

ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΔΗΜΟΣΙΑΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ & ΑΥΤΟΔΙΟΙΚΗΣΗΣ

**ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
(Π.Ι.Ν.Ε.Π.Θ)**

**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ:
«ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ»**

ΤΙΤΛΟΣ ΕΙΣΗΓΗΣΗΣ :

PremierePro

ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ:

**Σ.Α.Μανιτσάρης
Πανεπιστήμιο Μακεδονίας-Τμήμα Εφαρμ.Πληροφορικής
Εργαστήριο-Πολυμέσων και Γραφικών**

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ 2008



ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΣΤΟ ADOBE PREMIERE PRO 1.5

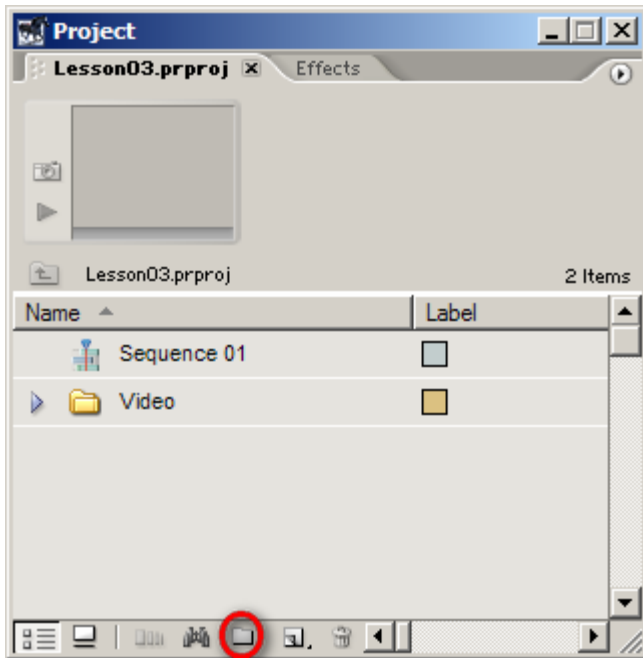
ΜΕΡΟΣ III

Γνωριμία με το περιβάλλον
του Adobe Premiere Pro 1.5

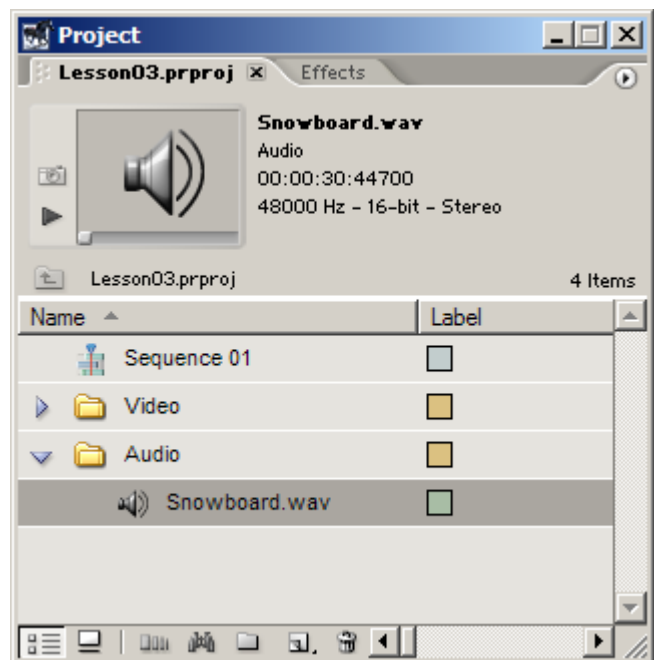
Το Adobe Premiere Pro είναι ένα πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο το οποίο διαθέτει μια πληθώρα εργαλείων και λειτουργιών για τη δημιουργία και επεξεργασία ψηφιακού βίντεο. Με το Premiere μπορείτε να ενώσετε σκηνές από διαφορετικά βίντεο, να προσθέσετε διάφορα εφέ, να εμπλουτίσετε ένα βίντεο με υπότιτλους ή/και ήχους, να κωδικοποιήσετε ένα βίντεο σε μία από τις γνωστές μορφές κωδικοποίησης (MPEG, avi, QuickTime, κτλ.), να εγγράψετε το τελικό αποτέλεσμα σε DVD,..., κ.ά..

Η κατάλληλη μουσική ή το ηχητικό εφέ προσθέτουν εντυπώσεις στο πρόγραμμά σας video. Το Adobe Premiere Pro διευκολύνει την προσθήκη πρόσθετου ήχου, την μείζηση των ήχων και τον προσεκτικό έλεγχο της έντασης για το βέλτιστο δυνατό εφέ.

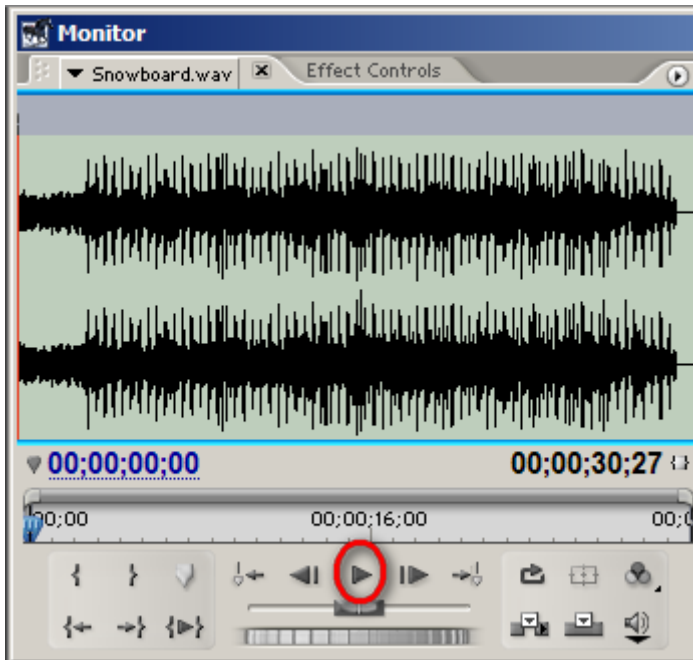
1. Ξεκινήστε το Premiere Pro. Από το Welcome Screen επιλέξτε Open Project. Στη συνέχεια, επιλέξτε Lesson03_a.proj και κάντε κλικ στο Open.



