



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Εθνικόν και Καποδιστριακόν
Πανεπιστήμιον Αθηνών

Τηλεοπτική και Ραδιοφωνική Παραγωγή

Ενότητα 5: Βίντεο Μοντάζ, Εργαλεία και Τεχνικές

Νίκος Μύρτου

Σχολή ΟΠΕ

Τμήμα ΕΜΜΕ

Pre Production...

Εξοπλισμός

- Εγχειρίδιο Χρήσης
- Κάμερα
- Φακοί
- Ρυθμίσεις

Ροή Εργασίας

- Φόρτωμα Υλικού
- Transcoding
- Αρχειοθέτηση
- Τελικό Προϊόν



Ροή Εργασίας

Card Reader

Αρχειοθέτηση Υλικού (Σκληρός Δίσκος backup)

Μετατροπή Κώδικα (MpegStreamclip, πρέπει;)

Οργάνωση Project - Σχεδιασμός

Τελικό export και μορφές διανομής



Κινηματογραφική Μορφή

Μορφικό Σύστημα

- Αφηγηματικό
- Μη Αφηγηματικό

Υφολογικό Σύστημα

Μιζανσεν

Φωτογραφία

Μοντάζ

Ήχος



Ήχος

- Ίσως το πιο σημαντικό κομμάτι για την μεταφορά πληροφορίας.
- Μιλάει σε πρωτόλειο επίπεδο μέσα μας



Ήχος

- Ήχος από τις εικόνες
- Σπικάζ/ VoiceOver
- Συνεντεύξεις
- Μουσική
- Ήχος Δωματίου



Ήχος

- Ο φυσικός ήχος δίνει πληροφορία
- Ο φυσικός ήχος βοηθάει στην συναισθηματική εμπλοκή
- Προσοχή στην ποσότητα VO και Συνεντεύξεων
- Το αυτί περιμένει να ακούσει
- Ήχος Δωματίου ενοποιεί
- Ο ήχος σαν εργαλείο μοντάζ



Ήχος-Μουσική

- Η μουσική δίνει ρυθμό και συναίσθημα
- Καλύπτει κενά και λάθη
- Ας την αποφεύγουμε



Μοντάζ/Film Cutting/Editing

- Η διαδικασία με την οποία συνδέουμε μια σειρά πλάνων ώστε να αφηγηθούμε μια ιστορία.
- Τεχνικοί Λόγοι
- Αφηγηματικοί Λόγοι



Μοντάζ Συνέχειας - Ρακόρ

- Συνέχεια Χώρου
- Συνέχεια Χρόνου



Διαστάσεις του Μοντάζ

- Γραφιστικές Σχέσεις μεταξύ πλάνων
- Ρυθμικές Σχέσεις
- Χωρικές Σχέσεις
- Χρονικές Σχέσεις



Συνδέσεις Πλάνων

- Cut
- Dissolve
- Fade In/Out
- (Wipes)



Είδη Πλάνων (Μέγεθος)

- Το μέγεθος του πλάνου ορίζεται σε σχέση με τον άνθρωπο.
- Συνήθως η εναλλαγή πλάνου γίνεται από το πιο γενικό στο πιο κοντινό.
- Όσο πιο γενικό ένα πλάνο τόσο περισσότερη διάρκεια απαιτεί, και το αντίστροφο.



Είδη Πλάνων (Μέγεθος)

- Πολύ Γενικό
- Γενικό
- Μεσαίο-Μακρινό
- Μεσαίο
- Μέτριο Κοντινό
- Κοντινό
- Πολύ Κοντινό
- Λεπτομέρεια
- Αμερικάνικο



Κινήσεις Κάμερας

- Πανοραμική > περιστροφή σε οριζόντιο άξονα
- Βερτικάλ > περιστροφή σε κάθετο άξονα
- Τράβελινγκ
- Λατεράλ > παράλληλα με την δράση
- Γερανός (craning)
- Zoom



Κινήσεις Κάμερας και Υποκειμένου

- Οι κινήσεις της κάμερας αρχίζουν από στάση και να καταλήγουν σε στάση.
- Οι κινήσεις κάμερας ΔΕΝ κόβονται.
- Οι κινήσεις υποκειμένου αξιοποιούνται πιο δυναμικά.



