

# פרמייר פרו סי אס 3 חוברת ההפעלה

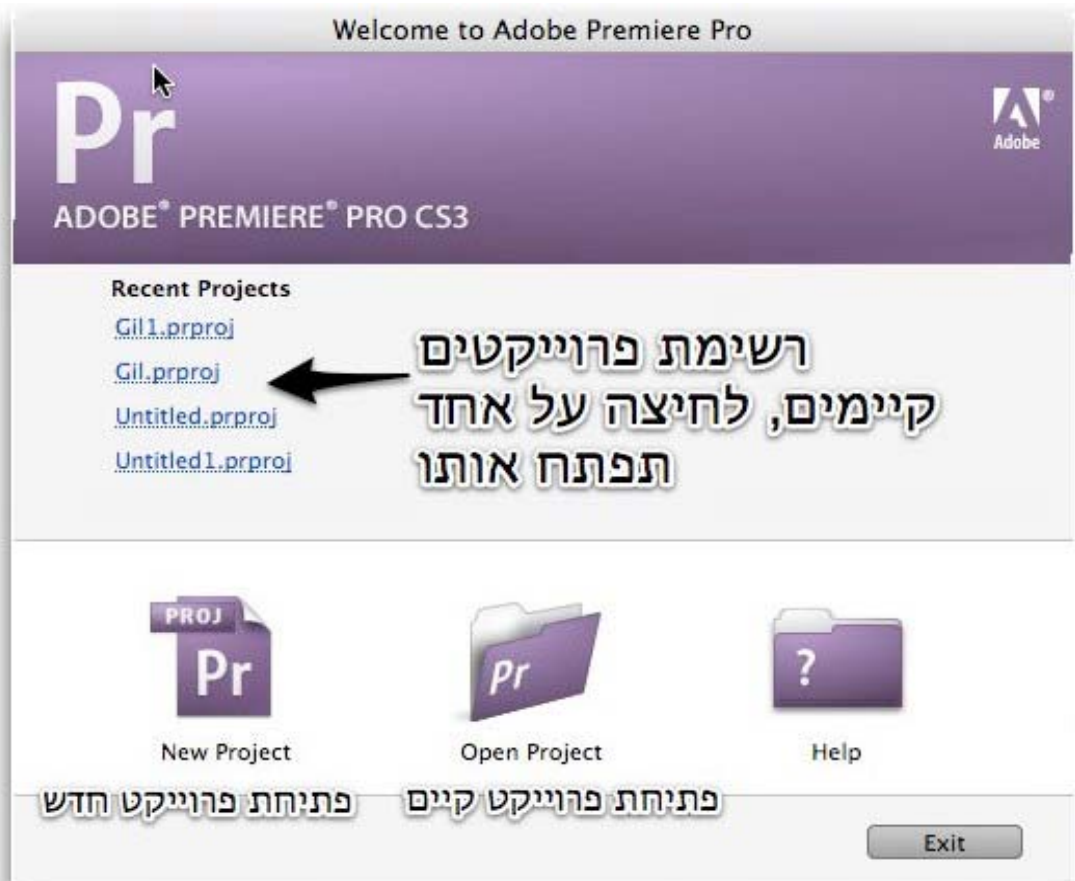
מאת  
גיל לופו



כל הזכויות שמורות לגיל לופו דצמ' 2007

## פרק- 1 הכרות כללית

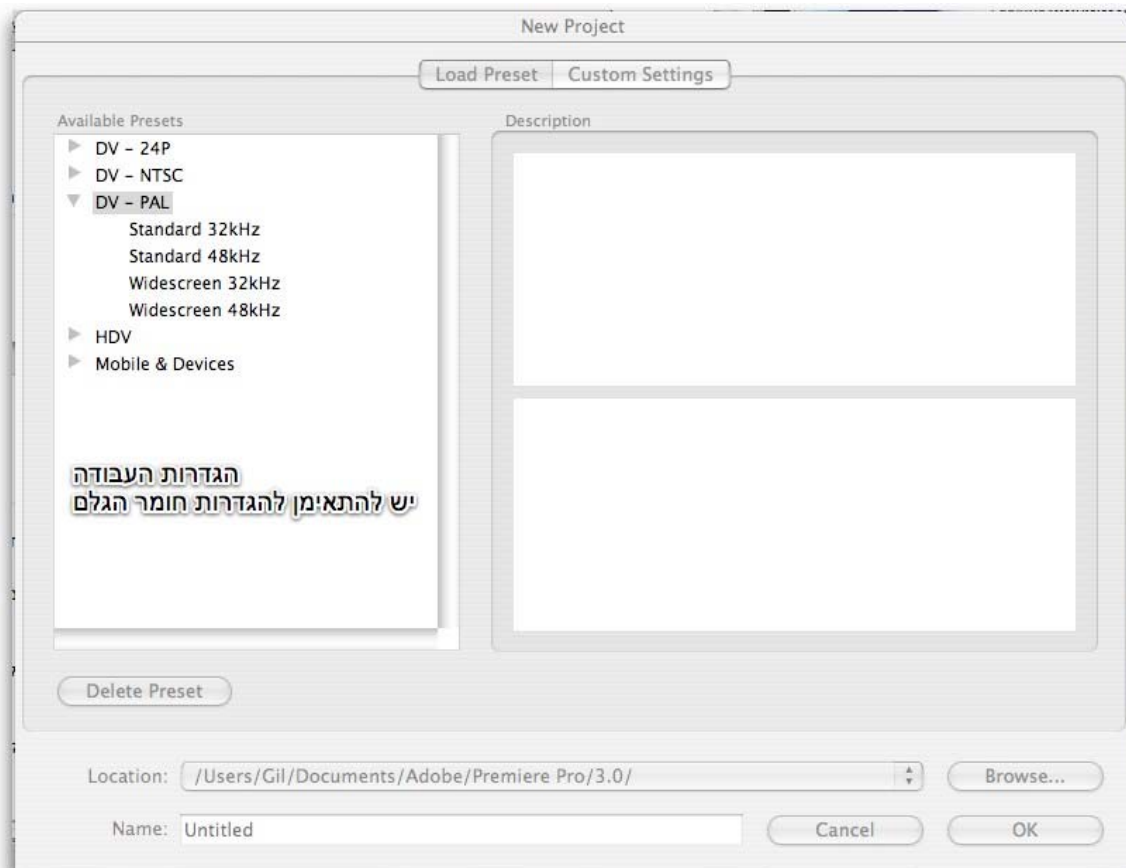
פרמייר מתקינה את עצמה בתיקיית התכנות. כדי להזניק את התכנה בפיסי-Applications start->all program->adobe premiere pro ובמק מתוך תיקיית Applications. תחילה נתבקש להגדיר את טיב העבודה. המסך שיפתח מאפשר בחירה בין יצירת עבודה חדשה ופתיחת עבודה קיימת.



רשימה חלקית של עבודות קודמות מוצגת בצידו השמאלי של המסך. לחיצה על שם העבודה- תפתח אותה. בלחיצה על 'new project' יפתח פרויקט חדש ויוצג בפננו חלון המבקש את הגדרות הפרוייקט. פרוייקט הוא מסמך העבודה. כמו מסמך עיבוד תמלילים. הפרוייקט מאגד בתוכו את כל החלטות העריכה, אך לא את חומרי הגלם. יש לשים לב כי חומרי הגלם (קטעי הוידאו, הקול והגרפיקה), נשמרים בנפרד על הכונן הקשיח במחשב, ואינם מעותקים לצרכי העבודה. לפיכך אין למחוק, להזיז או לשנות את שמות הקבצים או התיקיות בהן הם מאוחסנים. כל שינוי כזה ימנע מהתכנה להציג את חומרי הגלם.

## הגדרות הפרוייקט

פרמייר מאפשרת עבודה במגוון רחב של סטנדרטים ואיכויות. לכן יש להגדיר את סוג העבודה בכל פעם שפותחים פרוייקט חדש. בעבודה עם מצלמת וידאו דיגטלית, שעובדת בשיטת השידור המוכרת בארץ- pal- יש לבחור בהגדרות הבאות DV pal standard 48khz



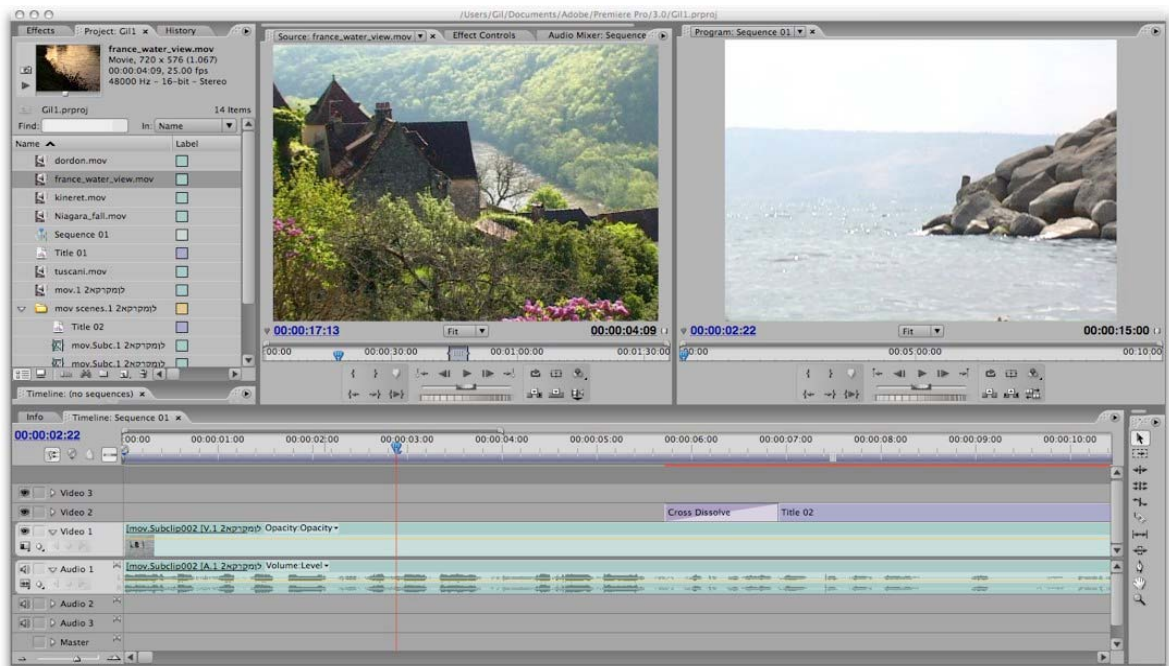
ההגדרות הנוספות מתארות צורות עבודה אחרות, כולן לפי הגדרות הצילום:  
**standard 32khz** - צילום בו המצלמה היתה מכוונת להקלטת קול ב- 12bit  
**standard 48khz** - צילום בו המצלמה היתה מכוונת להקלטת קול ב- 16bit  
מצבי הצילום מוגדרים בתפריט המצלמה, במידה וההגדרות העבודה בפרמייר אינן תואמות את ההגדרות הצילום הסאונד לא יהיה תואם לתמונה.  
**Widescreen 48khz** - צילום במצב 16:9, בו התמונה נראית כתמונה הצולמה במצלמת קולנוע

צילום במסך רחב מתאים להקרנה על מסכי פלזמה או lcd בדומה להקרנת סרט במסך רחב. כדי לשדר סרט שצולם ב- 16:9, על טלביזיה רגילה או באמצעות מכשיר שאינו תומך בהקרנה במסך רחב, יש להפעיל מספר אפקטים על החומר המצולם, ולמחשב יידרש זמן לסיום הסרט.

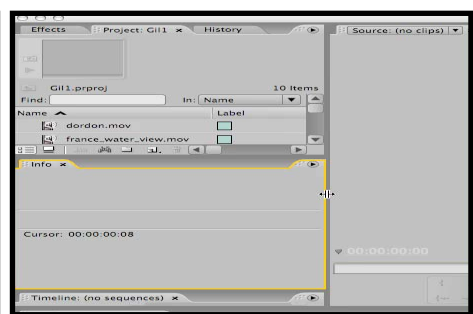
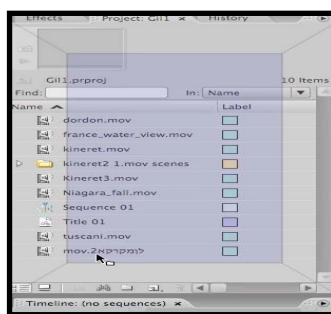
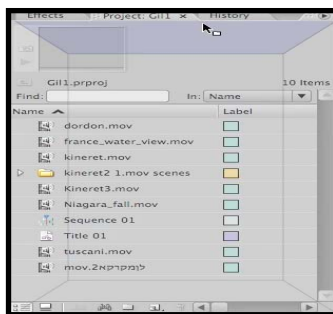
כשהוגדרה איכות העבודה, קוראים לפרויקט בשמו, בשורה התחתונה, וניתן לשמרו בתיקה יעודית.

רצוי לפתוח תיק מיוחד לכל הפרוייקטים, לצורך אירגון וגיבוי. כמו כן רצוי למקם כל פרוייקט בתיקה משלו ולאחסן בה חומרים שאינם וידאו כמו גרפיקה וקטעי מוסיקה.

התכנה תעלה ויפתחו חלונות העבודה הבסיסים.



