

**VIŠJA STROKOVNA ŠOLA ACADEMIA,
MARIBOR**

DIPLOMSKO DELO

**IZBIRA PRIMERNEGA PROGRAMA ZA MONTAŽO VIDEO
PRISPEVKA (KOMUNIKACIJSKI VIDIK)**

Kandidat: Taras Ungar

Študent izrednega študija – študija ob delu

Številka indeksa: 11190122846

Program: Višješolski program MULTIMEDIJI

Mentor: Zlatko Mihaljčič, univ. dipl. soc.

Maribor, marec 2011

IZJAVA O AVTORSTVU DIPLOMSKEGA DELA

Podpisani Taras Ungar, št. indeksa 11190122846, sem avtor diplomske naloge z naslovom

IZBIRA PRIMERNEGA PROGRAMA ZA MONTAŽO VIDEO PRISPEVKA (KOMUNIKACIJSKI VIDIK)

ki sem jo napisal pod mentorstvom Zlatka Mihaljčiča, univ. dipl. soc.

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- je predložena diplomska naloga izključno rezultat mojega dela;
- sem poskrbel, da so dela in mnenja drugih avtorjev, ki jih uporabljam v predloženi nalogi, navedena oz. citirana skladno s pravili Višje strokovne šole Academia;
- se zavedam, da je plagiatorstvo – predstavljanje tujih del oz. misli kot svojih lastnih – kaznivo po Zakonu o avtorskih in sorodnih pravicah (UL št. 16/2007 – v nadaljevanju ZASP), prekršek pa podleže tudi ukrepom VSŠ Academia, skladno z njenimi pravili;
- skladno z 32. členom ZASP dovoljujem VSŠ Academia objavo diplomske naloge na spletnem portalu šole.

Maribor, februar 2011

Podpis študenta:

ZAHVALA

Zahvaljujem se mentorju. Zlatku Mihaljčiču univ.dipl.soc za strokovno usmerjanje in pomoč pri nastajanju diplomskega dela.

Zahvaljujem se prof. Danici Križanič Muller za lektoriranje diplomskega dela.

Zahvala velja tudi vsem anketirancem, ki so sodelovali pri nastajanju praktičnega dela diplomske naloge. Posebna zahvala pa gre moji družini, ki mi je med študijem stala ob strani in me spodbujala.

POVZETEK

Montaža slike je ustvarjanje pomena, ki ga objektivno v posameznih posnetkih ni, dobimo ga šele z organizacijo posnetkov posameznega AV-izdelka. Z montažo, to je z nizanjem posameznih posnetkov, z določanjem njihovega trajanja, določimo ritem filma, njegovo sporočilo, idejo, pomen ... Ustvarjanje ideje je nedvomno najpomembnejša naloga montaže.

Za predstavitev ideje, ki bo razumljiva gledalcu, pa uporabljamo filmski jezik. Diplomaska naloga je sestavljena iz dveh delov. V prvem delu sem strnil znanja in spoznanja več del s področja filmske in televizijske montaže ter opisal princip uporabe programa Edius 4 , Avid Liquid in Adobe Premiere Pro CS4 in primerjavo programov med seboj. V diplomskem delu sem s pomočjo anketnega vprašalnika prišel do zaključka, da je najbolj pogosto uporabljen program pri delu Adobe Premiere Pro CS4 in da je večina anketirancev začela delati s programom Windows Movie Maker.

V svoji končni podobi bo naloga predstavljena kot priročnik, namenjen študentom in drugim za pridobivanje temeljnih znanj in izkušenj na področju video montaže.

KLJUČNE BESEDE: montaža, programi, video, trim, render

ABSTRACT

Mounting images is to create interest, it is objectively in the individual images is not obtained by only organization of recordings of each AV product. The assembly, which is a string

individual recordings, the determination of their duration, determine the rhythm of the film, its message, idea, meaning ... Generating ideas is undoubtedly the most important task of assembling. In order to present ideas that will understand the audience, we do use film language. The thesis is composed of two parts. In the first part I summed up the knowledge and knowledge of several works in the field of film and television editing, and described the principle of program EDIUS 4, Avid Liquid and Adobe Premiere Pro CS4 and compare programs with each other. In my diploma work we used a questionnaire to come to the conclusion that the most frequently used program is Adobe Premiere Pro CS4, and that most respondents started working with Windows Movie Maker. In his final appearance will be a task described as a manual for students and the general population to acquire the knowledge and experience in video editing.

KEY WORDS: Editing, Programs, Video, Trim, Render

KAZALO VSEBINE

1	UVOD	10
1.1	OPREDELITEV, OBRAVNAVA TEME	10
1.2	NAMEN, CILJI IN OSNOVNE TRDITVE DIPLOMSKEGA DELA	11
1.3	PREDVIDENE METODE RAZISKOVANJA	11
1.4	PREDPOSTAVKE IN OMEJITVE	12
2	ADOBE PREMIERE PRO CS4	13
2.1	UPORABNIŠKI VMESNIK	13
2.2	POTEK DELA IN UREJANJE DELOVNEGA OKOLJA	17
2.3	UREJANJE PROJEKTA	19
2.4	UVOZ, ZAJEMANJE IN IZVOZ POSNETKOV	24
2.5	NADZOROVANJE PROJEKTA	29
2.6	MONTAŽA ZVOKA	34
2.7	NASLOVI	36
2.8	EFEKTI IN UČINKI	40
2.9	IZVOZ POSNETKOV	46
2.10	PRIPRAVA NA IZVOZ NA DV-KASETO	49
3	EDIUS 4.....	51
3.1	FUNKCIJE	51
3.2	PRIPRAVA PROJEKTA	52
3.3	OBDELAVA NAŠEGA POSNETKA.....	53
3.4	UPORABA EFEKTOV.....	54
3.5	KORIGIRANJE BARV NA POSNETKU.....	54
3.6	UPORABA SPECIALNEGA EFEKTA V OZADJU Z NASLOVI.....	55
3.7	OBDELAVA ZVOKA.....	56
3.8	IZDELAVA PODNAPISA.....	56
3.9	ZAKLJUČEVANJE POSNETKA.....	56
4	ZAČETKI Z AVID LIQUID.....	58
4.1	SPLOŠNO O PROGRAMU	58
4.2	VSTAVLJANJE POSNETKA NA ČASOVNO OS	59
4.3	ANALOGNO ZAJEMANJE POSNETKOV	64

4.4	MONTAŽA POSNETKOV	65
4.5	TRIM EDITOR.....	69
4.6	EFEKTI	75
4.7	ZVOK	82
4.8	USTVARJANJE NASLOVOV	86
4.9	ZAKJUČEK NAŠEGA PROJEKTA	88
5	RAZISKOVALNI DEL	91
5.1	PRIPRAVA ANKETE	91
5.2	IZVEDBA ANKETE.....	91
5.3	ANALIZA ANKETE IN REZULTATI	92
6	ZAKLJUČEK.....	101
7	SEZNAM UPORABLJENE LITERATURE IN VIROV.....	103
7.1	LITERATURA:	103
7.2	ELEKTRONSKA LITERATURA:	103
8	PRILOGE	105
8.1	ANKETNI VPRAŠALNIK.....	105

KAZALO SLIK

Slika 1: Začetno okno s časovno osjo.....	15
Slika 2: Vecterscope	31
Slika 3: Zvočna mešalna miza	35
Slika 4: Titler za izdelavo naslovov	36
Slika 5: Vstavljanje efektov.....	42
Slika 6: Izvoz posnetkov v končni izdelek	48
Slika 7: Edius program in bin okno	53
Slika 8: Efektna paleta	54
Slika 9: YUV-krivulja	55
Slika 10: Uporaba Dissolve efekta	55
Slika 11: Izdelava podnapisov in naslovov	56
Slika 12: Program Canopus Procoder Express	57
Slika 13: Avid Liquid program.....	59
Slika 14: Efekt za popravljanje barv in svetlobe	78
Slika 15: Mešalna miza.....	83
Slika 16: Program TitleDeko za izdelavo podnapisov in napisov	87
Slika 17: Izvoz posnetkov v končni izdelek	88

KAZALO GRAFOV

Graf 1: Katerega od naštetih programov uporabljate ?.....	92
Graf 3: Kateri od naštetih programov se vam zdi najboljši?	93
Graf 4: Kateri program je za vas razumljivejši za uporabo?	94
Graf 5: S katerim od naštetih programov ste začeli delati?	95
Graf 6: S katerim od naštetih programov ste začeli delati?	96
Graf 7: S katerim od naštetih programov ste začeli delati?	97
Graf 8: S katerim od naštetih programov ste začeli delati?	98
Graf 9: Če bi imeli možnost, kaj bi izboljšali na programu, ki ga uporabljate?	99
Graf 10: Ali bi se sedaj ponovno odločili za katerega od naštetih programov in če, za katerega?	100

1 UVOD

Montaža je pomemben korak pri produkciji filma, pri katerem se vizualni in zvočni posnetki združijo v enega. Ker so posnetki v tem času največkrat pridobljeni v digitalni obliki, njihova obdelava poteka na računalnikih. Od načina montaže je odvisno, kakšni občutki se bodo vzbujali pri gledalcih. Ko so izbrani posnetki zbrani in obdelani, se jih vnese v namenski program za montažo. Tam se jih skupaj odpre kot nov projekt ter v osnovi obreže, razvrsti v zaporedje, določi prehode med njimi in se jih uskladi z zvokom.

Video urejevalniki so namenjeni izključno obdelavi video posnetkov, ki so že v digitalni obliki. Ker je za take programe video posnetek le poseben tip podatkov, je obdelava v osnovi podobna drugim računalniškim obdelavam, vse skupaj pa je neodvisno od strojnih naprav, s katerimi smo video posneli. V večini primerov je video posnetek shranjen v obliki datotek Video for Windows ali QuickTime, ki vsebujejo tako video kakor tudi avdio posnetke. (<http://iris.pfmb.uni-mb.si/old/ext/kamera/obdelava.htm>)

V diplomskem delu bom raziskoval montažne programe, ki jih ponuja današnje tržišče. Vsakega od programov bom posebej predstavil, opisal njegove prednosti pa tudi slabosti. Na tržišču je namreč mnogo montažnih programov, zato se je med njimi težko odločiti, še posebej začetnikom, ki želijo delati z montažnimi programi. Pri montažnih programih bom opisal njihovo uporabnost in priljubljenost. Vire za raziskavo bom iskal v literaturi pa tudi na internetu. Raziskavo bom analiziral in dobljene rezultate prikazal z grafikoni. Diplomaska naloga bo nekakšen pregled različnih montažnih programov, ki so na tržišču. Prikazovala pa bo tudi priljubljenost montažnih programov tako pri začetnikih kot pri profesionalcih. S pomočjo diplomske naloge bo razumevanje montažnih programov lažje.

1.1 Opredelitev, obravnava teme

V diplomskem delu sem raziskoval montažne programe, ki so ponujeni na današnjem tržišču. Vsakega od programov sem posebej predstavil opisal njegove prednosti pa tudi slabosti. Na tržišču je namreč mnogo montažnih programov, zato se je med njimi težko odločiti, še posebej začetnikom, ki želijo delati z montažnimi programi. Pri montažnih programih sem opisoval njihovo uporabnost in priljubljenost. Vire za raziskavo sem iskal preko literature pa tudi preko interneta. Raziskavo sem analiziral in dobljene rezultate prikazal z grafikoni. Diplomaska naloga bo kot nekakšen pregled čez različne montažne

programe, ki so na tržišču . Prikazal pa sem tudi priljubljenost montažnih programov pri začetnikih in profesionalcih. Diplomski naloga bo razkrivala lažje razumevanje montažnih programov.

1.2 Namen, cilji in osnovne trditve diplomskega dela

Namen :

V diplomski nalogi želim predstaviti različne montažne programe, ki so na voljo v literaturi in na internetu. Montažni programi bodo opisani tako, da bodo razumljivi tudi začetnikom. V raziskovalnem delu diplomske naloge bom raziskoval kvaliteto montažnih programov in jih primerjal med seboj. Raziskoval bomo tudi priljubljenost posameznih montažnih programov med uporabniki.

Cilji, ki jih želim doseči:

- predstaviti različne montažne programe, ki se uporabljajo v vsakdanji praksi,
- ugotoviti različne kvalitete montažnih programov,
- preko grafov prikazati priljubljenost montažnih programov,
- približati montažne programe začetnikom in drugim uporabnikom.

1.3 Predvidene metode raziskovanja

Za teoretični del diplomske naloge bomo uporabili :

- obstoječo strokovno literaturo (knjige, članke v revijah...)
- podatke iz interneta
- spletne vire

Raziskovalni del:

- Priprava ankete
- Izvedba ankete
- Analiza ankete
- Predstavitev analize z grafikoni

1.4 Predpostavke in omejitve

Predvidevam, da sem prišel do nekaterih težav pri raziskovalnem delu diplomske naloge, saj je bilo potrebno večino literature pridobiti preko spletnih strani, saj je literature v knjižni obliki zelo malo, pa še ta je večinoma v tujem jeziku. Zaradi angleških ukazov pa prihaja do omejitev, saj vemo, da je nekatere kratke ukaze težko ali nemogoče posloveniti.

2 ADOBE PREMIERE PRO CS4

2.1 Uporabniški vmesnik

Podobnost med uporabniškimi vmesniki v vseh Adobe video in zvočnih programih omogoča uporabnikom, da premikajo projekte po aplikacijah, ki so najbolj primerne za obdelavo. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 6)

Izberite svoj delovni prostor

Vse Adobe video in zvočne aplikacije imajo vnaprej optimiziran uporabniški vmesnik. Lahko si izberemo enega od uporabniških vmesnikov ali po meri narejeni uporabniški vmesnik. Če si izberemo svoj uporabniški vmesnik, gremo v programu Premier na zavihek Window in Workspace in si izberemo uporabniški vmesnik, ki nam ustreza. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 6)

Navigiranje plošč

Na tipkovnici uporabimo bližnjice, s čimer omogočimo ploščice »Panels« in obračanje. Za usposobitev ploščic in obračanje v desno je potrebno pritisniti Ctrl, Shift in Windows znak na tipkovnici. Če pa uporabljamo operacijski sistem Macintosh, pa pritisnemo Control, Shift in Mac znak na tipkovnici. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 10)

Shranite, na novo izdelajte ali zbrišite delovni prostor

Ko si oblikujemo delovni prostor za aplikacije in montažno linijo, shranimo najpomembnejše postavitve. Pomembno je, da shranimo postavitve in spremembe kot Custom v delovno okolje. Ustvarjen in shranjen delovni prostor se pojavi v delovnem meniju, od koder se lahko vrneta na prednastavljen delovni prostor . Za izbris delovnega okolja je potrebno izbrati Window, Workspace in Delete Workspace. Če je delovnih okolij več, izberemo enega, ostale izbrišemo s tipko OK . Za povrnitev delovnega okolja v prvotno stanje, v stanje pred spremembami, je potrebno izbrati Window, Workspace in Reset Workspace Name (Adobe Systems Incorporated, 2008, 10 - 11)

Delo z več zasloni

Kadar želimo povečati prostor zaslona, je potrebno uporabiti funkcijo Multiple Monitors. Kadar delamo z več zasloni, imamo aplikacije v enem, druge pa uporabimo

za vse ostalo. Nastavitve monitorja se shranijo v delovni prostor. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 11)

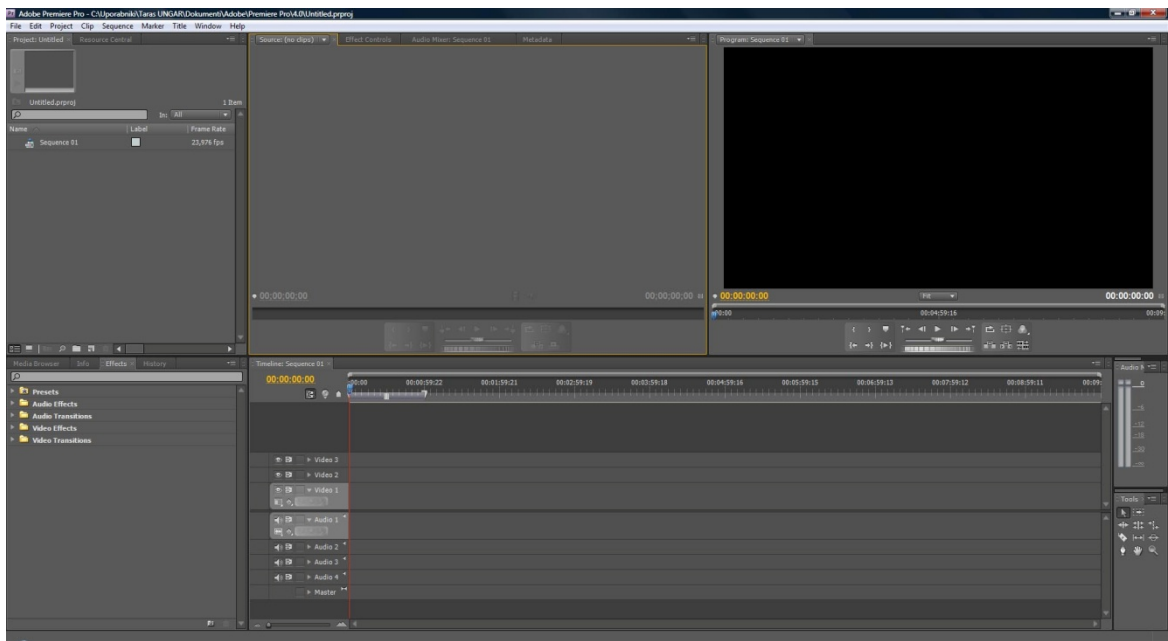
Posvetlitev in potemnitev vmesnika

Svetlobo zmanjšamo, če delamo na temnem okolju ali ko popravljamo barvo. Ko spreminjamo svetlost, se zgodijo spremembe na Panels, Windows in pogovornih oknih. Na drsniku za pisanje in v meniju, ki se nahaja v »Panels«, sprememb ni. Spremembe ne vplivajo na ozadje ali na operacijski sistem. Za spremembo moramo pritisniti Edit, Preferences, Appearance. Za spremembo v sistemu Macintosh pritisnemo Premiere Pro, Preferences in Appearance. Za spremembo svetlobe na vmesniku povlečemo svetlobni drsnik v levo ali desno stran. Če pa pritisnete na Default, se svetloba povrne v stanje pred spremembo. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 11)

Orodja podrobnosti posnetka in meniji

Orodja

Tool Panel vsebuje veliko orodij za obdelavo vsebine na časovni osi. Kadar izberemo novo orodje, se kazalec spremeni v izbrano orodje. Na primer, če uporabimo orodje za rezanje posnetka, se kazalec spremeni v simbol orodja za rezanje. Če izberemo orodje za izbiranje, se kazalec spremenil v črno puščico, v nekaterih primerih lahko uporabimo tudi Shift tipko, ki nam omogoča še dodatne funkcije.



Slika 1: Začetno okno s časovno osjo

Vir: Lasten

Orodje izbiranja je osnovno orodje, s katerim označujemo posnetke v meniju in v uporabniškem vmesniku.

Orodje za označevanje vseh posnetkov se uporablja za označevanje posnetkov, ki se nahajajo desno od kurzorja. Za označitev enega ali vseh posnetkov na montažni liniji pritisnemo Shift. Pri tem se spremeni kurzor iz orodja za označevanje v Multi track selection orodje.

Z orodjem valovanja »trimamo« začetno in končno točko posnetka na časovni osi. Orodje valovanja zapre vrzeli, ki so nastale zaradi kaskade posnetka levo in desno na časovni osi. S tem ohranimo vse spremembe »trimanega« posnetka.

Rolling orodje se uporablja za premik med dvema posnetkoma na časovni osi, kjer simultano »trimamo« začetno in končno točko posnetka, tako da se čas trajanja posnetka ne spremeni.

Rate Stretch orodje uporabljamo za krajšanje posnetka na časovni osi in tako posnetek pospešimo. Če ga podaljšamo, ga tako tudi upočasnimo. Rate Stretch orodje spremeni hitrost in trajanje posnetka, ne vpliva pa na začetno in končno točko posnetka.

Orodje za rezanje je namenjeno rezanju naših posnetkov. S tem orodjem odrežemo posnetek na točno določeni lokaciji. Možno je odrezati več posnetkov na montažnih linijah, tako da pridržimo tipko Shift na tipkovnici.

Slip orodje se uporablja za simultano spreminjanje začetne in končne točke posnetka na časovni osi. Časovni razmik ostane pri tem vedno konstanten. Če imamo posnetek dolg deset sekund in ga skrajšamo na pet, se z uporabo slip orodja pokaže skrajšan posnetek, ne da bi se karkoli spremenilo na prejšnjih petih sekundah.

Slide orodje se uporablja, kadar premaknemo posnetek levo ali desno po časovni osi in hkrati »trimamo« še dva posnetka. Sestavljeno trajanje vse treh posnetkov in lokacija na časovni osi ostaneta nespremenjena.

Orodje pero nam služi, kadar imamo namen označevati ključne slike ali keyframe oziroma priključne črte. Če pritisnemo in povlečemo priključno črto vertikalno, jo na tak način ustvarimo. S pritiskom na gumb Ctrl na priključni črti ustvarimo ključno sliko, če pa smo uporabniki sistema Macintosh, je postopek enak. Pritisnemo na tipko Command. Če uporabimo tipko Shift, označimo vse ključne slike.

Z orodjem roka si nastavimo ogled časovne osi. To naredimo tako, da pritisnemo in povlečemo v levo ali desno smer in tako spremenimo ogled časovne osi.

Zoom orodje uporabljamo, da si približamo in oddaljimo pogled na časovni osi. Če pritisnemo na polje ogleda, si s tem približamo pogled. S pritiskom na gumb Alt si oddaljimo pogled posnetka. Če uporabljamo sistem Macintosh, pritisnemo gumb Option in si tako oddaljimo pogled na časovno os. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 11 - 13)

Podrobnosti posnetka v informacijskem panelu

Informacijski panel vsebuje veliko informacij. Pove nam za časovno kodo posnetka, ki se nahaja na časovni osi. V zgornjem delu informacijske palete se nahajajo informacije za predmet, ki je trenutno izbran.

Video - nam pokaže stopnjo slike, velikost slike in razmerje pixla,

audio - pokaže vzorčenje, bit depth in channels,

kaseta - pokaže ime kasete ,

začetna točka - pokaže časovno kodo začetne točke na označenem posnetku,

končna točka – pokaže časovno kodo končne točke na označenem posnetku,

trajanje – pokaže, kako dolgo traja označeni posnetek.

Spodnji oddelek nam pokaže informacije, časovnokodne vrednosti projekta in posnetke, ki se nahajajo na montažni liniji. Za lažje razumevanje so informacije prikazane zelo pregledno. Časovne kode videoposnetka so prikazane na vrhu, zvok pa spodaj. Ta oddelek je prazen samo takrat, kadar je projekt prazen. Če zberemo ali dodamo kakšno montažno linijo, je to takoj vidno v informacijskem panelu. Število montažnih linij, ki jih lahko prikažemo v programu, je neomejeno. Kadar predvajamo posnetke na časovni osi, se lahko zgodi, da se vmes pojavi prazen prostor. V tem primeru se v informacijskem panelu ne prikaže časovna koda za ta prostor. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 13-14)

2.2 Potek dela in urejanje delovnega okolja

Koraki, ki jih naredimo pri montaži videa od uvoza posnetkov do dokončnega izdelka, so vedno enaki. Osnovni potek dela opisuje glavne korake, ki bi jih večinoma naredili pri projektih. Imamo tudi posebne vrste poteka dela, kot so P2-potek, Cross platform in še mnogi drugi poteki. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 19)

Osnovni potek dela

Vsakič, ko uporabimo Adobe Premiere Pro za montažo videa, DVD-ja in oddaje, delamo po naslednjem postopku:

1. Posnamemo video z uporabo Adobe na lokaciji.

Preden pričnemo snemati, prilagodimo video signal na kameri. Ko je nastavljen, pričnemo snemati neposredno na prenosljivi disk. Ko snemamo, Adobe na lokaciji sam preverja signal.

2. Začnemo ali odpremo nov projekt.

Odpremo obstoječi projekt ali pa naredimo novega v Adobe Premier Pro quick-start screen. Ko se novi projekt začne, ga opredelimo kot televizijski standard, video format ali pa kot kakšno drugo nastavitev projekta.

3. Uvoz videa in zvoka

Z uporabo Capture panel uvozimo material neposredno iz video kamere. S pravilno strojno opremo je mogoče uvoziti in izvoziti posnetke v različnih formatih od VHS do HD. Če uporabimo Media Browser, je možno uvoziti posnetke iz računalnika v kateri koli format. Vse kar uvozimo ali prenesemo iz kamere, se v Projektnem panelu pokaže kot posnetek.

Uvozimo lahko digitalne medije, ki vsebujejo video zvok in tudi slike. Adobe Premier Pro lahko uvozi umetnine iz programa Adobe Illustrator pa tudi Photoshopove večplastne datoteke. Ustvarimo lahko sintetične medije, kot so standardne barvne palete in barvna ozadja. Uporabimo lahko tudi program Adobe Bridge za organiziranje in iskanje medijskih datotek. Če uporabimo funkcijo Place v programu Adobe Bridge, lahko datoteke preprosto premaknemo v program Adobe Premiere Pro. V projektnem panelu lahko kategoriziramo in združujemo posnetke.

4. Izboljšanje zaporedja projekta

Z uporabo glavnega predvajalnega monitorja lahko pregledamo posnetke, vstavimo začetne in končne točke ali pa si označimo pomembne dele posnetkov, preden jih pošljemo na montažno os. Glavni posnetek lahko spremenimo v več podposnetkov vsakega, s svojimi začetnimi in končnimi točkami. Pri podrobnem urejanju je možen tudi ogled zvoka. Če želimo dodati posnetke v projektu na časovno os, to storimo s postopkom »povleci in spusti« ali pa uporabimo nadzorne gumbe v glavnem monitorju. Posnetke lahko pustimo, da se sami avtomatsko sestavijo v zaporedje v projektnem oknu. Posnetke si lahko ogledamo na časovni osi na glavnem monitorju, v programu ali pa si jih ogledamo v celozaslonskem načinu v polni kvaliteti na priklopljenem televizijskem zaslonu. Da izboljšamo projekte v orodnem panelu, je potrebno upravljati posnetke v časovnem panelu. Pri rezanju posnetkov z uporabo trim monitorja so posnetki natančnejši.

5. Dodajanje naslovov

Z uporabo Adobe Premiere Pro Titler ustvarimo stilske naslove, Crawl naslove, ki jih enostavno vstavimo v posnetek. Na voljo pa imamo tudi veliko izbiro predlog. Vsakemu posnetku lahko dodamo Fade, jih animiramo in na naslove dodamo efekte.

1. Dodajanje prehodov in efektov

Efekt paleta vsebuje obsežen seznam prehodov in efektov, ki jih dodamo posnetkom na časovni osi. Z uporabo Efektnega kontrolnega panela uporabimo posnetke kot posnetke gibanja, motnosti in Variable Rate Stretch. Efektna kontrolna paleta omogoča, da lahko animiramo lastnosti posnetka z uporabo ključnih točk ali Keyframes. Prehodi, ki jih dodamo, se nahajajo v efektni kontrolni paleti.

2. Mešanje zvoka

Za osnovno mešanje zvoka se uporablja zvočna mešalna miza, ki popolnoma zadosti potrebam po mešanju zvoka. Zvočna mešalna miza vsebuje Fade, Pan drsnike in zvočne efekte. Adobe Premiere Pro shrani spremembe v realnem času. Če imamo zvočno kartico, lahko posnamemo ali mešamo zvok kot 5.1 surround zvok.

3. Opombe

Opombe za posnetke uporabimo enostavno za pregled. Opombe se pojavijo na sliki, kjer smo jih vstavili.

