

**T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI**

RADYO TELEVİZYON

**KURGU PROGRAM PENCERELERİ
213GİM150**

ANKARA, 2011

- Bu modül, mesleki ve teknik eğitim okul/kurumlarında uygulanan Çerçeve Öğretim Programlarında yer alan yeterlikleri kazandırmaya yönelik olarak öğrencilere rehberlik etmek amacıyla hazırlanmış bireysel öğrenme materyalidir.
- Millî Eğitim Bakanlığınca ücretsiz olarak verilmiştir.
- PARA İLE SATILMAZ.

İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALAR	3
GİRİŞ	4
ÖĞRENME FAALİYETİ-1	6
1. VIDEO KURGUYA BAŞLAMAK	6
1.1. Program Ön Ayarları.....	6
1.2. Pencere Yerleştirmeleri.....	9
UYGULAMA FAALİYETİ	11
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	12
ÖĞRENME FAALİYETİ-2	13
2. PROJE PENCERESİ.....	13
2.1. Proje Penceresi Üzerinde Yer Alan Düğmeler.....	14
2.2. Çalışmaya Eklenebilecek Yeni Öğeler.....	16
2.3. Capture (Görüntü Yakalama).....	18
UYGULAMA FAALİYETİ	20
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	21
ÖĞRENME FAALİYETİ-3	22
3. MONİTÖR PENCERESİ.....	22
UYGULAMA FAALİYETİ	27
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	28
ÖĞRENME FAALİYETİ-4	29
4. ZAMAN ÇİZGİSİ PENCERESİ.....	29
4.1. Zaman Çizgisi Penceresi Üzerinde Yer Alan Tuşlar	30
4.2. Ses ve Video Kanallarının Kullanımı	32
4.3. Zaman Çizgisi Penceresi Sağ Tuş Fonksiyonları.....	33
UYGULAMA FAALİYETİ	36
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	37
ÖĞRENME FAALİYETİ-5	38
5. EK İŞLEV PALETLERİ.....	38
5.1. Bilgi (<i>info</i>) Paleti.....	38
5.2. Araç (<i>tool</i>) Paleti.....	39
5.3. Geçmiş (<i>history</i>)Paleti.....	40
5.4. Ses Mikseri.....	41
UYGULAMA FAALİYET	43
ÖĞRENME FAALİYETİ-6	45
6. KURGU FİLM HALİNE GETİRMEK	45
6.1. Video Hâlinde İhraç	46
6.2. Ses Dosyası Hâlinde İhraç	46
6.3. Fotoğraf Karesi Hâlinde İhraç.....	46
6.4. Video Kasete Kayıt.....	47
6.5. DVD'ye Kayıt.....	47
6.6. Kurgu Karar Listesi (EDL) Hâlinde Kayıt.....	47
UYGULAMA FAALİYETİ	48
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	49

MODÜL DEĞERLENDİRME	50
CEVAP ANAHTARLARI.....	52
ÖNERİLEN KAYNAKLAR.....	54
KAYNAKÇA	55

AÇIKLAMALAR

KOD	213GIM150
ALAN	Radyo Televizyon
DAL/MESLEK	Teknik Yapım Yayın
MODÜLÜN ADI	Kurgu Program Penceresi
MODÜLÜN TANIMI	Dijital video kurgu programının temel pencerelerini kullanma ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırıldığı öğrenme materyalidir.
SÜRE	40/32
ÖN KOŞUL	Video Kurgu Üniteleri 1 ve Video Kurgu Üniteleri 2 modüllerini almış olmak.
YETERLİK	Video kurgu programı pencerelerini kullanmak.
MODÜLÜN AMACI	Genel Amaç Gerekli ortam sağlandığında dijital video kurgu programının temel pencerelerini, özelliklerini bilerek kullanabileceksiniz. Amaçlar 1. Açılış ayarlarını yaparak video kurgu programını çalıştırabileceksiniz. 2. Proje penceresini kullanarak kurgu çalışmasına görsel ve işitsel malzeme ekleyebileceksiniz. 3. Monitör penceresini kullanarak dosyaların önizleme ve seçimini yapabileceksiniz. 4. Zaman çizgisi penceresini kullanarak malzemenizin kurgusunu tamamlayabileceksiniz. 5. Program ek işlev paletlerini kullanabileceksiniz. 6. 6-Yapılan kurgu çalışmasını uygun formatta kaydedebileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	Kurgu atölyesi, dijital kurgu programı, plug-in yazılımları, kurgu bilgisayar, video monitörü, hoparlör, VTR cihazı, bağlantı kabloları, video, fotoğraf ve ses dosyaları.
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Her faaliyet sonrasında o faaliyetle ilgili değerlendirme soruları ile kendi kendinizi değerlendireceksiniz. Öğretmen modül sonunda size ölçme aracı (uygulama, soru-cevap) uygulayarak modül uygulamaları ile kazandığınız bilgi ve becerileri ölçerek değerlendirecektir.

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

Kurgu ünitesindeki cihaz ve konvektörleri tanıdıktan sonra sıra kurgu programını kullanmaya geldi. Bu modülle, video kurgu programının temel ayarlarını yapmayı ve temel pencereleri kullanmayı öğreneceksiniz.

Proje penceresi, monitör penceresi, timeline penceresi ile export pencereleri, basit bir video kurgu çalışması yapmak ve kaydetmek için gereken bütün düğmeleri ve ayarları içerirler. Bu pencereleri kullanarak fotoğraf, ses ve görüntüleri belirlenmiş senaryoya uygun bir şekilde peşpeşe eklemek, görüntüleri ve sesleri kırmak veya işlemek, değişik formatlarda filme dönüştürmek mümkündür.

Video kurgu işi teknik beceri dışında estetik bakış açısı, zekâ, el yatkınlığı, hız ve özgünlük de gerektirir. Bu çalışmalar yorucu olduğu kadar zevklidir de. Değişik türlerde birçok dosyayı kullanır, ama sonunda tümüyle bize ait yeni ve özgün bir çalışma ortaya koyarız. Ancak istediğimiz kalitede bir video kurgu oluşturabilmenin ilk şartı, kurgu programına tüm yönleriyle hâkim olmaktır.

ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Açılış ayarlarını yaparak video kurgu programını çalıştırabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlardır:

- Video kurgu dersinde kullandığınız kurgu yazılımlarının kaçınıcı sürüm olduğunu ve daha önceki sürümlerden ne gibi farklılıklar içerdiğini araştırınız.
- Kullandığınız video kurgu yazılımının bir sonraki sürümünün ne zaman çıkacağını ve ne gibi yenilikler içereceğini araştırınız.

Kurgu programlarının sürüm özelliklerini ve yeni çıkacak sürümün bilgilerini incelemek için üretici firmanın internet sitesini gezebilirsiniz, sektörel dergileri takip edebilirsiniz. Kullandığınız programın kaçınıcı sürüm olduğunu ise, programın açılışı sırasında gelen ekrandan veya programın ana menüsünde, “help” sekmesinden öğrenebilirsiniz.

1. VIDEO KURGUYA BAŞLAMAK

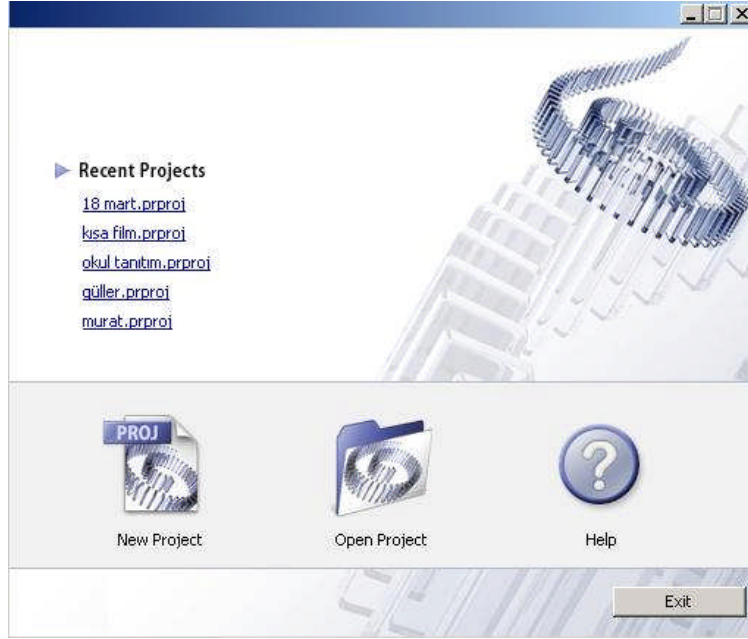
Video kurgu programları, canlı yayınlanan TV yapımları dışındaki her türlü TV ve sinema yapımının kurgulanabildiği bilgisayar yazılımlarıdır. Video kurgu programlarıyla her türlü görsel ve işitsel öge kullanılarak haber, program, belgesel, film-dizi, müzik klipi, tanıtım, fragman vs. kurgusu yapılabilir.

Kurgu programları CD-DVD üzerinden doğrudan çalıştırılmazlar. CD-DVD içindeki kurulum dosyaları vasıtasıyla ilgili dosyalar bilgisayara kopyalandıktan sonra program çalıştırılabilir.

1.1. Program Ön Ayarları

Kurgu programını kurduktan sonra masaüstünde veya başlat> programlar menüsünde yer alan kısayol tıklanarak çalışmaya başlayabiliriz. Eğer bu iki yerde de programın kısayolu yoksa “Program Files” klasörünün altında programımızın klasörünü bularak uygulama dosyasını çalıştırmalıyız.

Kurgu programı çalıştırıldığında önümüze birden fazla seçeneğin olduğu bir menü gelir:



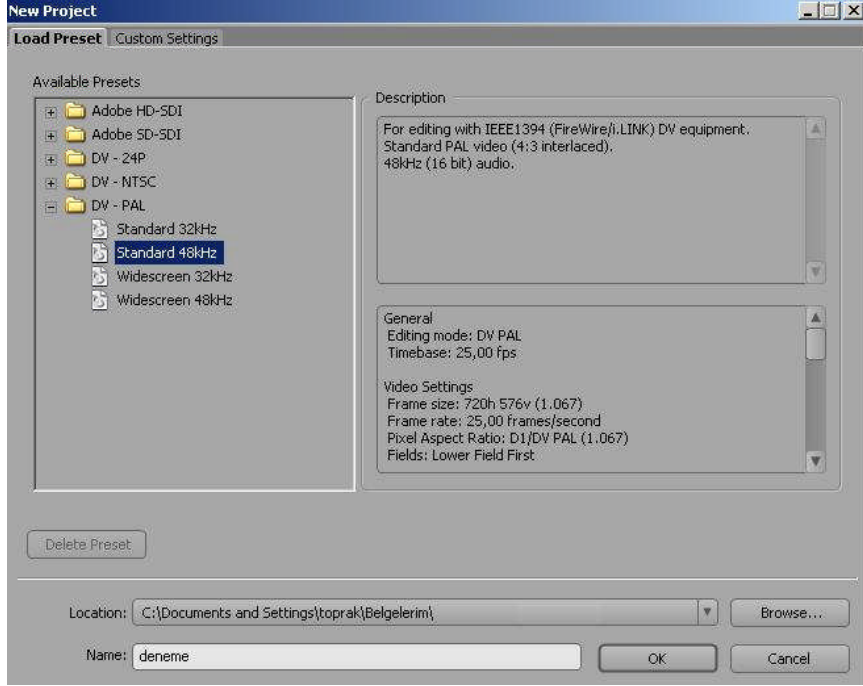
Resim 1.1: Program açılış penceresi

Bu menüde en üstte yer alan “*Recent Projects*” (son projeler) başlığı altında, en son üzerinde çalışılan 5 proje görünür. En son yaptığımız çalışmaları buradan hızlı bir şekilde başlatabiliriz.

Daha aşağıda yer alan “*New Projects*” düğmesi yeni bir proje başlatmak, “*Open Project*” düğmesi daha önce çalışılmış bir projeyle çalışmaya devam etmek, “*Help*” düğmesi ise programın yardım dosyalarını görüntülemek için kullanılır. Programı kapatmak için ise “*Exit*” düğmesini seçebiliriz.

Eğer “*New Projects*” düğmesini seçerek yeni bir kurgu çalışması başlatacaksak, birtakım ön ayarlar yapmamız gerekecektir. “*New Projects*” düğmesine tıklandığında önümüze “*Load Preset*” penceresi gelir. Kurgu çalışmamızda kullanacağımız hammaddemizin türüne göre buradan HD-SDI, SD-SDI, DV-24P, DV-NTSC veya DV-PAL formatlarından birini seçmemiz gerekecektir. Bu 5 format türünün altında kendi alt seçim menüleri de vardır. Örneğin en yeni video formatı olan HD (*High Definition*-Yüksek Çözünürlüklü) formatta video görüntüleri kurgulayacaksak, HD-SDI düğmesine tıkladığımızda önümüze 4 alt seçenek daha gelir. Bunlar, HD formatının görüntü kalitesi ve ekranda saniyede görünen kare sayısına (fps) göre alt türleridir. Hem amatör, hem de profesyonel amaçlı olarak çok yaygın kullanılan DV formatını seçtiğimizde (Türkiye’nin yayın sistemi PAL olduğundan DV-PAL’i işaretlemeliyiz) bu formatın altında 4 alt seçenekle karşılaşırız. “*Standart*” seçeneğini, eğer kullanacağımız görüntüler standart TV ekranı çerçeve boyutlarında, yani 4x3 boyutlarındaysa seçeriz. Eğer yapacağımız kurgu geniş ekransa (16x9), “*widescreen*”i seçmeliyiz.

32 kHz ve 48 kHz değerleriyse, kurgumuzun saniyede kaç kHz ses örneklemini içereceği ile ilgilidir. Yüksek örnekleme değerleri sesin daha kaliteli duyulmasını sağlar ancak dosyanın bilgisayarda daha fazla yer kaplamasına sebep olur.