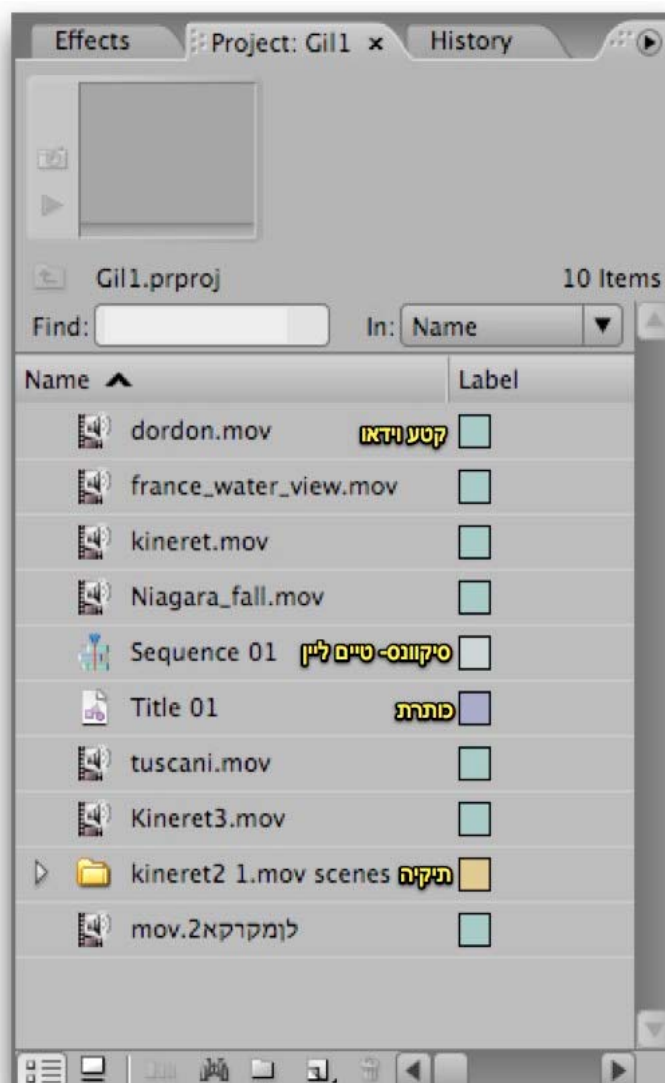
החלונות בתכנה מסודרים בצורת לשוניות או תגיות. ניתן לשנות את גדלי החלונות על ידי העמדת העכבר בחיבור בין שני חלונות, והזזתו ימינה או שמאלה, תקטין חלון אחד על חשבון השני. גרירת לשונית על חלון, תמקם אותה על אותו חלון, לפי החיווי הסגול:



הגדלה והקטנה של חלון      הוספת חלון לתגיות      מיקום החלון מעל לחלון הנבחר

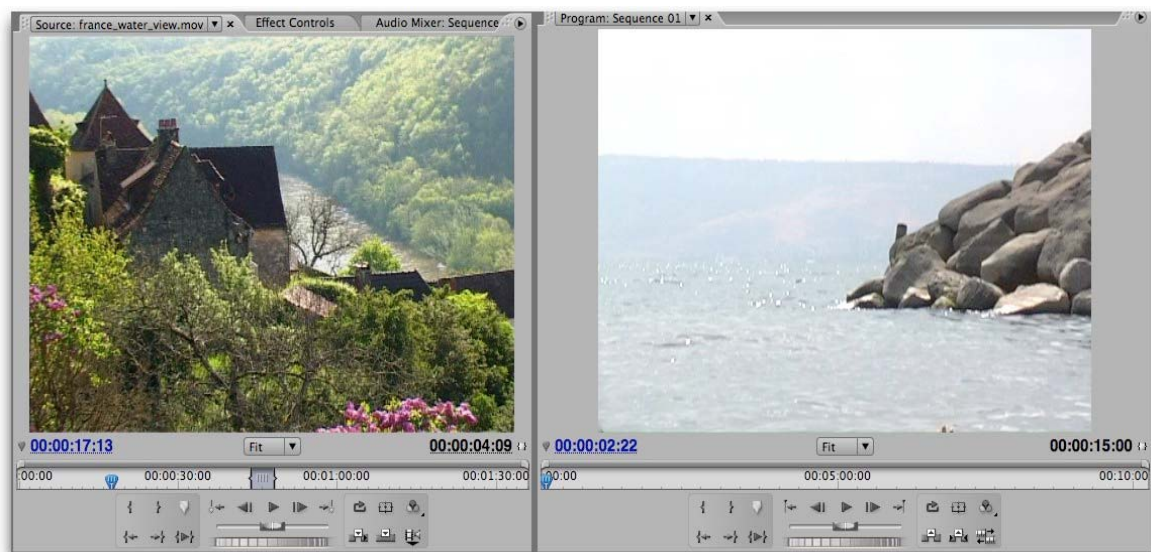
## חלון הפרוייקט

זהו המחסן של כל חומרי הגלם שלנו, כאן ירוכזו קטעי וידאו, קטעי קול, תמונות, גרפיקה, פס קול והסיקוונסים - ציר זמן נוספים, שלנו.





## חלון המוניטור



חלון זה מחולק לשניים. צד שמאל מראה את חומר הגלם עליו אנו עובדים, צד ימין מראה את הסרט הערוך, כפי שהוא מונח בחלון ציר הזמן. בחלון כפתורים רבים המאפשרים ניווט בסרט. בתחתית החלון כפתורי ניגון, כפי שיש בכל מכשיר וידאו ביתי.

סימון נקודת הכניסה (in point) של קטע הסרט הנבחר

סימון נקודת היציאה (out point) של קטע הסרט הנבחר.

הנחת סימניה על קטע סרט, לצורך איתור מהיר, סימון וסנכרון

עבור לסימון קודם

פריים אחד לאחור

נגן את הסרט


פריים אחד קדימה

עבור לסימון הבא

נגן את הסרט במעגליות (לופ)

הראה את גבולות הפריים. כל מה שנמצא מחוץ למסגרת לא יראה בטלביזיה

פתיחת אופציות ומסכים נוספים, של חלון זה

 בחירת סוג המדיה הנבחר - קול, תמונה או שניהם

 החדרת חומר גלם - סרט חדש יאריך את הסרט הערוך

 השמה - סרט חדש ימחק את הסרט הקיים, לפי אורכו

 נגן את קטע הסרט הנבחר (בין נקודת הכניסה ליציאה)

 גש לנקודת הכניסה

 גש לנקודת היציאה



שתי מגללות לגלילת הסרט, לפי הרגש.

העליונה - גרירת המכוון באמצעות לחיצה על העכבר, ימינה תגרום לסרט לנגן קדימה. ככל המכוון יוסט ימינה יותר, ינוגן הסרט מהר יותר. שחרור העכבר, יגרום לסרט לעצור. גרירת המכוון שמאלה תגרום לסרט לנגן אחורנית, במהירות הנקבעת על פי מיקום המכוון. התחתונה - מתפקדת ככפתור, בדומה לכפתור עצמת הקול, ברדיו. לחיצה וסיבוב הכפתור ימינה או שמאלה תגרום לניגון איטי של הסרט, כדי לדייק במציאת תמונה (פריים) בודדת בסרט.

## כלי העבודה

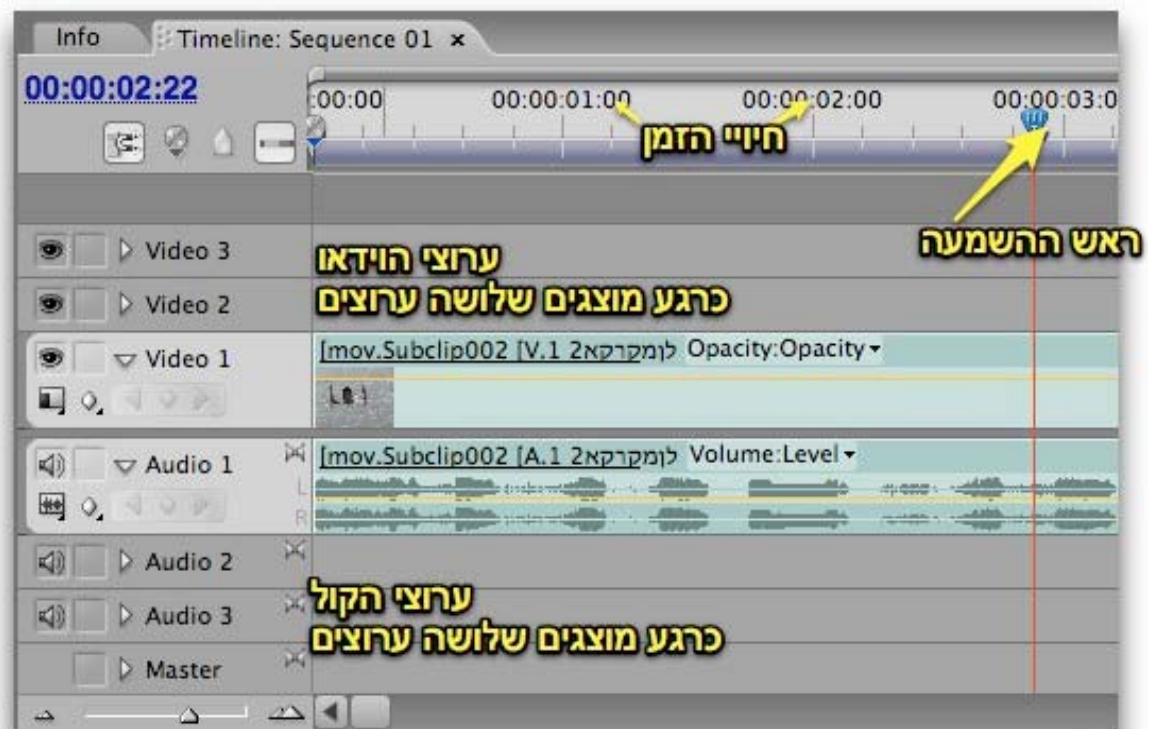
בחלון זה מרוכזים כלי העבודה הבסיסים, לעבודה על הטיים ליין, בתכנה.



על הכלים יורחב בהמשך, כחלק מההסבר על תהליכי העבודה. יש לוודא תמיד, כי הכלי איתו עובדים הוא כלי הבחירה הראשי, אלא אם בחרנו במודע לעבוד עם כלי אחר.



## חלון ציר הזמן



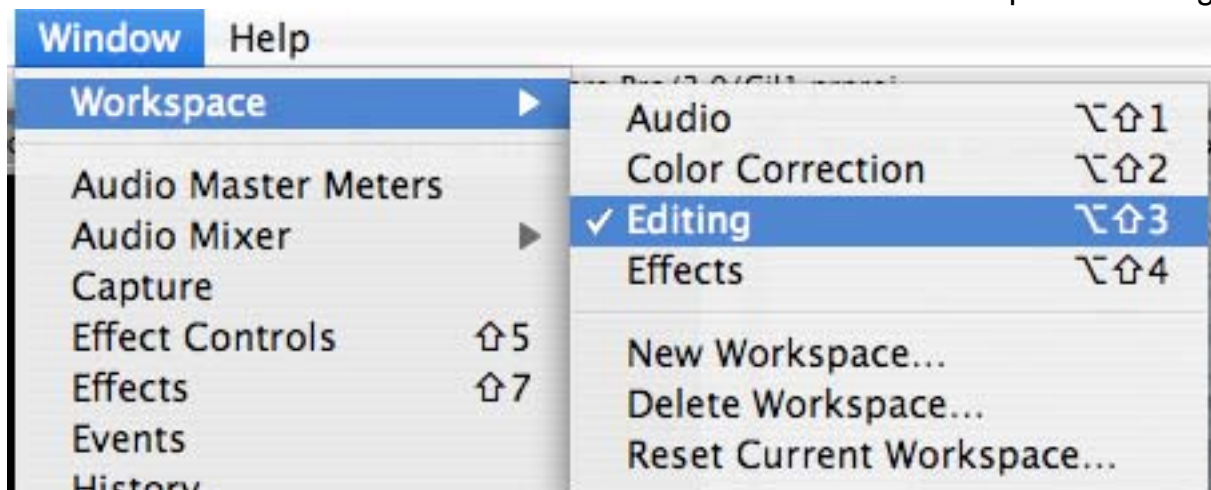
זהו שולחן העבודה של התכנה, בו נוצר הסרט הערוך. חלון זה מייצג סרגל שמודד זמן. השנתות מופיעות בחלקו העליון של החלון, הן יחידות זמן. כל שורה בחלון מייצגת ערוץ וידאו או ערוץ קול. הסרטים מונחים בחלון זה, וארכם הויזאלי, המקום אותו הם תופסים בשורה עליה הונחו, מייצג את אורכם בזמן שלהם. קטע ארוך יותר, יראה ארוך גם בחלון ציר הזמן.

בפרמייר סי אס 3, ניתן לפתוח במקביל מספר חלונות ציר זמן, וזאת כדי לאפשר לעורך גמישות בזמן העבודה. על חלונות נפרדים, ניתן לערוך סצינות שונות מאותו הסרט, ואחר כך לצרפם יחד בצורה קלה ופשוטה, או לערוך גרסאות שונות של אותו הסרט. העברת חומר מציר זמן אחד לאחר מתבצעת על ידי גרירת החומרים או על ידי העתקה והדבקה.

במידה ואחד החלונות "נעלם", ניתן לזמן אותו באמצעות תפריט window.

כששולחן העבודה הופך מבולגן וחסר תקנה ניתן לבחור מתפריט window שיטת ארגון מומלצת

window->workspace->editing



או לשמור את הגדרות שולחן העבודה הפרטיות שלנו:

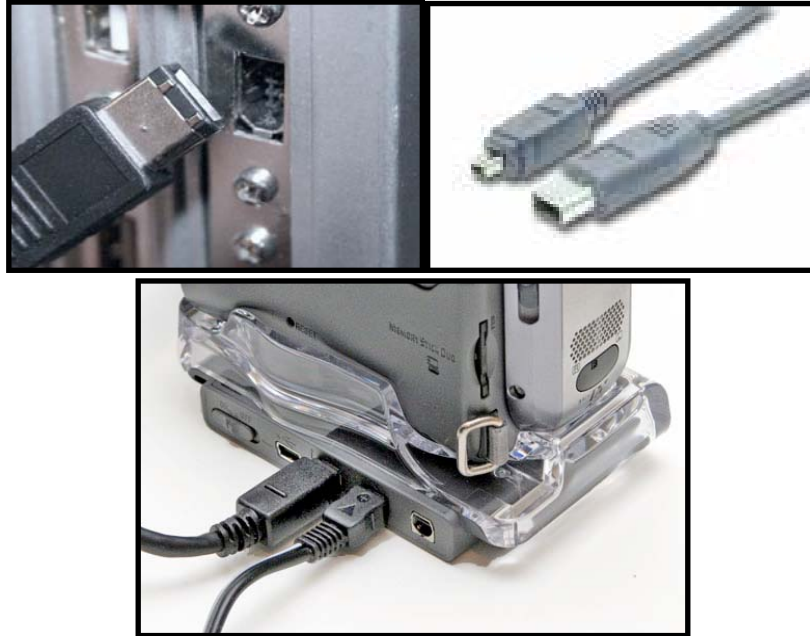
Window->Workaspace->New Workspace

בתיבת השיחה שתפתח יש לתת להגדרות שם.

ההגדרה החדשה תופיע בחלון ה Workspace.

## הכנסת חומרי גלם למחשב














פעולת ההקלטה של חומר הגלם למחשב נקראת דגימה או דיגיטציה. בפרק זה אדגים דגימה של חומר גלם ממצלמת וידאו דיגטלית. את המצלמה מחברים למחשב באמצעות כבל firewire.



יש לוודא שהמצלמה כבויה ואינה מחוברת לחשמל בעת החיבור. המהדרין מכבים את המחשב. למרות האמונות המקובלות, חיבור או ניתוק מצלמה, ללא כיבוי, עלול לפגום בה ובמחשב. הפגיעה מתבטאת בהרס כרטיס הפיירווייר, בד"כ במצלמה, ובהוצאה כספית גבוהה לתיקון התקלה. יש להקפיד מאד בכללי חיבור המצלמה למחשב.

כרטיס פיירווייר הכרחי להקלטת חומרי גלם מהמצלמה למחשב. במקינטוש הכרטיס מובנה, בפיסי לעיתים הוא מובנה ולעיתים יש לרכוש כרטיס ולחברו. כרטיסי פיירווייר הם כרטיסים זולים, אבל לבדוק את תאימות הכרטיס לתכנה.