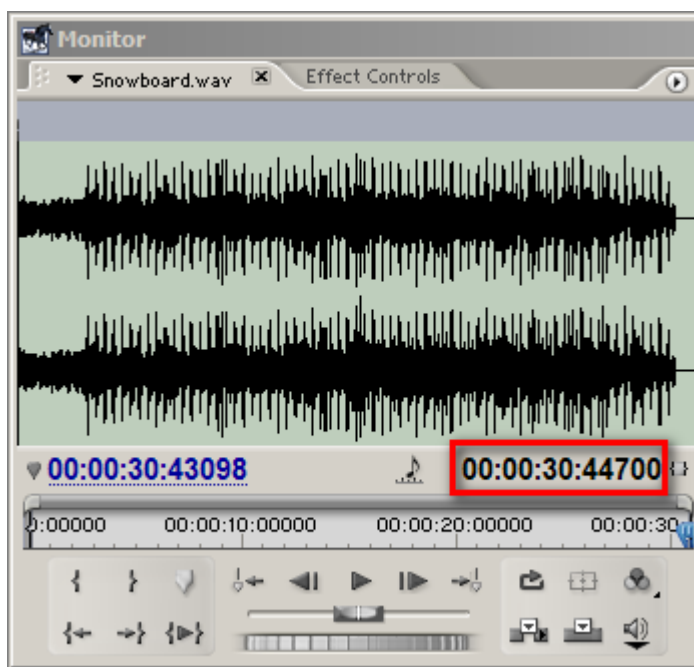
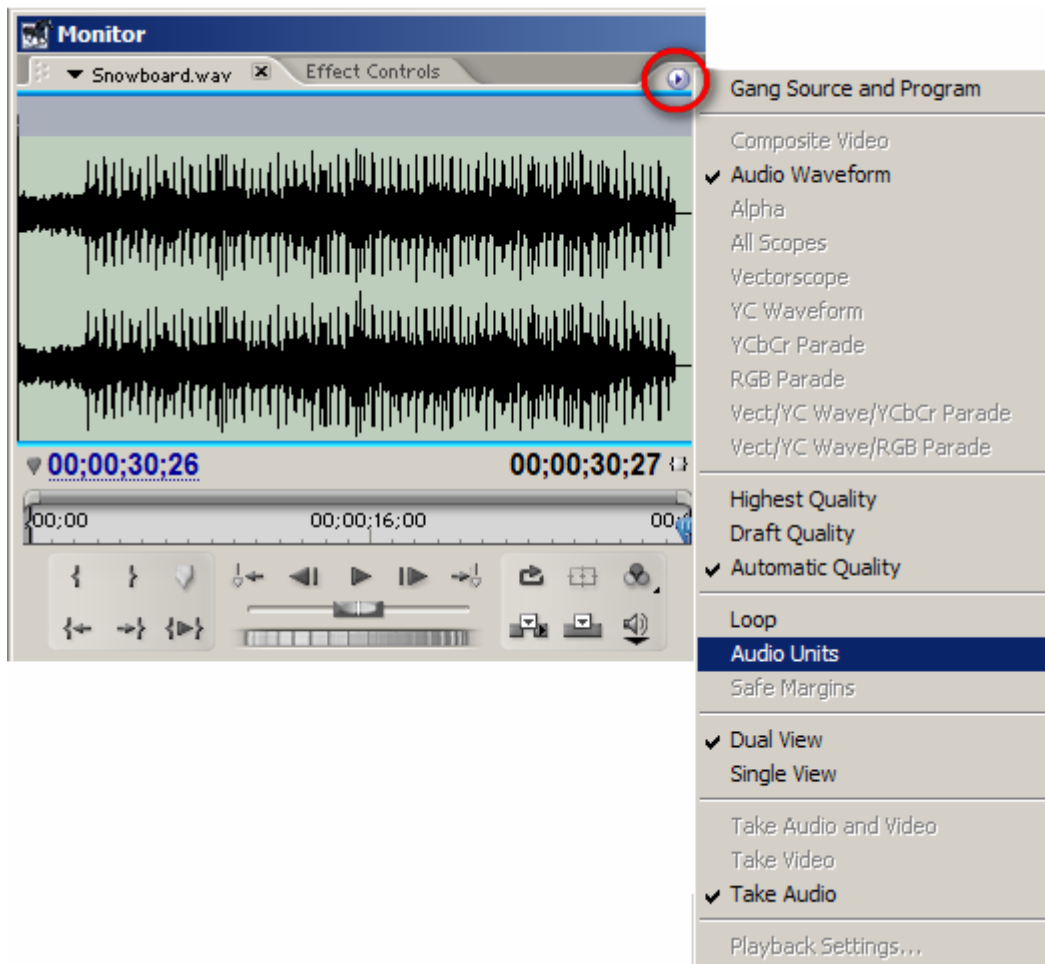
2. Δημιουργήστε ένα νέο bin, ονομάστε τον Audio και εισάγετε το αρχείο Snowboard.wav από τον φάκελο Source Audio στο bin Audio. Στο παράθυρο Project κάντε διπλό κλικ στο αρχείο Snowboard.wav για να το ανοίξετε σε προβολή προέλευσης του παραθύρου Monitor.



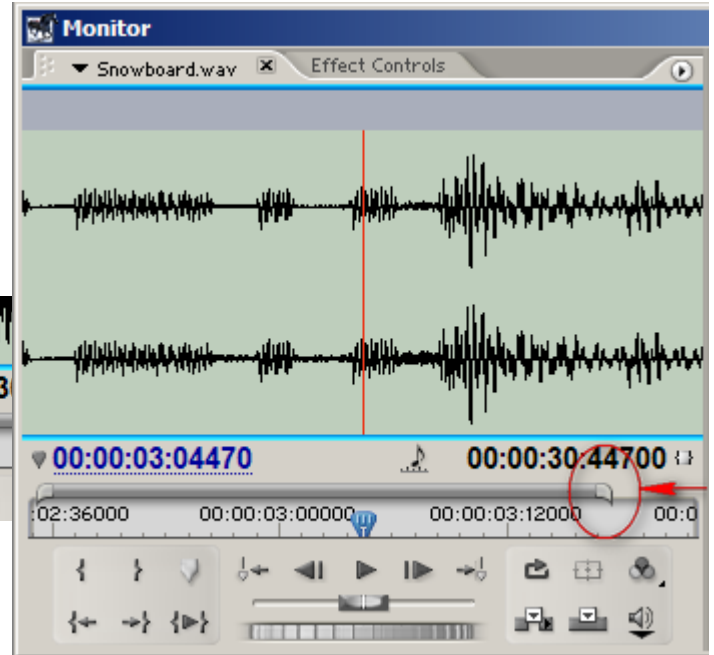
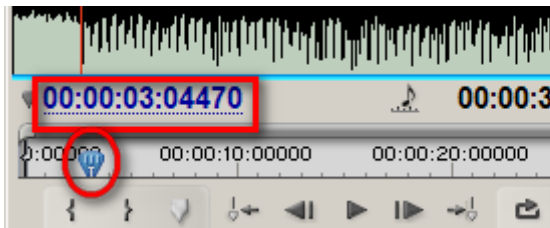
3. Στην προβολή προέλευσης του παραθύρου Monitor εμφανίζεται η κυματομορφή του audio clip. Κάντε κλικ στο εικονίδιο Play για να αρχίσει η αναπαραγωγή.