Resim 1.2: New Project penceresi

Kurgumuzun formatını belirledikten sonra sıra kayıt yerimizi seçmeye ve çalışmamıza bir isim vermeye geldi. “*Load Preset*” penceresinin alt kısmında “*Location*” (konum) düğmesi bulunur. Eğer programın önerdiği konum dışında bir noktaya kayıt yapmak istiyorsak, “*browse*” düğmesiyle yeni bir konum belirleyebiliriz. Ve son olarak sıra, kurgu çalışmamıza bir isim vermekte. En altta bulunan “*name*” (isim) sekmesine kurgumuzu tanıtan bir isim yazıp “*OK*” düğmesine bastığımızda, bu açılış penceresiyle işimiz bitmiş olacaktır.

Kurgu çalışmamızın “.prproj” uzantılı ana dosyası ve programın kendi yaptığı yedeklemelerin tümü, az önce seçtiğimiz klasör içinde saklanır. Eğer mümkünse, her bir kurgu çalışması için ayrı bir klasör oluşturmamız ve bu çalışmamızda kullanacağımız bütün dosyaları (ses, video, foto vs.) aynı klasörde tutmamız, daha derli toplu bir çalışma yapmamızı sağlar.

“*Load Preset*” penceresinin arkasında bulunan “*Custom Settings*” (Kullanıcı Ayarları) sayfasında, yapacağımız kurgu çalışması için programı özelleştirebileceğimiz bazı ek ayarlar yer alır.

1.2. Pencere Yerleřtirmeleri

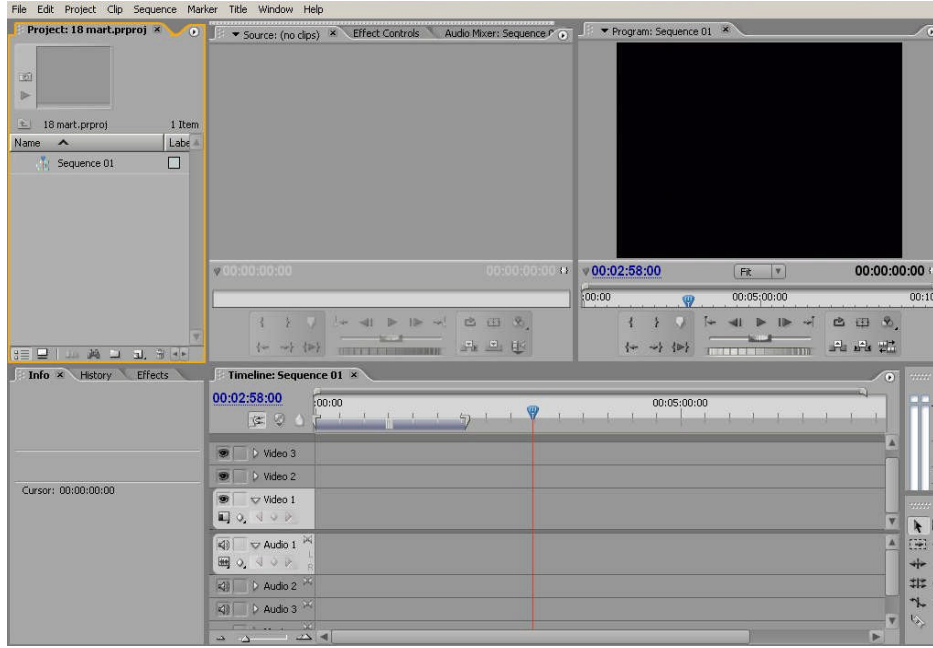
Bařlangıř ayarlarını yaptık. Artık önümüzde, kurgumuzu yapmak için bize gerekli pencere ve düğmelerin bulunduđu alan var. Bu çalışma alanında yer alan pencere ve paletler řunlardır.

- 1- *Project* (proje) penceresi
- 2- *Source* (kaynak) ve *Sequence* (sekans) monitörleri
- 3- *Timeline* (zaman çizgisi) penceresi
- 4- *Effects* (efektler) paleti
- 5- *Effect controls* (efekt denetimleri) paleti
- 6- *Info* (bilgi) paleti
- 7- *History* (geçmiş) paleti
- 8- *Audio mixer* (ses karıştıracısı)

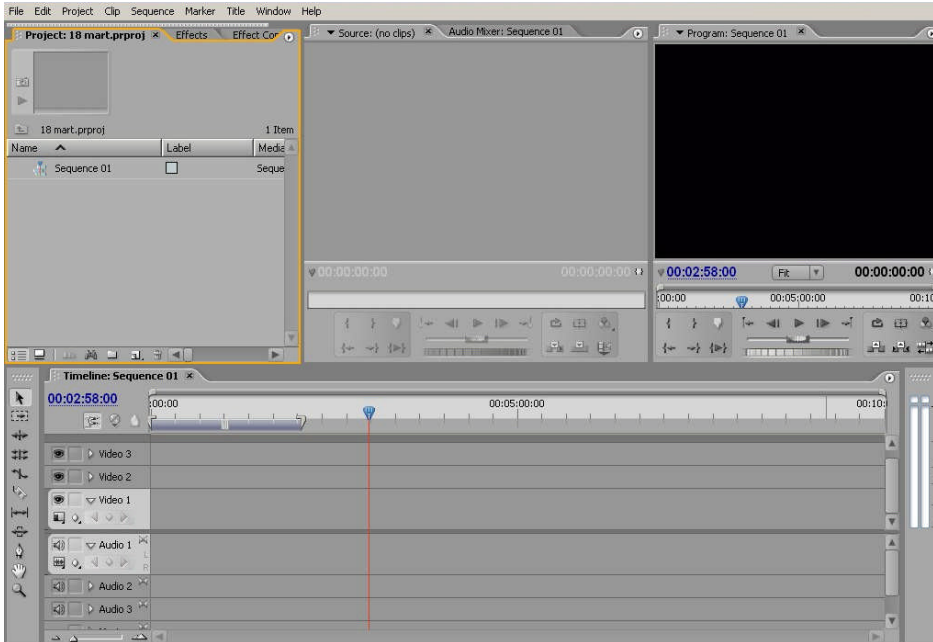
Bu pencerelerden proje penceresi dosyaları çalışmamıza eklediğimiz, monitör pencereleri ön izlemeleri yaptığımız, zaman çizgi penceresi dosyaları sıraya koyduğumuz ve düzenlediğimiz, efekt penceresi ve efekt kontrol penceresi ise çalışmamıza efektler eklediğimiz pencerelerdir.

Bu pencere ve paletleri kenarlarından tutarak büyötmek ve küçöltmek, isimlerinin yanında yer alan (x) işaretine basarak kapatmak veya farenin sol tuşuyla sürökleterek başka bir noktaya taşımak mümkündür. Programın en üst menüsünde yer alan “*window*” sekmesinden *workspace*’ye gelerek farklı türde kurgu ihtiyaçları için tasarlanmış dört farklı pencere/palet yerleřtirmesini inceleyebilirsiniz. Kendiniz pencere/paletleri ihtiyacınıza göre çalışma alanında yerleřtirdikten sonra bu pencere yerleřtirmesini yine *window* sekmesinden *workspace* > *save workspace*’ye gelip bir isim vererek kaydedebilir ve bundan sonraki çalışmalarınızda bu pencere yerleřtirmesini kullanabilirsiniz.

Daha önce kapattığımız pencere ve paletleri, yine *window* sekmesi altından ulaşarak açabiliriz. Modöl kitapçığımızda ilerledikçe bu pencere/paletleri daha yakından tanıyacağız.



Resim 1.3: Kurgu programının ilk açılışında gelen pencere/palet yerleştirilmesi



Resim 1.4: Kullanıcı tarafından düzenlenmiş bir başka pencere/palet yerleştirilmesi. İki pencere arasındaki farkları inceleyiniz.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Açılış ayarlarını yaparak yeni bir kurgu çalışması başlatınız. ➤ Pencere ve paletleri kendi isteğiniz ve ihtiyaçlarınız doğrultusunda yeniden yerleştirerek bu çalışma alanını (<i>workspace</i>) kaydediniz.	➤ Bir kurgu çalışmasına başladıktan sonra başlangıçta yapılan bazı ayarları değiştirmek mümkün olmaz. Başlangıç ayarlarını doğru yaptığınızdan emin olunuz. ➤ Kullanmadığınız veya az kullandığınız pencere-paletleri kapatarak diğer pencerelere daha geniş alan bırakınız. ➤ Çalışma alanında bulunan pencere ve paletlerden o anda seçili olanı, etrafında sarı bir çerçeve içinde görünür. Program menüsündeki pek çok özellik hangi pencerenin seçili olduğuna göre değişiklik gösterir. ➤ Programın dilinin Türkçe olmaması, içinde yüzlerce teknik isim geçmesi gözünüzü korkutmasın. Önemli olan araçların ve paletlerin isimlerini ezberlemek değil, ne işe yaradığını öğrenmek ve kullanabilmektir.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki soruların cevaplarını **doğru** ve **yanlış** olarak değerlendiriniz **veya boşlukları uygun kelimelerle doldurunuz.**

1. () Kurgu çalışmasına başlarken ham video görüntülerimizin formatına uygun bir video format seçimi yapmalıyız.
2. () Standart bir TV ekran görüntüsü 4x3 en-boy oranındadır.
3. () kHz değerleri videonun saniyede kaç kare fotoğraf içerdiği ile ilgilidir.
4. Başladığımız kurgu çalışmasının hangi klasör altına kaydolacağını düğmesi ile belirleriz.
5. Kendi düzenlediğimiz pencere yerleşimini kaydetmek için *window* sekmesine gelerek *workspace>* seçeneğine bir isim vererek kaydetmek yeterlidir.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz diğer faaliyete geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-2

AMAÇ

Proje penceresini kullanarak kurgu çalışmasına görsel ve işitsel malzeme ekleyebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlar olmalıdır:

- Kullandığınız kurgu programının hangi dosya formatlarını desteklediğini öğreniniz.
- Kurgu programınızın desteklemediği formattaki dosyaları, dönüştürücü (converter) programlar kullanarak uygun formatlara çeviriniz.

2. PROJE PENCERESİ

Bu pencere, kurgu çalışmamızda kullanacağımız görsel ve işitsel öğeleri eklediğimiz ve düzenlediğimiz yerdir. Kurgu programına bilgisayarımızda herhangi bir klasör altında yer alan ses, fotoğraf ve video dosyalarını eklemek için “import” (getir) komut penceresini açmak gereklidir. “Getir” penceresini açmanın üç yolu vardır:

1. Programın en üstündeki menüden *File> Import* (Dosya>Getir) seçeneğine tıklayınız.
2. Klavyeden “CTRL” ve “I” tuşlarına aynı anda basınız.
3. Proje penceresinin ortasındaki geniş boşluğa çift tıklayınız.

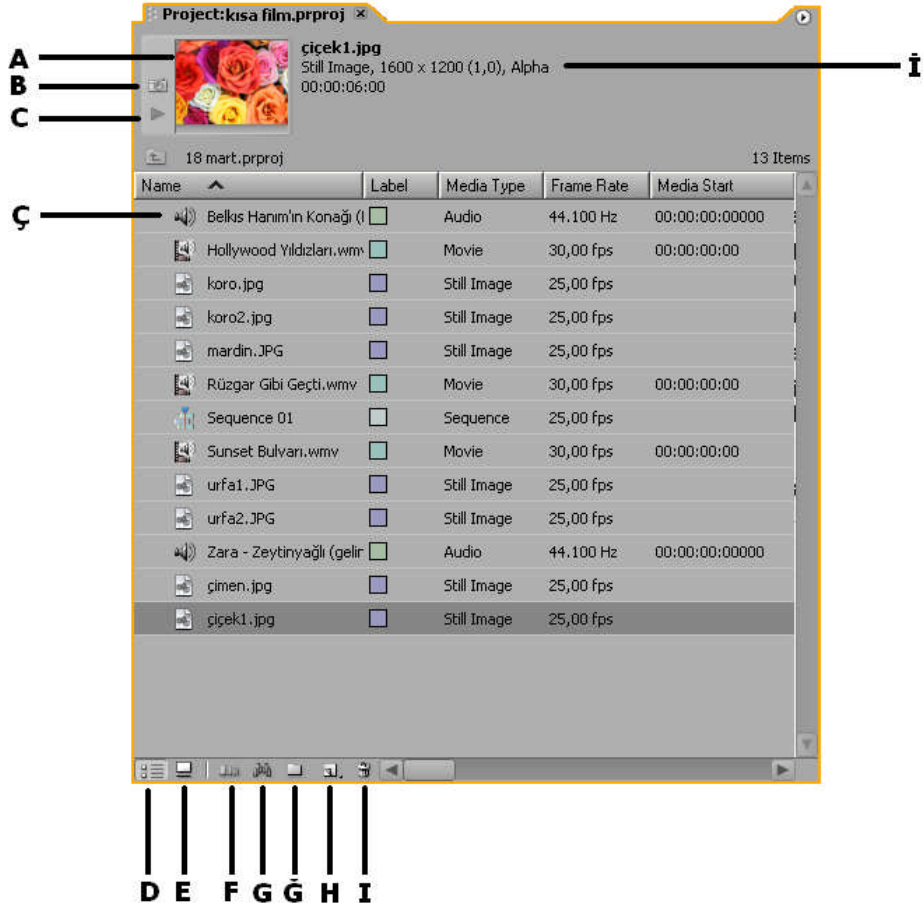
“Getir” penceresinin alt kısmında “dosya türü”nde kurgu programının desteklediği tüm formatların isimleri görünür. Buradan “*all supported files*” (desteklenen tüm dosyalar)’ı seçtiğimizde getir penceresinde sadece kurgu programının içine eklenebilecek dosyalar görüntülenir. “*All files*” (tüm dosyalar) seçeneğinde görünen, kurgu programımızın desteklemediği video, fotoğraf veya ses dosyalarını, “*converter*” (dönüştürücü) programlarla tanınan formatlara dönüştürerek kurgu çalışmamıza ekleyebiliriz.

