



VIDEO APSTRĀDE - STUDENTA GRĀMATA

MĀCĪBU KURSA PROGRAMMA

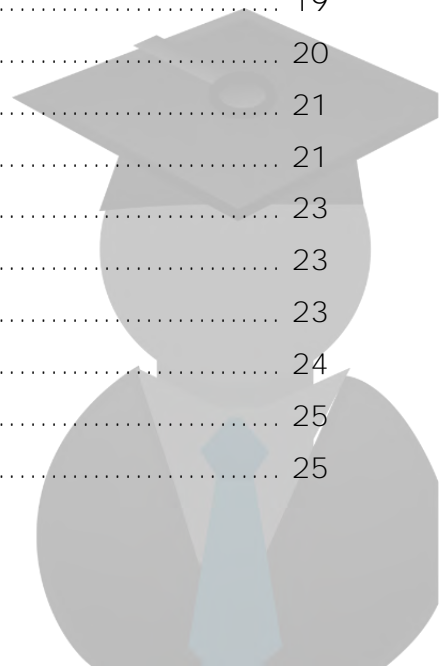
1. nodarbība. Ievads
2. nodarbība. Pirmsfilmēšanas etaps – scenārijs
3. nodarbība. Pirmsfilmēšanas etaps – projekta pārvaldība
4. nodarbība. Pirmsfilmēšanas etaps – video projekta plānošana
5. nodarbība. Filmēšana – video filmēšana, skaņas ierakstīšana
6. nodarbība. Pēcfilmēšanas etaps – video montāža
7. nodarbība. Projekta izplatīšana





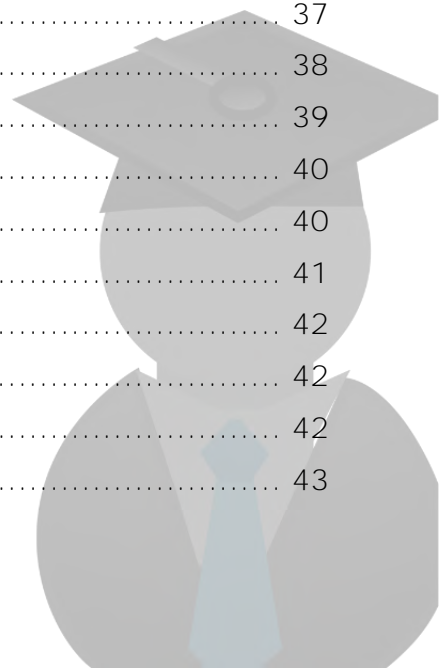
SATURA RĀDĪTĀJS

Ievads	5
1.Pirmsfotogrāfēšanas etaps	5
2.Digitālais stāsts	6
3.Ievads projektu vadībā	7
4.Audio-vizuālā vadība	8
Fotogrāfēšana	8
5.Kameru veidi.....	9
Videokameras	9
DSLR	9
Viedtālrunis	10
6.Video standarti.....	11
Izšķirtspēja.....	11
Proporcijas.....	12
Kadri sekundē (kadru nomaiņas ātrums FPS)	12
7.Kameras daļas un aksesuāri.....	13
Objektīvi.....	13
Akumulators (baterija)	14
Ierakstīšanas veidi	15
Statīvs (Trijkājis).....	15
Apgaismojums	17
Audio	17
8.Kameras darbība	19
Diafragmas atvērums	20
Slēdža ātrums	21
Baltās krāsas balanss	21
Kadru sastāvs	23
Trešdaļlikuma izmantošana	23
Ierāmēta kompozīcija.....	23
Horizonts.....	24
9.Kameras kustība	25
Panorāma	25





Slīpums	25
Vadība	26
Celtnis	26
10.Kameras pozīcija	27
Augsts leņķis	27
Acu līmenis	28
Šaurs leņķis	28
11.Kameras kadrs	29
Garš kadrs	29
Pilns kadrs	30
Vidējs kadrs	30
Tuvplāns	31
Ļoti tuvs kadrs	31
12.Pēcfotogrāfēšanas etaps	32
Rediģēšana	32
Materiālu organizēšana	32
Video materiāls	33
Mūzika	33
12.Nelineārā rediģēšana	33
Projekta iestatījumi	33
Materiālu importēšana	34
Aptuvenā nogriešana	35
Galīgais griezumums	36
Rediģēšana Cyberlink programmatūrā	37
Izgriešana, laika skala	37
Kadru līmēšana (sapludināšana)	37
Skaņas rediģēšana	38
Attēlu rediģēšana	39
Krāsu korekcija	40
Papildus efekti	40
Pārceļšana (pārlikšana, pārsūtīšana)	41
Sadale	42
13.Izplatīšanas platformas	42
14.Arhivēšana	42
15.Saspiešana	43





Optiskās multivides kodeki.....	43
Rezerves kopijas	44





Ievads

Audiovizuālā produkcija ir pēdējais posms, kad jūs pārbaudat savu fotogrāfiju, audio, video, stāstīšanas un projekta vadības kompetences. Šajā modulī jūs īstenosiet mediju projektus, kas, cerams, motivēs jūs uzzināt vairāk un turpināt attīstīt savas kompetences un pēc tam īstenot jaunus projektus atkal un atkal un atkal...

Strādāt pie projekta nozīmē, ka jūs bieži strādājat komandā un jums vajadzēs izteikt savas domas gan iekšēji, gan ārēji. Tādējādi jūs attīstīsiet sociālās prasmes, vienlaikus ar radošuma un digitālām prasmēm, kas vajadzīgas, lai īstenotu mediju projektus. Katrs jauns projekts ir jaunas pūles, tā ir nepieciešamība plānot, īstenot, pilnveidot un prezentēt rezultātus mērķa auditorijai, pat ja jūsu mērķis (objekts) ir ģimenes locekļi vai kaimiņi. Strādājot pie multivides projektiem, jums būs jāveido jūsu uzņēmējdarbības kompetences, kas piemērojamas privātajā un profesionālajā dzīvē, neatkarīgi no jūsu interešu jomas.

1. Pirmsfotogrāfēšanas etaps

Jūs vienkārši vēlaties paķert savu kameru un sākat ķert mirkluzņēmumus. Tagad. Kaut ko. Kaut kur. Tā ir taisnība, ka daži mākslas darbi iznāk spontāni un no nekurienes. Bet mēs neesam azartspēļu biznesā, un mēs vēlamies uzlabot jūsu izredzes gūt panākumus.

Tādēļ sākam ar plānošanu, kas audiovizuālajā rūpniecībā tiek saukta par pirmsfotogrāfēšanu. Pirmsfotogrāfēšanā tiks iekļauti divi galvenie elementi. Pirmais ir stāsta plāns un otrs ir projekta plāns. Abos plānos jūs varat palīdzēt sev, uzdodot 5 jautājumus, kas sākas ar: kas, ko, kur, kad un kāpēc. Ja ir nepieciešams, jūs varat pievienot jautājumu, kas sākas ar: kā vai cik. Jūs neesat gatavs fotogrāfēšanas posmam, kamēr jūs neesat atbildējis uz šiem jautājumiem.

Jums vajadzētu strādāt pie tēmas, kuru jūs ļoti labi zināt, vai arī jūs esat noraizējies, uzzinot par to. Jebkurā gadījumā, jums jācenšas atrast tēmu, kura interesē visiem komandas dalībniekiem, un, kur, iespējams, ka jūs visi uz to koncentrēsieties, kamēr projekts ir pabeigts un prezentēts. Tāpēc pārrunājiet, pirms sākat to. Veiciet pētījumu. Mēģiniet atrast maksimāli daudz uzticamu informācijas avotu. Centieties ieraudzīt savu stāstu no vismaz diviem dažādiem leņķiem. Cilvēki būs atvērtāki, runājot ar jums, ja viņi redzēs, ka jūs paveicat savu mājasdarbu un zināt, par ko runājat. Mēģiniet atlasīt svarīgākos jautājumus un koncentrējieties uz tiem. Uzrakstiet jūsu plānu uz papīra un dalieties tajā ar visiem iesaistītajiem cilvēkiem. Mainiet to, ja nepieciešams. Tā nav problēma, ja viss nav iet saskaņā ar plānu. Problēma ir, ja jūs neesat gatavi koriģēt jūsu plānu jaunajos apstākļos. Tāpēc padomājiet jau iepriekš par iespējamo ārkārtas rīcības plānu.



Pirms mēs sākam ar fotografēšanu, padomājiet vēlreiz, vai būs pieejami visi cilvēki un visas iekārtas, kad esat plānojuši savu fotogrāfēšanu, un, vai apgaismojuma apstākļi būs tik labi, un, vai neviens troksnis netraucēs jums un, vai esat pārliecināts, ka jūs varat kontrolēt visu, izdomājiet vēlreiz. Un ne tikai vienkārši domājiet. Pirms jūs sākat



fotogrāfēšanu, doties uz vietām, kur plānojat savu fotogrāfēšanu un pārbaudiet apkārtējo vidi. Īpaši pievērsiet uzmanību saules stāvoklim no rīta un vakarā, ja jūs uzņemat ārā. Ja jūs plānojat fotogrāfēt iekštelpās, ir jāpārbauda gan mākslīgā apgaismojuma uzstādīšana, gan dabiskā gaisma, kas nāk no logiem.

2. Digitālais stāsts

Mēs stāstām un klausāmies stāstus katru dienu, satiekot draugus tātām par sevi, par lietām, kas ir noticis vai aprakstām, kā tika darītas lietas. Dažreiz mēs vēlamies ieskatīties nākotnē, un iedomāties, kas tas, piemēram, varētu būt. Stāstos ir pastāstīts par personisko dzīvi un tos izmanto klasē mācību nolūkos un, lai informētu sabiedrību par notikumiem, atklājumiem, izgudrojumiem, labu praksi un daudz ko citu. Arī mūsu profesionālā dzīvē mēs izmantojam stāstu tehniku. Dažos gadījumos dokumentācijas process un dalīšanās mūsu pieredzē var būt tīri akadēmisks un tādēļ nevar iedvesmot lasītāju. Protams fakti un analītiskais aspekts ir būtisks bet, lai padarītu labu praksi neizmirstamu, pārlicinošu, un spēcīgu, jums ir jāpieliek savs personīgais pieskāriens vai attieksme.

Digitālā stāsta veidošanas procesā ir vairāki soļi. Pirmie soļi ir saistīti ar idejas radīšanu, informācijas vākšanu un organizēšanu. Šajā procesā grafiskie organizētāji varētu būt noderīgi, jo tie palīdz organizēt informāciju vizuāli, pārveidojot šķietami nesakarīgus

gabalus strukturētos, vienkārši lasāmos vizuālos atveidojumos. Kad stāsts gatavs, nākamais solis ir uzrakstīt scenāriju, kas tiks ierakstīts. Ja jūs vēlaties, lai jūsu stāsts digitāls, tad autoram vajadzētu "redzēt" pabeigtu stāstu pirms tā tehniskās īstenošanas. Tas nozīmē, ka jābūt izlemtam, kāda multivide – skaņa, video, fotogrāfijas, grafika un interaktivāte ir nepieciešama. Šajā procesā multivides un teksta organizēšana saskaņotā veidā tiek saukta par *storyboarding* (grafiska organizēšana).

Šis jaunais stāstīšanas veids ļauj cilvēkiem dalīties ar savu stāstu, izmantojot internetu, diskus, podkastus (medijfailu publicēšanas veids) vai citas sistēmas. Šāda veida digitālā stāsta izteiksmes skaistums ir iespēja tos cilvēkiem rādīt it visur, par jebkādu tēmu un dalīties ar tiem elektroniski visā pasaulē.

Lai gan mūsdienās cilvēki ir fascinēti radīt digitālus stāstus un tas varētu likties jautrs un viegls darbs, tomēr spēcīgu stāstu veidošana prasa būtiskas intelektuālās prasmes.

Lai izveidotu digitālo stāstu, kas ir ļoti efektīvs un emocionāli spēcīgs, jums ir jāapgūst daudz dažādu prasmju: prasmes, kas nepieciešamas tradicionālam stāstam - stāstu mutiskās un rakstīšanas prasmes kā arī digitālās un mākslas prasmes, komunikācijas prasmes un kritiskās domāšanas prasmes.

Rakstisks stāsts kļūst daudz valdzinošāks ar vizuālo tēlu, kas ir kļuvis par dominējošo paziņojuma veidu un tiek sniegts ar visdažādākajiem plašsaziņas līdzekļiem un formātiem. Vizuālo līdzekļu lietotprasmi var definēt kā spēju būvēt jēgu no vizuāliem attēliem. Vizuālā lietotprasme ir par attēlu interpretēšanu tagadnē un pagātnē un un attēlu radīšanu kā efektīvu komunikācijas veidu ziņas nodošanai klausītājam.



ir



Svarīgākie jautājumi, kas jāuzdod pašam, lai pārbaudītu stāsta struktūru un saturu:

- Vai tas ir koncentrēts?
- Vai tas ir loģisks? Vai doma ir skaidra un kodolīga?
- Vai tā ir viegli saprotama lasītājam?

