλλευσης του δημοσιεύματος (αναζήτηση, πλοήγηση, διασυνδέσεις).

Ø PDF

Το συγκεκριμένο πρότυπο δημιουργήθηκε από την εταιρεία Adobe Systems το 1993 και χρησιμοποιείται για την παρουσίαση εγγράφων σε μια οθόνη υπολογιστή ανεξάρτητα από το λογισμικό ή το λειτουργικό σύστημα του υπολογιστή. Αρχικά δημιουργήθηκε για την

ανταλλαγή κειμένου και διατηρεί στοιχεία παρόμοια με των έντυπων βιβλίων. Τα αρχικά του προέρχονται από τις λέξεις Portable Document Format. Τα αρχεία με κατάληξη pdf χρησιμοποιούνται για την ηλεκτρονική έκδοση κειμένων και συντελούν στην εύκολη ανάγνωση και εκτύπωση από τον χρήστη καθώς η Adobe παρέχει δωρεάν αναγνώστη ηλεκτρονικού βιβλίου (Glassbook reader) και λογισμικό Acrobat Reader για όλα σχεδόν τα λειτουργικά συστήματα.

Άλλο ένα χαρακτηριστικό των αρχείων PDF είναι ότι μπορούν να δημιουργηθούν από πολλές εφαρμογές (σελιδοποίησης έντυπου, επεξεργασίας κειμένου, επεξεργασίας εικόνας, σχεδιαστικά προγράμματα κ.λπ.). Ηλεκτρονικά βιβλία με αυτό το πρότυπο είναι δυνατόν να περιέχουν συνδέσμους προς άλλες τοποθεσίες του αρχείου ή συνδέσμους εκτός αρχείου. Επιπλέον σε ένα αρχείο pdf μπορεί να ο αναγνώστης να συναντήσει εκτός από συνδέσμους και άλλα στοιχεία όπως είναι οι εικόνες, ο πίνακας περιεχομένων, ευρετήριο, σελιδοδείκτες, κ.α. καθώς τα αρχεία αυτά ενσωματώνουν το κείμενο, τις γραμματοσειρές, τις εικόνες και τα γραφικά που συνθέτουν το αρχικό έγγραφο.

Τα αρχεία PDF εμφανίζονται στην οθόνη του υπολογιστή όπως ακριβώς ένα τελικό σελιδοποιημένο έντυπο, χωρίς να διαφοροποιείται η μορφοποίηση και η αρίθμηση των σελίδων του. Αρχείο PDF μπορεί να δημιουργηθεί και με το σκανάρισμα ενός βιβλίου, τότε όμως έχουμε μόνο ένα αρχείο εικόνας.

Ø ePUB

Η πρότυπη μορφή ηλεκτρονικών βιβλίων ePub υποστηρίζεται από το Διεθνές Φόρουμ Ψηφιακών Εκδόσεων (International Digital Publishing Forum – IDPF). Στον ιστότοπο του IDPF αναφέρεται το εξής : «το '.pub' επιτρέπει στους εκδότες να παράγουν και να διανέμουν ένα μόνο ψηφιακό αρχείο και να προσφέρουν στους καταναλωτές λειτουργικότητα μεταξύ λογισμικού/υλικού σε μη κρυπτογραφημένα ψηφιακά βιβλία αυτόματης σελιδοποίησης κατά το άνοιγμα και άλλες δημοσιεύσεις ». Έγινε επίσημο πρότυπο του IDPF τον Σεπτέμβριο του 2007, οπότε αντικατέστησε το παλαιότερο πρότυπο Open e-Book. Έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε το περιεχόμενο του βιβλίου να προσαρμόζεται αυτόματα (reflow) σε κάθε συσκευή ανάγνωσης που χρησιμοποιεί ο αναγνώστης, έτσι ώστε να είναι ευανάγνωστο ακόμα και στις πιο μικρές οθόνες.

Η ανάγνωση αρχείων ePub είναι δυνατή όχι μόνο στους e-readers αλλά και στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές μέσω του Adobe Digital Editions, καθώς και άλλων

προγραμμάτων, όπως το Calibre, το FBReader, το ePubReader κ.ά. Επιπλέον μπορούν να διαβαστούν και σε κινητά τηλέφωνα μέσω κάποιων εφαρμογών (παράδειγμα αποτελεί η εφαρμογή Aldiko του Android).

Ø MobiPocket

Το πρότυπο MobiPocket σχεδιάστηκε για να δουλεύει σε φορητές συσκευές αν και πλέον μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε λειτουργικά σε σταθερούς υπολογιστές. Αρχεία βασισμένα σε αυτό το πρότυπο έχουν κατάληξη mobi. Στα MobiPocket ηλεκτρονικά βιβλία υπάρχει η δυνατότητα αλλαγής γραμματοσειράς, προσθήκη σημειώσεων, επιλογή αναζήτησης αλλά το πρότυπο αυτό δεν υποστηρίζει την εκτύπωση.

Κεφάλαιο 3

Βασικές έννοιες του Adobe Premiere Pro CS3

Στο κεφάλαιο αυτό της πτυχιακής μου εργασίας θα παρουσιαστούν τα θέματα που αποτελούν τα δύο πρώτα κεφάλαια του ηλεκτρονικού βιβλίου. Με την εκμάθηση των δύο κεφαλαίων αυτών ο αναγνώστης του ηλεκτρονικού βιβλίου θα είναι σε θέση να κατανοήσει πόσο σημαντικό είναι να εργαστεί στο Adobe Premiere Pro CS3 που είναι ένα πρόγραμμα μη γραμμικής επεξεργασίας και θα κατανοήσει τη λειτουργία κάθε πάνελ στον χώρο εργασίας του προγράμματος. Επιπλέον θα είναι σε θέση να εφαρμόσει γενικές ρυθμίσεις και προτιμήσεις που αφορούν το έργο του. Στη συνέχεια του κεφαλαίου αυτού θα υπάρξει ανάλυση των θεμάτων

αυτών.

3.1 Εισαγωγή στο πρόγραμμα Adobe Premiere Pro CS3

Το πρώτο κεφάλαιο του ηλεκτρονικού βιβλίου περιέχει εισαγωγικές πληροφορίες για το πρόγραμμα και εξηγεί την τυπική ροή εργασίας ενώ εδώ αναλύονται τα πάνελ που πλαισιώνουν τον χώρο εργασίας του προγράμματος. Στο κεφάλαιο αυτό υπάρχουν οι εξής ενότητες:

- Με λίγα λόγια,
- η τυπική ροή εργασίας
- η διάταξη του χώρου εργασίας.

Στην πρώτη ενότητα υπάρχει η περίληψη του κεφαλαίου και ο αναγνώστης του βιβλίου θα πληροφορηθεί πως το Adobe Premiere Pro CS3 είναι ένα πρόγραμμα μη γραμμικής επεξεργασίας βίντεο (non linear editor). Στα γραμμικά συστήματα επεξεργασίας βίντεο ήταν αναγκαία η γραμμική και διαδοχική διάταξη των επεμβάσεων επεξεργασίας. Στο Adobe Premiere Pro CS3 επιτρέπεται η εισαγωγή, η αντικατάσταση, η μετακίνηση και η κοπή κάποιου κλιπ σε οποιαδήποτε επιθυμητή θέση στο τελικό μονταρισμένο βίντεο.

Το πιο αξιοσημείωτο είναι ότι είναι πολύ ευέλικτο σαν μέθοδος και επιτρέπει επεμβάσεις σε οποιοδήποτε σημείο του βίντεο που φτιάχνουμε, χωρίς να επηρεάζει το σύνολο της ταινίας. Εδώ μπορεί κανείς να κάνει αλλαγές σέρνοντας απλώς με το ποντίκι οποιοδήποτε κλιπ ή απόσπασμα σε όποια θέση του τελικού βίντεο επιθυμεί. Επιπλέον, μπορεί να επεξεργάζεστε αποσπάσματα από βίντεο ξεχωριστά και στη συνέχεια να τα μοντάρει. Ο χρήστης του προγράμματος έχει δηλαδή την δυνατότητα να ξεκινήσει την επεξεργασία από την τελευταία σεκάνς του έργου, αυτό είναι και ένα από τα πλεονεκτήματα του μη γραμμικού μοντάζ.

Στην δεύτερη ενότητα του κεφαλαίου υπάρχει ανάλυση της τυπικής ροής εργασίας με ψηφιακό βίντεο, οι τρόποι ανοίγματος του προγράμματος και η διάταξη του χώρου εργασίας. Το άνοιγμα του Adobe Premiere Pro CS3 μπορεί να γίνει είτε με διπλό κλικ στο εικονίδιο στην επιφάνεια εργασίας είτε από την Έναρξη -> Όλα τα προγράμματα -> Adobe -> Adobe Premiere Pro CS3.

3.1.1 Η τυπική ροή εργασίας

Η τυπική ροή εργασίας είναι μια σειρά βημάτων που μαθαίνεται εύκολα αν ακολουθηθεί στα πρώτα έργα που θα δημιουργήσει ένας χρήστης. Τα πρώτα βήματα είναι η λήψη πλάνων και η μεταφορά του υλικού στον υπολογιστή. Ακολουθεί η δημιουργία μονταρισμένου βίντεο με απλό κόψιμο πλάνων και τοποθέτηση των πλάνων αυτών στο διάγραμμα ροής χρόνου και έπειτα η προσθήκη των εφέ αλλαγής πλάνου και των εφέ βίντεο. Στη συνέχεια μπορεί να γίνει η δημιουργία κειμένου, τίτλων και γραφικών και να προστεθούν στο έργο. Επόμενα βήματα είναι η προσθήκη ήχου και η μείξη πολλαπλών καναλιών ήχου. Σε κάθε έργο μπορεί να προστεθεί αφήγηση, μουσική και ηχητικά εφέ. Τελικό βήμα είναι η εξαγωγή του τελικού έργου σε μορφή που είναι κατάλληλη για αναπαραγωγή στον υπολογιστή μέσω κάποιου προγράμματος αναπαραγωγής βίντεο ή αναπαραγωγή μέσω διαδικτύου.

3.1.2 Η διάταξη του χώρου εργασίας

Στην τρίτη ενότητα του πρώτου κεφαλαίου του ηλεκτρονικού βιβλίου υπάρχει ανάλυση των βασικών συστατικών του χώρου εργασίας. Τα βασικά χαρακτηριστικά του χώρου εργασίας είναι τα ακόλουθα: Project, Source, Effects, Effect Controls, Monitor Program, Timeline, Info, History και Tools και εμφανίζονται το καθένα σε δικό του πάνελ. Στο σημείο

αυτό θα δούμε με λίγα λόγια τι μπορεί να δει ο χρήστης σε κάθε πάνελ. Στο ηλεκτρονικό βιβλίο κάθε πάνελ αποτελεί ξεχωριστή υποενότητα.

Το πάνελ Project

Σε αυτό το πάνελ ο χρήστης μπορεί να τοποθετήσει συνδέσεις (links) που οδηγούν στο υλικό που θα τοποθετήσει στο έργο του. Υλικό μπορεί να είναι κλιπ βίντεο, στατικές εικόνες, γραφικά, αρχεία ήχου και αλληλουχίες πλάνων (σεκάνς). Η οργάνωση του υλικού μπορεί να γίνει σε αυτό το πάνελ σε κάδους (bins).



Στιγμιότυπο από τον χώρο εργασίας του προγράμματος.

Το πάνελ Source

Ο χρήστης αφού εισάγει το πηγαίο υλικό του στο πάνελ Project μπορεί να το ελέγξει στο πάνελ Source και να κόψει τμήμα του πριν το εισάγει στο διάγραμμα ροής χρόνου.

Το πάνελ Program

Στο πάνελ αυτό κάθε χρήστης μπορεί να δει ότι έχει δημιουργήσει στο διάγραμμα ροής χρόνου. Κάτω από την οθόνη προεπισκόπησης υπάρχουν εικονίδια που επιτρέπουν τον χρήστη να μετακινηθεί μέσα στο βίντεο και να επεξεργαστεί επιθυμητά σημεία.

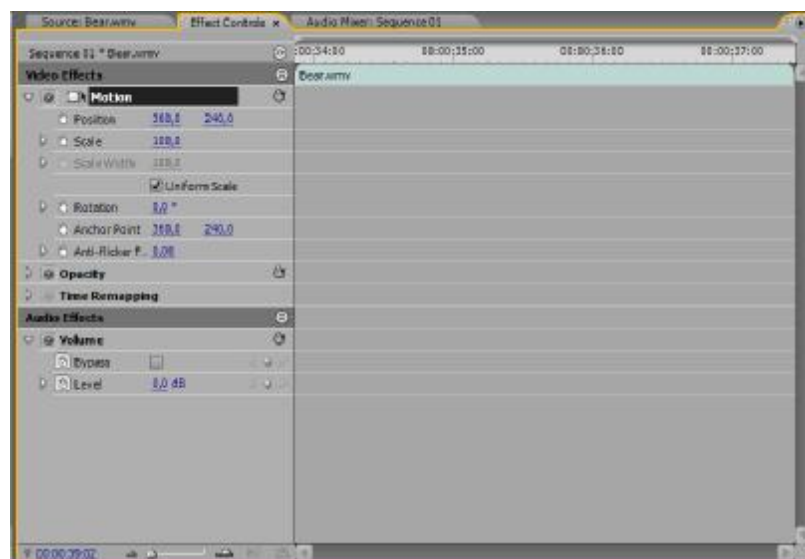
Το πάνελ Timeline

Το πάνελ αυτό είναι το διάγραμμα ροής χρόνου και κάθε χρήστης θα εργαστεί πολύ σε αυτό για να ολοκληρώσει ένα έργο. Τοποθετώντας κλιπ σε αυτό το πάνελ δημιουργείται μια αλληλουχία από κλιπ βίντεο και άλλα αρχεία και μπορεί να γίνει αναπαραγωγή τους από τα αριστερά προς τα δεξιά. Στο πάνελ αυτό τοποθετούνται τα εφέ και οι μεταβάσεις τόσο σε κανάλια ήχου όσο και σε κανάλια βίντεο.