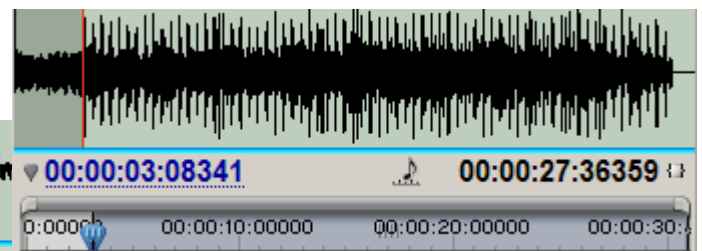
4. Μπορείτε να προβάλλετε τις κλίμακες στους χάρακες του σε μονάδες ήχου (audio units), που βασίζονται σε δείγματα, αντί σε καρέ video, που είναι η προεπιλεγμένη μορφή προβολής. Η προβολή μονάδας ήχου σας επιτρέπει να επεξεργαστείτε ηχητικά clips με μεγάλη λεπτομέρεια. Κάντε κλικ στο κουμπί μενού στην πάνω δεξιά γωνία του παραθύρου της προβολής προέλευσης και επιλέξτε Audio Units. Η διάρκεια του clip από 00:00:30:27 γίνεται τώρα 00:00:30:44700.



5. Στην προβολή προέλευσης του παραθύρου Monitor τοποθετείστε τον δείκτη current time στο 3^ο περίπου δευτερόλεπτο. Για να μεγεθύνετε την περιοχή στο σημείο αυτό, σύρετε το δεξί άκρο της viewing area bar προς τα αριστερά.

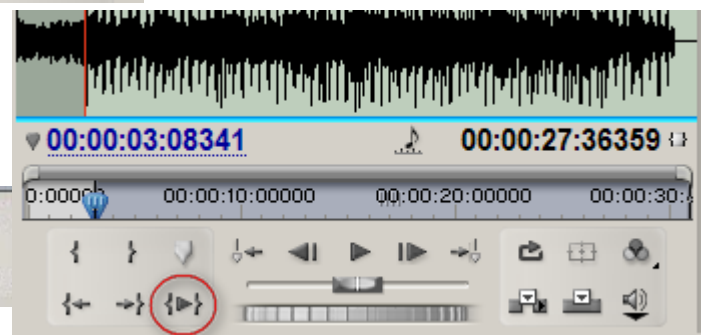
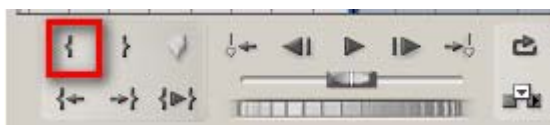


6. Σύρετε τον δείκτη current time στην αρχή του beat.



Κάντε κλικ στο εικονίδιο Play In to Out για να αρχίσει η αναπαραγωγή από το σημείο αρχής που μόλις δημιουργήσατε.

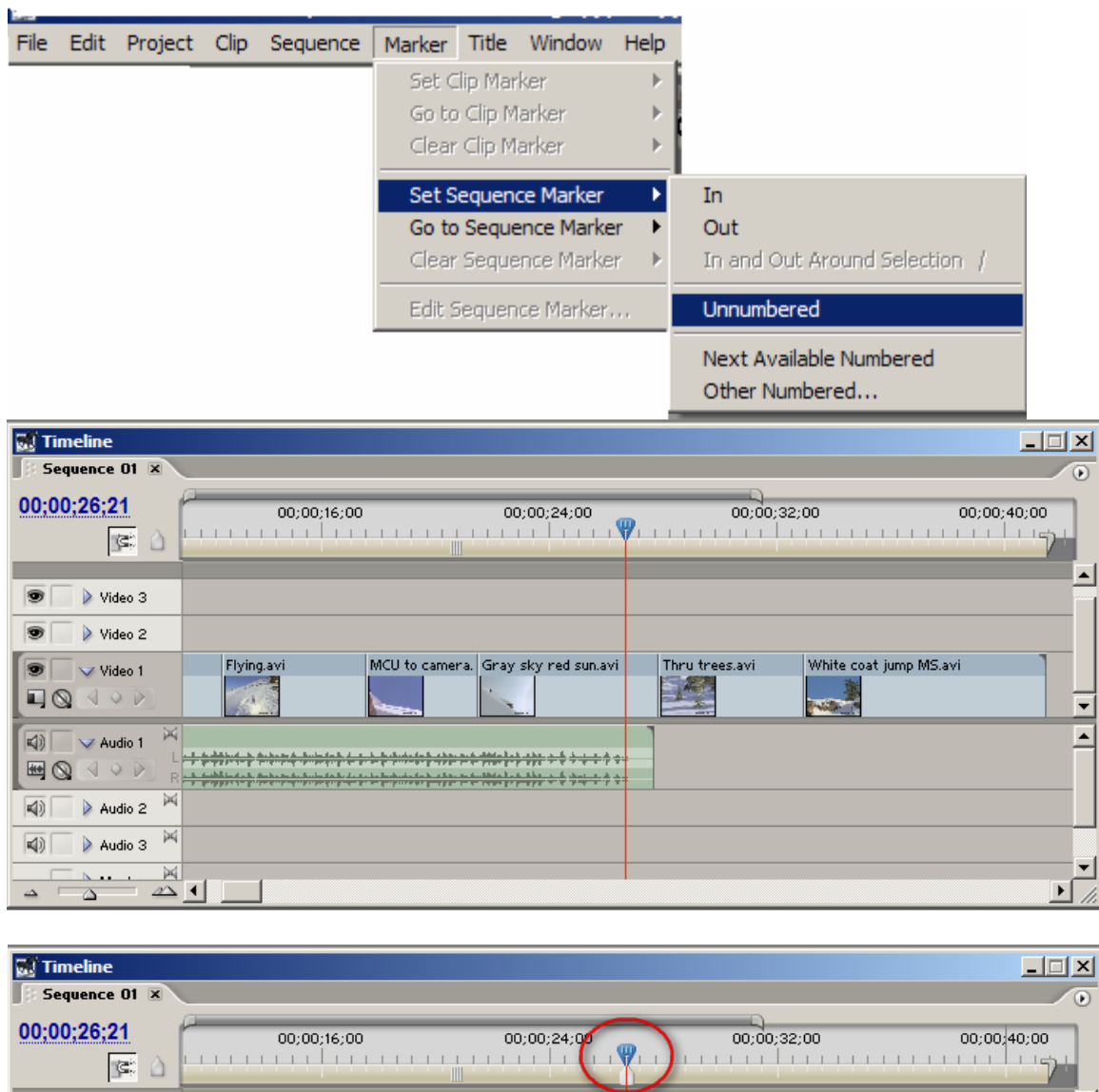
Κάντε κλικ στο εικονίδιο Set In Point για να ορίσετε ένα σημείο αρχής.