Σημαντικές Έννοιες

- Χρυσή Τομή / Rule of Thirds
- **Άξονας**
- Ρακόρ/Συνέχεια

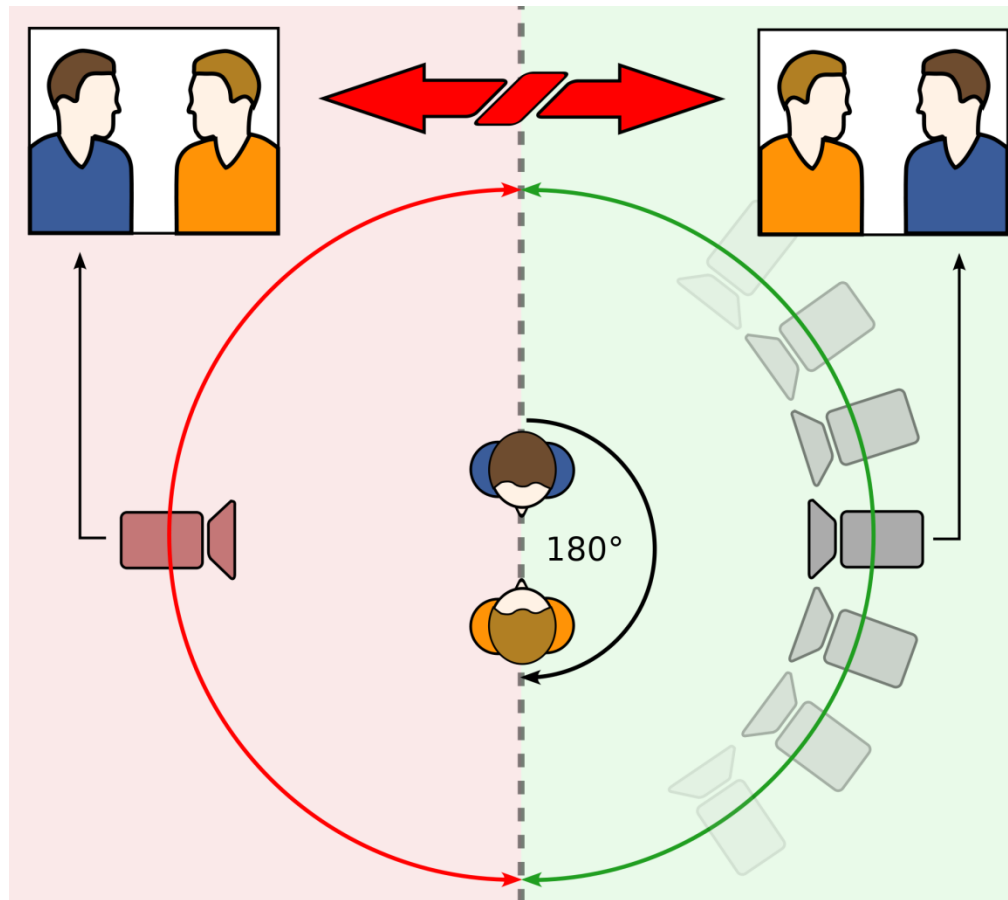


Άξονας

- Η φανταστική γραμμή που συνδέει τα βλέματα των πρωταγωνιστών μιας σκηνής και χωρίζει σε δύο ημικύκλια τον χώρο.
- Η πρώτη μας επιλογή είναι από ποια μεριά της γραμμής θα κινηματογραφήσουμε.
- Μένουμε σταθεροί στην επιλογή μας. Για να διατηρούμε την χωρική συνέχεια.
- Αν πρέπει να αλλάξουμε μεριά πρέπει να το δείξουμε στον θεατή μας.



Άξονας



Ρακόρ/Συνέχεια

- Η συνέχεια χώρου/χρόνου ήταν η βασική ανησυχία.
- Πλέον δίνουμε βαρύτητα στην συναισθηματική κατάσταση του θεατή.
- Η συνέχεια δράσης παραμένει το βασικό εργαλείο για σωστά κοψίματα.



Πότε αλλάζω πλάνο;

- Όταν και ΑΝ πρέπει.
- Το ότι μπορώ να αλλάξω πλάνο δεν σημαίνει ότι πρέπει.
- Ρυθμός-Ρυθμός-Συναίσθημα



