

MONTAŽA VIDEO MATERIJALA

U dosadašnjem dijelu knjige objašnjene su tehnike i principi koji se koriste prilikom snimanja video materijala. Međutim, nakon snimanja nalazimo se u situaciji kada imamo puno različitog materijala, ponavljajućih snimaka, mutnih kadrova i još mnogo nepotrebnih stvari. Od svega toga potrebno je složiti jedan kratak i zanimljiv video uradak. Upravo ćemo o tome govoriti u ovom poglavlju knjige.

Nekada je proces montaže bio vrlo zahtjevan i realiziran isključivo u profesionalnim filmskim studijima, dok je danas situacija posve drugačija. Moguće je snimiti, izmontirati i distribuirati cijeli film koristeći isključivo „pametne“ telefone. Digitalizacija video opreme omogućava čak i običnim kućnim korisnicima da naprave izvrsne video uratke i osvoje milijune gledatelja na YouTube-u.

Sama riječ „montaža“ nije usko vezana uz neki određeni program koju služi za obradu video materijala, već je to postupak kojim video materijal sa kamere uvlačimo u kompjuter, pregledavamo te „režemo“ i slažemo u jednu smislenu cijelinu. Tehnički postupak nije vrlo složen, i premda postoje razni programi za video montažu, svi se temelje na istom principu. Bitna stvar prilikom montaže je fokusirati se na kreativni dio, odnosno kako i na koji način posložiti sve snimke. Niti najbolji program nam neće pomoći da napravimo kvalitetan video, jer to je samo alat kojeg koristimo u cilju realizacije naše ideje.

Ako je film dobro izmontiran prosječan gledatelj montažu uopće neće primijetiti. To je upravo i cilj, jer je potrebno gledateljima što više približiti stvarnost, a ne dekoncentrirati ih lošim rezovima.

Osnovne principe montaže objasniti ćemo koristeći program Adobe Premiere CS5.5, a za izradu DVD menija ćemo koristiti Adobe Encore CS5.5

Tijek montaže u 10 koraka:

- Kreiranje projekta na računalu
- Učitavanje snimljenog materijala u računalo (capturing)
- Pregledavanje i rezanje (grubi šnit) video materijala
- Precizno rezanje (fini šnit) video materijala
- Dodavanje tranzicija
- Dodavanje efekata
- Dodavanje grafičkih elemenata te izrada titlova
- Dodavanje glazbe i uređivanje zvučnih zapisa
- Exportiranje gotovog video uratka
- „Authoring“ DVD-a (izrada menija)

Kako bi lakše mogli pratiti objašnjena koja slijede za vas smo pripremili par video isječaka koje možete koristiti za vježbu i koji se nalaze ??? (još ćemo vidjet). Isječci su pripremljeni u H.264 formatu kako bi zauzimali što manje prostora i kako bi download bio brži.

KORAK 1: Kreiranje projekta

Nakon što ste pokrenuli **Adobe Premiere CS5.5**, dobili ste početni *Welcome* prozor. Za kreiranje novog projekta kliknite na **New Project** (vidi sliku 1).

Zatim odredite format unosa video materijala u računalo (Capture format):

DV – standardna rezolucija (720 x 576)

HDV – *high definition* rezolucije

Također, potrebno je odrediti lokaciju na hard disku gdje će projekt biti smješten i dati mu naziv (vidi sliku 2).

Otvorite jedan novi folder posebno za video projekt, te unutar njega je poželjno otvoriti podfoldere zbog lakšeg snalaženja. Na prvi pogled to je možda i nepotrebno, ali kasnije je puno lakše snaći se u gomili raznih sadržaja koje ćemo koristiti prilikom izrade videa. Preporuka za podfoldere:

- Snimke („sirovi“ materijal sa kamere)
- Grafika (različite slike i grafički elementi koje ćemo koristiti)
- Audio (pozadinska glazba, snimke naratora i sl.)
- Export (mjesto gdje ćemo exportirati naš završeni video uradak)

Nakon što ste kreirali projekt, potrebno je unutar njega otvoriti jednu *vremensku liniju* (sekvencu) u kojoj ćete kasnije slagati video isječke (vidi sliku 3). Postoji velik broj različitih formata koji se koriste prilikom snimanja. Sve ovisi o tome s kojom ste kamerom snimali. Mi ćemo za primjer odabrati standardni SD (standard definition) format koji koristi većina SD kamera i čija je razlučivost 720x526 te sadrži 25 sličica u sekundi. Odabiremo **DV-PAL, Standard 48 kHz**.

Ukoliko ste snimali u drugom formatu, informirajte se na internetu o tome koju je opciju potrebno odabrati.

Sada te dobili radnu površinu (workspace) u Premiere-u (vidi sliku 4). Ona se sastoji od više manjih prozora koje je moguće razmještati, povećavati/smanjivati po želji.

U gornjem lijevom kutu nalazi se *Project* prozor koji služi za unos i organizaciju sirovog materijala i ostalih resursa.

Za vježbu:

Otvorite video projekt te jednu vremensku liniju u formatu DV-PAL, Standard 48 kHz.

KORAK 2: Unos materijala

Capturing video snimaka

Ukoliko koristite kameru koja snima na video kazete, potrebno je napraviti *capture* materijala. Kliknite na padajući izbornik **File** → **Capture** (kratica: F5).

Ako ste kameru spojili pomoću FireWire kabela, možete sa kontrolama koje se nalaze pri dnu capture prozora pregledavati i premotavati snimljeni materijal (vidi sliku 5). Pritiskom na crveni gumb, započeti ćete proces unosa videa u računalo.

SAVJET: Ukoliko uključite opciju **scene detect** u donjem desnom kutu, program će automatski razdvojiti video isječke, odnosno za svaki put kada ste pritisnuli REC na kameri dobit ćete poseban video isječak. U protivnom ćete dobiti samo jedan isječak koji će dugo trajati i teško će biti pronaći željene kadrove.

Savjetujemo također da odredite **tape name** i **clip name** kako bi se kasnije u montaži lakše snalazili. Osobito važno ako se snimljen materijal nalazi na više od jedne kazete.

Proces unosa materijala zaustavljamo pritiskom na gumb **stop**, ili tipkom **Esc**.

Ako vaša kamera koristi hard disk, optički medij ili flash memorijsku karticu za pohranu snimljenih video zapisa, pročitajte u uputama o tome kako prebaciti sadržaj na hard disk.