## דגימת חומר גלם למחשב, ממצלמת DV או HDV מבוססת קלטת

1. יש לחבר את המצלמה למחשב, כמוסבר (לנתק את המצלמה והמחשב מהחשמל ולחבר כבל פיירווייר)
2. יש להדליק את המצלמה
3. יש להדליק את המחשב
4. יש להזניק את פרמייר - פיס: תפריט 3 premiere cs -> adobe, start, מק מתיקיית applications
5. יש לפתוח פרוייקט חדש או להכנס לפרוייקט קיים
6. יש לפתוח את חלון הדגימה באמצעות תפריט File->capture או קיצור מקלדת F5.  
חלון הדגימה יפתח. במידה והחלון מזהה חיבור למצלמה, החלון יהיה פעיל וניתן יהיה לשלוט על המצלמה באמצעות הכפתורים הבאים:  
 הרץ את הסרט קדימה  
 הרץ את הסרט לאחור  
 פריים קדימה  
 פריים אחד לאחור  
 play המצלמה תריץ את הקלטת.  
 קבע נקודת התחלה (in point)  
 קבע נקודת סיום (out point)  
 גש לנקודת ההתחלה המסומנת  
 גש לנקודת הסיום המסומנת  
 התחל הקלטה  
 צור חלוקה לפי קטעים מצולמים (בדגימת קטע ארוך, פרמייר תחלק אותו אוטומטית לפי הצילום. בכל פעם שנעשתה הפסקה בצילום, ירשם קטע וידאו חדש במחשב)  
 הסצנה הבאה  
 הסצנה הקודמת
7. באמצעות כפצור ה play יש לנגן את החומר המצולם בקלטת
8. לחיצה על כפתור ההקלטה, תתחיל את ההקלטה ולחיצה על מקש esc תעצור אותה
9. בדגימה של קטעים ארוכים, מומלץ להפעיל את אופציית החלוקה האוטומטית לקטעים
10. בסיום ההקלטה, תעלה תיבת שיחה. יש לתת לחומר המוקלט שם ולשמרו.  
כל חומרי הגלם שנדגמו יופיעו באופן מסודר בחלון הפרוייקט.

### דגימה על פי רישום מוקדם (דגימה מקובצת)

צידו השמאלי של החלון מחולק לשניים, באמצעות תגיות כל תגית מייצגת חלון נפרד. חלון ה logging מאפשר לנו לייצר רשימות של שוטים (קטעי סרט) מחומר הגלם, לדגימה עתידית. השימוש בחלון זה מחייב הקלטת סרט באמצעות מצלמת DV, HDV או ציוד אחר הנשלט על ידי התכנה באמצעות טיים קוד. זוהי שיטה מקצועית ומומלצת לעריכה, שכן תהליך הלוגינג (רישום מוקדם של חומרי הגלם), עוזר בארגון המחשבה, לקראת העריכה. כמו כן, תהליך המיון מונע הכנסת חומר גלם רב למחשב- והעמסתו לשווא. רשימת דגימה אינה כוללת חומר גלם, אלא רק את רישום תזמונם בקלטת. הקלטת חומרי הגלם ברשימה, מחייבת פעולה נוספת.

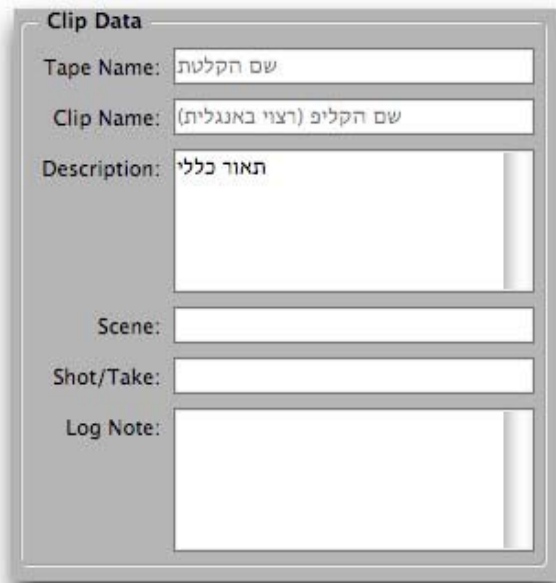
החלון מחולק לארבעה חלקים.

setup להגדרת סוג חומר הגלם- וידאו, קול בלבד או שניהם גם יחד, וכן הפרוייקט שיאחסן את רשימת הדגימה.



clip data-מידע הקליפ- חלק זה של חלון הרישום מאפשר מתן שם לקלטת, לקליפ, רישום של תאור מילולי קצר לקליפ, רישום הסצנה והשוט (מקובל בסרטים עלילתיים וסרטים דוקומנטריים). חשוב מאד למלא את שדה שם הקלטת, ולתת לכל קלטת, שם ייחודי. במידה ונעשה שימוש במספר קלטות, המחשב יבקש לזהות עבורו את הקלטת על פי השם שניתן כאן.

במקרה של צורך בדגימה נוספת, בעתיד, זהו כלי הגיבוי המרכזי של עורך הוידאו.



The 'Clip Data' dialog box contains the following fields:

- Tape Name: שם הקלטת
- Clip Name: שם הקליפ (רצוי באנגלית)
- Description: תאור כללי
- Scene:
- Shot/Take:
- Log Note:

timecode בחלק זה של החלון, נגדיר את הקטע הרצוי בקלטת, לצורך דגימה עתידית

תהליך יצירה של רשימה לדגימה עתידית:

1. set in לסימון תחילת הקטע
  2. set out לסימון סוף הקטע.
  3. log clip לרישום הקטע.
- תהליך העבודה, אם כן, set in -set out - log clip.



התוצאה המתקבלת- רישום של קליפ ללא וידאו (offline) בחלון הפרוייקט. דגימת כל הקטעים שנרשמו, מתבצעת בחלקו התחתון של החלון. רצוי לרשום תמיד קטע ארוך יותר מהקטע בו נשתמש בסוף (זנב), לצורך תיקוני עריכה.

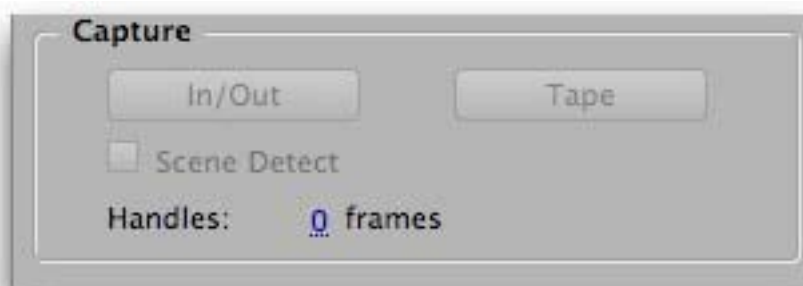


The 'Timecode' dialog box contains the following fields and buttons:

Timecode	Buttons
{ 00:00:00:00	Set In
} 00:00:00:00	Set Out
⌂ 00:00:00:01	Log Clip



## Capture



כאן מופיעים כפתורי הביצוע. לחיצה עליהם תביא להקלטת חומר הגלם למחשב.

in/out להקלטת הקטעים שסומנו, באופן מיידי

Tape - להקלטת קלטת מלאה

scene Detection - מפצל קטע ארוך שנדגם, לשוטים קצרים, בהתאם לצילום. בכל פעם שהופעלה המצלמה - יוצר שוט חדש.

אפשרות אחרת לדגימת קטעים שנרשמו מראש היא מתפריט File->Batch capture


שיטת ההקלטה הפשוטה ביותר, היא השיטה המיידית.

לחיצה על הפתור האדום , להקליט ולעצור באמצעות esc במקלדת.


## עריכה בסיסית


חומרי הגלם מסודרים בחלון הפרוייקט. כדי לערוך אותם לסרט יש:

1. ללחוץ עם העכבר פעמיים על קטע סרט מבוקש. הסרט יעבור לחלון המוניטור (source)
2. בחלון המוניטור יש לקבוע נקודות כניסה ויציאה in/out על ידי לחיצה במקלדת על כפתורי ה- I (מ- IN) או O (מ- OUT) המקלדת צריכה להיות במצב בחירת השפה- אנגלית. לחילופין ניתן ללחוץ על הכפתורים:


play  כדי לנגן את הסרט

 לקביעת נקודת התחלה (in point)


 לקביעת נקודת סיום (out point)

 כדי לראות רק את הקטע המסומן

3. את הקטע המסומן יש להעביר לשורת video-1 בחלון ציר הזמן, על ידי לחיצה עם העכבר במרכז התמונה וגרירה, תוך כדי לחיצה, לערוץ הנבחר בחלון ציר הזמן.

לחילופין ניתן ללחוץ על הכפתור  או קיצור מקלדת- לחיצה על "I" (פסיק) במקלדת. פעולה זו תניח את קטע הוידאו על הערוץ הנבחר, בסמוך לסמן. במידה והסמן נמצא על קטע וידאו קיים, פרמייר תפצל את הקטע לשניים ותחדיר את קטע הוידאו החדש ממקום הסמן והלאה. פעולה זו נקראת החדרה (insert).

יש לחזור על פעולה זו עבור כל קטע וידאו, לעריכה.

כדי לצפות בסרט הערוך, יש ללחוץ על כפתור ה- play  , בחלון ה- program.

טיפים:

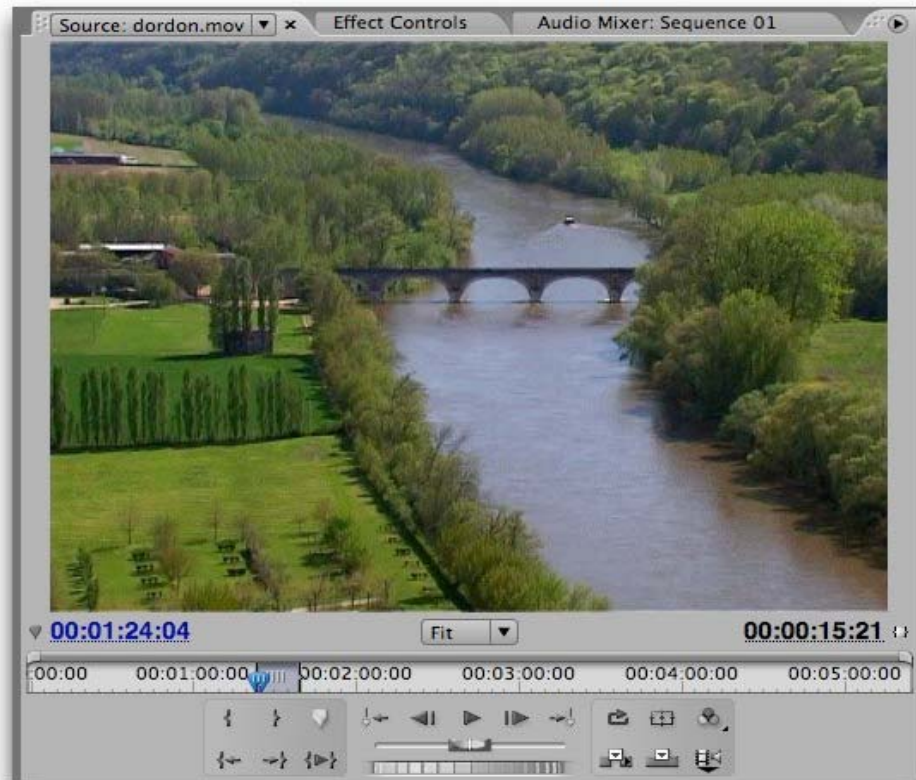
**צפיה בטלביזיה-** במידה ואל המחשב מחוברת מצלמת וידאו, בחיבור פיירווייר, ולמצלמה יש כניסות DV, פרמייר תשדר תמונת וידאו באיכות מלאה, דרך המצלמה. ניתן לחבר למצלמה טלביזיה ולצפות בחומרי הגלם או בסרט הערוך, באיכות מירבית

**תמונה רועדת ולא ברורה בחלון ה- program-** במידה ופרמייר מזהה מצלמה מחוברת, היא תנסה לשדר את התמונה דרכה. לעיתים המצלמה לא באמת מחוברת, והתוצאה היא תמונה מרצדת בחלון ה- program. כדי לתקן את הבעיה יש להכנס לתפריט

Playback Settings...

Project->project settings לבחור General וללחוץ על הכפתור  
במסך שיפתח, יש להפוך את אופציית External Device מ DV ל None.

## חלון המוניטור (Source)



מיועד לצפייה ועריכה של חומרי הגלם.

00:00:15:21

משך הקטע הנבחר, בין נקודות ה in וה- out

00:01:24:04

שעון הטיים קוד, כפי שהוקלט על הקלטת

קביעת נקודת הכניסה, in

קביעת נקודת היציאה, out


קביעת מרקר, סימון כללי על קטע הוידאו לצרכי העורך. אינו משפיע על הסרט


גש לסימון הקודם


נגן פריים לאחר

נגן את הסרט


נגן פריים קדימה

גש לסימון הבא 

נגן את הקטע ללא הפסקה (לופ) 

הראה את הגבולות הבטוחים של הפריים. מה שנמצא מעבר לסימון לא יראה בטלביזיה רגילה. 

