

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Komputerowy montaż wideo. Ćwiczenia praktyczne

Autor: Bartosz Danowski
ISBN: 83-7361-240-8
Format: B5, stron: 116



Chociaż o „multimedialności” komputerów słyhać już od dawna, dopiero ostatnio „pecety” osiągnęły możliwości obliczeniowe, które pozwalają sprostać takim zadaniom, jak obróbka filmów czy muzyki przy zachowaniu zadowalającej jakości. Rynek został zdominowany przez rozmaite urządzenia cyfrowe, które dużo łatwiej połączyć z komputerem niż ich analogowe odpowiedniki. Cyfrowe kamery wideo nie są już ekstrawagancją – nie trudno jest więc mieć „co” obrabiać – trzeba tylko wiedzieć „jak”.

Książka „Komputerowy montaż wideo. Ćwiczenia praktyczne” przekaze Ci wiedzę potrzebną do samodzielnego montowania filmów. Po jej przeczytaniu nie będziesz musiał zanudzać znajomych „dłużyznami” i szukać na pilocie magnetowidu klawisza „fast forward” by pominąć nieudane sekwencje.

Poznasz:

- Sprzęt używany przy obróbce wideo
- Instalację i konfigurację kart rozszerzających
- Podstawowe oprogramowanie
- Zgrywanie materiału audio i wideo
- Edycję filmów
- Sposoby udźwiękowania i dodawania napisów
- Zapis gotowych filmów w formatach VCD, SVCD, DVD i DivX



Spis treści

Wstęp.....	5
Rozdział 1. Oględziny posiadanego sprzętu	7
Karta graficzna.....	7
Tuner telewizyjny	10
Karta dźwiękowa	12
Dysk twardy.....	13
Porty USB i FireWire	15
Nagrywarka płyty CD lub DVD	16
Rozdział 2. Sprzęt potrzebny do skompletowania domowego studia wideo	17
Źródło analogowego sygnału audio i wideo	17
Pobieranie sygnału wideo do komputera	19
Pobieranie sygnału audio do komputera	20
Kable.....	21
Rozdział 3. Instalacja i konfiguracja komputera i domowego studia wideo.....	23
Instalacja karty graficznej z modulem ViVo	23
Instalacja tunera telewizyjnego.....	29
Instalacja karty dźwiękowej i nagrywarki	33
Podłączanie kamery, magnetowidu oraz tunera telewizyjnego	33
Rozdział 4. Oprogramowanie.....	37
Pobieranie materiału i montaż	37
Authoring i nagrywanie płyty CD lub DVD.....	38
Pozostałe programy	40
Rozdział 5. Pobieranie materiału audio i wideo.....	43
Rozdział 6. Edycja pobranego materiału.....	53
Przeglądanie scen.....	53
Przycinanie filmu i podział na mniejsze sceny	55
Przejścia i efekty specjalne	58
Rozdział 7. Podkład dźwiękowy i komentarz lektora.....	65
Praca z oryginalnym podkładem dźwiękowym	65
Dodawanie własnego podkładu dźwiękowego	66
Dodawanie podkładu z głosem lektora	70

Rozdział 8. Nakładanie scen	73
Rozdział 9. Dodawanie tekstu	77
Rozdział 10. Zapis gotowego filmu do pliku	83
Przygotowanie filmu do publikacji na płycie VCD, SVCD lub DVD	83
Zapis filmu do formatu Divx	85
Rozdział 11. Przygotowanie płyty CD lub DVD	91
Authoring płyty VCD, SVCD lub DVD	91
Nagrywanie pliku Divx na płytę	105
Rozdział 12. Przydatne informacje	109
Testujemy gotową płytę	109
Wykorzystanie wyjścia TV w karcie graficznej	110
Podsumowanie	113

Rozdział 8.