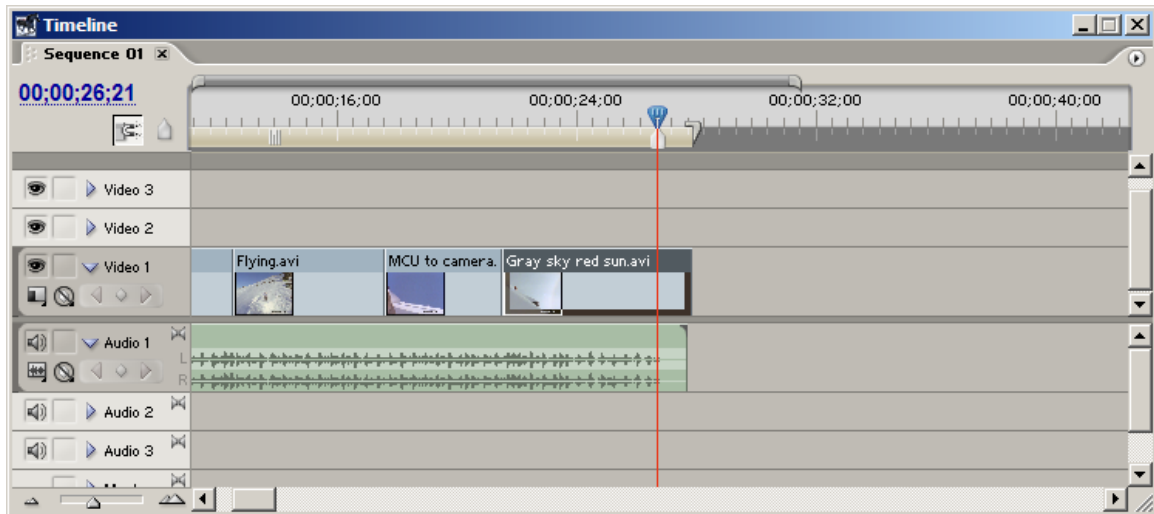
Για να βλέπετε όλη την κυματομορφή, σύρετε το δεξί άκρο της viewing area bar προς τα δεξιά.

Κάντε κλικ στο κουμπί μενού στην πάνω δεξιά γωνία του παραθύρου της προβολής προέλευσης και επιλέξτε Audio Units, για να περάσετε σε άλλη μονάδα μέτρησης (frames/second). Αποθηκεύσετε και κλείστε την εργασία σας.

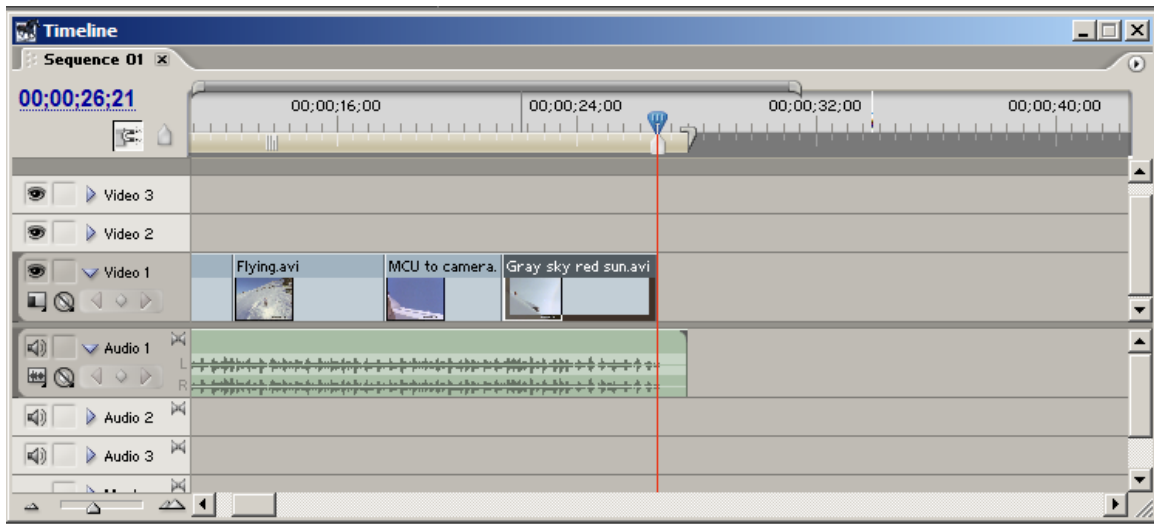
7. Από το Welcome Screen επιλέξτε Open Project. Στη συνέχεια, επιλέξτε Lesson03_b.proj και κάντε κλικ στο Open. Κάντε προεπισκόπηση.
8. Σύρετε το audio clip Snowboard.wav από το bin Audio του παραθύρου Project στην αρχή του διάδρομου Audio 1 του παραθύρου Timeline. Κάντε κλικ στο εικονίδιο Play In to Out για να αρχίσει η αναπαραγωγή. Με την προσθήκη του ηχητικού clip το πρόγραμμά σας video γίνεται πιο εντυπωσιακό. Δυστυχώς το audio clip Snowboard.wav τερματίζει πιο γρήγορα από τα video clips του διάδρομου Video 1 του παραθύρου Timeline.
9. Σύρετε τον δείκτη current time στο σημείο, όπου σταματάει να ακούγεται η μουσική, στο 00:00:26;21. Στην τρέχουσα θέση του δείκτη current time, θα βάλουμε ένα σημάδι στην sequence, επιλέγοντας Marker > Set Sequence Marker > Unnumbered. Τα σημάδια μας βοηθούν στο να θυμόμαστε πότε συμβαίνει κάτι, όπως στην προκειμένη περίπτωση με το σταμάτημα της μουσικής.