4. Zaključevanje projekta

Končan projekt lahko spremenimo v kateri koli medij, na primer: kaseta, DVD, Blu-ray. Z uporabo Adobe Media Encoder pa lahko prilagodimo nastavitve za MPEG2, MPEG4, FLV in druge kodeke. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 19-24)

2.3 Urejanje projekta

Projektna datoteka hrani informacije o projektu. To so informacije o materialu, ki smo ga zajeli iz kasete, o prehodih, ki jih ima posnetek, in o zvočnem mešanju. Projektna datoteka vsebuje podatke o vseh spremembah v zvezi z montažo, z začetnimi in končnimi točkami, in podatke o vseh parametrih, ki smo jih uporabili s specialnimi efekti. Adobe Premier Pro ustvari ob vsakem novem projektu posebno datoteko na trdem disku. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 45)

Ustvarjanje in spreminjanje projekta

Za vsak projekt v Adobe Premier Pro se ustvari projektna datoteka. Datoteke vsebujejo nastavitve odločilnih podatkov ter podatke o montaži in efekti, ki smo jih uporabili v projektu. Adobe Premiere Pro pa ne shrani videa, zvoka in fotografij v projektno datoteko, ampak samo referenco vsakega. Če prestavite, preimenujete ali izbrišete osnovno datoteko, potem Adobe Premiere Pro te več ne najde. Po prednastavitvi vsak projekt vsebuje projektno paleto. Ta služi shranjevanju vseh posnetkov, ki jih uporabljamo za projekt. Projekte lahko organiziramo tudi s pomočjo Bina, ki se nahaja v projektni paleti. Vaš projekt lahko vsebuje več sekvenc , ki pa so različne v nastavitvah. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 45)

Ustvariti projekt

Projekt lahko vsebuje eno ali več sekvenc. Nastavitve teh sekvenc so drugačne od ostalih. Adobe Premiere Pro ob vsakem novem projektu, ki ga začne, povpraša za nastavitve sekvenc, po želji pa lahko nastavitve sekvenc tudi prekličemo in jih ne uporabimo.

1. Če posnetek zajamemo iz kakšne koli naprave, jo moramo priklopiti na računalnik in preko IEEE 1394 ali SDI povezave naredimo naslednje:
 - Če zajemamo iz kamere, jo nastavimo za zajemanje posnetkov,
 - Če zajemamo iz kakšne druge naprave, je potrebno preveriti, ali je priklopljena na izhod.
2. Ko smo v programu Adobe Premiere Pro, izberemo možnost Datoteka, Nov, Projekt.
3. Projekt je priporočljivo shraniti, zato mu damo ime in pritisnemo na OK.
4. Naredimo naslednje:
 - Izberemo iz prednastavljenih nastavitev ali pa sami nastavimo nastavev za sekvenco in pritisnemo OK.
 - Kadar želimo ustvariti projekt brez sekvenc, pritisnemo na preklič.
5. Če želimo spremeniti lokacijo, kamor Adobe Premiere Pro shranjuje različne datoteke, potem izberemo primeren prostor na disku in ga označimo. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 45:46)

Pregled nastavitv projekta

Nastavitve, ki jih naredimo, so uporabljene v celotnem projektu in jih ne moremo spremeniti. Ko pričnemo z delom v projektu, lahko pogledamo nastavitve projekta, spremenimo pa samo nekatere; do njih pridemo s pomočjo projektnega pogovornega okna :

1. Izberite projekt, nato projektne nastavitve, sledi splošno ali projekt in spet projektne nastavitve ter Scratch disk.
2. Če je potrebno, spremenimo pogled.
3. Pritisnemo gumb OK (Adobe Systems Incorporated, 2008, 46)

Pogovorno okno projektne nastavitve

Varen prostor naslovov

Treba je podrobno definirati, kje bo rob slike, označimo kot varen prostor za naslove, da jih televizija ne bo odrezala. Pravokotnik s križcem ponazarja varni prostor, lahko vstavimo naslove, ki bodo vidni tudi na posnetku.

Varen prostor ukrepa

Rob slike je treba podrobno definirati, da bo ukrep viden na monitorju in da ne bo izven televizijskega zaslona. Pravokotnik s križcem ponazarja varni prostor, kamor lahko vstavimo naslove, ki bodo vidni tudi na posnetku. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 46)

Odprite nov projekt

Adobe Premiere Pro lahko odpre projekte, ki so bili izdelani za Windows v starejših različicah programa Adobe Premiere Pro. Ker lahko odpremo samo en projekt naenkrat, priporočamo uporabo funkcije uvoz, če želimo prenesti vsebino iz enega projekta v drugega. Z uporabo funkcije avtomatsko shranjevanje ukazov se vse datoteke shranijo v Adobe Premiere Pro Auto Save . Če se zgodi, da kakšne datoteke manjkajo, lahko nemoteno delamo naprej, vendar pa moramo projekt »zrendati« , preden ga končamo. Ko smo odprli projekt in želimo dodati še kakšno datoteko, preprosto uporabimo funkcijo Link Media in tako delamo naprej, ne da bi projekt odprli na novo.

1. Izberite datoteko , odprite projekt .
2. Poiščite datoteko projekta .
3. Izberite datoteko.
4. Če se vam odpre pogovorno okno , kjer je datoteka, potem uporabite funkcijo išči v polju ali pa naslednje :

najdi funkcija – odpre Windows Explorer, če pa smo uporabniki Machintosha, se odpre Finder.

Preskoči funkcija – zamenja pogrešano datoteko z »offline« posnetkom. Kadar zapremo projekt in ga na novo odpremo, se pojavi pogovorno okno, ki nas bo vprašalo, ali želimo poiskati datoteko ali preskočiti zadevo in nadaljevati s projektom.

Funkcija preskoči vse je podobna funkciji preskoči, vendar se tukaj zamenjajo vse pogrešane datoteke z »offline« posnetki.

Funkcija preskoči predogled ustavi Adobe Premiere Pro, da preneha z iskanjem predoglednih datotek . Omogoči, da se projekt hitreje naloži, vendar je treba dele posnetkov na novo »rendati« , da imamo najboljši predogled.

»Offline« zamenja pogrešano datoteko z »offline« posnetkom. Tako nam ni treba poiskati originalne datoteke kot pri funkciji preskoči.

Celoten »offline« je podoben » offlineu« z razliko, da ta zamenja vse pogrešane datoteke z »offline« posnetki. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 47)

Izbris projektne datoteke

1. V oknu Windows Explorer poiščemo Adobe Premiere Pro projektno datoteko, jo označimo in izbrišemo, kot uporabniki sistema Machintosh pa ravnamo enako, s tem da v oknu finder poiščemo Adobe Premiere Pro pojektno datoteko, jo označimo in izbrišemo. Projektne datoteke Adobe Premiere Pro označi s končnico .prproj.
2. Pritisnemo gumb izbriši. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 47)

Prenos projekta na drug računalnik

Če želimo prestaviti datoteke našega projekta na drug računalnik in nadaljevati z našim delom, je treba prenesti vse datoteke, tudi projektne. Prenesenim datotekam ne smemo

spreminjati imen, saj Adobe Premier Pro drugače ne bo mogel avtomatsko povezati datoteke s posnetki. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 48)

Razmerja

Razmerja so namenjena temu, da specificirajo razmerje med širino in višino. Video in slike imajo razmerja frame in razmerja piksel. Posneti video je lahko v 4:3 ali 16:9 razmerju frame. Različni video standardi imajo različna piksel razmerja. Razmerja frame in piksel nastavimo, ko ustvarimo nov projekt. Ko enkrat ustvarimo projekt in nastavimo razmerja, potem tega ne moremo več spremeniti. Adobe Premiere Pro poskuša avtomatsko nadomestiti piksel razmerje izvirnih datotek. Če se pojavijo izkrivljena sredstva, je potrebno razmerje piksel ročno nastaviti. To razmerje je potrebno uskladiti, preden se lotimo usklajevanja razmerja frame, saj če je frame razmerje narobe nastavljeno, je možno, da smo narobe nastavili razmerje pixel. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 48)

Razmerje Frame

Razmerje frame opisuje razmerje med širino in višino dimenzije slike, kot primer sta DV in NTSC, ki imata razmerje frame 4:3 (4 pomeni širina, 3 pa višina). Tipičen Widescreen frame ima razmerje frame 16:9. Veliko kamer ima možnost snemanja v Widescreen načinu, torej v razmerju 16:9. Veliko filmov je posnetih tudi v večjih razmerjih. Ko posnetek zajamemo v eni od oblik razmerja frame in ko damo material v projekt, moramo frame razmerja uskladiti. Primer sta dve tehniki, kako rokovati z Widescreen 16: 9 razmerjem frame na standardnem televizijskem zaslonu s frame razmerjem 4:3. Ko uvozimo posnetek, ki je posnet v razmerju frame, ga damo v projekt, ki uporablja svoja frame razmerja. Sedaj je treba ta razmerja uskladiti z uvoznimi posnetki in s projektom. Kot primer si bomo pogledali dva načina, kako prikazati Widescreen posnetke s 16:9 razmerjem frame na standardni televiziji z razmerjem 4:3. Celotno širino 16:9 razmerja frame lahko spravimo v 4:3 istega razmerja, kar imenujemo s tujko Letterboxing. Letterboxing pomeni, da dobimo v zgornjem in spodnjem delu posnetka črna pasova. Zapolnimo lahko 4:3 frame navpično glede na celotno višino 16:9 frame in potem uskladimo še vodoravni položaj 16:9 frame v ožji 4:3 frame tako, da je vidna pomembna akcija v 4:3 razmerju frame, to s tujko imenujemo Pan Scan. V Adobe Premiere Pro lahko uporabimo katerokoli od omenjenih tehnik, tudi tehniko Motion učinkov. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 49)

Razmerje Piksel

Razmerje piksel opisuje širino in višino enega piksla v celotnem razmerju frame. Razmerje piksel neprestano variira, saj imajo različni video sistemi različne predpostavke o številu pikslov, ki jih potrebujemo, da zapolnimo celoten frame. Kot primer si pogledjmo računalniški video standard, ki je definiran s 4:3 in z razmerjem frame 640 pikslov širine in 480 višine, kar ustvari kvadrat. Če pa imamo video standard DV NTSC, pa ima ta definirano razmerje 4:3 in frame razmerje 720 x 480 pikslov. Rezultat je pravokotnik, zato ker je več pikslov, ki se nahajajo v istem okvirju (framu) v širini. Računalniški video piksel ima piksel razmerje 1:1, pri DV NTSC pa je piksel razmerje 0.9. DV ima piksele, ki so v pravokotniku usmerjeni navpično. V sistemih NTSC in PAL pa so piksli usmerjeni vodoravno. Če želimo predvajati piksele, ki so v pravokotniku, na monitorju, ki ima kvadratne piksele, bomo zasledili težavo, nekatere stvari bodo namreč izkrivljene, na primer krogi bodo postali jajčasti. Če pa jih predvajamo na monitorju, ki je namenjen oddajanju, bo vse pokazal pravilno, saj monitorji, ki so namenjeni oddajanju, uporabljajo pravokotne piksele. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 49)

2.4 Uvoz, zajemanje in izvoz posnetkov

S pripravljeno strojno opremo začnemo v projektu zajemati posnetke iz katerega koli digitalnega vira, analognega vira ali pa preprosto uvozimo posnetke s trdega diska na računalniku. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 53)

Zajemanje in digitaliziranje

O zajemnanju in digitaliziranju

Da posnetke spravimo v projekt, jih je treba zajeti, če pa so analogni, jih digitaliziramo.

Zajemanje:

Digitalni video zajamemo s kasete ali iz kamere. Vire, ki smo jih zajeli, zapišemo na trdi disk. Veliko digitalnih kamer posname video na kaseto, vendar je potrebno video, ki

je na kaseti, zajeti na trdi disk, preden ga Adobe Premiere Pro lahko uporabi v projektu. V Adobe Premiere Pro je funkcija za zajem v povezavi s kartico FireWire in s pomočjo nje zajamemo digitalni video s kasete na trdi disk in ga kot datoteko vstavimo v projekt. Lahko uporabimo tudi Adobe After Effects, da zaženemo Adobe Premiere Pro in začnemo z zajemanjem, za zajem pa uporabimo tudi Adobe Onlocation.

Digitaliziranje:

Digitaliziramo analogni video iz kamere ali kasete. Analogni video je posnet z analogno kamero. Video je treba digitalizirati, preden ga lahko računalnik shrani in uporabi za nadaljnje procese. Adobe Premiere Pro ima funkcijo zajemanja v povezavi s kartico za digitaliziranje analognega videa v digitalne datoteke. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 53-54)

Zajem DV- in HDV-videa

Iz DV ali HDV lahko zajamemo zvok in video s pomočjo Fire Wire kabla, ki ga priklopimo na računalnik. Adobe Premiere Pro zajame zvočni in video signal na trdi disk računalnika. S pomočjo SDI-priklopa zajamemo DV- ali HDV-posnetke od XDCAM ali P2 naprave. Ko začnemo z novim projektom ali z zajemanjem, si nastavimo DV ali HDV. V panelu za zajemanje je možno spremeniti nastavitve za DV in HDV. Preden zajamemo material in ob samem zajemanju si ga lahko pogledamo. Posnetke HDV si lahko pogledamo v oknu za zajemanje, vendar to velja samo za uporabnike Windows sistema. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 54)

Zajemanje HD-videa

Video in zvok lahko zajamemo iz HD-naprave z uporabo SDI-priklopa. Računalnik mora podpirati SDI-priklop in nameščene »drajverje« za ustrezno kartico. Posnetke HD lahko zajamemo s pomočjo SDI-priklopa ali XDCAM-kartice. Če smo vse pravilno priklopili, bomo to zasledili v projektu za ustvarjanje, kjer se bo pojavila možnost HD. Napravo HD na računalnik priklopimo preko SDI-priklopa s koaksialnim kablom. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 55)

Zajem analognega videa

Preden analogni video material zmontiramo, ga je treba digitalizirati. Analogni video spremenimo v digitalnega s pomočjo kamere ali pa naprave za zajemanje. Druga možnost je, da analogne posnetke spremenimo v kateri koli digitalni format in jih zajamemo z digitalno napravo. Napravo priklopimo preko RS 232- ali RS 422-priklopa, ki nam omogoča nadzor nad napravo preko Adobe Premiere Pro Panela za zajemanje. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 55)

Zajemanje videa z DVD-zgoščenke

Vsebina DVD-zgoščenke je stisnjena glede na nastavitve DVD-ja, da bo ta zanesljivo predvajal vsebino DVD-ja. Ko pripravljamo vsebino za DVD, moramo biti pozorni na velikost frame razmerja tako, da ne bomo zgubili na kvaliteti, ko bomo vzeli vsebino z DVD-ja. Da bi imeli čim boljše rezultate, je potrebno zajeti vsebino s temi specifikacijami:

Velikost frame razmerja: NTSC-standard 720 x 480 ali PAL 720 x 576. Če niste gotovi, kakšna je velikost frame, je bolje, da nam to ponastavi Adobe Premiere Pro.

Frame razmerje: 29.97 framov na sekundo (fps) za NTSC ali 25fps za PAL. Vsi posnetki morajo imeti enako razmerje frame.

Razmerje slike: 4:3 ali 16:9 (Widescreen).

Zvočno bit razmerje: 16 bits (Adobe Systems Incorporated, 2008, 57)

SREDSTVA ZA UPRAVLJANJE

Prilagajanje projektnega panela

V projektnem panelu ustvarjamo bine, to so datoteke, v katere premaknemo zvoke in posnetke. Imamo možnost, da prikažemo ali skrijemo stolpce podatkov v projektnem panelu, kar uporabimo, kadar dodajamo pomembne podatke. Možno je, da preklapljamo med list pogledom in icon pogledom v projektnem panelu. Stvari, ki jih iščemo, zelo hitro najdemo tako, da v iskalno škatlo napišemo del imena in program jih najde sam. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 93)

Spremenimo ogled projektnega panela

Ko pridobimo Asset , se njegovo ime pojavi v projektnem panelu. V projektnem panelu se nahajajo podrobne informacije o Assets projektu. Assets pregledamo in razvrstimo v katerem koli list pogledu ali icon pogledu. Lahko pa si prilagodimo pogled informacij:

- Da spremenimo pogled, pritisnemo na gumb list pogled ali icon pogled gumb icon pogled, ki se nahajata na dnu palete. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 93)

Organiziranje Assets v projektnem panelu

Projekt vsebuje bins, s katerim lahko organiziramo vsebino projekta podobno, kot so datoteke v Windows explorerju ali Finderju za Macintosh uporabnike. Bini lahko vsebujejo vire datotek in druge datoteke. Priporoča se uporaba bina :

- Shranimo seznam datotek, ki so »offline« za batch zajemanje.
- Shranimo sekvenco in vire datotek.
- Organiziramo datoteke po tipu, to je: video, zvok, slike (Adobe Systems Incorporated, 2008, 93)

Delo z bin

Bin je privzeto vedenje v projektnem panelu. Imamo možnost, da spremenimo zadnja tri bin privzeta vedenja tako, da uporabimo binove nastavitve.

- Če želimo dodati nov bin, pritisnemo na gumb za ustvarjanje binov, ki se nahaja na koncu v projektnem panelu.
- Če želimo izbrisati vse bine, je treba označiti določen bin in pritisniti na gumb za izbris, ki se nahaja na koncu projektnege panela.
- Če želimo premakniti datoteko v bin, jo samo povlečemo vanj. Možno je, da bin vstavimo v nov bin, vendar se ne bo avtomastko odprl.
- Če želimo pogledati vsebino bina, je potrebno imeti pogled na list. Ko pritisnemo na trikotnik, ki se nahaja zraven bin ikone, povečamo okno. Lahko pa tudi dvakrat pritisnemo na bin.
- Če si želimo ogledati vsebino bina, ki se nahaja v enem binu, pritisnemo na »Parent Bin gumb« ; ta izgleda kot puščica, ki kaže navzgor in se nahaja v projektnem panelu.
- Če želimo odpreti bin na mestu, je treba držati Ctrl in dvakrat pritisniti na bin.
- Če želimo odpreti bin v novem zavihku, je treba držati tipko Alt in dvakrat pritisniti na bin. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 97)

Kako spremenimo bin vedenje

Imamo možnost, da spremenimo bin vedenje z bin nastavitvami:

1. Izberemo Edit, nastavimo General ali Premiere Pro.
2. V bin območju lahko izberemo možnost iz menija z dvojnim pritiskom Ctrl, Alt.
3. Pritisnemo OK. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 97)

Preimenovanje originalne izvorne datoteke

Potrebno je zapustiti program Adobe Premiere Pro in spremeniti ime datoteke na namizju. Ko naslednjič odpremo Adobe Premiere Pro, nas bo ta povprašal, kje se nahaja datoteka. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 98)

Spreminjanje frame razmerja datotekam

Če uporabimo funkcijo Interpret Footage, spremenimo razmerje frame, ki ga je Adobe Premiere Pro predvidel za posnetek. Kadar spremenimo frame razmerje, se ta spremeni tudi na originalu. Primer: če imamo posnetek 10 sekund pri 24 framih na sekundo in jih spremenimo na 48 framov na sekundo, potem je ta za polovico daljši, kot je bil prejšnji, in sicer je novi posnetek dolg 5 sekund. Vendar bodimo previdni, kadar spreminjamo frame razmerje posnetka, saj je razmerje povezano tudi s frame razmerjem projekta. Če imamo v frame razmerju projekta nastavljeno frame razmerje na 24 framov na sekundo in če ga spremenimo na 48 framov na sekundo in je naš projekt nastavljen na 24 framov na sekundo, potem bomo lahko videli vsak drugi frame posnetka. Na voljo imamo tudi, da spremenimo hitrost in trajanje posnetka. S pritiskom na posnetek v časovni osi in v meniju hitrost in trajanje lahko spremenimo eno ali drugo. Ta sprememba pa spremeni čas posnetka. Z uporabo Interpret Footage funkcijo spremenimo razlago datoteke skozi projekt:

1. V projektnem panelu izberemo posnetek.
2. Izberemo datoteko in v Interpret Footage naredimo naslednje:
 - Uporabimo frame razmerje datoteke.
 - Tukaj pa vpišemo, kakšno naj bo to razmerje.
3. Pritisnemo gumb OK. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 101)

2.5 Nadzorovanje projekta

Uporaba monitorja v Adobe Premiere Pro ne služi samo pregledovanju videa in posnetkov, z njim lahko tudi analiziramo posnetke s pomočjo valovnih oblik in vectorscopa. Valovna oblika in vectorscope omogočata, da podrobneje nastavimo odtenke barv, barvno nasičenost in še veliko drugih nastavitev. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 108)

Monitor vira in pregledovalni monitor

Na monitorju z viri se predvaja posamezen posnetek. V monitorju za vire pripravimo posnetke, ki jih želimo dodati na časovno os ter jih označimo z začetno in končno točko. Uporabimo lahko tudi zaznamke za posnetke in jih dodamo na časovno os. Monitor za predvajanje se uporablja za pregledovanje posnetkov, ki se nahajajo na časovni osi. Na voljo imamo, da definiramo uporabo začetne in končne točke, da zamenjamo ali zbrisemo določen frame, vsak monitor pa ima nadzorni gumb za predvajanje. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 108)

Nastavitve kakovosti prikazovanja

Pomanjšamo resolucijo izvirnega monitorja in predvajalnega monitorja, da olajšamo delo procesorju našega računalnika. Če zmanjšamo kvaliteto na predvajalnem monitorju, s tem omogočimo sistemu, da lahko v doglednem času pregledamo posnetke, za katere bi morali posnetek »zrendati«. V monitorju za vir ali predvajalnem monitorju lahko izbiramo med naslednjimi kvaliteta:

- Highest quality predvaja video v najvišji resoluciji.
- Draft quality predvaja video na monitorju na polovični standardni definiciji ali za HD-četrtno resolucije.
- Automatic quality okrepi predvajanje in dinamično prilagaja kakovost. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 108-109)

Odpiranje ali čiščenje posnetkov v monitorju za vire

Če želimo kaj pogledati ali spremeniti na glavnih posnetkih, ki so navedeni v projektnem panelu, odpremo individualni posnetek v monitorju za vire.

1. Če želimo odpreti posnetek, lahko naredimo naslednje:

- Dvokratni pritisk na posnetek v projektu ali na časovni osi ali pa povlečemo posnetek iz projektnega panela v monitor za vire. Posnetek se pojavi v monitorju za vire, prav tako pa tudi v meniju za vire.
- Povlečemo lahko več posnetkov naenkrat ali celotno bin datoteko iz projektnega panela v monitor virov. Označimo lahko več posnetkov hkrati v projektnem panelu, nato na njih preprosto dvakrat pritisnemo. Posnetki se dodajo v meni vira v tem zaporedju, kot smo jih označili v projektnem panelu. Zadnji označen posnetek se pojavi v monitorju vira.
- Izberemo ime posnetka, za katerega želimo, da bo viden v meniju vira. Če želimo videti več posnetkov hkrati, pritisnemo na majhen trikotnik, ki se nahaja desno. Ob pritisku se odpre pod meni. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 109)

KRMARJENJE S POSNETKI V MONITORJU ZA VIRE

Imamo možnost, da si ustvarimo bližnjice tipk na tipkovnici. Na tak način hitreje krmilimo s posnetki v monitorju za vire. Hitreje se pomaknemo na nov ali prejšnji posnetek, preskočimo prvega ali zadnjega ali zapremo enega ali vse posnetke v monitorju za vire.

1. Izberemo Edit, tipkovnico nastavitve.
2. V meniju pritisnemo na Panels, nato na trikotnik, ki se nahaja v zavihku monitorja za vire, in pokaže se bližnjica za tipkovnico.
3. Izberemo katero koli tipko, ki jo bomo uporabili kot bližnjico.
4. Pritisnemo OK. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 110)

MONITOR WAVEFORM IN VECTORSCOPE

Adobe Premiere Pro ima vectorscope in valovno diagramski monitor (RGB , YC, YCBCR), ki pomagajo, da je izdelek profesionalno nastavljen. Veliko televizijskih produkcijskih hiš uporablja valovne oblike in vectorscope monitorje, saj so z njimi nadgradili upravljanje z barvo in svetlobo.

Vectorscope meri barvnost (chrominance) video signala - hue in saturation ali barvni odtenek in nasičenost. Vectorscope naniza informacije o barvi v krožni obliki.

Valovni monitor pa meri svetlost video posnetka (luminance). Adobe Premiere daje možnost, da valovni monitor pokaže informacije o barvnosti posnetka. Valovni monitor deluje podobno kot graf. Vodoravna os grafa ustreza videzu z leve proti desni, vertikalna os pa nam pove svetlost posnetka. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 115)

PRIKAZ VECTORSCOPE IN VALOVNEGA MONITORJA

Vectorscope nam prikaže YC, YCBCR, RGB, vse te podatke kot skupino ali vsakega posamezno. Prikaže jih na vectorscope v monitorju za vire ali pa na predvajalnem monitorju.

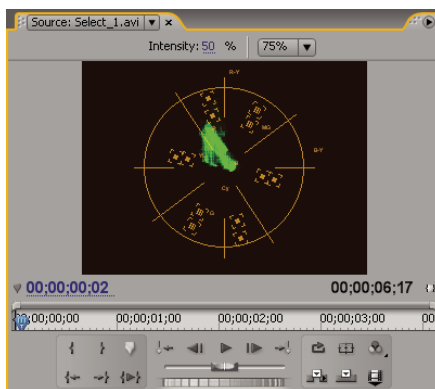
1. Pogledamo lahko vectorscopsko obliko glavnega posnetka, valovno obliko glavnega posnetka ali posnetke na časovni osi, za katere je treba narediti naslednje:

- Dvakrat pritisnemo na posnetek v projektnem panelu.
- Na časovni osi postavimo kurzor, ki nakazuje, kje se nahajamo.

2. Kadar vzamemo posnetek na časovni osi, izberemo Reference monitor iz Window menija.

3. Izbiramo lahko tudi med možnostmi iz Reference monitorja, predvajalnega monitorja in monitorja virov.

- Prikaže vse vectorscope YC, YCBCR in RGB.
- Vectorscope prikaže barvnost za video.
- YC-oblika pokaže barvnost in svetlost.
- YCBCR-oblika pokaže svetlost, ki je v tem primeru označena z Y, in barvne razlike s CB in CR.
- RGB-oblika pokaže, koliko odstotkov barve vsebuje posnetek. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 115)



Slika 2: Vecterscope

Vir: Lasten

MONTAŽA IN POSNETKI

V Adobe Premieru Pro določimo nastavitve za kateri koli projekt. Vsak Adobe Premierov projekt lahko vsebuje eno ali več sekvenc in vsaka sekvenca lahko ima različne nastavitve. Projekt vsebuje sekvenco, ki je nastavljena na trideset framov na sekundo, druga sekvenca pa je nastavljena na štiriindvajset framov na sekundo (Adobe Systems Incorporated, 2008, 120)

O SEKVENCAH

Imamo možnost, da zberemo in preusmerimo sekvenco v eni ali več časovnih oseh, kjer so posnetki, prehodi in efekti prikazani grafično. Odpremo lahko posebno sekvenco v zavihku na časovni osi pred drugimi sekvencami ali pa je ta sama zase v svoji časovni osi. Sekvenca je sestavljena iz več video in zvočnih montažnih linij, vzporednih na časovni osi. Sekvenca mora vsebovati vsaj eno video in eno zvočno montažno linijo. Sekvence z zvočno montažno linijo morajo imeti glavno montažno linijo, saj se zvok na koncu projekta zmeša. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 120-121)

DODAJANJE MONTAŽNIH LINIJ

Nova video montažna linija, ki jo dodamo, se pojavi nad že obstoječo, vsaka zvočna linija pa se pojavi pod že obstoječo. Če izbrišemo celotno linijo, se odstranijo vsi posnetki, ki se nahajajo na liniji, ne izbrišejo pa se glavni posnetki, ki se nahajajo v projektnem panelu.