Στο υποκεφάλαιο αυτό του βιβλίου αναφέρεται η εισαγωγή και επεξεργασία δεδομένων σε πολλαπλά επίπεδα και διαχωρίζεται η αναπαραγωγή πολλαπλών επιπέδων βίντεο με την αναπαραγωγή πολλαπλών επιπέδων ήχου. Στην πρώτη περίπτωση τα περιεχόμενα του υψηλότερου επιπέδου καλύπτουν ότι υπάρχει σε χαμηλότερα επίπεδα ενώ στην δεύτερη περίπτωση γίνεται ταυτόχρονη αναπαραγωγή όλων των κλιπ ήχου.

Το πάνελ Effects

Στο σημείο αυτό ο χρήστης θα ενημερωθεί ότι στο πάνελ Effects μπορεί να δει διάφορες κατηγορίες των εφέ. Αυτές είναι οι εξής: Presets (προκαθορισμένα εφέ), Audio Effects (ηχητικά εφέ), Audio Transitions (ηχητικά εφέ αλλαγής πλάνου), Video Effects (εφέ βίντεο) και Video Transitions (εφέ αλλαγής πλάνου σε αποσπάσματα βίντεο). Ο χρήστης μπορεί να εφαρμόσει ένα εφέ σε κάποιο κλιπ ήχου ή βίντεο τοποθετώντας το στο κλιπ που επιθυμεί στην timeline ενώ ένα εφέ αλλαγής πλάνου τοποθετώντας το ανάμεσα σε δύο κλιπ που είναι το ένα δίπλα στο άλλο.



Παράμετροι στο πάνελ Effect Controls

Το πάνελ Effect Controls

Αυτό το πάνελ βρίσκεται από προεπιλογή δίπλα στο πάνελ Source. Ο χρήστης μπορεί να το εμφανίσει πηγαίνοντας στο Window -> Effect Controls. Επιλέγοντας κάποιο κλιπ από το διάγραμμα ροής χρόνου εμφανίζονται σε αυτό το πάνελ οι παράμετροι των εφέ που υπάρχουν στο κλιπ. Όταν ο χρήστης επιλέξει άλλο κλιπ οι παράμετροι θα αλλάξουν και θα αφορούν τη νέα του επιλογή. Οι παράμετροι των εφέ προσαρμόζονται πάνω στον χρόνο μέσω των keyframes, δηλαδή μέσω των καρτέ κλειδιών .

Στο σημείο αυτό υπάρχει αναφορά για τα σταθερά εφέ τα οποία είναι το Motion και το Opacity για κλιπ βίντεο και εικόνας και το Volume για κλιπ ήχου. Το πρώτο αφορά την κίνηση του κλιπ, το δεύτερο την αδιαφάνεια και το τρίτο την ένταση του ήχου.

Το πάνελ Info

Ο χρήστης στο πάνελ αυτό μπορεί να πληροφορηθεί για κάποιο κλιπ που έχει επιλέξει στο πάνελ Project, στην Timeline ή ακόμα και για εφέ που έχει χρησιμοποιήσει. Επιλέγοντας το στοιχείο που επιθυμεί και έπειτα κάνοντας κλικ στην καρτέλα Info θα εμφανίσει πληροφορίες που αφορούν το στοιχείο αυτό.

Το πάνελ History

Σε αυτό το σημείο ο χρήστης ενημερώνεται για τη λειτουργία του ιστορικού. Εδώ μπορεί να παρακολουθήσει τη διαδικασία εργασίας του αναλυτικά σε βήματα. Επιπλέον υπάρχει η δυνατότητα μετάβασης σε προηγούμενο βήμα με αποτέλεσμα την αναίρεση όλων των επιλογών μετά το βήμα αυτό.

Το πάνελ Tools

Το πάνελ αυτό περιέχει εικονίδια εργαλείων με τα οποία μπορεί να γίνει η επεξεργασία των κλιπ στο διάγραμμα ροής χρόνου. Κάθε εργαλείο εκτελεί μια συγκεκριμένη λειτουργία. Στο υποκεφάλαιο αυτό του ηλεκτρονικού βιβλίου υπάρχει επεξήγηση όλων των εργαλείων.

3.2 Ρυθμίσεις, προτιμήσεις και διαχείριση πόρων

Το δεύτερο κεφάλαιο του ηλεκτρονικού βιβλίου με τίτλο «Ρυθμίσεις του Adobe Premiere Pro CS3, προσαρμογή των προτιμήσεων και διαχείριση πόρων» περιέχει γενικές ρυθμίσεις για το πρόγραμμα και έχει χωριστεί στις εξής ενότητες:

- Με λίγα λόγια,
- Ρυθμίσεις του έργου,
- Προτιμήσεις του χρήστη,
- Εισαγωγή διαθέσιμων πόρων και
- Οργάνωση σε κάδους.

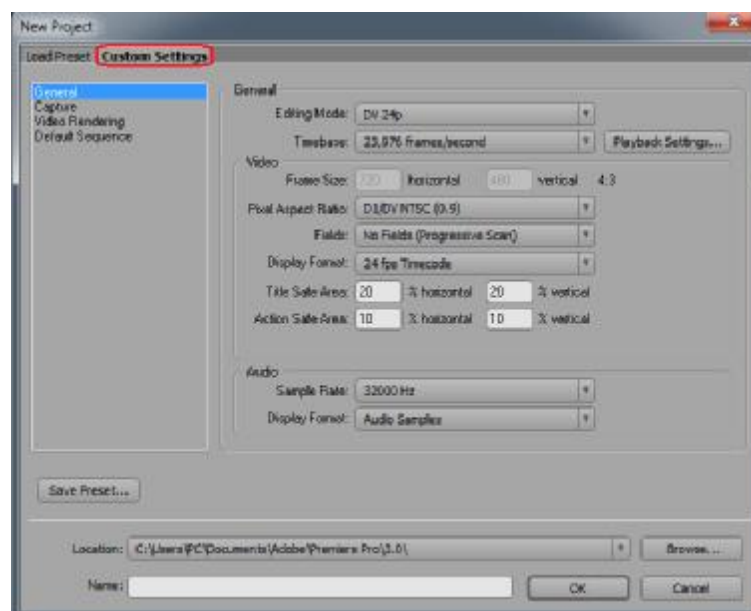
Στην πρώτη ενότητα ο αναγνώστης θα πληροφορηθεί ότι στο Adobe Premiere Pro CS3 θα συναντήσει δύο τύπους ρυθμίσεων: τις ρυθμίσεις έργου (project settings) και τις προτιμήσεις

(preferences). Οι δύο αυτοί τύποι έχουν πολλές ομοιότητες. Στη συνέχεια θα ενημερωθεί ότι και οι δύο περιέχουν τις κατηγορίες General και Capture. Είναι βασικό να κατανοήσει ότι οι ρυθμίσεις έργου ισχύουν και εφαρμόζονται για το νέο έργο που δημιουργείται.

Προτείνεται στον χρήστη να πραγματοποιήσει την επιλογή των επιθυμητών ρυθμίσεων από την αρχή, επειδή στην πορεία της εργασίας δεν δίνεται η δυνατότητα αλλαγής σε πολλές από τις ρυθμίσεις αυτές. Σε αντίθεση με τις ρυθμίσεις, οι προτιμήσεις (preferences) ισχύουν για όλα τα έργα και προσαρμόζονται όποτε επιθυμεί ο χρήστης. Επιπλέον στο κεφάλαιο αυτό κάθε χρήστης θα μάθει πως γίνεται η εισαγωγή διαθέσιμων πόρων στο πρόγραμμα. Με τη φράση διαθέσιμοι πόροι εννοούμε αρχεία βίντεο, ήχου, γραφικών και στατικών εικόνων.

3.2.1 Ρυθμίσεις του έργου

Στο δεύτερο υποκεφάλαιο ο χρήστης θα εμβαθύνει τις γνώσεις του για τις ρυθμίσεις του έργου. Με εικόνες και ανάλυση θα γνωρίσει τις κατηγορίες ρυθμίσεων που υπάρχουν στην καρτέλα Custom Settings. Συνοπτικά θα αναφέρουμε πως η κατηγορία General περιλαμβάνει γενικές ρυθμίσεις για το έργο ώστε να υπάρχει συμβατότητα με το υλικό που θα χρησιμοποιηθεί.



Η καρτέλα Custom Settings στο παράθυρο διαλόγου New Project.

Στην κατηγορία Capture υπάρχουν ρυθμίσεις που αφορούν τη μεταγραφή και τον τρόπο που το πρόγραμμα εισάγει υλικό απευθείας από κάποιο μέσο. Στην κατηγορία Video Rendering περιλαμβάνονται ρυθμίσεις που αφορούν την απόδοση του βίντεο ενώ η

κατηγορία Default Settings περιλαμβάνει ρυθμίσεις που σχετίζονται με τον αριθμό των καναλιών βίντεο και ήχου που θα περιέχεται σε μία αλληλουχία πλάνων (sequence) στο διάγραμμα ροής χρόνου.

Άλλο ένα θέμα αυτής της ενότητας είναι η χρήση ομάδων προκαθορισμένων ρυθμίσεων για το έργο. Αυτές οι ομάδες ονομάζονται presets και βρίσκονται στην καρτέλα Load Presets. Στην ενότητα αυτή ο αναγνώστης του βιβλίου θα ενημερωθεί για τα είδη των ομάδων αυτών και θα μάθει να αλλάζει τις παραμέτρους του αλλά και να δημιουργεί νέα ομάδα.

3.2.2 Οι προτιμήσεις του χρήστη

Οι προτιμήσεις αφορούν κυρίως ρυθμίσεις όπως είναι οι προεπιλεγμένοι χρόνοι των εφέ αλλαγής πλάνου σε κλιπ βίντεο και ήχου, τον αριθμό των αυτόματων αποθηκεύσεων και το διάστημα στο οποίο γίνονται. Η ανάλυση τους γίνεται στην τρίτη ενότητα και όπως αναφέρθηκε και παραπάνω οι χρήστες του προγράμματος μπορούν να πραγματοποιήσουν αλλαγές στις προτιμήσεις όποια στιγμή το επιθυμούν. Αξίζει να σημειωθεί και τονίζεται και στο ηλεκτρονικό βιβλίο ότι ένας αρχάριος χρήστης σπάνια θα χρειαστεί να αλλάξει παραμέτρους από τις ρυθμίσεις αυτές. Παρόλα αυτά στο βιβλίο υπάρχει ανάλυση των κατηγοριών των προτιμήσεων αλλά και ο τρόπος εμφάνισης κάθε κατηγορίας στην καρτέλα Preferences.

3.2.3 Διαχείριση διαθέσιμων πόρων

Η εκμάθηση της εισαγωγής των διαθέσιμων πόρων γίνεται στην τέταρτη ενότητα. Ο αναγνώστης θα διαβάσει τους τρόπους εισαγωγής πόρων στο πρόγραμμα και θα κατανοήσει πως ως διαθέσιμοι πόροι αναφέρονται τα δεδομένα που θα χρησιμοποιήσει, δηλαδή το πηγαίο υλικό που θα τοποθετήσει στο πάνελ Project. Αυτό μπορεί να είναι βίντεο, εικόνες στατικές εικόνες, αρχεία ήχου και γραφικά. Για την ομαλή ροή της εργασίας του ο χρήστης θα πρέπει να μάθει να χρησιμοποιεί κάδους για να οργανώνει το υλικό του. Αυτό είναι ένα θέμα που έχει αναλυθεί διεξοδικά σε επόμενο κεφάλαιο του ηλεκτρονικού βιβλίου.

Στην ενότητα αυτή υπάρχουν δύο υποενότητες που διαχωρίζουν την εισαγωγή αρχείων Photoshop από την εισαγωγή αρχείων Illustrator. Το Adobe Premiere Pro CS3 δίνει στον χρήστη τη δυνατότητα να εισάγει από αρχεία Photoshop που περιέχουν πολλαπλά επίπεδα

μόνο συγκεκριμένα επίπεδα, να εισάγει όλα τα επίπεδα σαν ξεχωριστά γραφικά ή να ενώσει όλα τα επίπεδα σε ένα κλιπ γραφικών. Αντίθετα στα αρχεία Illustrator ο χρήστης δεν έχει τις παραπάνω επιλογές καθώς γίνεται συγχώνευση των επιπέδων και εισαγωγή τους σε ένα γραφικό.

Η τελευταία ενότητα του δεύτερου κεφαλαίου του ηλεκτρονικού βιβλίου αφορά την οργάνωση των μέσων σε κάδους. Η χρησιμότητα των κάδων θα απασχολήσει πολύ τους αναγνώστες στο επόμενο κεφάλαιο αλλά εδώ θα ενημερωθούν για τους τρόπους δημιουργίας ενός κάδου και το άνοιγμα του αλλά και για το άνοιγμα πολλαπλών κάδων ταυτόχρονα.