אפשרויות נוספות לחלון 

החדר קטע וידאו במיקום הסמן, ודחוף את שאר הקטעים קדימה 

החדר קטע וידאו, במיקום הסמן, ומחק את הקטע הקיים 

גש לנקודת הכניסה (in) 

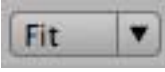
גש לנקודת הסיום (out) 

נגן את הקטע המסומן בין נקודת ה in ל out 

בחירת טיב חומר הגלם שיועבר, במקרה זה תמונה וקול 

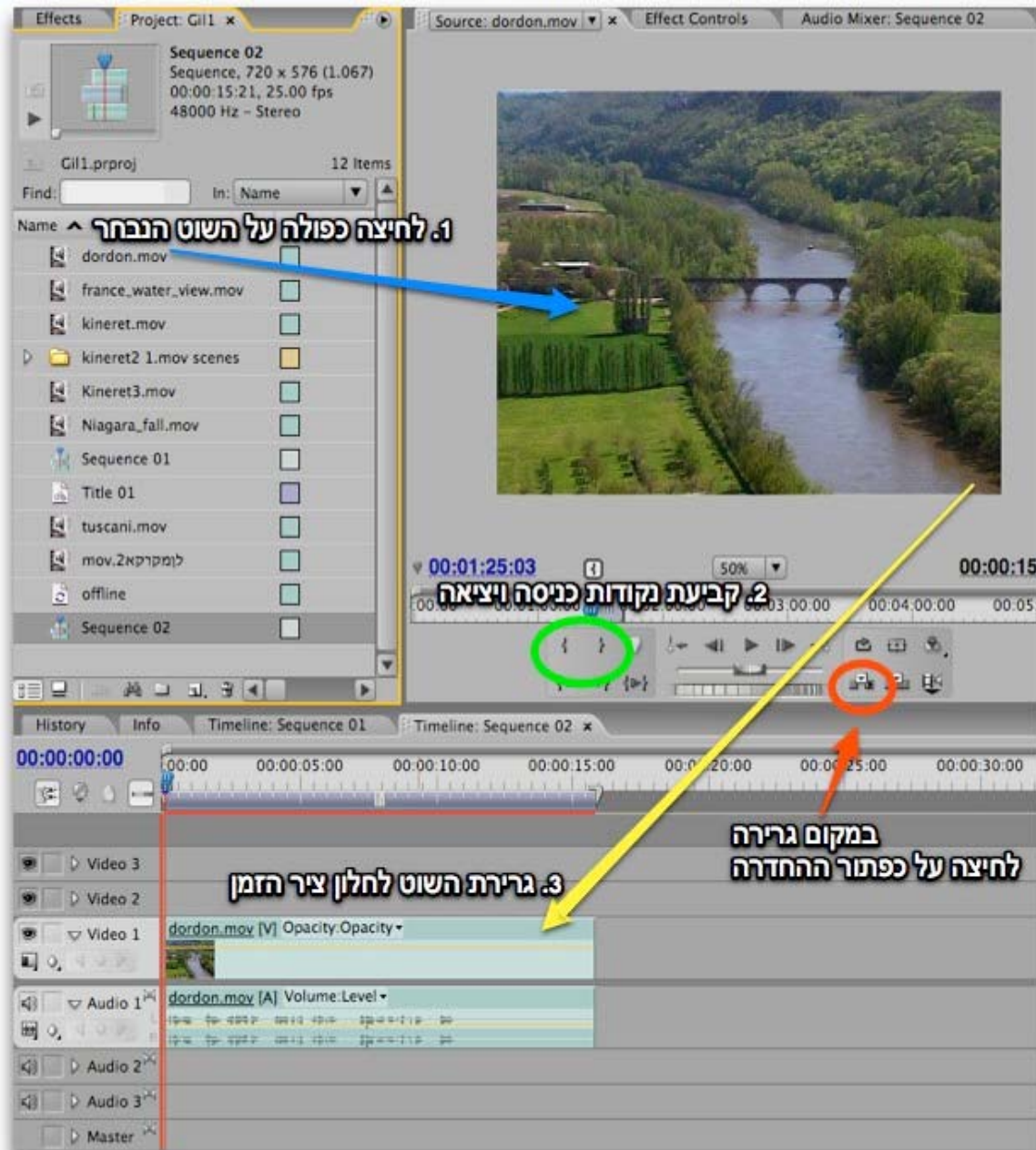
בחירת טיב חומר הגלם שיועבר, במקרה זה רק קול 


בחירת טיב חומר הגלם שיועבר, במקרה זה רק תמונה 


הגדרת גודל התמונה בתוך החלון. במקרה זה פרמייר תתאים באופן אוטומטי 

את גודל החלון לתמונה, אך ניתן לבחור גם בהתאמה אישית, על פי הצורך, בלחיצה על הכפתור.

## תרשים שלבי העריכה:



במקום גרירת קטע הוידאו, ניתן ללחוץ על כפתור ההחדרה . במקרה זה השוט הנבחר יישתל בסרט, במקום בו עומד הסמן, ויזיז את הסרט קדימה. לסרט הכללי יתארך כאורך השוט החדש שהוחדר.

לחלופין, ניתן ללחוץ על הכפתור . כאן ידרוס הקטע החדש את הקטע הקיים בטיים ליין, לפי אורך הקטע החדש. האורך הכללי של הסרט לא ישתנה.



## עריכה עדינה (טריים), ושימוש בכלי העבודה

לאחר שהונחו הקטעים בחלון ציר הזמן, ניתן לשנות את מיקומם ולבצע פעולות עריכה עדינה.

### שינוי מיקום



כדי להחליף מיקום של קליפ, יש לסמן אותו באמצעות העכבר ולגרור אותו אל מקומו החדש, תוך כדי לחיצה על מקש ה קומנד (⌘) במקינוטוש או מקש האלט בפיסי.

## עריכה עדינה (טריים) בחלון ציר הזמן


לאחר הנחת הקליפים על הטיים-ליין, נוצר לעיתים צורך לקצרם. האפשרות הנוחה ביותר היא סימון **in** ו **out** על הטיים ליין, ולחיצה על אחד משני הכפתורים  ; במקלדת, למחיקת הקטע, תוך השארת רווח בטיים ליין  , במקלדת, למחיקת הקטע ומחיקת הרווח שיוצר

### קיצור או הארכת קליפ בטיים ליין


העמדת העכבר על נקודת החיבור בין שני קטעים, תביא באופן אוטומטי את כלי ה טריים. לחיצה וגרירה, תקצר קליפ אחד על חשבון השני.

-  - הארכה או קיצור הקליפ שמימין לנקודת העריכה (קאט)
-  - הארכה או קיצור הקליפ שמשמאל לנקודת העריכה (קאט)


## קיצור קליפ אחד על חשבון הסמוך לו Rolling Edit

מחלון כלי העבודה נבחר את הכלי  הנחת הכלי על נקודת העריכה (קאט) וגרירתו ימינה או שמאלה יאריכו קליפ אחד על חשבון השני (האורך הכללי של הסרט לא ישתנה)


## קיצור קליפ אחד שלא על חשבון הסמוך לו Ripple Edit

מחלון כלי העבודה נבחר את הכלי  הנחת הכלי על נקודת העריכה (קאט) וגרירתו ימינה או שמאלה יאריכו קליפ אחד שלא על חשבון השני (האורך הכללי של הסרט ישתנה)

## שינוי נקודות עריכה in/out בקליפ

 גרירת הכלי על קליפ קיים בטיים ליין, ישנו את נקודות הכניסה והיציאה

## שינוי מיקום של קליפ על חשבון הקליפים השכנים לו

 משמש לשינוי מיקומו של קטע וידאו, על הטיים ליין, באופן יחסי לקטעים שלידו.

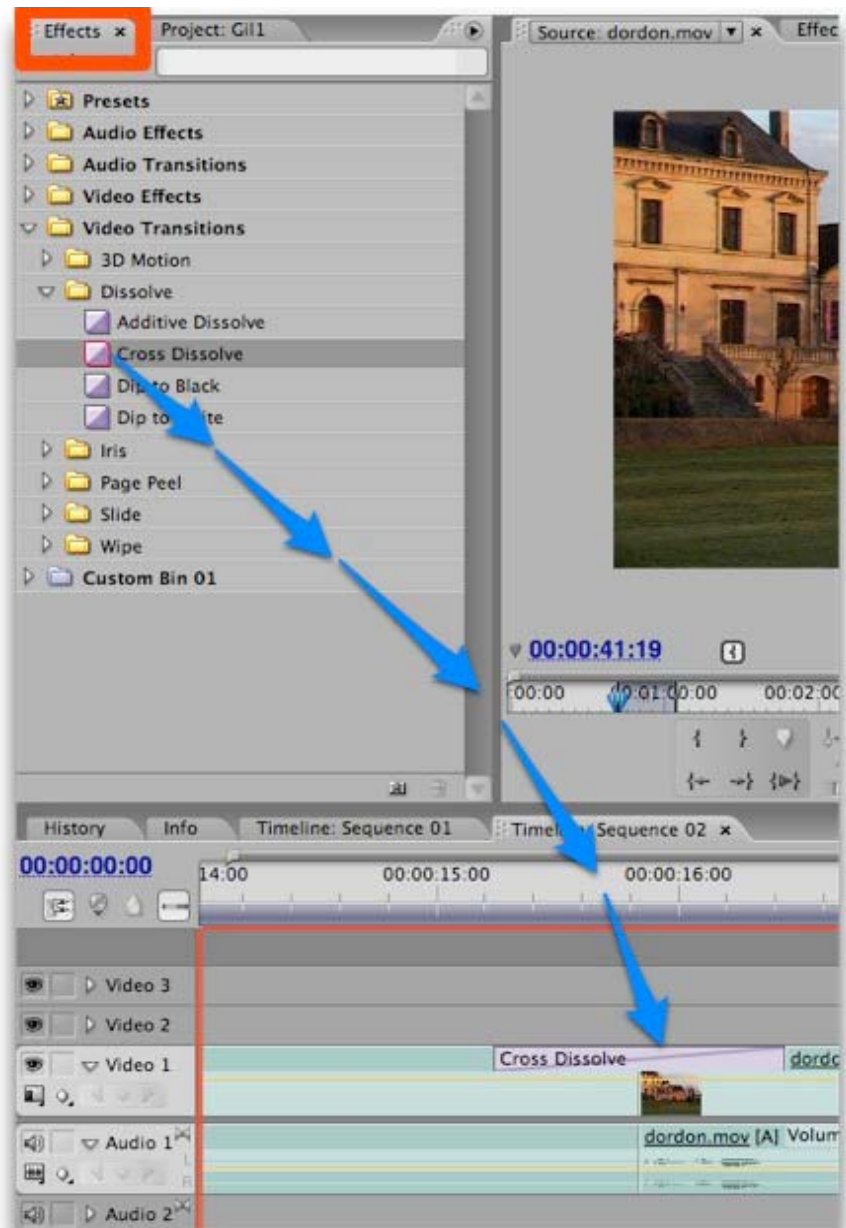


### הוספת מעברים בין קטעי הוידאו

בין קטעי הוידאו, ניתן להוסיף מעברים, כדי ליצור אפקט בזמן החלפת השוט, או כדי ליצור מעבר חלק יותר.

כל המעברים בפרמייר מרוכזים בלשונית Effects בתוך התיקייה video transitions שם הם מאורגנים לפי סוגים.

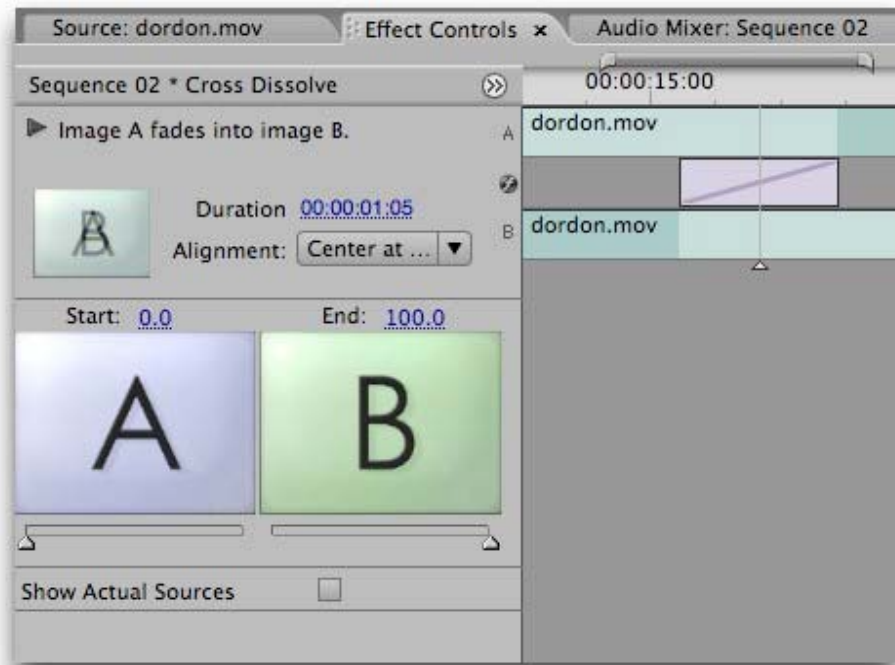
כדי לפתוח את התיקיה יש ללחוץ עליה פעמיים או ללחוץ על החץ הקטן משמאל לתיקייה. יש לבחור את המעבר הרצוי ולגרור אותו במדויק על נקודת החיבור בין הקטעים, בחלון ציר הזמן.



## הגדרת המעברים

כדי לקבוע במדויק את אורך המעבר, ולערוך בו שינויים, יש ללחוץ עליו פעמיים, בחלון ציר הזמן, לאחר שכבר הונח.

הגדרות המעבר יופיעו בחלון ה Effects control שיפתח



Duration קביעה מדויקת של משך המעבר, על ידי כתיבת הזמן בשניות  
Show actual Sources - יחליף את שקופית "A" וה "B" בקטעי הוידאו

למעברים אחרים תהינה הגדרות אחרות כמו קביעת כיוון תנועה



המשולשים הקטנים בפינות האפקט, יקבעו את כיוונו

או הגדרות ייחודיות, כמו מסגרת, צבע המסגרת ואופן הופעת האפקט.

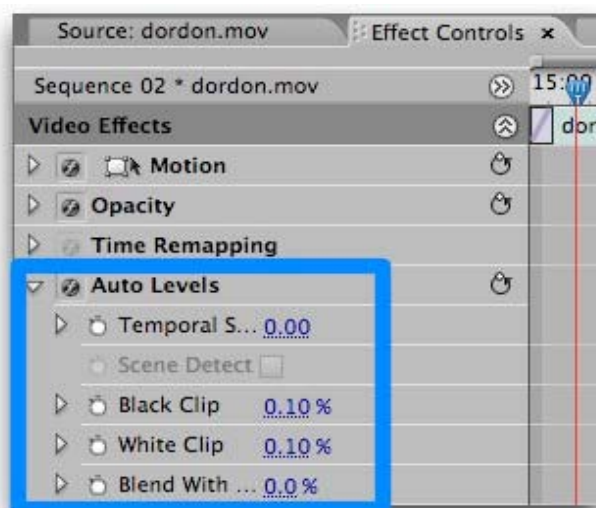
## אפקטים

אפקט מופעל על שוט (קטע וידאו) שלם.

האפקטים מכונסים בלשונית Effects תחת התיקיה Video Effects לפרמייר כמות נכבדה של אפקטים, את החשובים נסקור בפרק העוסק בשימוש מתקדם באפקטים, עם האחרים כדאי לשחק כדי ללמוד את השפעתם על קטעי וידאו שונים. כדי להכיל אפקט על שוט מסויים, יש לגרור אותו מהתיקיה, והניחו על השוט, בטיים לין.



כדי לכוון את האפקט, יש לגשת לחלון ה Effects Control. חלון זה ממוקם בדרך כלל בצמוד לחלון ה Monitor. במידה והחלון נעלם, יש לפתוח אותו באמצעות הפקודה Window->effects control או קיצור המקלדת שיפט+5.



תחת שם האפקט, יופיעו הבקורות היחודיות לו.

## שימוש מתקדם באפקטים

בפרמייר כמות נכבדה של אפקטים. חלקם עוסקים בתיקון התמונה, חלקם בעיוות ואחרים מוסיפים לתמונה פרטים חדשים.

### משפחת תיקוני הצבע

בפרמייר כלים חזקים מאד לתיקוני צבע בוידאו. חלקם מרוכזים תחת התיקה Adjust והאחרים בתיקה color correction. על שימוש נכון בתיקוני צבע יכתב פרק נפרד.

### מתקני צבע אוטומטיים

בתיקיית Adjust מרוכזים מספר מתקנים אוטומטיים דוגמת תיקוני צבע, קונטרסט ורמות. הפעלת המתקנים האוטומטיים מבטיחה איכות טובה של תיקון, ברמה סבירה.

### Lighting Effects

בתיקיית adjust מצוי גם אפקט הרכש החדש של פרמייר, אפקט שקיים גם בפוטושופ ואפטר אפקטס, אפקט התאורה.