Getir penceresinin alt kısmında bulunan “*import folder*” (klasör getir) düğmesi, bilgisayarımızdaki herhangi bir klasörü içindeki tüm dosyalarla birlikte çalışmamıza eklemeye yarar. Dosyalar, bulundukları klasörlerden proje penceresine sürükleyip bırakılarak da çalışmaya eklenebilir.

Çalışmamızda kullanacağımız dosyaları proje penceresine taşıdıktan sonra sınıflandırabilir veya özelliklerini görüntüleyebiliriz.

2.1. Proje Penceresi Üzerinde Yer Alan Düğmeler

Proje penceresi üzerinde yer alan standart düğmeler şunlardır:



Şekil 2.1: Proje penceresi

A- Thumbnail viewer (simge resim göstericisi): Çalışmaya eklenmiş dosyaların önizlemesini yapmaya yarar.

B- Poster frame (poster kare): Çalışmaya eklenmiş video dosyaları, proje penceresinde seçildiğinde videonun hangi karesinin simge resim göstericisinde görüneceğini belirler. Kurgu programı, videonun ilk karesini otomatik olarak poster kare yapar.

C- Play (oynat): Video ve ses dosyalarını ön izleme/ön dinlemesini yapmamızı sağlar.

Ç- Files (dosyalar): Çalışmamıza eklediğimiz tüm dosyalar burada görüntülenir. Dosyaların isimlerinin yanında türü, süresi, kare sıklığı, ekran boyutu gibi bilgiler de yer alır.

Dosyalar bölümünde dosya isimlerinin yanında hangi bilgi ve açıklama sütunlarının yer alacağını siz belirleyebilirsiniz. Proje penceresinin sağ üst köşesinde bulunan üçgen şeklindeki menü simgesine tıklayınız, “*edit columes*” (sütunları düzenle) komutunu seçiniz. Proje penceresinde görünmesini istediğiniz alanları seçiniz, gösterilmesini istemediğiniz alanların yanındaki onay işaretini kaldırınız, OK düğmesine tıklayınız.

D- List (liste görünümü): Dosyaları şekil 2.1’de olduğu gibi alt alta isimler hâlinde görmemizi sağlar.

E- Icon (ikon görünümü): Dosyaları küçük resimler hâlinde görmemizi sağlar.

F- Automate to Sequence (Sekansa otomatik olarak aktar): Seçili dosyaları zaman çizgisi penceresine taşıyarak bir film haline getirir.

G- Find (bul): Proje penceresinde çok sayıda klasör ve dosya bulunduğunda işe yarar. Projemize eklenmiş dosyalar arasında arama yapar.

Ğ- Bin (sepet): Projeye çok fazla dosya eklendiyse, bunları ayrı klasörler altında sınıflandırarak daha düzenli bir çalışma yürütebiliriz. Sepet düğmesine basıp yeni sepetler oluşturduktan ve bunları isimlendirdikten sonra proje penceremizdeki dosyaları sürükleyip bırak yoluyla sepetlere taşıyabiliriz.

H- New item (yeni öğeler): Çalışmamıza kurgu programının kendi arşivinden bazı görsel ve işitsel malzemeler ekler (bu malzemeleri aşağıda inceleyeceğiz).

I- Clear (temizle): Seçili dosyayı projeden siler. Birden fazla dosyayı silmek için klavyede “*shift*” tuşuna basılı tutup silinmek istenen dosyaları seçerek “*clear*” düğmesine basmak yeterlidir. Bu silme işlemi dosyaların bilgisayarda kayıtlı orijinallerini etkilemez, sadece o dosyaları çalışmakta olduğumuz kurgu projesinden çıkartır.

İ- Clip information (klip bilgisi): Proje penceresinde seçili olan klipin simge gösteriminin yanında yer alan, klipin adı, türü, boyutu, süresi gibi bilgileri içeren yerdir.

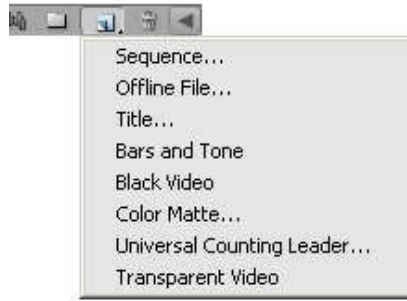


Şekil 2.2: Aynı dosyanın değişik renklerle etiketlenilmesi

- Çalışmamıza eklediğimiz dosyaları birbirinden farklılaştırmak için değişik renkte etiketler (*label*) yapabiliriz. Program fotoğraf dosyaları için varsayılan etiket rengi olarak menekşe, videolar için camgöbeği (cyan), ses dosyaları içinse yeşil rengi kullanır. Herhangi bir dosyayı proje penceresinde veya zaman çizgisi penceresinde farenin sol tuşuyla tek tıklayarak seçtikten sonra program üst menüsünden *edit>label*'a gelerek dilediğimiz renkle klipimizi etiketlendirebiliriz.

2.2. Çalışmaya Eklenebilecek Yeni Öğeler

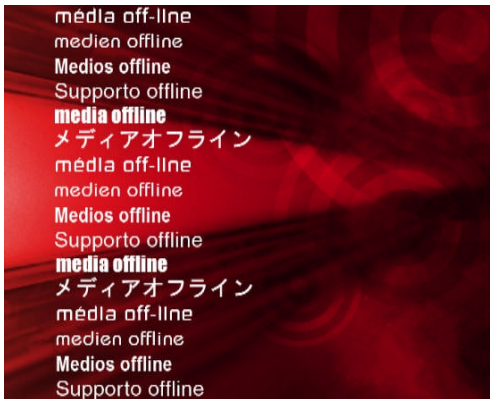
Proje penceresinin 10. tuşu olarak incelediğimiz “*new item*” (yeni öğeler) düğmesinin, çalışmamıza bazı görsel ve işitsel malzemeler eklemeye yaradığını söylemiştik. Şimdi bunları daha detaylı olarak görelim:



Şekil 2.3: Yeni öğeler menüsü

- **Sequence:** Yeni bir zaman çizgisi penceresi, yani sekans oluşturur. Bu sayede projemize eklediğimiz dosyalarla iki veya daha fazla film oluşturabiliriz.

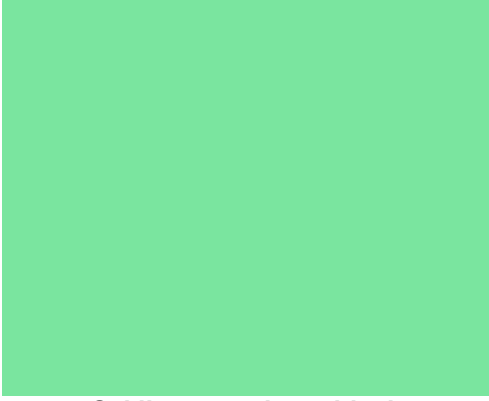
- **Offline file (çevrimdışı dosya):** Projemize görüntüsü olmayan, boş dosya ekler. Henüz elimize geçmemiş, ama projemizde kullanacağımız dosyaların yerini çevrimdışı dosyalarla doldurup daha sonra bu çevrimdışı dosyayı gerçek dosyamız ile değiştirebiliriz. Ayrıca kurgu çalışmasında kullanılan dosyalar, bilgisayardan silindiğinde veya yerleri değiştirildiğinde proje içinde çevrimdışı dosya olarak görünürler.
- **Title (başlık):** Projemize yazı ve grafikler ekler. Yazı ve grafik ekleme konusunu bir sonraki modülde detaylı bir şekilde işleyeceğiz.
- **Bars and tone (renk çubuğu ve ses tonu):** Video ve ses cihazlarının ayar referansını yapmak için renk çubuğu (colour bar) görüntüsü ve test tonu sesi ekler.
- **Black video (siyah video):** Tümüyle siyah arka plan görüntüsü ekler. Ekranın tamamıyla siyah olmasını istediğimiz durumlarda veya yazı-video-fotoğraflara siyah arka fon olarak kullanılır. Black video, renk ayar referansı olarak da kurgunun başına eklenebilir.
- **Color matte (renk maddesi):** Renkli arka fon görüntüsü ekler. “Black video” ile aynı işi görür.
- **Universal counting leader (sayaç):** Genellikle videoların başında kullanılan, 8’den geriye doğru sayım yapan bir videodur.
- **Transparent video (saydam video):** Saydam ve görüntüsü olmayan bir video dosyasıdır. Boş kanallara efekt ekleyebilmek için kullanılır.



Şekil 2.4: Çevrimdışı dosya



Şekil 2.5: Renk çubuğu



Şekil 2.6: Renk maddesi



Şekil 2.7: Sayaç

2.3. Capture (Görüntü Yakalama)

Kurguda kullanacağımız görüntü ve sesleri, bilgisayarımıza bir VTR cihazı bağlayarak aktarırız. VTR cihazlarındaki video kasetlerdeki görüntülerin aktarım işi “capture” (görüntü yakalama) olarak adlandırılır.

Görüntü yakalama işi şu şekilde yapılır:

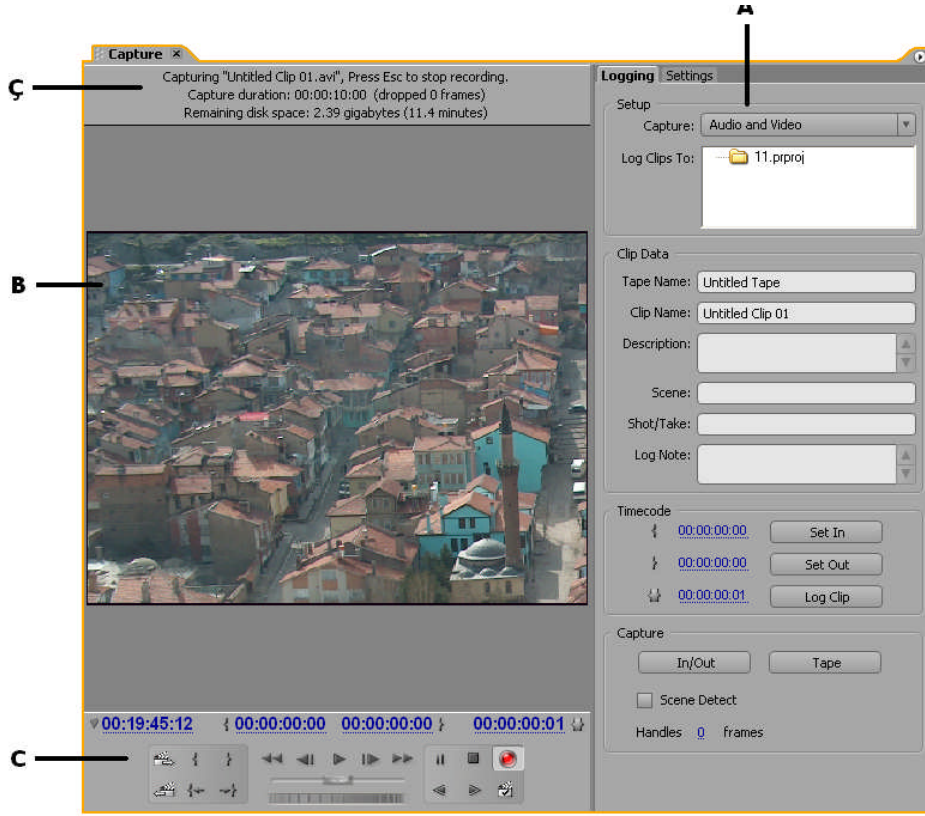
A- VTR cihazı bilgisayara bağlandıktan ve kullanacağımız kaset cihaza takıldıktan sonra “file>capture” komutu verildiğinde veya F5 tuşuna basıldığında önümüze görüntü yakalama ekranı gelir. Bu ekranın sol tarafındaki menüyü kullanarak, aktaracağımız klbin bilgisayarımızda hangi klasörde saklanacağı, aktarılmak istenen hammadde (ses, görüntü ya da ses+görüntü) gibi ayarlar yapılır.

B-C- Görüntü yakalama penceresindeki veya VTR cihazı üzerindeki tuşlar kullanılarak kaset istenen noktaya getirilir ve kırmızı renkli “record” düğmesine basılarak aktarma işlemi başlatılır. Bu pencerede yer alan ekrandan kaydedilmekte olan görüntüler izlenir ve dinlenir.

Ç- Kaydedilmekte olan klbin süresi ve kayıt yapılan sabit diskte ne kadar boş yer kaldığı gibi bilgiler, ekranın üst kısmındaki alandan öğrenilebilir.

Kaydedilmek istenen yerin sonuna gelinip “stop” düğmesine basıldığında, aktardığımız klbe bir isim veririz.

Görüntü aktarımı devam ederken bilgisayarda başka herhangi bir işlem yapılamaz. Görüntü yakalama penceresi, en üstte olmadığı anda görüntü kaydı durur.



Şekil 2.8: Görüntü yakalama penceresi

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Proje penceresini en rahat kullanacağınız konuma taşıyınız ve yeniden boyutlandırınız. ➤ Dosya isimlerinin yanında bulunan sütunları özelleştiriniz (<i>edit colums</i>). ➤ Proje penceresine ses, video ve fotoğraf dosyaları ekleyiniz. ➤ Sepetler oluşturunuz ve dosyalarınızı sepetlere taşıyınız. ➤ “<i>New item</i>” (yeni öğeler) düğmesini kullanarak çalışmanıza değişik görsel malzemeler ekleyiniz. ➤ Çalışmanıza eklediğiniz video, ses ve fotoğrafları “<i>label</i>” özelliğini kullanarak renklendiriniz. ➤ Görüntü yakalama penceresini kullanarak video kasetlerden bilgisayara görüntü aktarınız.	➤ Projenizde kullandığınız multimedya dosyalarını çalışmanız bitmeden silmeyiniz, isimlerini ve konumlarını değiştirmeyiniz. ➤ CD-DVD gibi taşınabilir ortamlardaki dosyaları projeye eklemek için önce bilgisayarınıza aktarınız. ➤ Proje çalışmanıza devam ederken elektrik kesintisi, program kilitlenmesi gibi durumlara karşı sık aralıklarla projenizi kaydediniz veya programda otomatik kaydet komutu veriniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki soruların cevaplarını doğru ve yanlış olarak değerlendiriniz veya boşlukları uygun kelimelerle doldurunuz.