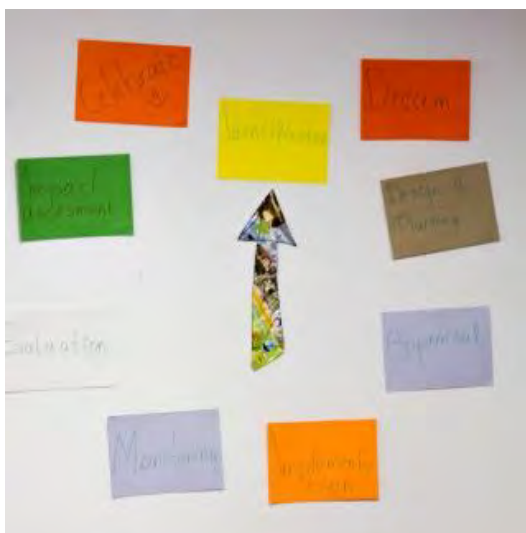


sev

3. Ievads projektu vadībā

Projektu vadība ir kaut kas tāds, ar ko katram cilvēkam ir jārēķinās kādā savas dzīves posmā. Ikvienam ir jāriko dzimšanas dienas svinības vai kaut kāds cits pasākums. Projekta vadība ir kas vairāk kā ikdienas dzīves daļa, nekā mums varētu likties. Pamatprincipus projektu vadībā var piemērot svētdienas pusdienu organizēšanā ģimenes sapulcēšanai, skolas teātra pulciņu sacensību pārvaldīšanai, tautiskās mākslas festivāla organizēšanai un un audiovizuālai fotogrāfēšanai!

Visiem projektiem ir kopīgas īpašības: katram projektam ir joma, budžets, termiņš un grafiks. Projekti arī atšķiras. Saprast, kā projekti atšķiras un ko šī atšķirība nozīmē projekta vadībā, ir būtiski, lai veiksmīgi pārvaldītu projektu. Lieliem, sarežģītiem projektiem nepieciešami projektu vadības rīki, sistēmas un procesi, kas ir ļoti atšķirīgi no maziem un mazāk sarežģītiem projektiem.



Projekta vadība ir izaicinājums. Dažos veidos, tas ir laba lieta, jo studenti, kuri mācās kā vadīt projektus, arī uzskatīs to kā karjeras izaicinājumu un vienmēr būs pieprasījums pēc šādiem pakalpojumiem. Projektu vadība ir sarežģīts uzdevums, jo projektu veido daudzas darbības, kas ir savstarpēji saistītas. Tās darbības, kas veiktas vienā aktivitātē, ietekmē vairākus citus projekta aspektus. Projektu vadība ir sarežģīta, jo projektu vadītājiem jābūt zināšanām vairākās jomās, un jāizstrādā dažādus rīkus un paņēmienus, lai veiksmīgi vadītu projektu. Šī sarežģītība padara to par izaicinājumu apgūt projekta vadību, jo neatkarīgi no tā, kuru darbību jūs sākat studēt, jums nepieciešams zināt kaut ko par citām

darbībām, ar kuru tas ir saistīts.

Nekas vai ļoti maz mākslā un kultūrā notiek ārpus projekta vadības: aktivitātes, jaunrade un notikumi un citas darbības. Tāpēc projekta vadība būtu jāuzskata par vienu no pamatiem veiksmīgai vadībai radošās nozarēs; ļoti svarīgi ilgtermiņā ir mākslai un kultūrai nodrošinot pārdomātu un stabili vidi, kurā mākslinieki var būt radoši. Skatuves un vizuālā



māksla, piemēram, apraides filmu veidošana, ietver virkni pasākumu, kas ir labi jāpārvalda, lai sasniegtu efektīvus rezultātus.

4. Audio-**vizuālā vadība**

Fotogrāfēšana

Fotogrāfēšana ir satura radīšana. Satura veidošana, savukārt, var būt gan fotogrāfēšana, gan video filmēšana, gan audio ierakstīšana vai apvieno par visus trīs. Es ceru, ka esat vienojušies par to, kurš un par ko ir savā komandā atbildīgs. Fotogrāfēšanas posms nav īstais brīdis nodarboties ar demokrātiju, un kaut arī visbiežāk ir gudri dzirdēt alternatīvu viedokli, kādam jābūt atbildīgam par fotogrāfēšanu un jāspēj pieņemt gala lēmumu.

Pretējā gadījumā var atgadīties tā, ka mākonis aiziet saulei priekšā un pazudina jūsu ainu, kamēr jūs apspriežat pareizo fonu intervijai ar slavenību, kurš gatavs aiziet pēc mirkļa, ja jūs nevarēsiet izlemt.

Centieties sekot plāniem un savākt pietiekamu skaitu audio un vizuālos materiālus, kas jums ir nepieciešami projektam. Ko nozīmē pietiekams skaits?

Tas nozīmē, ka pārāk mazs materiāls var piespiest jūs

doties atpakaļ un fotogrāfēt vairāk, ja tas vispār ir iespējams. Tas nozīmē arī to, ka pie pārāk daudz materiāla, iespējams, nāksies tērēt daudz laika tikai, lai izvēlētos labāko kadru, pirms jūs pat sākat rediģēšanu. Citiem vārdiem sakot, kvantitāte neaizstāj kvalitāti. Neuztraucieties. Jūsu spriedumi un saražoto materiālu kvalitāte laika gaitā pierādīsies, bet tikai ar lielu praktizēšanos. Organizējiet savu fotogrāfēšanu, pamatojoties uz cilvēku un tehniskiem resursiem, kas jums ir pieejami.

Pirms sākat sūdzēties par kameru vai rediģēšanas programmatūru, pārlicinieties, ka jūs esat iemācījušies. Koncentrējieties uz savu stāstu. Vispirms ir stāsts, nevis labs attēls un laba skaņa. Galu galā stāsts ir iemesls, kāpēc jūs sākat savu mediju projektu. Tomēr, ja jūs nevarat saredzēt stāstu un sadzirdēt tu, neesiet pārāk satraukti. Pirmais stāsts par labu attēlu un labu skaņu. Galu galā, stāsts ir iemesls, kāpēc tu sāki šo projektu. Tomēr, ja jūs pats nevarat saredzēt un sadzirdēt savu stāstu, tas neaizraus arī jūsu skatītājus.





5. Kameru veidi

Mēs redzam pasauli ap mums ar mūsu acīm. Smadzenes apstrādā informāciju, kas saņemta ar aci un glabā savā atmiņā. Kustīgu attēlu uzņemšanai vajadzīga kamera: ierīce, kurai ir objektīvs (acs), elektriskās ķēdes, kuras apstrādā informāciju (smadzenes) un datu glabāšana (atmiņa). Tomēr atšķirībā no cilvēka prāta, kas ir ļoti pielāgojams un spēj mācīties, kamera ir balstīta uz elektroniku un mehāniku, tai nav spēju mācīties un tai vajadzīgs operators, kurš pārvalda to.

Atšķirībā no fotoaparāta, filmu (video) kamera ļauj mums laika gaitā ierakstīt kustīgus attēlus un notikumus. Kameras izvēle, atkarībā no tās izmantošanas un iespējām, ir pirmais solis, lai uzsāktu video uzņemšanu.

Videokameras

Ja vēlaties ierakstīt kvalitatīvu video, jums nāksies izmantot augstākas kvalitātes kameru, kas nodrošinās kontroli daudz detalizētāk nekā vienkārši *sākt/apturēt* ieraksta poga.



1. attēls Videokameras

Pastāv daudzi kameru veidi, sākot no amatieru līdz profesionāļu modeļiem. Pēdējiem raksturīgi lielākas, augstākas kvalitātes ierakstīšanas sensori un optika, kas rada augstāku attēla kvalitāti. Kamerām ir izstrādāta viegla pielietojamība, un tām ir kontaktligzdas, lai savienotu papildus aprīkojumu ar kameru un kameru ar datoru.

DSLR

Lai gan tā nav galvenokārt video kamera, (digitāls viena objektīva reflekss) DSLR kameras ir ienākušas video produkcijas pasaulē un sasniegušas iespaidīgas video ieraksta iespējas.



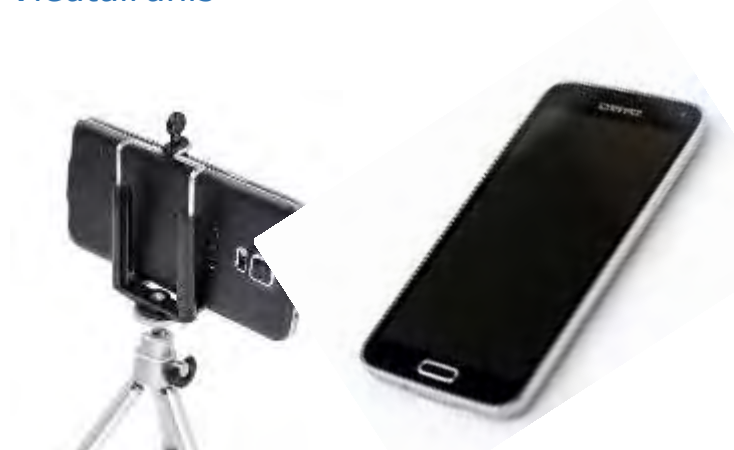


DSLR kameras ir ļoti praktiskas, viengabala ierīces, kas spēj uzņemt fotoattēlus un ierakstīt video. Salīdzinot ar standarta video kamerām, ar DSLR kamerām ir vieglāk sasniegt lauka dziļumu (DOF) un tām ir plašāks maināmo lēcu klāsts. Tas ļauj sasniegt "filmai līdzīgu" video rezultātu, ko bieži grūti sasniegt pat ar daļēji profesionālām iekārtām.



2.attēls DSLR, ierakstīšana ar DSLR kameru

Viedtālrunis



3. attēls -

Viedtālrunis

Ja izmantojat šādu kameru, lai ierakstītu ainas ar nepietiekamu apgaismojumu, kamera mēģinās kompensēt gaismas trūkumu, samazinot video kvalitāti. Šādām kamerām ir nelielas lēcas un sensori, kas nozīmē, ka tās nespēj uzņemt augstas kvalitātes video, pat ja ir ideāli apstākļi ar lielu dabīgo vai mākslīgo apgaismojumu.



6. Video standarti

Turklāt ne tikai izmērā, iespējās un formā, kameras arī atšķiras arī pēc veida, kādā tās ieraksta un ierakstītu video un audio pazīmēm.

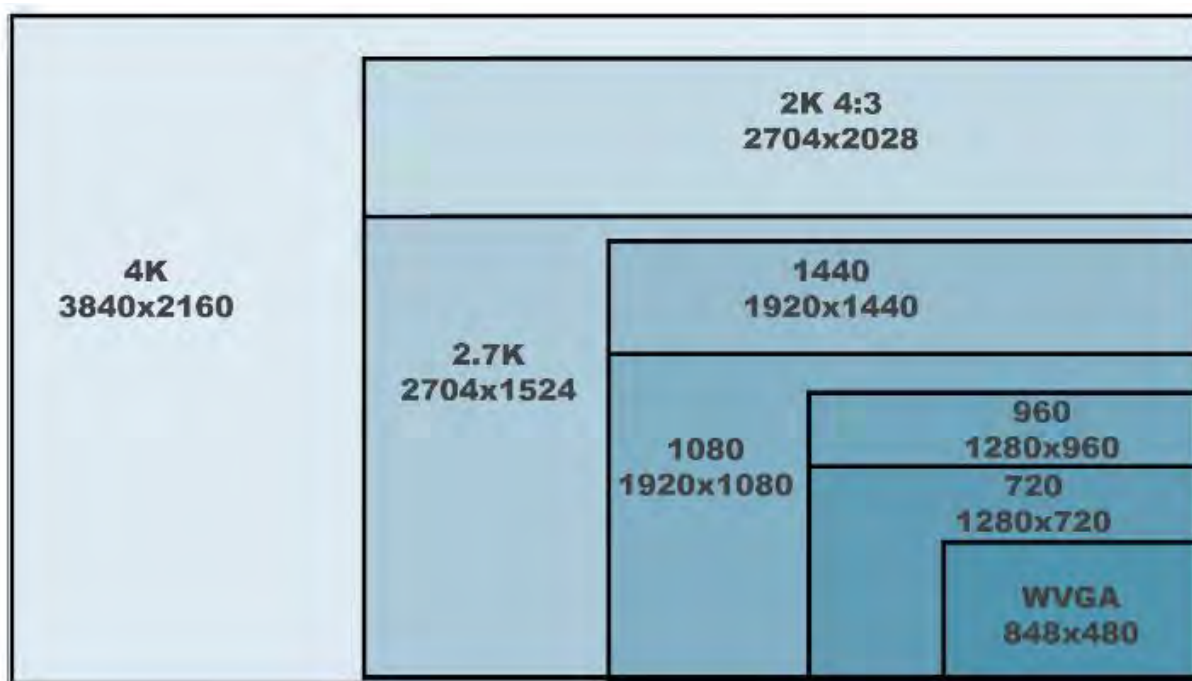
Videokameras ieraksta vienā vai vairākos video standartos. Kopš video ieviešanas ap 1951.gadu, līdz 20. gadsimta beigām dominēja divi galvenie video standarti: PAL (Eiropas) un NTSC (Amerikas). Spriežot pēc pieredzes, sākot ar jauno augstās izšķirtspējas (HD) video formātu rašanos 20.gadsimta pēdējā desmitgadē, PAL un NTSC ir kļuvuši par standarta izšķirtspējas (SD) formātiem.

Četras iezīmes, kas nosaka video standartu:

- dimensiju attēls (izšķirtspēja)
- proporcijas (malu attiecība)
- kadru nomaiņas ātrums / kadri sekundē / fps
- displeja metode – izvērsta rindpārlēce vai pakāpeniska

Izšķirtspēja

Katrā attēlā un video ietvertās informācijas daudzumu nosaka izšķirtspēja. Digitālajos video, izšķirtspēja ir vissvarīgākais faktors, kas nosaka video kvalitāti. Identiskos ierakstīšanas apstākļos (gaismas, kompozīcija, kameras ...) augstākas izšķirtspējas rezultātā tiks sasniegts augstākas kvalitātes video.



4. attēls – Izšķirtspējas

Ir atšķirība starp izšķirtspēju digitālajā fotogrāfijā un digitālajā video, ko izsaka pikseļu skaits. Attēlu izmēru un video lielumu izsaka pikseļu skaits uz horizontālās un vertikālās ass, piemēram, 720 x 576 / 1920 x 1080. Izšķirtspēju nosaka pēc standarta. Pašlaik ir divi



plaši pieņemti video standarti, pamatojoties uz izšķirtspēju: standarta (SD) un augsta (HD). Ir arī augstākas izšķirtspējas nekā HD, tās ir 3K un 4K, kas ir visvairāk izplatītas.