Unos materijala sa hard diska

Materijal koji ste procesom capturinga unijeli u računalo, automatski će se pojaviti unutar *Project* prozora. U svim ostalim situacijama potrebno je ručno unijeti (importirati) materijal. Najjednostavniji način je da pronađete video isječke na svom hard disku u folderu *Snimke* unutar našeg foldera projekta, te ih na *drag-and-drop* način prebacite *Project* prozor. Premiere CS5.5 također sadržava *Media Browser* koji se nalazi u donjem lijevom kutu i koji omogućava pretraživanje sadržaja hard diskova i unos materijala u projekt. Isti princip koristite za unos svih ostalih elemenata (grafike, fotografija, glazbe i sl.).

Važno je da na isti način na koji ste organizirali foldere na hard disku, također organizirate foldere unutar *Project* prozora. Jednom kada unesete puno različitih resursa, lakše se snalaziti ako je sve organizirano. Klikom na ikonicu **New Bin** (vidi sliku 6), otvorit ćete nove foldere, imenovati ih te također na *drag-and-drop* način posložiti elemente u pripadajuće foldere.

Za vježbu:

Skinite resurse za vježbu sa linka koji se nalazi u uvodu ovog poglavlja. Učitajte ih u projekt.

KORAK 3: Početak montaže (grubi šnit)

Sada kada ste pripremili i organizirali sve resurse za rad, možete krenuti sa zabavnijim dijelom montažerskog posla. Vrijeme je da svoju kreativnost pokažete na djelu.

Grubi šnit je izraz koji označava prvi korak u montaži. To je vrijeme kada pregledavate sve snimke, izabirete kadrove te ih grubo slažete po zamišljenom redosljedu. Postoje dva načina na koje se može odraditi: u prozoru *Source* ili direktno na *vremenskoj liniji* (timeline).

Vremenska linija je prozor koji grafički predočava video uradak. Tu je prikazan redosljed i trajanje izrezanih video klipova te tranzicije koje ćete uklopiti. U gornjem lijevom kutu *vremenske linije* nalazi se žuti sat koji pokazuje vrijeme na kojem se nalazi vremenski klizač (crvena crta) koji služi za pregledavanje izmontiranih klipova.

Montažu započinjete dvoklikom na prvi video isječak u *Project* prozoru. Tada se taj isječak otvara u *Source* prozoru, te ga pomoću vremenskog klizača te play/pause kontrola možete pregledavati.

SAVJET: većina programa za montažu koristi tipku **space** kao play/pause kontrolu. Naučiti tu „kraticu“ uvelike ubrzava i pojednostavljuje montažerski posao.

Određivanje IN/OUT točaka

Nakon što ste pregledali video isječak, vrijeme je da odredite dio koji želite ubaciti u vremensku liniju. Dovedite vremenski klizač tamo gdje želite da bude početak video isječka, te zatim kliknite na gumb **Mark In** (vidi sliku 8) (kratica I). Isti postupak ponovite za kraj, i kliknite gumb **Mark Out** (kratica O).

Sada ste u *Source* prozoru dobili označen dio isječka koji želite iskoristiti. Na *drag-and-drop* način povucite isječak iz *Source* monitora, i ubacite ga na vremensku liniju.

NAPOMENA: Određivanje IN/OUT točaka, te rezanje isječka u vremenskoj liniji ne utječe na sirovi materijal koji se nalazi na hard disku niti ga briše, već ga program virtualno „reže“.

Na isti način je moguće ubaciti više dijelova jednog video isječka iz *Source* monitora. U ovom trenutku nije važno precizno odrediti početak i kraj, već samo ugrubo dijelove koje želimo montirati i posložiti ih željenim redoslijedom.

SAVJET: Nakon svakog većeg postupka nemojte zaboraviti pohraniti projekt. To možete učiniti kroz padajući izbornik **File** → **Save** ili kraticom **CTRL + S**. Ovaj je korak vrlo važan, i dobro ga je usvojiti odmah na početku, jer u slučaju da nestane struja ili se kompjuter „smrzne“ (što se zna desiti češće jer je video montaža zahtjevna za procesuiranje), izgubit ćete sve postupke od zadnje pohrane.

Postupak ubacivanja materijala ponovite za sve isječke koje želite.

Montaža na vremenskoj liniji – osnovni principi

Source monitor vam pomaže da bi pregledali i ugrubo odredili dijelove isječka koje želite imati u finalnom uratku. Pravo podešavanje i dotjerivanje se događa na vremenskoj liniji. Nakon što ste ubacili par video isječka, objasniti ćemo osnove korištenja vremenske linije.

Pregledavanje – sadržaj vremenske linije pregledavate pomicanjem vremenskog klizača, a video se prikazuje u *Program monitoru* (gornji desni prozor). Pozicija klizača u odnosu na vrijeme prikazana je žutim satom u gornjem desnom kutu. Format sata je sljedeći: hh:mm:ss:ff (sati:minute:sekunde:sličice (frameovi)).

Zumiranje – primijetili ste da su isječci vrlo sitni i teško ih je dalje pregledavati i slagati. Razlog tomu je što vidite velik dio vremena (10 minuta), a isječci traju tek 1 minutu. Zumirati/odzumirati možete na tri načina (vidi sliku 9): povlačenjem klizača u donjem lijevom kutu, i povlačenjem za rubove gornjeg horizontalnog „scrollbara“. Treći način je da držite tipku **Alt** te vrtite kotačić miša. Gornji scrollbar također se koristi za pomicanje lijevo desno dok se nalazite u zumiranom načinu rada. Sada imate bolji pregled isječka (vidi sliku 10).

Prikaz sličica – svaki isječak sad ima jednu sličicu i lijevom kutu koja je ujedno i njegova početna sličica. Zbog bolje preglednosti, uključite prikaz ostalih sličica (vidi sliku 11). Program će ih prikazati onoliko koliko prostor dozvoljava.

Popunjavanje rupe – kada imate prazninu između isječaka, desnim klikom miša na prazninu kliknete na **Ripple delete** te će se desni isječci pomaknuti ulijevo te popuniti rupu (vidi sliku 14).

Video i audio trake – na početku postoje po tri video i audio trake. Možete ih zamisliti kao slojeve koji teku istovremeno. Primjerice ako ste ubacili isječak u gornju traku, donji se isječak neće vidjeti sve dok ne istekne gornji. Ako imate audio isječke u više traka, istovremeno ćete čuti više zvukova. (vidi sliku 15). Pojedinačne trake možete paliti i gasiti koristeći gumb *oko* za video trake, i gumb *zvučnika* za audio trake. Strelica pored naziva trake služi za vertikalno proširenje trake. Prazno mjesto lijevo od strelice koristi se za zaključavanje/otključavanje trake. Kad je traka zaključana ne možete bilo kojim alatom ništa u njoj pomicati niti mijenjati. Moguće je dodati još video i audio traka odlaskom u padajući izbornik **Sequence → Add tracks**. U prozoru koji se otvorio možete odabrati broj traka koje želimo dodati te njihovu poziciju u odnosu na postojeće trake.