Κεφάλαιο 4

Η σπουδαιότητα της δημιουργίας βίντεο με απλό μοντάρισμα πλάνων

Αυτό το κεφάλαιο της εργασίας πραγματεύεται τη δημιουργία βίντεο με απλό μοντάρισμα πλάνων. Το θέμα αυτό αναλύεται σε ένα ολόκληρο κεφάλαιο στο ηλεκτρονικό βιβλίο και αποτελεί το τρίτο κεφάλαιο του. Είναι σημαντικό ο αναγνώστης να μάθει να δημιουργεί βίντεο στο πρόγραμμα Adobe Premiere Pro CS3 με απλό μοντάρισμα πλάνων, δηλαδή με απλό κόψιμο του υλικού του και τοποθέτηση των πλάνων αυτών στο διάγραμμα ροής χρόνου. Στο ηλεκτρονικό βιβλίο το κεφάλαιο έχει χωριστεί στις παρακάτω ενότητες:

- Με λίγα λόγια
- Χρήση Πλάνου Σεναρίου για Προκαταρκτικό Μοντάζ
- Οργάνωση storyboard και αυτοματοποιημένη μετατροπή του σε μία σεκάνς
- Επεξεργασία των κλιπ στο Διάγραμμα Ροής Χρόνου
- Εισαγωγή και μετακίνηση κλιπ στο Διάγραμμα Ροής Χρόνου

4.1 Εισαγωγικές πληροφορίες για το μοντάζ

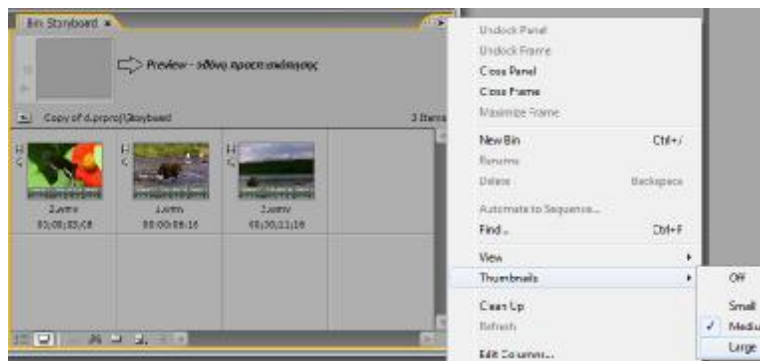
Στην πρώτη ενότητα γίνεται μία εισαγωγή για την παραγωγή ενός βίντεο. Ο χρήστης μαθαίνει πως η παραγωγή ενός βίντεο είναι αρχικά η δημιουργία ενός συνόλου μονταρισμένων πλάνων τα οποία διαδέχονται απλώς το ένα το άλλο, χωρίς εφέ αλλαγής πλάνου ανάμεσα τους. Η δημιουργία βίντεο με απλό κόψιμο και μοντάρισμα πλάνων στο Adobe Premiere Pro CS3 θεωρείται ως μια μορφή τέχνης και για αυτόν το λόγο το πρόγραμμα παρέχει αρκετά εργαλεία. Στο κεφάλαιο αυτό θα αναλυθεί η επιλογή Ripple Delete, το πάνελ Trim, το εργαλείο Ripple Edit και άλλα πολύ βασικά εργαλεία.

Στην πορεία του ηλεκτρονικού βιβλίου ο αναγνώστης θα μάθει πως να εισάγει εφέ αλλαγής πλάνου, ειδικά εφέ στα βίντεο, τίτλους, κίνηση στα κλιπ αλλά και να δουλέψει με τα κλιπ του ήχου. Ο αρχικός στόχος κάθε χρήστη θα πρέπει να είναι η επίτευξη μιας λογικής σειράς των κλιπ του με τις κατάλληλες επεμβάσεις επεξεργασίας για την αποφυγή των απότομων μεταβάσεων.

4.2 Χρησιμότητα του πλάνου σεναρίου και η οργάνωση του.

Η χρήση πλάνου σεναρίου είναι πολύ σημαντική για την ροή της εργασίας. Αυτό το θέμα αναλύεται στη δεύτερη ενότητα στο ηλεκτρονικό βιβλίο και ενημερώνει τον αναγνώστη για τη σημασία του πλάνου εργασίας (storyboard). Ως storyboard ορίζεται μια σειρά από σκίτσα ή φωτογραφίες που υποδεικνύουν την ροή και τη συνέχεια της ιστορίας. Όταν πρόκειται για σκηνοθεσία το storyboard δείχνει και τον τρόπο που πρέπει να ληφθούν τα πλάνα ενώ στο στάδιο του μοντάζ με το storyboard δίνεται η ομαλή διαδοχή των πλάνων. Ο χρήστης του Adobe Premiere Pro CS3 μπορεί να δημιουργήσει ένα πλάνο σεναρίου και να βλέπει σε μικρογραφίες τα κλιπ στο πάνελ Project. Με αυτόν τον τρόπο θα δημιουργηθεί η αίσθηση μιας λογικής ροής που πρέπει να επιτευχθεί στο έργο.

Στην ενότητα αυτή γίνεται επανάληψη του τρόπου εισαγωγής δεδομένων στο πάνελ Project. Στη συνέχεια ακολουθεί εκμάθηση του τρόπου δημιουργίας ενός κάδου και μετονομασίας του σε Storyboard. Ο αναγνώστης θα δει πώς να εισάγει κλιπ στο νέο κάδο και αφού τον ανοίξει σε νέο παράθυρο θα μάθει πως με το κουμπί Icon View θα πετύχει την προβολή των κλιπ σε μικρογραφίες. Το μέγεθος των μικρογραφιών μπορεί να αλλάξει από το μενού του πάνελ αρκεί ο χρήστης να επιλέξει Thumbnails και το επιθυμητό μέγεθος.



Αλλαγή μεγέθους μικρογραφιών στο παράθυρο Storyboard.

Η τρίτη ενότητα του κεφαλαίου αφορά την οργάνωση storyboard και την αυτοματοποιημένη μετατροπή του σε μία σεκάνς. Στο σημείο αυτό παρουσιάζονται αναλυτικά οι επιλογές που έχει ο χρήστης του προγράμματος για να οργανώσει τα κλιπ στο πλάνο σεναρίου, να διαγράψει όσα κλιπ κρίνει ότι δεν είναι απαραίτητα και να μετατρέψει το πλάνο σεναρίου αυτόματα σε μία σεκάνς. Ο αναγνώστης μαθαίνει πως η διαγραφή των κλιπ

μπορεί να γίνει με τα πλήκτρα Delete ή Backspace, με το κουμπί Clear που βρίσκεται στο κάτω μέρος του πάνελ και με την επιλογή Clear που εμφανίζεται κάνοντας δεξί κλικ πάνω σε ένα κλιπ. Επιπλέον θα δει πως η μετακίνηση ενός κλιπ σε μία άλλη θέση γίνεται αν το σύρει στη θέση που επιθυμεί. Καθώς ο δείκτης του ποντικιού αλλάζει εμφανίζεται μια μαύρη κάθετη γραμμή που υποδηλώνει τη νέα θέση. Με τις ενέργειες της μετακίνησης και διαγραφής θα δημιουργηθούν κενά τα οποία μπορούν εύκολα να καλυφθούν με την επιλογή Clean Up από το μενού του πάνελ.

Όταν ο χρήστης ορίσει τη σειρά των κλιπ μπορεί να τα μεταφέρει αυτόματα στο διάγραμμα ροής χρόνου με το πλήκτρο Automate To Sequence. Με το πάτημα του πλήκτρου αυτού θα ανοίξει ένα παράθυρο με κάποιες επιλογές. Συνοπτικά θα δούμε εδώ λίγες από αυτές. Η επιλογή Ordering έχει δύο επιλογές για να επιλέξει ο χρήστης όποια χρειάζεται. Με την επιλογή Sort Order τα κλιπ θα τοποθετηθούν γραμμικά διαδοχικά στο διάγραμμα ροής χρόνου όπως φαίνονται στο πλάνο σεναρίου, ενώ με την επιλογή Selection Order τοποθετούνται τα κλιπ που έχουν επιλεγεί από τον χρήστη με τη σειρά επιλογής τους. Αυτό συμβαίνει εάν ο χρήστης θέλει να επιλέξει μόνο κάποια κλιπ από το storyboard. Η δεύτερη επιλογή είναι η επιλογή Method και παρέχει δύο επιλογές για να επιλέξει ο χρήστης. Την Insert Edit που σημαίνει εισαγωγή με παρεμβολή και την Overlay Edit που σημαίνει εισαγωγή με επικάλυψη. Οι τρόποι εισαγωγής με αυτές τις μεθόδους θα αναλυθούν στην πορεία του ηλεκτρονικού βιβλίου. Η επιλογή Apply Default Audio/Video Transition εφαρμόζει προκαθορισμένα εφέ αλλαγής πλάνου στα κλιπ ήχου και βίντεο ενώ η επιλογή Ignore Audio/Video δίνει τη δυνατότητα στον χρήστη να εισάγει μόνο κλιπ βίντεο ή κλιπ ήχου αντίστοιχα.

4.3 Δουλεύοντας με τα κλιπ στο διάγραμμα ροής χρόνου

4.3.1 Επεξεργασία των κλιπ

Στην ενότητα με τίτλο Επεξεργασία των κλιπ στο Διάγραμμα Ροής Χρόνου ο αναγνώστης θα εμπλουτίσει τις γνώσεις του για τον τρόπο επεξεργασίας των κλιπ στην timeline με εργαλεία και εντολές. Κάθε εργαλείο ή εντολή παρουσιάζονται σε ξεχωριστές υποενότητες στο ηλεκτρονικό βιβλίο. Η κοπή ενός κλιπ είναι εφικτό να γίνει από τον χρήστη στο διάγραμμα ροής χρόνου εάν δεν πραγματοποιήθηκε στο πάνελ Source. Η διαδικασία κοπής γίνεται απλά με την τοποθέτηση του δείκτη του ποντικιού στην επάνω δεξιά πλευρά του κλιπ που θέλει να κόψει ο χρήστης για να μετατραπεί ο δείκτης σε αγκύλη κοπής που κοιτάζει

προς τα αριστερά. Έπειτα ο χρήστης πρέπει να σύρει την αγκύλη προς τα αριστερά για όσο χρονικό διάστημα θέλει να κόψει. Ο δείκτης του ποντικιού θα έπρεπε να τοποθετηθεί στην επάνω αριστερή γωνία ενός κλιπ και ο χρήστης να έσερνε την αγκύλη προς τα δεξιά αν επιθυμούσε κοπή του κλιπ από την αρχή του.

Στο σημείο αυτό ο αναγνώστης θα μάθει την εντολή Ripple Delete. Η λειτουργία της είναι πολύ χρήσιμη και συνήθως χρησιμοποιείται συχνά από χρήστες του προγράμματος. Με την διαδικασία της κοπής που είδαμε παραπάνω θα έχουν δημιουργηθεί κενά στο διάγραμμα ροής χρόνου ανάμεσα στα κλιπ. Η εντολή Ripple Delete που εμφανίζεται με δεξί κλικ στο κενό ανάμεσα σε δύο κλιπ διαγράφει το κενό αυτό και δεν αφήνει κανένα καρέ ανάμεσα στα δύο αυτά κλιπ.

Στο ηλεκτρονικό βιβλίο ακολουθεί ανάλυση του εργαλείου Ripple Edit. Εδώ θα αναφέρουμε συνοπτικά πως αυτό το εργαλείο κάνει συνδυαστική χρήση της κοπής και της εντολής Ripple Delete. Δηλαδή αν ο χρήστης με επιλεγμένο το εργαλείο αυτό τοποθετήσει τον δείκτη στην επάνω δεξιά γωνία του κλιπ και έπειτα το σύρει προς τα αριστερά θα έχει ως αποτέλεσμα την κοπή του κλιπ για όσο χρονικό διάστημα το έσυρε και ταυτόχρονα την μετακίνηση των υπόλοιπων κλιπ προς τα αριστερά χωρίς να μείνει κενό ανάμεσα στα κλιπ. Η τελευταία λειτουργία που θα μάθει ο αναγνώστης σε αυτήν την ενότητα είναι η λειτουργία Snap. Η ενεργοποίηση ή η απενεργοποίηση της μπορεί να γίνει από το κουμπί Snap που υπάρχει στην επάνω αριστερή γωνία της timeline. Από προεπιλογή είναι ενεργοποιημένη και αυτό βοηθάει τους χρήστες του προγράμματος να αποφεύγουν τα κενά ανάμεσα σε δύο κλιπ. Λειτουργεί σαν μαγνήτης και καθώς κάποιος επιλέξει να σύρει ένα κλιπ προς ένα άλλο τότε το επιλεγμένο κλιπ έλκεται στο άκρο του κοντινού του κλιπ χωρίς να μείνουν κενά καρέ μεταξύ τους.

4.3.2 Εισαγωγή και μετακίνηση των κλιπ

Η τελευταία ενότητα του τρίτου κεφαλαίου του ηλεκτρονικού βιβλίου ενημερώνει πλήρως τον αναγνώστη για τους τρόπους εισαγωγής και μετακίνησης κλιπ στο διάγραμμα ροής χρόνου. Ο αναγνώστης θα αποκτήσει οικειότητα με αυτούς τους τρόπους και την συνδυαστική χρήση τους εάν ασχοληθεί εντατικά και μελετήσει προσεκτικά αυτήν την ενότητα. Οι τρόποι εισαγωγής και μετακίνησης αναλύονται σε ξεχωριστές υποενότητες στο e-book και με εικόνες παρουσιάζονται στον αναγνώστη οι διαφορές κάθε μεθόδου αλλά και με ποια κουμπί ή συνδυασμούς πλήκτρων μπορεί να επιτευχθεί κάθε τρόπος.

Στο σημείο αυτό ας δούμε συνοπτικά κάθε μέθοδο. Αρχικά πρέπει να γίνει κατανοητό πως μπορείτε να εισάγετε ένα κλιπ στην timeline είτε από το πάνελ Project είτε από κάποια άλλη θέση της timeline με την μέθοδο της παρεμβολής ή της επικάλυψης.

Με την παρεμβολή (Insert) ο χρήστης μπορεί να μετακινήσει ένα κλιπ πάνω σε ένα υπάρχον κλιπ με αποτέλεσμα το νέο κλιπ να κόψει το υπάρχον κλιπ και να μετατοπίσει προς τα δεξιά το κομμένο τμήμα του. Πιο συγκεκριμένα το πρώτο καρέ του νέου κλιπ κόβει το άλλο κλιπ και το μετατοπίζει προς τα δεξιά δημιουργώντας χώρο για το κλιπ που έχει επιλέξει ο χρήστης. Έτσι αυτό το κλιπ παρεμβάλλεται σε δύο τμήματα του υπάρχοντος κλιπ. Με την επικάλυψη (Overlay) όταν ο χρήστης τοποθετήσει ένα νέο κλιπ σε ένα άλλο κλιπ τότε το κλιπ κόβει το υπάρχον βίντεο στο σημείο που υπάρχει το πρώτο καρέ του νέου κλιπ. Σε αυτήν την μέθοδο το κομμένο τμήμα δεν μετατοπίζεται δεξιά αλλά επικαλύπτεται από το νέο κλιπ.