Video Compression Basics



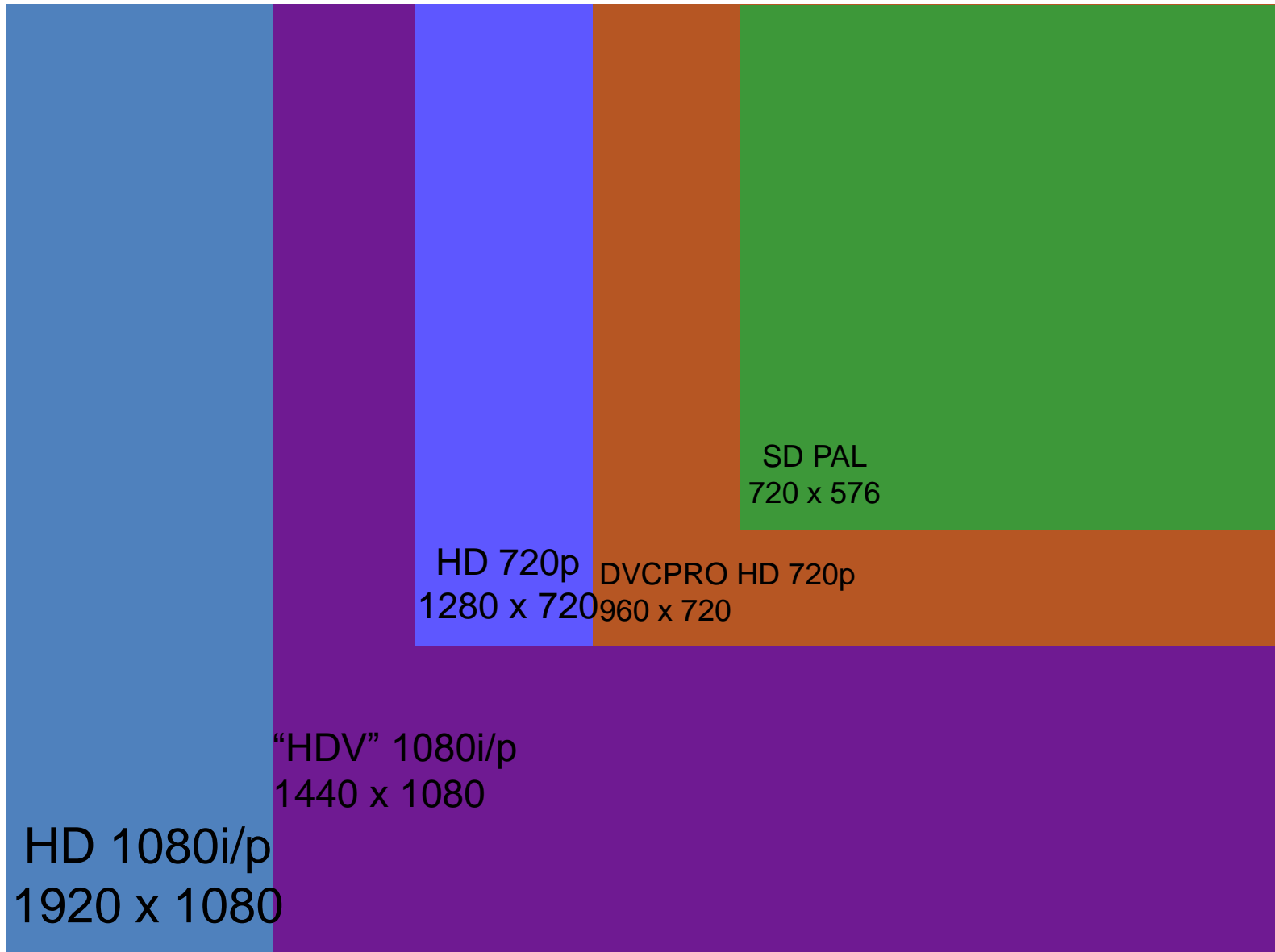
Ιδιότητες του Βίντεο



Frame Size/Μέγεθος Καρέ



Frame Size



Frame Rates/Ρυθμός Ανανέωσης Καρέ



Frame Rates

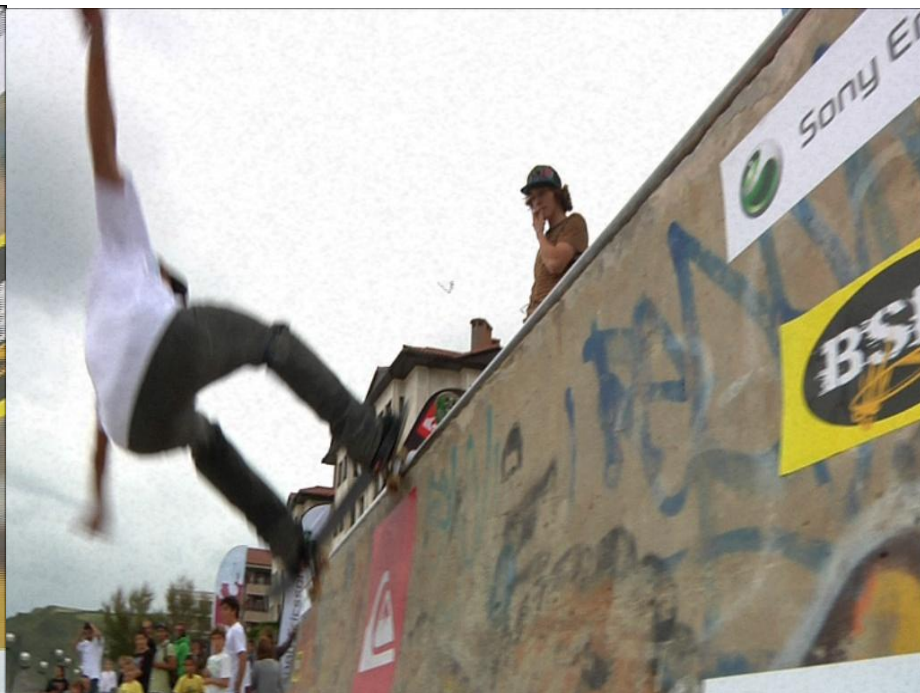
Format	Frame Rate
Film	24fps
PAL Video	25fps
NTSC Video	30fps
HD	24fps 25fps 30fps 50fps 60fps