Proporcijas

Attēla platumu un augstumu, kā arī proporcijas izsaka pikseļos, kas nosaka izšķirtspēju. Proporciju izskatu nosaka izgriezto attēlu vai attēloto kadru aizņemtā vieta. SD video malu attiecība ir 4:3, bet HD video izmanto 16:9 malu attiecību. Video un filmas malu attiecību vērtība ir bieži izteikta decimālā formātā, piemēram, 1.33:1 4:3 un 16:9 1.78:1.



5. attēls - Attēla izskata norma

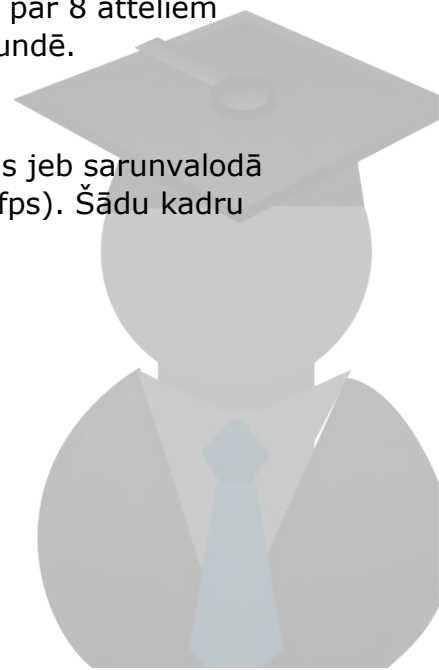
Platekrāna TV (LCD un plazmas tehnoloģijas) attēla izskats ar malu attiecību 16:9 ir samazinājis nepieciešamību pēc malu attiecības 4:3, bet problēma ir tā, ka dažas raidorganizācijas joprojām pārraida savu signālu 4:3 malu attiecībā, kā rezultātā attēls ir kropls (paplašināts), ja parādīts pilnkrāna režīmā. Tādēļ jaunos TV ir iespēja ievietot melnas līnijas, pa kreisi un pa labi no attēla (pillarbox).

Kadri sekundē (kadru nomaiņas ātrums FPS)

Kustību aina tiek radīta statisku attēlu secības rezultātā. Parādot attēlus secībā, rodas kustības ilūzija. Cilvēka acs sāk uztvert kustību ar ātrumu, kas lielāks par 8 attēliem sekundē. Acis redz vienmērīgu plūsmu ar ātrumu virs 24 attēliem sekundē.

Video ātrums mērāms pēc attēlu skaita sekundē. Ierakstīšanas ātrums jeb sarunvalodā saukts par kadru nomaiņas ātrumu tiek izteikts ar kadriem sekundē (fps). Šādu kadru ātrumi atbilst šādiem video standartiem:

- 60fps - standarta NTSC 720p HD kadru nomaiņas ātrums
- 50 fps - standarta PAL 720p HD kadru nomaiņas ātrums
- 30 fps - standarta NTSC kadru nomaiņas ātrums
- 25 fps - standarta PAL kadru nomaiņas ātrums





- 24 fps - standarta 35mm kinolentes kadru nomaiņas ātrums

7. Kameras daļas un aksesuāri

Kamera ir sarežģīta ierīce, kuru izmanto attēla un skaņas ierakstīšanai un ierakstīto materiālu pārsūtīšanai datorā tālākai rediģēšanai. Iepriekšējā nodaļā jūs esat iemācījušies, ka pastāv dažāda veida amatieru un profesionālās kameras ar dažādām īpašībām.

Jo profesionālāka kamera, jo lielāks vadības kontroles un funkciju taustiņu skaits. Amatieru modeļiem ir vienkāršs pielietojums: ieslēgt kameru un ierakstīt. Attēla kvalitāte būs laba, bet, jo vairāk jūs izmantosiet kameru, jo vairāk būs nepieciešama attēlu (un skaņas) kontrole.



6. attēls-
kamas

dajas

Objektīvi

Objektīvi ir ļoti svarīgi, lai fotografētu un ir ļoti svarīgi iestatīt filmas izteiksmi: ierāmēšanu, kadru izvēli, fokusu, asuma dziļumu...





Profesionālajās kamerās objektīvs ļauj kontrolēt fokusu, ekspozīciju un tālummaiņas vadību. Amatieru kamerām šīs vadības atrodas uz korpusa, un šī vadība nav tik pieejama ierakstīšanas laikā.

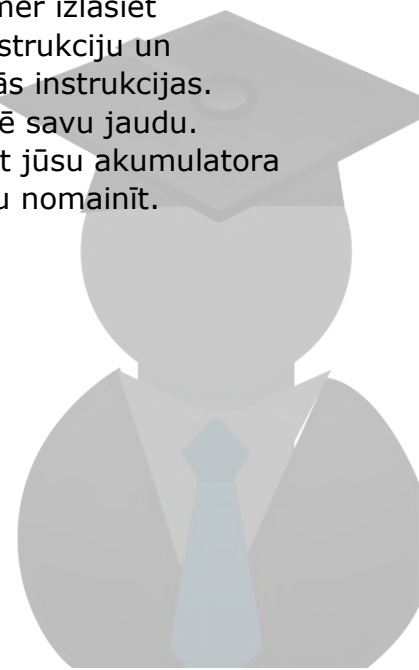


7. attēls - Objektīvi / DSLR objektīvi / Clip On viedtālruņa objektīvi (ar uzspiešanu)



Akumulators (baterija)

Akumulators ir jātaupa, lai nodrošinātu tā jaudu un ilgmūžību. Vienmēr izlasiet fotokameras lietošanas instrukciju un rīkojieties pēc tur norādītās instrukcijas. Akumulatori ar laiku zaudē savu jaudu. Pārliecinieties, ka jūs zināt jūsu akumulatora stāvokli, lai to laikā varētu nomainīt.





8. attēls - Akumulatori un akumulatoru jauda



Samazinoties temperatūrai, samazinās akumulatora jauda. Glabājiet akumulatorus sausā un siltā vietā .

9. zīmējums - akumulatoru lādētāji

Ierakstīšanas veidi

Kameras ieraksta ar dažādiem veidiem: ar magnētisko lenti (videolenti), cieto disku (HDD), miniDV vai atmiņas kartēm. Katram no šiem veidiem ir savas priekšrocības un savi trūkumi.

Ieraksta/nesēju veidi ir mainījušies, jo attīstījusies tehnoloģija, bet daži ir palikuši lietošanā sakarā ar to praktiskām īpašībām. Piemēram, mini DV lentes ir ļoti praktiskas uzglabāšanai.

Daži no pašlaik pieejamajiem informācijas nesējiem:

- Atmiņas kartes
- Mini DV lentē
- lentes (videokameru un ierakstītāju augstas kvalitātes lentes)
- Cietais disks
- Mini DVD



9a. attēls - ierakstīšanas n (lentes)

Statīvs (Trijkājis)

Statīvs tiek izmantots, lai nodrošinātu attēla stabilitāti. Video statīvs ir stingrāks nekā trijkājis, ko izmanto fotogrāfējot, un tam ir dažādi mehānismi, kas pieļauj vienmērīgu nesatricināmu horizontālu un vertikālu kameras kustību video statīvā.





Video statīvu veido tā kājas un galva. Profesionālam statīvam šie divi komponenti ir atdalīti, ļaujot izmantot dažādas kombinācijas ar galvu un kājām.



Statīva kājām ir jābūt pietiekami cietām, lai spētu izturēt kameras svaru un pietiekami augstām, lai paaugstinātu kameru nedaudz virs pieauguša cilvēka acu līmeņa. Statīva galva tiek izvēlēta atbilstoši kameras svaram.

10. attēls - trijkāja stiprinājumi (ātri atverami plāksnes)



11. attēls - strādājot ar trijkāji





Apgaismojums

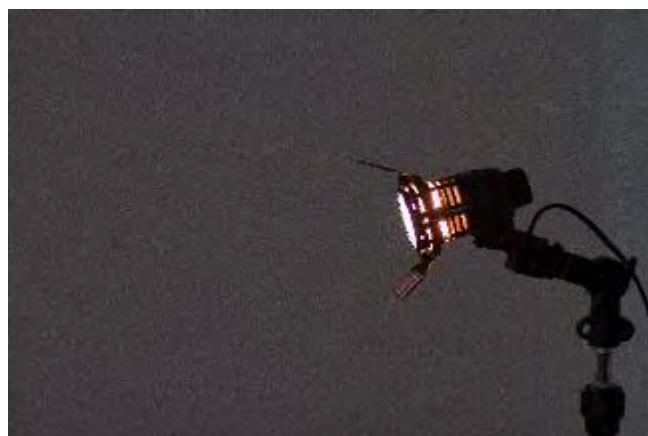


Papildu apgaismojums tiek veidots, lietojot apgaismes ķermeni, statīvu un ēnas, kuras rada gaismu. Siltums, ko rada apgaismes ķermenis var būt pietiekami liels, lai radītu nopietnus apdegumus. Esiet uzmanīgs, rīkojoties ar ieslēgtu apgaismojumu. Pēc tam, kad jūs izslēdzat apgaismojumu, dodiet laiku tam atdzist, pirms jūs to iepakojiet, lai izvairītos no traumām vai cita aprīkojuma bojājumiem.

12. attēls - gaismas komplekts



13. attēls - LED gaismas aizpildījums panelī
aizmugures gaismā



14. attēls-Mazā

Audio

Mikrofons un austiņas ir nepieciešami skaņas ierakstīšanai. Lielākajai daļai kameru ir iebūvēti mikrofoni, kā arī iespēja pieslēgt ārējos mikrofonus.

Izvēloties mikrofoni, pārbaudiet, vai esat pārbaudījis, ka jūsu kamerai ir attiecīgas kontaktligzdas, citādi nevarēsiet pieslēgt un izmantot savu mikrofoni.





15. attēls – iestatīts bezvadu mikrofons

16. attēls - kamera skaņas panelis (XLR savienotāji)

Visbiežāk lietotais mikrofona savienojums ar kameru ir 3.5mm stereo mini kontakts. Cita veida savienojums ir XLR, kuru izmanto profesionālu audio iekārtu pieslēgšanai. XLR (pazīstams arī kā Canon) ir papildu priekšrocība, jo tas var savienot ar jaudīgiem kondensācijas mikrofoniem. Tā kā daudzām amatieru kamerām nav XLR kontaktligzdas, daži mikrofoni var tikt darbināti izmantojot akumulatoru, pielietojot XLR-mini kontaktu savienojumam ar kameru.

Ja ārējais mikrofons ir savienots ar kameru, iebūvētais mikrofons izslēdzas automātiski.



17. attēls - kameras skaņas panelis (XLR savienotāji)



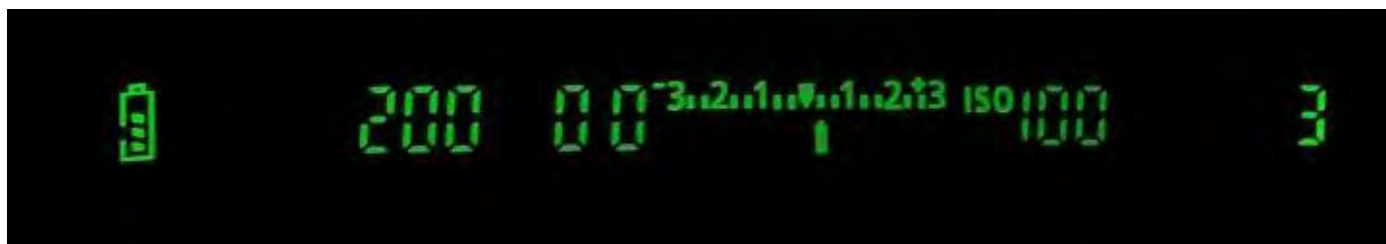
18. attēls - izmantojot viedtālruni kā audioierakstīšanas ierīci



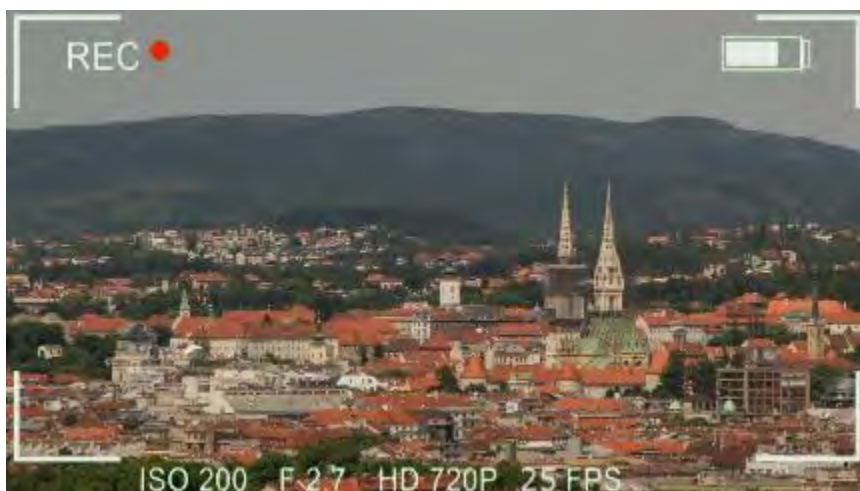


8. Kameronas darbība

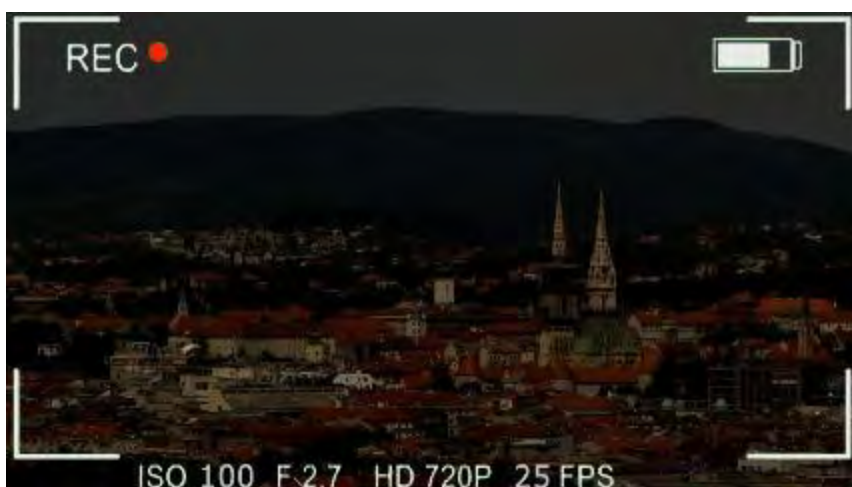
Tāpat kā cilvēka acs lēcai regulē gaismas daudzumu, kas sasniedz redzes nervu, objektīva lēca regulē gaismas daudzumu, kas sasniedz mikroshēmu, kura ieraksta attēlus. Sakarā ar līdzību cilvēka acij, šis mehānisms tiek saukts par varavīksneni. Šī funkcija bieži tiek saukta par pakļaušanu darbībai, tomēr tas nestāv norises laikā, pakļaujot attēlu uz gaismu kā fotogrāfijā, bet tikai laiž cauri gaismas daudzumu.