Η μετακίνηση με απόσυρση (lift) αφήνει κενό χώρο στην timeline στο σημείο που ήταν το κλιπ το οποίο ο χρήστης επέλεξε να μετακινήσει. Αν ο χρήστης μετακινήσει ένα κλιπ στο τέλος της σεκάνς τότε η αρχική του θέση μένει κενή και η διάρκεια της σεκάνς μεγαλώνει. Η μετακίνηση με αφαίρεση (extract) ίσως θυμίσει στον αναγνώστη του ηλεκτρονικού βιβλίου τη λειτουργία Ripple Edit . Αν ένας χρήστης πραγματοποιήσει μετακίνηση με αφαίρεση με τον τρόπο που αναλύεται στο βιβλίο τότε θα πετύχει την μετακίνηση του κλιπ στη νέα θέση αλλά χωρίς να μείνει κενό στην αρχική του θέση.



Μετακίνηση με απόσυρση.

Κεφάλαιο 5

Δημιουργία τίτλων με δυναμικά χαρακτηριστικά

Στο κεφάλαιο αυτό θα αναλυθεί το τέταρτο κεφάλαιο του ηλεκτρονικού βιβλίου το οποίο πραγματεύεται τη δημιουργία τίτλων με δυναμικά χαρακτηριστικά. Το Adobe Premiere Pro CS3 δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες του να εισάγουν τίτλους που έχουν δημιουργήσει σε άλλα προγράμματα όπως το Adobe Photoshop. Το θέμα όμως αυτού του κεφαλαίου είναι η εξολοκλήρου δημιουργία τίτλων στο Adobe Premiere Pro CS3 και η εκμάθηση του θα γίνει με τη μελέτη των παρακάτω ενοτήτων:

- Με λίγα λόγια
- Δημιουργία τίτλων εκ του μηδενός
- Δουλεύοντας με το κείμενο και τα αντικείμενα
- Δημιουργία κειμένου σε διαδρομές
- Δημιουργία σχημάτων
- Κυλιόμενο και συρόμενο κείμενο
- Χρησιμοποιώντας στυλ τίτλων και templates

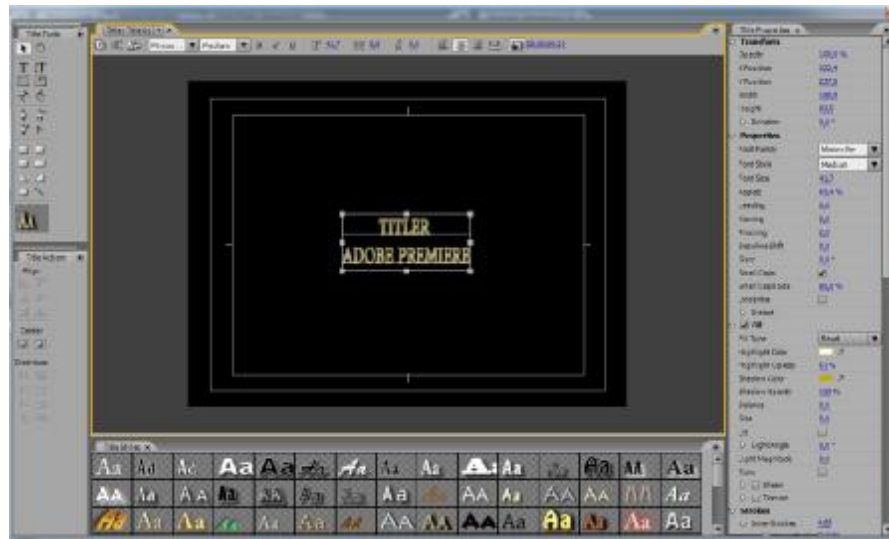
5.1 Οφέλη των τίτλων και δημιουργία τους

Η πρώτη ενότητα εξηγεί τη σπουδαιότητα της δημιουργίας τίτλων σε ένα έργο και πληροφορεί τον χρήστη για όσα θα μάθει στο κεφάλαιο αυτό. Με την εισαγωγή τίτλων κάθε χρήστης του προγράμματος μπορεί να εμπλουτίσει το έργο του, να παρουσιάσει μια πληροφορία και να ενημερώσει τους θεατές πιο ξεκάθαρα από την αφήγηση. Με την εκμάθηση του Titler ο χρήστης μπορεί να προβάλλει πληροφορίες όπως είναι η ημερομηνία, ο τόπος, το όνομα του ατόμου που δείχνει το βίντεο αλλά και να δημιουργήσει τίτλους αρχής και τίτλους τέλους με τους συντελεστές του έργου του.

Επιπλέον γίνεται σύντομη αναφορά σχετικά με όσα προσφέρει το Titler του Adobe Premiere Pro CS3. Με την εκμάθηση του ο χρήστης θα μπορέσει να δημιουργεί τίτλους κειμένου και σχήματα και να επεξεργάζεται παραμέτρους όπως το χρώμα, το μέγεθος ή η

γραμματοσειρά αλλά και τη θέση τους σε σχέση με τα υπόλοιπα αντικείμενα. Στην πορεία του κεφαλαίου θα αναλυθούν η δημιουργία κειμένου σε διαδρομές, το κυλιόμενο και συρόμενο κείμενο αλλά και η μεγάλη ποικιλία των εφέ και templates που διαθέτει το πρόγραμμα.

Η δεύτερη ενότητα του κεφαλαίου αφορά τη δημιουργία τίτλων εκ του μηδενός και αρχικά αναλύει τους τρόπους με τους οποίους ο χρήστης μπορεί να ανοίξει το Titler στο πρόγραμμα. Οι τίτλοι τοποθετούνται στο πάνελ Project με όνομα που θα δώσει ο χρήστης. Στη συνέχεια της ενότητας γίνεται ανάλυση των τριών διαφορετικών προσεγγίσεων δημιουργίας κειμένου. Η δημιουργία κειμένου μπορεί να γίνει σε μεμονωμένες γραμμές, σε παραγράφους ή να είναι προσαρμοσμένο σε μια διαδρομή. Η δημιουργία κειμένου μεμονωμένων γραμμών γίνεται με το εργαλείο Type Tool ή Vertical Type Tool για εισαγωγή οριζώντιου ή κατακόρυφου κειμένου αντίστοιχα. Το κείμενο δεν αναδιπλώνεται από προεπιλογή. Για την οριζόντια δημιουργία κειμένου παραγράφων ο χρήστης πρέπει να επιλέξει το Area Type Tool ενώ για την κατακόρυφη δημιουργία κατακόρυφου κειμένου παραγράφων το εργαλείο Vertical Area Type. Έχοντας επιλεγμένο ένα από αυτά τα εργαλεία ο χρήστης καλείται να σχεδιάσει ένα πλαίσιο κειμένου στην περιοχή σχεδίασης του Titler και έπειτα να πληκτρολογήσει την παράγραφο που επιθυμεί. Η ενότητα κλείνει με τη δημιουργία κειμένου προσαρμοσμένου σε μία διαδρομή. Ο αναγνώστης μαθαίνει πώς να δημιουργεί διαδρομές στην περιοχή σχεδίασης με το Path Type Tool ή το Vertical Path Type Tool. Τα εργαλεία αυτά θυμίζουν το εργαλείο της πέννας. Το κείμενο που θα πληκτρολογήσει θα ακολουθεί τη διαδρομή που σχεδίασε.



Στιγμιότυπο από το πάνελ Titler.

5.2 Δουλεύοντας με το κείμενο και τα αντικείμενα

Η τρίτη ενότητα παρέχει πλήρη ανάλυση για το πώς μπορεί ένας χρήστης να δουλεύει με το κείμενο και τα αντικείμενα. Στόχος της ενότητας είναι η ανάλυση των περισσότερων παραμέτρων του πάνελ Titler. Το πάνελ Titler αποτελείται από διάφορα πάνελ και το κάθε ένα έχει τις δικές του παραμέτρους. Στο σημείο αυτό θα δούμε σύντομα τι μπορεί ένας χρήστης να δει σε κάθε πάνελ. Στο κεντρικό πάνελ του Titler που ονομάζεται και οθόνη σχεδίασης υπάρχει χώρος για τη δημιουργία κειμένου και σχημάτων ενώ στο πάνελ Title Tools υπάρχουν τα εργαλεία εισαγωγής κειμένου και σχεδίασης σχημάτων. Με τις επιλογές του πάνελ Title Actions ο χρήστης μπορεί να ρυθμίζει τη στοίχιση, το κεντράρισμα ή την κατανομή των αντικειμένων. Επιπλέον δίνεται η δυνατότητα χρήσης προκαθορισμένων στυλ για τα αντικείμενα στο πάνελ Title Styles. Τέλος το πάνελ Title Properties είναι ένα πολύ σημαντικό πάνελ που προσφέρει επιλογές για το κείμενο και τα γραφικά όπως είναι τα χαρακτηριστικά γραμματοσειράς, περιγράμματα, γεμίσματα και σκιές. Στο ηλεκτρονικό βιβλίο κάθε πάνελ αναλύεται σε ξεχωριστή υποενότητα.

Το κεντρικό πάνελ του Titler είναι η περιοχή σχεδίασης των αντικειμένων και εισαγωγής κειμένου. Διακρίνονται δύο ορθογώνια στο πάνελ αυτό που καθορίζουν την περιοχή σχεδίασης. Το μικρότερο ορθογώνιο αποτελεί την ασφαλή περιοχή των τίτλων. Στους θεατές

θα είναι ορατό το περιεχόμενο που βρίσκεται μέσα σε αυτό το ορθογώνιο. Το πάνελ σχεδίασης δίνει τη δυνατότητα σε κάθε χρήστη να δημιουργήσει νέους τίτλους βασισμένους στον πιο πρόσφατο που δημιούργησε, να αλλάξει τους τίτλους σε σταθερούς, συρόμενους ή κυλιόμενους ή να εισάγει ένα έτοιμο template. Οι επιλογές αυτές θα αναλυθούν στην πορεία του κεφαλαίου. Για την εμφάνιση του κλιπ που υπάρχει στην timeline ως φόντο αντί να φαίνεται το γκρι μοτίβο της σκακιέρας πρέπει να επιλεγθεί το πλήκτρο Show Background Video. Με τον χρονοκώδικα δίπλα από το κουμπί αυτό γίνεται η επιλογή ενός καρτέ του βίντεο που ο χρήστης θέλει να εμφανίσει στην οθόνη σχεδίασης. Αυτή είναι μια πολύ βασική επιλογή για τον χρήστη σε περιπτώσεις που θέλει να τοποθετήσει έναν τίτλο σε σχέση με το περιεχόμενο του έργου του καθώς και για να ελέγξει την εμφάνιση του τίτλου πάνω στην εικόνα του βίντεο.

Το πάνελ Title Tool παρέχει τη δυνατότητα επιλογής αντικειμένων με το Selection Tool αλλά και περιστροφής με το Rotation Tool. Επιλέγοντας το εργαλείο επιλογής ο χρήστης μπορεί να επιλέξει ένα στοιχείο κάνοντας κλικ πάνω του ή περισσότερα με τη δημιουργία ενός πλαισίου επιλογής. Εάν στην περιοχή σχεδίασης υπάρχουν πολλά αντικείμενα και πιθανόν μερικά καλύπτουν κάποια άλλα τότε ο χρήστης μπορεί να επιλέξει όποιο στοιχείο θέλει και επιλέγοντας Title > Arrange να δει τις επιλογές που δίνονται. Αυτές είναι οι εξής:

- Bring to front: φέρνει το επιλεγμένο αντικείμενο στην κορυφή της σειράς στοίβαξης.
- Bring forward: φέρνει το επιλεγμένο αντικείμενο μία θέση μπροστά από αυτό.
- Send to Back: στέλνει το επιλεγμένο αντικείμενο στο κάτω μέρος της σειράς στοίβαξης.
- Send backward: μετακινεί το επιλεγμένο αντικείμενο μία θέση κάτω από αυτό.

Το πάνελ Title Actions περιλαμβάνει κουμπιά που ρυθμίζουν τη διάταξη των αντικειμένων στην περιοχή σχεδίασης. Ως διάταξη αντικειμένων αναφέρεται η ευθυγράμμιση, το κεντράρισμα ή η διανομή τους κατά μήκος οριζόντιων ή κατακόρυφων αξόνων στην περιοχή σχεδίασης. Στο πάνελ αυτό τα κουμπιά είναι ομαδοποιημένα ανάλογα με τη λειτουργία τους. Κάθε κουμπί Align ευθυγραμμίζει τα αντικείμενα που είναι επιλεγμένα στο αντικείμενο που είναι πιο κοντά στην επιλογή στοίχιση. Για παράδειγμα αν ο χρήστης επιλέξει δεξιά στοίχιση όλα τα επιλεγμένα αντικείμενα θα στοιχιστούν σύμφωνα με το αντικείμενο που βρίσκεται πιο δεξιά στην περιοχή σχεδίασης. Μια επιλογή κεντραρίσματος με κάποιο κουμπί από την κατηγορία Center κεντράρει ένα ή περισσότερα

αντικείμενα στον οριζόντιο ή κατακόρυφο άξονα της περιοχής σχεδίασης. Για ταυτόχρονο οριζόντιο και κατακόρυφο κεντράρισμα πρέπει να είναι επιλεγμένα και τα δύο κουμπιά. Οι επιλογές κατανομής με τα πλήκτρα Distribute δημιουργούν ομοιόμορφα διαστήματα των επιλεγμένων αντικειμένων μεταξύ των δύο αντικειμένων που βρίσκονται στις άκρες. Για παράδειγμα αν επιλεγθεί κάθετη κατανομή τεσσάρων αντικειμένων, τα επιλεγμένα αντικείμενα θα κατανεμηθούν μεταξύ των δύο που βρίσκονται στο επάνω και στο κάτω άκρο. Για το λόγο αυτό οι επιλογές Distribute μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε περισσότερα από δύο αντικείμενα.