10. Επιλέξτε και διαγράψτε τα δύο τελευταία clips του διάδρομου Video 1 του παραθύρου Timeline, αφού σε αυτά δεν ακούμε το audio clip.

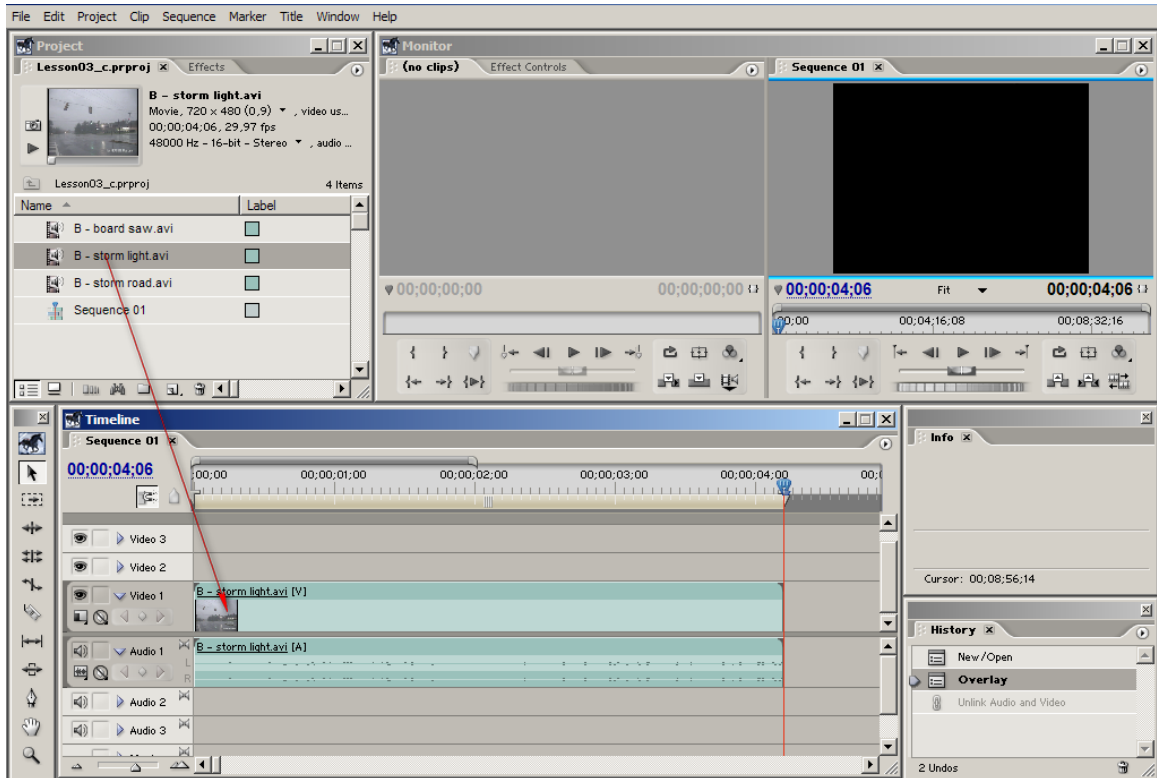


11. Τοποθετήστε τον κέρσορα στο τέλος του τελευταίου clip του διάδρομου Video 1. Ο κέρσορας μετατρέπεται σε Trim Out δείκτη. Κάντε κλικ και σύρετε το τέλος του τελευταίου clip προς τα αριστερά, μέχρι το sequence number. Κάντε προεπισκόπηση.

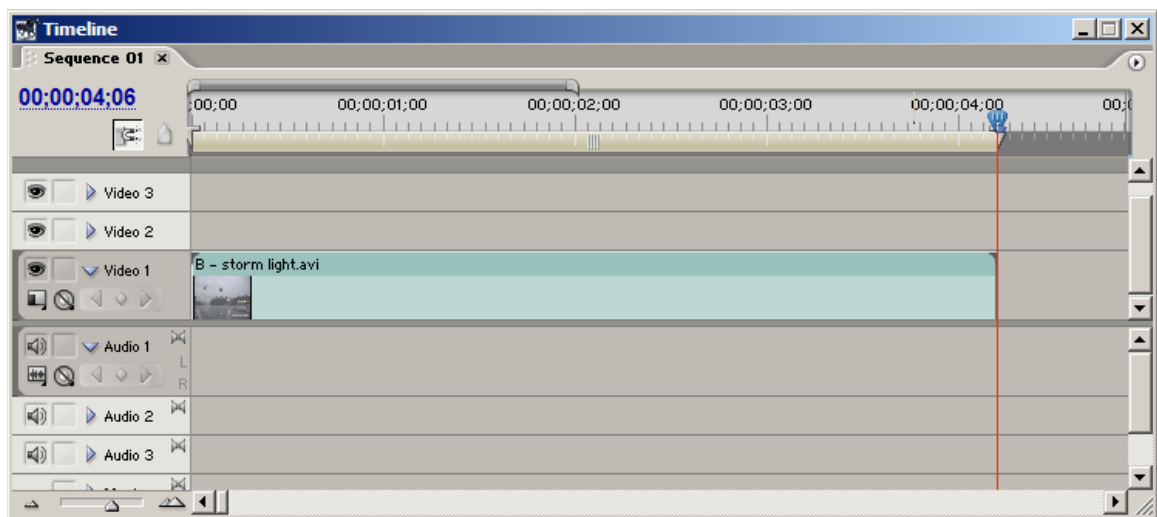


12. Για να διαγράψετε το sequence marker, τοποθετήστε τον δείκτη current time κοντά στο sequence marker. Με πατημένο το πλήκτρο Shift, σύρετε αργά τον δείκτη current time προς το sequence marker. Όταν ταυτιστούν, τότε εμφανίζεται μία κάθετη μαύρη γραμμή. Επιλέξτε Marker > Clear Sequence Marker > Current Marker.
13. Αποθηκεύσετε και κλείστε την εργασία σας.
14. Από το Welcome Screen επιλέξτε Open Project. Στη συνέχεια, επιλέξτε Lesson03_c.proj και κάντε κλικ στο Open.
15. Σύρετε το video B – storm light.avi από το παράθυρο Project στην αρχή του διάδρομου Video 1 του παραθύρου Timeline. Κάντε κλικ στο εικονίδιο Play In to