אפקט זה מאפשר להוסיף לתמונה חמישה פנסים, בעלי אופי שונה, כדי להאיר חלקים חשוכים בתמונה, או כדי ליצור אפקטים דרמטיים של תאורה



אחרי הפעלת האפקט, כולל הוספת פנס אחד



השוט המקורי

על כל פנס ניתן לשלוט בנפרד, כולל מיקום, אופי הפנס, עוצמת ההארה וצבע האור.  
 את מיקום הפנס ניתן לקבוע בצורה ידנית, על ידי גרירתו על התמונה באמצעות הלחצן 



יצירת תאורה מלאכותית באמצעות האפקט

<div> <div>Lighting Effects</div> <div> <div>Light 1</div> <div> <div>Light Type</div> <div>Omni</div> </div> <div> <div>Light Color</div> <div></div> </div> <div> <div>Center</div> <div>246.4 508.3</div> </div> <div> <div>Major Radius</div> <div>4.3</div> </div> <div> <div>Minor Radius</div> <div>4.3</div> </div> <div> <div>Angle</div> <div>225.0 °</div> </div> <div> <div>Intensity</div> <div>62.5</div> <div> <div>-100.0</div> <div>100.0</div> </div> </div> <div> <div>Focus</div> <div>50.0</div> </div> <div>Light 2</div> <div>Light 3</div> <div>Light 4</div> <div>Light 5</div> <div> <div>Ambient Li...</div> <div></div> </div> <div> <div>Ambience L...</div> <div>9.0</div> </div> <div> <div>Surface Gloss</div> <div>42.0</div> </div> <div> <div>Surface Ma...</div> <div>80.0</div> </div> <div> <div>Exposure</div> <div>-4.0</div> </div> <div> <div>Bump Layer</div> <div>Video 1</div> </div> <div> <div>Bump Cha...</div> <div>R</div> </div> <div> <div>Bump Height</div> <div>1.9</div> <div> <div>0.0</div> <div>100.0</div> </div> </div> <div> <div>White Is High</div> <div></div> </div> </div> </div>	<div>האפקט</div> <div>פנס ראשון</div> <div>טיב וצבע הפנס</div> <div>מיקום האור</div> <div>זווית האור</div> <div>עוצמת הארה</div> <div>הפנסים הנוספים</div> <div>אור כללי</div> <div>מפת תבליט לתחושת תלת מימד</div>
---	---

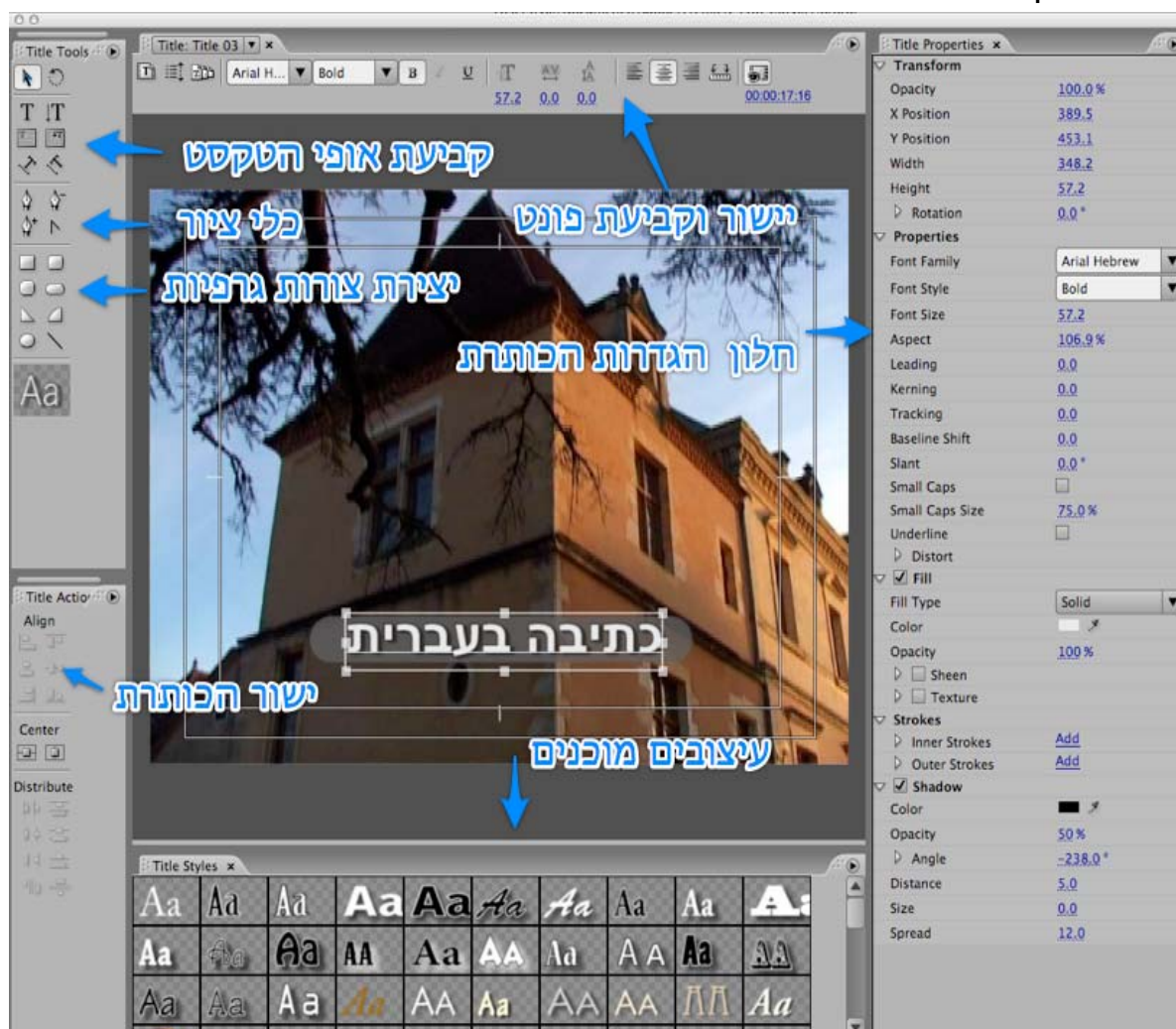


## כותרות

בפרמייר, מערכת משוכללת לכתיבה ועיצוב כותרות. המערכת יודעת לייצר כותרות על קטע וידאו, כותרות סיום, או כל כותרת מעוצבת, הכוללת גם אלמנטים גרפיים כמו תמונה.

כדי להוסיף כותרת לסרט יש לגשת לתפריט file->new title

יפתח החלון הבא:



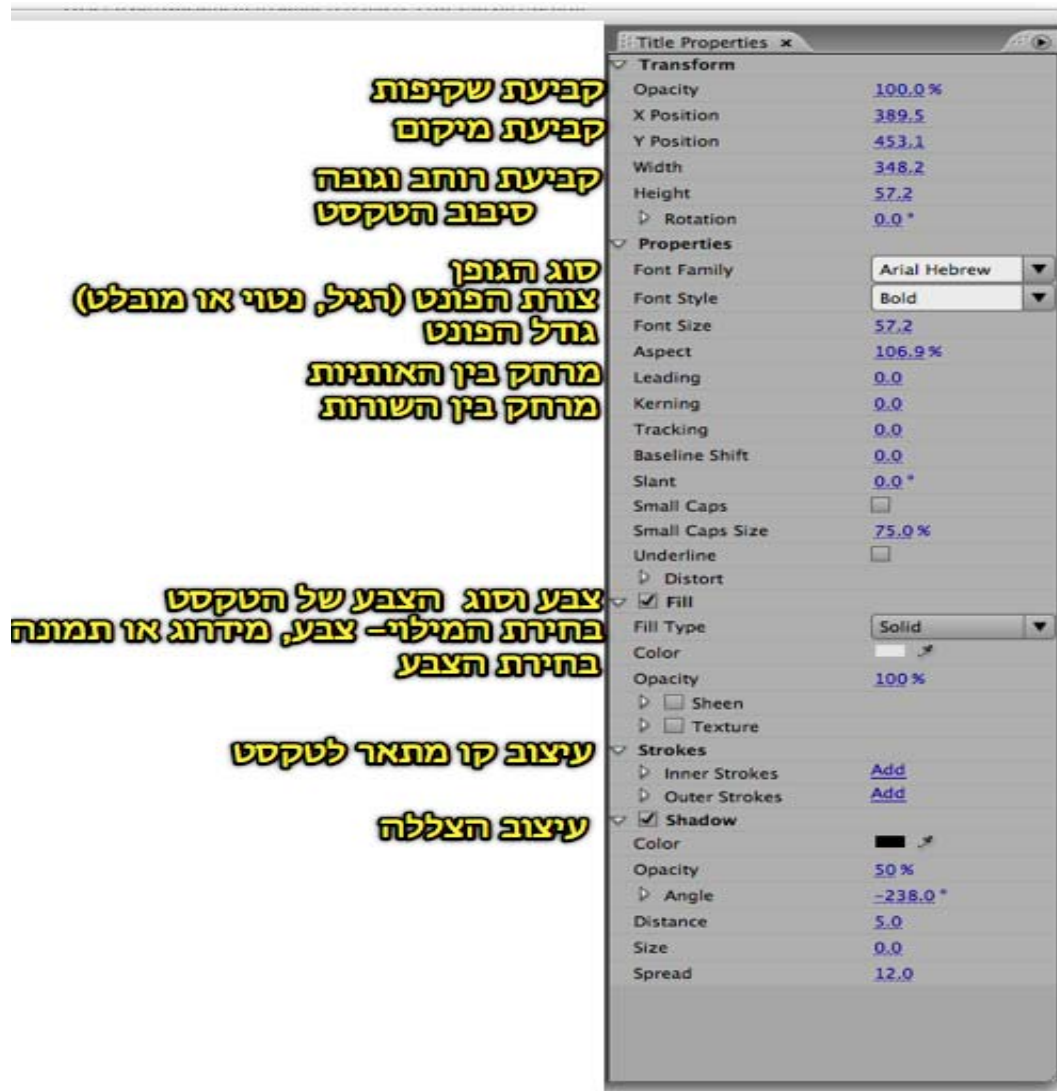
כדי להוסיף כותרת יש לבחור בכלי הכתיבה **T** וללחוץ במקום הרצוי. על קטע הוידאו בדוגמא המצולמת, נכתב "כתיבה בעברית", אבל עברית יש לכתוב הפוך, כלומר, לכתוב את האות האחרונה קודם- "תירבעב הביתכ" או להשתמש בטיפ הבא:

כתיבת אות ולחיצה על מקש החץ השמאלי במקלדת, כלומר "כ-ת-א-ב-ה" וגו'.

כדי לשמור את העיצוב שלנו (כולל הפונט העברי) לשימוש עתידי, יש ללחוץ על החץ הקטן בצד ימין למעלה, בחלון העיצובים המוכנים, ולבקש New style.



## שינוי ועיצוב הכותרת



את העיצובים ניתן להכיל על קטע כתוב, לאחר הכתיבה, על ידי סימון הקטע. הכותרת היא וקטורית, ניתן לשנות את גודל הטקסט על ידי לחיצה על הריבועים הקטנים במסגרת הטקסט וגרירתם, ללא פגיעה באיכות האותיות.

## הוספת רקע לכתוב

כדי להוסיף רקע לכותרת, על מנת להבליטה, או כדי להוסיף מגע של עיצוב, ניתן לעשות אחת מהשתיים, הוספת רקע של צורה (מלבן, למשל) או תמונה (מקובץ חיצוני)

## הוספת צורה גרפית

כדי להוסיף צורה גרפית, יש לבחור אותה בצידו השמאלי של חלון הכותרת. כדי לקבוע את מיקומה וגודלה של הצורה, יש ללחוץ בחלון הכותרת במקום שבו היא אמורה להופיע ולגרור את העכבר.

אם הצורה אמורה להופיע מאחורי צורה או טקסט אחר, וכרגע היא מכסה אותם, ניתן לבחור בפקודת Send to back מתפריט Title או באמצעות לחיצה על הכפתור הימני בעכבר (מקינטוש- קונטרול+לחיצה).

מערכת הכותרות של פרמייר תומכת בהוספת רקע מתוך קובץ. הרקע יכול להכיל שקיפות (אלפא צ'נל).

באמצעות פקודה זו ניתן לבנות מסכים מעוצבים ומשוכללים בתוך חלון הכותרת. את הרקע יש לבנות בתוכנה חיצונית, כמו פוטושופ, ולשמרו בפורמט שיועד לשמור שקיפויות כמו tga או png. לפרמייר סידרת עיצובים מובנת, בתיקיית Textures. כדי לייבא תמונה חיצונית יש לבחור מתפריט Insert Logo -> Title-> Logo

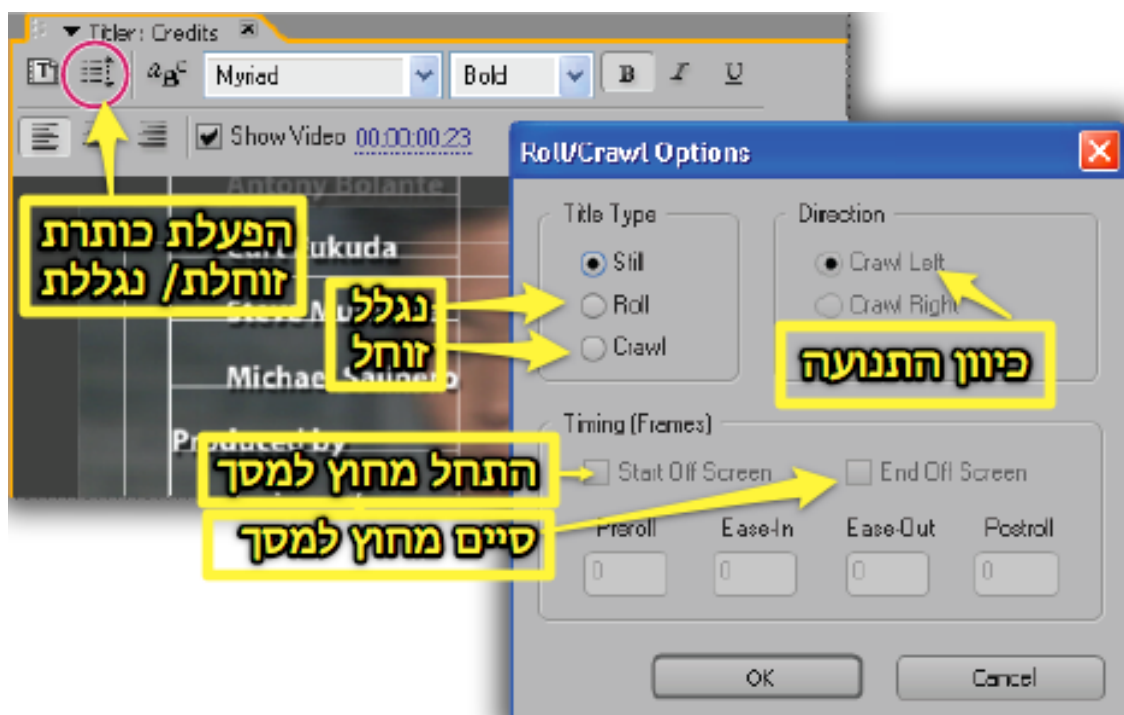


כדי לייבא עיצובים מוכנים, מבית אדובי, יש ללחוץ על הכפתור

### כותרת נגללת

ישנן שני סוגים של כותרות נגללות- כותרת הזזה מצד אחד לשני- crawl, וכותרת הזזה מלמעלה למטה (או הפוך)- roll, בד"כ לכתיבת כותרות הסיום. את שניהם ניתן להגדיר בלחיצה על הכפתור בצידו השמאלי העליון של החלון. יצירת כותרת נגללת:

1. יש לפתוח את חלון הכותרת
2. יש ללחוץ על כפתור ה-
3. יש לבחור את כיוון התנועה
4. לכתוב את הטקסט הרצוי
5. לשמור ולהכיל על הסרט



## בניית תנועה

בפרמייר ניתן בקלות להניע אובייקטים. זו אנימציה פשוטה המשמשת לכניסה מיוחדת של כותרת, אשליית תנועה בשימוש בתמונת סטילס, ואפילו אנימציה בסיסית של אובייקטים, כמו חץ הנע על מפה.