1. Z desnim miškinim gumbom pritisnemo na sekvenco in dodamo linijo.
2. Ko se prikaže pogovorno okno, naredimo naslednje:
 - Ko dodamo linijo, vpišemo število, koliko linij želimo.
 - Če želimo podrobneje opredeliti umestitev linije, potem izberemo možnost Placement.
 - Če želimo bolj podrobno opredeliti zvočno linijo, potem izberemo možnost Track type.
3. Pritisnemo OK. (Adobe Systems Incorporated, 2008,123)

BRISANJE MONTAŽNIH LINIJ

Montažno linijo lahko izbrišemo, kadar koli želimo. Lahko izbrišemo eno ali več linij naenkrat; da to storimo, je treba:

1. označiti vse aktivne linije, ki jih želimo izbrisati, nato izberemo pod sekvenco Delete Tracks.
2. V pogovornem oknu za brisanje linij odkljukamo linijo, ki jo bomo izbrisali. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 123)

PREIMENOVANJE MONTAŽNIH LINIJ

1. Z desnim miškinim gumbom pritisnemo na Track Name ali kjer piše Rename.
2. Vpišemo ime in na tipkovnici pritisnemo gumb Enter ali Return, če uporabljamo računalnik Macintosh. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 123)

VSTAVITEV POSNETKA V SEKVENCO

1. Z dvakratnim pritiskom na posnetek v projektnem panelu ali sekvenci se odpre posnetek v monitorju za vire.
2. Postavimo kurzor, ki kaže čas na časovni osi, kjer želimo, da se vstavi posnetek.
3. V časovnoosnem panelu pritisnemo na glavo montažne linije, kjer želimo, da se dodajo komponente vira posnetka.
4. Povlečemo kurzor montažne linije na začetek, kjer se bo vstavil posnetek.
5. Pritisnemo na »Sync Lock« skrinjo v glavi na vsaki montažni liniji.
6. V monitorju za vire pritisnemo na gumb Insert.

OBREZOVANJE POSNETKOV

Ko vstavimo začetno in končno točko na posnetku, se to imenuje »trimanje« ali obrezovanje posnetka. Najprej označimo začetek frama. To storimo tako, da izbrani začetek posnetka postavimo na začetno točko. Ko označimo začetno točko, hkrati označimo tudi končno, ki pove, kje točno se posnetek konča. Začetno in končno točko lahko vstavimo v monitor za vire. Ko je posnetek v sekvenci, ga obrežemo tako, da povlečemo njegov rob. Obstaja več specialnih orodij in načinov, kako obrežemo več robov hkrati. Imamo pa tudi možnost, da obrežemo označene ali združene posnetke tako, kot bi to storili za en posnetek. Označeni ali združeni posnetki delujejo kot en

posnetek, lahko jim obrežemo zunanje robove. Če želimo natančno obrezati posnetke, odpremo monitor za obrezovanje. Monitor za obrezovanje je podoben monitorju za vire in pregledovanje, razlika je le v tem, da je monitor za obrezovanje optimiziran za natančno dodajanje točke za rezanje med dvema posnetkoma.

SKUPNO PRESTAVLJANJE ZAČETNE IN KONČNE TOČKE

Če želimo predstaviti obe točki hkrati, moramo narediti naslednje:

- Za video in zvočne posnetke lahko v monitorju za vire uporabimo gumb, ki ima simbol roke. S tem gumbom istočasno predstavljamo začetno in končno točko skupaj, pri čemer pa je pomembno, da premikamo okolje, ki je označeno s sivo barvo.
- Za prestavljanje zvoka držimo gumb Alt in pritisnemo na območje, ki je označeno s sivo barvo med začetno in končno točko.

2.6 Montaža zvoka

V Adobe Premiere Pro montiramo tudi zvok, mu dodajamo učinke in toliko montažnih zvočnih linij, kot jih računalnik premore. Zvočne linije imajo lahko mono, stereo, ali 5.1 surround zvok. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 185)

DELO Z ZVOKOM

Če želimo delati z zvokom, moramo imeti zvok v našem projektu ali ga posneti kar na zvočno linijo. Zajamemo video posnetke, ki že vsebujejo zvok. Ko imamo zvočne posnetke v projektu, jih dodamo na sekvenco enako kot video posnetek. Pregledano valovno zvočno obliko posnetka lahko obrežemo v monitorju za vire, preden ga damo na zvočno linijo. Z uporabo zvočne mešalne mize lahko spremenimo jakost zvoka ali nastavimo ravnovesje zvokov, lahko pa dodamo katere koli zvočne učinke v doglednem času. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 185)

ZVOČNI POSNETKI V SEKVENCI

Sekvenca lahko vsebuje naslednje zvočne posnetke:

Mono (microphonic) vsebuje samo en zvočni kanal.

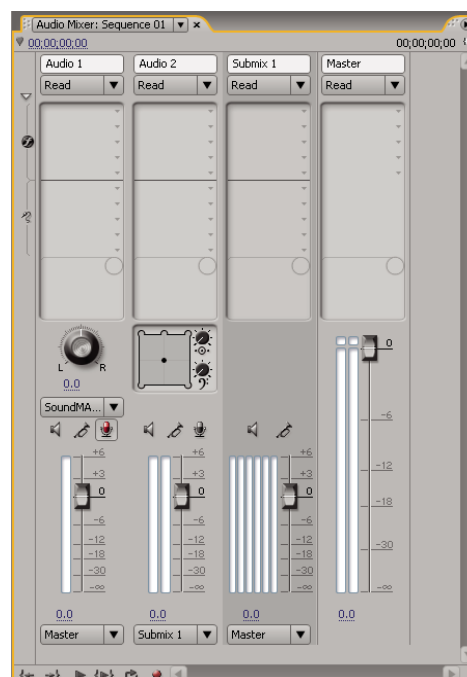
Stereo vsebuje dva zvočna kanala (levi in desni).

Surround sound 5.1 vsebuje tri zvočne kanale: spredaj (levo, desno in sredina) , dva ob strani (levo in desno) in za nizkofrekvenčne učinke »subwoofer«.

Linije dodajamo ali brišemo, kadar želimo. Ko enkrat ustvarimo zvočno linijo, lahko spremenimo število zvočnih kanalov, ki jih imamo. Vsaka sekvenca vsebuje glavno zvočno linijo, ki nadzoruje izvoz zvoka. V linijskem panelu se nahaja format glavne zvočne linije, število zvočnih linij in njihovi kanali. Sekvenca lahko vsebuje dve različni zvočni liniji. Sekvenca ima določeno število zvočnih linij na časovni osi Adobe Premiere Pro ter avtomatsko ustvari nove zvočne linije. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 185-186)

KANALI IN ZVOČNI POSNETKI

Posnetki lahko vsebujejo en zvočni kanal (mono) , dva zvočna kanala levo in desno (stereo), pet zvočnih kanalov in nizkofrekvenčni sistem (5.1) . Sekvenca ima veliko število različnih posnetkov, ki so mešani v formatu, v kakršnem je glavna zvočna linija (mono, stereo, 5.1 surround) . Adobe Premiere Pro omogoči, da lahko spremenimo format zvočnega posnetka. Kadar delamo na projektu, lahko dodamo zvočni učinek na določen kanal zvoka na stereo ali 5.1 surround. Ne glede na to, v katerem formatu je zvok, ima vsak svojo zvočno linijo. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 186)



Slika 3: Zvočna mešalna miza

Vir: Lasten

2.7 Naslovi

Naslovi ali Titler je orodje, ki omogoča, da izdelamo naslove in animiramo kompozite. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 223)

PREDSTAVITEV TITLES PROGRAMA

Titler si lahko zamislimo kot kolekcijo povezanih panelov. Ne glede na to, ali zapremo vse panele, še vedno lahko delamo s programom Titler. Če okna niso povezana z glavnim vmesnikom za montažo, se vedno pojavijo v enem panelu. V Titler lahko vstavimo več naslovov, izberemo ime enega, ki ga lahko vidimo. Če želimo spremeniti ali multiplicirati naslov, je treba ponovno odpreti Titler. Kadar želimo enak naslov uporabiti v drugem projektu, ga moramo izvoziti pod File, Export, Title Command, šele nato lahko vstavimo naslov v drugi projekt. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 223)



Slika 4: Titler za izdelavo naslovov

Vir: Lasten

USTVARJANJE NASLOVOV

1. Za ustvarjanje naslovov naredimo naslednje:

- Izberemo File, New, Title.
- Izberemo Title, New Title in tip naslova.
- V projektnem panelu pritisnemo gumb New Item Button in izberemo možnost Title.

2. Napišemo ime in pritisnemo OK.
3. Uporabimo besedilo in Shape orodje, da ustvarimo nov naslov ali spremenimo predlogo.
4. Zapremo Titler, shranimo projekt, s čimer se shrani tudi naslov. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 224)

USTVARIMO TITLE, KI TEMELJI NA TRENUTNEM NASLOVU

1. V Titler odpremo in izberemo naslov novega besedila
2. V Titler Quick Properties panelu pritisnemo na New Title based on Current Title.
3. V novem pogovornem oknu napišemo ime novega naslova in pritisnemo OK.
4. Novi naslov po želji spremenimo.
5. Shranimo novi naslov in zapremo Titler. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 224)

PRIKAZ VIDEO ZA NASLOVOM

Ko izdelujemo naslov za specifičen segment filma, za poimenovanje osebe ali opredelitev osebe, lahko pogledamo frame , kjer smo ustvarili naslov. S pogledom na frame je lažje vstaviti element v naš naslov. Frame videa je samo referenca in se ne shrani kot del naslova. Uporabimo časovnokodne kontrolne gumbe v Titler, da opredelimo pravi frame , katerega želimo videti v Titler. Frame, na katerem se nahajamo, je viden tudi na predvajalnem monitorju in na časovni osi. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 225)

UVOZIMO TITLE DATOTEKO

Če se naš naslov nahaja na trdem disku računalnika in ni del našega ali katerega drugega projekta, ga lahko preprosto uvozimo kot vse ostale datoteke.

1. Izberemo File, Import.
2. Izberemo naslov in pritisnemo odpri. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 225)

IZVOZ TITLE KOT NEODVISNE DATOTEKE

Za izvoz naslova je treba slediti naslednjim korakom:

1. V projektnem panelu izberemo naslov, za katerega želimo, da bo neodvisna datoteka.
2. Izberemo File, Export, Title.

3. Določimo ime in mesto, na katerem bomo shranili nov naslov, in pritisnemo Save. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 225)

IZBEREMO ALI USTVARIMO TITLE PREDLOGE

Predloge, ki so v Adobe Premiere Pro, imajo veliko število tem in predstavitev, ki nam omogočijo hitro ustvarjanje naslovov. Nekateri predlogi imajo grafiko, ki se ujema z našim filmom, v druge lahko napišemo tekst. Imamo pa predloge, ki imajo prozorna ozadja, tako da lahko vidimo posnetek. Zelo enostavno lahko zamenjamo elemente v predlogi tako, da označimo element in ga izbrišemo ali pa ga prepíšemo. Možno je tudi, da dodajamo elemente v predlogo. Ko smo zadovoljni z našo predlogo, si jo shranimo in jo uporabimo v katerem koli projektu. Lahko pa tudi uvozimo naslov iz katerega drugega projekta. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 226)

NALOŽIMO PREDLOGO

1. Izberemo Title , New Title , Base On Template .
2. Pritisnemo na trikotnik, da si odpremo več podrobnosti.
3. Izberemo svojo predlogo in pritisnemo na OK. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 227)

SHRANJEN NASLOV UVOZIMO KOT PREDLOGO

1. Z odprtim Titlerjem izberemo Templates.
2. Izberemo Import File as Template iz Template panela.
3. Izberemo si predlogo in Adobe Premiere Pro odpre predlogo, ki ima končnico (.prlt).
4. Predlogi dodamo ime in pritisnemo OK. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 227)

PREIMENUJEMO ALI IZBRIŠEMO PREDLOGO

Z odprtim projektom pritisnemo na gumb Templates in izberemo eno predlogo.

- Če želimo preimenovati predlogo, izberemo možnost Rename Template iz Template panela. Vpišemo ime v Name skrinjo in pritisnemo OK.

- Če želimo izbrisati predlogo, izberemo možnost Delete Template iz Template menija in pritisnemo OK. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 227)

DODAJANJE BESEDILA V TITLE

Pri dodajanju besedila v naslov lahko uporabimo kateri koli font, ki ga imamo v sistemu. Ko namestimo Adobe Premiere Pro, nam ta doda nekatere fonte v naš sistem. V Titlerju ustvarimo Point besedila ali Paragraph besedila. Ko ustvarimo Point besedilo, določimo začetno točko, na kateri želimo, da se besedilo začne. Če želimo pisati neskončno na eno črto, potem moramo usposobiti Word Wrap, ki omogoči, da se besedilo nadaljuje na novi črti, ko pride do konca varnega območja. Če ustvarimo Paragraph besedilo, ustvarimo skrinjo, v katero besedilo vstavimo. Ko povlečemo kot od Point besedila, se to besedilo raztegne in »Reflowa«. Če je skrinja z besedilom premajhna, jo povečamo in dobimo celotno besedilo. Skrinja z besedilom, v kateri ne vidimo celotnega besedila, ima oznako plus v desnem spodnjem kotu. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 227- 228)

PISANJE VODORAVNO IN NAVPIČNO V SKRINJI BESEDILA

1. Odpremo orodni panel v programu Titler.
 - Če želimo pisati vodoravno, pritisnemo Area Type orodje.
 - Če želimo pisati navpično, pritisnemo Vertikal Area Type orodje.
2. V okolju za pisanje ustvarimo skrinjo za besedilo.
3. Če je besedila preveč, bo prešlo v novo vrsto zaradi Wrapsa.
4. Ko končamo z vnašanjem besedila, izberemo Selection orodje in pritisnemo kjer koli izven skrinje z besedilom. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 228)

DODAMO OBLIKO IN SLIKE

Oblike dodamo tako, da uporabimo orodje za risanje. V Titlerju ustvarimo veliko oblik. Te oblike so: pravokotniki, elipse, linije. Titler vsebuje: Pen orodje, ki ga poznamo iz Adobe Ilustratorja ali Adobe Photoshop programa. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 232 -233)

V NASLOV DODAMO SLIKE

Z uporabo Titlerja vstavimo sliko v naš naslov. Vstavimo logotip, ki služi kot predloga. Imamo možnost, da dodamo sliko kot grafični element ali pa jo vstavimo v skrinjo za besedila. Titler sprejema bitno in vektorsko grafiko. Vektorsko grafiko preko rastra spremenimo v bitno grafiko. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 236)

V NASLOV VSTAVIMO LOGOTIP

1. Izberemo Title, Logo, Insert Logo.
2. Povlečemo logotip, mu nastavimo velikost, vidnost, rotacijo in še veliko drugih nastavitev. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 237)

DELO S STYLES

Ko smo končali z dodajanjem barvnih lastnosti in značilnosti fontov za besedilo ali oblike, lahko shranimo to kombinacijo sloga in jo uporabimo kasneje v katerem drugem projektu. Shranimo lahko veliko število slogov. Vsi shranjeni slogi se pojavijo v Title Style panelu, tako lahko sloge hitro uporabimo v projektu. Adobe Premiere Pro shrani sloge kot Style Library datoteke, ki uporabljajo končnico »prsl«. Style Library datoteke se shranijo pod Program Files, Adobe, Adobe Premiere Pro, Preset, Styles za uporabnike Windows sistema. Uporabniki sistema Macintosh pa shranijo Style Library pod Program Files, Adobe, Applications, Adobe Premiere Pro, Preset, Style. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 244)

IZDELAMO SLOG

1. Izberemo objekt, ki ga želimo shraniti kot slog.
2. Če želimo izbrani objekt shraniti kot slog, moramo narediti naslednje :
 - V Title Style panelu izberemo New style ali
 - z desnim miškinim gumbom pritisnemo na Title Style panel in izberemo New Style.
3. Napišemo ime sloga in pritisnemo OK. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 245)

2.8 Efekti in učinki

DELO Z EFEKTI

Z uporabo efektov lahko popravimo in izboljšamo naše posnetke. Adobe Premiere Pro ima veliko število efektov in učinkov. Prav tako vsebuje veliko število zvočnih efektov,

ki jih lahko dodamo k našim zvokom. Efekt doda poseben vizualni učinek ali pa zvočno lastnost. Pogledali si bomo efekte, ki spremenijo izpostavljenost, barvo posnetka, zvok, ki ga izkrivijo ali pa dodajo umetniški vtis. Efekte uporabimo, da animiramo ali zavrtimo posnetke ali pa spremenimo njihovo velikost. Intenzivnost nadzorujemo z vrednostmi. Imamo možnost animiranja kontrol za večino efektov z uporabo Keyframov v Efektnem kontrolnem panelu. Adobe Premiere Pro nam ponudi efekte za popravljanje in standardne efekte. Standardni efekti vplivajo na kakovost slike posnetka in na njegov videz. Popravljalni efekti pa se uporabljajo za prilagajanje pozicije posnetka, vidnost, hitrost in glasnost zvoka. Privzeti popravljalni efekti se avtomatsko dodajo na vsak posnetek v sekvenci in ti ne spremenijo posnetka, dokler niso »zrendani«. Za vse efekte lahko nastavimo prednastavitve. Efekte animiramo s pomočjo ključnih točk. Če se zanimamo za informacije o ključni točki, jih vidimo neposredno v časovnoosnem panelu. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 248)

FIXED EFEKTI

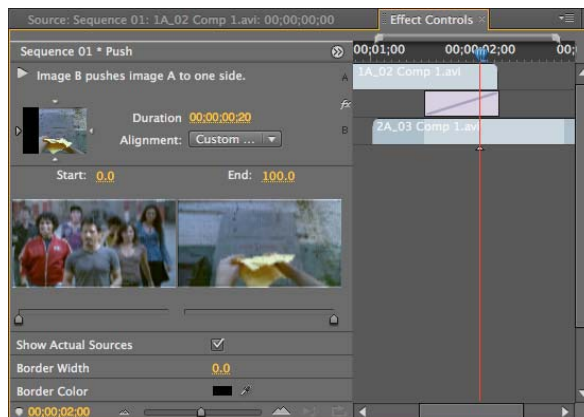
Vsak posnetek, ki ga dodamo na časovno os, dobi Fixed efekt. Ti efekti kontrolirajo lastnosti posnetka in se pojavijo v efektnem kontrolnem panelu, ko imamo označen posnetek. Prilagodimo Fixed efekte v efektnem kontrolnem panelu. Fixed efekti vsebujejo naslednje:

- motion: vsebuje lastnost, ki omogoča, da animiramo, obračamo in širimo posnetek. Dodamo »anti flicker« ali preprosto združimo posnetke med seboj.
- Opacity: nam omogoči, da zmanjšamo vidnost posnetka. Uporablja se, če želimo posnetek prekriti, narediti prehod ali fades.
- Time Remapping: omogoči, da upočasnimo, pospešimo in zamrznemo frame na katerem koli delu posnetka in tako zagotovimo kontrolo zgoraj omenjenih funkcij.
- Volume: omogoči nadzor glasnosti zvoka na posnetku. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 248 - 249)

STANDARDNI EFEKTI

Standardne efekte dodamo na posnetek zato, da dosežemo rezultat efekta. Dodamo veliko število kombinacij standardnih efektov na posnetke v sekvenci. Uporaba standardnih efektov nam omogoči, da videu dodamo posebne značilnosti, kot so

nastavitve tona ali »trimamo« piksele. Adobe Premiere Pro vsebuje veliko video in zvočnih efektov, ki se nahajajo v panelu za efekte. Standardne efekte dodamo na posnetek in njihove nastavitve spreminjamo v panelu za efekte. Nekateri efekti omogočajo, da z njimi delamo, kot bi uporabili ročaje v monitorju za predogled. Standardni efekti nam ponudijo možnost, da z njimi nastavimo in animiramo ključne točke, če spremenimo obliko njihovih grafov v panelu za efekte. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 249)



Slika 5: Vstavljanje efektov

Vir: Lasten

DODAJANJE EFEKTOV NA POSNETEK

Na posnetek lahko dodamo standardne efekte. To naredimo tako, da povlečemo ikono efekta iz panela efektov in jo odložimo na posnetek, ki se nahaja v časovnoosnem panelu. Druga možnost je, da označimo posnetek in povlečemo ikono efekta v efektnokontrolni panel. Enak efekt dodamo na posnetek večkrat, vendar vsakič z drugačnimi lastnostmi. Standardne efekte dodamo na več posnetkov naenkrat, lahko pa jih odstranimo ali onemogočimo. Ko dodamo efekt na posnetek, ta traja tako dolgo kot posnetek sam. Imamo pa možnost, da efektu določimo, kdaj naj se na določenem mestu začne in kdaj konča. Če želimo, da bo efekt efektiven, je potrebno uporabiti Keyframe.

1. Če želimo poiskati efekt v efektnem panelu, naredimo naslednje:
 - Razširimo videoefektni panel, da lažje poiščemo želeni efekt.
 - Razširimo zvočni efektni panel, da lažje poiščemo želeni efekt.
2. Vpišemo ime efekta, ki ga želimo najti v »vsebuje polju«. Uporabniki sistema Windows morajo držati tipko Ctrl in z miško klikniti na efekt. Če smo uporabniki sistema Machintosh, je treba držati tipko Command in z miško pritisniti na zelene efekte.

3. Naredimo naslednje:

- Če želimo dodati več efektov na en posnetek, potem označimo in povlečemo efekte na posnetek na časovni osi.
- Če želimo dodati en ali več efektov na več posnetko, v je treba označiti vse posnetke, držati tipko Ctrl in z miško izbrati vse želene posnetke na časovni osi. Postopek je podoben za uporabnike Macintosh sistema z razliko, da tukaj držimo tipko Command. Ko smo to naredili, povlečemo želene efekte na posnetke. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 252)

KOPIRANJE IN LEPLJENJE EFEKTOV NA POSNETKE

Kopirati in prilepiti efekte z enega posnetka na drugega je zelo preprosto. Efekt za popravljanje barve lahko na primer dodamo na serijo posnetih posnetkov pod istimi pogoji. Imamo možnost, da skopiramo in prilepimo efekt s posnetka ene montažne linije na drugi posnetek montažne linije. Kopiramo in prilepimo pa lahko posamezne efekte v efektno kontrolni panel. Možnost je tudi, da skopiramo vse vrednosti efekta s posnetka na kateri koli sekvenci. Te vrednosti lahko prilepimo na kateri koli posnetek v sekvenci s pomočjo funkcije Paste Attributes. Če efekti vsebujejo Keyframe, potem jih lahko skopiramo na primerljiva mesta našega trenutnega posnetka. Kadar pa je ciljni posnetek krajši, se Keyframe prilepijo tudi preko posnetkove končne točke.

1. V časovnoosnem panelu izberemo posnetek z zelenim efektom, ki ga želimo kopirati.
2. Če želimo označiti enega ali več efektov v efektnem kontrolnem panelu, držimo tipko Shift in pritisnemo na vse efekte, ki jih želimo kopirati.
3. Izberemo Edit, Copy.
4. Efekt, ki ga želimo prilepiti na posnetek, izberemo iz efektnega kontrolnega panela in naredimo naslednje:
 - Če želimo prilepiti enega ali več efektov, izberemo Edit, Paste.
 - Če želimo prilepiti vse efekte, izberemo Edit, Paste Attributes. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 253)

ODSTRANIMO OZNAČENE EFEKTE S POSNETKA

1. Izberemo posnetek na časovni osi. Če se želimo prepričati, da imamo označen samo en posnetek, pritisnemo v prazen prostor in nato na efekt, ki ga želimo.
2. V efektnem kontrolnem panelu izberemo efekt, ki ga želimo odstraniti.
3. Ko smo si efekt izbrali, naredimo naslednje:
 - Pritisnemo tipko Delete ali Backspace.
 - Izberemo Remove selected efekt iz efektnokontrolnega panela (Adobe Systems Incorporated, 2008, 253 - 254)

ODSTRANIMO VSE EFEKTE S POSNETKA

1. Izberemo posnetek s časovne osi. Če nismo prepričani, da imamo označen samo en posnetek, pritisnemo na prazen prostor in nato na želeni posnetek.
2. Ko je posnetek označen, naredimo naslednje:
 - Iz efektnega kontrolnega panela izberemo Remove efekte.
 - Izberemo posnetek in takoj pritisnemo na Remove efekte.
 - Z desnim pritiskom miške na posnetek se nam odpre meni in pritisnemo, kjer piše Remove efekt.
3. V Remove efekt pogovornem oknu izberemo efekt, ki ga želimo odstraniti, in pritisnemo OK. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 254)

EFEKTNI KONTROLNI PANEL

Efektni kontrolni panel vsebuje seznam efektov, ki so dodani na označenem posnetku. Fixed efekti so vključeni v posnetek kot Motion in Opacity in se nahajajo v seznamu Video efekt in Volume efekt. Volume efekt je vključen pri zvočnem posnetku.

Efektni kontrolni panel vsebuje časovno os, časovni indikator, zoom kontrole in navigator, ki je podoben tistemu v časovnoosnem panelu predvajalnega monitorja. Če pritisnemo na trikotnik, potem se odprejo lastnosti za Value graf in Velocity graf. Z uporabo teh naredimo natančne prilagoditve Keyframov. Natančnejšo nastavitve hitrosti in gladkost animacije naredimo tako, da upravljamo z Bezier, s katerim spremenimo obliko grafa. Ko imamo označen posnetek na časovni osi, se v efektnem kontrolnem panelu avtomatsko prilagodi zoom raven v časovnoosnem pogledu. Časovno os označimo z začetno in končno točko tako, da označimo Pin to clip v efektnem

kontrolnem panelnem meniju. Efektni kontrolni panel vsebuje kontrole za predvajanje in ponavljanje predvajanja zvočnih posnetkov. Keyframe območje omogoča nastavljanje Keyframovih vrednosti za vsak efekt. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 254 - 255)

OMOGOČIMO ALI ONEMOGOČIMO EFEKT NA POSNETKU

Izberemo enega ali več efektov v efektnem kontrolnem panelu in naredimo naslednje:

- Pritisnemo na Efekt gumb (Fx), da onemogočimo efekte.
 - Pritisnemo na prazno polje efektnega gumba.
 - Neoznačimo ali označimo, da omogočimo efekte v efektnem kontrolnem panelu.
- (Adobe Systems Incorporated, 2008, 257)

ADDITIVE CROSS DISSOLVE

Doda informacijo o barvi s posnetka B na posnetek A in nato odšteje informacijo barve s posnetka A in posnetka B. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 377)

CROSS DISSOLVE UČINEK

Cross Dissolve učinek konča posnetek A in začne posnetek B. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 377)

PREHOD V ČRNO

Prehod v črno dosežemo tako, da se konča posnetek A v črno in se posnetek B začne iz črnega. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 378)

DITHER DISSOLVE PREHOD

Dither Dissolve prehod nam omogoči prehod s posnetka A na posnetek B s pomočjo uporabe Ditherjevega algoritma, kateremu naredimo nastavitve:

Border Width - povečamo velikost razprševanja. Privzeta vrednost je nič.

Border Color - določimo barvo razprševanja. Privzeta barva je črna.

Anti aliasing quality – ta privzetost je na off. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 378)

NON- ADDITIVE DISSOLVE PREHOD

Vzame svetilnost s posnetka A in ga da v posnetek B. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 378)

RANDOM INVERT PREHOD

Random Inverts proizvaja naključne bloke, ki »invertajo« barvo posnetka A. Ko bloki izginejo, se prikaže posnetek B. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 378)

2.9 Izvoz posnetkov

TIPI IZVAŽANJA (eksportiranja):

Izvažanje datotek za nadaljnje urejanje, izvoz »editabnih« filmov ali zvočnih datotek, barvnih in fotografskih programov.

Izvažanje na kaseto ali trak, izvoz zaporedja ali posnetka na videokaseto v podporo video kameri ali VTR.

Izvoz dokumentov PDF - v Adobe Premiere Pro lahko uporabimo Clipe za ustvarjanje PDF datotek, ki vsebujejo posnetke urejanja.

Izvoz za Encore DVD, Blu-ray in SWF ustvarjanje: izvozimo video posnetke iz katerega koli zaporedja v Adobe Encore za izhod na DVD, Blu-ray disk (Windows only) ali SWF. Uporabimo lahko tudi avtorska orodja Adobe Encore, Adobe Photoshop, profesionalne kakovostne diske in druge aplikacije. Izvozimo v primerni obliki za CD-video (samo Windows) ali CD ROM distribucije.

Izvoz projektnih datotek za druge sisteme: izvozimo datoteke in ne le posnetke, na standardnih datotekah EDL. Lahko uvozimo EDL-datoteke v različnih tretjih sistemih za urejanje in dodelavo.

Oblike izvoza za različne naprave in spletne strani: z uporabo Adobe Media Encoder lahko izvozimo video formate, primerne za naprave, ki segajo od strokovnih trakov na DVD- predvajalniku za video izmenjavo spletnih strani.

Potek dela za izvoz datotek

1. Najprej je treba narediti naslednje:

- V Timeline panelu izberemo zaporedje, ki ga želimo izvoziti.
- Na plošči Project ali bin izberemo posnetek, ki ga želimo izvoziti.