- 1- () Kurgu programına yeni dosya eklemek için F4 tuşuna basmak yeterlidir.
- 2- () Converter programlar videolardaki hataları giderir, görüntü kalitesini artırırlar.
- 3- () Kurgu çalışmamızda kullandığımız bir dosya bilgisayardan silindiğinde çevrimdışı dosya olarak görünür.
- 4- , projemize renkli arka fon görüntüsü ekler.
- 5- Dosya isimlerinin yanında yer alan sütunlar, komutu ile özelleştirilebilir.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz diğer faaliyete geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-3

AMAÇ

Monitör penceresini kullanarak dosyaların önizleme ve seçimini yapabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlar olmalıdır:

- Seslerin ve videoların elektronik seviyelerini gösteren çeşitli vektörskop ve waveform'lar hakkında bilgi edininiz. Öğrendiklerinizi sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

3. MONİTÖR PENCERESİ

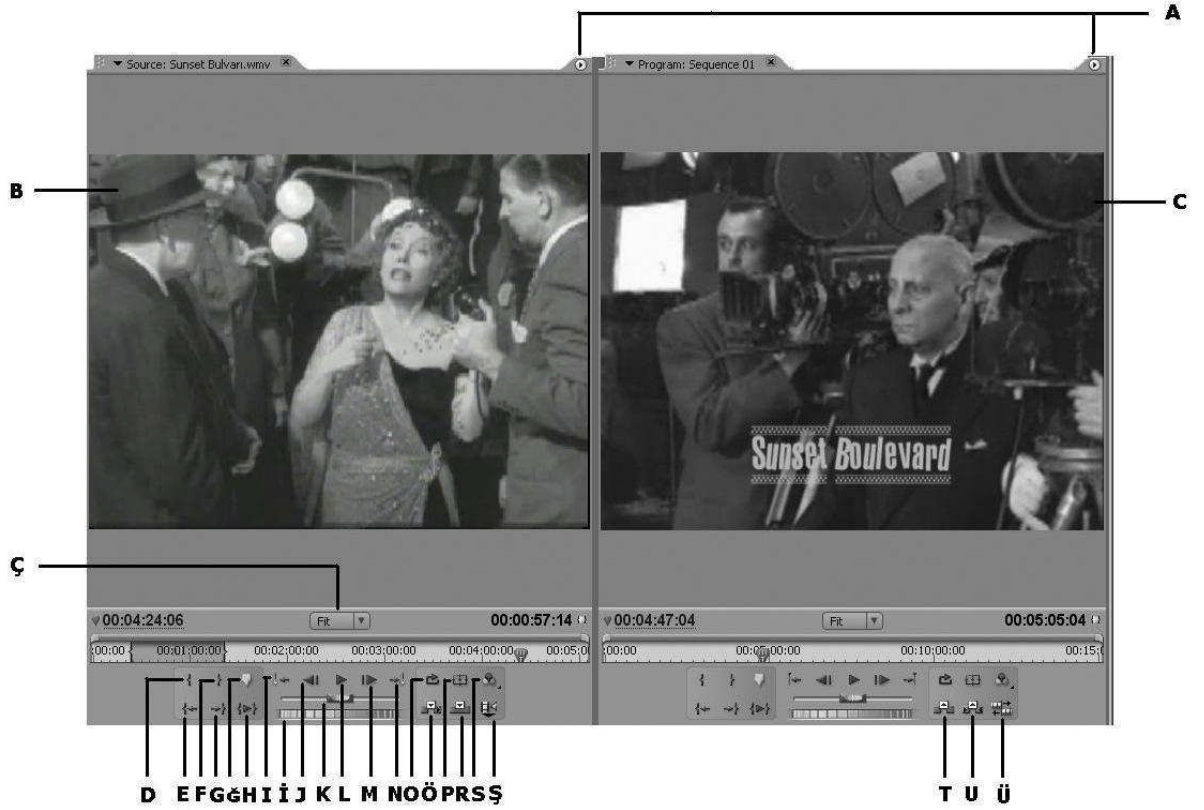
Bu pencere iki monitörden oluşur. Soldaki monitör (*source* [**kaynak**] **monitörü**), proje penceresindeki dosyaların önizlemesini yapmaya ve uygun noktalarından keserek zaman çizgisine atmaya yarar. Sağdaki monitör (**program monitörü**) ise zaman çizgisinde peşpeşe eklenmiş ve düzenlenmiş kurgu çalışmamızın son izleme yeridir. Her iki monitör istendiği takdirde kapatılabilir, başka bir noktaya taşınabilir veya yeniden boyutlandırılabilir.

Videolar ve ses dosyalarını kaynak monitöründe kestikten sonra zaman çizgisi penceresine atabileceğimiz gibi doğrudan zaman çizgisi penceresine sürükleyip bırakarak kesme işlemini burada yapabiliriz.

Birden fazla monitörlü bir bilgisayarda çalışma yapılıyorsa, monitörlerden birisi tam ekran izleme yapılabilen program monitörü olarak kullanılabilir. Veya bilgisayara bir video monitörü bağlanarak çıkış videosu programla eşzamanlı olarak video monitöründen izlenebilir. Bunun için video monitörünü uygun bir konektörle bilgisayara bağlamak yeterlidir.

Monitör penceresiyle çalışma yöntemi kısaca şöyledir: Proje penceresinde bulunan dosyalardan herhangi birisine çift tıkladığımızda bu dosya monitör penceresinin solda olanında (kaynak monitörü) belirir. Kaynak monitörü altındaki düğmeler vasıtasıyla bu dosyayı izler, ileri geri alır, kurgumuzda kullanmak istediğimiz kısımları seçerek zaman çizgisi penceresine göndeririz.

Monitör penceresi üzerinde yer alan düğmeler şunlardır:



Şekil 3.1: Monitör penceresi üzerinde yer alan düğmeler

A- Menu Buttons (menü düğmeleri): Her iki monitörün sağ üst köşesinde bulunan bu düğme, bazı ek ayarlar içerir.

B- Source View (kaynak görünüm): O anda üzerinde çalıştığımız kaynak klipi gösterir.

C- Program View (program görünümü): Çalışma alanında işlenmekte olan projenin son hâlini gösterir.

Ç- View Zoom Level (görüntü yakınlaştırma derecesi): Monitördeki görüntü kaynağının hangi büyüklükte görüneceğini ayarlar.

D- Set In Point (başlangıç noktası olarak işaretler): O anda görüntünün hangi karesi oynatılıyorsa o noktayı başlangıç noktası olarak belirler.

E- Go To In Point (başlangıç noktasına git): Başlangıç noktası olarak belirlenmiş görüntü karesine gider.

F- Set Out Point (bitiş noktası olarak işaretler): O anda görüntünün hangi karesi oynatılıyorsa o noktayı bitiş noktası olarak belirler.

G- Go To Out Point (bitiş noktasına git): Bitiş noktası olarak belirlenmiş görüntü karesine gider.

Ğ- Set Unnumbered Marker (numarasız işaretçi ekle): Video klibin istenen noktasına hatırlatma amaçlı işaretçiler ekler.

H- Play In To Out (başlangıç noktasından bitiş noktasına kadar oynat): Seçili alanı baştan sona kadar oynatır.

I- Go To Previous Marker (önceki işaretçiye git): Bulunulan noktadan bir önceki işaretçiye gider.

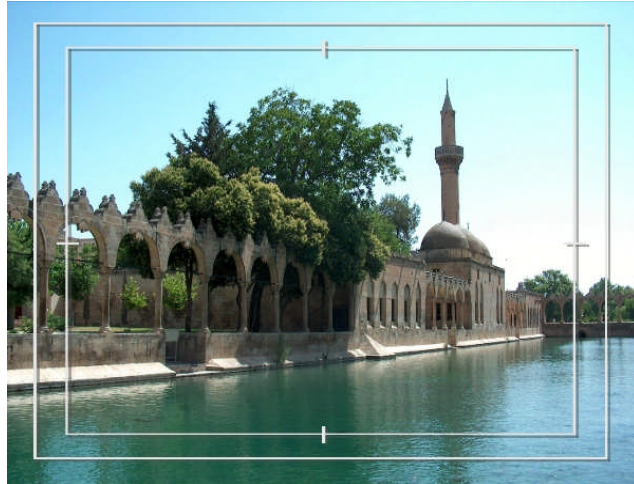
İ- Jog (filmi çevirerek sar): Klibin içinde kare kare ileri veya geri gitmeyi sağlar.

J- Step Back (geri sar): Her basışta filmi bir kare geri sarar.

K- Shuttle (filmi iterek sar): Değişebilir hızda filmi ileri gerir sarar.

L- Play-Stop Toggle (oynat-durdur): Filmi oynatmaya ve durdurmaya yarar.

M- Step Forward (ileri sar): Her basışta filmi bir kare ileri sarar.



Şekil 3.2: Koruma kenarları

N- Go To Next Marker (sonraki işaretçiye git): Bulunulan noktadan bir sonraki işaretçiye gider.

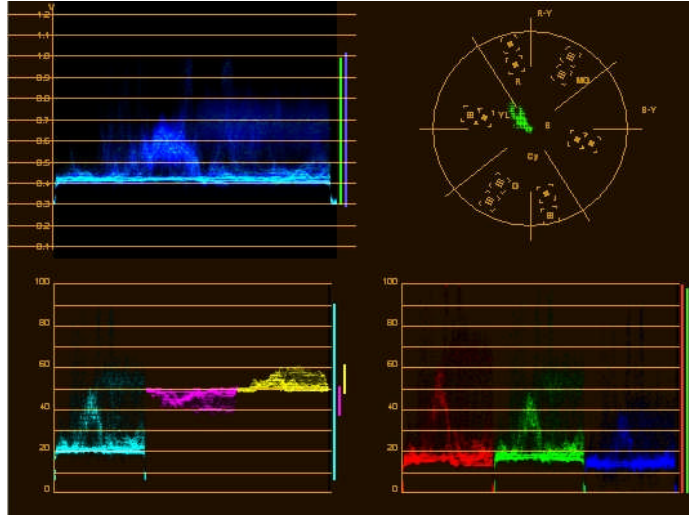
O- Loop (döngü): Klibin oynatımı bittikten sonra başa alıp yeniden başlamasını sağlar.

Ö- Insert (ekle): Klibin seçili kısmının, zaman çizgisinde belirlenmiş alanda kendine yer açarak inmesini sağlar.

P- Safe Margins (Koruma kenarları): Bu düğmeye basıldığında monitörde içiçe iki kare belirir. Bunlardan dışta olan görüntü için güvenli alanı, içte olanı ise yazılar için güvenli alanı belirtir.

R- Overlay (ört): Klibin seçili kısmının, zaman çizgisinde belirlenmiş alandaki malzemenin üstünü kaplayarak (silerek) inmesini sağlar.

S- Output (çıkıtı): Dosyanın ses ve görüntüsünün çeşitli göstergelerle incelenmesini sağlar.



Şekil 3.3: Output düğmesiyle görüntülenmiş, 4 farklı gösterge (vektorscope, YC Wave form, YCbCr Parade ve RGB Parade)

Ş- Toogle Take Audio and Video (ses alma ve video alma arasında geçiş yap): Monitör penceresindeki videonun görüntü sesini, sadece görüntüsünü veya sadece sesini zaman çizgisi penceresine göndermeyi sağlar.

T- Lift (yükselt): Program monitöründe “in” ve “out” noktaları verilerek seçilmiş alandaki klip parçalarını kanaldan siler. Silinmiş alanda boşluk oluşur.

U- *Extract* (çıkar): Program monitöründe “in” ve “out” noktaları verilerek seçilmiş alandaki klip parçalarını kanaldan siler. Silinen kliplerden kalan boşluğa sağdaki klipleri yanaştırarak boşluk bırakmaz.

Ü- *Trim* (kırp): Kanalda bulunan klipleri kırmaya yarar.

Monitör penceresini tanıdıktan sonra sıra, görüntüleri sıraladığımız ve işlediğimiz zaman çizgisi penceresine geldi.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Monitör penceresini taşıyınız ve yeniden boyutlandırınız. ➤ Bir video dosyasını proje penceresinden kaynak monitörüne taşıyarak önizleme yapınız. ➤ Output (çıktı) göstergelerini kullanarak videonun elektronik seviyelerini inceleyiniz. ➤ Kaynak monitöründeki klibi başlangıç ve bitiş noktaları vererek kırpınız. ➤ Kırptığınız bu klibi zaman çizgisi penceresine taşıyınız.	➤ <i>View Zoom Level</i> (görüntü yakınlaştırma derecesi) düğmesinin yalnızca önizleme sırasında görüntüyü yakınlaştırıp uzaklaştırdığını, görüntünün boyutunu etkilemediğini unutmayınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki soruların cevaplarını **doğru** ve **yanlış** olarak değerlendiriniz **veya boşlukları uygun kelimelerle doldurunuz.**

- 1- () Proje penceresindeki dosyalar çift tıklanarak monitör penceresinde izlenebilir.
- 2- monitörü, çalışma alanında işlenmekte olan projenin son hâlini gösterir.
- 3- () Unnumbered Marker'lar ses kliplerini farklı track'ler (iz'ler) hâline getirir.
- 4- () Bir klibi zaman çizgisi penceresinde bulunan iki klibin arasına yerleştirmek için "insert" düğmesine basılır.
- 5- () Bir video klibin sadece sesini zaman çizgisi penceresine aktarmak mümkündür.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz.