Το πάνελ Title Properties περιέχει κατηγορίες με ίδιες ρυθμίσεις για πλαίσια κειμένου και σχήματα. Διαφέρουν μόνο οι ρυθμίσεις της κατηγορίας Properties. Με τις ρυθμίσεις της κατηγορία Transform μπορούν να ρυθμιστούν επιλογές για το αντικείμενο όπως είναι η αδιαφάνεια του (Opacity), η θέση του στον οριζόντιο άξονα (X Position), η θέση του στον κάθετο άξονα (Y Position), το πλάτος του (Width), το ύψος του (Height) και η περιστροφή του (Rotation). Στην κατηγορία Properties υπάρχει η επιλογή Graphic Type μόνο όταν είναι επιλεγμένο κάποιο σχήμα ή ομάδα αντικειμένων που περιέχει και σχήματα και παρέχει μια λίστα με σχήματα από τα οποία ο χρήστης μπορεί να μετατρέψει ένα σχήμα που σχεδιά σε κάποιο άλλο. Αντίθετα αν είναι επιλεγμένο ένα αντικείμενο κειμένου ή ένα τμήμα κειμένου εμφανίζονται επιλογές που αφορούν την γραμματοσειρά (Font Family), το μέγεθος (Font Size) και το στυλ γραμματοσειράς (Font Style). Επίσης ο χρήστης μπορεί να ρυθμίσει την απόσταση μεταξύ γραμμών μιας παραγράφου με την επιλογή Leading, την απόσταση μεταξύ συγκεκριμένων ζευγών χαρακτήρων με την επιλογή Kerning και την απόσταση σε μια ομάδα χαρακτήρων μέσω της επιλογής Tracking. Στο σημείο αυτό του ηλεκτρονικού βιβλίου ο αναγνώστης μπορεί να συνεχίσει τη μελέτη περισσότερων παραμέτρων. Στο πάνελ αυτό δίνεται η δυνατότητα επεξεργασίας του γεμίσματος και του περιγράμματος αντικειμένων κειμένου και σχημάτων αλλά και η προσθήκη λάμπης και σκιών. Το γέμισμα αφορά το εσωτερικό χώρο που καθορίζουν τα περιγράμματα ενός σχήματος και με τις ρυθμίσεις του μπορεί να καθοριστεί ο τρόπος εφαρμογής του χρώματος (Fill Type), το χρώμα γεμίσματος (Color) και η αδιαφάνεια του (Opacity).

Σε κάποιο αντικείμενο κειμένου ή σχήμα μπορεί να προστεθεί εσωτερικό ή εξωτερικό περίγραμμα. Inner Strokes είναι τα εσωτερικά περιγράμματα, γραμμές δηλαδή που ακολουθούν το μήκος του εσωτερικού άκρου του αντικειμένου ενώ Outer Strokes είναι τα εξωτερικά περιγράμματα που αφορούν την εξωτερική πλευρά των άκρων του αντικειμένου

σας. Αφού προστεθεί ένα περίγραμμα υπάρχει η δυνατότητα αλλαγής του είδους του (Type), του χρώματος (Color), του τύπου γεμίσματος (Fill Type), της αδιαφάνειας (Opacity), της λάμψης (Sheen) και της υφή (Texture). Για την κατανόηση των παραπάνω επιλογών ο χρήστης πρέπει να μελετήσει την ενότητα του ηλεκτρονικού βιβλίου και να εφαρμόσει τις ρυθμίσεις αυτές σε τίτλους.

5.3 Δημιουργώντας κείμενο σε διαδρομές και σχήματα

5.3.1 Κείμενο σε διαδρομές

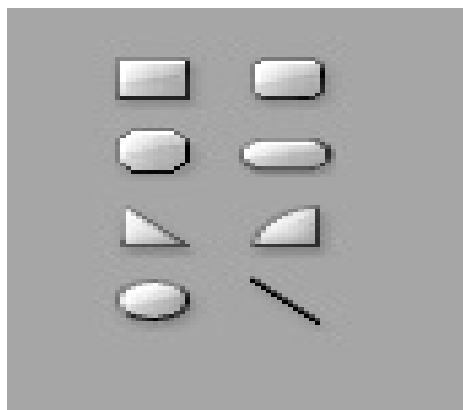
Στην επόμενη ενότητα του ηλεκτρονικού βιβλίου θα καλυφθεί η ανάγκη εκμάθησης δημιουργίας κειμένου σε διαδρομές. Ο ορισμός μιας διαδρομής μπορεί να γίνει με το εργαλείο Path Type Tool. Ο χρήστης πρέπει όταν κάνει κλικ στην οθόνη σχεδίασης να σύρει το ποντίκι για να εμφανίσει λαβές. Οι λαβές αυτές δείχνουν τα σημεία ορισμού και με την επεξεργασία τους γίνεται επεξεργασία των καμπύλων. Σε περίπτωση που ο χρήστης δεν έσυρε το ποντίκι και απλά δημιούργησε ένα σημείο ορισμού μπορεί να προσθέσει λαβές με το εργαλείο Convert Anchor Point.

Στο σημείο αυτό ο αναγνώστης θα δει την χρησιμότητα κάθε εργαλείου πέννας. Συνοπτικά το Pen tool προσθέτει σημεία ορισμού και το κείμενο ακολουθεί τη σειρά με τα οποία έγιναν τα κλικ εισαγωγής ενώ το εργαλείο Add Anchor Point προσθέτει σημεία ορισμού σε υπάρχουσα γραμμή ή καμπύλη και το κείμενο ακολουθεί τη σειρά της γραμμής ή της καμπύλης ανεξάρτητα με τη σειρά που προστέθηκαν τα σημεία ορισμού. Τα εργαλεία Delete Anchor Point και Convert Anchor Point διαγράφουν σημεία ορισμού σε μια διαδρομή και μετατρέπουν τα σημεία ορισμού σε λαβές αντίστοιχα. Ο χρήστης με την επιλογή του εργαλείου της πέννας και την τοποθέτηση τον κέρσορα του ποντικιού πάνω στις λαβές ενός σημείου ορισμού χωρίς να κάνει κλικ θα παρατηρήσει ότι ο δείκτης θα μετατραπεί σε μαύρο βέλος. Στο σημείο αυτό μπορεί να μεγαλώσει τις λαβές, να τις μικρύνει για να αλλάξει το μέγεθος της καμπύλης ή να αλλάξει τη θέση των λαβών με αποτέλεσμα να αλλάξει το σχήμα της καμπύλης.

5.3.2 Δημιουργία σχημάτων

Η πέμπτη ενότητα του ηλεκτρονικού βιβλίου αφορά τη δημιουργία σχημάτων στην οθόνη του Titler. Η διαδικασία δημιουργίας κάποιου σχήματος είναι απλή. Αρχικά πρέπει να γίνει επιλογή του επιθυμητού σχήματος από τα διαθέσιμα σχήματα που υπάρχουν στο πάνελ Title Tools και έπειτα να γίνει κλικ σε κάποιο σημείο στο πάνελ σχεδίασης. Ο χρήστης πρέπει να σύρει για να σχεδιάσει το σχήμα και αφού φτάσει στο μέγεθος που επιθυμεί τότε να ελευθερώσει το πλήκτρο του ποντικιού.

Στο ηλεκτρονικό βιβλίο ο αναγνώστης θα μάθει για τις διαθέσιμες συντομεύσεις που υπάρχουν για κάποια σχήματα, μεθόδους δημιουργίας συμμετρικών σχημάτων αλλά και τρόπους επεξεργασίας παραμέτρων σε ένα ή περισσότερα σχήματα ταυτόχρονα. Ενδεικτικά να αναφέρουμε πως το πάτημα του πλήκτρου Shift οδηγεί στη δημιουργία συμμετρικών σχημάτων όπως είναι οι κύκλοι, τα τετράγωνα και τα ισόπλευρα τρίγωνα. Η επεξεργασία των παραμέτρων ενός ή περισσότερων σχημάτων γίνεται ενώ είναι επιλεγμένα στο πάνελ Properties.



Εργαλεία σχεδίασης σχημάτων.

Τέλος, στην ενότητα αυτή ο αναγνώστης πληροφορείται ότι έχει τη δυνατότητα με το πλήκτρο Alt να δημιουργήσει όμοια σχήματα αρκεί να επιλέξει ένα σχήμα από την περιοχή σχεδίασης με το εργαλείο επιλογής και πατώντας το πλήκτρο Alt να το σύρει με το ποντίκι. Αυτή η κίνηση θα έχει ως αποτέλεσμα τη δημιουργία του ίδιου σχήματος, με τις ίδιες διαστάσεις και χαρακτηριστικά.

5.4 Κυλιόμενο και συρόμενο κείμενο

Η προτελευταία ενότητα του κεφαλαίου Δημιουργία τίτλων με δυναμικά χαρακτηριστικά πραγματεύεται τη δημιουργία κυλιόμενου και συρόμενου κειμένου. Το κυλιόμενο κείμενο είναι σχεδόν απαραίτητο για τους τίτλους τέλους ενώ με το συρόμενο μπορεί να γίνει παρουσίαση άλλων στοιχείων. Είναι σημαντικό ο αναγνώστης να κατανοήσει τη λειτουργία και τη χρησιμότητα των τίτλων Roll και Crawl και στο μέλλον να μπορεί να τους εντάξει στα έργα του, αποφεύγοντας την υπερβολική τοποθέτηση τέτοιων τίτλων χωρίς συγκεκριμένο λόγο. Ο αναγνώστης θα δει τρόπους δημιουργίας τέτοιων τίτλων αλλά και μετατροπής ενός σταθερού τίτλου σε τίτλο κίνησης. Περιληπτικά θα αναφέρουμε πως η επιλογή Roll οδηγεί στη δημιουργία κυλιόμενου τίτλου, η επιλογή Crawl Right δημιουργεί συρόμενο τίτλο με κατεύθυνση προς τα δεξιά ενώ η επιλογή Crawl Left δημιουργεί συρόμενο τίτλο με κατεύθυνση προς τα αριστερά. Ο αναγνώστης θα εξοικειωθεί με παραμέτρους που αφορούν τον χρόνο, στο πρόγραμμα αναφέρονται ως Timing (Frames). Για παράδειγμα ο χρήστης με την επιλογή Start off Screen μπορεί να επιλέξει οι τίτλοι να ξεκινούν έξω από τη οθόνη και να γίνεται σταδιακή εισαγωγή τους ενώ με την επιλογή End off Screen ορίζει ότι οι τίτλοι θα σβήνουν έξω από την οθόνη. Επιπλέον με επιλογές Ease-in και Ease-out ο χρήστης επιλέγει τον αριθμό των αρχικών καρέ του τίτλου, κατά τη διάρκεια των οποίων αυξάνεται η ταχύτητα του κειμένου και τον αριθμό των τελικών καρέ του τίτλου, κατά τη διάρκεια των οποίων μειώνεται η ταχύτητα του. Τέλος αξίζει να σημειωθεί ότι η διάρκεια των τίτλων αυτών είναι αντιστρόφως ανάλογη με την ταχύτητα κίνησης τους, δηλαδή μικρότερη διάρκεια του κλιπ με τον τίτλο σημαίνει μεγαλύτερη ταχύτητα του κειμένου.

5.5 Δουλεύοντας με στυλ τίτλων και έτοιμα templates

Το κεφάλαιο κλείνει με την ενότητα που εξηγεί τη λειτουργία στυλ τίτλων (Title Styles) και έτοιμων προτύπων (Templates). Γίνεται εξήγηση της σπουδαιότητας του πάνελ Title Styles καθώς με αυτά μπορεί να διατηρηθεί η συνοχή πολλών τίτλων σε ένα έργο. Ο χρήστης του προγράμματος μπορεί να αποθηκεύσει συνδυασμούς χρωμάτων και χαρακτηριστικά γραμματοσειρών ή σχημάτων σε νέο Style έτσι ώστε να τα υπάρχει στο πρόγραμμα για μελλοντική χρήση. Οι μικρογραφίες από τα νέα στυλ του χρήστη θα εμφανίζονται στο πάνελ Title Styles μαζί με το σύνολο των στυλ που περιέχει το πρόγραμμα. Από αυτό το πάνελ

μπορεί να γίνει εφαρμογή οποιουδήποτε στυλ.



Το πάνελ Title Styles

Τα στυλ μπορούν να εμφανίζονται στο πάνελ με τρεις τρόπους εμφάνισης. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει έναν κάνοντα δεξί κλικ σε κενό σημείο του πάνελ. Επιλέγοντας Text Only θα εμφανίζεται μόνο το όνομα των στυλ ενώ οι επιλογές Small Thumbnails ή Large Thumbnails θα εμφανίζουν μικρές ή μεγάλες μικρογραφίες που δείχνουν αντικείμενα κειμένου στα οποία είναι εφαρμοσμένα τα στυλ.

Τέλος ο αναγνώστης ενημερώνεται πως το Adobe Premiere Pro CS3 διαθέτει μεγάλη ποικιλία από templates που μπορεί να χρησιμοποιηθούν για τους τίτλους. Τα πρότυπα είναι κατηγοριοποιημένα ανάλογα με τη θεματική τους ενότητα και ουσιαστικά αποτελούν συνδυασμό γραφικών φόντου, σχημάτων και πλαισίων κειμένου σε συγκεκριμένες θέσεις. Διαβάζοντας αυτήν την ενότητα ο αναγνώστης θα μάθει πώς να δημιουργήσει τίτλους βασισμένους σε πρότυπα αλλά και πώς μπορεί να επεξεργαστεί πρότυπα. Περιληπτικά ο χρήστης μπορεί να ρυθμίσει ένα πρότυπο ως προκαθορισμένο (Set template as default still), να επαναφέρει το αρχικό προκαθορισμένο πρότυπο (Restore default templates), να μετονομάσει ένα πρότυπο (Rename template) αλλά και να το διαγράψει (Delete template).

Κεφάλαιο 6

Εμπλουτισμός του μονταρισμένου υλικού με εφέ αλλαγής πλάνου και εφέ βίντεο

6.1 Εισαγωγή στα εφέ

Στο προηγούμενο κεφάλαιο αναλύθηκε η διαδικασία δημιουργίας βίντεο με απλό μοντάρισμα πλάνων. Ο αναγνώστης του ηλεκτρονικού βιβλίου έχει μάθει τις βασικές τεχνικές για την κοπή και την τοποθέτηση των κλιπ στο διάγραμμα ροής χρόνου. Σε αυτό το κεφάλαιο της πτυχιακής εργασίας θα αναλυθούν τα κεφάλαια του ηλεκτρονικού βιβλίου που αφορούν τα εφέ αλλαγής πλάνου και τα εφέ βίντεο.