19. attēls - darbības panelis DSLR kamerā



20. attēls - laba darbība



21. attēls - nepietiekami kadri





22. attēls - pārgaismots kadrs

Diafragmas atvērums

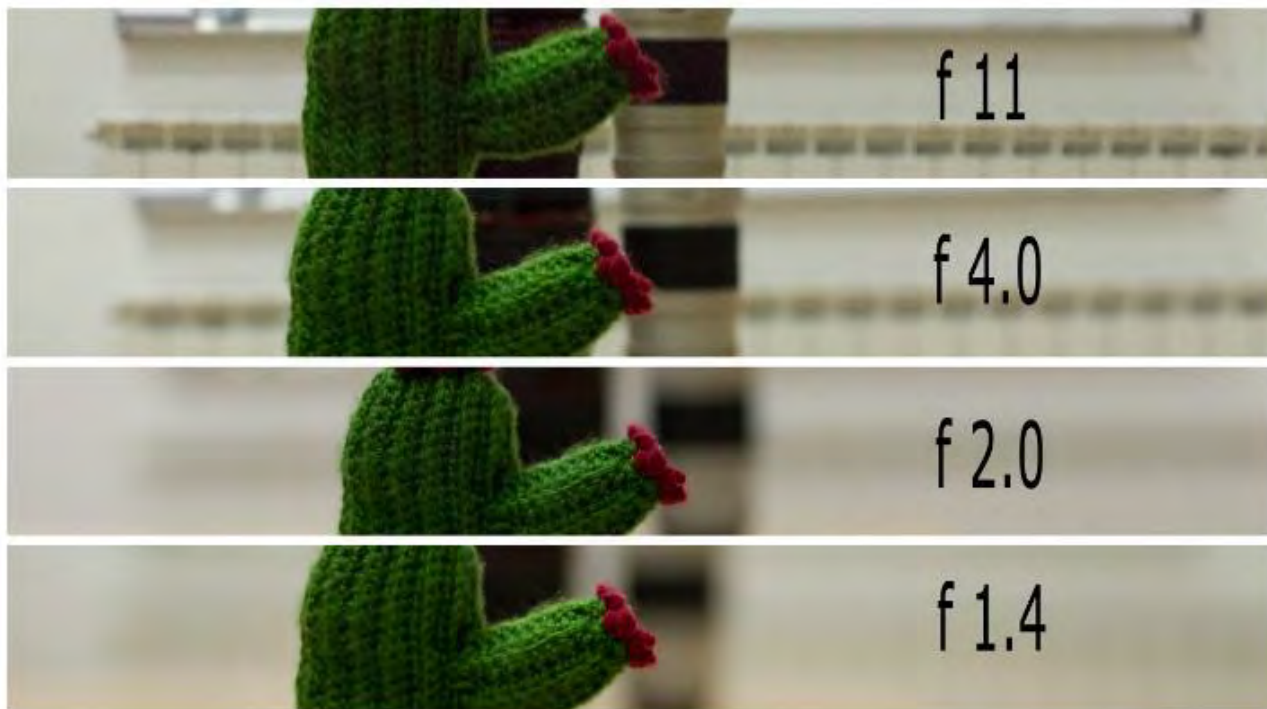
Diafragmas mēra tāpat ar f pieturu skaitu kā fotoaparātiem. Visbiežāk diafragmas tiek pielāgotas saskaņā ar tēmu. Tas varētu nozīmēt, ka kadrs ir pārgaismots (pārāk gaišs, "sadedzina") vai nepietiekams (pārāk tumšs).



Kinematogrāfisti bieži apvieno dažāda līmeņa spilgtumu, lai radītu dramatisku efektu (piemēram, filmējot objektu kā tumšu siluetu uz spilgta fona), bet televīzijas rāda ierakstus studijā (ziņas, sarunu šovi, izklaides...) kam kopumā ir vienots apgaismojums.

23. attēls - objektīvs ar manuālo atveri (asmeņi)





24.attēls - starpība starp f (f-pieturām)

Slēdža ātrums

Slēdža ātrumam videokamerā ir tāda pati funkcija kā fotoaparātam: tā kontrolē gaismas daudzumu, kas sasniedz sensoru un ietekmē kustību ierakstu. Tas tiek mērīts ar fragmentiem sekundē: 1/50 nozīmē, ka slēdzis ir atvērts sekundes piecdesmitdaļā (kas ir arī standarta iestatījums ierakstīšanai PAL standartā). Tehniski runājot, videokameras slēdzis funkcionē atšķirīgi no fotoaparāta, bet to pašu efektu. Tā vietā, lai izmantotu mehānisko slēdzi, kameras ātrums tiek regulēts cauri laikam, kurā kameras sensors ir ieslēgts.

Baltās krāsas balanss

Baltā balansa pielāgošanas būtībā nozīmē, pārliecināties, ka baltā vai pelēki aptumšotā daļa no attēla ir patiešām balta vai pelēka, ne ar kādu sarkanu, zilu vai zaļu toņus. ne ar kādiem sarkaniem, ziliem vai zaļiem toņiem. Ja baltās vai pelēkās daļas atbilst oriģinālām krāsām, tad mēs esam pārliecināti, ka visas pārējās krāsas ir pareizas.



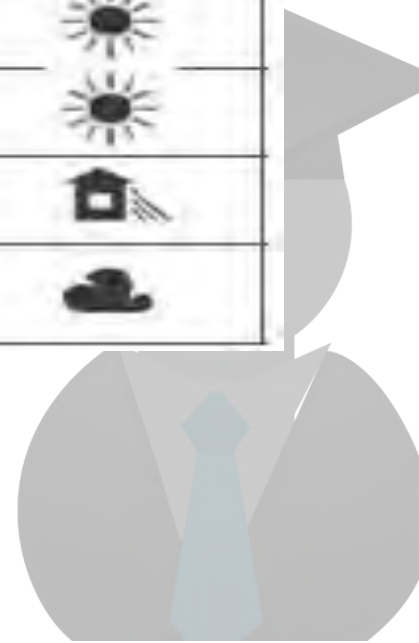


25. attēls - baltā efekta līdzsvars kelvinos

Lielākai daļai mūsdienu kamerām ir AWB (automātiska baltās krāsas balanss) iestatījums. Vairumā gadījumu jābūt iespējai ieslēgt, jo īpaši ārā, kad gaisma ir spēcīga. Ja jūsu fotogrāfijai gadās nepareizs krāsu balanss, to var viegli labot datorā.

Colour	Temp	Light source	Setting icon
	1000K	Candles	
	2500K	Household light bulbs	
	5000K	Average daylight, electronic flash, industrial lights	
	6000K	Bright sunshine with clear sky	
	7000K	Slightly overcast sky	
	8000K	Hazy sky	
	9000K	Open shade on clear day	
	10,000K	Heavily overcast sky	

26. attēls – baltās krāsas līdzsvara tabulas





Kadru sastāvs

Filmas kadru montāža tiek veikta, piemērojot tos pašus noteikumus kā fotogrāfijā. Īpaša uzmanība jāvelta elementu izkārtojumam kadrā. Kadru kompozīcijai var palīdzēt, piemērojot zelta griezuma principu un tā variantu, trešdaļlikuma izmantošanu.



26. attēls - video ieraksts ar viedtālruni

Trešdaļlikuma izmantošana

Sadalīt kadru trīs vienādās horizontālās un vertikālās daļās. Četru punktu krustojumā norāda uz pozīcijām, kam cilvēka acs pievērš vislielāko uzmanību. Objektus, kas atrodas zelta griezumā, prāda harmoniskas attiecības ar savu apkārtni, kamēr kadrs kļūst dinamiskāks un interesantāks.



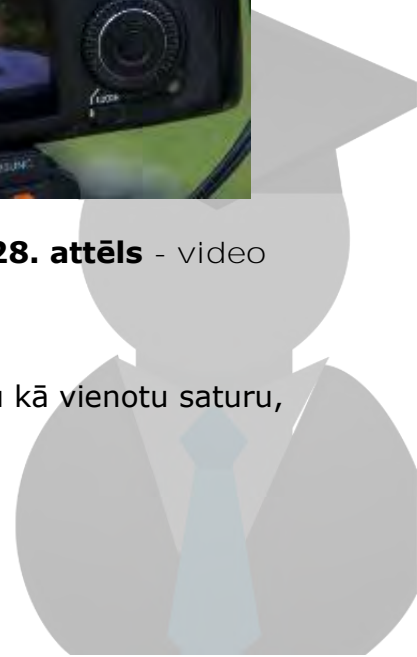
27. attēls - izmantojot trešdaļlikumu ar režģa attēlu ierakstīšana ar DSLR



28. attēls - video

Ierāmēta kompozīcija

Ierāmēšana ir metode, kurā mēs cenšamies attēlot fotogrāfijas objektu kā vienotu saturu, lai pilnīgi izolētu no fotogrāfijas pārējos objektus.





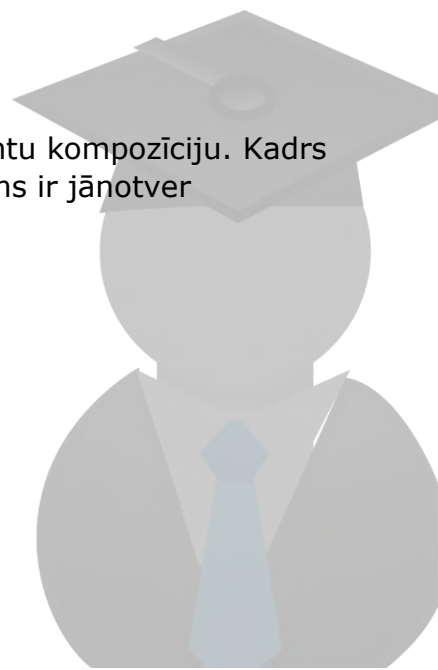
29. attēls - ierāmēta kompozīcija

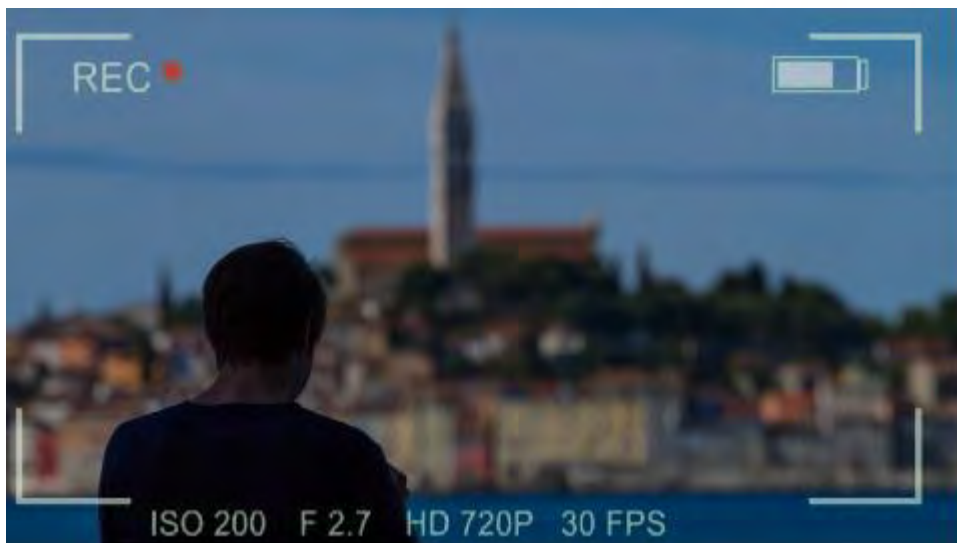


30. attēls - ierāmēta kompozīcija / trešdaļlikums

Horizonts

Ja horizonts sašķeļ kadru pa vidu, jūs saņemsiet statisku, neinteresantu kompozīciju. Kadrs nevar būt sadalīts vienādas daļās (horizontāli vai vertikāli) ja vien jums ir jānotver simetrisks objekts vai ainas.