כל אובייקט ניתן להנעה (למעט סאונד), כולל קטעי וידאו, סטילס וגרפיקה. באמצעות התנועה ניתן לשלוט על:

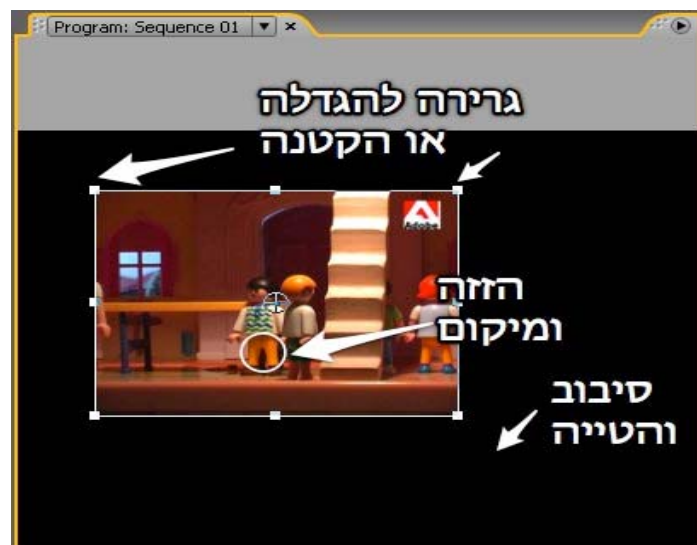
1. גודל האובייקט
2. מיקומו בפריים
3. ציר התנועה שלו
4. עיוות מרחבי

אובייקט שהוקטן בערוץ וידאו 2, יחשוף בקטעים שיעלמו את ערוץ וידאו 1. באופן אוטומטי אובייקט שיובא מתכנה היודעת לייצר רקע שקוף, כמו פוטושופ, ובפורמט המשמר שקיפויות, כמו png, psd או tga יישמר את השקיפויות.

כלי התנועה נמצא בחלון ה-Effect control ונקרא Motion.

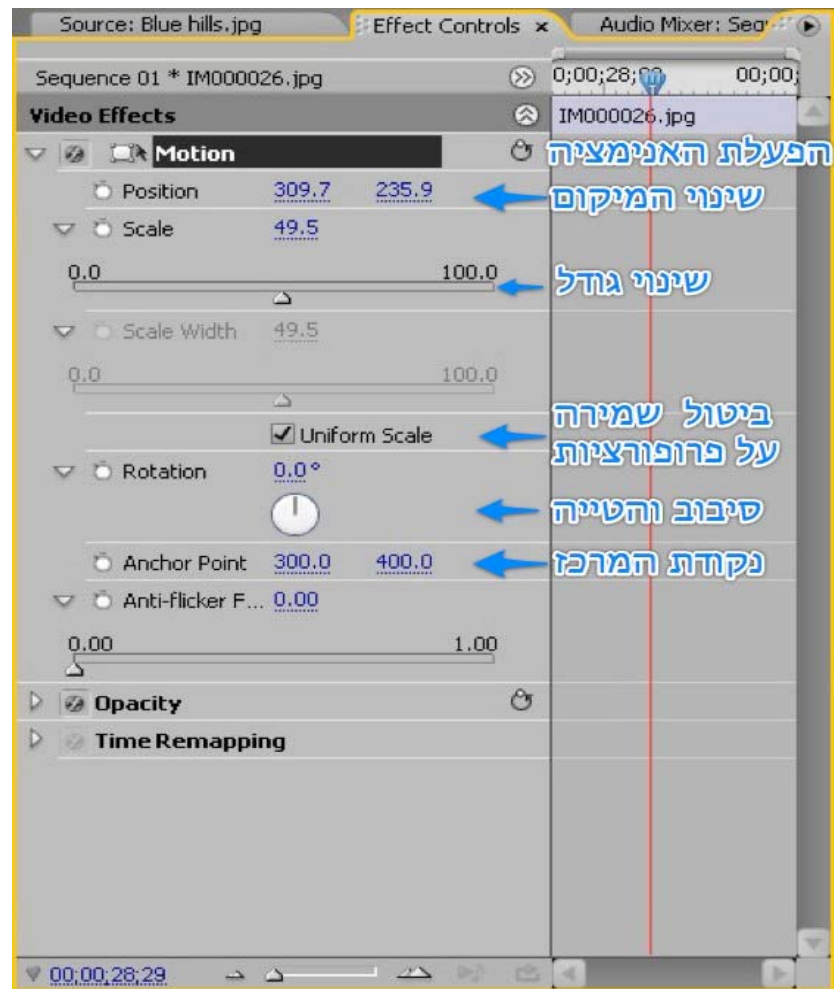
## שימוש ויזואלי בכלי התנועה

1. יש לסמן את קטע הוידאו עליו רוצים לעבוד בלחיצה עם העכבר
2. יש ללחוץ בחלון ה-Effect control
3. ניתן לגרור את התמונה בחלון ה-Program
4. כדי להקטין או להגדיל את התמונה יש ללחוץ על הקוביות הקטנות (ידיות) על המסגרת לגרור אותן פנימה או החוצה
5. סיבוב האובייקט מתאפשר על ידי לחיצה מחוץ לצלע הריבוע, בפינה.



## שימוש מדויק בכלי התנועה

בכלי התנועה בקורות מדויקות לכל אפשרות תנועה. יש ללחוץ על המשולש הקטן בראש כל אפשרות כדי לחשוף בקורות נוספות




## אנימציה בסיסית

כלי האנימציה המתואר כאן, הקי-פריים, עובד גם על אפקטים ופס קול. השיטה הכללית הנהוגה בפרמייר פרו, וברוב התוכנות המציעות אפשרויות אנימציה בסיסית, מבוססת על קי-פריימים.

## מהו קי-פריים

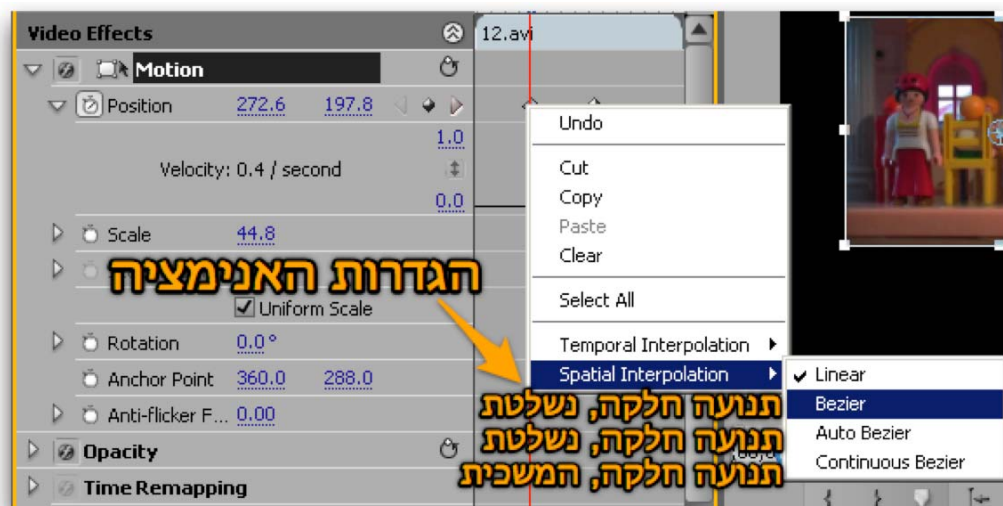
קי פריים הוא פריים ייחודי, המהווה סמן דרך, עבור אנימציה ממוחשבת. התוכנה מזהה שני קי-פריימים כאלה, בעלי ערכים שונים, ויוצרת תהליך של שינוי. למשל, אם קי פריים אחד יוצר תמונה מוקטנת בצידו השמאלי של המסך, וקי פריים שני יוצר תמונה גדולה בצידו הימני, התוכנה תיצור אפקט של הגדלת התמונה תוך כדי הזזתה משמאל לימין.

## על מה יש להקפיד בעבודה עם קי פריימים?

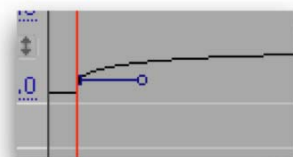
1. על שינוי בין שני קי-פריימים. לא יהיה שינוי, לא תיווצר תנועה.
2. זמן. יש לקבוע זמן בין שני הפרמים, כיוון שתנועה נוצרת בזמן ובמרחב.
3. בחלון הפרוייקט ובטיים ליין, יש ללחוץ על כפתור יצירת הקי-פריים  ולהגדיר את ההגדרות הרצויות (גודל, סיבוב, מיקום).
4. יש להגיע לנקודה הבאה ולהגדיר את ההגדרות החדשות, יוצר באופן אוטומטי קי-פריים חדש. ניתן לנגן את הסרט ולצפות באנימציה.



אנימציה ממוחשבת, לרוב נראית כזו משום שאין את תחושת התנועה ה"אמיתית". תנועה אמיתית אינה מתרחשת באופן רציף, אלא יש לה תאוצה ותאווה. כדי לשלוט על ההגדרות האלה, יש ללחוץ באמצעות הלחצן הימני בעכבר, על המעויין המייצג קי-פריים, כדי לגלות את פקדי ההחלקה.



לאחר שנבחר את סוג ההחלקה, יופיעו ליד כל ציר האנימציה ידיות, אותן ניתן לגרור, כדי לשלוט באופי התנועה.



## עריכת פס הקול

לסרט שני חלקים זהים. התמונה והקול, או אם תרצו, הקול והנוע (המילה "קולנוע").  
לכן חשוב מאד להשקיע בפס הקול של הסרט.  
בשלב הצילום, יש להשתמש במיקרופון חיצוני, איכותי עד כמה שניתן, ולקרב אותו לדובר.  
בסרט מקצועי, נעשה שימוש במיקרופון כיווני, המורכב על מוט ארוך, חכה, המכונה "בום".  
ה-"בום-מן" מחזיק את החכה הזו ומשתדל לקרב את המיקרופון עד כמה שניתן אל הדובר, מבלי שהמיקרופון יצולם.  
בצילום ראיונות, מקובל להצמיד לדובר מיקרופון צוואר (נק-מייק), או להניח על שולחן, מולו מיקרופון שמצטלם טוב.

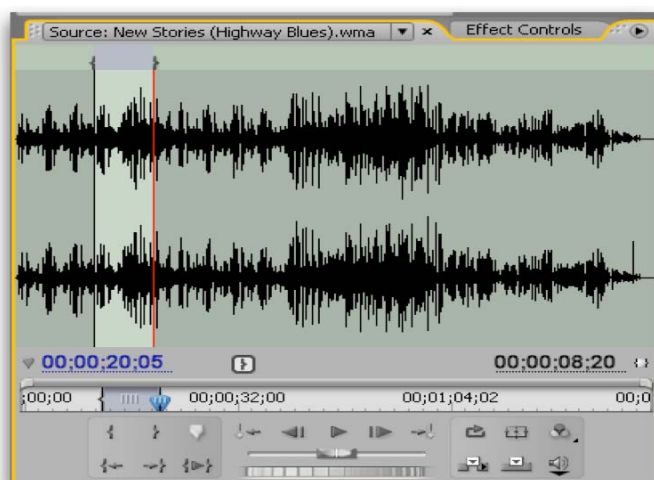
פס הקול, המגיע עם הוידאו, נדגם אל התוכנה ונשמר במקביל לוידאו.  
הנחת סרט וידאו הכולל פס קול, על הטיים לין, תציג את ערוץ הקול בערוצי הקול.  
לפרמייר אפשרות ל-99 ערוצי קול מקבילים, ניתן להגדיר אותם כסטראופונים או כמונו.  
ניתן גם לפתוח סיקוונס מיוחד, ולעבוד בהגדרות של סאונד היקפי, סראונד.

## ייבוא קטעי קול

את קטעי הקול החיצוניים, כמו מוסיקה ואפקטים, נייבא בפקודת הייבוא, ישירות לפרוייקט.  
file->import מאפשר לנו לייבא תיקייה שלמה או קטעים בודדים.  
פרמייר מסוגלת ליבא פורמטים לא מקצועיים כמו mp3, אבל מומלץ לעבוד עם סאונד לא דחוס בפורמט wav או aiff.

## עריכת קול

קטע קול נערך בדיוק כמו קטע וידאו, באמצעות מתן נקודות כניסה (in) ויציאה (out)

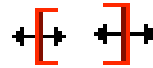


וביצוע פעולות העריכה, בדיוק כמו בוידאו, גרירה לערוץ הנבחר או לחיצה על כפתורי ההחזרה או ההחלפה.



### עריכת קול על הטיים ליין


פקודות ה"טרים" חלות גם על קטע פס הקול.  
באמצעות העכבר, על הטיים ליין, ניתן לעמוד בקצה הקטע ולגרור ימינה או שמאלה, כדי להוסיף או לגרוע ממנו



### קביעת עוצמת הקול

קביעת עוצמת הקול, על הטיים ליין, מתבצעת על ידי שליטה בפס הצהוב באמצע הערוץ



כדי להגביר או להחליש את עוצמתו הכללית של הקטע, יש לבחור בכלי  בחלון כלי העבודה, ולגרור את הפס הצהוב (הגומיה) למעלה, כדי להגביר, ולמטה כדי להנמיך.

### קביעת עוצמת הקול בצורה מדויקת

מתפריט Clip > Audio Options > Audio Gain. המסך שייפתח מאפשר קביעת מדויקת של עוצמת הקול, לכל הקטע. כמו כן, לחיצה על כפתור ה Normalize תגביר אוטומטית את עוצמת הקול לרמה הגבוהה ביותר האפשרית מבחינה טכנית, מבלי לגרום לעיוותים.