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz diğer faaliyete geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-4

AMAÇ

Zaman çizgisi penceresini kullanarak malzemenizin kurgusunu tamamlayabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Değişik kurgu programlarının zaman çizgisi pencerelerini karşılaştırınız.

4. ZAMAN ÇİZGİSİ PENCERESİ

Zaman çizgisi (timeline) penceresi, videolarımızın birleştirildiği ve düzenlendiği, zamanı yatay olarak gösteren penceredir. Yeni bir projeye başlandığında zaman çizgisi boştur. Kullanacağımız dosyaları proje penceresine ekledikten sonra (istersek monitör penceresinde eleyerek) zaman çizgisinde sıralar ve kurgumuzu burada tamamlarız. Eğer aynı ham dosyalardan birden fazla video oluşturacaksak, ikinci hatta üçüncü zaman çizgileri (*sequence*) oluşturabilir ve aynı anda buralarda birbirinden farklı kurgular yapabiliriz.

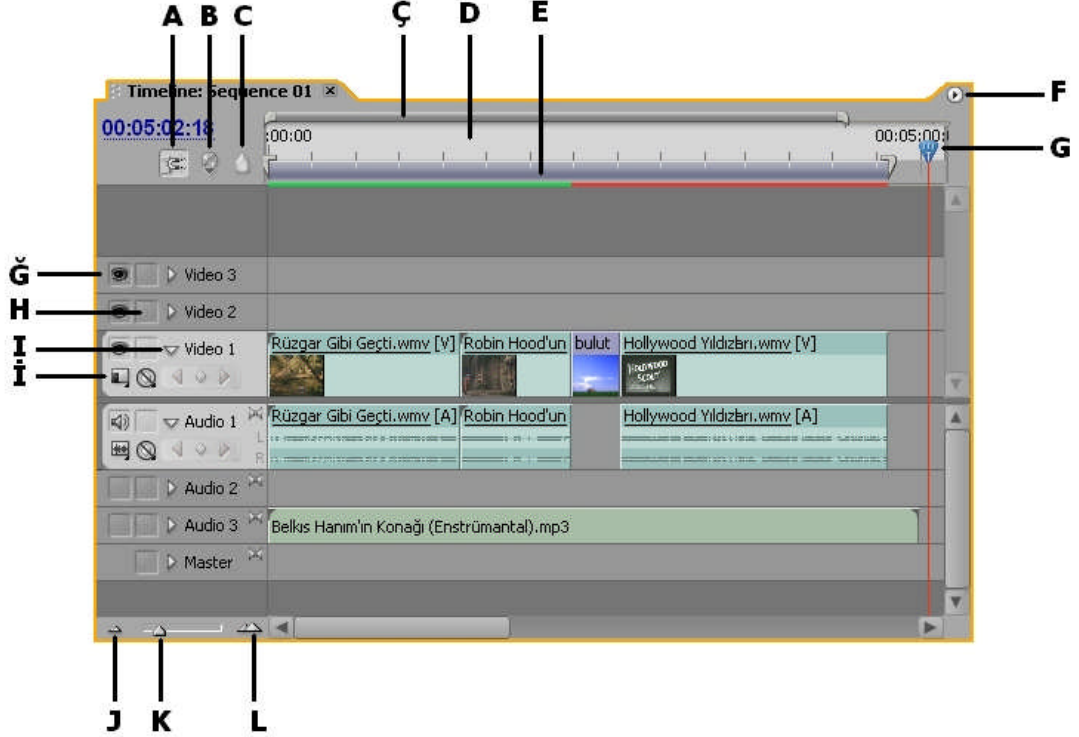
Zaman çizgisi penceresine bir ses, video veya fotoğraf dosyası eklemenin iki temel yolu vardır. Proje penceresindeki bir dosyaya çift tıkladığımızda bu dosya kaynak monitöründe görüntülenir. Kaynak monitörünün altındaki menüde yer alan “insert” veya “overlay” seçeneklerinden herhangi birini kullandığımızda dosya zaman çizgisi penceresindeki kanallara inecektir. Dosyaları zaman çizgisi kanallarına indirmenin ikinci yolu ise herhangi bir dosyayı proje penceresinden zaman çizgisi kanallarına sürükleyip bırakmaktır. Bu işlem yapılırken unutulmaması gereken, video ve fotoğrafların zaman çizgisi penceresinde sadece video kanallarına, ses dosyalarının ise sadece *audio* kanallarına bırakılabileceğidir.

Aşağıdaki şekilde, 3 video ve 3 ses kanalı (iz'i) bulunan bir zaman çizgisi görmekteyiz. Kanal isimlerinin yer aldığı bölgeye sağ tıklayarak gelen menüden bu kanallara yeni isimler verebilir, gereksiz kanalları silebilir veya yeni kanallar ekleyebiliriz. Yeni kanal eklemenin bir başka yolu da, bir video veya ses dosyasını mevcut ses kanallarının altında / video kanallarının üstünde yer alan koyu gri boşluğa sürükleyip bırakmaktır.

Bu öğrenme faaliyetinde önce zaman çizgisi penceresi üzerinde yer alan düğmeleri, ardından ise zaman çizgisi penceresi sağ tuş fonksiyonlarını öğreneceğiz.

Önce zaman çizgisi penceresi üzerinde bulunan tuşları tanıyalım.

4.1. Zaman Çizgisi Penceresi Üzerinde Yer Alan Tuşlar



Şekil 4.1: Zaman çizgisi penceresi

A- Snap (yapış): Bu düğme açık olduğunda, bir kanaldaki dosyanın arkasına yeni bir dosya getirildiğinde eğer arada az bir mesafe varsa, iki dosyanın mıknaatısla çekiliyormuş gibi birbirine tamamen yapışmasını sağlar. “Yapış” düğmesi iki klip arasında gözle görülmeyen küçük boşlukların kalmasını veya bir dosyanın kazara diğer dosyanın üzerine binmesini engeller.

B- Set DVD Marker (DVD işaretçisi oluştur): Bilindiği gibi, DVD filmlerde istenen sahnenin seçilebilmesi özelliği vardır. Faremizi zaman çizgisi üzerinde 2. sahnenin başlangıcı olmasını istediğimiz noktaya getirip “Set DVD marker” düğmesine bastığımızda, film DVD’imizde bu noktadan ilerisi 2. sahne olacaktır.

C- Set Unnumbered Marker (numarasız işaretçi ekle): Çalışma alanının istenen noktasına hatırlatma amaçlı işaretçiler ekler.

Ç- Time Zoom Level (zaman yakınlaştırma oranı): Bu çubuk sola sürüklendiğinde kanallardaki dosyaları daha detaylı ve yakından görmek mümkün olur. Çubuk sağa sürüklendiğinde ise daha fazla dosyayı, ayrıntılarını görmeden incelemek ve işlemek mümkündür.

D- Time Ruler (Zaman Cetveli): Dakika ve saniyeleri bir cetvel düzeninde gösterir.

E- Work Area Bar (çalışma alanı çubuğu): Çalışma, bir film hâlinde kaydedilirken (export) işe yarar. Final videosunda sadece bu çizginin kapsadığı alandaki dosyalar filme dönüştürülür.

F- Menü Üçgeni Düğmesi: Zaman çizgisi ile ilgili bazı ek ayarlar içerir.

G- Current Time Indicator (CTI-geçerli zaman ibresi): Parlak mavi renkteki bu ibre o anda zaman çizgisi üzerinde hangi noktanın oynatılmakta olduğunu gösterir.

Ğ- Toggle Track Output (kanalı gizleme veya görüntüleme): Video kanallarının başında bir göz simgesi , ses kanallarının başında bir hoparlör simgesi  şeklindedir. Ses kanalının başındaki bu simge kaldırıldığında kanaldaki ses tamamiyle duyulmaz olur. Video kanalının başındaki göz simgesi kaldırıldığında o kanaldaki tüm görüntüler iptal edilir.

H- Toggle Track Lock (kanal kilitleme): Her kanalın başında yer alan bu dörtgen boşluğa tıkladığında o kanalı kilitler. Kilit işaretine tekrar tıklanana kadar kanaldaki dosyalar silinemez, değiştirilemez veya taşınamaz.

I- Collapse/Expand Track (kanalı daralt/genişlet): Bu üçgen işareti aşağıya dönük olduğunda kanal geniş, sağa dönük olduğunda ise daha dar görüntülenecektir. Az kullanılan kanalların daha küçük görüntülenmesi, kullanılan kanallar üzerinde daha rahat çalışmamızı sağlar.

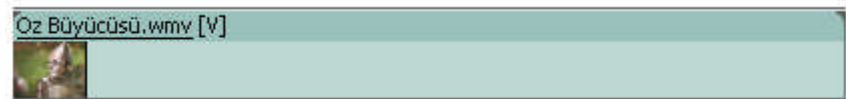
İ- Set Display Style (Görünüm tipini ayarla): Bu düğme hem video, hem de ses kanallarının başında bulunur. Kanala eklenmiş video veya ses klibinin burada nasıl görüntüleneceğini belirler, kurgu çalışmasına herhangi bir etkisi yoktur.

Video kanalının başındaki bu düğmeye farenin sol tuşuyla tek tıkladığında önümüze dört seçenek gelir:

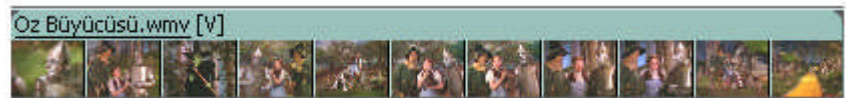
1) *Show head and tail* (başlangıç ve bitiş karesini göster)



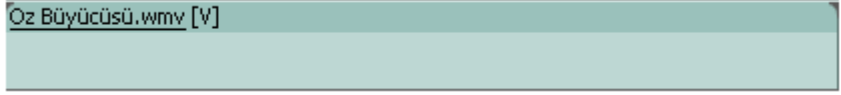
2) *Show head only* (sadece başlangıç karesini göster)



3) *Show frames* (kare kare göster)



4) Show name only
(sadece ismi göster)

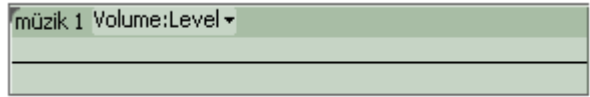


Ses kanalının başındaki aynı düğme ise bize iki seçenek sunar:

1) Show waveform (ses dalgasını göster)



2) Show name only (sadece ismi göster)



J- Zoom Out (uzaklaştır) düğmesi: “Time Zoom level” kaydıracağıyla aynı işi görür. Zaman çizgisi alanına uzaktan bakışı sağlar.

K- Slider (sürgü): Sağa veya sola çekilerek uzaklaşma ve yakınlaşmayı sağlar.

L- Zoom In (yakınlaştır) düğmesi: Zaman çizgisi alanına daha yakından bakmayı sağlar.

Zaman çizgisi pencremizin kenarlarında yer alan düğmeleri böylece tanımış olduk. Bu başlık altında incelediğimiz tuşların çoğu, doğrudan kurgu yapmakla değil, zaman çizgisi penceresini düzenlemek, çalışma alanımızı daha verimli hâle getirmekle ilgiliydi. Kurgu işleri aslında kanallarda yapılır.

4.2. Ses ve Video Kanallarının Kullanımı

Zaman çizgisi penceresinin ortasından geçen yatay gri çizgi, bu pencereyi ikiye böler. Bu kalın gri çizginin üst tarafında video kanalları, alt tarafında ise ses kanalları sıralanmıştır. Ses ve video kanallarının sayısı kullanıcının yapacağı işin karmaşıklığına göre, 99’a kadar artırılabilir. Proje penceresindeki bir klip, zaman çizgisindeki kanallara indirilmedikçe kurguya eklenmiş olmaz. Kanalların kullanımında iki noktaya dikkat edilmesi önemlidir:

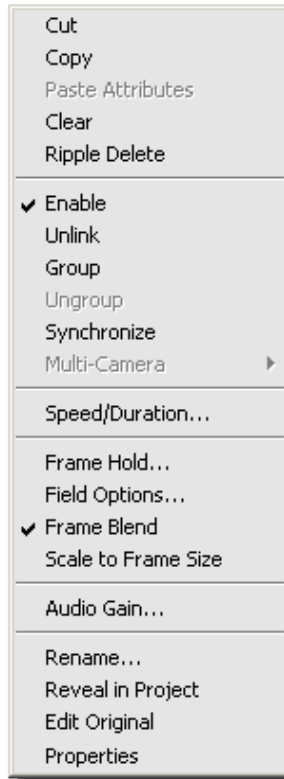
➤ Birincisi, klipler kanalın en solundan, başta ve aralarda zaman boşluğu olmadan sıralanmalıdır. (Eğer boş, siyah ekran görüntüsü isteniyorsa, istenen uzunlukta alanı kanalda boş bırakmak yeterlidir) Klipleri kanalda peşpeşe sıralarken aralarında boşluk kalmaması için yukarıda gördüğümüz “snap” (yapış)  tuşunun aktif olmasına dikkat edin ve klipleri üst kenarlarında yapıştıklarını gösteren üçgen işareti çıkana kadar birbirine yanaştırın.

➤ İkincisi ise aynı zaman dilimine yerleştirilen, yani farklı kanallarda, zaman çizgisinde aynı noktaya denk gelecek şekilde üst üste konan kliplerin nasıl bir sonuç vereceğini bilmektir. Ses kanallarında üst üste konan ses dosyaları mix'lenir, yani aynı anda sesleri birbirine karışır. Video kanallarında iki video aynı zaman diliminde üst üste yerleştirildiğinde ise üst kanaldaki video görünür, alt kanaldaki video ise görünmez.