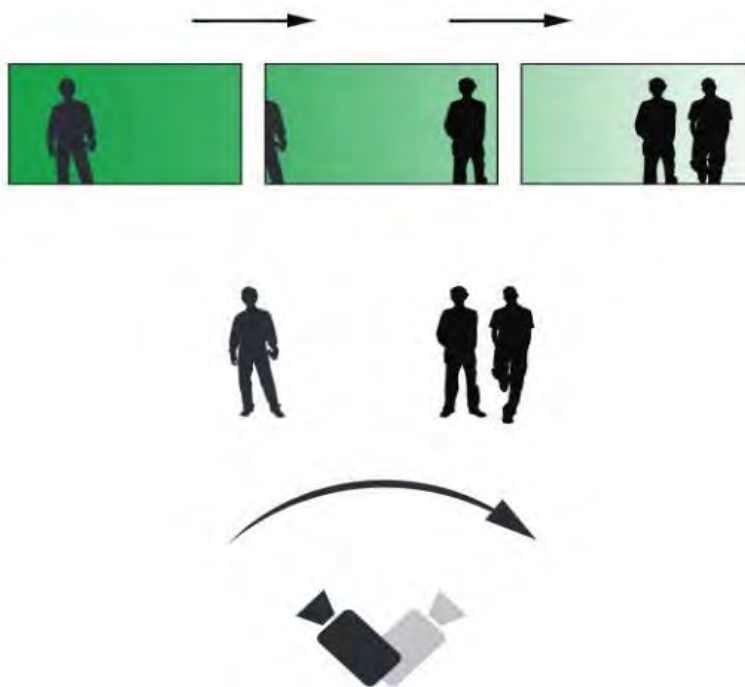


31. attēls –horizonta līnija

9. Kameronas kustība

Panorāma

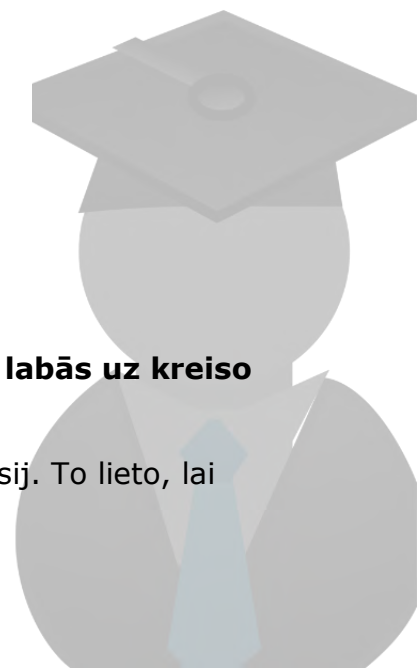
Neatkarīgi no kameronas kustības, vienā kadrā jāiekļauj sākuma un beigu moments kā statisks kadrs. Kameru rotāciju ap savu asi sarunvalodā sauc par panorāmu. Panorāma rada plašāka redzeslauka sajūtu. Pirms panorāmas fotogrāfēšanas, palaiž kadrus testa režīmā, lai noteiktu pareizo kustības ātrumu un radītu labu kompozīciju, ieskaitot sākuma un beigu kustības.

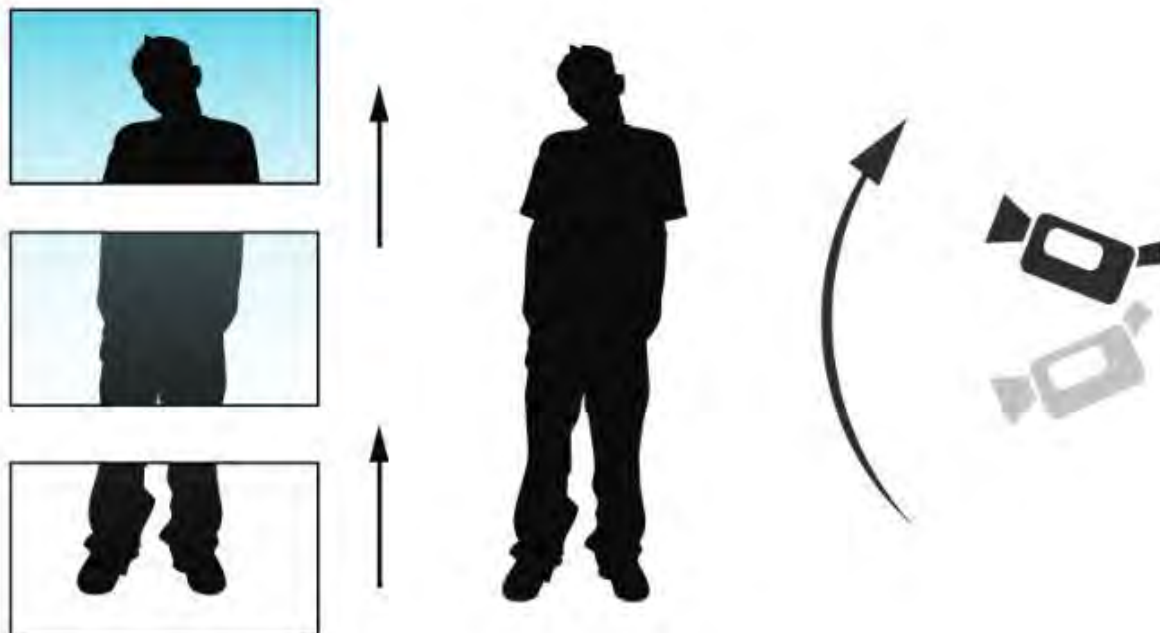


32. attēls - kameronas rotācija ap savu asi - no kreisās uz labo un labās uz kreiso

Slīpums

Slīpums ir vertikāla panorāma, kurā kamera kustas perpendikulāri tā asij. To lieto, lai attēlotu objektu augstumu.





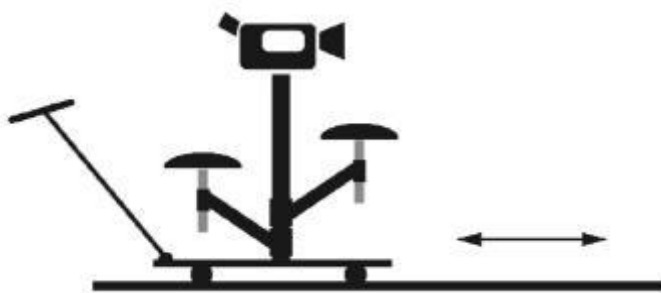
32a.attēls –Slīpas/ noliektas kameras kustība

Vadība

Profesionālas vadības iekārtas ir dārgas. Improvizējiet, izmantojot elementus, kas var būt pa rokai: iepirkumu grozs, vai jebkurš cits agregāts ar riteņiem palīdzēs jums vadīt kameru un/vai kinooperatoru.

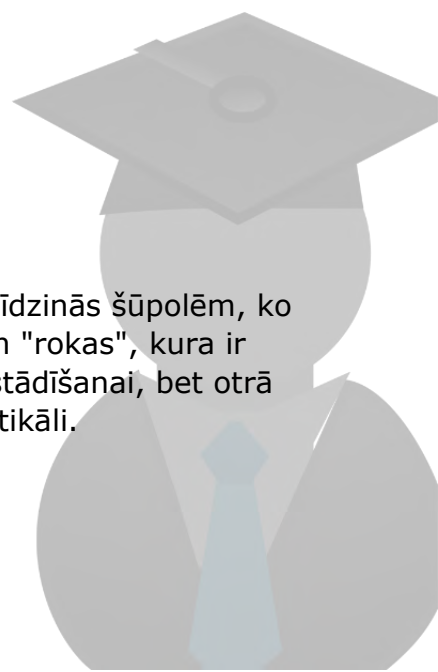
Pārliecinieties, ka virsmas, pa kurām jūs pārvietojaties ir plakanas un bez caurumiem vai šķēršļiem, kas varētu izraisīt vibrācijas vai kritumu.

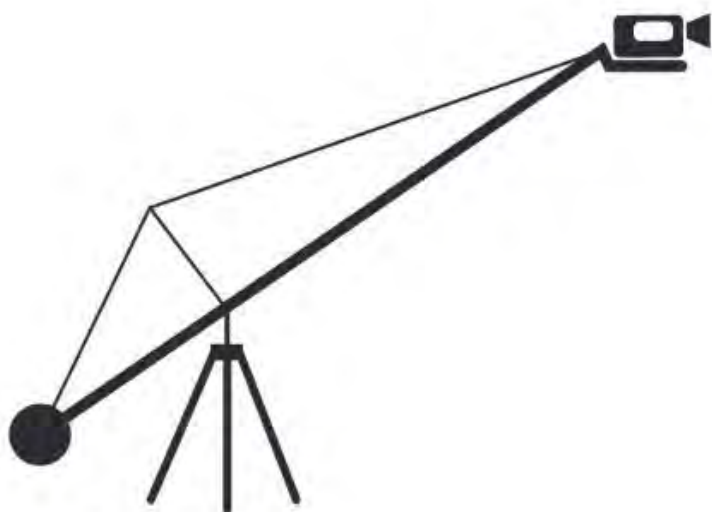
32b. attēls – kustīgu kameru vadība



Celtnis

Celtnis ļauj kamerai kustēties visas trijās telpiskajās dimensijās. Tas līdzinās šūpolēm, ko iespējams atrast bērnu rotaļu laukumā. Tas ir izgatavots no statīva un "rokas", kura ir uzmontēta uz centrālās kārts. Vienā "rokas" galā ir vieta kameras uzstādīšanai, bet otrā galā ir atsvars. Celtni var pagriezt par 360 grādiem horizontāli un vertikāli.





33. attēls – celtnis, pazīstams arī kā Jimi strēles

10. Kameras pozīcija

Filmēšanas leņķis var labot kompozīciju un padarīt blāvu kadru interesantu.



34. attēls – dažādos rakursos uzstādītas kameras (dažādi kameru leņķi)

Augsts leņķis

Šis leņķis tiek izmantots, attēlojot telpu vai situāciju, attiecības starp cilvēkiem un / vai objektiem telpā. Kadrā no augsta leņķa persona šķiet mazāka, vājāka, vāja un padevīga.





34a. attēls – kadrs no augsta leņķa

Acu līmenis

Tas ir atskaites punkts, ko mēs izjūtam visbiežāk, novērojot pasauli ap mums - stāvošas vidēja auguma personas acu līmenī.

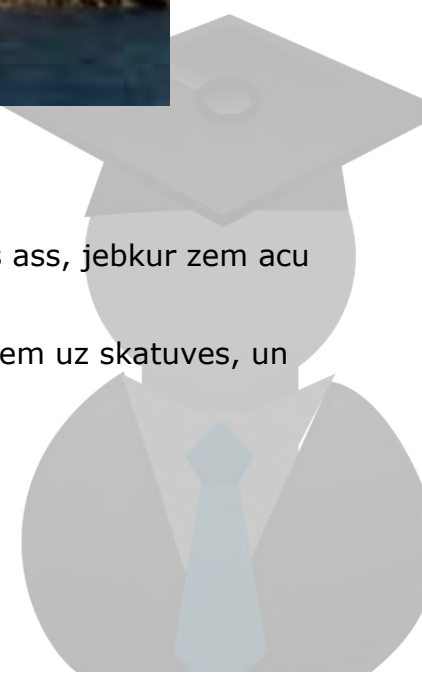


34b. attēls - acu līmeņa kadrs

Šaurs leņķis

Šaurleņķa kadrs ir no kameras leņķa, kas novietots zemu uz vertikālās ass, jebkur zem acu līnijas, lūkojas augšup.

Zemas leņķi kadri dod bezspēcības sajūtu un liek jums justies noderīgiem uz skatuves, un šāda veida kameras leņķi būtu noderīgi īsiem dalībniekiem.





35.attēls -zema leņķa kadrs

11.Kameras kadrs

Garš kadrs

Tas ir plašākais kadrs, kurā var redzēt visu telpu, kurā notiek pasākums, kurā notiek darbība. To lieto, lai attēlotu ainavas, panorāmas vai masveida ainas. Šajā kadrā noteicējs nav cilvēks, bet telpa.



36. attēls – Garš kadrs





Pilns kadrs

Tas ir kadrs, kurā var redzēt visu, vai gandrīz visu cilvēku skaitu, ar plašu telpu un redzamību. Tas ir viens no visbiežāk izmantotajiem kadriem, jo īpaši dokumentālās filmās, jo tas visvairāk līdzinās cilvēka acs redzeslauka platumam.



37a. attēls – pilns kadrs

Vidējs kadrs

Šis kadrs uzņem personu no jostasvietas uz augšu, kur persona aizņem lielāko daļu kadra. Plašākā formātā (1, 85:1 un plašāk) vidējā kadrā var ietilpt vairākas personas. Šajā kadrā skatītāju uzmanība ir vērsta uz darbības subjektiem.



37b. attēls vidējs kadrs





Tuvplāns

Skatītāju uzmanība ir koncentrēta uz seju vai svarīgu informāciju no skatuves. Jo tuvāks kadrs, jo vairāk uzmanība tiek pievērsta personāža iekšējai, emocionālajai dzīvei, raksturam.



38a. attēls – tuvs kadrs

Ļoti tuvs kadrs

Šis kadrs attēlo tikai daļu no personas vai objekta (acu, roku ar gredzenu, pulksteņa ciparnīcas). Ļoti tuvs kadrs varbūt daļa no kadra no visa objekta, kas ir daļa no lielākas kompozīcijas, piemēram, tase kafijas uz galdiņa restorānā.



38.b attēls – ļoti tuvs kadrs



12. Pēcfotogrāfēšanas etaps

Kad fotogrāfēšana un ierakstīšana beigusies, sākas pēcfotogrāfēšanas etaps jūsu projektā. Fotogrāfiju pēcapstrādē jūs veiksiet labojumus spilgtumam un kontrastam, ekspozīcijai un krāsām, lielumam un izšķirtspējai, samazināsiet, lai izlīdzinātu un pastiprinātu, pievienosiet un noņemsiet kaut ko, lai beidzot izveidotu savu stāstu.

Tas ir posms, kas beidzas tad, kad jūsu mākslas darbs ir formātā, kas gatavs izplatīšanai dažādās mediju platformās.