Nakładanie scen

Za pomocą programu firmy *Ulead* możesz nałożyć na siebie dwie sceny, uzyskując interesujący efekt. Możliwości wykorzystania takiego efektu są bardzo szerokie, przykładem mogą być *Wiadomości* telewizyjnej jedynki. Podczas transmisji ze studia poza prezenterem siedzącym w studiu bardzo często widać małe okienko, w którym wyświetlany jest np. jakiś felieton filmowy dotyczący tego, o czym mówi prezydent. Przykład nałożenia na siebie dwóch scen jest przedstawiony na rysunku 8.1.

Rysunek 8.1.

*Dwie sceny
nałożone na siebie*

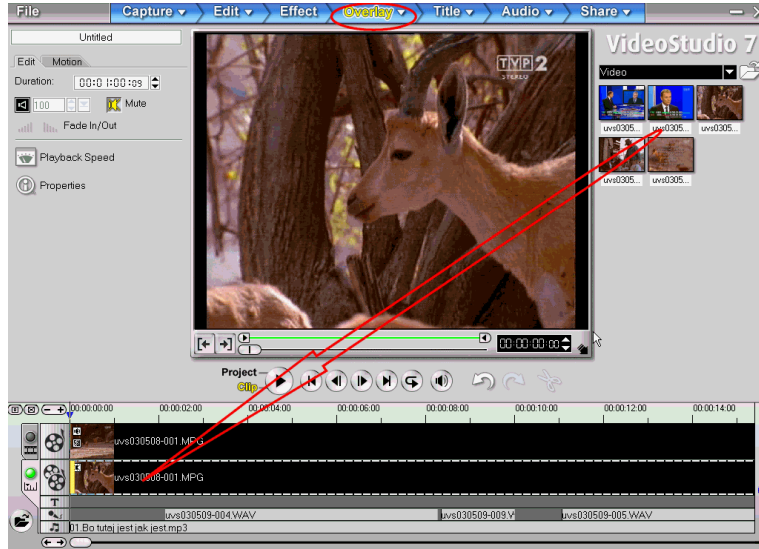


Nakładanie na siebie dwóch scen jest dość prostym zadaniem — wymaga wybrania opcji *Overlay* z górnego okna w głównym oknie programu. Na rysunku 8.2 umieściłem widok głównego okna programu po wybraniu opcji *Overlay*.

Najpierw musimy dodać scenę do naszego filmu, a następnie określimy jej lokalizację oraz wygląd. Na rysunku 8.2 na pasku *Timeline* na pierwszej linii od góry umieszczona jest podstawowa scena. Scenę, którą chcemy nałożyć, należy przeciągnąć z prawego menu na drugą linię paska *Timeline*. Menu widoczne po prawej stronie znasz już z rozdziału dotyczącego pobierania i edycji materiału.

Rysunek 8.2.

Widok głównego okna programu po wybraniu opcji *Overlay*



Po przeciągnięciu sceny na drugą linię paska *Timeline* należy zająć się jego właściwościami. Najpierw zajrzyjmy do zakładki *Edit* widocznej po lewej stronie głównego okna. Opcje tam zgromadzone znasz już z poprzednich rozdziałów, dlatego nie będę ich tutaj opisywał. Przypomnę jedynie, że z ich pomocą możesz wyłączyć lub włączyć odtwarzanie dźwięku w nałożonej scenie, wymusić płynne rozpoczęcie i zakończenie odtwarzania dźwięku oraz określić szybkość projekcji materiału.



Jeżeli nałożysz na siebie dwie sceny z oryginalnymi ścieżkami dźwiękowymi, to nałoży się na siebie również dźwięk. Taka sytuacja jest raczej niepożądana, dlatego warto wyłączyć dźwięk nakładanej sceny. Oczywiście, zdarzają się specjalne projekty, gdy musisz zostawić taki zmiksowany podkład dźwiękowy.

Ćwiczenie 8.1.