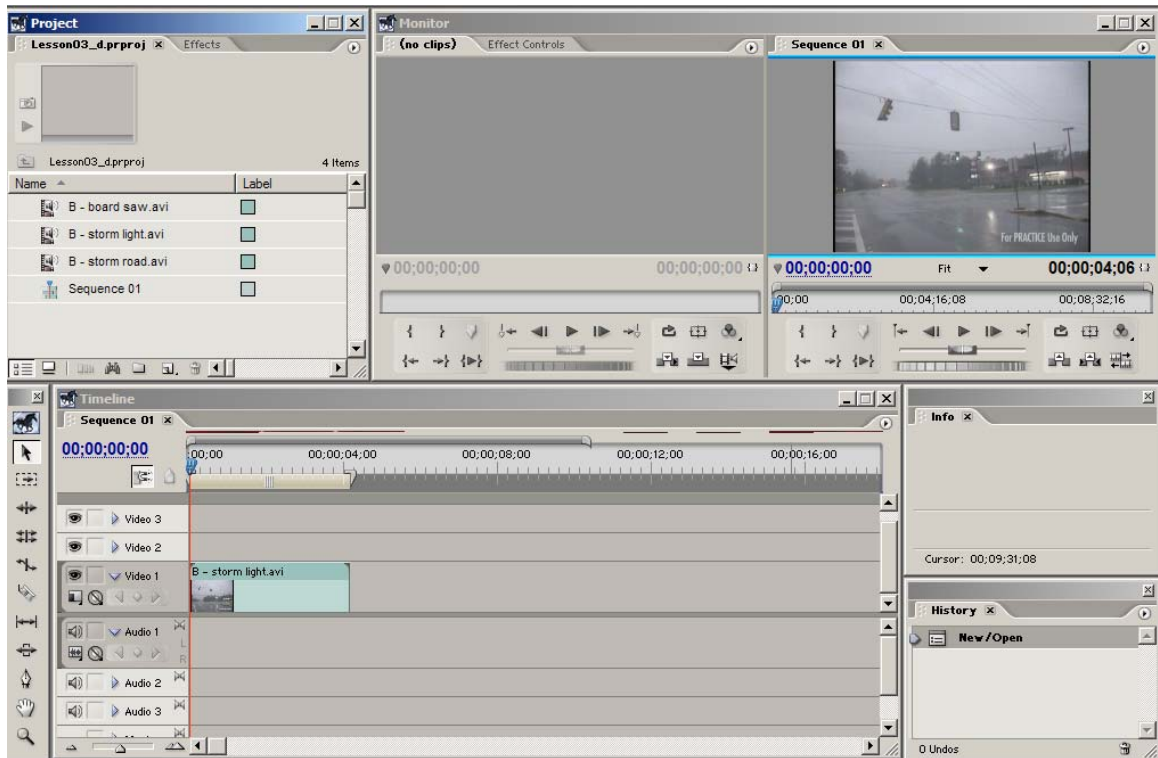
Out για να αρχίσει η αναπαραγωγή. Τα τμήματα video και audio του clip συνδέονται έτσι ώστε όταν σύρετε το τμήμα video στο παράθυρο Timeline, να μετακινείται μαζί του και το τμήμα συνδεδεμένου ήχου. Σε πολλές περιπτώσεις, είναι χρήσιμο να συνδέετε ή να αποσυνδέετε clips.






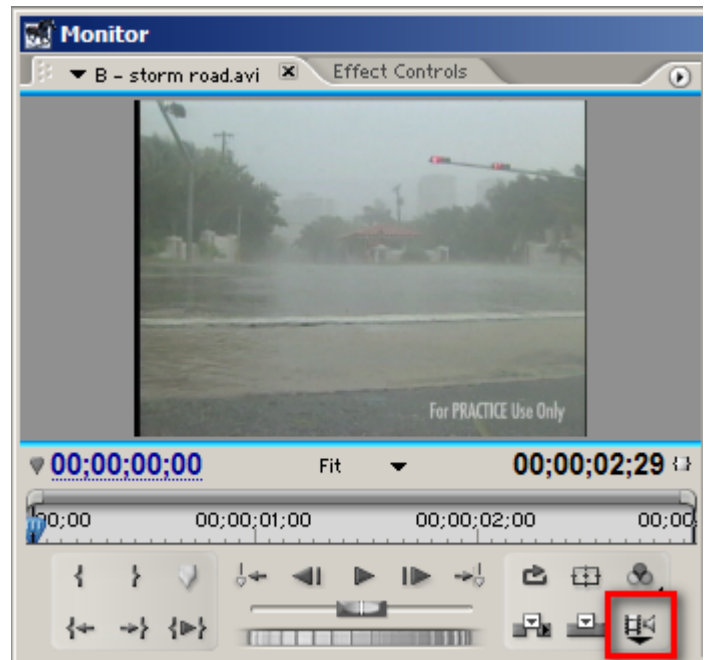
16. Στο παράθυρο Timeline, κάντε κλικ στο clip για να το επιλέξετε. Επιλέξτε Clip > Unlink Audio and Video για να αποσυνδέετε τα τμήματα video και audio του clip.
17. Κάντε δεξί κλικ στο τμήμα ήχου και επιλέξτε Clear για να το διαγράψετε. Αποθηκεύσετε και κλείστε την εργασία σας.