2. Izberemo datoteko> Export> Media.

3. V pogovornem oknu izvozimo nastavitve , ki bodo določile del zaporedja ali posnetek, ki ga želimo izvoziti.

4. Te je potrebno obrezati.

5. Izberemo zeleno obliko zapisa datoteke za izvoženo datoteko.

6. Če želimo prilagoditi vnaprej nastavljene možnosti, kliknemo na kartici (Video, Audio) in določimo ustrezne možnosti.

7. Da bi vključili podatke XMP, izberemo vključi vir XMP meta podatke na plošči menija.

8. Pritisnimo OK. Adobe Media Encoder . (Adobe Systems Incorporated, 2008, 406 - 407)

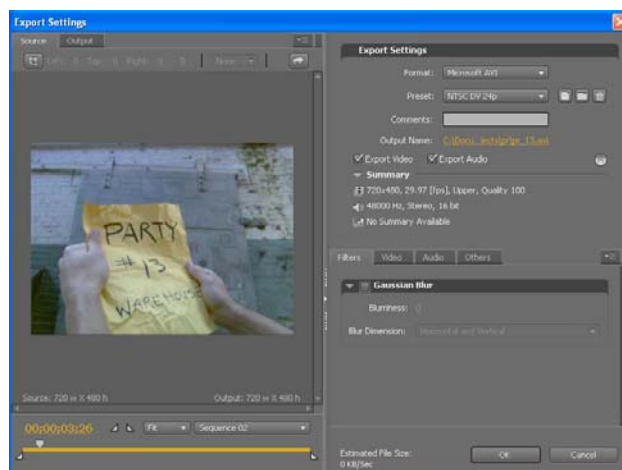
IZVOZ V DVD, Blu.ray ali CD

Lahko izvozimo zaporedja ali dele zaporedij v datotekah, ki so oblikovane za ustvarjanje in zapisovanje CD-jev, video CD-jev, DVD in Blu-ray diskov. Iz Adobe Encore progama pa izvozimo tako, da ustvarimo avtorski DVD z meniji ali neposredno zapisovanje na ploščo brez menijev. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 431)

Izbira oblike zapisa datotek za različne diske

Pri izvozu datoteke v pogovornem oknu, ki se nam prikaže, nastavimo uporabo DVD ali ustvarjanje Blu-ray diska, nato izberemo obliko, primerno za ciljni medij. Za enoplastni ali dual-layer DVD izberemo MPEG2-DVD. Za enoplastni ali dvoslojni disk Blu-ray izberemo MPEG, Blu-ray ali H.264Blu- ray.

Izberemo prednastavitve za določeno obliko v skladu s ciljnim medijem in ciljno skupino. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 431)



Slika 6: Izvoz posnetkov v končni izdelek

Vir: Lasten

USTVARJANJE DVD, BLUE-RAY ali SWF datotek

1. V Adobe Premiere Pro si na časovni osi izberemo zaporedje, ki ga želimo poslati v Encore.
2. Dodamo Encore markerje poglavij po želji.
3. Izberemo File> Adobe Dynamic Link> Pošlji v Encore.
4. Na osnovni kartici v pogovornem oknu New Project vnesemo ime za disk v polje ime.
5. Pritisnemo Browse in poiščemo mesto za projekt Encore in ta nam spremeni privzeto mesto.
6. V Projektnem nastavitvenem panelu izberemo želeno ime avtorskega moda.
7. Kliknemo na dodatno in izberemo zelene nastavitve transcoding.
8. Pritisnemo OK. Vrstica napredka prikazuje napredovanje generacije transcoding nastavitve. Adobe Premiere Pro zažene program Encore. Projektna plošča vsebuje dinamične povezave Adobe Premiere Pro projekta na časovni premici.
9. Zaključi se z avtoriziranjem in izvozom v Encoru. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 431 - 432)

IZVOZ NA VIDEOKASETE ALI FILME

O izvozu na videokaseto: Edited zaporedje lahko posnamemo na videokaseto neposredno z računalnika. Ko začnemo z novim vrstnim redom, lahko določimo format in kakovost za videokasete na področju urejanja načina v pogovornem oknu - nova zaporedja. Zaporedje lahko neposredno posnamemo na videokaseto na naslednjih napravah: DV naprave na obeh Windows in Machintosh operacijskih sistemih s FireWire povezavo med napravo in računalnikom. Na HDV napravah v Windows operacijskem sistemu pa s FireWire povezavo med napravo in računalnikom. Na obeh operacijskih sistemih Windows in Machintosh, če ima računalnik podporo za HD zajemanje s kartico ali SDI kablom. Analogne posnetke moramo pretvoriti v digitalne s pomočjo kartice za zajemanje, video kamere in ostalih digitalnih naprav . Večina novejših video kamer je sposobna pretvoriti analogni video v digitalno obliko. Za nadzor nad napravo moramo imeti nameščen krmilnik. Mnoge kartice za zajem videa vključujejo združljivost s plug-in programsko opremo, ki zagotavlja snemanje na videokaseto. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 436)

2.10 *Priprava na izvoz na dv-kaseto*

Preden začnemo z izvozom posnetkov na kaseto, se prepričamo, da imamo kamero priklopljeno na Fire Wire ali na kateri drugi izhod.

1. Kamero priklopimo na računalnik in jo nastavimo na VTR, VTC.
2. Zaženemo Adobe Premiere Pro in odpremo projekt.
3. Za Windows izberemo Edit, Preferences, Playback settings, za Machintosh pa PremierePro, Preferences in Playback Settings.
4. V Playback Settings pogovornem oknu opredelimo format v Externem device meniju. Da Preference pogovorno okno zapremo, pritisnemo OK. Lahko pa uporabimo še naslednje:
 - DV 29.97i (720 x 480). Opredelitev za NTSC DV, ki uporablja časovno bazo 29.97 fps in prepletena polja.
 - DV 25i (720 x 576). Opredelitev za PAL DV, ki uporablja časovno bazo 25 fps in prepletena polja.

- DV 23.976. Opredelitev za DV 24p (24 progresiv) ali 24pA (24 progresiv Advanced), ki uporablja časovno bazo 23.976 fps in prepletena polja.
- 5. Zapremo vse ostale programe, ki jih imamo vklopljene. Ko to storimo, je računalnik pripravljen na izvoz sekvence na kaseto. (Adobe Systems Incorporated, 2008, 436 - 437)

3 EDIUS 4

3.1 Funkcije

Poglavitna značilnost Edius programa je brezhibna obdelava video materiala. Zadovoljni bomo z njegovo uporabnostjo, ki je v primerjavi z drugimi montažnimi programi za profesionalne uporabnike zelo nezahtevna. Pri vsaki uporabi posebnega učinka ali prehoda med dvema materialoma na časovni osi je možno kvaliteto slike preverjati sproti, brez potrebe po »renderiranju«.

Izvirni kodek, ki je prisoten v vseh Canopusovih proizvodih, ponuja privlačno in visoko kvaliteto slike. Zraven tega ima Edius tudi visoko ločljiv kodek, ki podpira HDV (visoko ločljivostni video) format ter omogoča navadni kameri snemanje v visoki ločljivosti. Kot dodatek k visoko ločljivemu transkodiranemu zaznavanju Edius vsebuje tudi MPEG-TS (komunikacijski protokol za prenašanje video zvoka in datotek). Vse HDV posnetke, ki niso primerni za montažo, tako lahko enostavno obdelujemo v visoki kvaliteti za profesionalne namene, ki so primerni tudi za televizijske zaslone.

Dodatno imamo pri AVI-datoteki (audio-video prepletenost) s pomočjo izvirnega Ediusovega kodeka na razpolago veliko območje video filtrov od HDV do SD (standardna ločljivost), ki sliko podprejo. Tako lahko v enem projektu uporabimo različne tipe materialov.

Video material lahko shranimo v različne formate. Če želimo video material shraniti v drugi format, lahko to storimo s pomočjo programa Canopus ProCoder Express, ki se nam avtomatsko naloži, ko si namestimo program Edius. To pa še ni vse. HDV ali DV (digitalni video) lahko shranimo na kaseto ali pa jo shranimo kot stisnjeno datoteko. Če ima naš računalnik DVD (digitalni pomnilniški medij) pekač, pa lahko projekt takoj zapečemo na DVD. (Grass Valley, 2006, 4)

Priprave

Preden zajamemo video material na računalnik, si moramo zgraditi koncept, kako bo izgledala naša končna montaža. Ko je naš koncept zaključen, se lahko lotimo zajemanja materiala, saj bomo tako točno vedeli, katere dele materialov moramo zajeti, da jih nato obdelamo in pravilno uvrstimo na časovno os.

Ko imamo koncept montaže končan, si lahko pripravimo material, ki ga bomo podložili z zvokom ali glasbo, ki bo igrala v ozadju. Ob nakupu programa je priložen DVD, na katerem so primeri materialov, ki si jih kopiramo na računalnik in se začnemo učiti uporabo programa Edius.

V tem poglavju si bomo pogledali korake izdelave videa. Pri tem pa ni obvezno slediti priloženemu navodilu, če bomo izdelali video s svojim materialom. Dobre rezultate lahko dobimo tudi preko preizkušanja na začetku, ko zajamemo material, pa tudi potem, ko je video že končan. (Grasse Valley, 2006, 20: 21: 22)

3.2 Priprava projekta

Projektna datoteka je najpomembnejša delovna enota pri nadaljnjem postopku obdelave v programu Edius. Sedaj bomo omenili nastavitve za uporabo HDV-aparatur. (Grass Valley, 2006, 24)

Shranjevanje projekta

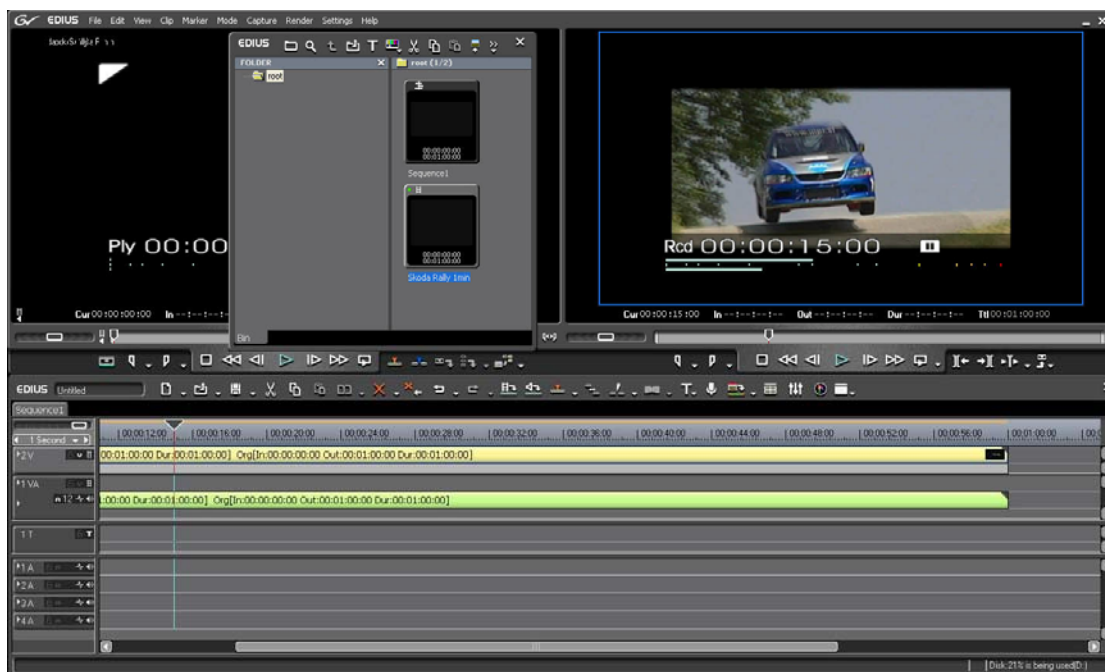
Če moramo prekiniti delo na našem projektu, je priporočljivo, da si do takrat narejen projekt takoj shranimo. Program Edius lahko zaženemo tudi kasneje, ko imamo čas in nadaljujemo delo, kjer smo ga prej končali. (Grass Valley, 2006, 27)

Zajemanje materialov

Preden začnemo z obdelovanjem našega materiala na računalniku, je prvi korak, da željeni kos ali celoten material, ki se nahaja na kameri, zajamemo iz nje in ga prenesemo v naš program na računalniku. Našo kamero je potrebno povezati z računalnikom. Ko imamo to povezavo, v programu Edius v zavihku za zajemanje izbemo del našega materiala, mu označimo začetek in konec. Označeno bo zajeto v naš delovni prostor ali časovno os, kjer ga bomo lahko obdelovali dalje. (Grass Valley, 2006, 28)

Shranjevanje slikovnega materiala

Vnesemo lahko material, ki je shranjen na trdem disku našega računalnika. Naš posnetek je odložen v bin oknu iz katerega ga lahko takoj vnesemo v naše delovno okolje. Vnesemo ga v bin okno, iz katerega ga lahko takoj vnesemo v naše delovno okolje. (Grass Valley, 2006, 31)



Slika 7: Edius program in bin okno

Vir: Lasten

3.3 Obdelava našega posnetka

Vsak naš posnetek se postavi tam, kje je kurzor časovne osi. Torej, preden dodamo novi posnetek, moramo kurzor časovne osi prestaviti na želeno mesto in od tam naprej je vstavljen naš del zelenega posnetka. (Grass Valley, 2006, 33)

1. Postavitev scene za bazen s pomočjo sekvenčne funkcije

Sekvenca je abstraktni koncept, ki skrbi za umestitev naših posnetkov na časovno os. (Grass Valley, 2006, 40)

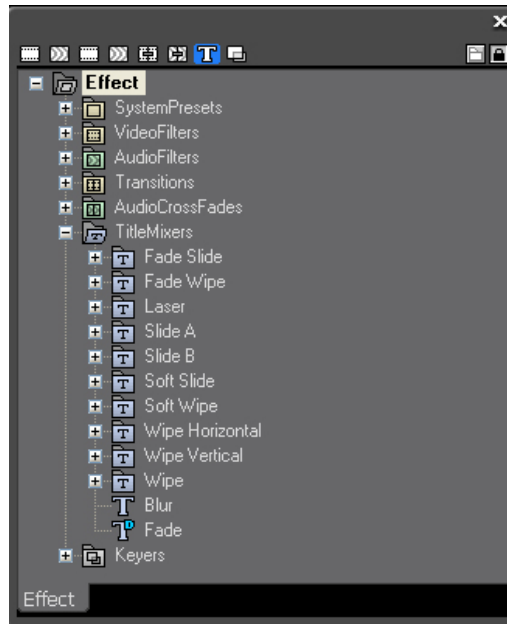
2. Izdelava bazenske scene s pomočjo večnamenskih kamera modus

V prejšnjem postopku smo se naučili, kako ustvarimo sekvenco z vsemi njenimi nastavitvami. Večnamenski kamera modus je zelo uporabna funkcija za spreminjanje scen. Tako lahko iz osmih različnih kamer izberemo scene, za katere smo se odločili in jih že damo na časovno os. (Grass Valley, 2006, 42)

3. V prejšnjih postopkih smo izdelali sekvenco za sceno bazena. Sedaj pa lahko dokončne scene po vrsti nanizamo v video slike. Funkcija obdelave s sekvenco nam omogoča vstavljanje več različnih scen na časovni osi. (Grass Valley, 2006, 47)

3.4 Uporaba efektov

V programu Edius obdelan video material imenujemo efekt . V glavnem imamo na voljo dva tipa efektov. To sta: filter efekt, ki gre čez celoten posnetek, ter video in avdio prehod, ki ju uporabimo med dvema posnetkoma. (Grass Valley, 2006, 49)



Slika 8: Efektna paleta

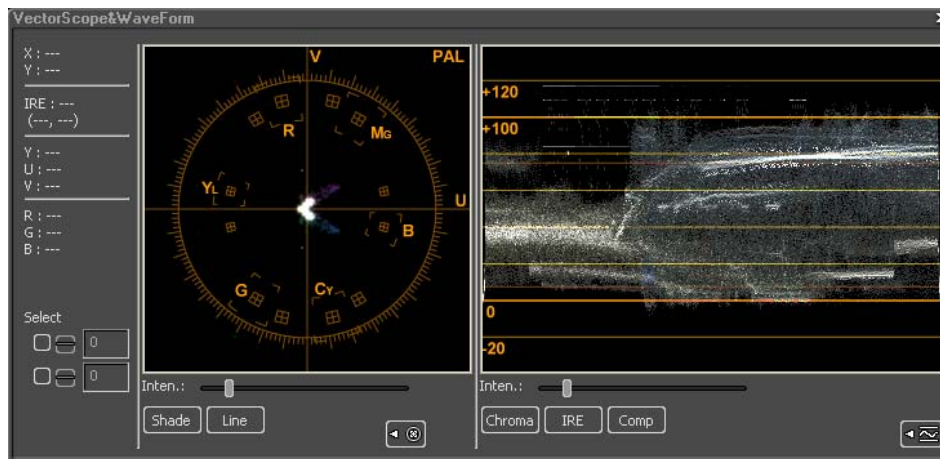
Vir: Lasten

Priprava efektov in informacijskega zavihka

Efekte je mogoče prilagoditi v efektnem informacijskem zavihku. Pred tem pa moramo zavihke temu primerno usposobiti. (Grass Valley, 2006, 49)

3.5 Korigiranje barv na posnetku

Korigiranje barve na posnetku je zelo pomemben korak v video montaži. Če pri pregledu posnetkov opazimo nihanje barve, potem je treba prilagoditi barvo ali svetlobo na posnetku. Edius nam ponuja mnogo video efektov za popravljanje barv, na primer YUV-krivulje, izenačevanje barv, nastavljanje beline, pa tudi monoeffekt.(Grass Valley, 2006, 50)



Slika 9: YUV-krivulja

Vir: Lasten

3.6 Uporaba specialnega efekta v ozadju z naslovi

Zraven efektov za barvno korekturo imamo na voljo tudi veliko video efektov za ustvarjanje specialnih efektov na posnetku. Če posnetek opremimo z efektom Region, nam le-ta omogoči uporabo zelenega video efekta na določenem delu našega posnetka. (Grass Valley, 2006, str.54)

Uporaba efekta pri menjavi scene

Pri menjavi scene uporabimo slikovni efekt, ki ga imenujemo tudi video prehod in pa zvočni efekt, ki ga imenujemo zvočni prehod. Če izberemo pehod Dissolve, je ta video prehod standardne nastavitve in je enostaven za uporabo. Standardni zvočni efekt se uporablja vselej pri vhodu in izhodu - Linear out / in. Tako kot pri video efektih je tudi pri zvočnih efektih možno uporabiti kakšen drugačen tonski prehod. Če želimo uporabiti kakršen koli drugi zvočni ali video efekt, si ga moramo izbrati v efekt zavihku, ga povleči na naš del posnetka in s tem je efekt pripravljen za uporabo. (Grass Valley, 2006, 59)



Slika 10: Uporaba Dissolve efekta

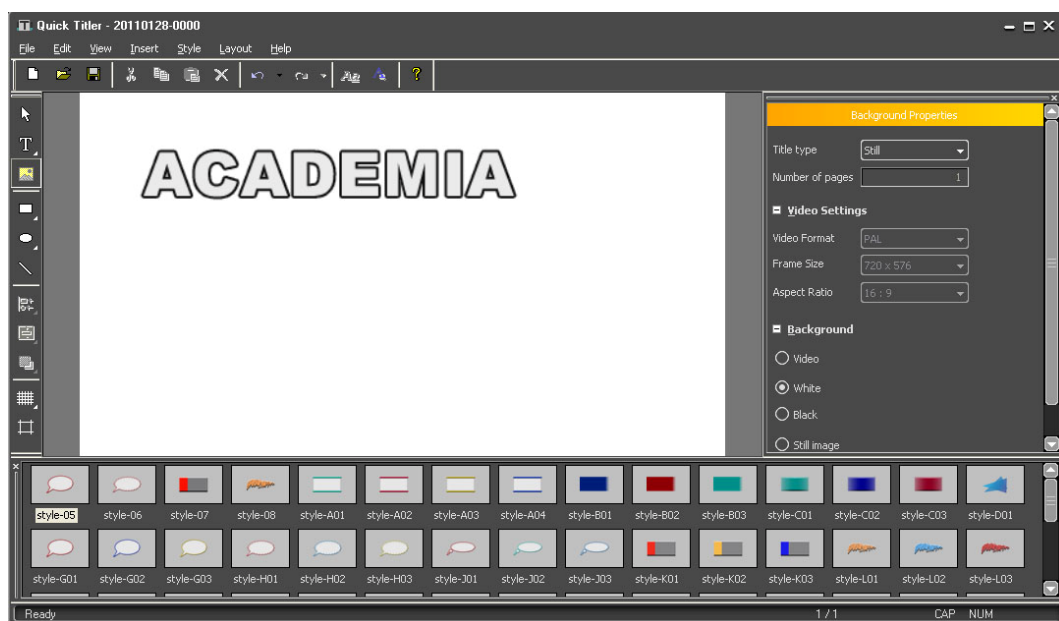
Vir: Lasten

3.7 Obdelava zvoka

Pri obdelavi zvoka lahko ozadju naših posnetkov dodamo tudi glasbo ali pa nastavimo glasnost tona na posnetku. (Grass Valley, 2006, 62)

3.8 Izdelava podnapisa

Podnapis ustvarimo pred začetkom vsakega posnetka. Podnapis lahko ustvarimo s pomočjo Quick Titler, torej se podnapis, ki ga ustvarimo, shrani v mapi bin. (Grass Valley, 2006, 64)



Slika 11: Izdelava podnapisov in naslovov

Vir: Lasten

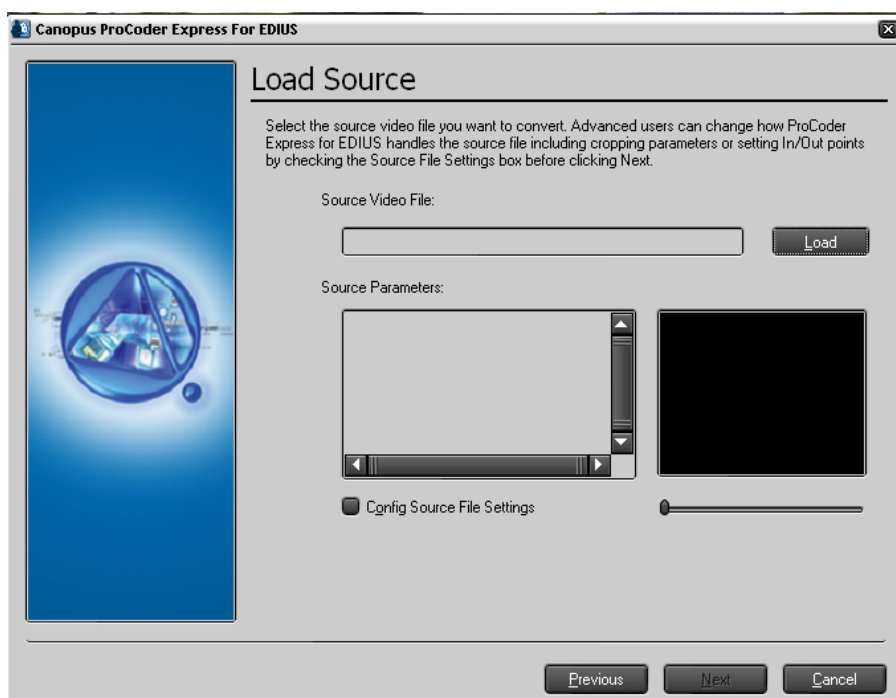
3.9 Zaključevanje posnetka

Video slika, ki na računalniškem monitorju izgleda zelo dobro, lahko na televiziji izgubi na svetlih in temnih predelih svetlobe. To se zgodi predvsem zaradi tega, ker je luminančna svetloba televizije manjša kot pri računalniškem monitorju. Zato vselej preverimo luminanco videa. Preverimo, ali je primerna za predvajanje na televizijskem monitorju. Video signala namreč ne moremo preveriti s prostim očesom. V vektroskopu so vrednosti, ki nam izenačujejo barve in valovne dolžine, ki označujejo svetlost.