Razdvajanje zvuka i slike – video i audio snimak koje ste unijeli u projekt su spojeni u jedan isječak. To vidite kada kliknete na video, program automatski označi audio i obrnuto. Kako bi ih razdvojili potrebno je desnim klikom na isječak odabarti **Unlink**. Sada zvuk i video možete rezati i premještati odvojeno.

NAPOMENA: Ako imamo isječak koji sadržava govor koji je vizualno vidljiv, potrebno je paziti da odvajanjem i pomicanjem zvuka i videa ne dođe do desinhronizacije.

Za vježbu:

Video isječke koje ste učitali u projekt posložite na vremensku liniju po željenom rasporedu, te obrišite zvuk na isječcima 01, 05 i 06.

KORAK 4: Precizno rezanje - fini šnit

Nakon što ste ubacili sve željene isječke na *vremensku liniju* vrijeme je da ih precizno posložite, te odredite točno trajanje svakog pojedinačnog isječka. U tom postupku koristit ćete se alatima (Tools) koji su smješteni u donjem lijevom kutu programa. Za početak ćemo opisati samo osnovne alate.

Opis i primjena pojedinačnih alata: (vidi sliku 13a)

Selection tool (kratica V) – služi za označavanje i pomicanje isječaka, – isječke možete pomicati lijevo-desno na *drag-and-drop* način. Ukoliko želite pomaknuti više isječaka odjednom, onda ih označite (vidi sliku 12), te ih zatim pomičete. Također, pomoću ovog alata možete skraćivati/produžavati (*trimati*) već ubačene video isječke što je vrlo korisno prilikom finog šnita, odnosno preciznog podešavanja (vidi sliku 18).

Track select tool (kratica A) – ovaj alat označava sve video ili audio isječke u određenoj traci, i to od mjesta gdje je postavljen nadesno. Ako želite označiti više traka odjednom, onda uz klik miša držite tipku **Shift**.

Razor tool (kratica C) – koristi se za rezanje isječaka i to na način da alat pozicionirate na točno određeno mjesto pojedinog isječka te klikom miša razdvojite taj isječak na dva nova. Moguće je također postaviti vremenski klizač na mjesto koje želite odrezati, te onda alatom kliknuti na njega. Tako osiguravate da je rez napravljen točno na toj slici.

Ripple edit tool (kratica B) – omogućava produžavanje/skraćivanje pojedinog isječka, pri čemu se ostali „susjedni“ isječci pomiču lijevo/desno, odnosno ne nestaju kao kada radite *trimanje* koristeći *Selection tool*. Koristite ga na krajevima isječaka.

Rolling edit tool (kratica N) – slično kao i prethodni alat, koristi se za produživanje/skraćivanje isječaka, ali namijenjen je za korištenje na spojevima dvaju isječaka. Prilikom pomicanja spoja, automatski se jedan isječak produžava dok se drugi skraćuje.

Rate stretch tool (kratica X) – služi za ubrzavanje ili usporavanje isječka. Koristi se na isti način kao i *Selection tool* prilikom *trimanja*, odnosno na krajevima isječka. Ako želite ubrzati/usporiti isječak za točno određeno vrijeme, onda desnim klikom miša na odabrani isječak odaberite **Speed/Duration**. Tu možete podešavati trajanje isječka koristeći postotak ili vrijeme. Opcija **Reverse Speed** će izokrenuti isječak tako da će se prikazivati od kraja prema početku.

Slip tool (kratica Y) – služi za pomicanje IN/OUT točaka. Prije nego što ste ubacili isječak na vremensku liniju, odredili ste njegove IN/OUT točke u *Source* monitoru. Pozicionirajte ovaj alat iznad željenog isječka te držeći lijevu tipku miša pomičući lijevo/desno pomičete IN/OUT točke. Trajanje isječka ostaje isto.

Copy, paste, delete – kao i u većini programa, u Premiere-u moguće je koristiti CTRL+C, CTRL+V i DELETE tipke za upravljanje isječcima.

Naknadno ubacivanje klipova

Može se desiti da nakon što ste posložili isječke po određenom redosljedu, želite između dva isječka ubaciti još jedan dodatni isječak iz *Project* prozora. Postoje dva načina:

1. Umetanje (insert) – u *Source* monitoru označite IN/OUT točke isječka koji želite ubaciti, postavite vremenski klizač na vremenskoj liniji na mjesto gdje želite da bude početak ubačenog isječka te kliknite na tipku **Insert** (vidi sliku 16). Program će automatski napraviti rez na tom mjestu, ubaciti isječak te pomaknuti ostale isječke udesno.
2. Presnimavanje (overwrite) – ponovite isti postupak kao i kod *umetanja*, samo u ovom slučaju pritisnete tipku **Overwrite** (vidi sliku 17). Sada neće biti reza niti pomicanja isječaka udesno, već će se ubačeni isječak smjestiti unutar već postojećeg isječka. Dobivate isti efekt kao kada bi ga ubacili na gornju video traku.

Za vježbu:

Precizno odredite trajanje ubačenih isječaka koristeći se gore navedenim alatima.

KORAK 5: Ubacivanje tranzicija

Kada ste presložili/ubacili te skratili i produžili isječke na željeni način, odnosno napravili fini šnit, vrijeme je da ubacite prijelaze (tranzicije). Popis svih prijelaza nalazi se u prozoru **Effects** u lijevom donjem kutu programa, pod kategorijom **Video Transitions** (vidi sliku 19). Postoji velik broj različitih zanimljivih prijelaza, a mi ćemo za primjer koristiti **Cross Dissolve** u kategoriji **Dissolve** (vidi sliku 19.).

SAVJET: Jedna od najčešćih početničkih grešaka, kako prilikom izrade PowerPoint prezentacija tako i prilikom izrade videa, jest koristiti što više raznovrsnih animacija i prijelaza s ciljem poboljšanja svojeg uratka. Na kraju sve to izgleda kao gomila nabacanih efekata koji ponekad oduzimaju pažnju i naporni su za gledanje. Profesionalnost se vidi upravo u izbjegavanju toga. Pokušajte koristiti jednostavne efekte kao što je obično utapanje (dissolve), a ponekad čak i bez toga, kako bi vaš video ostavio bolji dojam.

Prijelaz ubacujete na drag-and-drop način te ga pozicionirate na rez između dva isječka (vidi sliku 20). Ponekad će biti nemoguće ubaciti prijelaz točno na rez, zbog toga što jedan od isječaka nema određene IN/OUT točke, odnosno ubačen je na vremensku liniju od samog početka. U tom slučaju *Premiere* nema sličice prije njegovog početka koje bi koristio za prijelaz, te tranziciju ubacujete samo na jedan isječek (vidi sliku 21). Bez brige, tada će sličice od drugog isječaka biti iskorištene i prijelaz će izgledati kao svaki drugi.