Zaman çizgisi penceresi aktifken klavyenin aratuşuna (*space*) basıldığında, geçerli zaman ibresi hangi konumdaysa o noktadan ilerisi program monitöründe oynatılır. Aratuşa ikinci kez basıldığında ise oynatma işlemi durur.

4.3. Zaman Çizgisi Penceresi Sağ Tuş Fonksiyonları

Kanallarda sıralanmış herhangi bir dosyanın üzerine sağ tıkladığımızda, o dosyayı çeşitli yönlerden değiştirmemizi sağlayan bir menü açılır. (Bu menüdeki düğmelerin birçoğuna, dosyalara proje penceresinde sağ tıkladığımızda da ulaşılabilir.) Bir ses dosyasına veya video dosyasına tıkladığımızda önümüze gelecek menü birbirinden farklıdır. Bu sağ tuş menüsünde klibin durumuna göre kullanılamaz durumda olan düğmeler siyah yerine açık gri renkte görünür.



Şekil 4.2: Sağ tuş fonksiyonları

Bu düğmelerden bu aşamada öğrenmemiz gerekenlerine göz atalım:

Cut (kes): Kanaldaki seçili klibi keser.

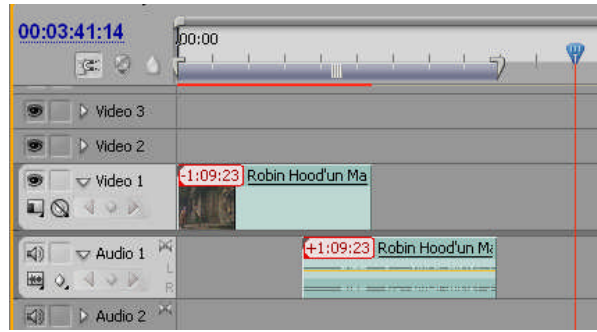
Copy (kopyala): Seçili klibi kopyalar. Bu şekilde klibimizi farklı bir noktada yeniden kullanabiliriz.

Clear (temizle): Klibi kanaldan siler.

Ripple delete (boşluk sil): Seçili klibi silmekle kalmaz, onun sağındaki bütün klipleri silinen klibin süresi kadar sola yanaştırır. Yani boşluk oluşmasını önler.

Enable (kullanılabilir): Kanala atılan bütün klipler “kullanılabilir” durumdadır. Klibe sağ tıklanıp “enable”ın başındaki onay işareti kaldırıldığında bu klip yerini korur, ancak görüntüsü ve sesi kaybolur.

Unlink (bağlantıyı kes): Video dosyaları hem ses hem de video kanallarında, yani iki parça hâlinde görünürler. Herhangi biri sağa-sola oynatıldığında diğeri de onu izler. Klibin görüntüsü kesildiğinde, sesi de aynı noktadan kesilmiş olur. Ses ve görüntünün bu eşgüdümlü hâlini bozmak için “unlink” seçeneği kullanılır. Bu parçaları daha sonra yeniden bir araya getirmek için görüntü ve sesi klavyenin shift tuşuna basılı tutarak seçmemiz ve sağ tıklayarak “link” komutu vermemiz yeterlidir.



Şekil 4.3: Birbiriyle bağlantısı kesilmiş ses ve video dosyası, aralarındaki senkron bozulduktan sonra tekrar “link” komutuyla bağlanırsa, ses-video arasında ne kadar zaman kayması olduğu kliplerin başında belirir.

Group (grupla): Birden fazla dosya klavyenin shift tuşuna basılıyken farenin sol tuşuyla seçilip sağ tıklanarak “group” komutu verildiğinde bu dosyalar bulundukları kanallarda birbirlerine bağlı hareket etmeye başlarlar. İçlerinde biri sağa-sola oynatıldığında diğerleri de aralarındaki mesafe aynı kalacak şekilde hareket eder. Bir grubu çözmek için gruptaki dosyalardan birine sağ tıklayıp “ungroup” komutu vermek yeterlidir.

“Bağla” ve “grupla” komutları birbiriyle aynı gibi görünebilir, ancak temelde farklıdırlar. “bağla” komutuyla sadece bir ses ve bir video dosyası eşleştirilebilir. “Grupla” komutuyla ise istenen sayıda ve türde dosya birbiriyle bağlantılı hâle getirilebilir.

Speed/duration (hız/süre): Dosyanın oynatılma hızını ayarlar. Bu pencerede, varsayılan değer olan 100’ün altında bir değer girildiğinde video veya ses dosyası yavaşlar, 100’ün üzerindeki değerlerde ise dosyamız hızlı oynatılır.

Scale to frame size (kare büyüklüğünü ayarla): Kanaldaki dosyamızın kare büyüklüğü programda kullandığımız çerçeve boyutundan büyük veya küçükse, dosyanın kare büyüklüğünü pencereye uyacak şekilde ayarlar.

Yeni bir kurgu çalışmasına başladığımızda standart kare büyüklüğümüzü de belirlemiş oluruz. Örneğin DV-PAL seçeneğinin standart kare büyüklüğü 720x576’dır. Çerçeve boyutu bundan büyük video ve fotoğraflar çalışmamıza eklendiğinde program monitöründe kenarlarından kesilmiş olarak görünür. Kare büyüklüğü standardımızdan küçük olan foto-videolar ise ekranın ortasında kalır ve kenarlarında siyah ekran görünür.

“Kare büyüklüğünü ayarla” komutu, dosyamızı çerçevenin içine tam yerleştirir. Dosyaları istediğimiz oranda büyütüp küçültmenin ise iki yolu vardır: 1- Dosyayı kurgu programı dışında foto/video işleme programlarında yeniden boyutlandırabiliriz (*resize* işlemi). 2- Dosyamızı kanalda tek tıkla seçip efekt kontrol penceresine gererek *motion>scale*’ye istediğimiz rakam değerini gireriz.

Rename (yeniden adlandır): Dosyayı yeniden adlandırmamızı sağlar.

Edit original (orijinalini düzenle): seçili dosyayı, kurgu programı dışında, hangi programla otomatik açılıyorsa o programla açar, kurgu programının dışında inceleme/düzenleme yapmamıza izin verir.

Properties (özellikler): Dosyanın özniteliklerini görüntüler.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Proje penceresinden zaman çizgisi kanallarına klip aktarınız. ➤ Monitör penceresinden zaman çizgisi kanallarına klip aktarınız. ➤ Zaman yakınlaştırma oranını kullanarak pencereyi en uygun göreceğiniz orana getiriniz. ➤ Kanalları kilitleyiniz ve açınız. ➤ Pencereye yeni kanallar ekleyiniz ve boş kanalları siliniz. ➤ “Set display style” düğmesini kullanarak dosyaların görünümünü değiştiriniz. ➤ Çalışmaların uygun noktalarına DVD işaretçileri ekleyiniz. ➤ Kurgulayacağınız dosyaları senaryonuzdaki sıraya göre kanallarda sıralayınız. ➤ Dosyalarınızı gruplandırınız. ➤ Kliplerin hız/süresini değiştiriniz. ➤ Dosyaların kare büyüklüğünü çerçeveye uydurunuz.	➤ Çok sayıda dosyayla çalışıldığında kurgu ortamı karmaşık görünebilir. Bu karmaşayı engellemek için benzer türdeki dosyaları aynı etiketle renklendiriniz ya da aynı kanal boyunda kullanınız. 3 ses kanalıyla çalışıp, birinci kanala insan seslerini, ikinci kanala müzikleri, üçüncü kanala ise efektleri koymak gibi. ➤ Gerekenden fazla sayıda kanal kullanarak zaman çizgisi penceresinin boyutlarını büyütmemeyiniz. ➤ Video ve fotoğraf dosyaları kanala eklendiğinde, zaman cetvelinin alt kısmında yeşil bir şerit belirir. Bazı türde dosyalar eklendiğinde veya bir dosya üzerinde değişiklik yapıldığı durumlarda ise bu yeşil şerit kırmızıya döner. Bu, dosyanın “render” adı verilen bir işlemden geçmesi gerektiğini gösterir. Çalışma alanı çubuğuna çift tıklayarak çalışmamızın tümünü kapsayacak hâle getirdikten sonra klavyenin <i>enter</i> tuşuna bastığımızda <i>render</i> işlemi yapılır. Bu işlem bittiğinde tüm dosyaların üzeri yeşil renkte olur.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki soruların cevaplarını **doğru** ve **yanlış** olarak değerlendiriniz **veya boşlukları uygun kelimelerle doldurunuz.**

- 1- Kliplerin arasında istenmeyen boşluklar kalmasını önlemek için düğmesi kullanılır.
- 2- () Video kanalının başındaki “*toggle track output*” düğmesi, kanaldaki bütün görüntüleri iptal eder.
- 3- () Aynı zaman diliminde üst üste kanallara yerleştirilen videolar program monitöründe birbirine mix’lenerek görünür.
- 4- () “*Group*” komutu birden fazla dosyanın beraber hareket etmesini sağlar.
- 5- Ses ve görüntü arasındaki senkronu bozmak için klibe sağ tıklanıp komutu seçilmelidir.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz diğer faaliyete geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-5

AMAÇ

Program ek işlev paletlerini kullanabileceksiniz.

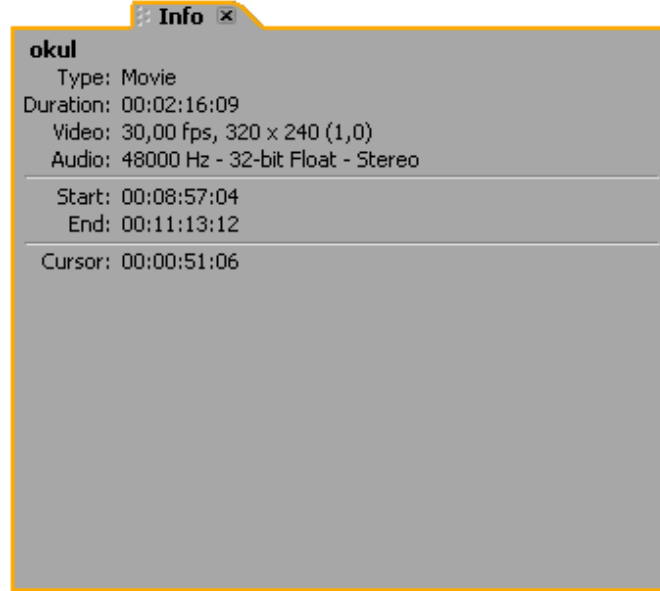
ARAŞTIRMA

Kurgu programının üst menüsünden window sekmesine gelerek kurgu programının bütün pencere ve sekmelerini inceleyiniz. Şimdiye kadarki öğrenme faaliyetlerinde hangilerini kullanmayı öğrendiğinizi tesbit ediniz.

5. EK İŞLEV PALETLERİ

Modülümüzde şimdiye kadar kullanmayı öğrendiğimiz temel pencereler dışında daha az işleve sahip pencere ve paletler de vardır. Şimdi bunlardan üçüne göz atalım:

5.1. Bilgi (info) Paleti



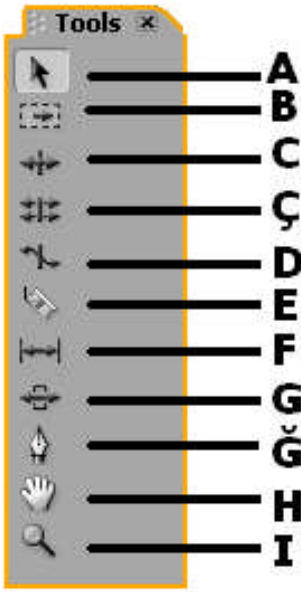
Şekil 5.1: Bilgi paleti

Profe penceresi, monitör penceresi veya zaman çizgisi penceresinde o anda seçili olan kiple ilgili bilgi verir. Dosyanın isminin altında türü, süresi, video ve ses özellikleri yer alır. Eğer seçili dosya zaman çizgisi penceresi kanalındaysa, kanalda hangi zaman aralığında bulunduğu belirtilir. Bu pencerenin en alt kısmında ise fare imlecimizin (*cursor*) o anda zaman çizgisi penceresinin neresinde olduğu görünür.

Bu palet ekranda mevcut değilse, program üst menüsünden “window>info” seçilerek getirilebilir.

5.2. Araç (tool) Paleti

Zaman çizgisi penceresinin kullanımını kolaylaştırır. Kliplerin kanallarda sıralanması ve düzenlenmesi işlerini kolaylaştırır. Üzerinde bulunan araçlar şunlardır:



Şekil 5.2: Araç paleti

A- Selection (seçim) aracı: Farenin varsayılan konumudur.

B- Track select (kanal seçme) aracı: Bir kanaldaki bütün dosyaları ortak olarak işlemeyi sağlar.

C- Ripple edit (boşluk düzenleme) aracı: Herhangi bir klibi kenarlarından çekerek uzattığımızda veya kısalttığımızda, bu klibin sağındaki klipleri yaptığımız uzatma/kısaltma oranında yakınlaştırır veya uzaklaştırır. Yani kliplerin birbirine olan mesafelerini korur.

Ç-Rolling edit (yuvarlanan düzenleme) aracı: Bir klibin baş veya son noktası ile bitişik klibin süresini ayarlar ve iki klibin toplam süresini aynı tutar. Bir klibi kısaltırken iki klibin toplam süresini korumak için bitişik klip uzatılır. Ancak bir klibi sadece önceden kırpıldıysa uzatabileceğinizi unutmayın.

D- Rate stretch (hız esnetme) aracı: Klipler baş veya son noktalarından bu araçla sağa-sola çekildiğinde klibin oynatılma hızını artırır veya azaltır. Yani bir önceki öğrenme faaliyetinde gördüğümüz “speed / duration” düğmesinin görsel hâlidir.