Αναμφίβολα είναι σημαντικό ο αναγνώστης να μάθει να τοποθετεί εφέ και να επεξεργάζεται τις παραμέτρους τους στο πάνελ Effect Controls. Τα εφέ αλλαγής πλάνου είναι γνωστά και ως transitions και δίνουν τη δυνατότητα στον χρήστη να πετύχει πιο ομαλές μεταβάσεις από μια σκηνή στην επόμενη αποφεύγοντας τις απότομες αλλαγές. Εκτός από απαραίτητη η χρήση των εφέ αυτών είναι και ενδιαφέρουσα καθώς μπορούν να δημιουργήσουν ευχάριστες εντυπώσεις στους θεατές. Τα εφέ βίντεο δίνουν στον χρήστη την ευκαιρία να αλλάξει την εμφάνιση του έργου του και να διορθώσει πιθανά προβλήματα.

6.2 Εφέ αλλαγής πλάνου

Το κεφάλαιο του ηλεκτρονικού βιβλίου που πραγματεύεται την προσθήκη εφέ αλλαγής πλάνου και παρέχει λεπτομερή ανάλυση για θέματα που σχετίζονται με αυτήν την κατηγορία εφέ έχει χωριστεί στις εξής ενότητες:

- Με λίγα λόγια
- Τοποθέτηση Εφέ Αλλαγής Πλάνου
- Ανάλυση κατηγοριών εφέ αλλαγής πλάνου
- Πάνελ Effect Controls- αλλαγή παραμέτρων των εφέ αλλαγής πλάνου
- Διαχειριστικά καρτέ
- Ηχητικά εφέ αλλαγής πλάνου

6.2.1 Εισαγωγή στα εφέ αλλαγής πλάνου και μέθοδος τοποθέτησης τους

Στην πρώτη ενότητα του κεφαλαίου γίνεται μια εισαγωγή για τα εφέ αλλαγής πλάνου (transitions) και ο αναγνώστης πληροφορείται για την χρησιμότητα τους. Ο αναγνώστης θα ενημερωθεί πως η χρήση εφέ αλλαγής πλάνου είναι απαραίτητη και διασκεδαστική αλλά ταυτόχρονα απαιτεί προσοχή η συχνότητα τοποθέτησης τους. Ο χρήστης θα πρέπει να μελετήσει την ανάγκη εισαγωγής ενός εφέ και αφού το τοποθετήσει ανάμεσα σε δύο κλιπ οφείλει να ελέγξει αν το συγκεκριμένο εφέ βοήθα στην εξέλιξη της ιστορίας, συμβάλλει στο να φαίνεται πιο ωραίο το αποτέλεσμα ή μπερδεύει και κουράζει τον θεατή. Βασικό επίτευγμα με την τοποθέτηση εφέ αλλαγής πλάνου πρέπει να είναι η ομαλή μετάβαση από μία σκηνή σε μία άλλη και ο εντυπωσιασμός του θεατή.

Στην ενότητα αυτή γίνεται γνωστό πως υπάρχουν πολλές κατηγορίες εφέ που μπορούν να τοποθετηθούν ανάμεσα σε δύο κλιπ. Επιπλέον ο αναγνώστης μαθαίνει για το πάνελ Effect Controls με το οποίο θα ασχοληθεί αρκετά για να μάθει την τοποθέτηση καρτέ κλειδιών αλλά και την λειτουργία διαφόρων παραμέτρων. Αξίζει να σημειωθεί πως κάθε εφέ αλλαγής πλάνου έχει διάφορες επιλογές που είναι μοναδικές για το καθένα. Αναφορά γίνεται επίσης στον τρόπο τοποθέτησης ενός εφέ με τη μέθοδο drag and drop (σύρε και άσε) αλλά και στο διάγραμμα Ροής Χρόνου A/B (A/B Timeline) που περιέχεται στο πάνελ Effect Controls. Σε αυτό το σημείο ο αναγνώστης ενημερώνεται σύντομα ότι σε αυτό το διάγραμμα θα εργαστεί αρκετά για την επεξεργασία των παραμέτρων των εφέ. Τέλος ο αναγνώστης πληροφορείται ότι στην πορεία του κεφαλαίου θα μάθει για τα διαχειριστικά καρτέ και για το πως η έλλειψη διαχειριστικών καρτέ επηρεάζει την εφαρμογή ενός εφέ αλλαγής πλάνου.

Στην δεύτερη ενότητα του κεφαλαίου γίνεται ανάλυση της διαδικασίας τοποθέτησης ενός εφέ αλλαγής πλάνου ανάμεσα σε δύο κλιπ. Η προσθήκη εφέ αλλαγής πλάνου είναι μια απλή διαδικασία η οποία περιλαμβάνει την τοποθέτηση του εφέ ανάμεσα σε δύο κλιπ στην timeline. Ο αναγνώστης μαθαίνει ότι για να τοποθετήσει ένα εφέ αλλαγής πλάνου πρέπει να το επιλέξει από την καρτέλα Effects και να το τοποθετήσει με τη μέθοδο drag and drop στο σημείο που ενώνονται τα δύο κλιπ στο διάγραμμα ροής χρόνου. Ένας χρήστης για να πετύχει την εφαρμογή κάποιου εφέ πρέπει να προσέξει να μην υπάρχει κενό καρτέ ανάμεσα στα κλιπ που θέλει να εφαρμόσει το εφέ αλλαγής πλάνου. Άλλο ένα σημείο που απαιτεί προσοχή είναι η έλλειψη διαχειριστικών καρτέ. Ως διαχειριστικά καρτέ αναφέρονται τα αρχικά ή τελικά

καρέ που έχει ένα κλιπ πριν περαστεί στην timeline. Ο χρήστης του προγράμματος πρέπει να κόψει το βίντεο στο πάνελ Source Monitor πριν το εισάγει στο διάγραμμα ροής χρόνου ή να κόψει τμήμα του αφού περαστεί με το εργαλείο Ripple Edit. Έτσι αποφεύγοντας την έλλειψη διαχειριστικών καρέ πετυχαίνεται η ομαλή λειτουργία των εφέ αλλαγής πλάνου. Τα διαχειριστικά καρέ και η έλλειψη αυτών αναλύεται σε επόμενη ενότητα αυτού του κεφαλαίου.

6.2.2 Κατηγορίες των εφέ

Στην τρίτη ενότητα ο αναγνώστης μπορεί να διαβάσει μια αρκετά αναλυτική περιγραφή των κατηγοριών εφέ αλλαγής πλάνου. Είναι φανερό πως κανένα κείμενο δεν μπορεί να εξηγήσει το θέαμα που προσφέρουν τα εφέ αλλά σε αυτήν την ενότητα γίνεται μία περιγραφή για κάποια χαρακτηριστικά μερικών κατηγοριών. Πιο συγκεκριμένα η κατηγορία Dissolve περιέχει εφέ αλλαγής πλάνου που πετυχαίνουν σταδιακό σβήσιμο ενός πλάνου στο επόμενο. Τα εφέ αυτής της κατηγορίας μπορούν να δημιουργήσουν μια αργή και χαλαρή αίσθηση σε σχέση με ένα απλό κόψιμο καθώς και την αίσθηση που δίνει το πέρασμα του χρόνου ή η αλλαγή της θέσης. Ακολουθούν τα εφέ της κατηγορίας Fade. Είναι υποκατηγορία των εφέ Dissolve και πετυχαίνουν σταδιακό σβήσιμο ενός πλάνου. Το σβήσιμο όμως δεν γίνεται στο επόμενο κλιπ αλλά σε ένα χρώμα, μαύρο ή άσπρο (dip to black / dip to white). Η τοποθέτηση τέτοιων εφέ πληροφορεί τον θεατή για την αρχή ή το τέλος μιας σκηνής ή ολόκληρου έργου σε παραγωγές στην τηλεόραση ή τον κινηματογράφο.

Η επόμενη κατηγορία εφέ που υπάρχει σε αυτήν την ενότητα είναι τα εφέ Wipe. Τα εφέ αυτής της κατηγορίας πετυχαίνουν την μετάβαση από ένα κλιπ στο επόμενο με την εμφάνιση του δεύτερου κλιπ μέσα από κάποιο γεωμετρικό σχήμα. Η προσθήκη χρωματικού περιγράμματος σε αυτά τα εφέ θα βοηθήσει τους θεατές να διακρίνουν το δεύτερο κλιπ που θα σχηματίζεται πάνω στο πρώτο. Στο τέλος της ενότητας ο αναγνώστης του ηλεκτρονικού βιβλίου πληροφορείται πως υπάρχουν πολλά εφέ αλλαγής πλάνου τα οποία πετυχαίνουν εντυπωσιακές μεταβάσεις.

Οι δοκιμές διαφόρων εφέ αλλαγής πλάνου με επεξεργασία των παραμέτρων τους αποτελούν τον καλύτερο τρόπο εκμάθησης αυτής της ενότητας. Η ταχύτητα της μετάβασης ενός εφέ μπορεί να κυμαίνεται μεταξύ λίγων καρέ έως αρκετά δευτερόλεπτα ανάλογα με τη διάρκεια του κλιπ και το αποτέλεσμα που επιθυμεί ο χρήστης να δώσει στο έργο του.

6.2.3 Δουλεύοντας στο πάνελ Effect Controls

Ο χρήστης θα μάθει να δουλεύει στο πάνελ Effect Controls και να αλλάζει τις παραμέτρους των εφέ αλλαγής πλάνου. Με προσεκτική μελέτη της ενότητας αυτής ο αναγνώστης θα αποκτήσει πλήρη εικόνα για το πάνελ Effect Controls και με δοκιμές στις παραμέτρους που αναλύονται θα είναι σε θέση να εισάγει στο έργο του πετυχημένες μεταβάσεις. Στο ηλεκτρονικό βιβλίο υπάρχει πλήρη ανάλυση των παραμέτρων που είναι ενεργοποιημένες στο πάνελ Effect Controls αν είναι επιλεγμένο κάποιο εφέ αλλαγής πλάνου στο διάγραμμα ροής χρόνου. Εδώ θα αναλυθούν μερικές έννοιες που θα συναντήσει κανείς στο πάνελ αυτό. Αρχικά η παράμετρος Duration αφορά τη διάρκεια του εφέ αλλαγής πλάνου ενώ η παράμετρος Alignment τη στοίχιση του εφέ ανάμεσα στα δύο κλιπ. Κάθε εφέ μπορεί να εφαρμοστεί στο κέντρο ανάμεσα στα δύο κλιπ, στην αρχή του δεύτερου κλιπ ή στοπ τέλος του πρώτου. Η διάρκεια και η στοίχιση μπορεί να αλλάξει και στο διάγραμμα ροής χρόνου. Στο σημείο αυτό πρέπει να αναφερθεί πως κάθε εφέ αλλαγής πλάνου μπορεί να εμφανίσει και διαφορετικές παραμέτρους. Στη συνέχεια υπάρχει εξήγηση των παραμέτρων που θα υπάρχουν σταθερά στο πάνελ Effect Controls. Επιλέγοντας τη ρύθμιση Show Actual Sources ο χρήστης θα βλέπει τα πραγματικά βίντεο, δηλαδή τα βίντεο που επεξεργάζεται στην timeline, αντί των γραμμμάτων A και B ενώ με την επιλογή Reverse θα πετύχει την αντίστροφη εμφάνιση του εφέ αλλαγής πλάνου. Για παράδειγμα το εφέ Clock Wipe το οποίο λειτουργεί από τα δεξιά προς τα αριστερά με την επιλογή Reverse θα λειτουργεί αριστερόστροφα. Στην ενότητα αυτή γίνεται αναφορά και στις επιλογές Border Width και Border Color. Η πρώτη αφορά τα περιγράμματα των εφέ ενώ η δεύτερη το χρώμα των περιγραμμάτων.

6.2.4 Διαχειριστικά καρτέ

Στην πέμπτη ενότητα γίνεται λόγος για τα διαχειριστικά καρτέ και την περίπτωση έλλειψής τους. Στην αρχή του κεφαλαίου ο αναγνώστης του ηλεκτρονικού βιβλίου έμαθε πως διαχειριστικά καρτέ είναι τα διαθέσιμα καρτέ που βρίσκονται στην αρχή ή στο τέλος ενός κομμένου κλιπ στο πάνελ Source. Στην ενότητα αυτή γίνεται πλήρης ανάλυση για τα διαχειριστικά καρτέ. Τα αρχικά διαχειριστικά καρτέ αναφέρονται και ως head material ενώ τα τελικά ως tail material. Τα διαχειριστικά καρτέ χρησιμοποιούνται από το πρόγραμμα για να δημιουργήσουν το επιπλέον υλικό που χρειάζεται το εφέ αλλαγής πλάνου.



Επισήμανση διαχειριστικών καρτέ

Η ενότητα αυτή περιέχει υποενότητα που εξηγεί τις περιπτώσεις έλλειψης αρχικών ή τελικών διαχειριστικών καρτέ. Υπάρχουν δύο περιπτώσεις : η έλλειψη διαχειριστικών καρτέ σε ένα κλιπ και η έλλειψη τέτοιων καρτέ και στα δύο κλιπ. Το πρόγραμμα εμφανίζει διακεκομμένες γραμμές στο διάγραμμα ροής χρόνου ενώ κατά την αναπαραγωγή των κλιπ θα υπάρχει αναπαραγωγή παγωμένων καρτέ στο σημείο του εφέ. Ο αναγνώστης σε αυτήν την ενότητα θα μελετήσει τα μηνύματα λάθους που εμφανίζει το πρόγραμμα σε περιπτώσεις τοποθέτησης εφέ αλλαγής πλάνου σε κλιπ που έχουν έλλειψη από διαχειριστικά καρτέ.