Svaki prijelaz ima zadano (defaultno) trajanje od 1 sekunde. Ako ga želite produžiti/skratiti, koristeći Selection tool povlačite (rastežete) prijelaz na isti način kao i sa video isječkom (vidi sliku 22). Također je moguće odrediti precizno vremensko trajanje. Dvoklikom na prijelaz otvara se prozor **Effect Controls** (vidi sliku 23), i tu pod opcijom *Duration* možete unijeti željeno trajanje tranzicije.

Prijelaze brišemo, klikom na njih te tipkom **Delete**.

Početak i kraj – pretapanje u crno

Kada želite početi iz crnog te pretopiti u prvi isječek, te na kraju završiti sa crnom pozadinom, tranzicije pozicionirate na početak odnosno kraj isječaka (vidi sliku 24). Isto se odnosi na grafiku, slike ili bilo što drugo što smo se nalazi na vremenskoj liniji.

Ostale korisne tranzicije:

Dip to Black – prvi isječek se pretapa u crno, te se zatim pojavljuje drugi

Dip to White – prvi isječek se pretapa u bijelo, te se zatim pojavljuje drugi (koristi se primjerice u vijestima, kada je izrezan nečiji govor, i to u trajanju 3-4 sličice)

Film Dissolve – korisno za pretapanje sa crnom pozadinom zato što radi na puno realističniji način nego *Cross Dissolve*. Prvo nestaju tamniji dijelovi, a zatim pri kraju svijetliji.

Za vježbu:

Primijenite tranziciju cross dissolve između isječaka i to u trajanju od 4 sličice. Početak i kraj pretopite u crno.

KORAK 6: Ubacivanje efekata

Iako se ponekad riječi efekt i tranzicija u širokoj publici koriste kao sinonimi, one zapravo označavaju dvije različite stvari. Tranzicije, kao što ste već vidjeli u prijašnjem dijelu služe kao prijelazi između dva isječka. Efekti upravljaju pojedinačnim isječkom na različite načine. Primjerice, povećavanje/smanjivanje slike, prozirnost, upravljanje bojama, zamučivanje itd.

Osnovni efekti:

Klikom na bilo koji isječak otvara se prozor *Effect controls* koji prikazuje osnovne efekte (vidi sliku 26): *Motion, Opacity i Time Remapping*. Svaku od tih kategorija otvarate klikom na strelicu lijevo od naziva. Sve promjene koje izvršavate u ovm prozoru možete pratiti na *Program* monitoru (gornji desni prozor).

Position – omogućava nam pomicanje videa lijevo-desno-gore-dolje pomoću koordinata određenih pikselima. Klikom na naziv **Motion** dobivate mogućnost pomicanja videa pomoću miša unutar *Program* monitora (vidi sliku 27).

Scale – služi za povećavanje odnosno smanjivanje videa. Broj 100 označava normalnu veličinu, povećavanjem videa dobivate efekt zumiranja, ali istovremeno gubite na kvaliteti snimke.

Rotation – zakretanje/rotiranje videa

Anchor point – određivanje točke oko koje se dešava rotiranje

Anti-flicker – kada video sadrži punog sitnih linija ili oštrih rubova, može se desiti da treperi na ekranu, i tada se koristi ovaj efekt. Povećanjem broja, smanjuje se treperenje, ali istovremeno slika postaje mekanija, odnosno blago mutnija.

Opacity – kontrola prozirnosti videa, **Blend Mode** je način na koji će se video utopiti sa onim koji se nalazi u traci ispod njega.

Time Remapping – animacija promjene brzine videa

Volume – audio efekt koji služi za kontrolu glasnoće audio isječka

Animacija efekata

Svaki od ovih efekata koji ima malu ikonu štoperice pored sebe moguće je animirati, odnosno mijenjati vrijednosti tijekom vremena. Animacija se realizira na principu **Keyframeova**. Keyframe je zapravo jedan frame koji označava promjenu vrijednosti efekta u određenom smjeru. Animacija se događa između dva keyframea.

Da biste animirali određeni efekt potrebno je postaviti vremenski klizač unutar *Effect controls* prozora na željenu „startnu“ poziciju te kliknuti na štopericu (vidi sliku 28). Nakon toga, pomičete klizač udesno do željene točke, te mijenjate vrijednosti efekta (primjerice pozicije, vidi sliku 29). Sada se video u vremenskom trajanju između dva keyframea pomakno sa početne točke na zadanu poziciju (vidi sliku 30).

Na isti način možete dodati koliko god želite keyframeova. Princip je isti za sve efekte, a također ga možete koristiti i za animaciju glasnoće zvuka.

Ako ste slučajno promijenili određeni efekt na način na koji ne želite, uvijek se možete vratiti na početak obrnutom strelicom od kazaljke na satu koja se zove **Reset** i se nalazi u ravni svakog efekta (Motion, Opacity, Volume, vidi sliku 26)

Napredni video efekti:

Pored navedenih osnovnih efekata, Premiere sadržava 16 kategorija različitih naprednih video efekata. Oni se nalaze u prozoru **Effects** pod glavnom kategorijom **Video Effects** (vidi sliku 31). Nemoguće je objasniti sve efekte, međutim princip je vrlo sličan kao i u Photoshopu, odnosno bilo kojem programu za obradu fotografija. Tu su efekti za podešavanje boja, svjetline, kontrasta, zamućivanje slike i slično. Sve je prepušteno vama na maštu i eksperimentiranje. Efekti se također ubacuju na *drag-and-drop* način, te se nakon što su primijenjeni na određeni isječak pojavljuju u *Effect controls* prozoru ispod osnovnih efekata.

Prijedlozi:

Pokušajte isprobati **Auto Color**, **Auto Contrast** i **Auto Levels** efekte iz kategorije **Adjust** koji će automatski pokušati popraviti boje i kontrast na vašoj snimci. Automatski ne mora nužno značiti i kvalitetno, tako da ćete sami morati procijeniti da li su isti pozitivno doprinijeli izgledu vašeg konačnog uratka.

Za naprednije poznavatelje obrade fotografija i upravljanje bojama općenito, postoji mnogo efekata u kategoriji *Color Correction* i *Image Control* kao što su *RGB Curves*, *Three Way Color Corrector* i slični, koji omogućavaju veliku kontrolu nad snimkom.