Interlacing vs Progressive Scan



Interlacing vs Progressive Scan



VIDEO COMPRESSION TERMINOLOGY

MEGABYTES (MB)

Measure of capacity or file size



MEGABITS PER SECOND (Mbps)

Amount of data transferred



TYPES OF COMPRESSION

VARIABLE BIT RATE (VBR)

Fast moving footage requires higher data rate
Changes the number of Mbps as required

CONSTANT BIT RATE

Applies same bit rate irrespective of footage encoded



TYPES OF COMPRESSION

INTRAFRAME COMPRESSION

Spatial compression within the frame

All “I Frame” codecs

DV, DV50, DVCPRO HD, Apple

ProRes

Great Image Quality

Large File Sizes

INTERFRAME COMPRESSION

“Temporal Compression”

MPEG-2, MPEG-4, H.264

Small file sizes

Excellent for distribution

Not ideal production formats



INTERFRAME COMPRESSION

Groups of Pictures (GOPs)

I-Frame (Intra Frames)

Reference Frames contain complete frame information

P-Frame (Predictive Frames)

Calculated based on nearest I or P frame
More compressed than I Frames

B-Frames (Bi-directional Frames)

Encoded based on interpolation from I- to P-Frames



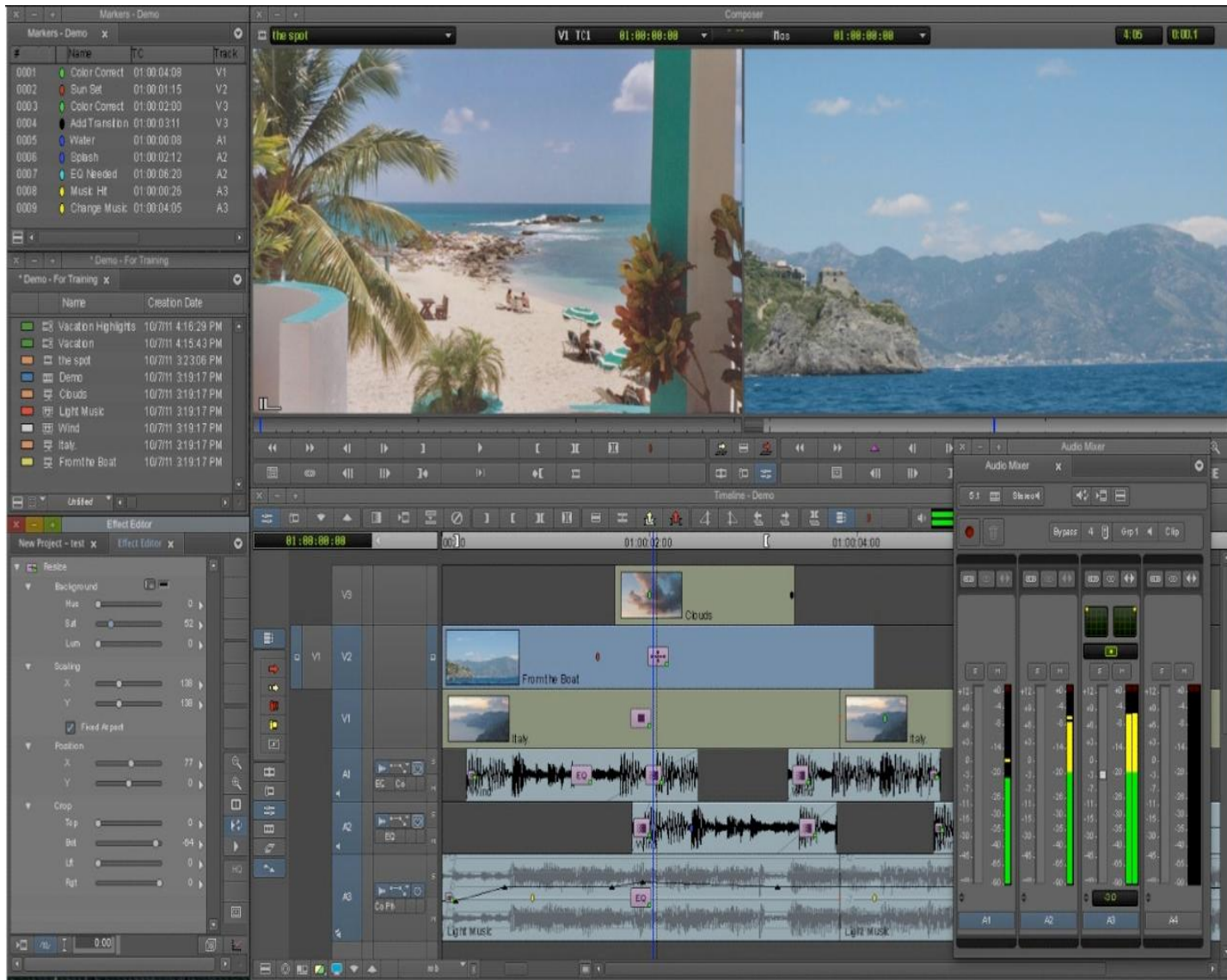
Άλλο το μοντάζ και άλλο η χρήση προγράμματος