Monitör penceresinde veya kanallarda kırparak kısalttığımız klipleri, başlarından veya sonlarından çekiştirerek tekrar uzatabilir, kırılan kısımları geri getirebiliriz.

E- Razor (jilet) aracı: Klipleri istenen noktalardan biçerek ikiye ayırır.

F- Slip (kayma) aracı: Bir klibin süresini muhafaza ederek baş ve son (in-out) noktalarını ayarlar. Slip aracı klipte sürüklenirken klibin baş ve son noktaları ayrı doğrultuda eşzamanlı olarak kayar.

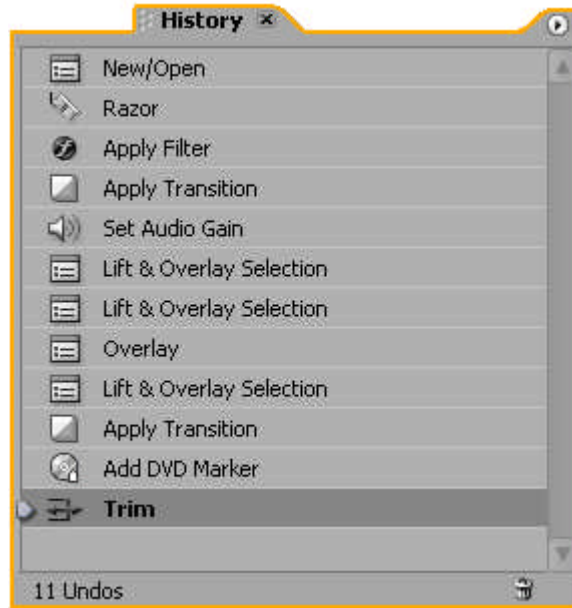
G- Slide (kaydırma) aracı: Seçilen klibin baş ve son noktalarını koruyarak hedef klibe bitişik olan iki klibin süresini ayarlar. Bu araç aynı zamanda projenin süresini de korur.

Ğ- Pen (kalem) aracı: Keyframe'ler (anahtar kareler oluşturmakta kullanılır. Anahtar kareler konusuna “Video Kurgu Düzenlemesi” modülünde değineceğiz.

H- Hand (el) aracı: Kanallar üzerinde sağa-sola veya yukarı aşağı gezinmeyi kolaylaştırır.

I- Zoom (yakınlaşma) aracı: Zaman çizgisi penceresini yakınlaştırmayı sağlar.

5.3. Geçmiş (history)Paleti



Şekil 5.3: Geçmiş paleti

Çalışma oturumumuz boyunca oluşturduğumuz projenin herhangi bir aşamasına atlamak için geçmiş paleti kullanılır.

Proje içinde yaptığımız her değişiklik bu palette eklenir. En son yaptığımız işlem, bu palette listenin en altında ve koyu renkli olarak görünür. Listede aralardaki durumlardan birini seçtiğimizde ise proje o değişiklikten önceki hâline döner. Artık projeye bu noktadan itibaren devam edebiliriz. Yani geçmiş paleti, kapsamlı bir “geri alma” işi görür.

Geçmiş paletinin sağ üstündeki menü üçgenine tıkladığımızda veya palet üzerinde fareye sağ tıkladığımızda önümüze dört seçenek gelir:

Step forward: Bir adım ileriye gider.

Step backward: Bir adım geriye gider.

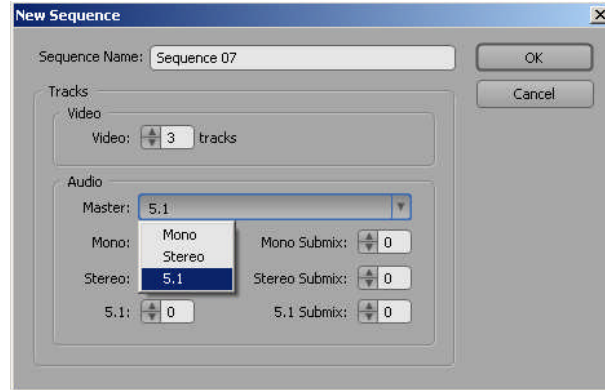
Delete: Sadece seçili bir durumu siler.

Clear history: Geçmiş paletindeki tüm bilgileri temizler, ama işlemleri geri almaz.

5.4. Ses Mikseri

Kurgu programının içerisinde videolarla ilgili ayarlar sadece tek bir menüde yapılmadığı gibi, sesle ilgili ayar ve düzenlemeler de birçok pencere ve palette yapılır. Proje penceresi, monitör penceresi, zaman çizgisi penceresi ve efekt kontrol penceresi gibi pencere/paletler sesin kullanımı konusunda bazı işlemlere sahiptir. Sesle ilgili kullanım özelliklerini önceki öğrenme faaliyetlerinde görmüştük. Şimdi sadece ses kullanımına özel ses mikseri paletini kullanalım:

Yeni bir video kurguya başlarken, yapacağımız çalışmayı mono (tek kanallı), stereo (çift kanallı) veya 5.1 kanal destekli (sağ ön, sol ön, sağ arka, sol arka, ön orta ve subwoofer) olarak belirleyebiliriz. Aynı ayarı projeye başladıktan sonra yeni bir “sequence” başlatırken de yapabiliriz.



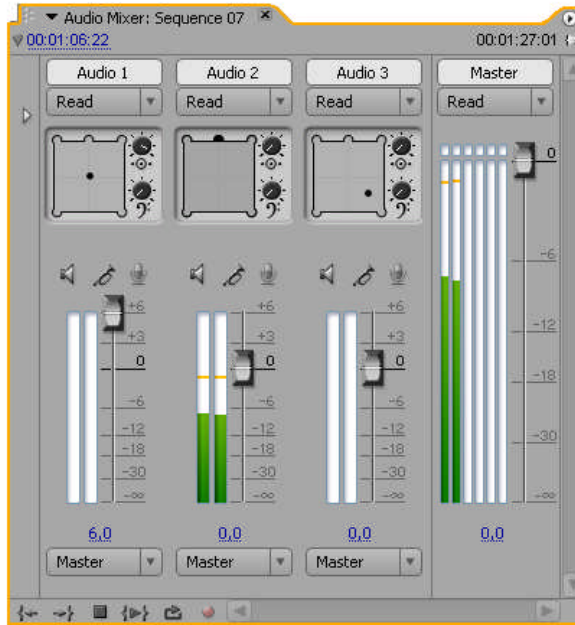
Şekil 5.4: Yeni sekans başlatırken çoklu ses kanalı seçimi

Kurgu programının içerisinde, analog ses mikserlerinin benzeri bir mikser de bulunur. Bu mikser eğer program alanı içinde görünmüyorsa, “window>audio mixer” komutu ile çağrılabilir.

Bu ses mikserinde, zaman çizgisi penceresinde kaç ses kanalımız varsa her biri için bir sütun bulunur. Bu sütunlardaki potansiyometre (*fader*) yukarı-aşağı hareket ettirilerek kanaldaki sesler açılıp kısılabılır. Sesin seviyesi VuMetre’den takip edilebilir. Ayrıca yine bu sütunlarda, ilgili kanaldaki sesin hangi hoparlörden duyulacağı ayarlanabilir. Eğer 5.1 ses destekli bir proje üzerinde çalışıyorsak, fader’ların hemen üzerinde yer alan görsel şemadaki siyah noktayı ses sisteminin hangi noktasına yerleştirirsek, bu kanaldaki ses, 5.1 ses sisteminde dinlendiğinde yalnızca belirlediğimiz hoparlörden duyulacaktır. (Şekil 5.5’deki üç kanalda, seslerin hangi noktalara yerleştirildiğini inceleyiniz)



Eğer stereo bir kurgu çalışması yürütüyorsak, ses mikserinde aynı alanda sadece sağa veya sola çekilebilen bir pan-pot düğmesi olacaktır. Bu düğme ortada durduğunda ait olduğu kanalın sesi her iki hoparlörden eşit oranda duyulur (*balance*-denge konumu). Düğme sola yatırıldığında (*left*) ses sol hopörlörden, sağa yatırıldığında ise (*right*) ses sadece sağ hopörlörden duyulacaktır. Düğme herhangi bir köşeye tam olarak yatırılmadığında, örneğin ortayla sol arasında tutulduğunda ses ağırlık solda olmak üzere sağ hoparlörden de duyulacaktır. Sesin ara noktalara yerleştirilmesi 5.1 destekli ses dosyalarında da yapılabilir. Mono ses çalışmalarının ise böyle bir özelliği yoktur.



Şekil 5.5: Ses mikseri

Ses mikserinde her bir kanal için ayrılmış sütunlar dışında bir sütun da “master potans” yani ana çıkış için ayrılmıştır. Bu potans, kurgu çalışmasında kullanılan bütün sesleri aynı anda açıp kısmakta kullanılır. “Submix” sütunu ise, birden fazla ses kanalını aynı anda işlemek için kullanılır. Normal potanslarla, master potans arasında bir işleve sahiptir. Ses kanallarına arasına bir submix kanalı eklemek için program üst menüsünden Sequence > Add Tracks komutu verdikten sonra “Add Submix Tracks” (submix kanalı ekle) hanesine “1” yazılıp “OK” düğmesine basılır.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Bilgi paletini kullanarak kanallardaki kliplerin özniteliklerini ve hangi zaman dilimine yerleştiklerini inceleyiniz. ➤ Araç paletindeki bütün araçları kanallardaki klipleriniz üzerinde deneyerek uygulayınız. ➤ Yaptığınız işlemlerden yanlış ya da gereksiz olanlarını geçmiş paletini kullanarak iptal ediniz. ➤ Program içindeki ses mikserini kullanınız.	➤ Geçmiş paletinden daha kapsamlı bir geri alma işlemi gerekiyorsa, <i>file>revert</i> komutunu kullanabiliriz. <i>Revert</i> (baş dönmeye) komutu, mevcut oturumda yaptığımız bütün değişiklikleri iptal eder. Kurguyu, en son oturumda bıraktığımız hâliyle yeniden başlatır.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki soruların cevaplarını **doğru** ve **yanlış** olarak değerlendiriniz **veya** boşlukları uygun kelimelerle doldurunuz.

- 1- Kanallardaki kliplerini özneliliklerini incelemek için paletini kullanınız.
- 2- () Master potans, sadece kanallardaki ses patlamalarını otomatik olarak engeller.
- 3- () *Ripple edit* aracı kanallardaki boşlukları temizler.
- 4- Klipleri kanallarda bölmek için aracı kullanılır.
- 5- () “*Clear history*” komutu geçmiş paletindeki tüm bilgileri siler.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz.

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz diğer faaliyete geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-6

AMAÇ

Yapılan kurgu çalışmasını uygun formatta kaydedebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Yaptığınız kurgu çalışmasını hangi amaçlarla, nerelerde kullanacağınızı göz önünde bulundurarak hangi formatta filme dönüştürmeniz gerektiğini araştırınız.

6. KURGUYU FİLM HALİNE GETİRMEK

Modülümüzde şimdiye kadar önayarlar yaparak bir kurgu dosyası başlatmayı, projemize malzeme eklemeyi, bu malzemeyi izleme monitörlerinde kesip-elemeyi, kanalları kullanarak kurgumuzu sıralamayı ve düzenlemeyi öğrendik. “Kaba kurgu”muzı tamamlamış olduk. Zaman çizgisi penceresinde çalışmamıza son halini verdikten sonra sıra bunu uygun formatta bir film hâline getirmeye geldi.

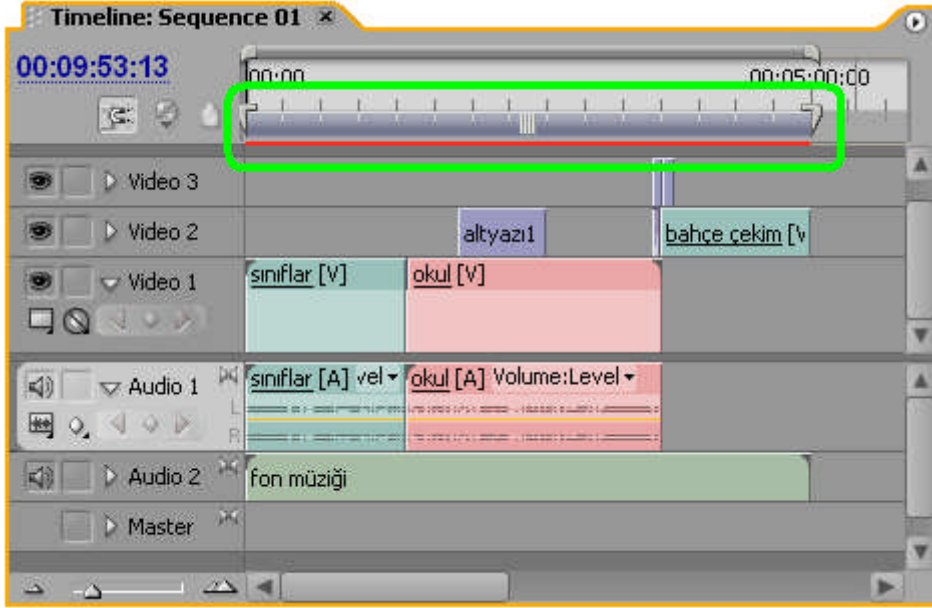
Kurgu çalışmamız esnasında verdiğimiz kaydet komutları (*file>save*) çalışmamızı “prproj” uzantılı bir montaj dosyası olarak kaydeder. Bu montaj dosyası, sadece kurgu programıyla açılabilir. Kurgumuzu bilgisayara, CD-DVD’ye veya video kasete bir film halinde aktarmak için “*file>export*” (dosya>ihraç et) seçeneğini kullanmak gerekir.