Naprava odčituje tudi video signal in kakšne so povprečne vrednosti monitorja. (Grass Valley, 2006, 71)

Končan izdelek na HDV-traku

Ko smo končali montažo posnetka, ga shranimo v poljubno datoteko. Nato bomo v programu Canopus ProCoder Express našemu končnemu produktu dodali končnico ali format, v katerem bo viden naš video. Če želimo, pa lahko izdelek tudi posnamemo; to storimo tako, da odpremo zavihek MPEG TS . (Grass Valley, 2006, 74:76)



Slika 12: Program Canopus ProCoder Express

Vir: Lasten

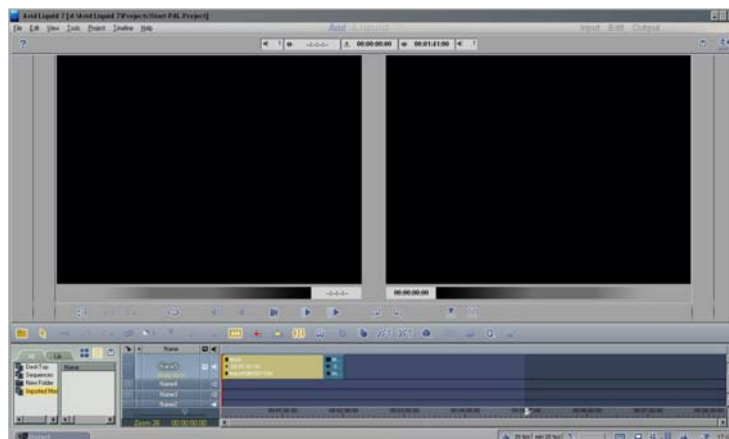
4 ZAČETKI Z AVID LIQUID

4.1 Splošno o programu

Z odprtjem programa se nam prikaže delovno okolje. Preden pričnemo z delom, si je potrebno nastaviti stvari tako, da nam bo program ugajal in da se bomo v njem znašli. Najprej nastavimo orodno vrstico in bližnjice za gumbe. Za ponastavitev orodne vrstice je potrebno na njej pritisniti desni gumb miške, potem izbreemo prvo opcijo (Customize). Sedaj se nam odpre knjižnica funkcij, ta pa vsebuje vse gumbe, vključno z gumbi, ki se že nahajajo na naši orodni vrstici. Gumb, ki jih bomo večinoma uporabljali, z metodo povleci in spusti odložimo na orodno vrstico. Gumb, ki jih ne potrebujemo ali jih ne bomo pogosteje potrebovali, pa enostavno povlečemo nazaj v knjižnico s funkcijami. (Avid Technology, 2005, pogl 1, 7)

Pomembna je tudi opravilna vrstica, ki se nahaja v desnem spodnjem kotu. Tukaj opazimo nekaj pomembnih funkcij, ki so vedno vidne. Prva ikona nam pove, da naš sistem deluje pravilno. Če pa je prišlo do napake, lahko to opazimo, saj se simbol pobarva drugače. Znak sigma predstavlja »render« okno . »Rendanje« pomeni izračunavanje efektov. Ob pritisku na gumb sigme se nam odpre »render« okno, v katerem lahko začnemo z »rendanjem« ali pa ga ustavimo in spremljamo njegov proces. (Avid Tehnology, 2005, pogl 1, 7: 9)

Avid liquid ima veliko funkcij, ki jih je možno izvršiti na računalniški tipkovnici. Možno je tudi, da si popolnoma prilagodimo bližnjice gumbov po svoji izbiri. Če smo navajeni bližnjic iz katerega koli drugega programa, si lahko le-te nastavimo tudi v Avid Liquidu. Program Avid Liquid ima že v osnovi nastavljene bližnjice. Vendar ko ga prvič zaženemo, si v tem programu lahko nastavimo lastne osnovne bližnjice za gumbe. Nastavitve bližnjic naredimo tako, da kliknemo z levim gumbom miške na ikono, ki se nahaja v spodnjem desnem kotu, in jo prenesemo na tipkovnico. Za dodajanje še drugih gumbov pa moramo odpreti zavihek Menu Bar, Edit, nato Control Panel in z dvoklikom miške na Keyboard Settings in se nam odpre pogovorno okno. (Avid Tehnology, 2005, pogl 1, 10)



Slika 13: Avid Liquid program

Vir: Lasten

4.2 Vstavljanje posnetka na časovno os

Preden zaženemo program Avid Liquid, priklopimo kamero na računalnik in jo vklopimo. Če za zajemanje uporabljamo digitalno video napravo, jo bo program avtomatsko zaznal. Ko prvič odpremo program Avid Liquid, je priporočljivo, da naredimo nov projekt. To postorimo tako, da gremo v zavihek File, New Project in se nam odpre pogovorno okno. Sedaj najprej napišemo ime našega projekta in pritisnemo gumb za potrditev OK. Kadar pa zajemamo material iz kasete, moramo v zavihek File, Input Wizard, kjer se nam odpre pogovorno okno za zajemanje materiala. Tukaj lahko zajamemo celoten posnet material ali pa samo določene segmente posnetka. Pri tem bomo uporabljali nadzorne gumbe za predvajanje in ustavljanje, gumb za preskakovanje po posnetku in gumb za hitro preskakovanje posnetkov samih. Če pa želimo zajeti samo določene segmente posnetka, pa je treba uporabiti gumba Mark In in Mark Out. S prvim gumbom določimo začetek našega posnetka, z drugim pa konec. Sedaj imamo zajet posnetek samo med tema dvema gumboma. Preden zajamemo posnetek, je potrebno nastaviti zvok. Zvok je lahko skupaj s posnetkom ali pa posebej na svoji zvočni sledi na časovni osi. Posnetku je potrebno dati ime, kar storimo z zavihkom Clip in na mestu, kjer piše Title, vpišemo izbrano ime našega posnetka. Ko smo vse potrebno nastavili, samo še pritisnemo na gumb za zajemanje in zajeti posnetek se posname na naš trdi disk v računalniku. (Avid Tehnology, 2005, pogl 2, 2-4)

Če uporabljamo dva monitorja, uporabimo funkcijo View Switcher in s tem označimo, kateri monitor nam bo kazal zajeti material. Z metodo povleci in spusti lahko naš prvi

zajeti posnetek povlečemo v prej pripravljen monitor. Na monitorju se pojavi puščica, na katero pritisnemo, in ves material se pojavi na časovni osi. Za sprehajanje po posnetku uporabljamo kontrolne gumbе. Ko kliknemo z desnim miškinim gumbom na puščico, ki kaže navzdol po časovni osi, se nam odpre nov zavihek. Ta lahko združuje ali razdružuje naš posnetek in zvok. Preden damo posnetek na časovno os, je treba klikniti na gumb, ki se nahaja med monitorjema. Ker je gumb sestavljen iz kvadratkov, je treba klikniti na tistega, ki se nahaja v zgornji vrstici, pobarvan z rumeno. Nato kliknemo na zgornjo puščico in s tem se naš posnetek pojavi na časovno osi. Če imamo težave s pregledom, potem je treba z desnim miškinim gumbom pritisniti tam, kjer piše Track Name. Odpre se nam podmeni, kjer moramo pritisniti View, da si izboljšamo pogled. Koristno je uporabiti tudi zoom kontrolo, s katero si omogočamo pogled na celoten posnetek na časovni osi. Če se pomaknemo po posnetku do konca, se nam na koncu pojavi rumena črta, ki služi kot ročica. To ročico povlečemo od konca posnetka k začetku in tako dobimo obrezani posnetek. V levem delu se nahaja končni del posnetka, v desnem pa njegov začetni del. Pod posnetkoma pa se nahaja barvna lestvica, ki je prisotna pri obeh posnetkih. Barvna lestvica služi popestritvi slike. Če želimo popestriti posnetek, moramo v desnem monitorju označiti desni monitor. Tako se barvna lestvica pojavi samo pod desnim monitorjem. Če uporabimo gumb »trim 10 frames right«, se s tem prestavi označba za deset sličic od posnetka v desnem monitorju. Če je vse pravilno nastavljeno, stisnemo sredinski gumb. Če smo z nastavitvijo zadovoljni, potem pritisnemo gumb, ki ima dve puščici, od katerih kaže ena v levo, druga pa v desno, za podlago pa imata filmski trak. V iskalniku za projekte pritisnemo na zavihek Library, ki označuje knjižnico efektov. Ko imamo knjižnico odprto, odpremo zavihek Real Time Transition, podzavihek Editor in pojavijo se nam različni efekti, ki so na voljo. Izberemo si efekt Dissolve Cpu, ki ga na časovno sled dobimo tako, da ga enostavno potegnemo med dva posnetka in med tema posnetkoma se pojavi pravokotnik. Njegova dolžina nam pove, kako dolgo bo ta efekt viden. Uporabimo lahko še drugi efekt in sicer 2D Editor Cpu. Ta efekt je v isti kategoriji kot prejšnji efekt, le malo nižje. Če ga želimo uporabiti, moramo narediti isto, kot smo naredili v prvem primeru. Če se že nahajamo na sredini efekta, se še vedno lahko vrnemo na njegov začetek. To naredimo preprosto tako, da pritisnemo na gumb Goto Previous Keyframe in ta nas vrne na začetek efekta. Torej, na levi imamo odprto krivuljo in nastavitve za prej omenjeni efekt. S spreminjanjem velikosti (size) spreminjamo velikost začetnega dela posnetka. Tako se zgodi, da se posnetek, ki je bil na začetku majhen, sedaj večja do zaželeno

velikosti. Kadar pritisnemo na gumb Lock, nato pa z drsnikom vlečemo puščico do 15%, se bosta hkrati spreminjali višina in dolžina posnetka. S tem ko spreminjamo velikost, je ta takoj vidna na našem desnem monitorju. Efekt pa se nam tudi grafično prikaže. Ko smo z efektom zadovoljni, lahko zapustimo njegove nastavitve s pritiskom na gumb Exit. Editor je gumb s simbolom majhnega možica, ki teče proti puščici. Če smo z montiranimi posnetki zadovoljni, jih bomo posneli na kaseto. Da to naredimo, moramo imeti kamero priklopljeno na računalnik, v kameri pripravljeno prazno kaseto in potem preprosto v programu Avid Liquid pritisnemo na zavihek File, nato še na Record to Tape in odpre se pogovorno okno. Kar lahko vidimo, je napis levo Entire Sequence, spodaj pa Dump to Tape. Ta nam pove, da bomo posneli celoten film, ki se nahaja na časovni osi, na kaseto. Pomembno je, da je posnetek »renderiran«. Ko smo to opravili, preprosto pritisnemo na gumb Record in program začne zmontirani posnetek avtomatsko snemati na kaseto. (Avid Tehology, 2005, pogl 2, 9-20)

Zajemanje materiala

Za zajemanje materiala je treba vstaviti kaseto v kamero in v programu Avid Liquid pritisniti gumb na tipkovnici F6 in odpre se pogovorno okno Logging. Levo zgoraj se nahaja časovna koda, ki nam pove, kje točno se nahajamo na kaseti. Zraven časovne kode se nahaja področje statusa. Če je ta na stop, pomeni, da je v stanju pripravljenosti, da lahko začnemo s snemanjem materiala na trdi disk. Kadar pa nam v statusnem okencu izpiše Device not ready, je nekje napaka ali pa nismo priklopili kamere z računalnikom. Če želimo zajeti material shraniti na računalniški disk, naredimo novo sekvenco, imenovano Rack. Rack ustvarimo tako, da kliknemo desno zgoraj, kjer piše New Rack. Odpre se novo pogovorno okno, kamor napišemo ime in kjer je shranjen naš posnetek na računalniškem disku. Ko smo to naredili, pritisnemo na Create in s tem je Rack pripravljen za uporabo. Ko smo s shranjevanjem končali, preverimo, kam se je shranil naš posnetek. Kje je shranjen posnetek, smo določili že pri instalaciji programa, če pa nismo gotovi kje je shranjen, lahko to preverimo tako, da gremo z miško na mesto, kjer piše Capacity indicator in ta nam pokaže, kje je spravljn posnetek na računalniškem disku. Treba je določiti Source Track, ki skrbi, da se zajame video in zvok našega posnetega materiala. Sedaj je potrebno določiti, kako bi imeli radi zajet zvok, ali mono ali stereo. Mono pomeni, da se ustvari en zvočni zapis, ki na prvem in drugem kanalu igra enako glasno. Stereo pa pomeni, da se ustvari en zvočni zapis na obeh kanalih. Vendar imajo stereo zvočni zapisi ločen levi in desni kanal. To pomeni,

da lahko opravljamo z obema zvokoma. Tako lahko enega ali drugega popolnoma ugasnemo. Ko smo vse to nastavili, smo pripravljeni, da stisnemo gumb play in začnemo z zajemanjem materiala. Posnetek zajemamo tako, da označimo začetek posnetka s pritiskom tipke A na tipkovnici, zaključek pa s tipko S. Celoten posnetek pa lahko zajamemo tudi brez

vstavljanja kasete. Če imamo znani že dve vrednosti program Avid Liquid, tretjo vrednost izračuna samostojno. Če na posnetku damo začetno točko in pritisnemo tipko Enter ali Tab na tipkovnici in pri tem napišemo, kako dolg naj bo posnetek, program Avid Liquid samostojno izračuna končno točko. Če s to nastavitvijo nismo zadovoljni, potem lahko to popravimo s pritiskom na gumb + na tipkovnici in s tem povečamo vrednost. Če pritisnemo gumb – na tipkovnici, pa vrednost zmanjšamo in tako spremenimo končno točko na našem posnetku. Če je naš projekt večji, je priporočljivo, da si posnetke poimenujemo in si zapišemo kakšne opombe. To naredimo v Clip zavihku. Če pa še nismo končali z zajemanjem posnetkov, lahko izpolnimo polja za tekst pod zavihki. Premikamo se od polja do polja s pritiskom na gumb Tab na tipkovnici. Takoj ko pritisnemo gumb Enter, se pomaknemo na zajem posnetkov, če pa dvakrat pritisnemo gumb Tab na tipkovnici, se pomaknemo spet nazaj, kjer lahko ponovno izpolnjujemo polja pod zavihki. Pod zavihkom Clip napišemo ime našega posnetka in ko ga ob strani v kvadratih obkljukamo, bo naslov prešel v ime, imenu pa bo sledila številka. Če desno zraven uporabimo znak plus in nanj enkrat kliknemo, pomeni, da se nam bo povečala številka posnetka. Na primer: če je bil prejšnji posnetek 1, bo naslednji 2, še naslednji 3 in tako naprej. Če pa pritisnemo znak dvojni plus, pa nam ta avtomatsko poveča število posnetkov za ena, in sicer za vsak nov posnetek. Kasneje lahko našemu posnetku dodamo tudi ime in komentarje pod Clip Properties. Sedaj bomo pogledali, kako je s formati za posnetek. Razlike med kvalitetama formata DV(dif) in DV(avi) ni. Ko bomo s posnetkom končali, ga zapišemo v avi format, saj je ta najbolj razširjen med uporabniki. Na voljo imamo dve možnosti, in sicer:

Log; če pritisnemo to možnost, se nam posnetek shrani v tako imenovani Rack, kjer pa nimamo nobenega medijskega podatka. Posnetke lahko dodamo še kasneje in sicer z uporabo Batch Digitize.

In opcija Digitize, ki ob pritisku na gumb zajame trenutni posnetek od vaše začetne pa do končne točke in ga da v Rack, če za tega niste naredili svoje datoteke.

Obstaja pa še tretja, Variation, kjer player zaženemo s pritiskom na Digitize; če ga pritisnemo ponovno, nam zajame nov posnetek. Temu pravimo hitro zajemanje .

Ob zajetem posnetku je možno preveriti tudi zvok pod zavihkom. Tukaj lahko povečamo ali pomanjšamo glasnost posnetka in ta jakost bo enaka tudi na časovni osi. Ko smo vse uredili, zapustimo program za zajemanje posnetkov s pritiskom na gumb Esc na tipkovnici ali pa pritisnemo na izhod. (Avid Tehnology, 2005, pogl 3, 4 - 8)

Live Player

Avid Liquid ne nadzira zajemanja posnetkov v Live player. Kdaj je torej smiselno uporabiti Live player? Uporabimo ga, kadar ne moremo kontrolirati zajemanja preko programske opreme. Lahko pa ga uporabimo tudi, če nam kaseta pri zajemanju materiala nakaže težave pri izpisu časovne kode. Live player pa ne uporabimo, ko želimo posnetke zajeti v Batch, saj tukaj potrebujemo časovno kodo na kaseti. V programu Avid Liquid je funkcija Live player mišljena kot funkcija za zajemanje. V Live player funkciji pa lahko brez daljinskega upravljanja nastavimo parametre, in sicer pod Player Settings ali pod Logging Tool , s klikom v zavihku Clip. Funkcija Live player je analogna in potrebuje časovno kodo, drugače ne more zajeti posnetkov. Pod Player Settings pritisnemo znak plus, kjer piše Live in odpre se podzavihek Options. Desno v pogovornem oknu pa se pojavi napis časovne kode. Z dvojnim hitrim pritiskom na levi miškin gumb pa se odpre nov meni, pri katerem imamo na voljo naslednje možnosti :

Time of Day pomeni, da trenutni čas sistema uporabimo kot časovno kodo, ki je dopolnjena s frami. To je čas operacijskega sistema. Ko odpremo zavihek Logging Tool, bo čas operacijskega sistema viden v okencu za časovno kodo, tako lahko zajamemo posnetke, kadar hočemo.

Custom pomeni, da lahko neko vrednost preko Logging Tool vstavimo v polje časovne kode. Preden pričnemo z zajemanjem materiala, moramo pritisniti gumb za predvajanje in za zajemanje. Pri tem začne delovati časovna koda. Proces zajemanja ustavimo in kar smo zajeli, se shrani v našo knjižnico pod imenom Rack.

Video: Vzamemo časovno kodo z DV-vira (Avid Tehnology, 2005, pogl 3, 3)

4.3 Analogno zajemanje posnetkov

Zvok in video lahko zajajmemo preko Live player ali s pomočjo kabla RS 422. Če hočemo preklopiti na analogno zajemanje, pa je treba storiti naslednje:

1. Najprej gremo na Menu bar, potem v Edit, Control panel, Site, lahko pa tudi v Logging Tool ali Player Settings. Nato označimo, kaj je treba zajeti, pritisnemo na gumb play.
 2. Najprej pritisnemo Live, potem Connection, izberemo analogni priključ Video Input. Tukaj označimo analogni zvok, to sta ponavadi kanal 1 in 2. Če je mogoče, uporabimo YUV ali Y/C (s- video), če pa želimo zajemanje v najboljši kvaliteti, uporabimo CVBS.
 3. Zapremo pogovorno okno, pritisnemo F6 na tipkovnici, odpremo Logging Tool in če je treba, izberemo možnost Live in časovnokodni vir. Pri tem se spremeni dvoje stvari.
- V Zvočnem zavijku je možno, da se pojavi destruktivna prilagoditev zvoka. Na voljo so nivoji zvoka, kar pomeni, da ima zajeti signal višji ali nižji nivo, česar ne moremo spremeniti, saj se shrani na računalniški disk.
 - Pojavi se novo pogovorno okno Video Tool za analogni video. V tem pogovornem oknu lahko spreminjamo svetlobo, kontrast in nasičenost našega posnetka. Tudi tukaj se lahko pojavi destruktivna prilagoditev, zato moramo paziti, kadar hočemo material zajeti analogno. (Avid Tehnology, 2005, pogl 3, 12)

Neposredno vstavljanje

Ustaljen način dela je takšen, da najpre izberemo posnetke, jih damo na časovno os in pričnemo z montažnim procesom. Hitrejši in prikladnejši način dela pa je, da zajete posnetke že v naprej na grobo zrežemo, kar storimo s pomočjo pritiska na gumb Direct Insert.

Postopek priprave na montažo:

1. Časovno sled počistimo tako, da pritisnemo gumb New sequence.
2. V novem pogovornem oknu, ki se nam odpre, spremenimo vse, kar nam je morda ostalo iz prejšnjega projekta; najbolje pa je, da si naredimo novo sekvenco.

3. Odpremo Logging Tool, lahko pa izberemo bližnjico, če pritisnemo na tipkovnici gumb F6.

4. Nastavimo prostor, v katerega naj se naš posnetek shrani, v zvezi z zvokom pa je potrebno določiti, ali bo mono ali stereo. Nato pa nastavimo še vse ostalo, kar potrebujemo.

5. Sedaj uporabimo Direct Insert gumb, ki ima tri stopnje :

-Off, sivi gumb.

-Vstavljanje, prepíše naše podatke - rdeči gumb.

- Omogoča vstavljanje posnetka za posnetkom - rumeni gumb.

6. Priporočljiva je uporaba Playline Position, to je najlažji način vstavljanja posnetka na časovno os. Omogoča namreč, da se pri vstavljanju prvega posnetka lahko avtomatsko pomaknemo na njegov konec in od tam naprej na časovno os dodamo naslednji posnetek.

7. Vselej, ko program konča z zajemanjem posnetka, se ta shrani v mapo, ki smo mu jo določili in je vidna na časovni osi. Pri zajemnanju ni sprememb.

8. Ko smo končali z grobim rezanjem materiala, lahko posnetke združimo v skupino in jih premaknemo na časovno os.(Avid Tehnology, 2005, pogl 3, 14)

Časovna os in datoteke

Funkcija Direkt Insertion uvrsti naše posnetke na časovno os. Video se namesti na video ena (V1), zvok pa se namesti na časovni osi na zvok ena in dva (A1, A2). Posnetki se dodajo lahko samo na tisto časovno os, ki je aktivna. Če ni aktivna nobena časovna os, posnetka ne moremo vstaviti. Ko pa je posnetek enkrat na časovni osi, ga lahko predstavljamo tudi na druge časovne osi. (Avid Tehnology, 2005, pogl 3, 15)

4.4 Montaža posnetkov

Montaža na eni časovni osi

Veliko ljudi dela montažo na eni časovni osi. Zato nekaj osnovnih informacij o montaži in kako se nanašajo na časovno os v programu Avid Liquid. V Avid Liquidu imenujemo takšen način montaže Single Track Edit. Če uporabimo več časovnih osi za montažo, bomo presenečeni, s kakšno lahkoto dela Avid Liquid z več objekti na eni časovni osi.

Najpombnejša stvar na začetku je, da imamo dovolj manevrirnega prostora. Ko uporabljamo transition ali v prevodu efekt ali kakršenkoli drug posebni učinek, moramo imeti dovolj posnetka, da se lahko preliv lepo prelije iz enega v drugi posnetek. Pri montaži z uporabo več časovnih osi v Avid Liquidu, so prekrivanja integrirana v efekte. To pomeni, da ko se prvi posnetek konča, se začne efekt, ki se prelije v začetek drugega posnetka. Zato je zelo pomembno, da imamo dovolj dolg material. Če tega nimamo, nam Avid Liquid sporoči tako, da del efekta postane rdeč. Vendar pa nam Avid Liquid omogoča, da lahko spreminjamo dolžine posnetkov in efekte kar na časovni osi.

Logično zaporedje pri video montaži

Tako kot pri gradnji hiše, ki potrebuje osnovno konstrukcijo, je tudi pri video montaži. Pri video montaži potrebujemo:

- grobo montažo,

- podrobno montažo,

- efekte,

- montažo zvoka.

Zelo pomembno je, da montažo zvoka izvedemo, preden se lotimo dodajanja efektov, saj nekateri efekti lahko vplivajo na zvok . Če imamo več enakih posnetkov, je zvok najbolje vzeti od tistega posnetka, ki je najboljši. Vedno je potrebno določiti, ali bo zvok čez celoto deloval kot okoliški zvok ali pa se bo zvok nadaljeval ob vsakem rezu video posnetka. Efekte je priporočljivo vstaviti proti koncu. Če sledimo prejšnjim navodilom, si tako prihranimo čas. Če imamo osnovno konstrukcijo projekta pravilno zastavljeno, ne bomo imeli težav z montažo. Ko zajamemo posnetke, jih damo na časovno os, jih uredimo in nato postavimo na pravilne lokacije, da jih bomo lažje obdelali. Pri posnetkih moramo biti pazljivi in natančni pri vsaki sliki, ker se te hitro menjujejo. Izogibamo se kičastim efektom in pazimo na pravilno postavitev in dolžino efektov. Avid Liquid ponuja več različnih metod, kako priti do cilja montiranega posnetka. Ko smo osvojili osnove, ni več težko uporabljati različnih metod. Čez čas bomo sposobni delati tudi zahtevnejše montaže. Za začetek montaže potrebujemo video posnetke z zvočnim zapisom, ki se nahaja na disku računalnika. V projektu mora biti posnetek viden na časovni osi, ki smo jo ustvarili. Če posnetek na časovni osi ni viden,

potem smo nekaj nepravilno nastavili. Če se nam to zgodi, moramo pritisniti na ikono oko, ki se nahaja v opravljeni vrstici na desni na dnu, in tam si izberemo, kateri pogled nam bolj ustreza. Po potrebi lahko odpremo okno Project Browser s klikom na levi strani - prva ikona. (Avid Tehnology, 2005, pogl 5, 2-4)

Povleci in spusti

Z uporabo miške povlečemo kateri koli posnetek iz projektne mape na časovno os. Najboljše je, če posnetek ni predolg, vsebovati pa mora tudi zvok. Ta metoda dela se imenuje povleci in spusti. Z levim miškinim gumbom torej primemo material in ga odnesemo na časovno os. Na mestu, kjer ga želimo namestiti, spustimo miškin gumb in posnetek ostane tam. Zelo pomembno je, da je časovna os aktivna za video in zvok. Kadar uporabljamo tehniko povleci in spusti, nam posnetek da kot objekt, čeprav ima posnetek več zvokov. Preden vstavimo nov posnetek, se je potrebno premakniti po časovni osi tako, da vidimo konec prvega posnetka. Da pa je to mogoče, uporabimo tipke puščica gor in puščica dol na tipkovnici. Lahko pa uporabimo tudi zoom slider, ki se nahaja levo spodaj pod časovno osjo.

Drugi posnetek lahko vstavimo takoj za prvim. Na ikoni se pojavi simbol magneta. Če se nam ikona ne pokaže, stisnemo tipko Shift na tipkovnici, ko se posnetek približuje prvemu posnetku. Kar dobimo, se imenuje trdi rez. Rdeča navpična črta na časovni osi pomeni Playline, ki pove, kje se na posnetku nahaja to, kar vidimo na monitorju.

Montažer pogleda rez tako, da gre na začetek posnetka in potem pritisne gumb za predvajanje. Tu imamo več možnosti. Lahko uporabimo puščice na tipkovnici. Če zraven držimo tipko Shift, se premikamo po posnetku po deset sličic. Če pa pomaknemo Playline na začetek in pritisnemo tipko za predvajanje ali uporabimo tipko Spacebar na tipkovnici je to krajša pot v programu Avid Liquid. Če želimo prekiniti predvajanje, pritisnemo tipko Spacebar, če pa ne želimo prekiniti predvajanja, se le-to ustavi samo, ko pride do zadnjega posnetka. Torej, če imamo dva posnetka, sta ta dva zelo dober primer obdelovanja. Če prevedemo besedo »trimming«, ta v prevodu pomeni obrezovanje in prestavljanje posnetkov. Zato moramo imeti usposobljeno možnost za dodajanje posnetkov. V določenem času lahko ikono za Project Browser odstranimo in tako pridobimo prostor. Če pa se želimo vrniti na začetek naše časovni osi, pritisnemo gumb, kjer sta dve puščici, ki kažeta v levo smer. Miškin kazalec premaknete na začetek prvega posnetka in pojavi se znak polovična miškina puščica, ki kaže v smeri navzdol,

kar pomeni, da je tukaj začetek posnetka. Če držimo levi miškin gumb aktiviran in pritisnemo na rdečo ročico, prestavimo začetno točko in s tem spreminjamo dolžino posnetka. S tem spremenimo tudi začetek posnetka. Izberemo uvodni posnetek. Pri tem lahko uporabimo dva gumba, in sicer puščico, ki kaže v levo in desno, ter se s tema puščicama pomaknemo na prvo sliko na posnetku, ki smo jo dodali. Če povlečemo končno točko prvega posnetka na začetek časovne osi, se odpre GAP. Prazna časovna os pomeni črn video signal, ki je pomemben, ko delamo preliv iz črnega v posnetek in iz slikovnega posnetka v črn video signal. (Avid Tehnology, 2005, pogl 5, 5-9)

MONITOR ZA PREGLEDOVANJE VIROV

Vselej moramo začeti s prazno sekvenco. S Project Browserja si izberemo posnetek. Če ga želimo uporabiti v sekvenci, pritisemo desni miškini gumb, da se nam odpre meni, nato gremo na Send to in potem pritisnemo Source Viewer. V Source Viewer ali v monitorju za pregledovanje celotnega materiala se pojavita dva votla trikotnika, ki pomenita, da se nahajate na začetku posnetka. Ta znaka bomo pozneje zasledili tudi v monitorju, ki nam kaže, kar smo dodali na časovno os. Za začetek montaže poiščemo primeren posnetek ter ga označimo z začetno točko, končen posnetek pa s končno točko. Če želimo pogledati, kaj smo označili z začetno in končno točko, pritisnemo gumb, ki ima trikotnik med dvema navpičnima črtama. Slikovni material obdelujemo v filmskem načinu. Če imamo vse to nastavljeno, pritisnemo na puščico za vstavljanje. Potrebno pa je paziti, da imamo aktivno časovno os in da varovanje časovne osi ni vklopljeno.

Če želimo dodati več posnetkov, sledimo prejšnjim navodilom. Sedaj smo na grobo obrezali posnetke. Če posnetkov ne vidimo na časovni osi, imamo možnost, da uporabimo puščične tipke gor in dol na tipkovnici ali pa potegnemo zoom control drsnik. Lahko pa uporabimo tudi gumb, ki je opisan v zgornjih navodilih. Tako pogledamo posnetke, ki smo jih dodali, čeprav na časovni osi še nista označeni začetna in končna točka. Če posnetkov ne želimo pregledati, prekinemo gledanje s pritiskom na Space bar na tipkovnici ali pritisnemo gumb Play in to Out. V Edit načinu moramo imeti vedno rumeni simbol med monitorjema. Če uporabimo gumba, kjer lomljena puščica kaže v levo smer in enaka puščica kaže v desno, lahko skočimo na pravo sliko posnetka. Če z miško nekaj časa držimo na puščico, ki izgleda kot puščica miške, se nam ta spremeni natančno trikrat. Najprej se pokaže puščica, pod katero je simbol

filmski trak. Enaka puščica dobi zraven še polovično desno puščico in zadnja puščica kaže v smeri navzdol in je leva polovična. Ob pritisku na končno točko prvega posnetka dobi posnetek na meji z drugim posnetkom rumen ročaj. Ko držimo pritisnjen levi miškin gumb, povlečemo rumeni ročaj, ki daljša ali krajša posnetek. (Avid Tehnology, 2005, pogl 5, 10-13)

4.5 Trim editor

Tako smo se naučili dveh postopkov, kako vstaviti posnetke na časovno os. Poučili pa smo se tudi o dveh različnih stilih Edit, Edit Overwrite in Film stil. V tem poglavju se bomo posvetili Trim editorju, ki je bolj natančen, kot je bil prejšnji postopek z ročico. Za primer bomo vzeli tri posnetke. Če delamo v trim editorju, ni pomembno, kateri stil imamo aktiven. Trim editor pa vklopimo tako, da pritisnemo na gumb, ki je kot filmski trak in ima iz sredine dve puščici: eno, ki kaže v levo, in drugo, ki kaže v desno smer. Ko odpremo Trim editor, playline skoči do naslednjega posnetka. Na vseh posnetkih se prikaže rumena ročica in vam pove, da so posnetki pripravljeni za nadaljnjo obdelavo. Kot je bilo omenjeno zgoraj, mora biti vaša časovna os aktivna in ne sme biti zaščitena, da lahko nemoteno delate s Trim editorjem. Ko imate Trim editor odprt, se zadnja slika prvega posnetka pojavi na levi in prva slika drugega posnetka na desni. Posnetka je mogoče obdelovati z dark Gradient Barom, ki se nahaja pod monitorjema v programu Avid Liquid. Po potrebi boste lahko uporabili pet pomembnih gumbov, ki se nahajajo pod monitorji. Potrebovali jih boste za natančnejšo montažo posnetkov. Prvi gumb na levi premakne trim točko nazaj za deset slik. Naslednji gumb premakne trim točko po eno sliko naprej, sredinski gumb pa ima funkcijo, da začne s predvajanjem vaših posnetkov. Predogled nam omogoča ogled odhodnega in dohodnega posnetka za eno sekundo. Gumba na desni strani pa omogočata, da se trim točka pomakne po posnetku za eno sliko (prvi gumb) ali da se pomakne za deset slik naprej (drugi gumb). Da bi spremenili trajanje predogleda, je treba označiti zavihek Menu in nato Preview Range. Ko se nam odpre pogovorno okno, vpišemo nove vrednosti in pritisnemo tipko za potrditev. Pod nadzornima monitorjema se pojavita dve časovni kodi. Nastavljeni sta na nič, vrednosti na sliki se nanašajo na naša posnetka in nam povedo smer. V časovni kodi se zabeleži, če pritisnemo tipko, s katero se celoten zapis premakne za deset slik nazaj. Če pa morda ne želimo »trimati« (obeh posnetkov simultano, pa enostavno kliknemo na Inlay. Zavihek postane viden samo, kadar je aktiven Master monitor ali glavni

monitor. To pomeni, da lahko »trimamo« (izrežemo) samo ta posnetek. Orodni gumbi postanejo dosegljivi samo za ta posnetek. Da lahko »trimamo« (izrežemo) v obe smeri, je treba imeti dovolj manevrskega prostora. Zaznamka ne moremo prestaviti preko začetne točke. Gumbi v Trim editorju postanejo nedosegljivi, ko dosežemo začetno točko. »trimamo« (izrežemo) lahko dva posnetka simultano. Kot primer pa bomo »trimali« samo končni del posnetka. Ko »trimamo« (režemo) , moramo biti pozorni na dolžino našega posnetka. Ta ne sme biti prekratek, saj potrebujemo dovolj manevrskega prostora za naslednji posnetek. Treba je prebrati, kako dolg je posnetek. Časovna koda za naš rez je zabeležena v sredinskem okvirčku.