Za vježbu:

*Sirove snimke sa većine kamera, pa čak i onih visoko profesionalnih izgledaju relativno blijedo. To omogućava veću kontrolu slike u postprodukciji. Prema tome, koristeći efekt **Brightness & Contrast** iz kategorije **Color Correction** dodajte malo kontrasta snimkama.*

Napomena: prilikom korištenja ovih efekata dolazi do opterećenja procesora u računalu, te se može dogoditi da se video neće moći prikazivati u realnom vremenu, odnosno zastajkivati će. Sve ovisi o računalu na kojem se radi montaža. Na vremenskoj liniji postoje *Render bars* boje koje prikazuju stanje u kojem se pojedinačni isječci nalaze (vidi sliku 50). Zelena linija označava da će se video moći prikazivati u realnom vremenu, dok žuta i crvena označavaju nemogućnost prikazivanja u realnom vremenu. Da bi pregledali snimku u realnom vremenu bez exportiranja potrebno je napraviti rendering i to pritiskom na tipku **Enter**. Pri tome, dio koji želimo izrendati mora biti označen. Za označivanje vremenke linije pomoću Work Area Bar vidi KORAK 9: export.

KORAK 7: Ubacivanje grafičkih elemenata i izrada titlova

Ubacivanje slika i grafičkih resursa:

Osim što ste u videu koristili sirove snimke sa kamere, također možete ubaciti statične slike sa fotoaparata ili interneta. Nakon što ste željenu sliku ili više njih učitali sa hard diska u *Project* prozor u mapu *Grafika*, možete ih odmah na *drag-and-drop* način ubaciti direktno u vremensku liniju. Ovdje nema potrebe za provlačenje kroz *Source* monitor, i postavljanje IN/OUT točaka, jer je to samo statična slika, te ćete njezino trajanje odrediti na vremenskoj liniji koristeći *Selection tool* te povlačeći rubove slike (vidi korak 4, opis i primjena pojedinačnih alata).

Prilikom ubacivanja slike na vremensku liniju, vjerojatno će vam se u *Program* monitoru prikazati samo jedan dio slike, i to zbog toga što su slike u principu puno veće rezolucije nego video (720x576). Ovaj problem možete riješiti u prozoru **Effect controls** gdje možete kontrolirati opciju **Scale** i smanjiti sliku na željenu veličinu. Također sliku možete pomicati i animirati na isti način kao i video isječak (vidi korak 6, osnovni efekti).

Za napredne korisnike:

Kako su *Premiere* i *Photoshop* programi istog proizvođača *Adobe*, njihova je integracija vrlo dobro realizirana. Primjerice, možete uzeti jednu .psd datoteku izrađenu u *Photoshopu* i učitati je u *Premiere*. Tada imate opciju učitati svaki layer zasebno, te možete isključiti nepotrebne layere (vidi sliku 32). Kasnije možete svaki layer pomicati i animirati zasebno.

Izrada titlova:

Kada ste završili sa montiranjem svih isječaka i slika javlja se potreba da ubacite i poneki tekst u video uradak. Bez obzira da li je do običan naslov, potpis, ili odjavna špica, realizacija je prilično jednostavna. Za izradu novog teksta odlazimo u **File → New → Title** (kratica Ctrl+T). Dimenzije su automatski postavljene sukladno sa korištenim video isječcima (vidi sliku 33), te možete dati naziv tekstu (prilično bitno zbog lakšeg kasnijeg snalaženja, osobito ako planirate raditi više tekstova). Sada se otvorio prozor za izrađivanje teksta (vidi sliku 34). U pozadini se automatski pojavio video, i to ona sličica na kojoj se trenutno nalazi vremenski klizač. To olakšava izradu u pozicioniranje teksta ukoliko ga planirate staviti preko videa. Mala ikonica u gornjem dijelu prozora (iznad žutog sata), koja prikazuje *film i oko* omogućava da isključite taj pozadinski video, i tada možete dizajnirati tekst na crnoj podlozi.

U lijevom gornjem kutu prozora se nalaze alati koji služe za izrađivanje teksta (vidi sliku 35):

- a) **Selection tool** – služi za označavanje i pomicanje objekata
- b) **Rotation tool** – služi za rotiranje objekata
- c) **Type tool** – služi za ispisivanje teksta, *Vertical type tool* služi za vertikalno ispisivanje teksta
- d) **Area type tool** – izrada tekstualnog prozora, slično kao u *Wordu*, iza čijih rubova tekst ne izlazi
- e) **Path type tool** – sa njime izrađujete vlastitu proizvoljnu krivulju po kojoj će se ravnati tekst
- f) **Grupa Pen tool** – za izradu raznih krivulja i crteža (isto kao u *Photoshopu*)
- g) Grupa alata za izradu različitih objekata (pravokutnika, kružnica, crta i sl.)

Za početak napišite tekst koristeći **Type tool**, te ga pozicionirajte i stilizirajte po želji. U gornjem dijelu prozora možete odabrati font, te podešavati sve ostale opcije vezane uz tekst. Sa desne strane

postoji također velik broj opcija i podešavanja. Pod opcijom **Fill** možete odabrati boju teksta i prozirnost, te opcijom **Shadow** uključiti sjene (vidi sliku 36). Potrebno je malo kreativnosti i experimentiranja sa opcijama kako biste dobili optimalni rezultat. Ako nemate baš previše vremena, možete odabrati neki od gotovih stilova iz kategorije **Title Styles** (vidi sliku 37). Gotove stilove također možete modificirati. Kako bi se odabrani stil primijenio na tekst, on mora biti označen.

SAVJET: Prilikom izrade teksta važno je dobro razmisliti o tome, da li se odabrani stil/boja uklapa na pozadinski video, odnosno da li se slova vide jasno čitati. Kao i sa efektima, poželjno je ne pretjerivati sa različitim bojama i fontovima.

Vrlo je važno imati na umu margine unutar kojih se nalazi tekst (vidi sliku 38). U prozoru za izradu teksta postoje dvije margine. Vanjska margina označava prostor unutar kojeg je poželjno da se nalazi video. Iako će se video prikazivati i izvan te margine sve do ruba, pojedini monitori znaju „odrezati“ dio rubova, pa nitko ne može garantirati da će se taj video uvijek vidjeti u potpunosti. Unutarnja margina označava „siguran prostor“ unutar kojega treba biti smješten tekst. Pravilno je jednostavno: za najbolje rezultate pridržavajte se zadanih margina.

Za jednostavnije pozicioniranje teksta, možete koristiti **Title Actions** u donjem lijevom kutu prozora (vidi sliku 39). Opcije u kategoriji **Align** omogućavaju pozicioniranje dva teksta u odnosu jedan na drugog, i možete ih koristiti jedino u slučaju kada su dva ili više tekstova označena. **Center** opcija služi za centriranje teksta u odnosu na cijeli kadar. Opcije **Distribute** poravnavaju i slažu tri ili više teksta u odnosu jedan prema drugima.