Το μοντάζ θέλει ταλέντο και δουλειά
ή
σκληρή δουλειά και πολύ θέαση!

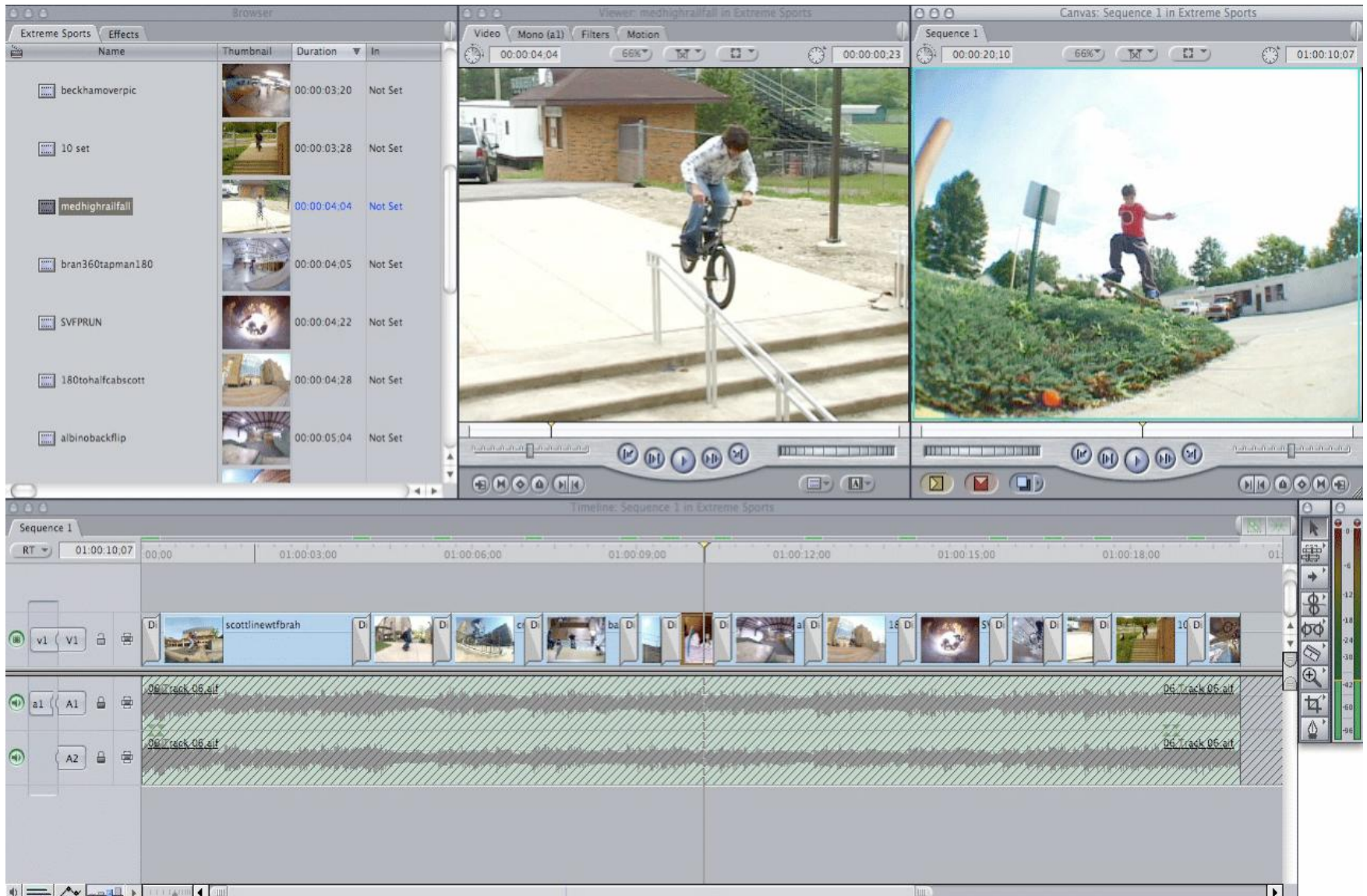
Η χρήση λογισμικού είναι κάτι που διδάσκεται!
Η επιλογή λογισμικού δεν επηρεάζει την λειτουργία του μοντάζ!