### קביעת עוצמת קול משתנה

כדי לשנות את עוצמת הקול (להגביר ולהחליש תוך כדי הסרט, למשל כשנכנס אפקט או קריינות), יש להניח את העכבר על הפס הצהוב וללחוץ על הכפתור הימני (במק-לחיצה+ctrl) פעולה זו יוצרת קי-פריים על הפס הצהוב. ניתן להעלות או להוריד כל קי-פריים בניפרד. כניסה חלקה של קטע קול (פייד אין) יראה כך:



ניתן ליצור 25 נקודות כאלה בשניה (למעשה, על כל פריים).

### הוספת ערוצים

יש ללחוץ על שם הערוץ (למשל audio1) עם הלחצן הימני בעכבר, ולבחור add track במסך שייפתח ניתן להגדיר את כמות ערוצים שיתווספו.

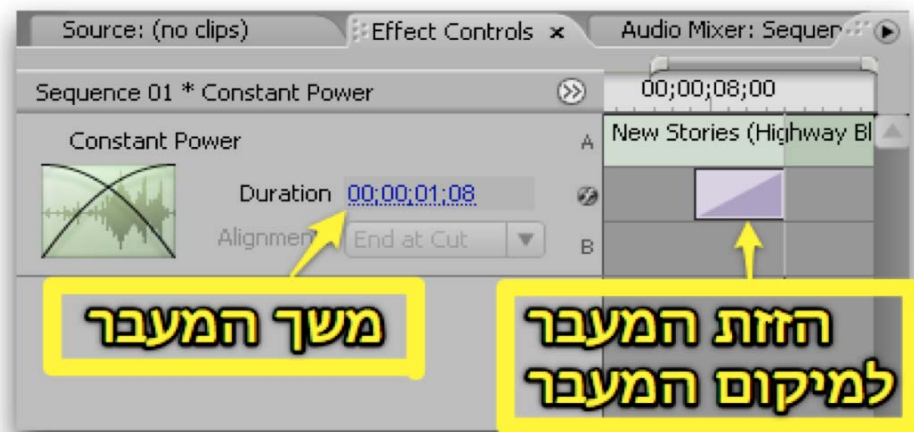
## אפקטים ומעברים לפס הקול

גם לסאונד, כמו לתמונה ניתן להוסיף מעברים ואפקטים.

### מעברים

לפרמייר שני סוגים של מעברי קול, שניהם מסוג קרוס-פייד, כלומר הנחתה של סאונד יוצא תוך כדי הגברה של סאונד נכנס.

המעברים נמצאים בלשונית Effects, בתיקה Audio Transitions, בתיקית Crossfade ברירת המחדל הוא Constant Power היוצר מעבר חלק בין שני קטעי קול, לעומת Constant Gain המשנה את הרגישות בצורה עיקבית אך יכול לגרום לעיוותים בשמיעה. רצוי לנסות את שניהם ולחוות את ההבדלים (לא תמיד ניתן להבחין בהבדל). כדי להכיל מעבר יש לגרור אותו מהחלון אל נקודת החיבור בין שני קטעי קול. אם נניח מעבר בתחילה או בסוף קטע, ניצור אפקט "פייד-אין" ו"פייד-אאוט". קביעת משך המעבר מתבצעת בחלון ה Effects Control,

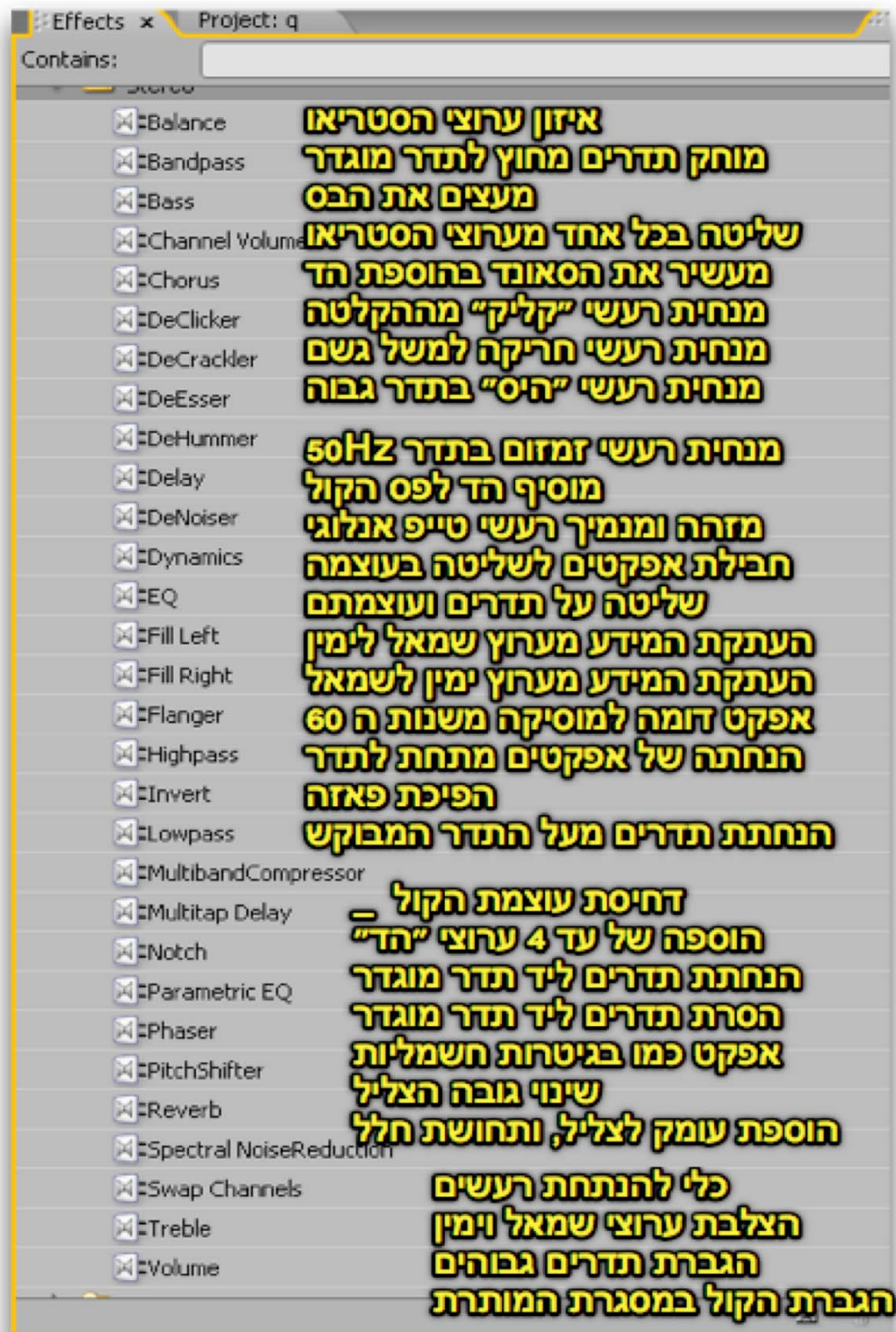


או על ידי גרירת קצות המעבר, בטיים ליין, באמצעות העכבר.

מחיקת המעבר על ידי סימונו ולחיצה על כפתור Backspace (מעל ה Enter) המקלדת.

## אפקטים בעריכת פס קול

מעבדת סאונד משוכללת חבויה בתוך תיקיית Audio effects בלשונית Effects. פרמייר מחלקת את אותם אפקטים לשלוש תיקיות, 5.1 לערוצי סראונד, Mono Stereo לערוצי מונו וסטריאו בהתאם, על פי מה שנקבע עם הוספת הערוץ בטיים ליין. בכל תיקיה, רשימה מכובדת של אותם האפקטים. חלקם, אפקטים אוטומטיים, המכוונים להסרת רעשים וחלקם, מעבדות סאונד המחכות ליד אמן שתדע לכוונם.



## אפקטים נבחרים לסאונד

### EQ

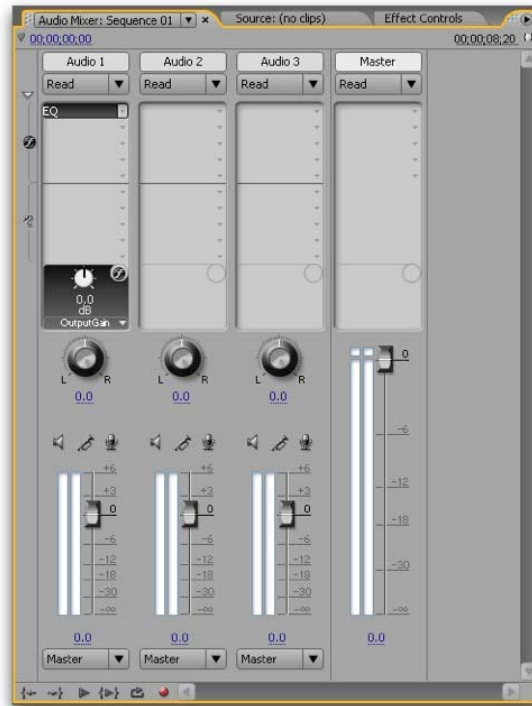
אפקט חשוב ביותר, באמצעותו ניתן להגביר או להנמיך תדרים שונים, בטווח שבין 20 ל-20000Hz ושינוי העוצמה בין -20dB ל -20dB ובכך לתקן טעויות הקלטה, להנמיך רעשים ולהעצים קולות חשובים.

יש לגרור את האפקט על קטע הקול הרצוי  
ללחוץ על הקטע ולפתוח את חלון ה- Effects Control  
לחיצה על המשולש הקטן ליד Custom Setup תפתח חלון גרפי המאפשר כיוון האפקט.



## מערכת הקול Audio Mixer

לפרמיר חלון מיוחד, המשמש לעירבול צליל. ה **Audio Mixer**.  
מתוך תפריט **Window->Audio Mixer**



בחלון מיוצגים כל ערוצי הקול, כפי שהם בסיקוונס. בחלון המובא בתמונה למעלה, מיוצגים שלושה ערוצי קול.

בחלון המיקסר ניתן לנתח את עוצמת הקול, בזמן השמעת הקטע, 'ידלקו' "נורות" בצבעי ירוק דרך צהוב ועד אדום, המייצגות את עוצמת הקול של הערוץ. במידת הצורך ובאמצעות מכוני העוצמה, אפשר להגביר או להנמיך את עוצמת הקול. בחלון זה מצוייה אופציית הקלטת הקריינות, וכמובן שליטה או הוספה של אפקטים.

## שליטה על עוצמת הקול

כדי לשלוט על עוצמת הקול יש לכוון את מסך האודיו מיקסר כך ש"ירשום" את הפעולות



המתבצעות. זאת על ידי החלפת התפריט הקופץ מ **Read** ל **Write**.  
כל פעולה שתתבצע על הערוץ, תרשם כקי-פרמים, ותוקלט.  
יש לנגן את קטע הסאונד, ולשנות את עוצמתו באמצעות המכוונים.



באותה שיטה נשלט גם כיווניות הקול (ימין או שמאל, בערוצי סטראו) באמצעות כפתור יש להקפיד שעוצמת הקול לא תעבור לאיזור הנוריות האדום. במקרה כזה התכנה תחתוך את הסאונד ואיכותו תיפגע.

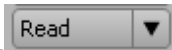
### הוספת אפקטים בחלון האודיו מיקסר

אפקטים שהתווספו, או, במידת הצורך, אפקטים חדשים, ממוקמים בעמודה הרחבה מתחת

לתפריט הקופץ 



החלק העליון של העמודה משמש להוספת אפקטים, ואילו חלקה התחתון, מתחת לקו המפריד, לתיקונים ושינויים.

במידה והעמודה לא מופיעה, יש ללחוץ על המשולש הקטן, מתחת לתפריט .

### שליטה על הערוצים

בזמן העבודה, יש צורך בשליטה על כל ערוץ. נהוג לבודד ערוץ, כדי לשמוע רק אותו, או לחילופין, לסגור ערוץ ולשמוע את כל השאר.

 **Mute** - סוגר את הערוץ, ומשמיע את כל השאר.

 **Solo** - מבודד את הערוץ, סוגר את שאר הערוצים ומשמיע רק את הערוצים המסומנים





## Voice over קריינות



הקלטת קריינות, על הערוץ המסומן. יש לדאוג שהערוץ ריק מקטעי קול.  
הקלטת הקריינות מתחילה במקום בו עומד הסמן על הטיים ליין.  
יש לחבר מיקרופון לכרטיס הקול במחשב.  
לחיצה על הכפתור תחשוף תפריט קופץ, בו ניתן לבחור את כרטיס הקול הפעיל.  
יש לכוון את עוצמת ההקלטה



ללחוץ בתחתית החלון,  , וכדי להתחיל להקליט, יש ללחוץ על כפתור "נגן"  .  
פרמייר יקליט את הקריינות, תוך כדי הקרנת הסרט בחלון ה **Program**.  
בסיום ההקלטה נידרש לשמור אותה, רצוי מאד לשמור אותה בתיקיית חומרי הגלם.

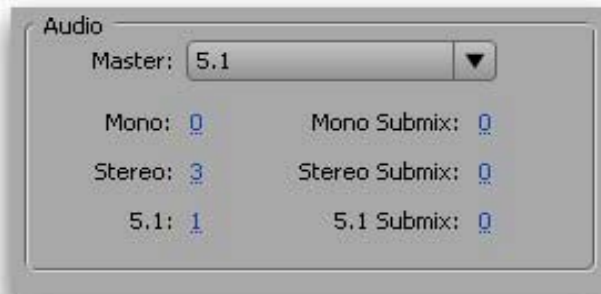
## טיפים להקלטת קריינות טובה

- יש להשתמש במיקרופון איכותי
- רצוי לדבר לצד המיקרופון ולא ישירות
- רצוי לכסות את המיקרופון בספוגית מיוחדת כדי למנוע מכות רוח באותיות כמו "פ"
- יש ליצור סביבה אקוסטית נטולת רעשים על ידי בחירה בחדר שקט
- יצירת אקוסטיקה טובה באמצעים ביתיים, על ידי פריסת שמיכות צמר על הקיר
- שימוש בכריות כדי ליצור תחום אקוסטי מסביב למיקרופון (כרית מאחור ושתיים בצדדים)
- יש לשמור על מרחק אחיד מהמיקרופון בזמן ההקלטה
- יש להשתמש באזניות כדי לבצע בקרה על ההקלטה
- יש לבחון את תוצאות ההקלטה ובמידת הצורך להקליט שוב
- גם את הקריינות ניתן לערוך, ולהרכיב את הקריינות המושלמת מהקלטות שונות (טייקים)

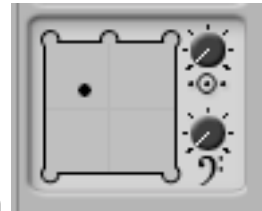
## עבודה עם סאונד הקפי

בפרמייר אפשר לייצר סאונד הקפי.