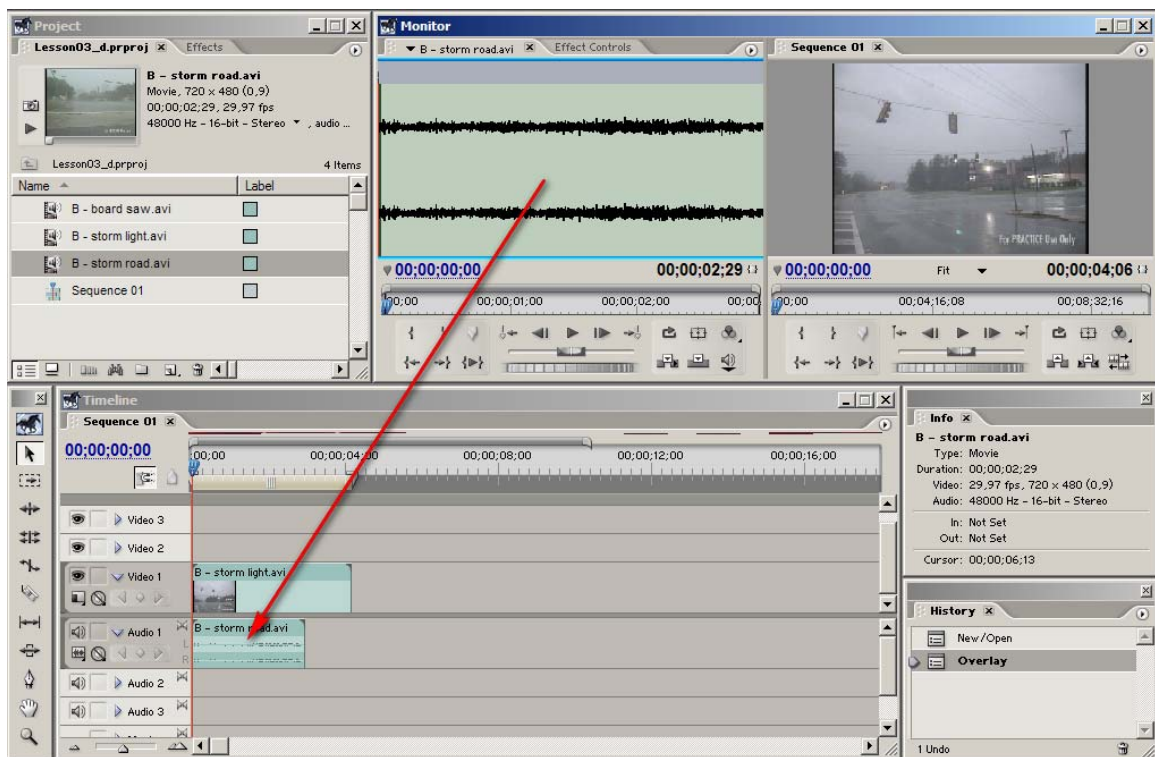
18. Από το Welcome Screen επιλέξτε Open Project. Στη συνέχεια, επιλέξτε Lesson03_d.proj και κάντε κλικ στο Open.



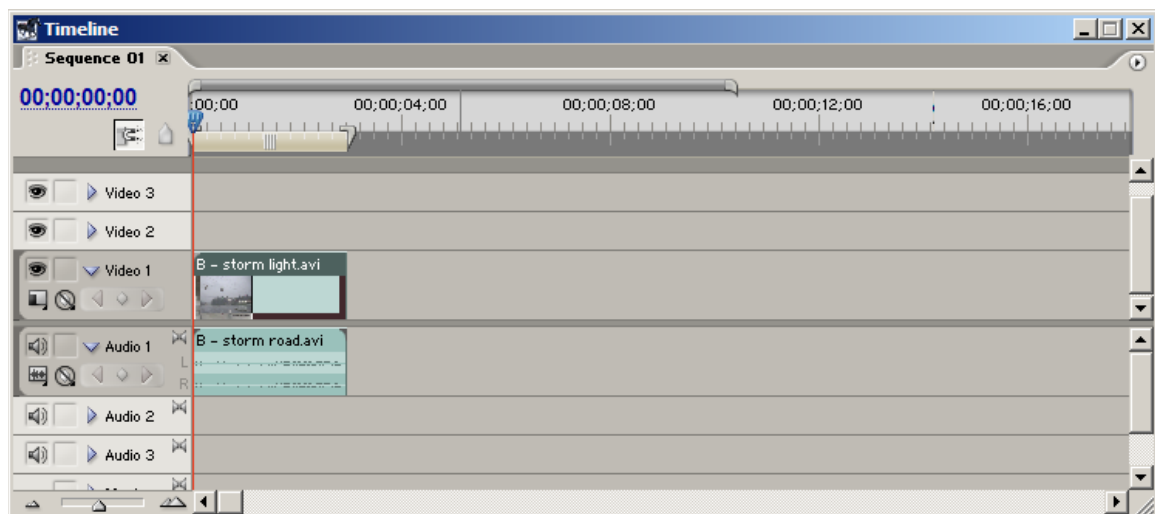
19. Στο παράθυρο Project κάντε διπλό κλικ στο αρχείο B - storm road.wan για να το ανοίξετε σε προβολή προέλευσης του παραθύρου Monitor. Κάντε συνέχεια κλικ στο εικονίδιο Take Audio and Video , που είναι στην κάτω δεξιά γωνία της προβολής προέλευσης του παραθύρου Monitor, μέχρι να μετατραπεί το εικονίδιο από  σε . Έτσι, ξεχωρίζεται τον ήχο από το βίντεο.



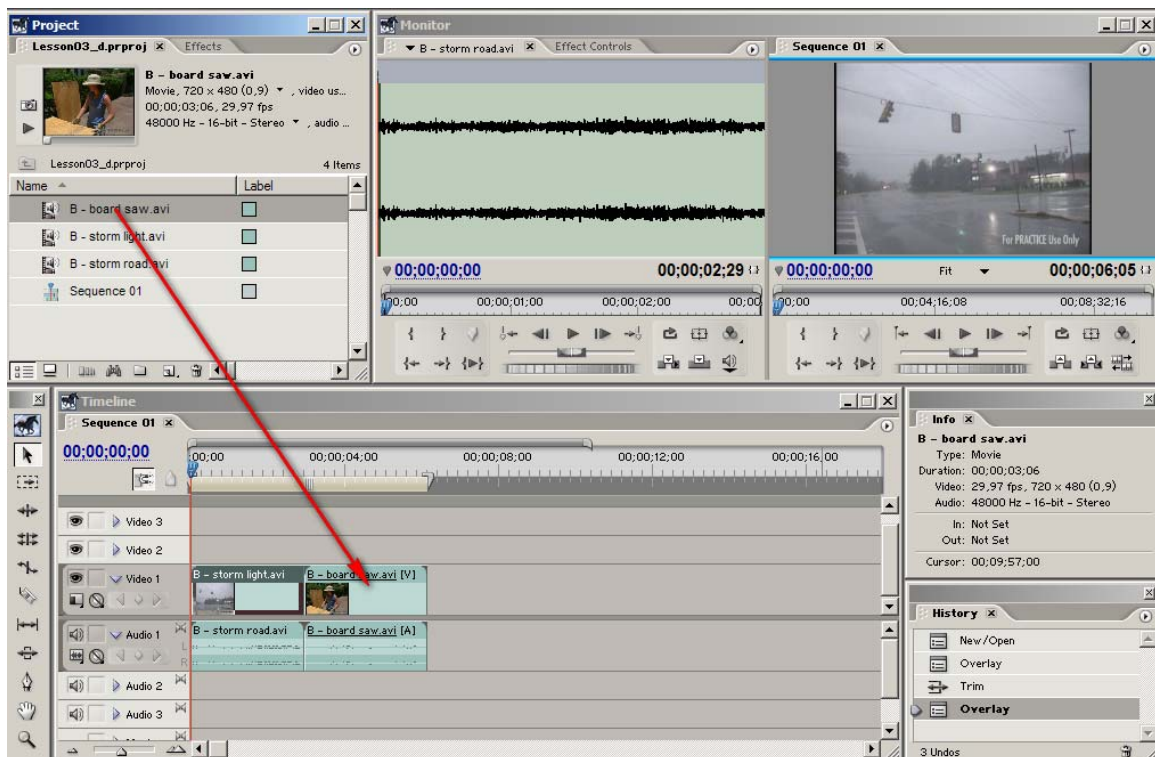
20. Σύρετε το clip από την προβολή προέλευσης του παραθύρου Monitor στην αρχή του διάδρομου Audio 1 του Timeline.