Λογισμικά: Avid



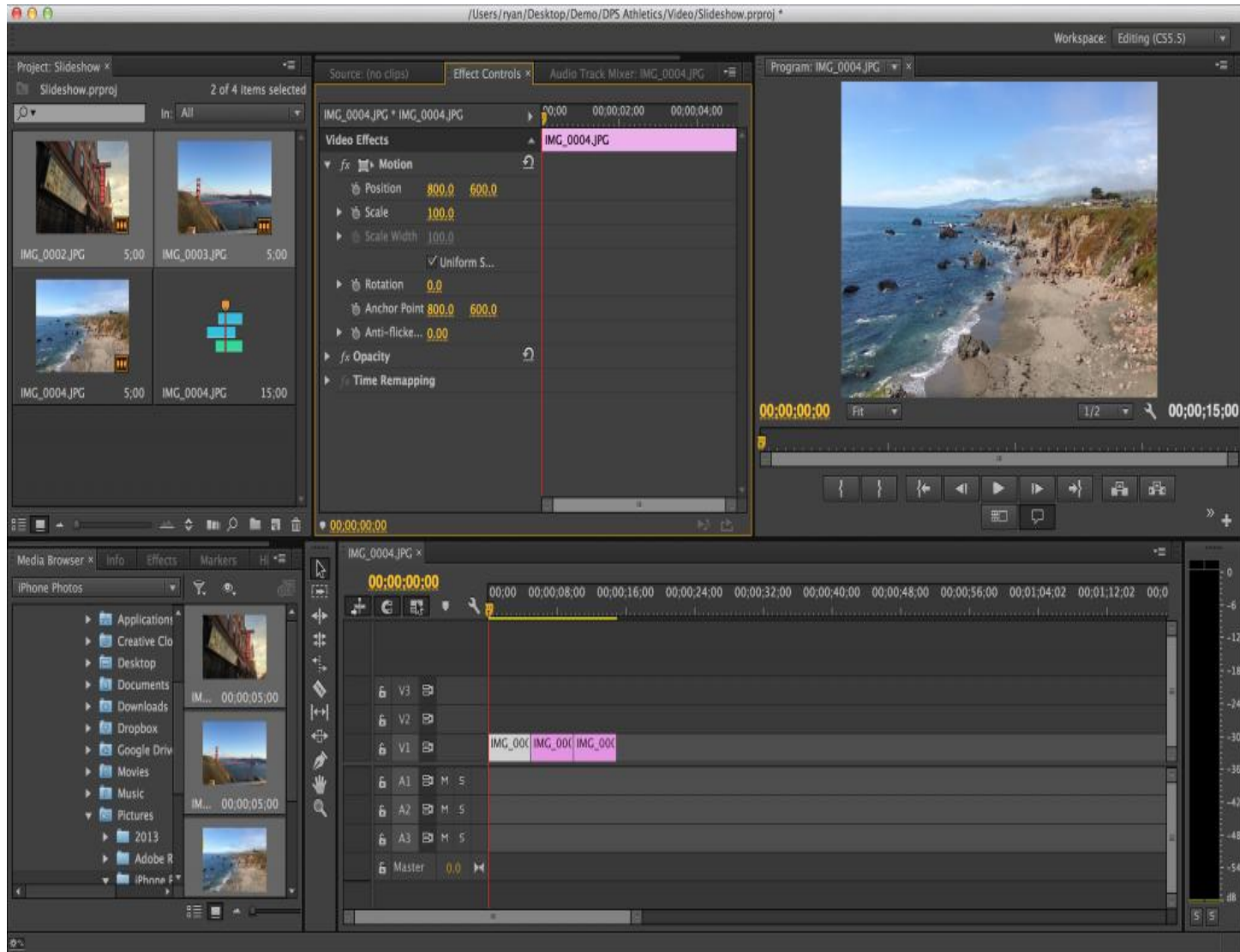
Λογισμικά: Final Cut Pro



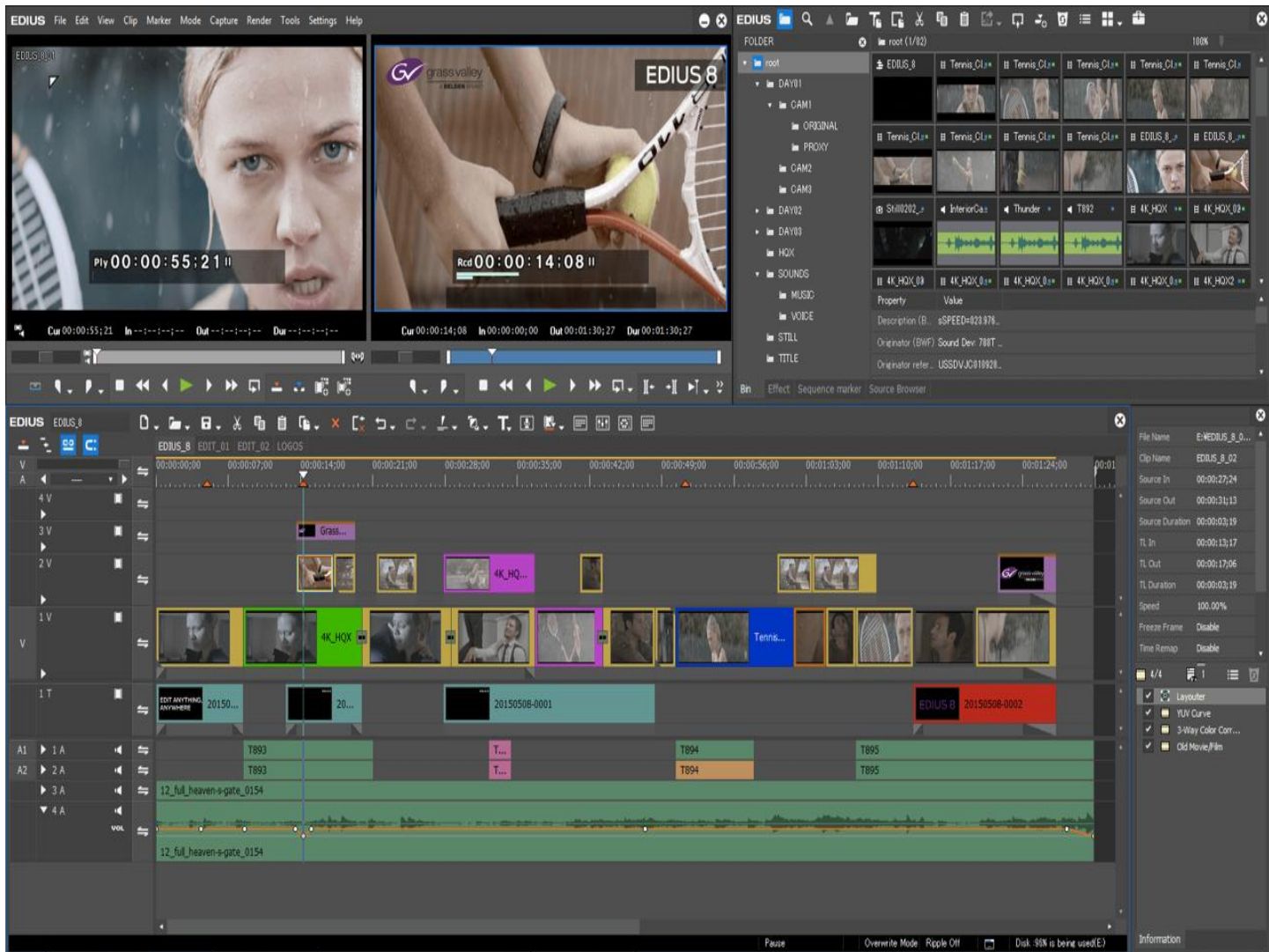
Λογισμικά: Final Cut Pro X



Λογισμικά: Adobe Premiere



Λογισμικά: Edius



Λογισμικά: Sony Vegas

The screenshot displays the Sony Vegas Pro 12.0 interface. The main window is titled "Canon hi-g25 audio tests.veg - Vegas Pro 12.0". The interface is divided into several sections:

- Media Bin (Top Left):** A list of media assets with columns for Name, Use Count, Type, Media FX, Comment, and Title. Assets include "waveform.jpg", "Sony Titles & Text www.youtube.com/UK...", "Sony Solid Color 1", and several "VLC media file" and "AVCHD Video" files.
- Preview Window (Top Right):** Shows a video preview of a Canon camera screen. The screen displays "FUNC 0:01:45", "213mIn", "F4.0", "1/50", "0dB", "LAF", "MXP", and "ZOOM". Below the preview, it says "Canon internal mic / auto levels (Default Audio Program)".
- Timeline (Middle):** A horizontal timeline showing the project's duration from 00:00:00 to 00:15:00. The current time is 00:01:37:17. The timeline is divided into tracks for Titles, Watermark, Captions, Overlay, Video, Sony sound, Canon sound, and Black.
- Multi-Track Editing Area (Bottom):** A detailed view of the tracks. The "Video" track shows a sequence of video clips. The "Sony sound" and "Canon sound" tracks show audio waveforms. The "Black" track is currently empty.