Ko smo našli pravi položaj, lahko poženemo predogled. Ker se nam predogled ponavlja, ga ustavimo tako, da pritisnemo na rumeni gumb. Z gumbom Go To Next Edit se premikamo naprej po časovni osi od posnetka do posnetka. (Avid Tehnology, 2005, pogl 5, 13-16)

TRIMING TRANSITIONS

Ko imamo naslednji posnetek, zapustimo Trim editor. Efekt prehoda ustvarimo z naslednjim gumbom, ki je pod okvirom in ima tri pike in puščico, ki kaže v smeri navzdol. Pojavi se nam pogovorno okno, v katerem samo stisnemo kljukico, da potrdimo efekt. Efekt, ki se pojavi med dvema posnetkoma, je sive barve. Če efekt ni v centru, potem je možno, da je dolžina posnetka premajhna in ga je potrebno podaljšati. To izvajamo tako dolgo, dokler ni celoten efekt sive barve. Če se ne nahajamo v filmskem stilu, ki je prikazan z rumenim simbolom med obema monitorjema, se nahajamo v Overwrite stilu, ki je prikazan z rdečim simbolom. Če želimo, lahko posnetke in efekte vlečemo običajno, s pomočjo ročice, da efekt ostane enak in v centru ter ohrani svojo dolžino. Seveda pa lahko efekt »trimamo« (režemo) tudi tako, da se z miško pomaknemo na začetek ali konec efekta. Z levim miškinim gumbom pritisnemo na koncu efekta, držimo miškin gumb pritisnjen in povlečemo efekt. Tukaj se ne pojavi nobena rumena linija. Če povlečemo konec efekta na začetek časovne osi, smo podaljšali efekt. (Avid Tehnology, 2005, pogl 5, 16-17)

TRITOČKOVNA MONTAŽA VIDEO

Lahko se nam zgodi, da bomo že blizu koncu našega projekta, ko bomo ugotovili, da smo pozabili en posnetek. Lahko pa se tudi zgodi, da uporabimo posnetek, ki nam je bil všeč in pri katerem smo ugotovili, da je glavni lik v tem posnetku izrezan. Lahko pa se

tudi zgodi, da imamo posnetek, ki bi ga radi zamenjali s posnetkom, ki ga imamo na časovni osi. V teh primerih pride v poštev tritočkovna montaža. Tritočkovna montaža se nanaša na začetno in končno točko na naši časovni osi ter začetno in končno točko posnetka, ki se nahaja v monitorju za pregledovanje posnetkov. Četrta točka se izračuna avtomatsko. To točko je na časovni osi možno pustiti tudi prazno. Če pa se odločimo, pa lahko namesto pregledovalnika virov uporabimo pregledovalnik posnetkov. Preden bomo pogledali primer za tritočkovno montažo, pa moramo še pogledati, kaj je Mapping.

Mapping je pomembna funkcija, ko vstavljamo posnetke na časovno os, in sicer ko gremo na Send to Timeline ali bližnjice iz posnetkov ter puščico Insert Arrow za vstavljanje. Torej ko imamo posnetek, imamo tri možnosti, da ga vstavimo na časovno os. Te so:

- da sta video in zvok skupaj,
- da video in zvok nista skupaj, ampak da je zvok v stereo obliki,
- da video in zvok nista skupaj, da je zvok v stereo obliki in da je ločen.

Rezultat je naslednji. Glede na našo odločitev lahko imamo vse na eni časovni osi. Tako lahko imamo na časovni osi skupaj video in zvok ali video posebej in zvok posebej, obstaja pa še tretja možnost, da imamo video posebej in zvok. Glede na izbiro se nam časovna os prilagodi in tako vidimo, kje smo kaj vstavili na časovno os. Video Audio pomeni video in zvok (AV). S pomeni stereo, A pa prav tako pomeni audio ali zvok. Montažno linijo pa lahko tudi razdružimo od časovne osi. Mapping omogoča avtomatsko vstavljanje na montažno linijo. Ne glede na to, ali je Mapping aktiven ali neaktiven, pa lahko na časovno os vedno dodamo video z zvokom. V primeru, da zvoka ne želimo več, pritisnemo ime montažne linije, s čimer onemogočimo zvok, nato pa lahko vstavljamo izbrane posnetke različnih dolžin na katero koli montažno linijo.

Kadar poljubno vstavimo nekaj posnetkov na časovno os, naj bodo ti eden nad drugim, tako dobimo večplastnost, ena montažna linija pa naj vsebuje zvok, ki naj ne bo nikjer prekinjen. Na montažni liniji imejmo tudi video, ki naj vsebuje tri zaporedne posnetke in dve različni zvočni liniji, ki nimata enakih pozicij kot video na montažni liniji. Če želimo spremeniti kateri koli posnetek na časovni osi, ne da bi spremenili ostale montažne linije, uporabimo Go To Previous Edit za začetno točko in za pomikanje nazaj.

Z ukazom Go To Next Edit pa se pomaknemo med prvi in drugi posnetek in se nato premikamo naprej po časovni osi . Kadar želimo posnetek na časovni osi zamenjati s katerim drugim, mora le-ta imeti enako dolžino.

Kadar izberemo posnetek iz Project Browser in ga želimo vstaviti v Source Viewer, to storimo s pritiskom na desni gumb miške. Sedaj lahko preberemo dolžino posnetka v časovno kodnem področju. Določimo začetno točko in preverimo, ali je dolžina posnetka dovolj dolga za časovno kodno področje. Aktiven mora biti Overwrite Mode Stil, prikazan z rdečim simbolom med dvema monitorjema. Sedaj pregledamo še montažno linijo. Aktivna mora biti samo ena montažna linija, da na njo vstavimo posnetek. Vse ostale montažne linije moramo onemogočiti. Sedaj pritisnemo na Insert Arrow oziroma puščico za vstavljanje posnetka, ki se nahaja ob Source Vieweru, in na časovno os vstavimo drugi želeni posnetek. Playline skoči na začetek pozicije slike novega posnetka in s tem se prejšnja začetna in končna točka avtomatsko zbrišeta. Če na časovno os nismo ničesar vstavili, se Playline še vedno nahaja na mestu, kjer smo nazadnje vstavili posnetek. Pritisnemo orodni gumb, da odpre Trim editor. Sedaj imamo končno točko odhodnega posnetka in začetno točko dohodnega posnetka, pojavi se rumena ročica na časovni osi in barvna lestvica pod monitorjema. Če želimo »trimati« (rezati) le vstavljen posnetek, kliknemo levi monitor in barvna lestvica se prikaže le pod levim monitorjem. Če pa želimo trimati začetno in končno točko istočasno, pa pritisnemo na Slip Clip tipko. Tako dobi posnetek ročici na začetni in končni točki in je pripravljen na »trimanje« (rezanje) . Ko smo končali, pritisnemo gumb, ki je bil za vklop Trim editorja. Če ga pritisnemo dvakrat, se Trim editor zapre. (Avid Tehnology, 2005, pogl 5, 17-21)

MONITOR ZA PREGLED POSNETKOV

Ni pomembno, kje se nahaja naš posnetek, ali v Project Browserju ali Project oknu ali pa na časovni osi. S pritiskom levega miškega gumba se odpre meni,, v katerem pritisnemo na Open in posnetek se bo predvajal na monitorju. Imamo pa tudi možnost odpreti monitor v Clip Viewer, vendar v tem primeru na časovni osi ne moremo »trimati« (rezati) posnetka, lahko le popravljamo barvo in zvok. Clip Viewer nam nudi informacije o dolžini posnetka, o začetni in končni točki ter kje se ti točki nahajata. Simbol trikotnika v kotu nam pove, kje se nahaja začetna in kje končna točka posnetka.

Kadar pa se trikotnik pojavi nekje vmes na časovni osi nam pove od kod do kod smo mi postavili začetno in končno točko. Z uporabo nadzornih gumbov, ki se nahajajo pod Clip Viewerjem, se lahko premikamo naprej in nazaj po posnetku in določamo začetno in končno točko. Trenutna pozicija na posnetku je prikazana kot časovna koda v okencu Position, ki se nahaja levo zgoraj. V Clip Viewerju niso vsi gumbi nadzorni za dostop do vseh gumbov, zato je potrebno z desnim miškinim gumbom pritisniti na Player in odpre se meni, ki daje dostop do vseh nadzornih gumbov. Kadar želimo posnetek upočasniti, uporabimo gumb Play Slow. (Avid Tehnology, 2005, pogl 6, 1-2)

Avtomatsko prepoznavanje scen

Kadar zajamemo nekaj scen ali celoten posnetek s kasete, je zelo preprosto narediti manjše posnetke s Clip Viewerjem, saj ta avtomatsko zaznava scene. S pritiskom na Extend Dialog, mali trokotnik, ki se nahaja desno zgoraj, odpremo razširitveno pogovorno okno in spremenimo nastavitve na scene. Tudi kadar naša kamera ne posname časovnega žiga, lahko naredimo krajše posnetke v Clip Viewerju z uporabo scenskega odkrivanja. Večina kamer posname časovni žig vsakič, ko začnemo s snemanjem. Kadar iščemo ločene spremembe v barvi in svetlobi, izberemo Based on Video Content Scene Detection. Based on Metadata opcija je alternativa za posnete časovne žige. Z drsnikom odkrivamo občutljivost stopnje scen. Kadar drsnik povlečemo desno, postane občutljiv in ustvari več posnetkov. Če ga povlečemo levo, se ustvari manj posnetkov. Zato je najbolje, da najprej preizkusimo prednastavljene nastavitve. Opcija Multiframe Scan naj bo aktivna. Meritve naj ne bodo samo na eni sliki, ampak na celotni skupini slik, saj bo drugače vsaka sprememba svetlobe postala nov posnetek. Če pritisnemo začni, bo program izvedel pregled in postavil zaznamke za scene. Zaznamki so vidni na Position Bar kot majhni zeleni trikotniki. Če nismo zadovoljni z rezultatom, lahko pritisnemo počisti vse zaznamke scen in jih obrišemo. Nato je potrebno ponovno nastaviti občutljivost in pritisniti začni. Preverimo zaznamke, ki smo jih postavili s pomočjo uporabe pojdi na naslednjo zaznamko, in se z gumbom pomaknemo po lestvici navzgor ali navzdol, če je to potrebno, zaznamke pa lahko s pomočjo gumba briši tudi izbrišemo.

Če je vse pravilno nastavljeno, določimo vse nastavitve v spodnji polovici pregledovalnika posnetkov. V meniju se lahko odločimo, ali bodo posnetki ustvarjeni glede na zaznamke, ki so bili postavljeni avtomatsko ali ročno. Odločimo se lahko, ali

bomo ustvarili podvrsto posnetkov ali glavne posnetke, ki bodo dolgi petindvajset slik. Sedaj ustvarimo posnetke tako, da pritisnemo na ukaz ustvari posnetek. Posnetki se vstavijo v Rack, ki vsebuje naš originalni posnetek. (Avid Tehnology, 2005, pogl 6, 4-5)

ZVOK

Zvok prilagodimo v pregledovalniku posnetkov, kjer pritisnemo na podaljšan dialog in odpre se pogovorno okno. Tukaj pritisnemo na zvok in uporabimo drsnik, da ga prilagodimo. Če v ozadju slišimo neprijeten zvok, je priporočljivo, da zmanjšamo glasnost zvoka. Ta sprememba se pojavi na celotnem posnetku, če ne uporabljamo ključnih točk ali Keyframes. Ko pritisnemo na gumb za predvajanje, lahko pogledamo v pregledovalnik posnetkov, kaj smo naredili. V Project Browserju in Project oknu so posnetki, ki smo jih spreminjali in so označeni z malo modro zvezdico, ki se pojavi v zgornjem desnem kotu Picona in v Picon pregledovalniku. (Avid Tehnology, 2005, pogl 6, 6)

POPRAVLJANJE BARV V REALNEM ČASU V PREGLEDOVALNIKU POSNETKOV

Problemi z barvo se lahko pojavijo zaradi različnih virov luči v eni sliki ali pa so povezani s kamero v pregledovalniku posnetkov. V Extended pogovornem oknu pa najdemo vse, kar potrebujemo, da popravimo napake v zavihku Video. Gornji oddelek vsebuje tri bloke s štirimi horizontalnimi vrednostmi. Te vrednosti nam dovoljujejo, da spreminjamo svetlost in posamezne barvne komponente. Če držimo levi miškin gumb pritisnjen in povlečemo vrednosti v desno, lahko dodajamo barvno komponento, svetlost. Če povlečemo vrednosti v levo, pa zmanjšujemo barvno komponento in svetlost. Takoj, ko premaknete neko vrednost, je potrditveno polje aktivno in nam tako pokaže, da smo popravili barvo. Če pritisnemo na aktivno potrditveno polje, ga s tem tudi deaktiviramo. Imamo tri različne svetlobne razpone:

- sence (črno),
- srednji toni (gama),
- visoki toni (gain).

Pod vrednostmi za barvo se nahajata dva drsnika, ki urejata odtenke in nasičenost. Odtenek služi temu, da barva sliko, ko premaknemo drsnik enkrat okrog barvnega kroga. Nasičenost pa ima naslednje možnosti, in sicer regulira sivine, ko drsnik premaknemo levo. Kadar pa želimo z barvami prenasiti, drsnik pomaknemo v desno. Veliko problemov z barvo je možno odpraviti tako, da reduciramo njeno nasičenost v posnetku. Če nismo zadovoljni z našo nastavitvijo, imamo možnost uporabiti gumb, da se vrednosti vrnejo v začetno stanje. (Avid Tehnology, 2005, pogl 6, 8)

4.6 Efekti

Efekti zagotavljajo veliko kreativnih možnosti in pogosto so pikica na i. Preden pogledamo primer, moramo poznati nekaj osnov. Ko zajamemo posnetke s kaset v Avid Liquid, postanejo ti posnetki nespremenjeni, pa čeprav dodamo veliko drugih efektov. Avid Liquid je nedistriktiven do drugih programov, saj vsakič, ko dodamo nov efekt na naš posnetek, ohrani originalno datoteko. (Avid Tehnology, 2005, pogl 7, 2)

REALEN ČAS ALI RENDANJE

Efektov, ki so v realnem času, ne »rendamo«, ostale pa moramo. Pri monataži je »rendanje« odvisno od naslednjih dejavnikov:

- od samostojnega efekta ali od uporabljenega efekta. Realno časovne efekte obdeluje procesor, grafična kartica ali posebna strojna oprema. Klasični efekti so vedno »zrendani«.
- Od novega učinka ali več učinkov na enem posnetku ali več posnetkih.
- Od učinkovitosti sistema. (Avid Tehnology, 2005, pogl 7, 2)

RENDANJE V OZADJU

Ko dodamo učinek, ne moremo takoj preveriti, ali deluje v realnem času. V primeru »rendanja« učinkov je treba malo počakati, preden jih pogledamo. Z delom pa nadaljujemo, saj se »rendanje« izvaja v ozadju in ne moti drugih procesov. V primeru osnovnih programskih efektov v realnem času uporabimo bližnjico, gumb »Render«, in z njim »zrendamo« vse rumene prostore. Da omogočimo »rendanje« v ozadju, je treba aktivirati »rendanje« rumenih prostorov. To pomeni, da je možno po »rendanju« posnetek dati na DVD. Rezine nam pomagajo razlikovati realnočasovne učinke od »rendanih« učinkov. Rezine se nahajajo nad montažnimi linijami, dajejo učinke ter prazen prostor. V prvi rezini imamo na posnetku označeno začetno in končno točko.

Druga rezina vsebuje začetno točko drugega posnetka in se razširja do začetka učinka. V tretjo rezino spada celotna dolžina učinka. Četrta rezina vsebuje konec učinka in končno točko tretjega posnetka. (Avid Tehnology, 2005, pogl 7, 2-3)

POSNETEK IN PREHODNI UČINKI

Za kvalitetno delo z učinki je pomembno, da poznamo dva načina :

- učinek posnetka se uporablja samo na enem posnetku,
 - učinek prehoda se vedno doda med dva posnetka.

Učinki posnetkov, ki jih dodamo na en posnetek, so lahko dinamični; na primer, če na naš posnetek dodamo modro na končni točki posnetka. Ob začetni točki posnetka imamo modro ta pa se spremeni v rdečo na končni točki posnetka. Učinki posnetka so predstavljeni na časovni osi z vijolično črto, ki se nahaja nad posnetkom zgoraj. Učinki prehoda so predstavljeni med dvema posnetkoma, pojavi se sivi pravokotnik. (Avid Tehnology, 2005, pogl 7, 3)

SPLOŠNO

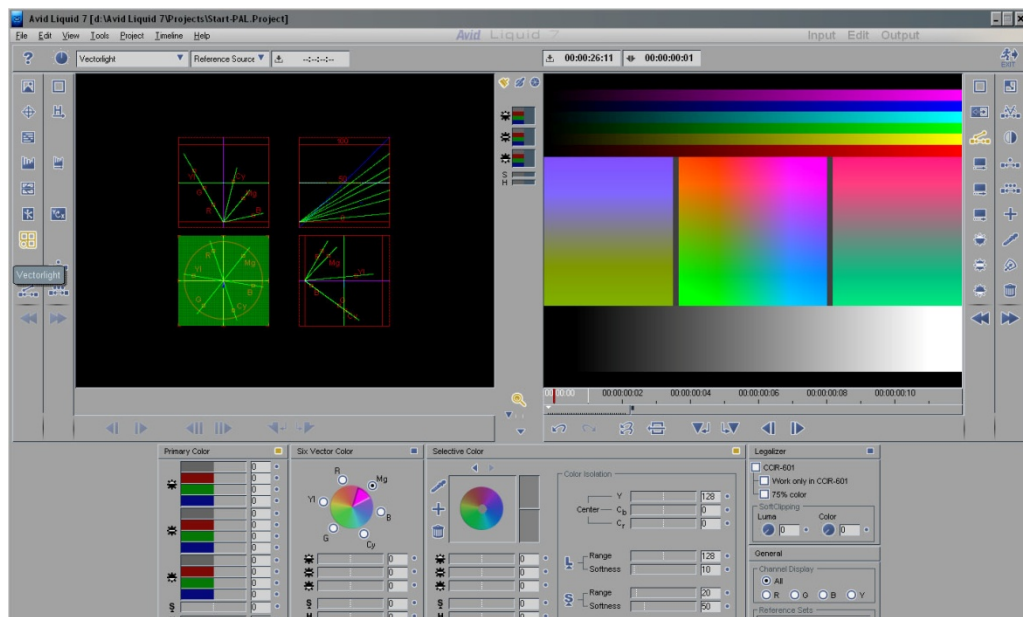
Če želimo urediti posamezne posnetke ali uporabiti učinke, naredimo prehod med dvema posnetkoma bolj eleganten. Če želimo popraviti barvo na posnetku, ki deluje nenaravno ali ustvariti učinek prehoda med dvema posnetkoma, pri katerem prvi posnetek prehaja iz malega v večjega in se odvijte kot list papirja, moramo vnaprej vedeti, kakšen bo učinek našega posnetka, ali bo Clip Effect ali Transition. Če uporabimo Clip Effect, bo ta čez celoten posnetek. Kadar pa želimo imeti dinamičen učinek, je potrebna uporaba ključnih točk ali Keyframes. Če imamo konstantne nastavitve skozi celoten posnetek, te tudi obdržimo. Posnetek v projektnem oknu je prikazan na časovna osi. Če ni, potem pritisnemo na ikono z očesom in si izberemo pogled, ki nam najbolj ustreza. Nato pritisnemo na Project Browser, ki se nahaja levo zgoraj nad začetkom časovne osi.(Avid Tehnology, 2005, pogl 7, 4)

UČINEK POSNETKA ALI CLIP EFFECT

V Project Browserju gremo na zavihek All. Odpremo knjižnico s posnetki, s pomočjo levega miškega gumba povlečemo posnetek na časovno os. Posnetek mora vsebovati video, zvok pa ni nujno potreben. V zavihku Detail View lahko pogledamo tipe posnetkov. Ikona filmski trak in simbol zvočnika stojita za zajete posnetke. Če pritisnemo na zavihek knjižnica , dobimo seznam učinkov. V levem območju odpremo

Editor Rack in Realtime Clip FX-datoteko. Levi miškin gumb držimo pritisnjen in povlečemo na posnetek na časovni osi učinek Brightness in Contrast. Če pridržimo miško na posnetku, se pojavi znak plus. Takoj ko jo spustimo, se pojavi vijolična linija na posnetku in sicer zgoraj nad montažno linijo. Učinek se nahaja na posnetku, vendar še brez nastavitev, zato izgleda enako kot na začetku. Z desnim pritiskom na vijolično črto, ki označuje učinek na montažni liniji, iz menija izberemo Brightness in Contrast Editor, nato še Edit, da odpremo Effect Editor. Na desni strani je Viewer, ki služi preverjanju rezultatov. Tudi orodni gumbi se nahajajo na desni strani in jih aktiviramo s pritiskom. Če želimo narediti nastavitve dinamične, gremo na zavihek Options in odpremo Keyframes. Nato se vrnemo v Brightness in Contrast zavihek ter povlečemo Playline do sredine posnetka.

Pritisnemo na Brightness gumb, ki se nahaja zgoraj desno, prepoznamo ga po sončnem simbolu, in ko gremo z miško preko Viewerja, se miškin kurzor spremeni v puščici, ki kažeta gor in dol. Zraven se pojavi črka B, ki pomeni Brightness ali svetlost. Sedaj lahko spreminjamo svetlost tako, da držimo levi miškin gumb pritisnjen in premakamo kazalec po časovni osi, ki nam jo kažeta puščici. Če premaknemo kurzor navzgor, dodajamo svetlobo, če ga pomaknemo navzdol, svetlobo zmanjšujemo. V zavihku Brightness in Contrast so na levi strani našega Editor okna svetlobne vrednosti, ki se v podmeniju spreminjajo. Tudi v Viewerju jo je možno prilagoditi s pomočjo premikanja kazalca ali pa vpišemo vrednost. Če želimo vpisati vrednosti, je treba dvakrat stisniti v prazno polje in pritisniti Enter. Kadar imamo vrednost večjo od sto, pomeni, da je posnetek bolj osvetljen, zato z zmanjšanjem vrednosti posnetek potemnimo. Pritisnemo na Contrast gumb in povlečemo drsnik, tako prilagodimo kontrast. Sedaj lahko pogledamo, kar smo ustvarili, in sicer tako, da pritisnemo na izhod iz Editorja v zgornjem desnem kotu in zapremo Brightness in Contrast Editor. Če se želimo vrniti na časovno os, pritisnemo gumb za začetek predvajanja. Tako smo dodali naš prvi učinek. Brightness in Contrast Editor sta primerna za prilagajanje svetlobe posnetkov, ki so bili posneti pri različni svetlobi. Posnetki, ki so posneti pri dnevni svetlobi, se razlikujejo od posnetkov, posnetih na umetni svetlobi. (Avid Tehnology, 2005, pogl 7, 5-8)



Slika 14: Efekt za popravljanje barv in svetlobe

Vir: Lasten

UČINEK POSNETKA, UPORABLJENEGA NA ČASOVNI OSI

V Project Browserju izberemo zavihek knjižnica, odpremo Realtime FX paletu učinkov in povlečemo 2D Editor CPU učinek na montažno linijo ter ugotovimo, da se sedaj vijolična linija nahaja v glavi montažne linije. S pritiskom na vijolično linijo z desnim gumbom odpremo pogovorno okno z možnostmi izbrati 2D Editor in Edit. Nastavitve, ki jih naredimo na levi strani, so uporabljene na vseh posnetkih na časovni osi. (Avid Tehnology, 2005, pogl 7, 9)

UČINEK PREHODA

Preden se lotimo vstavljanja učinka prehoda, je treba imeti prazno montažno linijo. Za uporabo učinka prehoda bomo potrebovali dva posnetka, ki naj bosta dolga med pet in deset sekund brez zvoka. S pritiskom na Source Track Mapping gumb izberemo montažno linijo, na kateri bomo delali. Če je treba, si zvočno linijo onespodobimo. V Project Browserju prvi posnetek pritisnemo z desnim miškinim gumbom in odpre se meni, v katerem izberemo odpri in posnetek se prikaže v pregledovalniku virov. Čas tranjanja posnetka preverimo, preden se odločimo, kje bomo postavili končno točko. Vrednosti, ki se nahajajo v časovno kodnem polju, so ura, minuta, sekunda in slika. Pri

sliki je možno, da vrednost leži nekje med nič in štirindvajset. V Project Browserju z desnim pritiskom miške na prvi posnetek se pojavi meni. Če ga izberemo, ga pošljemo na časovno os. Posnetek je na montažni liniji. Linija za predvajanje se nahaja na koncu posnetka. S ponovitvijo zadnjih dveh postopkov pri dodajanju novega posnetka moramo postaviti začetno točko eno sekundo po začetku posnetka. S tem smo ustvarili manevrski prostor za »trimanje« (rezanje) posnetka. Ta manevrski prostor je pripravljen, da vmes vstavimo učinek prehoda. Priporoča se uporaba nadzora za približevanje na časovni osi, da lahko vidimo oba posnetka od začetka do konca.

Da skočimo v prostor med oba posnetka, uporabimo gumb Goto Previous. V Project Browserju odpremo zavihek knjižnica in izberemo poljubni učinek. V mapi Real time Transition FX izberemo učinek 3D Editor CPU s pritiskom desnega miškega gumba in odpre se meni, na katerem izberemo Send To, Timeline (na časovno os) .

Učinek je na časovni osi viden kot siva linija med dvema posnetkoma. Če ga dvakrat hitro stinsemo, se odprejo možnosti učinka 3D Editor CPU. 3D Editor CPU je podoben Brightnes in Contrast učinku, razlika je le, da ima 3D editor CPU več orodnih gumbov, ki se nahajajo desno ob strani. Pregledovalnik omogoča pregled dohodnih posnetkov. Če želimo priti do začetka učinka, moramo uporabiti gumb Go To Previous Keyframe. Na začetku je dohodni posnetek majhen, nato se večja in se odvijte kot kos papirja. Začnemo s tem, da spremenimo velikost posnetka, kar naredimo tako, da pritisnemo gumb Size. Če je ta rumen, pomeni, da je usposobljen. Posnetek v pregledovalniku takoj postane manjši, spodaj pa vidimo odhodni posnetek.