6.2.5 Ηχητικά εφέ αλλαγής πλάνου

Τα ηχητικά εφέ αλλαγής πλάνου είναι εφέ που τοποθετούνται ανάμεσα σε δύο κλιπ ήχου και υπάρχει ανάλυση τους στην έκτη ενότητα του κεφαλαίου αυτού στο ηλεκτρονικό βιβλίο. Ο αναγνώστης ενημερώνεται πως η διαδικασία εφαρμογής τέτοιων εφέ είναι ίδια με την εφαρμογή εφέ αλλαγής πλάνου σε κλιπ βίντεο. Τα ηχητικά εφέ αλλαγής πλάνου υπάρχουν στην καρτέλα Audio Transitions και ο χρήστης μπορεί να επιλέξει και να σύρει ένα εφέ στην θέση που επιθυμεί. Τα εφέ Crossfade συμβάλλουν στο σταδιακό ξεκίνημα ή σβήσιμο ενός ήχου (fade in / fade out). Η επεξεργασία των παραμέτρων γίνεται στο πάνελ Effect Controls. Εκεί ο χρήστης μπορεί να επιλέξει τη θέση του, τη στοίχιση και τη διάρκεια του ηχητικού εφέ.

6.3 Εφέ βίντεο

Τα εφέ βίντεο και οι λειτουργίες που αφορούν τα εφέ αυτά περιέχονται στο έκτο κεφάλαιο του ηλεκτρονικού βιβλίου, το οποίο έχει χωριστεί στις παρακάτω ενότητες

- Με λίγα λόγια
- Δουλεύοντας με τα εφέ
- Το πάνελ Effect Controls
- Δημιουργία και χειρισμός καρτέ – κλειδιών
- Παρεμβολή σε καρτέ κλειδιά (keyframe interpolation) και ταχύτητα (velocity)

6.3.1 Εισαγωγή στα εφέ βίντεο

Στην πρώτη ενότητα του κεφαλαίου γίνεται μια εισαγωγή για τα εφέ βίντεο που διαθέτει το Adobe Premiere Pro CS3 και για τις ενότητες που ακολουθούν στο ηλεκτρονικό βιβλίο. Ο αναγνώστης πληροφορείται για την χρησιμότητα των εφέ αυτών. Προσδίδουν ενδιαφέρον στο έργο ενώ ταυτόχρονα διορθώνουν τεχνικά προβλήματα που ίσως έχουν μερικά κλιπ. Η προσθήκη των εφέ γίνεται απλά με την επιλογή του επιθυμητού εφέ από το πάνελ Effects και την μεταφορά του πάνω στο κλιπ στο διάγραμμα ροής χρόνου. Ο χρήστης μπορεί να προσθέσει περισσότερα από ένα εφέ εάν επιθυμεί σε κάποιο κλιπ βίντεο σε αντίθεση με τα εφέ αλλαγής πλάνου.

Επιπλέον σε αυτήν την ενότητα ο αναγνώστης μαθαίνει πως βασικό γνώρισμα των εφέ είναι πως διαθέτουν παραμέτρους που μπορεί να επεξεργαστεί στο πάνελ Effect Controls. Με την επεξεργασία αυτή αλλάζει η συμπεριφορά κάθε εφέ. Για κάθε κλιπ εμφανίζονται αυτόματα τρία μόνιμα εφέ στο πάνελ αυτό τα οποία δεν αλλάζουν την εμφάνιση των κλιπ εάν ο χρήστης δεν αλλάξει τις παραμέτρους τους. Αυτά είναι τα εφέ Motion, Opacity και Time Remapping και αφορούν τη θέση και την κίνηση του κλιπ, την αδιαφάνεια του και την ταχύτητα του αντίστοιχα. Εάν το κλιπ διαθέτει και ήχο τότε υπάρχει και το εφέ Volume που αφορά την ένταση του ήχου.

Τέλος γίνεται αναφορά στην εισαγωγή κλειδιών για κάθε παράμετρο των εφέ στο πάνελ Effect Controls. Με τον τρόπο αυτό πετυχαίνεται η αλλαγή των παραμέτρων με την πάροδο του χρόνου. Αξίζει να σημειωθεί πως είναι αδύνατον να πραγματοποιηθεί ανάλυση όλων των

εφέ. Για τον λόγο αυτό βασικός σκοπός του κεφαλαίου αυτού του ηλεκτρονικού βιβλίου είναι ο αναγνώστης να κατανοήσει τις δυνατότητες που παρέχει η χρήση των εφέ, να μάθει να επεξεργάζεται τις παραμέτρους του και να εξοικειωθεί με το πάνελ Effect Controls.

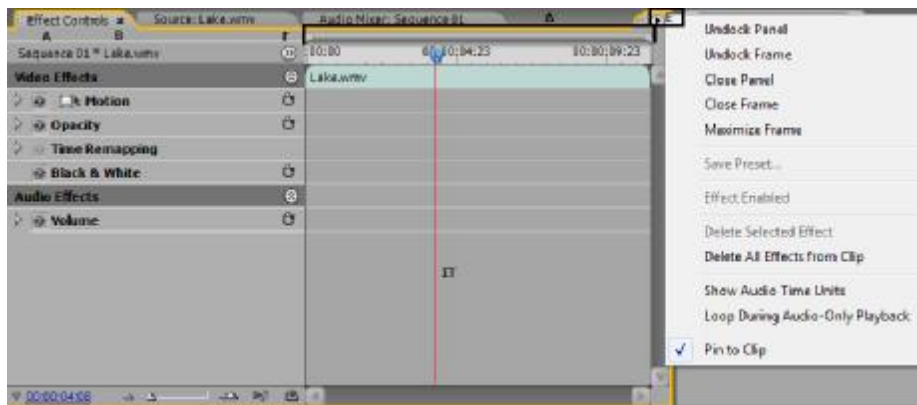
6.3.2 Δουλεύοντας με τα εφέ

Στη δεύτερη ενότητα του κεφαλαίου αναλύονται σε ξεχωριστές υποενότητες οι λειτουργίες που μπορεί να εφαρμόσει ένας χρήστης στα εφέ βίντεο. Η πρώτη λειτουργία είναι η εύρεση του εφέ. Σε προηγούμενο κεφάλαιο έγινε γνωστό πως τα εφέ βρίσκονται στο πάνελ Effects. Στο πάνελ αυτό υπάρχουν υποκατηγορίες ανάλογα με τη λειτουργία των εφέ. Εάν όμως ο χρήστης του προγράμματος δε θυμάται σε ποια κατηγορία βρίσκεται το εφέ μπορεί να εισάγει το όνομα του εφέ ή μερικούς χαρακτήρες του ονόματος στο πάνελ Effects στο πεδίο Contains. Καθώς πληκτρολογεί τους χαρακτήρες το πρόγραμμα θα εμφανίζει όλα τα εφέ που τους περιέχουν. Η δεύτερη λειτουργία είναι η οργάνωση των εφέ και πετυχαίνεται με τη δημιουργία κάδων στο πάνελ Effects. Οι κάδοι λειτουργούν όπως και στο πάνελ Project. Ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει και να μετονομάσει έναν κάδο και έπειτα να σύρει σε αυτόν όσα εφέ θέλει. Επιπλέον μπορεί να διαγράψει έναν κάδο με όσα εφέ περιέχει καθώς τα εφέ υπάρχουν και στις αρχικές τους θέσεις. Οι επόμενες διαδικασίες είναι η εφαρμογή ενός εφέ σε κλιπ και η διαγραφή του από το κλιπ. Η εφαρμογή γίνεται με τη μέθοδο drag and drop στο κλιπ στο διάγραμμα ροής χρόνου ή με την τοποθέτηση του στο πάνελ Effect Controls. Η χρήση καρτέ κλειδιών δίνει τη δυνατότητα στον χρήστη να ενεργοποιήσει το εφέ σε συγκεκριμένο τμήμα του κλιπ αλλά θα αναλυθεί στην πορεία του κεφαλαίου. Η διαγραφή ενός εφέ μπορεί να γίνει με τα πλήκτρα Delete ή Backspace αλλά και με επιλογές που υπάρχουν στο μενού του πάνελ Effect Controls. Τα μόνιμα εφέ που αφορούν τόσο τα κλιπ βίντεο όσο και του ήχου δεν είναι εφικτό να διαγραφτούν από τον χρήστη.

6.3.3 Δουλεύοντας στο πάνελ Effect Controls

Στην τρίτη ενότητα ο αναγνώστης του ηλεκτρονικού βιβλίου θα εμβαθύνει τις γνώσεις του για το πάνελ Effect Controls και τις παραμέτρους που υπάρχουν σε αυτό. Αρχικά να σημειωθεί πως το πάνελ Effects Controls περιλαμβάνει ένα χρονοδιάγραμμα (timeline), τον δείκτη τρέχουσας χρονικής στιγμής και στοιχεία ελέγχου ζουμ. Ο χρήστης με το πλήκτρο Show/Hide Timeline μπορεί να επιλέξει εμφάνιση ή απόκρυψη της timeline στο πάνελ.

Στην ενότητα αυτή γίνεται ανάλυση των κουμπιών που υπάρχουν στο πάνελ. Στο σημείο αυτό θα δοθεί σύντομη περιγραφή μερικών κουμπιών. Το κουμπί Toggle Animation εισάγει keyframe στην timeline στο καρέ που είναι ο δείκτης τρέχουσας χρονικής στιγμής. Εάν υπάρχει ήδη ένα ή περισσότερα keyframes για την παράμετρο τότε με το πλήκτρο αυτό γίνεται διαγραφή τους. Το κουμπί Reset Effect επαναφέρει το εφέ στις προκαθορισμένες τιμές του στον χρόνο που δείχνει ο δείκτης τρέχουσας χρονικής στιγμής. Αν στο σημείο που είναι ο δείκτης δεν υπάρχει καρέ-κλειδί τότε δημιουργείται αυτόματα ένα με τις προκαθορισμένες ρυθμίσεις. Η εφαρμογή διαφόρων εφέ και η επεξεργασία τους στο πάνελ Effect Controls θα συμβάλει στην άριστη εκμάθηση της ενότητας αυτής.



Το πάνελ Effect Controls.

*A. Όνομα σεκάνς B. Όνομα κλιπ Γ. Πλήκτρο Show/Hide Timeline Δ. Χρονοδιάγραμμα
E. Το μενού του πάνελ ΣΤ. Δείκτης τρέχουσας χρονικής στιγμής*

6.3.4 Δημιουργία και χειρισμός καρέ κλειδιών

Η δημιουργία και ο χειρισμός των καρέ κλειδιών αποτελούν τα θέματα της τέταρτης ενότητας. Με τη δημιουργία των καρέ κλειδιών ελέγχονται όλες οι παράμετροι των εφέ. Ο χρήστης μπορεί να μεταβάλλει τη συμπεριφορά των εφέ στο πέρασμα του χρόνου με τα keyframes αρκεί να χρησιμοποιήσει τουλάχιστον δύο. Το πρώτο καρέ κλειδί θα σηματοδοτεί την αρχική τιμή της παραμέτρου ενώ το δεύτερο τη νέα της τιμή.

Στην ενότητα αυτή γίνεται λεπτομερής ανάλυση για τον τρόπο εμφάνισης και επεξεργασία των καρέ κλειδιών τόσο στο πάνελ Effect Controls όσο και στο διάγραμμα ροής

χρόνου. Η εμφάνιση και επεξεργασία καρτέ κλειδιών στο διάγραμμα ροής χρόνου αποτελεί υποενότητα σε αυτήν την ενότητα και ο αναγνώστης μαθαίνει πως γίνεται η εμφάνιση των καρτέ κλειδιών στη timeline, η επιλογή τους και η επεξεργασία τους. Με τον όρο επεξεργασία εννοούμε την αντιγραφή, αποκοπή, επικόλληση ή διαγραφή τους. Στο ηλεκτρονικό βιβλίο αναλύονται όλες οι μέθοδοι επεξεργασίας των καρτέ κλειδιών έτσι ώστε ο χρήστης να μπορεί να επεξεργάζεται τα καρτέ κλειδιά.

6.3.5 Παρεμβολή σε καρτέ κλειδιά και ταχύτητα

Το θέμα της τελευταίας ενότητας αυτού του κεφαλαίου είναι η παρεμβολή σε καρτέ κλειδιά (keyframe interpolation). Πιο συγκεκριμένα είναι η διαδικασία η οποία αλλάζει τη συμπεριφορά μιας παραμέτρου ενός εφέ ανάμεσα σε δύο καρτέ κλειδιά. Ο αναγνώστης μαθαίνει με ποιον τρόπο θα μπορεί να ελέγξει και να αλλάξει σταδιακά τις παραμέτρους των εφέ σε συγκεκριμένα τμήματα του έργου του. Για παράδειγμα εάν επιθυμεί ένα κλιπ να ξεκινάει με μέγεθος 50 αλλά στην χρονική στιγμή του ενός δευτερολέπτου να διπλασιάζεται το μέγεθος του, τότε στο πρώτο καρτέ του κλιπ θα πρέπει να εισάγει ένα καρτέ κλειδί με τιμή 50 ενώ μετά από ένα δευτερόλεπτο θα πρέπει να εισάγει άλλο ένα καρτέ κλειδί με τιμή 100. Με δεξί κλικ σε ένα keyframe εμφανίζονται οι τύποι παρεμβολής.



Γραφήματα Value και Velocity.

Στην ενότητα του ηλεκτρονικού βιβλίου γίνεται ανάλυση των τύπων παρεμβολής που υπάρχουν στο πρόγραμμα αλλά και προβολή των εικονιδίων των keyframes ανάλογα με τη μέθοδο παρεμβολής. Στο σημείο αυτό θα αναφέρουμε πως οι πιο συνηθισμένοι τύποι παρεμβολής είναι η γραμμική παρεμβολή και η παρεμβολή Bezier. Η πρώτη δημιουργεί

ομοιόμορφο ρυθμό μεταβολής από το ένα keyframe στο άλλο ενώ η δεύτερη επιτρέπει στον χρήστη να αλλάξει τον ρυθμό μεταβολής με βάση το σχήμα της καμπύλης Bezier. Έτσι μπορεί να δημιουργήσει απότομες αλλαγές επιβράδυνσης ή επιτάχυνσης από ένα keyframe μέχρι το επόμενο.

Το κεφάλαιο κλείνει με την αναφορά στα γραφήματα Value και Velocity. Το γράφημα Value εμφανίζει τα καρέ-κλειδιά με τις τιμές κάθε παραμέτρου σε κάθε χρονική στιγμή ενώ το γράφημα Velocity απεικονίζει την ταχύτητα μεταξύ καρέ-κλειδιών. Ο αναγνώστης είναι σε θέση να κατανοήσει τη λειτουργία των γραφημάτων μέσα από ένα παράδειγμα που δίνεται.