Kada ste gotovi sa izradom teksta, potrebno je ugasiti taj prozor gornjem desnom kutu. Nije potrebno ništa pohraniti jer to program automatski odrađuje. Tekst se sada nalazi u *Project* prozoru, i možete ga uvući u vremensku liniju. Ako želite da se prikazuje preko određenog isječka onda ga ubacite na traku iznad (vidi sliku 40). Ako ga stavite u ravnini sa ostalim isječcima, ili ako ispod njega nema ništa prikazivat će se na crnoj pozadini. Nakon toga primjenjujete tranzicije i određujete mu dužinu.

Također postoje i gotovi predlošci za natpise. Iz padajućeg izbornika odaberite **Window** → **Extensions** → **Resource Central** (vidi sliku 67). Zatim odaberite **Templates** te u 9 kategorija (Corporate, Education, Entertainment...) možete pronaći neki od gotovih titlova, te ga skinuti klikom na **Download** ikonu koja se nalazi lijevo od opisa. Naravno, morate biti spojeni na internet. Nakon skidanja predložak će se pojaviti u *Project* prozoru. Dvoklikom na njega možete ga modificirati i izmijeniti po želji.

Za vježbu:

U Premiere učitajte sliku po želji (rezolucije 2MP ili više), učitajte je u vremensku liniju, te napravite animaciju s lijeva na desno.

Izradite naslov za film, ubacite ga preko prvog videoisječka te primijenite tranziciju po želji.

Izrada odjavne špice:

Izradite novi titl te ga nazovite odjavna špica. Napišite tekst odjavne špice po redosljedu jedan ispod drugoga, ili ga jednostavno kopirajte iz Worda. Zatim otvorite **Roll/Crawl Options** u gornjem dijelu prozora (vidi sliku 41), te odaberite **Roll** opciju što znači da će tekst automatski teći prema gore.

Crawl left/right opcije služe za automatsko animiranje teksta lijevo/desno. Također označite **Start Off Screen** i **End Off Screen** opcije što znači da će tekst doći i nestati izvan ekrana. Sada ste u prozoru za izradu teksta dobili scrollbar sa desne strane koji omogućava da pregledavate cijeli tekst od početka do dna. Kada ste završili sa izmjenama na tekstu, ubacite odjavnu špicu na vremensku liniju na isti način kako ste ubacili prijašnji tekst. Brzina kojom teku slova određena je vremenskim trajanjem odjavne špice. Ako je želite usporiti/ubrzati, potrebno je produžiti/skratiti isječak odjavne špice koristeći *Selection tool* te povlačeći na rubovima.

Za vježbu:

Izradite odjavnu špicu u trajanju od 10 sekundi te je ubacite na kraj filma.

KORAK 8: Dodavanje glazbe i uređivanje zvučnih zapisa

Često puta se kaže da je glazba 50% svakog filma. U tome ima puno istine, zato što glazba upotpunjuje ono što vidimo i pojačava doživljaj. Prilikom odabira glazbe koju ćete koristiti u svom videu važno je razmisliti o tome što video prikazuje, te kakve osjećaje želite izazvati kod gledatelja i u skladno tome odabrati glazbenu pozadinu. Također je poželjno razmisliti o dodavanju specijalnih zvučnih efekata, npr. zvuk otvaranja vrata, kiša, vjetar i slično ako se to uklapa u video. Glazbu uvijek ubacujete u zasebnu audio traku od govora, kako bi je mogli lakše kontrolirati (vidi sliku 43).

Audio prijelazi:

Zvučni prijelazi funkcioniraju na isti način kao i video, samo što se koriste u audio trakama. Nalaze se u kategoriji **Audio Transitions** u **Effect** prozoru (vidi sliku 25).

Constant gain – koristi se na početku audio isječka, te on postepeno pojačava glasnoću

Constant power – koristi se na kraju audio isječka, te on postepeno stišava glasnoću

Exponential fade – koristi se na prijelazu između dva audio isječka kako bi pretopio zvukove

Animiranje glasnoće zvuka:

Osim što na audio isječcima odnosno glazbi možete primjenjivati audio prijelaze, postoji jednostavan način kontroliranja i animiranja glasnoće zvuka direktno na vremenskoj liniji. Za početak je dobro proširiti traku na kojoj ćete raditi zbog bolje preglednosti i preciznosti (vidi sliku 44). Kroz sredinu svakog audio isječka prolazi jedna žuta crta, koja označava razinu glasnoće. Dok držimo tipku **Ctrl** te istovremeno kliknemo negdje na tu crtu pojavit će nam se mala točka, odnosno keyframe. Potrebno je napraviti više takvih keyframeova (vidi sliku 45). Sada možete mišem pomicati svaki keyframe gore/dolje – za mijenjanje glasnoće, te lijevo/desno za pomicanje njegove vremenske pozicije (vidi sliku 46). Efekat je isti kao kada bi radili u *Effects control* prozoru, samo što je brži i jednostavniji. Ovaj način se primjenjuje prilikom podešavanja glasnoće bilo kojeg audio isječka, govora i slično.

Trenutnu glasnoću možete pratiti u *Audio Master Meters* monitoru koji se nalazi sa desne strane programa (vidi sliku 47). Zvuk ne smije prelaziti u crveno područje, odnosno preko 0dB, a poželjno je da uvijek bude ispod -1dB.

Važno je približno ujednačiti razinu svih audio isječaka i glazbene podloge u tako da gledatelj ne mora konstantno pojačavati i smanjivati glasnoću svojih zvučnika. Također, ako stavljate glazbenu pozadinu kao podlogu nečijem govoru, bitno je smanjiti je do tog nivoa da se govor može normalno razumjeti bez naprezanja.

Podešavanje zvuka pomoću Audio Mixera:

U gornjem dijelu programa gdje se nalazi Source monitor, i Effects control prozor, također postoji i **Audio Mixer** prozor (vidi sliku 48). U njemu možete kontrolirati razinu glasnoće za svaku audio traku pojedinačno te *Master* odnosno finalnu razinu. Također možete podešavati odnosno balansirati zvuk na lijevi ili desni kanal pomoću kotačića pri vrhu.

Audio efekti:

U prozoru **Effects** u lijevom donjem dijelu programa u kategoriji **Audio Effects** nalaze se različiti efekti koje možemo primijeniti na audio isječke (vidi sliku 49). Objašnjavanje pojedinačnih efekata, posebna je tema i teško je to ukratko opisati. Također, za one malo naprednije korisnike, preporuka je koristiti Adobe Audition, program specijaliziran za obradu zvuka u kojemu je moguće puno kvalitetnije i lakše obraditi zvuk. Integracija sa Premiere-om jer također vrlo jednostavna, te ako imamo instaliran Audition CS5.5 na računalu potrebno je desnim klikom na audio isječak odabrati **Edit Clip In Adobe Audition** što će zatim automatski otvoriti Audition i učitati isječak u njega.