Na levi strani pritisnemo na mali trikotnik in odpre se meni za velikosti, kjer spreminjamo višino in dolžino. Če držimo levi miškin gumb in povlečemo belo linijo in drsnik na deset, pomeni, da je deset procentov manjše ali večje od originala. Da bi na prvi ključni sliki naredili vse bolj prepričljivo, izkrivimo perspektivo posnetka, ki ima pomanjšano sliko. To naredimo tako, da pritisnemo na Shear orodni gumb in ponovno zmontiramo posnetek v pregledovalniku. Če levi miškin gumb držimo in povlečemo kazalec po navpični osi, se trikotniki spremenijo v paralelograme. S pritiskom na Shear se na levi strani Editorja odpre podmeni, na katerem preverimo vrednosti. Če ga želimo zapustiti, pritisnemo na trikotnik. Page turn efekt poskrbi, da je slika kot stran v knjigi, ki jo je možno obrniti. Polmer pomeni, kako se bo stran obrnila. Manjši kot je polmer, bolj deluje kot tanek list papirja, čim večji je polmer, tem debelejša deluje papir. Page

turn prikazuje, kako se bo papir odvil. Najprej bo viden z zadnje strani, potem se bo obrnil in videli bomo še sprednjo stran. Spirala nam pove, koliko bo viden papir, ki se bo odvijal. S premikom drsnika v desno vidimo celoten proces. Že na začetku je vidna tudi zadnja stran papirja. Smer nam pove, ali se bo papir obrnil s celotnim robom od strani ali samo kot. (Avid Tehnology, 2005, pogl 7, 9-16)

UPORABA 2D UČINKA

Ogledali si bomo, kako sta dva posnetka postavljena na dve različni montažni liniji. Prvi posnetek se nahaja nad drugim, drugi posnetek pa je kljub temu pregleden. Obema posnetkoma se spremeni velikost in položaj, s čimer dosežemo, da lahko posnetka stojita drug ob drugem. Pred uporabo tega učinka je potrebno izprazniti časovno os. Potrebujemo dva posnetka, dolga med dvanajst in petnajst sekundami, ki sta lahko brez zvoka. Ko je Project Browser odprt, je označen z rumeno. V Project Browserju pritisnemo na zavihek All, da se nam odpre meni z našimi posnetki. Z levim miškinim gumbom jih damo v prazen prostor na časovni osi. Tudi za drugi posnetek je postopek enak, vendar ga damo na drugo montažno linijo. Prepričati se moramo, da je aktivno predvajanje na vseh montažnih linijah. To ugotovimo, ko je ikona monitorja prisotna v glavi montažne linije. Če imajo montažne linije različne višine, jih je možno spremeniti. Z desnim pritiskom miške na montažno linijo se odpre meni z možnostmi izbire montaže linijske višine ali Track Height. Kljukica označuje trenutno višino. Če nam pogled ne ustreza, si ga z desnim miškinim gumbom spremenimo na imenu montažne linije. V Project Browserju spremenimo pogled na knjižnico in pritisnemo Realtime Clip FX in 2D Editor CPU. S pritiskom na posnetek na časovni osi se pojavi vijolična linija, ki nam pove, da je bil dodan učinek na posnetek. Tudi za ta učinek je potrebno odpreti možnost uporabe ključne slike ali Keyframe. Za nastavitev velikosti in položaja morata imeti za nekaj sekund oba posnetka enako velikost. Da to naredimo, se je treba pomakniti na položaj kakšnih pet sekund, preden se konča posnetek. Pomaknemo se z uporabo puščic na tipkovnici. Sedaj se je potrebno vrniti nazaj v 2D Editor, stisniti na mali trikotnik, da se odpre meni za velikost in položaj. Na tem položaju se avtomatsko ustvari Keyframe. Vrednosti, ki smo jih nastavili, preprosto skopiramo.

S pritiskom na ključno sliko se nahajamo na koncu posnetka. Sedaj preprosto pritisnemo CTRL in prilepimo prejšnje nastavitve. Če dvakrat pritisnemo pojdi na prejšnjo ključno sliko, se bomo premaknili na začetek posnetka. Sedaj lahko nastavimo

transparentnost na petdeset in se pomaknemo za eno ključno sliko naprej do drugega posnetka. Ko smo na drugem posnetku, je treba spremeniti položaj in velikost. Za velikost je potrebna vrednost petdeset, za položaj pa minus petindvajset. Vrednost minus petindvajset nastavimo zato, ker ne želimo, da gresta posnetka drug čez drugega. Tudi tukaj se avtomatsko ustvari ključna slika ali Keyframe. Nazadnje skopiramo vrednost h ključnim slikam in zapustimo 2D Editor. (Avid Tehnology, 2005, pogl 7, 17-20)

UČINEK HOLLYWOOD FX

Hollywood FX je dodatek, ki ponuja veliko dodatnih učinkov. Hollywood FX je samostojen modul, ki ima uporabniški vmesnik, vendar ga je možno preprosto vstaviti na časovno os tako kot vse ostale učinke. Na časovno os vstavimo dva posnetka in pri tem gledamo, da bosta dovolj dolga. Ko sta oba posnetka pripravljena, odpremo knjižnico z meni učinki. Hollywood FX učinki se nahajajo pod Plug in Clip FX ter Plug in Transition FX datotekami. Ti učinki so dosegljivi tudi v Realtime Transition FX datoteki pod Specials datoteka. Če želimo uporabiti prehodni učinek, povlečemo Hollywood FX učinek iz Plug in Transition FX datoteke med posnetka. Na montažni liniji postane učinek viden kot siva linija.

Če pritisnemo dvakrat na sivo linijo, se odprejo nastavitve za učinke. Hollywood FX okno je razdeljeno na več različnih področij. Področje v levem zgornjem kotu je za nastavljanje učinka in že od prej znani nadzorni gumbi. Z izbiro elementa iz levega spodnjega področja se spremeni nastavitvena možnost v zgornjem levem področju. Bolje pa je uporabljati osnovne nastavitve. Če v desnem področju izberemo učinek, in sicer Soar In za predvajanje, lahko preverimo rezultate v oknu za predvajanje. Z dvojnim stitskom pa predvajanje ustavimo. Z izhodno tipko zapustimo Hollywood FX in se vrnemo v glavno okno Avid Liquid. (Avid Tehnology, 2005, pogl 7, 21-22)

ALFA MAGIC FX

Alpha Magic FX je ime za kolekcijo Gradientov v Avid Liquid. Alpha Magic FX vsebuje mnogo Gradient Wipesov, ki naraščajo in padajo. Pri učinku Dissolve ima Wipe učinek prednost, saj nekateri deli videa postanejo prosojni. Zelo dober Gradient

učinek ne sme biti moteč za gledalca in se mora nahajati v ozadju. Gradient uporablja Bitmape. Celotna upraba Alpha Magic FX omogoča neverjetno dobre wipe učinke. Alpha Magic FX ima tudi veliko vnaprej izdelanih oblik. Ko delamo z dvema posnetkoma, morata biti le-ta enako dolga, ko ju vstavimo na časovno os in vklopimo predvajanje. Najprej v Project Browser-ju odpremo zavihek knjižnica, nato pa še Classic Transitions FX datoteko. Izberemo učinek Gradient Wipe in ga povlečemo med posnetka. Ko dvakrat pritisnemo sivo linijo med posnetkoma, se odprejo možnosti za nastavljanje tega učinka. Z možnostjo Pattern si izberemo vzorec. Pospešek si izberemo s krivuljo in z desnim miškinim gumbom odpremo meni, v katerem izberemo Smooth krivuljo. Če smo z izbiro zadovoljni, pritisnemo izhod in zapustimo Alpha Magic. (Avid Tehnology, 2005, pogl 7, 23)

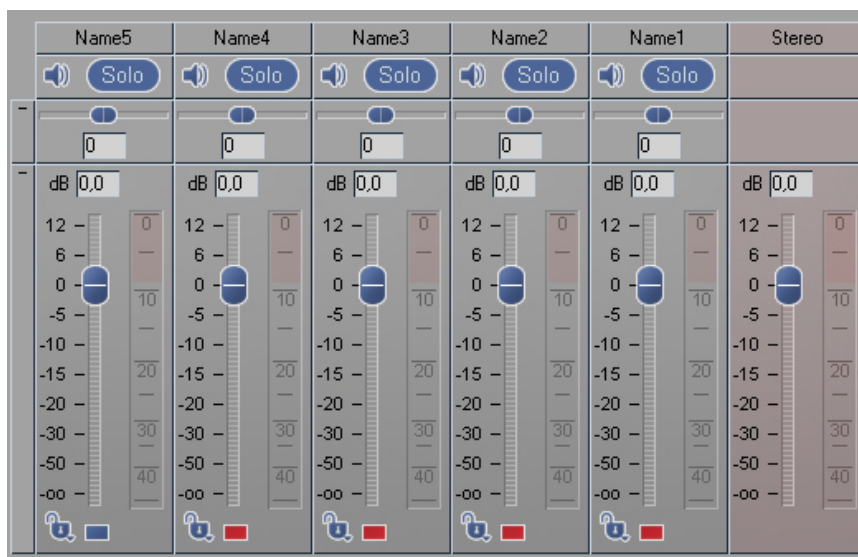
4.7 Zvok

Preden se lotimo dela z zvokom, je potrebno poznati nekaj osnov. Ko snemamo s kamero, z njo posnamemo tudi zvok. Zvok je lahko originalen ali pa posebej posnet, vedno pa mora biti razumljiv. Zvok v ozadju ponavadi znižamo, ni pa potrebno, da se ujema s sliko. Enako velja tudi za zvok glasbe, ki ga lahko vstavimo na montažno linijo, ni pa nujno, da ima povezavo s sliko. Posebno pravilo pa velja, kadar snemamo z dvema kamerama. V tem primeru uporabimo video obeh kamer, zvok pa samo iz ene. Kadar imamo štiri posnetke zvoka, jih moramo prenesti na časovno os, na montažni liniji pa je treba imeti omogočen zvok. Če želimo dodati govor in glasbo, moramo za vsakega posebej odpreti novo zvočno montažno linijo. (Avid Tehnology, 2005, pogl 8, 2)

ZMANJŠANJE ZVOKA V OZADJU

Posnetki morajo vsebovati od deset do dvajset sekund zvoka. Ali naš posnetek vsebuje zvok, nam pove simbol zvočnik. Z desnim pritiskom miške na simbol zvočnika se odpre meni, v katerem izberemo možnost lastnosti. Če ima posnetek dva zvočna zapisa, moramo imeti stereo. Za delo moramo imeti aktivno Mapping funkcijo; montažna linija, na kateri se nahajajo posnetki, mora biti aktivna. Najprej vse posnetke prenesemo v pregledovalnik virov. To naredimo tako, da dvakrat pritisnemo levi miškin gumb na posnetek, ki je v knjižnici. Če ne deluje, svetujemo, da posnetek pritisnemo z desnim miškinim gumbom in odpre se meni, kjer stisnemo Send To in dobimo pregledovalnik virov. Na posnetku nastavimo začetno in končno točko tako, da je med njima nekaj

prostora, in uporabimo puščico za vstavljanje. Enako naredimo za ostale posnetke. Če ima naša zvočna montažna linija drugačen pogled, tega preprosto spremenimo tako, da z desnim miškinim gumbom pritisnemo na ikono zvočnik in odpre se meni, ki kaže glasnost in zvočni diagram oziroma Waveform, da je aktiven. Glasnost zvoka je prikazana z modro črto. Če je na posnetku zvok preglasen, ga zmanjšamo tako, da odpremo zvočno mešalno mizo.



Slika 15: Mešalna miza

Vir: Lasten

Zvočna mešalna miza nam da vpogled na konzolo za mešanje zvoka. Drsniki na zvočni mešalni mizi so povezani s posnetki na časovni osi in njihovo število se ujema s številom zvokov na njej. Ob pritisku pojdi na začetek se pomaknemo na začetek časovne osi, kjer so na osnovnih nastavitvah ključne točke za začetek in konec posnetkov. Kadar premaknemo prevajalno črto na drug položaj, se premakne tudi drsnik in ustvari novo ključno točko. Delo s črto glasnosti na časovni osi imenujemo Rubberbanding. Miškin kazalec premaknemo na začetek zvočnega posnetka blizu črte glasnosti in pritisnemo Ctrl tipko na tipkovnici. Kazalec postane ukrivljen. S tem ustvarimo tako imenovani Fade In, ki se prične na začetku posnetka in se konča, kjer kliknemo z miško. To imenujemo Fade Out. Sedaj moramo zmanjšati glasnost zvočnih posnetkov. Ko se z miškinim kazalcem približamo modri črti, se spremeni v roko, če pa držimo pritisnjen Shift na tipkovnici, se miškin kazalec spremeni v puščico, ki kaže navgor in navzdol. Sedaj premikamo celotno glasovno črto in tako zmanjšamo glasnost

na minus dvajset db. S premikanjem miškega kazalca vidimo, kako se spreminjajo vrednosti db. Za nadaljevanje dela preverimo pravkar storjeno tako, da vse še enkrat predvajamo. (Avid Tehnology, 2005, pogl 8, 2 - 6)

POSNETI GOVORJENI TEKST ALI VOICE OVER

Kadar delamo z govorjenim tekstom, moramo priklopiti mikrofona na zvočno kartico. Za začetek izberemo eno montažno linijo in preverimo, ali je zvočnik aktiven, saj so na mešalni mizi drsniki aktivni samo za tisto montažno linijo, na kateri je možno predvajanje zvoka. Nastavitve Mapping ne smejo biti odkljukane. Zelo pomembno je, da je na časovni osi označena začetna točka, kjer se bo čitalni tekst lahko posnel. Če zvočna mešalna miza ni odprta, jo je potrebno odpreti. Pomaknemo se na začetek točke, ki smo jo izbrali, pritisnemo gumb Voice over in pričnemo snemanje zvoka. Govoriti začnemo, ko se prevajalna črta pomakne preko naše začetne črte. Snemanje se prične in konča s Preroll. Za nastavitve Preroll in Postroll moramo iti v Edit, Control Panel, User, Audio Settings. Tukaj nastavljamo glasnost mikrofona. Če želimo prekiniti snemanje zvoka, preprosto stisnemo na Voice Over gumb. Pogovorno okno nam da možnost, da poimenujemo zvok. Ko pritisnemo na kljukico za potrditev, se posneti zvok vstavi na montažno linijo, Avid Liquid pa avtomatsko ustvari bližnjico za posneti zvok. (Avid Tehnology, 2005, pogl 8, 8-10)

GLASBA NA ENI MONTAŽNI LINIJI

Kadar želimo posnetek popestriti z glasbo, gremo v Rack. Glasba mora biti tako dolga, kot je dolg posnetek. Sedaj uporabimo funkcijo povleci in spusti, vstavimo zvok na časovno os in v montažno linijo. Uredimo si pogled. Mešalna miza je sedaj pripravljena za obdelavo zvoka. Spremenimo glasnost zvoka tako, da glasba postane tišja, prebrani tekst pa se sliši razločno. Ko se prebrani tekst bliža koncu, je dobro, da se tudi ta utiša. Ko želimo preveriti, kar smo naredili onemogočimo Audio Playback za ostale montažne linije, tako da pritisnemo Solo gumb. (Avid Tehnology, 2005, pogl 8, 10 - 12)

DODAMO ZVOČNI UČINEK CROSSFADE

Zvočna posnetka, ki vsebujeta hrup v ozadju, bomo zgladili s prehodom. V Project Browserju odpremo zavihek knjižnica, odpremo Audio FX in Realtime Transition FX datoteko. Crossfade učinek povlečemo med prvi in drugi posnetek, kjer je v ozadju

hrup. Na časovni osi je učinek prikazan kot siva črta. Če pa je del sive črte rdeč, pomeni, da ima učinek premalo prostora. (Avid Tehnology, 2005, pogl 8, 12-14)

PRILAGODITEV ZVOKA ZA CELOTNO MONTAŽNO LINIJO

Kadar delamo z naravnimi zvoki, je potrebno zmanjšati glasnost nekaterih posnetkov. Izberemo posnetke, ki vsebujejo zvočne informacije, in jih povlečemo na montažno linijo na časovni osi. Ikoni s kombinacijo filmskega traku in zvočnika pomenita, da lahko dodamo posnetek videa in zvoka. Kadar posnetke vstavljamo na časovno os, se ti vstavijo v skupini. Ko odpremo zvočno mešalno mizo, ugotovimo, da lahko drsnike uporabimo samo na aktivnih montažnih linijah. V zavihku nastavitve določimo, katere funkcije bodo vidne. Vrnemo se nazaj na mešalno mizo in pritisnemo na znak plus, ki pokaže izhodno raven. Če ostane miškin kurzor na gumbih, se prikažejo funkcije še za druge gumbe. Da prilagodimo izhodno raven, uporabimo gumb knob. (Avid Tehnology, 2005, pogl 8, 14)

ZAJEM ZVOKA

Dodajmo še nekaj informacij o zvoku iz Avid Liquida. Pri zajemnanju videa in zvoka lahko na zajetem materialu določimo, katere zvočne informacije bomo zajeli in shranili. V Logging orodju izberemo, na katero montažno linijo bomo zajeli material. Mono in Stereo določata, kakšen bo zvočni signal kasneje, ali bo slišen iz desnega zvočnika ali iz levega ali iz obeh. Zvočni vir na montažni liniji, ki se nahaja na sodih številih na desnem zvočniku, nam pove, da bo zvok slišen. Na lihih številih na levi strani pa se bo zvok slišal iz levega zvočnika. Če je posnetek stereo, ga tudi mi tako zajamemo. Ko imamo posnetek zajet, se ta nahaja v zavihku All pod Rack. Z desnim miškinim pritiskom na posnetek odpremo meni, kjer izberemo lastnosti in se odpre novo pogovorno okno. Tako dolgo, dokler sta zvok in slika združena, imamo objekt. Ta objekt ima tri medijske datoteke, in sicer:

- eno video datoteko,
- dve zvočni datoteki.

Kasneje pa je mogoče ta objekt razdeliti še na komponente na časovni osi. (Avid Tehnology, 2005, pogl 8, 16)

ČASOVNA OS

Ko vstavimo posnetek na časovno os, se zgodijo spremembe. Če uporabljamo pregledovalnik virov za vstavljanje, potem se video in zvok določata na montažni liniji Mappinga. Mapping je vedno aktiven. (Avid Tehnology, 2005, pogl 8, 17)

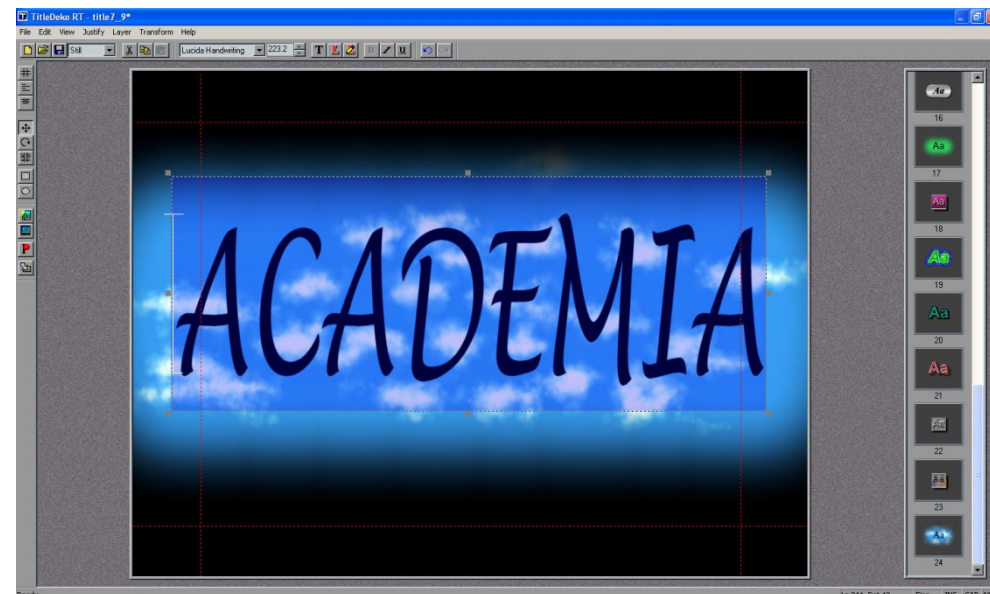
SKUPINE

Če sta video in zvok vstavljena vsaka na svoji montažni liniji, je posnetek še vedno povezan z obema. Z desnim miškinim pritiskom na posnetek na časovni osi se odpre meni za izbiro Item Link in nato Unlink Item za ločitev objektov, ki so bili prej povezani. Z Auto Select Linked Item funkcijo imamo možnost, da reguliramo aktiviranje in deaktiviranje povezave med objekti. Ko je funkcija deaktivirana, lahko premikamo nepovezane objekte po časovni osi. (Avid Tehnology, 2005, pogl 8, 17)

4.8 Ustvarjanje naslovov

TitelDeko je za ustvarjanje naslovov, ki se nahajajo v programu. Avid Liquid omogoča izdelavo profesionalnih naslovov in grafik hitro in enostavno. Naslovi lahko vsebujejo besede, oblike, barvna ozadja, fotografije in grafike, ki jih uvozimo iz drugih aplikacij. Tekst se premika vertikalno kot naslovi na koncu filmov ali pa se premika od leve proti desni kot pri poročilih. TitleDeko daje veliko možnosti za dodajanje teksta in drugih grafičnih elementov. Vsak posnetek, ki ga vstavimo na časovno os, naj bo dolg od deset do petnajst sekund. Predvajalno črto nastavimo na konec posnetka, na glavnem pregledovalniku pa mora biti vidna zadnja slika posnetka. V orodni vrstici pritisnemo na kamerogumb. Če ni viden, pritisnemo na orodno vrstico in odpre se meni, v katerem pritisnemo na Customize. S pritiskom na Special zavihek povlečemo kamero gumb na orodno vrstico. S tem smo ustvarili posnetek slike, ki se shrani v Project Browserju. Sedaj lahko sliko povlečemo na časovno os pred posnetek. Ker je to grafična slika, jo je možno obdelati. Lahko jo raztegnemo, kar je idealno za uporabo ozadja. Če pa je treba, lahko v Project Browserju ustvarimo novo datoteko. To naredimo z desnim miškinim gumbom, ko pritisnemo prazen prostor v podzavihku All in se odpre meni, v katerem

izberemo New Rack. Racku, ki smo ga ustvarili, damo ime naslov, saj bomo vanj shranili naslov, ki ga bomo ustvarili v TitleDeko.



Slika 16: Program TitleDeko za izdelavo podnapisov in napisov

Vir: Lasten

TitleDeko odpremo na ikoni CG ali pa na Effect Editor, kjer ga v meniju izberemo. TitleDeko se odpre v novem pogovornem oknu. V ozadju vidimo sliko, kje se trenutno nahaja predvajalna črta. Sedaj vstavimo tekst, ki ga želimo. Kazalec pustimo na tekstu in pritisnemo Ctrl, da se označi celoten teks. Tekst se pokaže v modrikasti barvi v ozadju. V primerjavi z drugimi programi se nastavitve osredotočijo na izbrani tekst. Velikost pisave spremenimo tako, da spremenimo vrednost v font size polju in pritisnemo Enter za potrditev. Tekst, ki je še vedno označen, lahko z miškinim kazalcem premikamo. Besedilo mora biti vedno v pikčastem okvirju. Z miškinim kazalcem ga lahko povečujemo. Če pridržimo Shift, pa simultano spreminjamo velikost. Sedaj je potrebno definirati, kako se bo odvil naslov. Pritisnemo na majhen trikotnik, da se odpre novi meni in v njem izberemo, v kakšni obliki se bo tekst pojavil na posnetku. V Look Edit pritisnemo belo območje, ki se nahaja zraven Face in A Solid Color opcije. Odpre se novo pogovorno okno barva, v katerem izberemo barvo in pritisnemo gumb OK za potrditev. S ponovnim pritiskom OK zapremo Edit Current Look pogovorno okno. Sedaj tekst shranimo s pritiskom na shrani in zapremo TitleDeko. Tekst se je shranil tam, kjer smo naredili prostor. S povleci in spusti povlečemo tekst na montažno linijo

nad naš posnetek. Tekst vstavimo na tisti del posnetka, kjer želimo imeti napis. Sedaj z začetno točko označimo začetek teksta in s končno točko konec teksta. S pritiskom na začetno in končno točko si pogledamo, kako izgleda vstavljen tekst. (Avid Tehnology, 2005, pogl 9, 1 - 6)

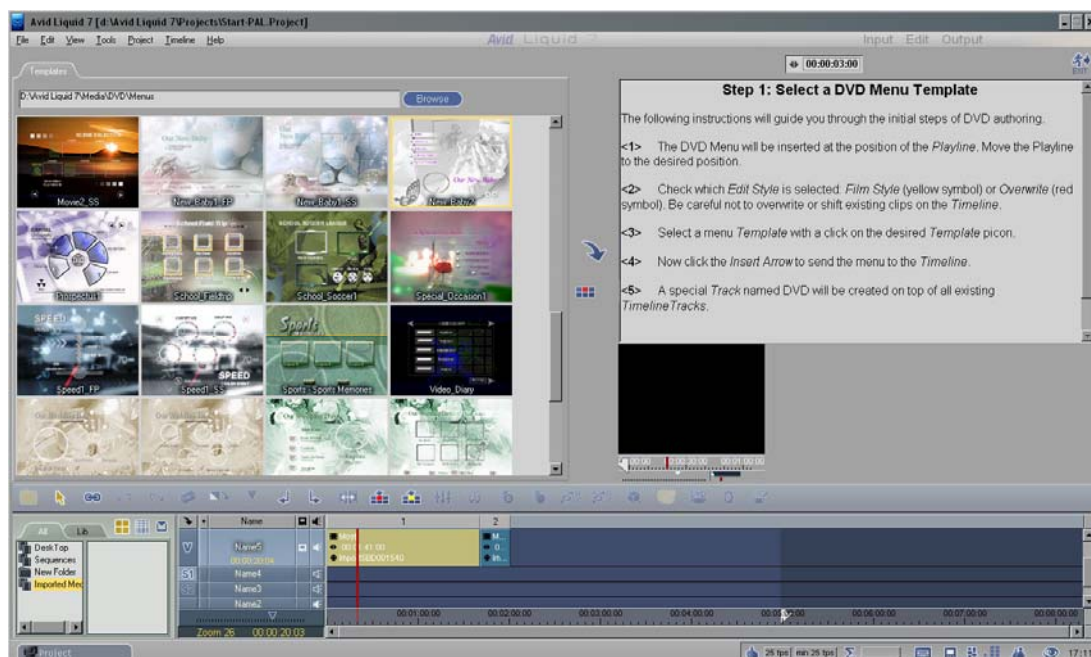
4.9 Zaključek našega projekta

ZAPIS NA KASETO

V Avid Liquidu v meniju File poiščemo Record to Tape in odpre se pogovorno okno z orodno vrstico za zapisi. Pokaže se seznam zapisov, ki so mogoči. (Avid Tehnology, 2005, pogl 11, 2)

ZAPIS

Projek moramo na koncu zapisati še v obliko. To naredimo s pritiskom na Record gumb. Če želimo projekt zapisati na kaseto, uporabimo možnost Record to Tape, za kar moramo imeti priklopljeno videokamero. Če se v okvirju izpiše, da video predvajalnik ni priklopljen, moramo na Edit Playerju odpreti pogovorno okno, v katerem lahko nastavimo vse potrebne nastavitve. (Avid Tehnology, 2005, pogl 11, 2)



Slika 17: Izvoz posnetkov v končni izdelek

Vir: Lasten

IZBERITE OBMOČJE IN NAPRAVO ZA ZAPIS

Za zapis celotnega projekta moramo označiti začetno in končno točko na časovni osi. Potrebno je »rendati« rumene rezine in učinke, saj kar ni »zrendano«, ni vidno na kaseti. Pravilno je potrebno sinhronizirati video izhod, saj je od tega odvisen naš izhodni signal:

- Y/C, CVBS, YUV, SDI analogni signal, ki ni stisnjen signal,
- SDTI, IEEE 1394, digitalni stisnjen signal. (Avid Tehnology, 2005, pogl 11, 3)

ZAPISOVALNI NAČIN

Zapisovalnik začne zapisovati takoj, ko pritisnemo tipko zapis. Z Dump to Tape se datoteke prenesejo na vse montažne linije rekorderja. Možnosti vstavi in sestavi sta mogoči samo, če uporabimo RS 422. (Avid Tehnology, 2005, pogl 11, 3)

ZAČETEK ZAPISA

Ko smo vstavili vse potrebne informacije, pritisnemo na zapis. Zapis na kaseto se začne z možnostjo Dump to Tape. Z vstavi in sestavi se videopredvajalnik hitro previje naprej do določenega položaja na časovni osi, na katerem smo označili začetno točko. Zapis se konča na koncu projekta ali dokler ne pride do končne točke. (Avid Tehnology, 2005, pogl 11., 3)

IZVOZ PROJEKTA

Export Sequence As funkcija nam dovoli, da izvozimo in shranimo vse, kar se nahaja na časovni osi v večih formatih. (Avid Tehnology, 2005, pogl 11, 3)

FUNKCIJE V IZVOZNEM POGOVORNEM OKNU

Da izvozimo sekvenco, izberemo Avid Liquid meni, File, izvoz sekvence. Tukaj je pogovorno okno razdeljeno na štiri področja od vrha do dna. (Avid Tehnology, 2005, pogl 11, 4)

IZVOZIMO LAHKO V:

- AVI datotečni format,
- WAV datoteko,
- MPEG2-IPB za super video zgoščenko ali DVD zgoščenko,

- Quick time film,
- Windows medija video / zvok ,
- posamično sliko (TIFF,BMP,TGA). (Avid Tehnology, 2005, pogl 11, 4)

VIDEO

Možnosti:

- Velikost lahko izberemo za celozaslonski način, za četrto velikosti zaslona ali pa si sami izberemo format.
- Z možnostjo Square Pixel Format ustvarimo Square pixle. (Avid Tehnology, 2005, pogl 11, 4)

PRILAGODITEV VELIKOSTI SLIČIC

Kadar ta možnost ni aktivna, izvozimo velikost sličic tako, kot si sledijo v sistemu, primer:

- PAL petindvajset sličic na sekundo,
- NTSC trideset sličic na sekundo.