Kāda ir labākā rediģēšanas programmatūra jums? Atbilde uz šo jautājumu ir diezgan vienkārša.

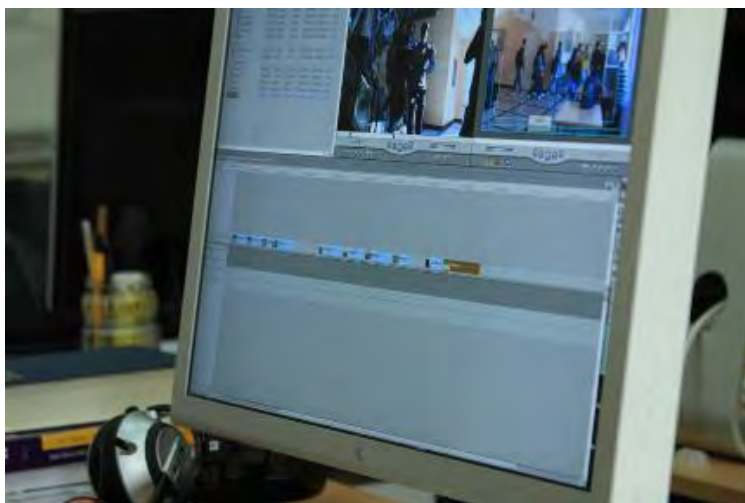
Viena, kas atbilst jūsu vajadzībām. Vienkāršiem projektiem būs pietiekami izmantot par brīvu pieejamās programmas.

Profesionāliem projektiem jums būs jāmacās profesionālu rīku pielietojums visa darba gaitā.

Tas nozīmē, ka gan aparatūrai, gan programmatūrai ir jābūt līdzvērtīgām. Ja jūs esat kaut kur starp amatieriem un profesionāļiem, jums nāksies pārbaudīt savu budžetu un reāli saprast, cik bieži jūs gatavojaties izmantot iekārtas. Nav jēgas ieguldīt līdzekļus, ja pēc projekta pabeigšanas vēl viens priekšmets noklāsies ar putekļiem uz jūsu rakstāmgalda. Pārāk neaizraujaties ar specefektiem, pirms nepārzināt attēla un skaņas pamatus un video rediģēšanu. Es esmu pārliecināts, ka jūs atceraties, bet ļaujiet man jums atgādināt vēlreiz. Stāsts, stāsts, stāsts...

Rediģēšana

Daudziem audiovizuālie darbi gūst savas iezīmes pēc tam, kad tie sasniedz rediģēšanu. Tas jo īpaši sakāms par dokumentālo filmu, kurā ir grūti plānot visus kadrus un situācijas, bet arī hibrīda formās, piemēram, rekonstruētās (ar izņemtām darbībām) dokumentālās filmās. Rediģēšana ir ceturtais posms filmu veidošanā, kurā tiek definēts gala izskats, ritms un filmas struktūra. Redaktors ir viens no filmu autoriem, persona, kas nosaka, ko skatītājs galarezultātā redzēs (kad rediģēto filmu bagātina ar audio-vizuālo efektu un mūziku). Redaktors ir filmas pēdējais autors un pirmais filmas skatītājs, dažreiz skatoties ierakstīto materiālu bez faktiskās piedalīšanās filmēšanā.



Materiālu organizēšana

Atkarībā no aprīkojuma, ar kuru veicāt ierakstu, materiāls glabājas viedo kasetēs, cietos diskos, kas iebūvēti kamerās vai zibatmiņas kartēs. Viena lieta, kas ir kopīga visām šīm multivīdēm un rakstīšanas metodēm, ir ka jūs nevarat nosaukt atsevišķus izveidotos failus ieraksta laikā.



MVI_0024.MOV



MVI_0025.MOV



MVI_0031.MOV



MVI_0032.MOV

39. attēls - noklusējuma video klipa nosaukumi

Labākais veids, kā precizēt jūsu materiālu nosaukumus, ir izmantot rediģēšanas programmu. Gadījumam, ja neveicat ierakstu ar kameru, kas ir iebūvēta cietā diskā vai zibatmiņā, laba prakse ir kopēt visus materiālus lokālajā cietajā diskā fotogrāfēšanas dienas beigās un organizēt mapēs, pievienojot ieraksta datumu. Ir ieteicams veidot rezerves kopijas.

Video materiāls

Materiāls, kas ir ierakstīts uz citiem informācijas nesējiem (cietā diska diskdziņi, atmiņas kartes, viedtālruna atmiņa...) ir jāpārlicie uz cietā diska, ko izmantos rediģēšanai, visbiežāk ar USB kabeli tieši no kameras uz datoru, vai tieši, ja datoram ir atmiņas kartes vai optiskās ierīces lasītājs.

Mūzika

Skaņu var rediģēt arī to izgriežot vai sajaucot. Izvēloties kadra sākuma un beigu punktus, jums ir arī jāizvēlas sākuma un beigu punktus skaņu celiņā. Tomēr, ja jūs izmantojat atsevišķu skaņas avotu (mūzika, ierakstīti audio efekti, atmosfēra, komentārs ...), jums būs tos jārediģē tāpat, tāpat kā jūs rediģējat video. Strādājot ar skaņu, nevis attēlu, jūsu redaktors atskaņos skaņu vilni (vai divus skaņu viļņus, ja ieraksts ir stereo), kas var montāžas vajadzībām pietuvināt līdz līmenim četras simtdaļas sekundē.

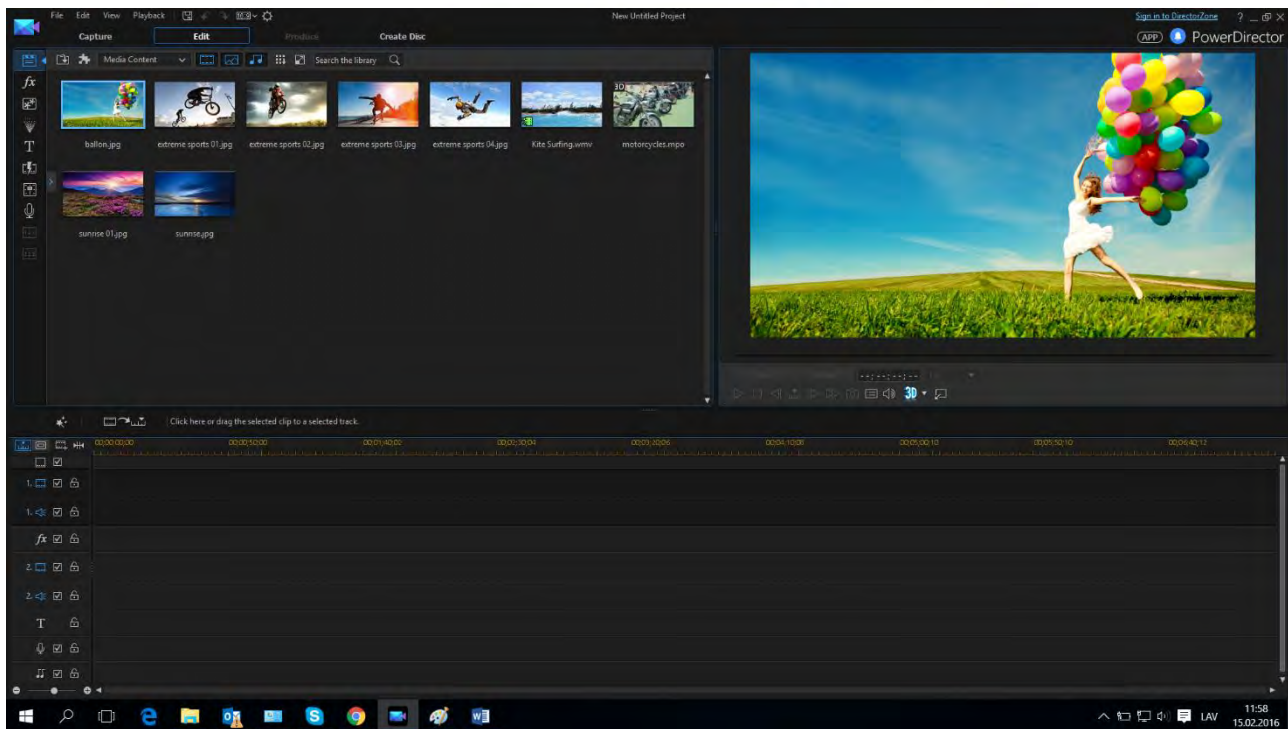


12. Nelineārā rediģēšana

Projekta iestatījumi

Vai gatavās filmas formāts atbilst ierakstītā materiāla formātam – lēmums būtu jāpieņem pirms apstādāšanas un sagatavošanas stadijā, kā arī tas, kas ir jāīsteno, kādā laikā, kādā kvalitātē. Ideālā gadījumā šajā stadijā jums jūsu projekta materiāliem jābūt tādā formātā, lai jebkurā projekta gaitas posmā tie būtu pieejami un rediģējami.





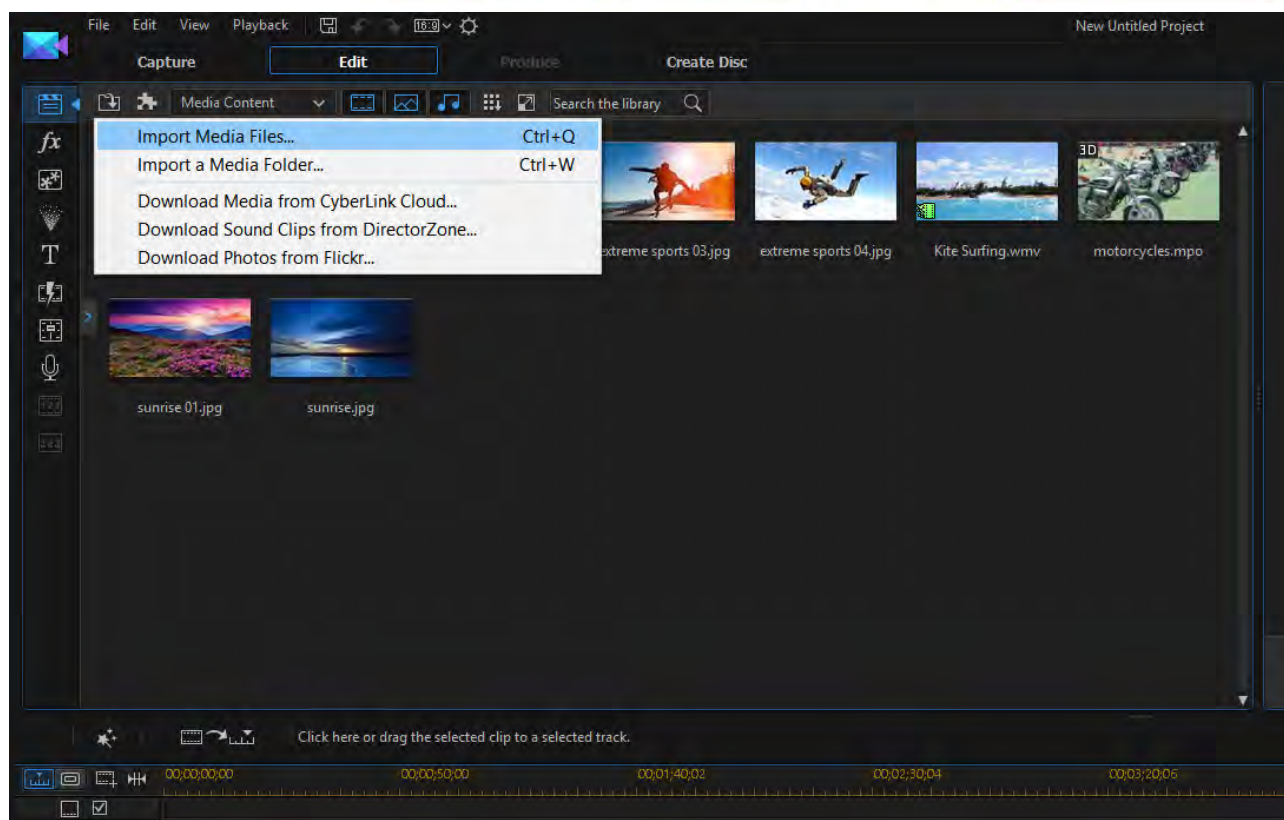
40. attēls - Sākot jaunu projektu Cyberlink programmatūrā

Materiālu importēšana

Visus klipus, neatkarīgi no tā, kā jūs gatavojaties tos pārcelt uz datoru, varat pārdēvēt rediģēšanas programmatūrā, pārlūka logā.

Jums vajadzētu izvairīties, mainot vārdus un klipu vietas uz cietā diska, lai izbēgtu no pārrāvuma starp rediģēšanas programmatūras datu bāzi un faktiskiem materiāliem, kas glabājas datorā. Rediģēšanas programmā varat grupēt klipus mapēs, kas ļauj vieglāk orientēties starp projekta materiāliem.