Korisni jednostavni efekti:

Balance – služi za balansiranje isječka na lijevi/desni kanal

Channel Volume – određivanje razine glasnoće za lijevi i desni kanal zasebno

Fill Left – uzima audio sa lijevog kanala te ga primijenjuje na desni

Fill Right – uzima audio sa desnog kanala te ga primijenjuje na lijevi

Zadnja dva efekta su prilično korisna ako ste primjerice snimali intervju sa vanjskim mikrofonom koji je snimao na jedan kanal, dok je na drugi kanal snimao integrirani mikrofoni u kameri. Integrirani mikrofoni u principu snima jako široko i ulovi jako puno šumova koji nisu poželjni. U tom slučaju primijenite jedan od dva navedena efekta, kako bi uzeli samo bolji zvuk.

Kada radite prijelaz sa jednog kadra na drugi, poželjno je da se prvo čuje zvuk sljedećeg kadra, a tek onda dolazi video. Vrijeme „najavlivanja“ sljedećeg kadra sa zvukom je kratko, oko 1s, ali je vrlo efektno i puno bolje izgleda. Takav način montaže prisutan je u svim profesionalnim filmovima, posebno kada se radi o dijalogu. Potrebno je razdvojiti video i zvuk drugog isječka, pomaknuti zvuk u traku ispod, te ga produžiti s lijeva za otprilike 1s tako da dobijete rezultat kao na slici 68. Važno je paziti da ne pomičete zvuk (kako ne bi došlo do desinhronizacije), već da ga samo produžite.

Gdje pronaći glazbu?

Mnogi se suočavaju sa problemom pronalaska glazbe za svoj film. Najlakše je skinuti neku pjesmu sa YouTube-a, međutim teško je za nju dobiti prava. Postoje razni online servisi odnosno „knjižnice“ pod nazivom „royalty free“ što znači da pjesmu možete kupiti tek za nekoliko dolara i dobiti prava za korištenje. Primjerice: <http://audiojungle.net/>, <http://www.neosounds.com/>,

<http://www.premiumbeat.com/> i slični. Međutim za one malo plićeg džepa postoji i drugo rješenje. Vimeo Music Store (<https://vimeo.com/musicstore>) osim pjesama koje naplaćuje, nudi i velik izbor besplatnih pjesama pod CreativeCommons licencama. Tražilica je vrlo razvijena i može se naći pjesama iz raznih žanrova, štimunga, i tempa.

Za vježbu:

Pojačajte zvuk isječka 02 za 5 dB. Pronađite besplatnu pjesmu na Vimeo Music Store-u, podvucite je ispod filma, te smanjite glasnoću ispod isječka 02. Također napravite postepeno pojačavanje na početku i stišavanje na kraju. Pripazite da se ne osjeti promjena u zvuku prilikom promjene kadrova.

KORAK 9: Exportiranje

Kad ste završili sa montažom, ubacili slike, dodali glazbu i sve lijepo posložili, vrijeme je da gotov uradak exportirate iz Premiere-a u jednu finalnu datoteku kako bi je mogli distribuirati. Vjerojatno ćete prije ili kasnije svoj video željeti postaviti na YouTube ili neki drugi od mnogobrojnih internet video portala. Ili ćete željeti snimiti DVD za svoje prijatelje.

Prvo je potrebno označiti dio vremenske linije koji želite exportirati pomoću **Work Area Bar**-a (vidi sliku 51). Povlačite rubove Work Area Bar-a na početak i kraj izmontiranih isječaka. Prelaskom miša bilo gdje nad Work Area Bar-om, dobivate informacije o početnoj i krajnoj točki te o ukupnoj dužini svih isječaka odnosno finalnog videa (vidi sliku 52).

Zatim odabirete **File** → **Export** → **Media** (kratica Ctrl+M), i otvara se **Export Settings** prozor (vidi sliku 53). Objasniti ćemo postavke za dva trenutno najpopularnija formata.

H.264 – najkorišteniji format za distribuciju videa preko interneta i općenito. Popularan zbog toga što daje izuzetnu kvalitetu videa dok istovremeno zauzima manje prostora nego drugi formati. U padajućem izborniku **Format** odabirete **H.264**, a za **Preset** odabirete **Pal DV High Quality** - vidi sliku 54 (ako ste radili projekt u drugoj rezoluciji potrebno je odabrati pripadajući preset, 720p ili 1080p HD rezolucije ovisno o tome u kojem je formatu sniman izvorni materijal). U opciji **Output Name** potrebno je kliknuti na Sequence 01.mp4, te odabrati mjesto na hard disku gdje želimo da se video exportira, te upisati njegovo ime.

SAVJET: Na početku smo rekli da unutar foldera projekta napravite jedan folder Export, u kojeg ćete exportirati gotovi video. Međutim, ako na računalu postoji više fizičkih hard diskova, preporuka je da trenutno odaberete neki drugi hard disk - različit od onog na kojem se nalaze svi izvorni resursi – te na njega exportirate video. Zatim ćete ga jednostavno kopirati u Export folder. Rezultat će biti brži proces exportiranja, zato što računalo neće morati istovremeno čitati i pisati po istom hard disku.

U video panelu promijenite **Field Order** u **None (progressive)**, **Bitrate Encoding** u **CBR**, te **Bitrate** postavite negdje oko **7 Mbps** (vidi sliku 55). Bitrate je zapravo ono što određuje kvalitetu videa, te označava koliko će se megabita dodijeliti svakoj sekundi videa. Pri dnu pod **Estimated File Size** možete vidjeti približno koliko će exportirani video biti velik.

U audio panelu podignite **Bitrate** na 320 kbps radi bolje kvalitete zvuka (vidi sliku 56).

Sada možete pritisnuti na **Export**, i preporuka je da ne radite ništa drugo na računalu dok se proces exportiranja ne završi. Opcija **Queue** otvara program **Adobe Media Encoder** te u njega učitava cijeli

projekt. To nam omogućava da učitamo više projekata u Encoder te pokrenemo exportiranje koje će automatski nastaviti sljedeći projekt nakon završetka prvog.

MPEG2 – format koji se koristi za distribuciju videa putem DVD-a, prilikom authoringa (izrada menija).

Za vježbu:

Exportirajte film u formatu prikladnom za upload na YouTube.

Gdje distribuirati?