(Avid Tehnology, 2005, pogl 11, 5)

ZVOK

V prednastavljenih nastavitvah je to pogovorno okno aktivno. Če zvoka na posnetku ne želimo izvoziti, ga s kljukico onemogočimo. V nasprotnem primeru izberemo stopnjo zvoka 44.1KHz ali 48KHz. Če želimo izvleči pravi prostorski vtis zvoka našega stereosignala, moramo imeti pravilen dekodek. To pa imajo danes vsi novi DVD-predvajalniki in surround zvočniki. (Avid Tehnology, 2005, podl 11, 5)

5 RAZISKOVALNI DEL

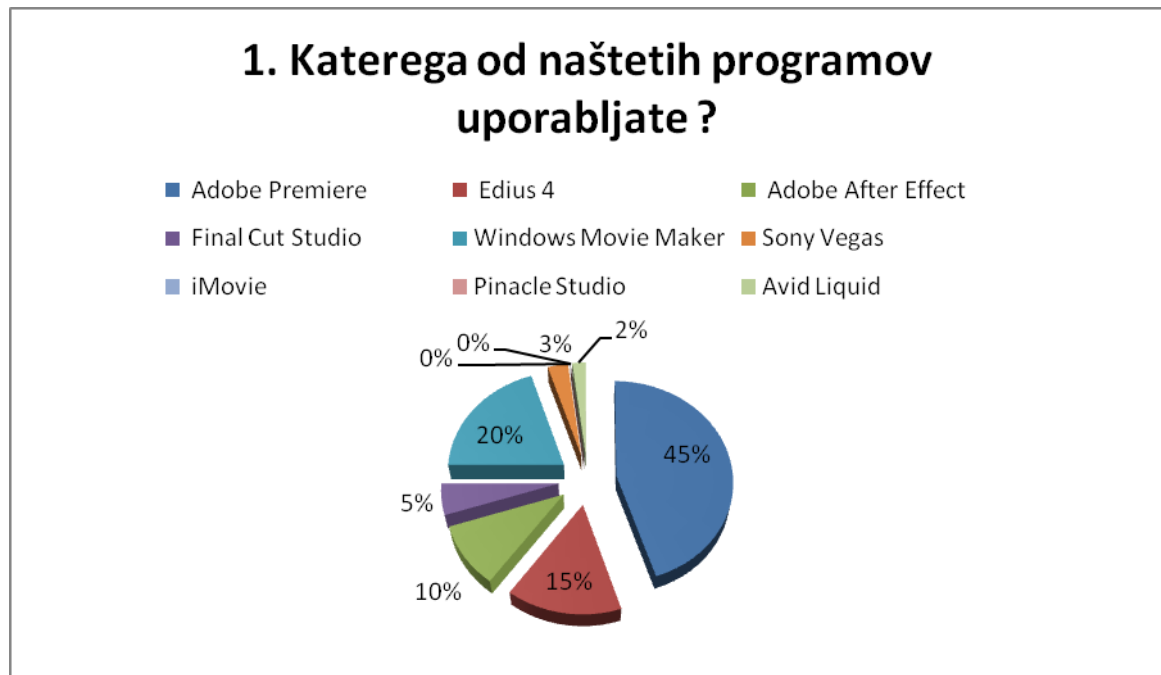
5.1 Priprava ankete

Za raziskavo sem uporabil preprosta vprašanja. Vprašanja, ki sem jih napisal, niso bila zastavljena samo strokovnjakom, ampak tudi širši skupini ljudi, ki se spoznajo na programe.

5.2 Izvedba ankete

Za izvedbo ankete sem uporabil svoj anketni vprašalnik. Anketni vprašalnik sem razdelil med naključne ljudi in tudi med ljudi iz stroke, ki se z montažo ukvarjajo že dlje časa. Vsako vprašanje sem obdelal posebej. Razdelil sem 50 vprašalnikov, da bi dobil primerne primerjave programov, ki sem jih opisoval v svojem teoretične delu diplomske naloge.

5.3 Analiza ankete in rezultati

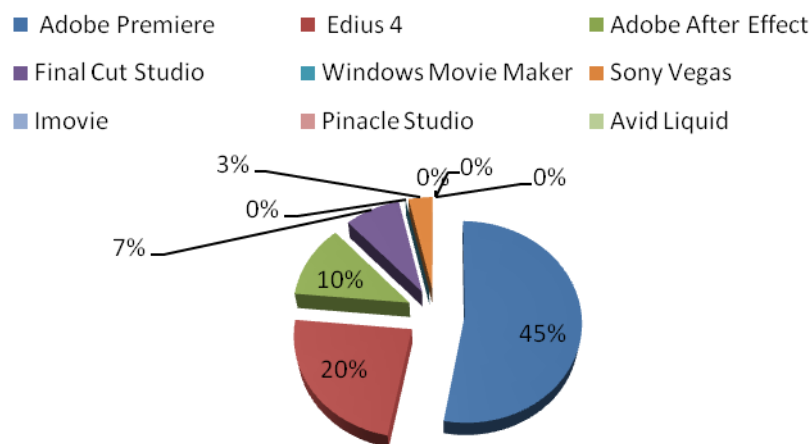


Graf 1: Katerega od naštetih programov uporabljate ?

Vir: Lasten

Največ anketirancev, kot je iz grafa razvidno kar 45%, uporablja program Adobe Premiere Pro CS4 , 20 % uporablja program Windows Movie Maker za montažo posnetkov, 15 % jih uporablja program Edius 4, 10 % uporablja program Adobe After Effect, 5 % Final Cut Studio, 3 % Sony Vegas, 2 % Avid Liquid in 0 % je bil odgovor za programa Imovie in Pinacle studio.

2. Kateri od naštetih programov se vam zdi najboljši ?

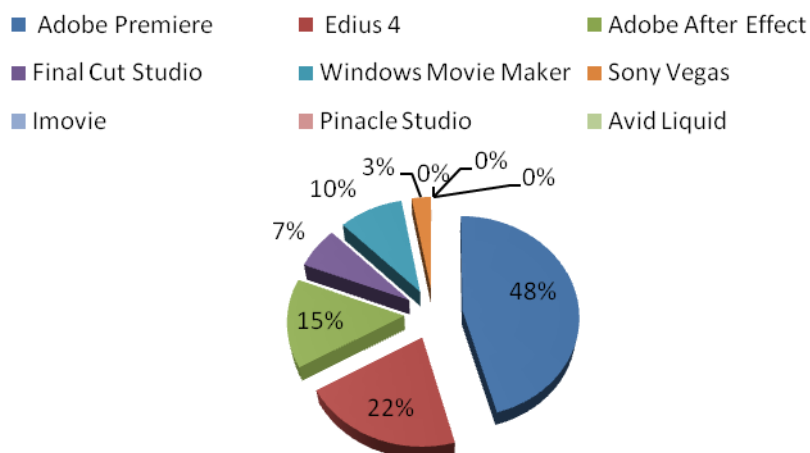


Graf 2: Kateri od naštetih programov se vam zdi najboljši?

Vir: Lasten

Za največ anketirancev, kot je razvidno iz grafa kar za 45 %, je najboljši program Adobe Premiere Pro CS4 , 20 % se zdi najboljši program Edius 4, za 10 % je najboljši program Adobe After Effect, za 7 % je najboljši program Final Cut Studio, za 3 % je najboljši program Sony Vegas in 0 % jih je odgovorilo, da so najboljši programi Windows Movie Maker, Avid Liquid in Pinacle Studio.

3. Kateri program je za vas razumljivejši za uporabo ?

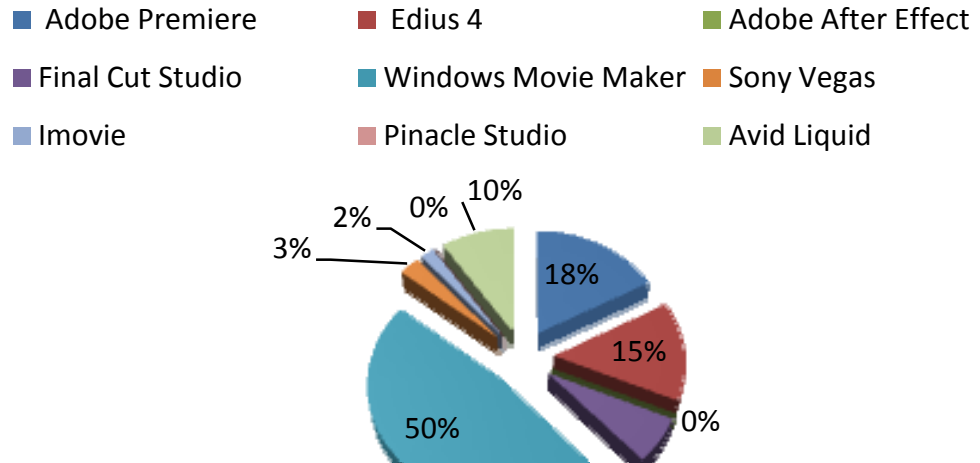


Graf 3: Kateri program je za vas razumljivejši za uporabo?

Vir: Lasten

Za največ anketirancev, kot je razvidno iz grafa za kar 48 %, je najbolj razumljiv program Adobe Premiere Pro CS4 , za 22 % je najbolj razumljiv program Edius 4 , za 15 % je najbolj razumljiv program Adobe After Effect , za 10 % je najbolj razumljiv program Windows Movie Maker, za 7 % je najbolj razumljiv program Final Cut Studio, za 3 % je najbolj razumljiv program Sony Vegas in za 0 % je bil odgovor za programe Imovie, Avid Liquid in Pinacle studio.

4. S katerim od naštetih programov ste začeli delati ?



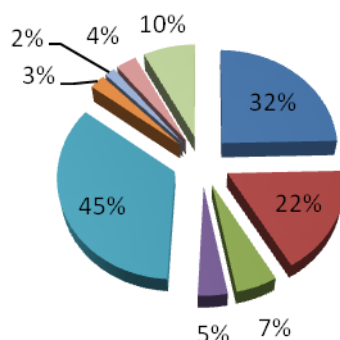
Graf 4: S katerim od naštetih programov ste začeli delati?

Vir: Lasten

Največ anketirancev, kot je iz grafa razvidno kar 50%, je začelo delati s programom Windows Movie Maker, 18 % je začelo delati s programom Adobe Premiere Pro CS4, 15 % je začelo delati s programom Edius 4, 10 % je začelo delati s programom Avid Liquid, 7 % je začelo delati s programom Final Cut Studio, 3 % je začelo delati s programom Sony Vegas, 2 % je začelo delo s programom Imovie in 0 % je bil odgovor za programa Adobe After Effect in Pinacle studio.

5. Kateri od naštetih programov je za vas nalažji za uporabo ?

■ Adobe Premiere ■ Edius 4 ■ Adobe After Effect
 ■ Final Cut Studio ■ Windows Movie Maker ■ Sony Vegas
 ■ Imovie ■ Pinnacle Studio ■ Avid Liquid



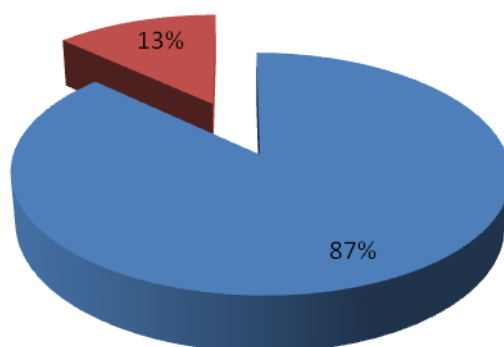
Graf 5: S katerim od naštetih programov ste začeli delati?

Vir: Lasten

Za največ anketirancev, kot je iz grafa razvidno kar 45%, je najlažji program za uporabo Windows Movie Maker, za 32 % je najlažji program za uporabo Adobe Premiere Pro CS 4, za 22 % je najlažji program za uporabo Edius 4, za 10 % je najlažji program za uporabo Avid Liquid, za 7 % je najlažji program za uporabo Adobe After Effect, za 5 % je najlažji program za uporabo Final Cut , za 4 % je najlažji program za uporabo Pinnacle Studio, za 3 % je najlažji program za uporabo Sony Vegas in za 2 % je najlažji program za uporabo Imovie.

6. Ali imate pri vašem delu možnost izbire programa ?

■ Da ■ Ne



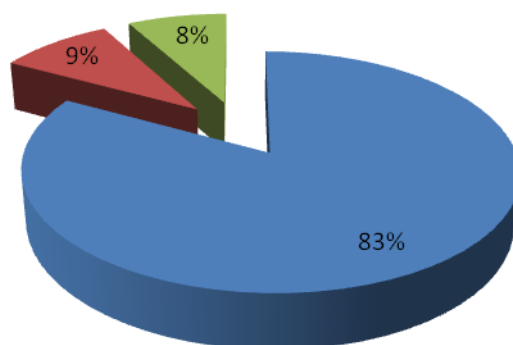
Graf 6: S katerim od naštetih programov ste začeli delati?

Vir: Lasten

Največ anketirancev, kar 87 %, kot je razvidno iz grafa, je odgovorilo z da in le 13 % je odgovorilo z ne.

7. Kako dolgo že uporabljate vaš program s katerim delate ?

■ 2 leti ■ 4 leta ■ več



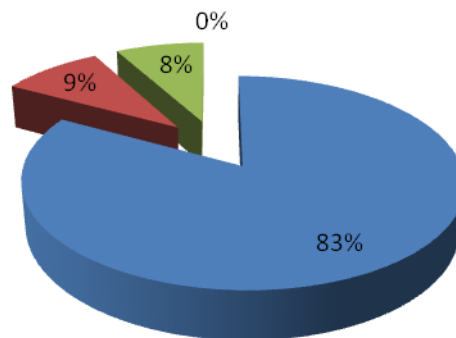
Graf 7: S katerim od naštetih programov ste začeli delati?

Vir: Lasten

Največ anketirancev, kar 83 %, kot je razvidno iz grafa, uporablja program že 2 leti, 9 % uporablja svoj program že 4 leta, le 8 % ga uporablja že več let.

8. Če bi imeli možnost kaj bi izboljšali na programu ki ga uporabljate ?

■ sem zadovoljen s programom ■ manj tehničnih napak v programu
■ hitreje dostopne palete z efekti ■ nič od naštetega



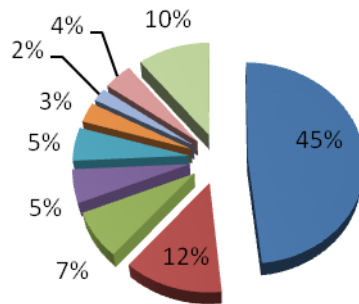
Graf 8: Če bi imeli možnost, kaj bi izboljšali na programu, ki ga uporabljate?

Vir: Lasten

Največ anketirancev, kar 83 %, kot je razvidno iz grafa, je zadovoljnih s svojim programom, 9 % si želi, da bi bilo v programu manj tehničnih napak, 8 % si želi, da bi bila paleta z efekti hitreje dostopna, in 0 % ne bi spremenilo nič od naštetega.

9. Ali bi se sedaj ponovno odločili za katerega od naštetih programov in če za katerega ?

■ Adobe Premiere ■ Edius 4 ■ Adobe After Effect
 ■ Final Cut Studio ■ Windows Movie Maker ■ Sony Vegas
 ■ Imovie ■ Pinnacle Studio ■ Avid Liquid



Graf 9: Ali bi se sedaj ponovno odločili za katerega od naštetih programov in če, za katerega?

Vir: Lasten

Največ anketirancev, kar 45 %, kot je razvidno iz grafa, bi se še enkrat odločilo za program Adobe Premiere Pro CS4, 12 % bi se še enkrat odločilo za program Edius 4 , 10 % bi se še enkrat odločilo za program Avid Liquid, 7 % bi se še enkrat odločilo za uporabo programa Adobe After Effect, 5 % bi se še enkrat odločilo za program Final Cut Studio in Microsoft Movie Maker, 4 % bi se še enkrat odločili za program Pinnacle Studio, 3 % bi se še enkrat odločili za program Sony Vegas in 2 % bi se še enkrat odločilo za program Imovie.

6 ZAKLJUČEK

Na tržišču je kar nekaj različnih montažnih programov, ki jih uporabljajo tako začetniki kot tudi profesionalni montažerji. Vsak program ima svoje prednosti, pa tudi slabosti. Bistveno za montažni program pa je, da ima čim manj slabosti in da je njegova uporaba primerna tako za začetnike kot tudi za profesionalce, kar sem ugotavljal na podlagi ankete. Na tržišču (knjige, internet) je kar nekaj literature, ki predstavlja uporabo montažnih programov, vendar pa ta uporaba zahteva že kar nekaj predznanja. V današnjem času se programi kar naprej razvijajo in nadgrajujejo, saj to od njih zahteva in pričakuje uporabnik pa tudi gledalec, ki intuitivno čuti, kako naj izgleda umetniška slika v filmu.

V diplomski nalogi sem se po preverjanju različnih montažnih programov odločil, da izberem tri, ki prednjačijo pred ostalimi in so nekakšno vodilo z nadaljnjo nadgradnjo montaže. Ti trije programi so: Edius 4, Avid Liquid in Adobe Premiere Pro cs4. Za vsak program sem literaturo iskal v knjigah kot tudi na internetu. Pri tem sem ugotovil, da je literatura, ki je dostopna tako profesionalcem kot tudi začetnikom, le v angleškem ali nemškem jeziku in da je ni veliko na razpolago. Zaradi tega so začetniki pred veliko preizkušnjo. Tako sem se odločil, da se bom v teoretičnem delu posvetil prevodu, kako posamezni program uporabiti v praksi. Prevajal sem potek od posnetka na kameri, njegov prenos v računalniški program, delo na posnetku, montažo posnetka ter uporabo različnih efektov, ki jih ponujajo programi, da se doseže kvaslitetni posnetek na visoki ravni, ki bo zadovoljil tako montažerja kot gledalca. Iz podatkov sem razbral zgodovino nastanka posameznega programa. Najstarejši program je Avid Liquid z nastankom v letu 1987, ki je bil med prvimi programi s funkcijami montaže. Sledi program Edius 4 z začetkom v letu 2005 in najmlajši je Adobe Premiere Pro cs4 iz leta 2008. Ne glede na leto nastanka pa so vsi trije na enako visoki kvalitetni ravni le z nekaj niansami med seboj.

Odstopanja ali razlike se v glavnem pokažejo pri iskanju funkcij.

Adobe Premiere Pro cs4 je najpreglednejši med njimi. Z njim zelo hitro najdemo najrazličnejše povezave med funkcijami. Urejenost je estetska, uporabnikom pa nudi veliko paleto različnih efektov za delo. S stališča urejenosti in preglednosti je primeren za začetnike in za učenje, saj se uporabnik v njegovih funkcijah lažje orientira in jih med seboj povezuje. Tako si začetnik pridobi dobre izkušnje pri montaži in se lahko

nadgrajuje v programu Edius 4, Avid Liquid pa tudi v drugih zahtevnejših programih, ki jih uporabljajo izkušeni montažerji.

Edius 4 je dober program, vendar je njegova šibka točka prav v jasnosti in enostavnosti funkcij. Pri tem imam v mislih, da njegove funkcije niso hitro dostopne, navodila so bolj zapletena in manj jasna, kar otežuje delo začetnim uporabnikom, ki se šele učijo dela na montažnih programih. Zaradi mnogih bližnjic med funkcijami so začetniki zmedeni in jim težko sledijo. Vse bližnjice funkcij so namreč na tipkovnici, pri čemer se začetnik težko orientira, saj je navajen dela z zavihki. Nasprotno pa uporabniki profesionalci z njimi nimajo nobenih težav.

Avid Liquid program je zelo primeren za profesionalne uporabnike pa tudi za začetnike, katerim je montaža izziv. Tudi Avid Liquid program ima funkcije bližnjic na tipkovnici. V primerjavi z Edius 4, ki ima to prav tako urejeno, so njegove funkcije bližnjic točno določene in se ne dajo spreminjati ali nastavljanje po svoje. Pri Avid Liquid programu pa si bližnjice funkcij na tipkovnici urediš in nastaviš sam. Prav zaradi te prednosti je lažji za začetnike, ki si lahko sami po svoji zamisli nastavijo bližnjice funkcij in se s tem tudi lažje orientirajo pri delu. Tudi programska funkcija za izdelavo naslova ali podnapisa (Title) je pri Avid Liquid izredno kvalitetna in pregledna. Prednost tega programa je tudi v tem, da ima veliko možnost nastavljanja različnih oblik podnapisov.

V zaključku bi še enkrat poudaril, da je na tržišču res mnogo programov za montažo, le redki med njimi pa so tako dobro pregledni in uporabni tako za profesionalne uporabnike kot za začetnike. To je pokazala tudi anketa, na katero so odgovarjali profesionalni montažerji, ljubiteljski montažerji pa tudi začetniki. Rezultati so razvidni v analizi ankete. Največja ovira za večino uporabnikov, s katero se bodo srečali in s katero sem se srečal tudi sam pri pisanju diplomske naloge, je ta, da je literatura v glavnem v tujem jeziku, kar otežuje delo predvsem začetnikom in da so mnogi ukazi v angleškem jeziku, prevoda v slovenščino pa zanje ni, zato jih moramo tako tudi uporabljati.

7 SEZNAM UPORABLJENE LITERATURE IN VIROV

7.1 LITERATURA:

1. Adobe Creative Team, Sengstack, J.: *Adobe Premiere Pro Classroom in a Book*, Adobe Systems Incorporated, United States of America, 2006.
2. Avid Inc.: *Avid Liquid User guide*, Avid Technology Inc. Braunschweig, 2005.
3. Baker L, D.: *Adobe Premiere Pro Complete Course*, Wiley Publishing, Inc., Indianapolis, 2004.
4. Droblas, A. in Greenberg, S.: *Adobe Premiere Pro Bible*, Wiley Publishing, Inc., Indianapolis, 2004.
5. Canopus Cop.: *Edius 4 User guide*, Canopus Corporation. United States of America 2006.
6. Košir, I.: *Televizijski vademecum*, Univerza v Ljubljani, Ljubljana, 1992.

7.2 ELEKTRONSKA LITERATURA:

1. <http://ediusforum.grassvalley.com/forum/showthread.php?t=5563>, dne 1.10. 2010
2. <http://www.dvc.uk.com/acatalog/AVCHD.html>, dne 31.9. 2009
3. http://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Premiere_Pro, dne 18. 6. 2010
4. <http://editingvideos.net/adobe-premier-pro-aimed-more-at-prosumer-market/>, dne 29.1. 2009
5. <http://askville.amazon.com/advantages-disadvantages-adobe-cs4/AnswerViewer.do?requestId=16767240>, dne 6.8. 2010
6. http://www.canopus.com.tw/zhuan-ti/LOOK-HDV/pdf/01hdvedit_ediusnx.pdf, dne 13.1.2005
7. http://www.bestpricecomputers.ltd.uk/ent/canopus_video_editing_cards.htm, dne 15. 6. 2010
8. <http://www.adobe.com/products/premiere/features/?view=topnew>, dne 9.4. 2010
9. http://www.trap17.com/index.php/Adobe-Cs3-Cs4_t64288.html, dne 6.7. 2010
10. http://www.associatedcontent.com/article/21420/the_top_professional_video_editing.html?cat=15, dne 1.4. 2010

11. <http://desktopvideo.about.com/od/editingsoftware/tp/professionalvideoediting.htm>, dne 20.3.2010
12. <http://www.isoftwarereviews.com/professional-video-editing-software-programs/>, dne 15.3.2010
13. <http://www.reduser.net/forum/archive/index.php/t-20287.html>, dne 10.22.2008
14. <http://de.wikipedia.org/wiki/Videoschnittsoftware>, dne 18. 5. 2010
15. http://www.nibis.de/nli1/chaplin/portal%20neu/materialien_verleih/nils_publicationen/medienarbeit_praktisch/bildmontage/text_bildmontage.pdf, dne 10. 2. 2009
16. <http://www.movie-college.de/filmschule/medien/Videogeschichte%201.htm>, dne 23.1.2008

8 PRILOGE

8.1 Anketni vprašalnik

1. Katerega od naštetih programov uporabljate ?

- a) Adobe Premiere
- b) Edius 4
- c) Adobe After Effect
- d) Final Cut Studio
- e) Windows Movie Maker
- f) Sony Vegas
- g) iMovie
- h) Pinnacle Studio
- i) Avid Liquid
- j) Drugo:

2. Kateri od naštetih programov se vam zdi najboljši ?

- a) Adobe Premiere
- b) Edius 4
- c) Adobe After Effect
- d) Final Cut Studio
- e) Windows Movie Maker
- f) Sony Vegas
- g) iMovie
- h) Pinnacle Studio
- i) Avid Liquid
- j) Drugo:.....

3. Kateri program je za vas razumljivejši za uporabo ?

- a) Adobe Premiere
- b) Edius 4
- c) Adobe After Effect
- d) Final Cut Studio
- e) Windows Movie Maker
- f) Sony Vegas
- g) iMovie
- h) Pinnacle Studio
- i) Avid Liquid
- j) Drugo:.....

4. S katerim od naštetih programov ste začeli delati ?

- a) Adobe Premiere
- b) Edius 4
- c) Adobe After Effect

- d) Final Cut Studio
- e) Windows Movie Maker
- f) Sony Vegas
- g) iMovie
- h) Pinnacle Studio
- i) Avid Liquid
- j) Drugo:.....

5. Kateri od naštetih programov je za vas najlažji za uporabo ?

- a) Adobe Premiere
- b) Edius 4
- c) Adobe After Effect
- d) Final Cut Studio
- e) Windows Movie Maker
- f) Sony Vegas
- g) iMovie
- h) Pinnacle Studio
- i) Avid Liquid
- j) Drugo:.....

6. Ali imate pri vašem delu možnost izbire programa ?

DA NE

7. Kako dolgo že uporabljate program, s katerim delate ?

- a) 2 leti
- b) 4 leta
- c) več

8. Če bi imeli možnost, kaj bi izboljšali na programu, ki ga uporabljate ?

- a) sem zadovoljen s programom
- b) manj tehničnih napak v programu
- c) hitreje dostopne palete z efekti
- d) nič od naštetega

9. Ali bi se sedaj ponovno odločili za katerega od naštetih programov in če, za katerega ?

DA NE

- a) Adobe Premiere
- b) Edius 4
- c) Adobe After Effect
- d) Final Cut Studio
- e) Windows Movie Maker
- f) Sony Vegas

- g) iMovie
- h) Pinacle Studio
- i) Avid Liquid
- j) Drugo:.....