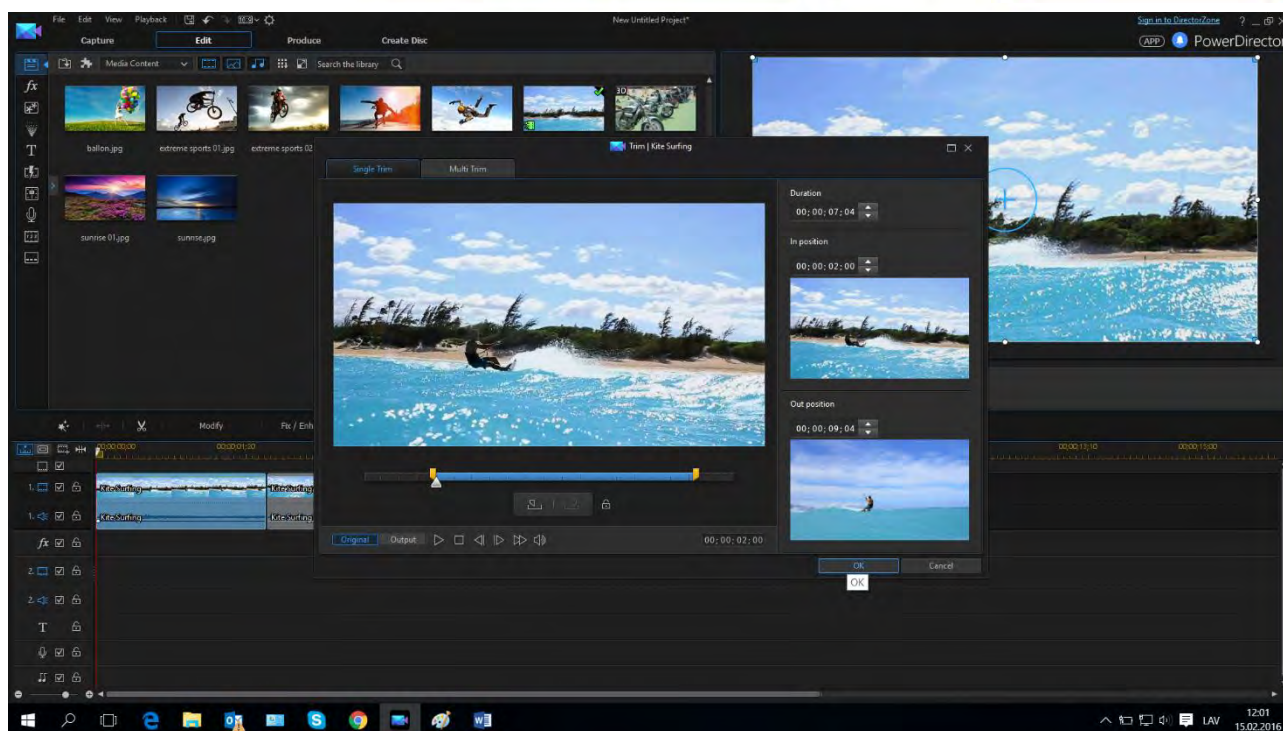
41. attēls – multivides pārlikšana Cyberlink programmatūrā

Aptuvenā nogriešana

Tāpat kā rakstot scenāriju vai uzņemot video, rediģēšanas process iziet vairākus posmus video uzlabošanā, līdz tiek sasniegta galīgā versija. Materiālu pārlikšana kā process, ne tikai palīdz mums sakārtot materiālus, bet ir arī pirmais solis, kad apskatās ierakstīto materiālu, ieskaitot kvalitātes un stila novērtējumu. Jo labāk redaktors zina materiālu, ar ko viņš strādā, jo vieglāk veikt rediģēšanas darbus.

Ierakstītais materiāls diktēs rediģēšanas stilu līdz noteiktam punktam, tāpēc noteikti labāk ir iepazīties ar materiālu pirms galīgā lēmuma pieņemšanas stila rediģēšanā.





42. attēls- savstarpējā rediģēšana Cyberlink programmatūrā

Aptuvenu griezumu laikā, var atzīmēt attiecības starp dažādiem filmu elementiem, un caur procesu filma iegūs zelta griezuma virzību no mazākā uz lielāko: kadrs attiecībā pret skatuvi, ainas attiecīgā secībā, secība attiecībā uz filmu.

Galīgais griezums

Pēc aptuvenā griezuma, ieteicams paņemt īsu pārtraukumu (nedēļas vai divām), soli prom no materiāliem un ļaut jūsu prātam apskaidroties, lai varētu veikt galīgo griezumu ar svaigu perspektīvu.

Prakse liecina, ka pēc aptuvenā griezuma filmas ir apmēram par 50 % garākas nekā pēc galīgā griezuma. Visbiežāk tas atspoguļo lēmumus, pamatojoties uz mākslinieka uztveri, bet dažreiz tas izriet no pielāgotiem nosacījumiem, kurus nosaka ražotājs vai klients (filmas vai dziesmas ilgums, kurai jūs veidojat video), vieta, auditorijas gaidas (vidējais pilnmetrāžas filmu ilgums, kas iezīmē filmu vai vidēji koncentrētu auditoriju, kurai zināms saturs caur internetu) vai ierobežojumi plašsaziņas līdzekļos (sižeta vai ziņu kopsavilkums, TV kanāla piešķirtais laiks utt).





43. attēls- Kadra izgriešana Cyberlink programmatūrā

Rediģēšana Cyberlink programmatūrā

Pamata pārejas rediģēšanā ir izgriešana un kadru līmēšana. Griezums liecina par izmaiņām telpā / apkārtējā vidē, bet salīmēšana iezīmē laika paskriešanu garām.

Izgriešana, laika skala

Izgriešana ir visizplatītākais veids, kā apvienot divus kadrus, pietuvinot cilvēka acij, līdzīgi kā acs pamirkšķināšana. Tādējādi griezumā atspoguļo nepārtraukta laika plūsmu, atšķirībā no kadru līmēšanas, kas nozīmē zudumu laikā starp atsevišķu kadru uzņemšanu.

Kadru līmēšana (sapludināšana)

Lai veiktu labu kadru līmēšanu, jums ir nepieciešams pievērst uzmanību ne tikai līmēšanas sākuma brīdim, (pirmā kadra beigū, bet otrā kadra sākuma punktam), bet arī sapludināšanas materiālam. Salīmēšanai izmanto materiālu, pirms otrā kadra sākuma, ievietojot to pirmā kadra beigās; vienlaikus izmantojot materiālus pirmā kadra beigās, ievietojot to sākoties otrajam kadram.





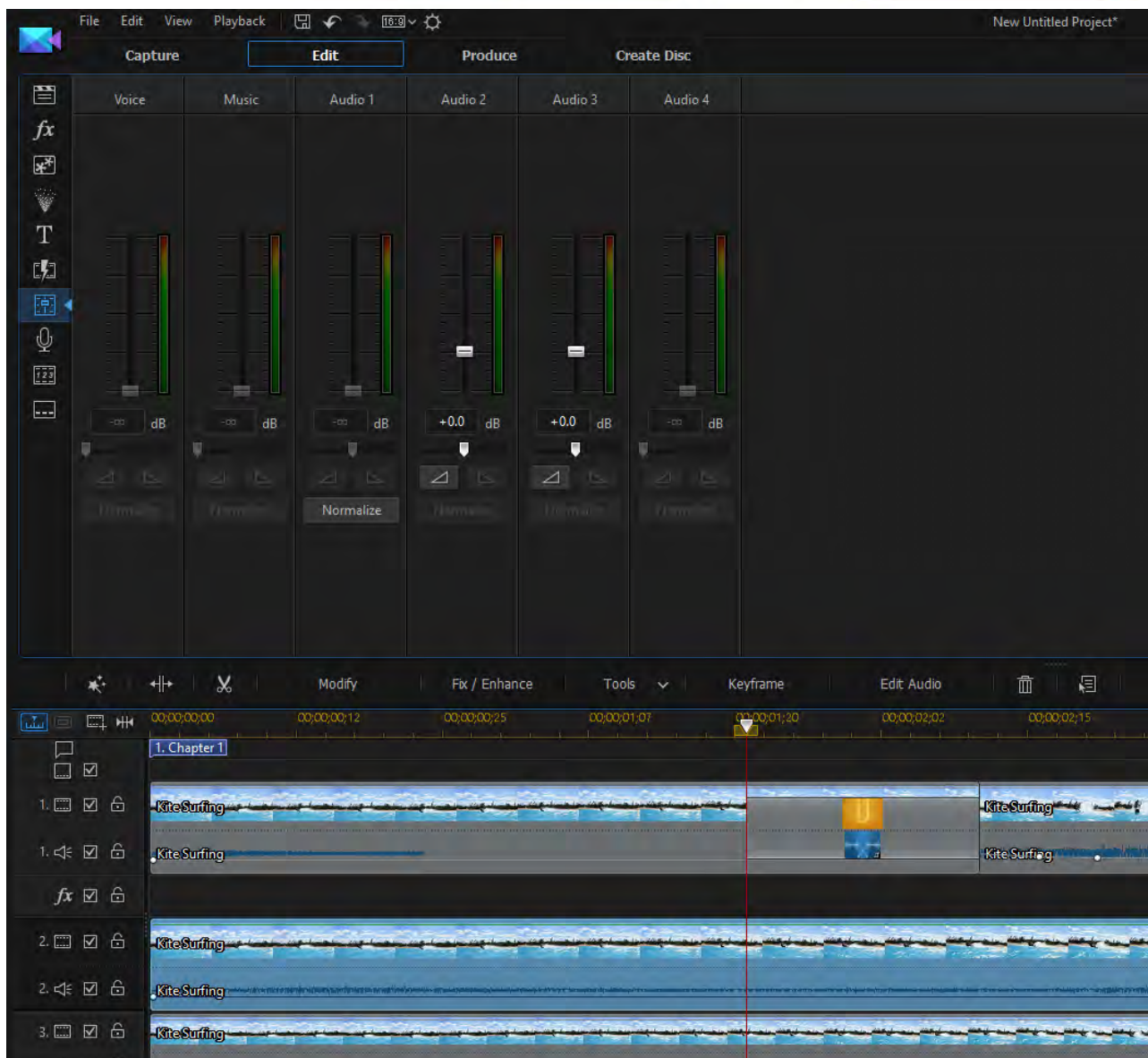
44. attēls - Izmantojot kadru limēšanu Cyberlink programmatūrā

Tādējā jūs nevarat salīmēt kadru, kas izmantots no sākuma līdz beigām, bet ir jāizmanto kadrs, kas pārcelts kopā ar "asti" (piecas sekundes sākumā un katra kadra beigās).

Skaņas rediģēšana

Skaņas rediģēšana tiek saukta arī par horizontālo skaņu rediģēšanu. Tas ir problēmu risināšanas process: kā izveidot savienojumu ar jaunu beigu signālu. Skaņas rediģēšanā nevajag sekot loģikai attēlu rediģēšanā: piemēram, ja jums ir jāgriež starp diviem kadriem, tonis var būt arī samazināts, bet to var arī sapludināt vai arī turpināt no iepriekšējā kadra.





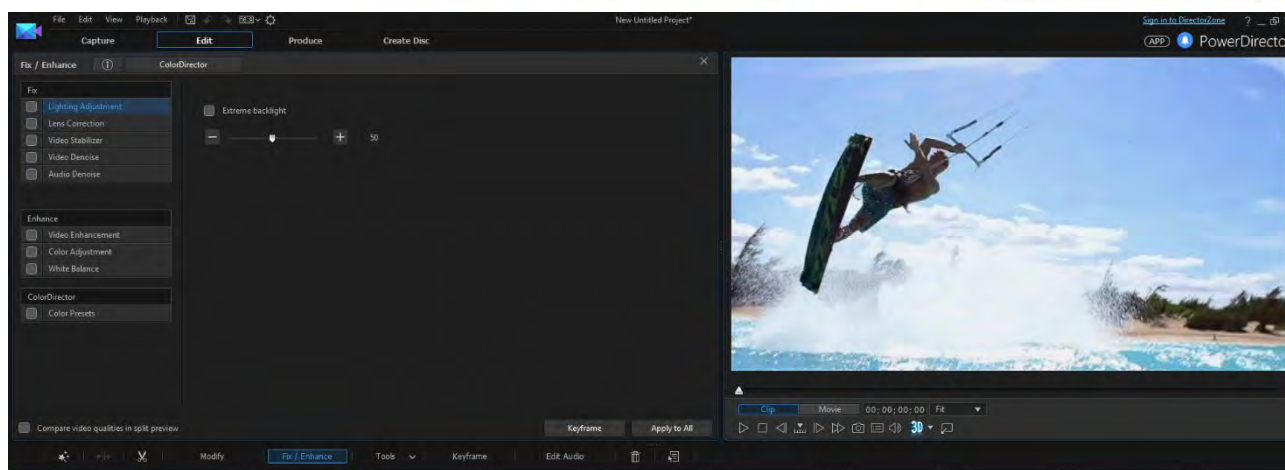
45. attēls - Skaņas rediģēšana Cyberlink programmatūrā

Attēlu rediģēšana

Filma ir jābūt vizuāli jābūt līdzsvarotai, lai panāktu veseluma izjūtu. Būtu jāizvairās no kadriem, kas vizuāli izlec ārā. Attēlu rediģēšanas laikā var krāsot ainas vai uzsvērt dažus elementus kadrā, izmantojot krāsas, kontrastu un spilgtumu.

Visi veiktie pasākumi ar attēliem (un skaņu), tiek saukti par efektiem. Dažādi efekti, ieskaitot pārejas, filtri un ģeneratorus.





46. attēls- attēla rediģēšana Cyberlink programmatūrā

Krāsu korekcija

Video ieraksta laikā jūs varat saskarties ar kļūdām baltās krāsas līdzsvara izvēlē, kā rezultātā daži kadri var tikt pārgaismoti. Šādas kļūdas var labot pēc apstrādē, lai noteiktā punktā, izmantotu krāsu korekcijas filtru.

Iedarbībā mainās katrs kadra pikselis, kamēr jūs labojat attēlu. Tie ir ļoti resursu ietilpīgi datoru procesori (izmantojot gan galveno procesoru, gan grafisko procesoru, ja jums ir abi). Dažreiz piemērošana ietekmē rezultātus, kas nebūs redzams reālajā laikā, tāpēc jums būs jāgaida, lai dators veic darbības, kas var ilgt no dažām minūtēm līdz vairākām stundām.