Film ihracı, oldukça uzun süren bir işlemdir. Biten çalışmamızı film hâline dönüştürmeye başlamadan önce, son kez baştan sona izleyerek kontrol etmek, bizi hatalardan ve ihraç işlemini ikinci kez yapmak zahmetinden kurtarır.

“İhraç et” komutu vermeden önce çalışma alanı çubuğunun (*work area bar*), hangi zaman dilimini kapsadığını kontrol etmemiz önemlidir. İhraç ayarlarında “*range*” (alan) kutusunda “*entire sequence*” (tüm sekans) seçildiğinde, kanallarımızdaki ilk dosyadan son dosyaya kadar olan aralığın tamamı film hâline getirilir. Aynı kutuda “*work area bar*” seçildiğinde ise sadece çalışma alanı çubuğunun kapsadığı kısımlar filme dönüştürülür.

Farenin sol tuşuyla çalışma alanı çubuğuna çift tıkladığımızda çubuk kanallardaki bütün dosyaları kapsayacak boyuta ulaşır. Zaman çizgisi penceresindeki sadece belli bir alanı film yapacaksak, çalışma alanı çubuğunu kenarlarından tutarak istediğimiz bölgenin üstünü kapsayacak hâle getirebiliriz.

Kurgu çalışmamızı video, ses dosyası veya fotoğraf hâlinde bilgisayara kaydedebilir, kamera/VTR cihazındaki kasete aktarabilir veya DVD’ye yazdırabiliriz. Seçeneklerimiz arasında Kurgu Karar Listesi (EDL) de vardır.



Şekil 6.1: Örnekteki çalışma alanı çubuğu, bütün klipleri kapsayacak boyutta

6.1. Video Hâlinde İhraç

Çalışma alanımız aktif konumdayken *File>export>movie* (dosya>ihraç et>film) komutu verildikten sonra dilediğimiz video formatını seçip bir isim vererek filme dönüştürme işlemine başlayabiliriz. Filme dönüştürme işleminin ne kadar süreceği, kurgunun toplam süresi ve bilgisayarımızın işlem gücüyle alakalıdır.

6.2. Ses Dosyası Hâlinde İhraç

Çalışmamızda video görüntüler olsun olmasın, projemizi bir ses dosyası hâlinde kaydedebiliriz. *File>export>audio* (dosya>ihraç et>ses) komutundan sonra ses kalitesi ayarlarını yapıp ses dosyamıza bir isim vermemiz yeterlidir. Hem video, hem de ses dosyası hâlinde kayıta, yüksek kaliteli formatların seçilmesi hem ihraç işleminin uzun sürmesine, hem de oluşacak yeni dosyanın boyutunun büyük olmasına sebep olur.

6.3. Fotoğraf Karesi Hâlinde İhraç

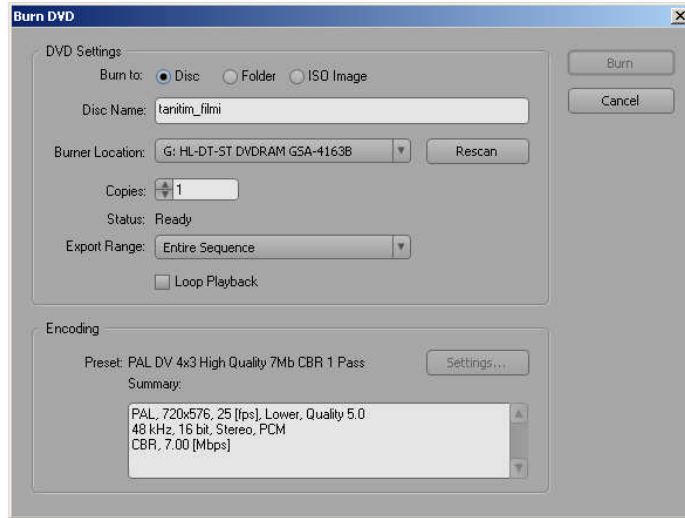
Geçerli zaman ibresini zaman çizgisi penceresinin istediğimiz noktasına getirip *file>export>frame* (dosya>ihraç et>kare) komutunu verdiğimizde, program monitöründe görünen an, bir fotoğraf karesi olarak bilgisayarımıza kaydolur. Bu kareler, özellikle *storyboard* hazırlamak için kullanılabilir.

6.4. Video Kasete Kayıt

Kurgumuzu bir video kasete kaydetmek için file>export to tape (dosya>kasede ihraç et) komutu verilir. Kasede görüntü gönderme işi gerçek zamanlıdır. Yani ihraç işlemi, videonun uzunluğu kadar sürer. VTR cihazı bilgisayara bağlı değilse veya cihazda kaset yoksa, “kasede ihraç et” seçeneği aktif görünmez.

6.5. DVD’ye Kayıt

File>export to DVD (dosya>DVD’ye ihraç et) komutu verildikten sonra filmimizi DVD’ye kaydedebiliriz. Bilgisayarımıza bağlı bir DVD kaydedici yoksa veya kaydediciye boş bir DVD koyulmadıysa, bu seçenek aktif görünmez. “DVD’ye ihraç et” penceresinde DVD’ye isim verilebilir, kaç kopya çıkartılacağı ayarlanabilir.



Şekil 6.1: DVD’ye kayıt menüsü

6.6. Kurgu Karar Listesi (EDL) Hâlinde Kayıt

Kurgu çalışmasında kullanılan görüntülerin hangi video kasetlerden alındığını timecode bilgileriyle kaydeder. Ayrıca bu alınmış görüntülerin kanallarda nasıl sıralandığı da Kurgu Karar Listesi (Edit Decision List-EDL) kaydında yer alır. Farklı bir kurgu ortamında bu EDL listesi kullanılarak kasetlerden aynı görüntülerin otomatik olarak alınması ve kanallarda önceki sırada sıralanması sağlanabilir. Örneğin filmimizi amatör bir formatta kurguladıktan sonra sinema filmi formatında yeniden hazırlamak gerekebilir. Bu durumda, ilk kurgumuzu Kurgu Karar Listesi (EDL) hâlinde ihraç eder ve başka bir kurgu ünitesinde bu EDL’yi kullanırsak, video kasetlerden aynı görüntüler otomatik olarak alınacak ve çalışma alanında aynı düzende yerleşecektir.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Kurgu çalışmanızı baştan sonra kadar son kontrol için izleyiniz. ➤ Çalışma alanı çubuğunu, ihraç etmek istediğiniz zaman dilimini kapsayacak uzunluğa getiriniz. ➤ Çalışmanızı video dosyası olarak ihraç ediniz. ➤ Çalışmanızı ses dosyası olarak ihraç ediniz. ➤ Çalışmanızdan seçtiğiniz kareleri fotoğraf olarak ihraç ediniz. ➤ Çalışmanızı video kasede ihraç ediniz. ➤ Çalışmanızı DVD'ye ihraç ediniz. ➤ Çalışmanızı EDL dosyası olarak ihraç ediniz.	➤ Kayıt yapacağınız formatın ince ayarlarını düzenlerken, daha önceki modüllerde öğrendiğiniz video ve ses dosyalarının nitelikleri ile ilgili bilgilerinizi göz önünde bulundurunuz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki soruların cevaplarını **doğru** ve **yanlış** olarak değerlendiriniz **veya** boşlukları uygun kelimelerle doldurunuz.

- 1- () “Entire sequence” komutu sadece seçili alanı film dosyası olarak birleştirir.
- 2- () Video dosyası hâlinde kayıta, ihraç işlemi kurgu çalışmasının toplam süresi kadar zaman alır.
- 3- Çalışmayı bir video kasede göndermek için komutu seçilmelidir.
- 4- () Tek bir ihraç komutuyla peşpeşe, birden fazla DVD’ye ihraç yapılabilir.
- 5- () Kurgumuzun fotoğraflı storyboard’ını hazırlamak için “file>export>frame” komutu seçilmelidir.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz diğer faaliyete geçiniz.

MODÜL DEĞERLENDİRME

DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ

Modül ile kazandığınız yeterliği aşağıdaki ölçütlere göre değerlendiriniz.

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	Evet	Hayır
1.Açılış ayarlarını yaparak video kurgu programını çalıştırmak		
A) Açılış ayarlarını yaparak yeni bir kurgu çalışması başlattınız mı?		
B) Pencere ve paletleri kendi ihtiyacınız doğrultusunda yeniden yerleştirerek kaydettiniz mi?		
2.Proje penceresini kullanarak kurgu çalışmasına görsel ve işitsel malzeme eklemek		
A) Dosya isimlerinin yanında bulunan sütunları özelleştirdiniz mi?		
B) Proje penceresine ses, video ve fotoğraf dosyaları eklediniz mi?		
C) Sepetler oluşturup dosyalarınızı sepetlere taşıdınız mı?		
Ç) “New item” düğmesini kullanarak çalışmanıza değişik görsel malzemeler eklediniz mi?		
D) Etiketler kullanarak kliplerinizi renklendirdiniz mi?		
E) Görüntü yakalama penceresini kullanarak video kasetlerden bilgisayara görüntü aktardınız mı?		
3.Monitör penceresini kullanarak dosyaların önizleme ve seçimini yapmak		
A) Monitör penceresinde dosyaların izlemesini yaptınız mı?		
B) Çıktı göstergelerini kullanarak videonun elektronik seviyelerini incelediniz mi?		
C) Kaynak monitöründeki klibi başlangıç ve bitiş noktaları vererek kırptınız mı?		
Ç) Kırptığınız klibi zaman çizgisi penceresine taşıdınız mı?		
4.Zaman çizgisi penceresini kullanarak malzemenin kurgusunu tamamlamak		
A) Proje penceresinden zaman çizgisi kanallarına klip aktardınız mı?		
B) Monitör penceresinden zaman çizgisi kanallarına klip aktardınız mı?		
C) Zaman yakınlaştırma oranını kullanarak pencereyi en uygun göreceğiniz orana getirdiniz mi?		
Ç) Kanallarını kilitlediniz ve açtınız mı?		
D) Pencereye yeni kanallar eklediniz ve boş kanalları sildiniz mi?		

E) “Set display style” düğmesini kullanarak dosyaların görünümünü değiştirdiniz mi?		
F) Çalışmaların uygun noktalarına DVD işaretçileri eklediniz mi?		
G) Kurgulayacağınız dosyaları senaryonuzdaki sıraya göre kanallarda sıraladınız mı?		
Ğ) Dosyalarınızı gruplandırıdınız mı?		
H) Kliplerin hız/süresini değiştirdiniz mi?		
I) Dosyaların kare büyüklüğünü çerçeveye uydurdunuz mu?		
5.Program ek işlev paletlerini kullanmak		
A) Bilgi paletini kullandınız mı?		
B) Araç paletindeki bütün araçları kanallardaki klipleriniz üzerinde denediniz mi?		
C) Yaptığınız işlemlerden yanlış ya da gereksiz olanları, geçmiş paletini kullanarak iptal ettiniz mi?		
Ç) Program içindeki ses mikserini kullandınız mı?		
6.Yapılan kurgu çalışmasını uygun formatta kaydetmek		
A) Kurgu çalışmanızı baştan sona kadar son kontrol için izlediniz mi?		
B) Çalışma alanı çubuğunu uygun uzunluğa getirdiniz mi?		
C) Çalışmanızı video dosyası olarak ihraç ettiniz mi?		
Ç) Çalışmanızı ses dosyası olarak ihraç ettiniz mi?		
D) Çalışmanızdan seçtiğiniz kareleri fotoğraf olarak ihraç ettiniz mi?		
E) Çalışmanızı video kasede ihraç ettiniz mi?		
F) Çalışmanızı DVD’ye ihraç ettiniz mi?		
G) Çalışmanızı EDL dosyası olarak ihraç ettiniz mi?		

DEĞERLENDİRME

Yaptığınız değerlendirme sonucunda eksikleriniz varsa, öğrenme faaliyetlerini tekrarlayınız.

Modülü tamamladınız, tebrik ederiz. Öğretmeniniz size çeşitli ölçme araçları uygulayacaktır. Öğretmeninizle iletişime geçiniz.

CEVAP ANAHTARLARI

ÖĞRENME FAALİYETİ 1 CEVAP ANAHTARI

1-	D
2-	D
3-	Y
4-	location
5-	save workspace

ÖĞRENME FAALİYETİ 2 CEVAP ANAHTARI

1-	Y
2-	Y
3-	D
4-	Color matte
5-	edit colums

ÖĞRENME FAALİYETİ 3 CEVAP ANAHTARI

1-	D
2-	Program
3-	Y
4-	D
5-	D

ÖĞRENME FAALİYETİ 4 CEVAP ANAHTARI

1-	Snap (yapış)
2-	D
3-	Y
4-	D
5-	unlink

ÖĞRENME FAALİYETİ 5 CEVAP ANAHTARI

1-	Bilgi (info)
2-	Y
3-	Y
4-	jilet (razor)
5-	D

ÖĞRENME FAALİYETİ 6 CEVAP ANAHTARI

1-	Y
2-	Y
3-	export to tape
4-	D
5-	D

Cevaplarınızı cevap anahtarları ile karşılaştırarak kendinizi değerlendiriniz.

ÖNERİLEN KAYNAKLAR

- HALAÇ, Ali, Hatice CESUR, **Adobe Premiere Pro Yetkili Eğitim Kılavuzu**, Shark Yayınları, İstanbul, 2005.

KAYNAKÇA

- HALAÇ, Ali, Hatice CESUR, **Adobe Premiere Pro Yetkili Eğitim Kılavuzu**, Shark Yayınları, İstanbul, 2005.
- Creative Team, **Adobe Premiere Pro Classroom in a Book**, Adobe Press, ABD, 2006.
- ROSENBERG, Jacob, **Adobe Premiere Pro 2.0 Studio Techniques**, Adobe Press, ABD, 2006.
- DROBLAS, Adele, Seth GREENBERG, **Adobe Premire Pro Bible**, Wiley Publishing, ABD, 2004.
- <http://www.tpresources.com>