Κεφάλαιο 7

Ελέγχοντας τον χρόνο

Στο έβδομο κεφάλαιο του ηλεκτρονικού βιβλίου γίνεται λόγος για τον έλεγχο του χρόνου. Με τη φράση έλεγχος χρόνου αναφερόμαστε στη δημιουργία αργής, γρήγορης ή αντίστροφης κίνησης. Το κεφάλαιο εξηγεί τα παραπάνω είδη αλλά και πιο εξεζητημένα εφέ που αφορούν τον έλεγχο του χρόνου. Οι ενότητες του κεφαλαίου είναι οι εξής:

- Με λίγα λόγια
- Αργή και αντίστροφη κίνηση
- Μεταβλητή αλλαγή του χρόνου με επαναπροσδιορισμό χρόνου.
- Time Remapping για βαθμιαίες εναλλαγές ταχύτητας και για αντίστροφη κίνηση

7.1 Αναφορά στον έλεγχο του χρόνου

Η πρώτη ενότητα εισάγει τον αναγνώστη στο κεφάλαιο και παρουσιάζει συνοπτικά τι θα ακολουθήσει. Γίνεται λόγος για τη σπουδαιότητα του ελέγχου του χρόνου, για τη δημιουργία αργής, γρήγορης ή αντίστροφης κίνησης και για το εφέ Time Remapping με το οποίο μπορεί να γίνει επαναπροσδιορισμός του χρόνου. Η αργή κίνηση (slow motion) είναι ένα από τα πιο κοινά εφέ σχετικά με τον χρόνο. Ο αναγνώστης καλείται να θυμηθεί πόσες φορές έχει συναντήσει αυτή τη λειτουργία όταν βλέπει διάφορες παραγωγές βίντεο όπως ταινίες, σποτ ή εκπομπές. Για παράδειγμα το slow motion είναι το βασικό εφέ που χρησιμοποιείται σε αθλητικές εκπομπές για τον σχολιασμό στιγμιότυπων από αγώνες. Τέλος αναφέρεται πως η χρήση των λειτουργιών για τον έλεγχο του χρόνου μπορεί να προσθέσει ενδιαφέρον στο έργο και να δώσει έμφαση σε ολόκληρα κλιπ ή σε μεμονωμένα τμήματα τους και πως στην πορεία του κεφαλαίου αυτού θα αναλυθούν οι λειτουργίες για τον έλεγχο του χρόνου και θα γίνει κατανοητή η διαφορά που υπάρχει ανάμεσα σε στατικές και σε μεταβαλλόμενες αλλαγές ταχύτητας.

7.2 Αργή και αντίστροφη κίνηση

Η δεύτερη ενότητα πραγματεύεται την αργή, τη γρήγορη και την αντίστροφη κίνηση. Δείχνει τρόπους για δημιουργία επιβράδυνσης ή επιτάχυνσης της ταχύτητας σε ένα κλιπ αλλά και δημιουργία αντίστροφης κίνησης. Στο ηλεκτρονικό βιβλίο κάθε περίπτωση έχει αναλυθεί σε διαφορετική υποενότητα. Εδώ θα αναφέρουμε πιο συνοπτικά πως μπορεί να εφαρμοστεί κάθε αλλαγή στον χρόνο. Για να πραγματοποιηθεί αλλαγή στη διάρκεια ενός κλιπ πρέπει ο χρήστης να κάνει δεξί κλικ για Windows ή Control κλικ για Mac Os στο κλιπ στο διάγραμμα ροής χρόνου και να επιλέξει Speed / Duration. Η τιμή της ταχύτητας στο νέο παράθυρο που άνοιξε θα φαίνεται ότι είναι 100%. Αλλάζοντας αυτή την τιμή στο μισό του ο χρήστης θα πετύχει την αργή κίνηση με επιβράδυνση του κλιπ και θα έχει ως αποτέλεσμα τον διπλασιασμό της αρχικής του διάρκειας. Εάν όμως ο χρήστης διπλασίαζε την ταχύτητα αντί να τη μειώσει τότε θα πετύχαινε επιτάχυνση της ταχύτητας και θα μείωνε τη διάρκεια του κλιπ στο μισό χρόνο. Οι αλλαγές επιβράδυνσης και επιτάχυνσης μπορούν να γίνουν και χωρίς να αλλάξει η διάρκεια του κλιπ.



Στιγμιότυπο του παραθύρου Speed / Duration.

Στην ενότητα αυτή ο χρήστης θα μάθει πως με το πάτημα του εικονιδίου ενός συνδέσμου στο παράθυρο Speed / Duration αποσυνδέεται η ταχύτητα και η διάρκεια και έτσι αλλάζοντας μόνο την ταχύτητα δεν επηρεάζεται η διάρκεια του. Με την επιλογή Reverse Speed από το παράθυρο Clip Speed/ Duration το επιλεγμένο κλιπ θα αναπαραχθεί αντίστροφα. Επιπλέον ο αναγνώστης ενημερώνεται πως μπορεί να χρησιμοποιήσει συνδυασμό αργής ή γρήγορης

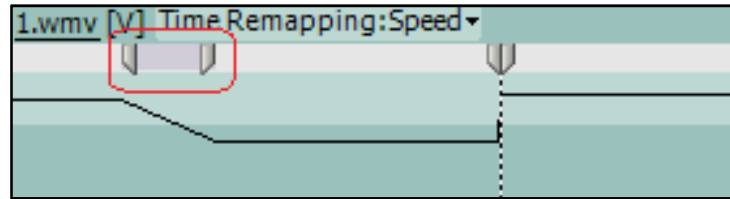
κίνησης με αντίστροφη κίνηση. Η ενότητα κλείνει με την παρουσίαση του εργαλείου Rate Stretch το οποίο θα φανεί χρήσιμο στον χρήστη για να γεμίσει ένα κενό ή να μικρώνει ένα κλιπ για να χωρέσει σε μία θέση. Στο κλιπ που μεγαλώνει ή μικραίνει ο χρήστης παρατηρείται επιβράδυνση ή επιτάχυνση της αρχικής ταχύτητας του.

7.3 Μεταβλητή αλλαγή του χρόνου με επαναπροσδιορισμό χρόνου

Η τρίτη ενότητα του κεφαλαίου αυτού εξηγεί τον επαναπροσδιορισμό του χρόνου με τη λειτουργία Time Remapping. Η λειτουργία Time Remapping σας δίνει τη δυνατότητα να μεταβάλλετε τη ταχύτητα ενός κλιπ με τη χρήση keyframes. Ο χρήστης μαθαίνει πως μπορεί να ορίσει τμήματα σε ένα κλιπ και να εφαρμόσει διαφορετική αλλαγή ταχύτητας σε καθένα από αυτά. Για παράδειγμα μπορεί να δημιουργήσει αργή κίνηση σε ένα τμήμα του κλιπ ενώ σε άλλο τμήμα του ίδιου κλιπ να επιλέξει γρήγορη κίνηση. Στο σημείο αυτό του βιβλίου υπάρχουν οδηγίες για την εφαρμογή διαφορετικών αλλαγών σε τμήματα του ίδιου κλιπ. Η προσθήκη δύο καρέ κλειδιών στο κλιπ στο διάγραμμα ροής χρόνου θα χωρίσει το κλιπ σε τρία τμήματα. Ο χρήστης με το εργαλείο επιλογής μπορεί να σύρει τη γραμμή από το δεύτερο τμήμα (δηλαδή το τμήμα ανάμεσα στα καρέ κλειδιά) προς τα κάτω περίπου στο 50% και έτσι θα παρατηρήσει ότι το κλιπ έχει επιμηκυνθεί. Το πρώτο τμήμα έχει ταχύτητα 100%, το δεύτερο τμήμα θα παίζει σε slow motion ενώ το τρίτο τμήμα θα συνεχίζει με ταχύτητα 100%. Τονίζεται ότι πριν την αναπαραγωγή κάθε αλλαγής πρέπει να γίνεται Render στο έργο με το πάτημα του πλήκτρου Enter για να γίνει πιο ομαλή η αναπαραγωγή.

7.4 Time Remapping για βαθμιαίες εναλλαγές ταχύτητας και για αντίστροφη κίνηση

Στην ενότητα αυτή ο αναγνώστης μαθαίνει για την ομαλή σταδιακή μετάβαση από μία ρύθμιση σε μία άλλη με τη χρήση καρέ κλειδιών αλλά και πως με τη διαδικασία Time Remapping μπορεί να εφαρμόσει βαθμιαίες εναλλαγές ταχύτητας και αντίστροφη κίνηση.



Διαχωρισμός των εικονιδίων keyframe

Ο χρήστης για να πετύχει βαθμιαία μετάβαση από μία ταχύτητα σε μία άλλη θα πρέπει να εργαστεί με τα εικονίδια των καρέ κλειδιών. Κάθε καρέ κλειδί αποτελείται από δύο εικονίδια που φαίνονται σαν ένα. Στο σημείο αυτό του ηλεκτρονικού βιβλίου υπάρχει παράδειγμα για την εφαρμογή της βαθμιαίας μετάβασης. Ουσιαστικά αυτή πετυχαίνεται με την απομάκρυνση των δύο εικονιδίων.

Η ενότητα αυτή κλείνει με τον διαχωρισμό της αντίστροφης κίνησης με την επιλογή Reverse και τη διαδικασία Time Remapping. Η πρώτη εφαρμόζει αντίστροφη κίνηση σε όλο το κλιπ ενώ η δεύτερη ορίζεται από τον χρήστη σε ποιο κομμάτι του κλιπ θα υπάρξει αντίστροφη κίνηση. Ο χρήστης μπορεί να πετύχει αντίστροφη κίνηση σε ένα κλιπ αφού πρώτα προσθέσει ένα keyframe ελέγχου ταχύτητας σε μία θέση και έπειτα με πατημένο το πλήκτρο Ctrl (για Windows) ή το πλήκτρο Command (για MacOS) σύρει το δεύτερο μισό του εικονιδίου του keyframe προς τα δεξιά. Θα πρέπει να το αφήσει όταν η ένδειξη του χρονοκώδικα στο πάνελ Program δείξει μηδέν σε όλες τις τιμές του. Έτσι δημιουργείται ένα καρέ κλειδί αντίστροφης ταχύτητας.

Επίλογος

Η παρούσα εργασία πραγματεύεται τη δημιουργία ενός ηλεκτρονικού βιβλίου «e-book» και τη δημιουργία και επεξεργασία βίντεο με την χρήση του προγράμματος Adobe Premiere Pro CS3.

Στα πρώτα κεφάλαια αναλύεται ο ορισμός του ηλεκτρονικού βιβλίου, τα είδη του και τα πρότυπα του καθώς αυξάνονται διαρκώς λόγω της συνεχής δημιουργίας προτύπων από εταιρίες. Επιπλέον παρουσιάζεται ανάλυση των πλεονεκτημάτων και των μειονεκτημάτων ενός ηλεκτρονικού βιβλίου και αναλυτική σύγκριση του με ένα έντυπο βιβλίο.

Ένα σημαντικό κομμάτι της εργασίας αναφέρεται στο πρόγραμμα Adobe Premiere Pro CS3 και στις δυνατότητες που παρέχει για επεξεργασία και δημιουργία βίντεο στους χρήστες. Το πρόγραμμα αποτελεί σημαντικό εργαλείο επεξεργασίας βίντεο καθώς κάθε χρήστης με την εκμάθηση του μπορεί να εκτελεί σημαντικές εργασίες με αυτό. Μερικές από τις εργασίες που μπορεί να πραγματοποιήσει ένας χρήστης είναι η δημιουργία ταινιών κλιπ, η επεξεργασία τους, η επεξεργασία ηχητικών κλιπ, η δημιουργία τίτλων και η προσθήκη εφέ. Όλες οι λειτουργίες αυτές αναλύθηκαν με παραδείγματα και εικόνες στα παραπάνω κεφάλαια.

Βιβλιογραφία

Adobe Premiere Pro CS3, Βήμα προς Βήμα για Windows and Macintosh, Εκδόσεις: Μ.
Γκιούρδας 2008

Adobe Premiere Pro CS3, Getting Started, Ελληνικός Οδηγός Χρήσης Προγράμματος

Bolante, A. (2008). Premiere Pro CS3 for Windows and Macintosh.

Κάρλος Χ. (2010), Βίντεο Μοντάζ Τεχνολογία – Τέχνη και Τεχνική, Εκδόσεις: Έναστρον

Ηλεκτρονικές πηγές

Beatriz Mariniello, Changing the Speed Of a video – Adobe Premiere Pro CS3, Διαθέσιμο
στον δικτυακό τόπο:

<http://designertoday.com/Tutorials/Premiere/3803/Changing.the.Speed.of.a.video.Adobe.Premiere.Tutorial.aspx>

Adobe Premiere Pro CS3 User Guide, Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο:

http://help.adobe.com/archive/en_US/premierepro/cs3/premierepro_cs3_help.pdf

Ηλεκτρονικά βιβλία, τι είναι. Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο:

<http://www.openaccess.gr/ebooks/about.dot>

Ηλεκτρονικά βιβλία. Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο:

<http://www.interoptics.gr/index.php/2011-12-05-14-29-26/2011-12-06-14-17-18>

Εκπαιδευτική τηλεόραση, Τι είναι το μοντάζ; Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο: <http://www.i-create.gr/2014-03-19-08-46-52/2014-03-19-08-47-34/item/838-ti-einai-to-montaz>

Ομάδα σύνταξης eAnagnosis, ePub vs PDF. Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο:

www.eanagnosis.gr/Articles/4/5/27/ePub-vs-PDF.html

www.mediacollege.com

<http://el.wikipedia.org/wiki/>

Δημιουργία ηλεκτρονικού βιβλίου για την εκμάθηση του προγράμματος Adobe Premiere Pro CS3

Video Transitions, Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο:

<http://www.mediacollege.com/video/editing/transition/>

Keyframes in Adobe Premiere, Διαθέσιμο στον δικτυακό

τόπο: <http://www.mediacollege.com/adobe/premiere/pro/keyframes/>