Papildus efekti

Piemērojot noteiktus efektus var nedaudz uzlabot filmu (piemēram, krāsu korekcija, spilgtuma pielāgošana, attēla stabilizācija, u.c.), kamēr citi efekti rada ļoti redzamus rezultātus (krāsu korekciju, dzēšanu vai izceļot krāsu, attēlu pagriešana utt.). Nav universāla noteikuma par to, kad lietot efektus, tāpat kā nav ne universāli pareiza kadra vai universāli atbilstoša rediģēšanas stila. Katrai filmai ir savi kadri, sava rediģēšana un tās efekti, kuriem ir tiesības uz šo filmu, kadriem un stāstu.





47.

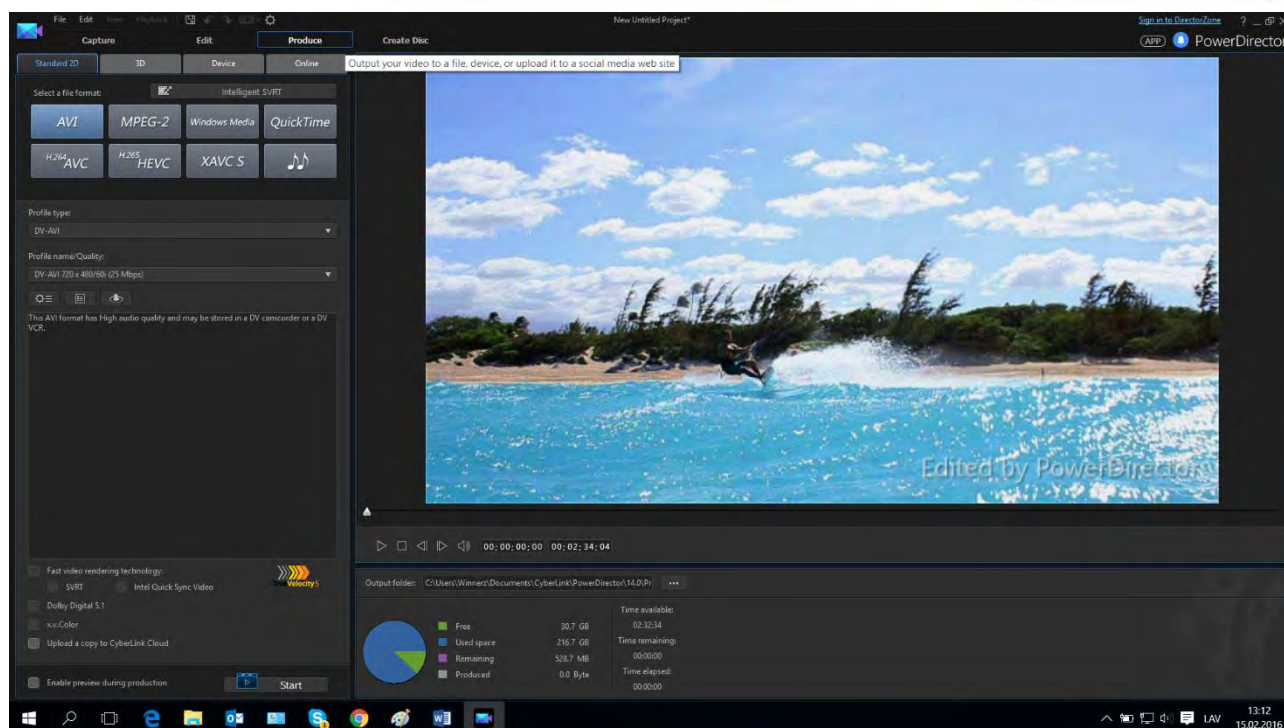
attēls - teksta slāņa pievienošana ar Cyberlink programmatūru

Pārcelšana (pārlikšana, pārsūtīšana)

Jūs esat pabeidzis rediģēšanu – attēli ir apstrādāti, tonis izlīdzināts, esat pievienojis visus grafiskos elementus, ir izveidots secīgs vārdu saraksts, kas piedalījās un palīdzēja izveidot filmu. Tagad filma ir jāpārliet tā, lai jūs varētu sagatavot to publicēšanai caur dažādiem medijiem nākamajā solī.

Atkarībā no filmas garuma un izejmateriālu daudzuma, pārcelšana var ilgt no dažām minūtēm līdz vairākām stundām. Pārceliet gatavo filmu uz mapi, kurā ir visi materiāli ar skaidriem failu nosaukumiem. Visbiežāk lietotais vārds ir "galīgā" (versija), kas tiek pievienots pēc filmas virsraksta.





48. attēls – Producēšana Cyberlink programmatūrā

Sadale

Jūsu filmas galējās versijas konvertēšana formātā, kas gatavs apskatei un filmu izplatīšanai galīgā versijā, ir pēdējās darbības filmas veidošanā. Filmas ekranizēšana ir tās izrādīšana publikai teātrī vai televīzijā nozīmē tās padarīšanu par pieejamu publikas patēriņam, arī tad, ja galaprodukts ir uz DVD, BluRay, interneta video kanālos, televīzijā utt.

13.1 izplatīšanas platformas

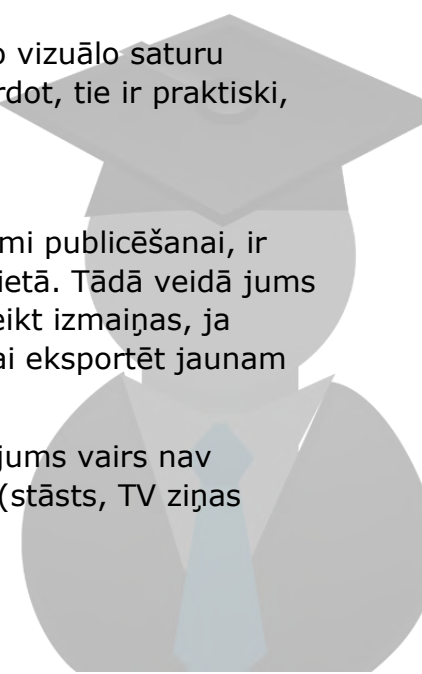
Jūs varat izmantot sociālos tīklus, lai ātri izplatītu filmu. Interneta video pakalpojumi ļauj jums sasniegt plašu auditoriju. Filma var būt atvērta un pieejama ikvienam, vai bloķēta – domāta konkrētai mērķauditorijai. Filma var būt arī pieejama bez maksas, var tikt iznomāta (ar ierobežotu skatījumu skaitu ierobežotā laikā) vai pārdota (ar neierobežotu skatījumu skaitu neierobežotā laikā). Sadalījuma praktiskā puse ir fakts, ka tas neprasa fiziskas kopijas, jo sadale notiek internetā.

Optiskiem diskkiem ir (DVD un BluRay) kopēji izplatīšanas formāti audio vizuālo saturu padara vienkāršu patērētāju lietošanai, un to var gan iznomāt, gan pārdot, tie ir praktiski, jo tie ir lēti, un viegli transportējami.

14. Arhivēšana

Pēc tam, kad jūsu filma ir pārcelta visos formātos, kādi būs nepieciešami publicēšanai, ir viens pēdējais solis, kas jums jāveic- arhivēt projektu mapē - drošā vietā. Tādā veidā jums vienmēr būs iespēja atvērt projektu rediģēšanas programmatūrā un veikt izmaiņas, ja nepieciešams, turpināt darbu pie tā, pārsūtīt projektu uz citu datoru vai eksportēt jaunam pārvaldītājam.

Lai gan šajā posmā ir paveikta arī filmu rediģēšana, tas nenozīmē, ka jums vairs nav nepieciešams ierakstītais materiāls. Ja sākat strādāt pie jaunas filmas (stāsts, TV ziņas





utt.), varat atrast sev vajadzīgos īpašos kadrus, ko esat ierakstījis iepriekšējos projektos. Ja jums jau ir piemērots materiāls attiecībā uz laika telpu kontekstā ar savu jauno projektu, tad būs vieglāk izmantot esošu kadru, nekā organizēt aprīkojumu un fotogrāfēšanu no nulles.

15. Saspiešana

Attēlu secība, kas veido video, bieži ir identiskas, nemainīgas kadra daļas, kas ilgst pāris sekundes. Iztēlojaties statisku ierakstu, kur persona māj videokamerai. Ieraksts rādīs kustīgu personu statiskā telpā. Šī attēla daļa tiek atkārtota katrā kadrā. *Kodeks* (programma, kas saspiež datus) pārlicinās, ka informācija, kas atrodas starp diviem kadriem ir reģistrēta. Tas samazina informācijas daudzumu, kas ir jāraksta. Informācijas plūsmu, kas katru sekundi tiek ierakstīta sauc par *bitrate* (bitu skaits sekundē). Rezultāts ir kodēts (saspiests), video ievietots tilpnē, un ir gatavs dekodēšanai (dekompresijai) uz atskaņošanas ierīces.

H. 264 / MPEG-4 AVC-lieto kamerām, kurās ieraksti tiek glabāti cietajā diskā vai atmiņas kartē.

DV un HDV – tas ir izstrādāts standarts, lai reģistrētu digitālo video uz magnētiskās lentas un miniDV kasetēs. DV ir ierobežots ar SD video standartiem, bet HDV tika izstrādāts ierakstīšanai HD video uz mini DV kasetēm.

H.262 / MPEG 2, otro daļu lieto ierakstīšanai digitālajā Betacam kamerā (standarta TV ražošanā).

Optiskās multivides kodeki

H.262 / MPEG 2 2. daļa – ir DVD multivides failu standarta saspišana. Tā attiecas tikai uz standarta SD, un pastāv arī konteinera formāts.

H. 264 / MPEG-4 AVC – ir tads pats kodeks, kas tiek izmantots reģistrēšanai. Tas nodrošina stabilu un kvalitatīvu attēlu ar zemu bitu pārraides ātrumu un augstu saspišanu dažādās izšķirtspējās, padarot to par lielisku izvēli BluRay pavairošanai.

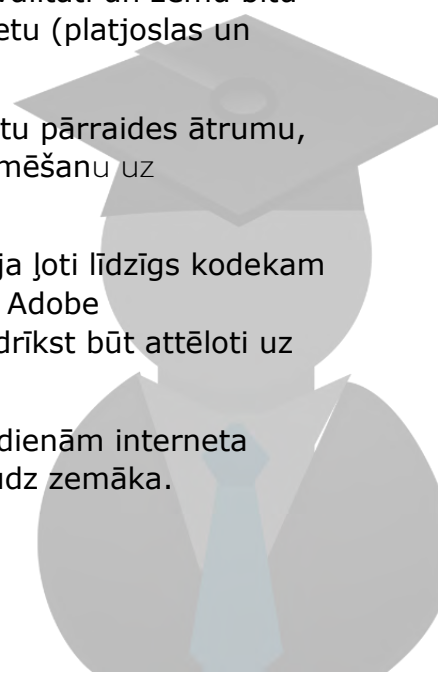
Microsoft VC-1 – tiek izmantots BluRay kodējums un Microsoft Silverlight tehnoloģija video saturam.

Publicējot video internetā, ir nepieciešams kompromiss starp attēla kvalitāti un zemu bitu pārraides ātrumu, kas nodrošina vienmērīgu datu plūsmu caur internetu (platjoslas un mobilo).

H. 264 / MPEG-4 AVC-nodrošina labas kvalitātes video ar ļoti zemu bitu pārraides ātrumu, neskatoties uz rezolūciju, un ir strauji kļūst par standarta video straumēšanu uz darbvīrsnām un mobilajās ierīcēs.

FLV/F4V – līdz brīdim, kad parādījās 264 kodeku, zibatmiņas video bija ļoti līdzīgs kodekam uz ilgu laiku, ko izmanto interneta video straumēšanā. Gandrīz visām Adobe lietojumprogrammām jābūt iespējai kodēt video FLV formātā. FLV nedrīkst būt attēloti uz Apple (iOS) ierīces.

WMV (Windows Media Video) un MPEG-1 – vecākie kodeki no senām dienām interneta video straumēšanai. To kvalitāte, salīdzinot ar jaunāku kodeku, ir daudz zemāka.





Rezerves kopijas

Projekta mapei jābūt organizētai - jums vienmēr ir jābūt iespējai viegli piekļūt projekta materiāliem, neatkarīgi no tā, kad tie tika ierakstīti vai rediģēti.

Dublējiet kopijas. Pašlaik pieejamās tehnoloģijas ļauj uzkrāt liela apjoma datus dažādos plašsaziņas līdzekļos (dažādiem medijiem). Sakarā ar to jaudu un lietošanas ērtumu video pavairošanā, visbiežāk lietoti mediji ir cietie diski, optisko datu nesēji (kompaktdiski, DVD un Blu Ray) un tiešsaistes datu glabāšanas sistēmas (serveira un mākoņa pakalpojumi).

Dublējuma mērķis ir datu drošība no jebkura veida apdraudējuma, kas varētu novest pie to zaudējuma: tehniskas darbības traucējums, vīrusi, īssavienojumi, zādzība, ugunsgrēks, plūdi vai cilvēka kļūdas.

Dublējums tiek dalīts primārajā un sekundārajā. Primārais dublējums visbiežāk attiecas uz materiālu kopēšanu no kameras datora cietajā diskā rediģēšanai.

Sekundārā dublēšana parasti tiek veikta, kopējot ierakstīto un rediģēto materiālu otrā cietajā diskā, kas var būt iekšējs vai ārējs. Gadījumā, ja darba disks datorā nedarbojas, vai ir pazaudēts materiāls, sekundārās rezerves ļaus jums turpināt strādāt pie sava projekta. Lai izmantotu visas sekundārās dublēšanas priekšrocības, jums nepieciešams regulāri atjaunināt ar izmaiņām, kas izveidotas primārās ierīces krātuvē (inkrementālais dublējums).



Eiropas Komisija atbalsta šīs mācību grāmatas izveidi, taču tās saturs atspoguļo tikai autoru viedokli, un Komisija nenes atbildību par šīs informācijas patiesumu un tālāku izmantošanu.