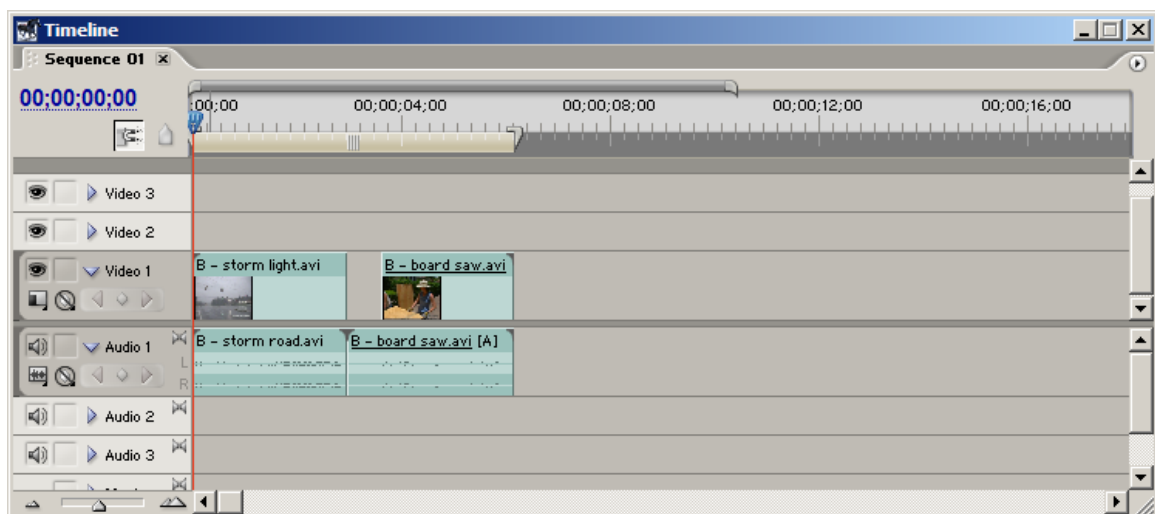
21. Τοποθετείστε τον κέρσορα στο τέλος του clip του διάδρομου Video 1. Ο κέρσορας μετατρέπεται σε Trim Out δείκτη. Κάντε κλικ και σύρετε το τέλος του clip προς τα αριστερά, μέχρι τα δύο clips video και audio να τερματίζουν μαζί. Κάντε προεπισκόπηση.



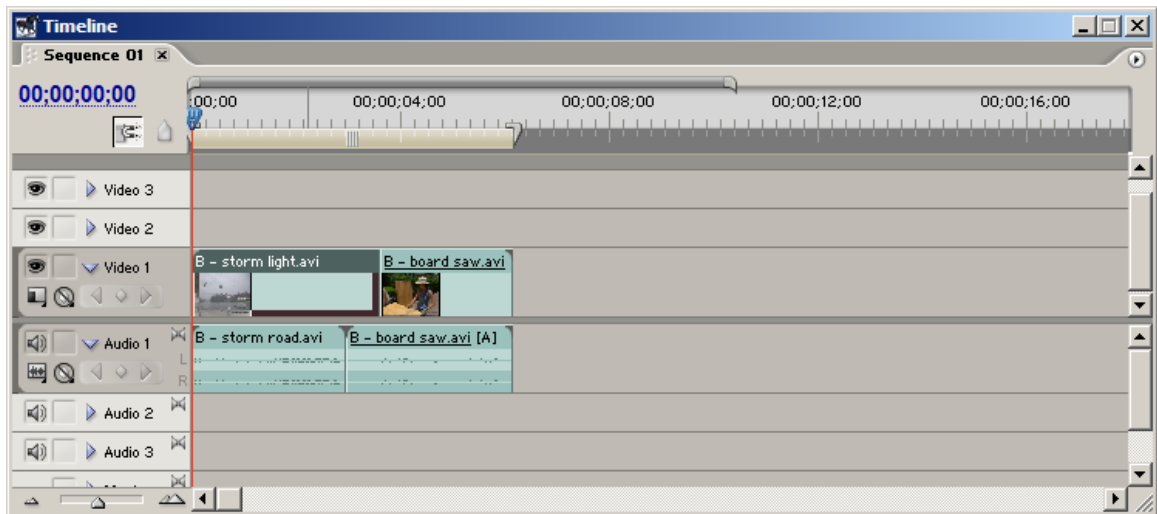
22. Σύρετε το clip B – board saw.wav από το παράθυρο Project στον διάδρομο Video 1 του παραθύρου Timeline, μετά το τέλος του πρώτου clip. Κάντε κλικ στο εικονίδιο Play In to Out για να αρχίσει η αναπαραγωγή.



23. Τοποθετείστε τον κέρσορα στην αρχή του δεύτερου clip του διάδρομου Video 1. Ο κέρσορας μετατρέπεται σε Trim In δείκτη. Με πατημένο το ALT κάντε κλικ και σύρετε αρχή του δεύτερου clip προς τα δεξιά κατά 20 frames.



24. Τοποθετείστε τον κέρσορα στο τέλος του πρώτου clip του διάδρομου Video 1. Ο κέρσορας μετατρέπεται σε Trim Out δείκτη. Με πατημένο το ALT κάντε κλικ και σύρετε το τέλος του πρώτου clip προς τα δεξιά κατά 20 frames για να γεμίσετε το κενό.



25. Κάντε κλικ στο εικονίδιο Play In to Out για να αρχίσει η αναπαραγωγή. Αποθηκεύσετε και κλείστε την εργασία σας.