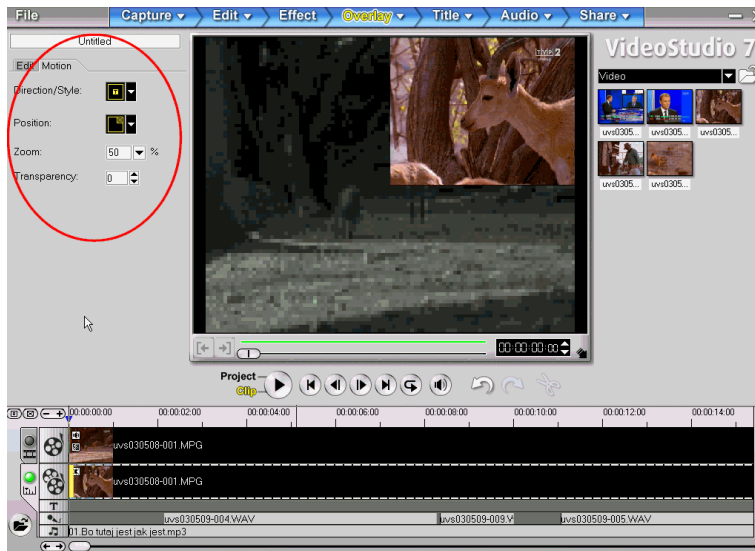
Aby nałożyć dwie sceny na siebie, wykonaj następujące czynności:

1. Dodaj do paska *Timeline* na pierwszej linii podstawową scenę. W razie problemów wróć do odpowiedniego opisu zamieszczonego w jednym z poprzednich rozdziałów.
2. Z górnego menu programu wybierz opcję *Overlay*.
3. Z prawego menu wybierz scenę, którą chcesz nałożyć na uprzednio dodany fragment filmu.
4. Przeciągnij scenę na pasek *Timeline* i upuść ją na drugiej linii, licząc od góry.

Po dodaniu nakładanej sceny domyślne jej ustawienia powodują, że w całości przysłania ona podstawowy fragment filmu. Takie rozwiązanie oczywiście jest do przyjęcia jedynie w ściśle określonych sytuacjach, dlatego musimy zająć się zmianą domyślnych ustawień dodanej sceny.

W tym celu musisz kliknąć kursorem myszy zakładkę o nazwie *Motion* widoczną w lewej części głównego okna programu (rysunek 8.3).

Rysunek 8.3.
Właściwości
nałożonej sceny



Dostępne opcje umożliwiają zmianę następujących właściwości nałożonej sceny:

- ❖ *Transparency* — stopień przezroczystości sceny. Dzięki tej opcji możesz spowodować, że nałożone okno będzie częściowo przezroczyste.
- ❖ *Zoom* — wielkość nałożonego okna. Za pomocą tej opcji możesz zmienić rozmiar nałożonej sceny. Na rysunku 8.3 nałożona scena ma postać małego okienka.
- ❖ *Position* — zmiana położenia nałożonej sceny. Opcja ta umożliwia określenie lokalizacji nałożonej sceny. Dysponujesz kilkoma zdefiniowanymi położeniami. Na rysunku 8.3 widać nałożoną scenę w prawym górnym narożniku całego filmu.
- ❖ *Direction/Style* — określenie zachowanie się okna z nałożoną sceną. Za pomocą tej opcji możesz określić, w jaki sposób okno ma się pojawić i zniknąć. Używając kilku zdefiniowanych zachowań, w prosty sposób wymusisz, by okno z nałożoną sceną „przejechało” przez ekran w niemal dowolny sposób.

Nie będę tutaj dokładnie opisywał wszystkich dostępnych opcji, ale proponuję, abyś sam sprawdził, jak to działa i co możesz zrobić z nałożoną sceną.

W celu sprawdzenia sposobu zachowania się nałożonego okna musisz na pasku *Timeline* zaznaczyć drugą linię, a dokładnie — nałożoną scenę. Następnie kliknij przycisk *Play* umieszczony bezpośrednio pod oknem podglądu. Jeżeli chcesz zobaczyć cały film, kliknij przycisk *Project*, a następnie *Play*.

Ćwiczenie 8.2.

Aby określić właściwości nałożonej sceny, wykonaj następujące czynności:

1. Otwórz zakładkę *Motion*.
2. Sprawdź działanie opcji *Zoom*, *Transparency*, *Position* oraz *Direction/Style*.
3. Zobacz gotowy efekt.