Θεωρητικό Πλάισιο

Rudonkin (1926)

5 Τεχνικές

1. Contrast/Αντίθεση
2. Parallelism/Παράλληλη Δράση
3. Συμβολισμός
4. Simultaneity/Ταυτοχρονία
5. Leitmotif



Djiga Vertof (1929)

“Το μοντάζ αρχίζει από την στιγμή που θα επιλέξουμε την πρώτη θέση της κάμερας. Από την πρώτη επιλογή δημιουργείται μια φυσική σειρά”

Επαναπλασίωση

Όχι στη Μυθοπλασία



Walter Murch (1990)

6 Κριτήρια για το Cut

1. Emotion	51%
2. Story	23%
3. Rhythm	10%
4. Eye Trace	7%
5. Two Dimensional Plane of Screen	5%
6. Three Dimensional Space of Action	4%



Contemporary Times

1. Επιτάχυνση Αφήγησης (χρόνου)
2. Punchline
3. Παρουσιαση Μεγάλης Διάρκειας (training sequences)
4. Συνδυασμός Ιστοριών
5. Σύγκριση και Αντίθεση
6. Gestalt
7. Boiling Up
8. Ποιητικές Λεπτομέρειες
9. Mental Construct
10. Διανοητικό Μοντάζ (μεταφορά)



Basic Non Linear Editing (NLE)

- Τι ιστορία έχω να πω;
- Την έχω προσχεδιάσει ή θα προκύψει από το υλικό;
- Shortcuts Shortcuts Shortcuts
- “Σωστός” και “Λάθος” Τρόπος Χρήσης
- 3 points editing



Τέλος Ενότητας

Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «**Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Αθηνών**» έχει χρηματοδοτήσει μόνο την αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.



Σημειώματα

Σημείωμα Αναφοράς

Copyright Εθνικών και Καποδιστριακών Πανεπιστημίων Αθηνών, Νίκος Μύρτου 2015. Νίκος Μύρτου. «Τηλεοπτική και Ραδιοφωνική Παραγωγή. Βίντεο Μοντάζ, Εργαλεία και Τεχνικές». Έκδοση: 1.0. Αθήνα 2015. Διαθέσιμο από τη δικτυακή διεύθυνση: <http://opencourses.uoa.gr/courses/MEDIA100/>.



Σημείωμα Αδειοδότησης

Το παρόν υλικό διατίθεται με τους όρους της άδειας χρήσης Creative Commons Αναφορά, Μη Εμπορική Χρήση Παρόμοια Διανομή 4.0 [1] ή μεταγενέστερη, Διεθνής Έκδοση. Εξαιρούνται τα αυτοτελή έργα τρίτων π.χ. φωτογραφίες, διαγράμματα κ.λ.π., τα οποία εμπεριέχονται σε αυτό και τα οποία αναφέρονται μαζί με τους όρους χρήσης τους στο «Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων».



[1] <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Ως **Μη Εμπορική** ορίζεται η χρήση:

- που δεν περιλαμβάνει άμεσο ή έμμεσο οικονομικό όφελος από την χρήση του έργου, για το διανομέα του έργου και αδειοδόχο
- που δεν περιλαμβάνει οικονομική συναλλαγή ως προϋπόθεση για τη χρήση ή πρόσβαση στο έργο
- που δεν προσπορίζει στο διανομέα του έργου και αδειοδόχο έμμεσο οικονομικό όφελος (π.χ. διαφημίσεις) από την προβολή του έργου σε διαδικτυακό τόπο

Ο δικαιούχος μπορεί να παρέχει στον αδειοδόχο ξεχωριστή άδεια να χρησιμοποιεί το έργο για εμπορική χρήση, εφόσον αυτό του ζητηθεί.

Διατήρηση Σημειωμάτων

Οποιαδήποτε αναπαραγωγή ή διασκευή του υλικού θα πρέπει να συμπεριλαμβάνει:

- το Σημείωμα Αναφοράς
- το Σημείωμα Αδειοδότησης
- τη δήλωση Διατήρησης Σημειωμάτων
- το Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων (εφόσον υπάρχει)

μαζί με τους συνοδευόμενους υπερσυνδέσμους.