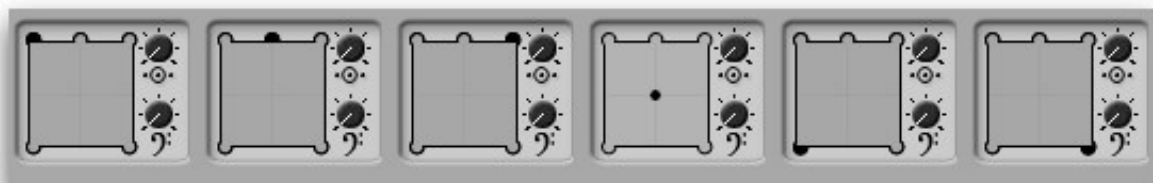
יש לפתוח סיקוונס חדש **File->new->Sequence** ולהגדיר את הסאונד כהיקפי:



את מיקום הערוצים קובעים בחלון עירבול הקול, ה- **Audio mixer**,



החלון מדמה חמישה רמקולים. שלושה קידמיים ושניים אחוריים. הנקודה השחורה, שבירת המחדל שלה היא מרכז, מנווטת את הקול לרמקול הרצוי. בדוגמה שלפנינו, כל ערוץ מכונן לרמקול ייעודי



ימין קידמי   שמאל אחורי   מרכז החדר   ימין קידמי   מרכז קידמי   שמאל קדמי

שולט על התדרים הנמוכים, שבד"כ עוברים לסאב-וופר, ה"באסים".

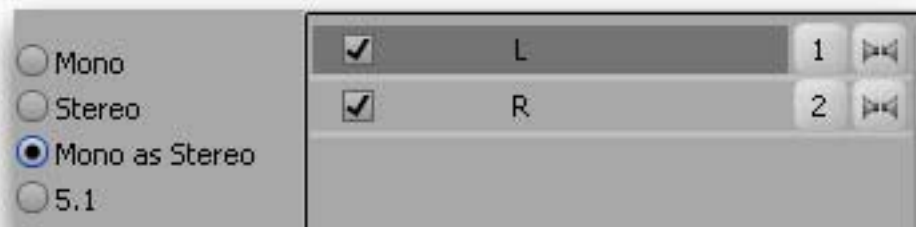
שליטה על ערוץ המרכז. כמה אחוזים מהקול של הערוץ יפנו למרכז.

### כיצד מפרידים את ערוצי הסטריאו

בעבודה רגילה עם קול, מצלמת הוידאו מקליטה שני ערוצים, שאינם בהכרח סטראופונים. לעיתים נעשה שימוש בשני מיקרופונים, כדי לאפשר בחירה בזמן העריכה. למשל- מיקרופון אחד מוצמד לדש הבגד והשני מוחזק באמצעות חכה (בום) מעל לראשו של המצולם. בחדר העריכה בוחר עורך הסאונד את ערוץ הקול הטוב ביותר. בפרמייר אין אפשרות מובנת להפרדת ערוצי הסטריאו, בזמן העריכה, דבר המקשה על עריכת פס קול כמו זו המתוארת כאן, והנפוצה כל כך. ישנם שני פתרונות אפשריים

### הפרדת ערוצים לפני תחילת העבודה

לאחר ייבוא חומרי הגלם לפרמייר, ולפני העריכה, יש ללחוץ על קטע הוידאו בחלון הפרוייקט מתפריט **Clip->Audio options->Source Channel Mappings** בחלון שייפתח יש להגדיר את פס הקול כ- **Mono as Stereo**



כתוצאה מההגדרה, כשקטע הוידאו יועבר לטיים ליין, יונח כל ערוץ קול מקטע הוידאו, על ערוץ נפרד בטיים ליין.



### הפרדת ערוצים תוך כדי עבודה

העתקת ערוץ הקול, כך שיופיע פעמיים, באותו מיקום על הטיים ליין הפעלת אפקט **Fill left** על הערוץ הראשון הפעלת אפקט **Fill right** על השני

## אפקט כרומה-קי, העלמת רקע כחול או ירוק

התוכנה מעניקה את האפשרות להשתמש באפקט ההופך רקע צבעוני לשקוף, ומאפשר שתילת אובייקט על רקע אחר.

האפקט הזה משמש המון בתעשיית הסרטים והטלביזיה.




בדוגמה המובאת כאן, מתוך ספר ההדרכה של התכנה, צולם הקוף על רקע כחול לא סטנדרטי, ואל הצילום צורף צילום של עיר. הפעלת האפקט אפשרה את "שתילת" הקוף, כאילו הוא צולם בעיר.



את הקוף, עם אפקט הכרומה קי, הניחו על ערוץ וידאו 2, ואת רקע העיר על ערוץ וידאו 1. הרקע תמיד יהיה מתחת לוידאו המכיל את האפקט.

מבחינה טכנית, פרמייר מנתחת את הצבע אותו בחרנו להעלים, והופכת אותו שקוף, כך ניתן לראות את חומר הגלם המצוי ערוץ אחד למטה.

## כללי בסיס לשימוש באפקט החיתוך על פי צבע

- צילום נכון הוא המפתח לאפקט
  - יש לדאוג לרקע עם צבע אחיד לחלוטין, רצוי כחול או ירוק
  - אסור שיהיה על הרקע צל, יש לדאוג לתאורה אחידה על הרקע
  - אסור שיהיה על הרקע קמטים
  - במידה ונעשה שימוש בבד, יש לדאוג ליישור קפלים
  - על האובייקט המצולם אסור להכיל צבע הדומה לצבע הרקע
  - יש לדאוג לאור אחורי עבור האובייקט המצולם
- DV** אינו מספק איכות טובה מספיק, אך ניתן לעבוד בפורמט זה בפרמייר יש לבחור את אפקט **Chroma Key** או **Blue screen** לשימוש במסך כחול.
- Color Key** במידה ונעשה שימוש בצבע רקע אחר לא סטנדרטי.
- כדאי לשחק עם האפקטים ולבדוק מי מהם נותן פיתרון טוב יותר לחומר הגלם.
- תחילה יש לערוך את קטע הוידאו ולהניחו על הטיים ליין.
- Color Key** ו **Chroma Key** מאפשרים בחירת הצבע המיועד לחיתוך באמצעות טפי דגימת צבע , אותו יש לבחור ולגרור אל האזור המיועד לשקיפות, בחלון ה **Program**.

## פרוט כלי האפקטים

אפקט למסך כחול		
<b>Blue Screen Key</b>		
Threshold	100.0 %	שולט בכמות ההצללה אותה יעלים האפקט
Cutoff	0.0 %	מכהה או מבהיר את ההצללות
Smoothing	None	החלקה של קצוות האובייקט שיושאר
Mask Only	<input type="checkbox"/> Mask Only	מראה רק את המסכה, בשחור לבן
<b>Color Key</b>		קולור קי, לחיתוך רקע לא סטנדרטי
Key Color		ספי לבחירת צבע הרקע להעלמה
Color Tolerance	0	בחירת הסובלנות לצבעים דומים, לדיוק החיתוך
Edge Thin	0	רוחב קצוות התמונה שתישאר
Edge Feather	0.0	טישטוש קצוות התמונה
<b>Chroma Key</b>		כרומה (צבע) קי, לחיתוך רקע לא סטנדרטי
Color		ספי לבחירת צבע הרקע להעלמה
Similarity	0.0 %	בחירת טווח הצבע דומה, לחיתוך
Blend	0.0 %	ניצר ערוב של הקליפ עם הרקע
Threshold	0.0 %	שולט בכמות ההצללה אותה יעלים האפקט
Cutoff	0.0 %	מכהה או מבהיר את ההצללות
Smoothing	None	החלקה של קצוות האובייקט שיושאר
Mask Only	<input type="checkbox"/> Mask Only	מראה רק את המסכה, בשחור לבן

יש להפעיל רק אפקט אחד מתוך השלושה, ולבדוק את המתאים ביותר לחומר הגלם.

## ייצוא הסרט הגמור

פרמייר מאפשרת ייצוא הסרט למגוון שימושים:  
**DVD**, בחזרה לקלטת **DV**, לשימוש במחשב, להעלאה לאתר אינטרנט

## ייצוא ל די.וי.די באמצעות התכנה אנקור די.וי.די

ביחד עם פרמייר מגיעה התכנה אנקור די.וי.די. התכנה היא תכנה מקצועית להכנת די.וי.די, כולל מסכי תפריט תכנות ואפשרויות רבות נוספות.  
קטעי וידאו, פרקים, ניתן לסמן בפרמייר.

על הטיים ליין, במיקום הסמן, לוחצים על . את הסימון הזה אנקור יפרש כפרק חדש.  
כדי להעביר את הסרט לאנקור יש לבחור **File->Export -Export to Encore**

## שמירת הסרט במחשב, באיכות מלאה

משמש לצרכי גיבוי או העברת הסרט לתכנה אחרת, למשל נרו, כדי ליצור די.וי.די, או כל פעולה אחרת, שאינה מתאפשרת בפרמייר, כמו אנימציה מתקדמת.  
**File->Export ->movie**

## שמירת הסרט באיכויות נמוכות

בפרמייר מרכז להמרת הסרט לפורמטים שונים הנהוגים היום. הפורמטים הנתמכים:  
פלש, קוויק טיים וינדוז מדיה ורייל מדיה.  
לכל אחד יש הגדרות משלו, מובנות או ע"פ הגדרה אישית.

## Quick time

סביבת עבודה בידאו למחשבי מקינטוש. משמש גם כפורמט פופלרי ואיכותי לשמירת סרטים באיכות גבוהה לאינטרנט, משום שהוא מאגד סידרה מכובדת של אפשרויות לדחיסת וידאו.

## Windows Media

סביבת עבודה בידאו למחשבים מבוססים מערכת ההפעלה חלונות. משמש גם כפורמט פופלרי ואיכותי לשמירת סרטים לאינטרנט, וזוהי השיטה הנהוגה לשידור וידאו באינטרנט בארץ. גם לוינדוז מדיה סידרה של אפשרויות לדיחוסת וידאו.

## פלש

משמש לייצוא סרטים להטמעה בתוכנת פלש, לעיצוב מתקדם של אתרי וידאו. פלש הוא פורמט איכותי שנתמך על ידי כל מערכות ההפעלה הפופולריות, ובאמצעות תכנת פלש, ניתן לבנות אתרי אינטרנט מתוחכמים המשלבים וידאו איכותי בתוך עיצוב מורכב.



## רייל מדיה

אחד הפורמטים הראשונים לשידור וידאו באינטרנט, אך השימוש בו הפך לנפוץ פחות.

## דחיסה

כלל אצבע לבחירת אפשרויות לדחיסת וידאו. איכות הקובץ נמדדת במספר סיביות (ביטס) המועברות בשניה אחת. זאת משום שבאינטרנט חשוב מאד רוחב הפס, כלומר סוג החיבור של הצופה לאינטרנט. ככל שהחיבור גדול יותר, כלומר רוחב הפס גדול יותר, ניתן להעביר יותר מידע בפרק זמן קצוב, כלומר ניתן להעביר יותר סיביות (ביטס) בשניה אחת.

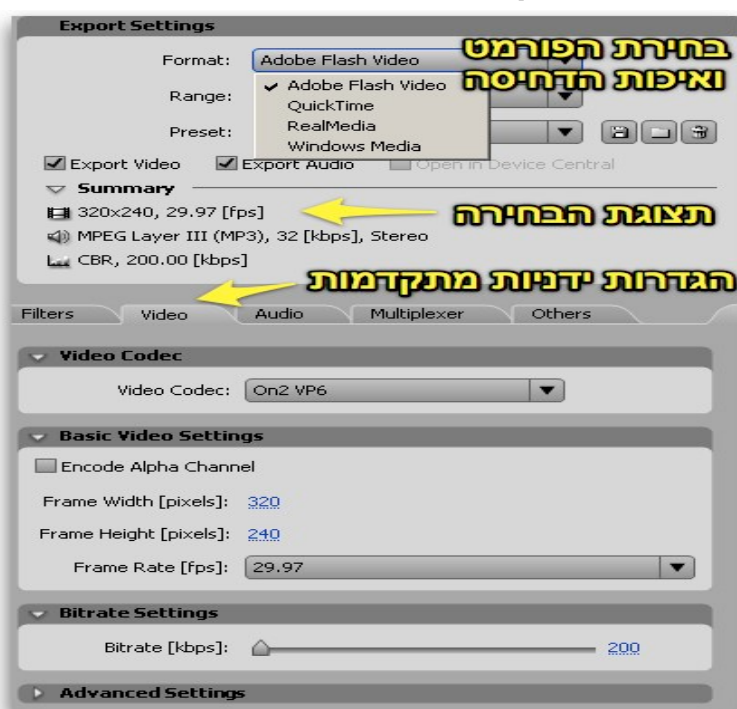
לכן סרט שנדחס ב **256kbps** (כלומר 256 סיביות לשניה אחת) יהיה איכותי פחות מסרט שנדחס ב **512kbps** ויתפוס פחות מקום במחשב.

היום נהוג לחשב אינטרנט מהיר לרוב הבתים, בחבילה של חצי מגה, ולכן הדחיסה המקסימלית היא **512kbps**. אם הנתונים שונים, כלומר ידוע שללקוחות הקצה אינטרנט מהיר יותר או איטי יותר, יש להתאים את הדחיסה. במידה ונשדר סרט איכותי מדי, לא יעבור כל המידע, והסרט יראה מקוטע או שהסרט יעצר מדי פעם, כדי שהמחשב יאגור מספיק מידע לשידור. את סוג הדחיסה יש לבחור לפי לקוח הקצה. אם הסרט מיועד לשידור איכותי באינטרנט, ולאתרים בחו"ל, או שהסרט מיועד לניגון במחשבי מקינטוש, נבחר בקוויק טיים. אם הסרט מיועד לניגון באתרי אינטרנט בארץ או במחשבים מבוססים וינדוז של מיקרוסופט, נבחר ב- וינדוז מדיה.

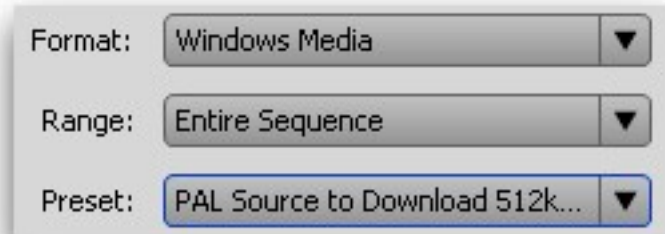
במידה והסרט מיועד לשילוב באתרי פלש, ויש לנו היידע בנושא, קיימת אפשרות הייצוא לפלש.

## שימוש במרכז הייצוא

File->export->Adobe Media Encoder



תחילה יש לבחור בפורמט **Format** העבודה, קוויק טיים, וינדוז מדיה, פלש או רייל.  
אח"כ יש להגדיר האם יש לדחוס את כל הסיקוונס או את אזור הבחירה, **Range**  
ולבסוף את האיכויות הנדרשות מהרשימה **Preset**



הרשימה ארוכה מאד, ויש להתאים את הבחירה לסוג השידור. בתמונות בעמוד זה, נבחר סוג שידור המתאים לאינטרנט מהיר סטנדרטי.