Osim YouTube-a, također popularan servis za prikazivanje kratkih filmova je Vimeo (www.vimeo.com/). Iako je količina videa tamo deleko manja nego na YouTube-u, fokus je na kvalitetnijim filmovima i na filmskoj zajednici. To nije mjesto za raznorazne smiješne snimke sa mobitela, niti za programe sa televizija za koje ne postoji copyright, a s druge strane odlično je mjesto za promovirati svoje uratke, i dobiti inspiraciju od drugih.

Korak 10: Authoring – izrada menija

Kako bi se DVD, osim na kompjuteru, mogao prikazivati i na standardnim DVD playerima, potrebno je napraviti **authoring**. To je proces koji obuhvaća formatiranje videa u standardni DVD format, te proizvoljno ubacivanje menija odnosno izbornika. Za authoring je najjednostavnije koristiti program **Adobe Encore** zbog odlične integracije sa Premiere-om. Ne morate prvo exportirati video na hard disk, već ga možete poslati direktno u Encore. U ovom slučaju ne koristite Work Area Bar, već morate izmontirane isječke pomaknuti skroz na početak vremenske linije. Zatim odabirete **File → Adobe Dynamic Link → Send to Encore**. Automatski se otvara Adobe Encore i **New Project** prozor (vidi sliku 57). Potrebno je napisati ime projekta, odabrati lokaciju na hard disku (preporuka je unutar foldera projekta napraviti folder **Authoring** te unutra smjestiti Encore projekt), te odabrati PAL standard. Otvara se korisničko sučelje programa Encore, koje je dosta slično Premiere-u. U gornjem lijevom kutu imamo *Project* prozor, zatim *Monitor* u sredini i vremensku liniju dolje.

Izrada menija skroz od početka prilično je složen proces, te je zbog toga najjednostavnije uzeti jedan gotov predložak te ga izmijeniti i prilagoditi svojim potrebama. U donjem desnom kutu programa nalazi se prozor **Resource Central**. On omogućava skidanje gotovih predložaka sa interneta. Unutar njega odaberite panel **Menus**, te možete odabrati kategoriju *Corporate, Education, Entertainment...* onu koju mislite da najviše odgovara temi vašeg videa. Kada ste pronašli dizajn približan onome kakav biste željeli (napomena: sve se kasnije može mijenjati u Photoshopu) kliknite na download tipku lijevo od opisa (vidi sliku 58). Primijetite da pored naziva pojedinog menija piše HD, SD NTSC ili SD PAL. Vi odabirete SD PAL verziju.

Nakon skidanja s interneta, predložak se automatski učita u program. Prvo možete dizajn prilagoditi svojim potrebama. Kliknite na PS (Photoshop) ikonu u gornjem lijevom kutu (vidi sliku 59). Otvara se Photoshop, te u njemu možete napraviti sve grafičke izmjene koje želite.

Napomena: Nemojte dirati strukturu foldera i layera u Photoshopu, te mjenjati i brisati nazive layera kao što su (+) ili (=1), niti uključivati nevidljive layera. Sve je podešeno i prilagođeno za Encore, te u suprotnom neće raditi.

Ako niste prijatelji sa Photoshopom preporuka je da samo izmijenite naslove postojećeg predloška u Encore-u, koristeći **Text Tool** u gornjem lijevom kutu programa.

Kad ste gotovi sa grafičkim redizajnom u Photoshopu, stisnite **Ctrl+S** za pohranu, te pri povratku u Encore kliknite **YES**, kao bi se novi dizajn učitao u Encore (vidi sliku 61).

U project prozoru postoje tri datoteke (vidi sliku 60). U *Type* koloni možemo vidjeti što označava koja datoteka. Kao i u Premiere-u, svaki video mora imati svoju vremensku liniju (Timeline). Na *drag-and-drop* način povucite *Timeline* datoteku na „pusti film“ text. Sada ste napravili poveznicu, te kad netko klikne na „pusti film“ pokrenut će video.

Ako želite ubaciti dodatni meni *Izbor scena*, u *Resource central* trebate pronaći drugu verziju već odabranog menija. Obično svaki meni ima dvije verzije: *Menu* i *Submenu*. *Submenu* označava verziju sa prozorima koja služi za *Izbor scena*. Nakon što ste skinuli *Submenu* verziju s interneta, dvaput kliknite na nju u project prozoru, te je također možete grafički prilagoditi u Photoshopu. Tekst koji je nepotreban (primjerice *Next*, *Previous*) možete jednostavno obrisati.

Sad je potrebno dodati scene (chaptere) u vremenskoj liniji. Oni služe kako bi gledatelji mogli jednostavnije premotati odnosno pronaći određene dijelove videa. Otvorite *Monitor* prozor u sredini, te vremenskim klizačem pronađite točke koje želite da budu scene na videu. Za svaku točku kliknite na **Add Chapter** ikonu (vidi sliku 62). Također, desnim klikom na mjesto iznad mjesta gdje se nalaze chapteri, možemo odabrati **Add Chapter Points at Intervals** za automatsko dodavanje chaptera. Sada odaberite jedan chapter, te ga na *drag-and-drop* način povucite u prvi prozor u *Submenu*. Ponovite za druga dva prozora. Sada bi trebali imati situaciju kao na slici 63.

Kako bi povezali tekst „Povratak u glavni izbornik“ sa prvim menijem, potrebno je iz *Project* prozora na *drag-and-drop* način povući *Menu* datoteku na taj tekst. Na isti način potrebno je povezati „izbor scena“ u prvom meniju sa *Submenu* datotekom.

Sada je potrebno odrediti što će se prvo pokrenuti kada se DVD medij ubaci DVD u player. U srednjem dijelu programa otvorite *Flowchart* prozor. Povežite *DVD* ikonu sa *Menu* ikonom (vidi sliku 64). Tako će se prvo prikazati meni koji gledatelju omogućava odabir cijelog filma ili pojedinačnih scena. Također povežite *Sequence 01* ikonu sa glavnim menijem (vidi sliku 65), kako bi se po završetku prikazivanja filma, player vratio na početni meni.

Prije snimanja na DVD možete provjeriti kako će sve izgledati pomoću **Preview** ikone koja se nalazi desno od *PS* ikone u gornjem desnom kutu.

Snimanje na DVD

U lijevom gornjem kutu otvorite prozor **Build**. Odaberete *Format: DVD*, *Output: DVD Disc* (također je moguće odabrati i *DVD Folder* ili *DVD Image* te kasnije video i audiodirektorije snimiti pomoću *Nera* i sl.) Pod **Name** upišite ime DVD-a. Za start snimanja kliknite na **Build** tipku u gornjem desnom kutu (vidi sliku 66).

Za vježbu:

Izradite DVD sa menijem za film sa tri chaptera uključujući i meni za izbor scena.