

Α' Λύκειο

Έκθεση Ερευνητικής Εργασίας

“Κολλάζ: αποκοπή, επικόλληση”

3^ο Τμήμα Ενδιαφέροντος – 2^η Ομάδα

**Τα είδη και τα υλικά του κολλάζ-Κολλάζ και διαφήμιση –
Graphic Design- βιντεοκλίπ**



**Επιμέλεια Εργασίας: Γιώργος Μαργέτης- Μάριος
Μερτζανίδης- Κόκκορη Μαργαρίτα- Νίκου Αντώνης-
Απόστολος Μούτος- Κωνσταντίνος Μαρκούρης**

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: κ. Σαββιδάκη

Σχολικό Έτος 2013 – 2014

Περίληψη

Η παρούσα εργασία ανήκει στον τίτλο μαθημάτων «Ερευνητική Εργασία», και απευθύνεται στους μαθητές της Α Τάξης του λυκείου. Οι πληροφορίες που περιέχονται σε αυτήν αφορούν τον τομέα του γραφικού σχεδιασμού (graphic design) και την χρήση του ,μέσω του κολλάζ, στο πεδίο των διαφημίσεων. Ακόμα, αναφέρεται στα είδη το κολλάζ, καθώς και στα υλικά τα οποία χρησιμοποιούνται για την σύνθεσή τους. Τέλος εμβαθύνει στην χρήση του κολλάζ στα βιντεοκλίπ.

Είναι προϊόν βιβλιογραφικής έρευνας και εξηγεί τον όρο «γραφικός σχεδιασμός» και «κολλάζ», αναφέρεται σε ορισμένα προγράμματα για την πραγματοποίηση των βιντεοκλίπ και περιγράφει το επάγγελμα των ίδιων των γραφικών σχεδιαστών. Οι πληροφορίες αυτές συμβάλλουν στην απόκτηση σφαιρικών γνώσεων στον τομέα του graphic design από τους μαθητές .

Λέξεις-κλειδιά (key words): graphic design, graphic design software, graphic designer,κολλάζ, βιντεοκλίπ

Πίνακας Περιεχομένων

	Σελίδες
Περίληψη	2
Περιεχόμενα	3
Πρόλογος	4
Εισαγωγή	5
Μεθοδολογία	6
Ενότητα 1 ^η : Είδη του κολλάζ.....	7
Ενότητα 2 ^η : Τα υλικά του κολλάζ	13
Ενότητα 3 ^η : Graphic Design	14
Ενότητα 4 ^η : Graphic Design Software	17
4.1. VJamm	17
4.2. AVmixer Pro	17
4.3. Resolume	17
4.4. VDMX	17
4.5. Modul8	18
4.6. VVVV	18
4.7. MXWendler	18
4.8. Blue screen	18
4.9. Ultimate	19
4.10. Luminance Key	19
Ενότητα 5 ^η : Βίντεο κλιπ	20
Ενότητα 6 ^η : Video Editing Software	22
Συμπεράσματα.....	24
Βιβλιογραφία	24

Πρόλογος

Η εργασία αυτή πραγματοποιήθηκε με την επίβλεψη της καθηγήτριας κ. Αρχοντούλας Σαββιδάκη και εντάσσεται στο πλαίσιο του μαθήματος «Ερευνητική Εργασία – Project» την χρονική περίοδο 2013-2014 πάνω στο θέμα ενδιαφέροντος : Κολλάζ: αποκοπή, επικόλληση. Το θέμα εμπίπτει στους κύκλους :

1. «Μαθηματικά, Φυσικές Επιστήμες και Τεχνολογία»
2. «Τέχνη και πολιτισμός»

και συσχετίζεται με τα μαθήματα των Καλλιτεχνικών και της Πληροφορικής. Με το Θέμα ασχολήθηκαν οι μαθητές Μαργέτης Γιώργος , Μερτζανίδης Μάριος, Μαργαρίτα Κόκκορη, Νίκου Αντώνης, Μαρκούρης Κων/νος και Μούτος Απόστολος . Τα κριτήρια επιλογής του Θέματος ήταν η επιθυμία των μαθητών να ενημερωθούν για την χρήση του ηλεκτρονικού κολλάζ στον τομέα των διαφημίσεων, καθώς και για το graphical design, ένα επάγγελμα μεγάλης βαρύτητας στην σημερινή εποχή.

Εισαγωγή

Η παρούσα εργασία σχετίζεται με την μελέτη του ηλεκτρονικού κολλάζ, ιδιαίτερα στον τομέα του graphic design. Η λέξη **κολλάζ** προέρχεται από την γαλλική λέξη *coller* που σημαίνει "κολλάω".

Δηλαδή η εικόνα δημιουργείται από κομμάτια υφάσματος ή χαρτιού αλλά και από άλλα υλικά κολλημένα μεταξύ τους. Το τελικό αποτέλεσμα είναι μια καλλιτεχνική δημιουργία. Το ηλεκτρονικό κολλάζ βασίζεται στην ίδια ιδέα, μόνο που το «κόλλημα» γίνεται με την βοήθεια διάφορων προγραμμάτων στον υπολογιστή. Graphic design είναι η τέχνη της επικοινωνίας, και επίλυσης προβλημάτων με τη χρήση του τύπου, του χώρου και της εικόνας. Καθώς το θέμα είναι αρκετά σύγχρονο, παλαιότερες αναφορές και έρευνες πάνω σε αυτό είναι σπάνιες. Για αυτό το λόγο υπάρχουν αρκετά προβλήματα, όπως οι κοινωνικές – ηθικές διαστάσεις του graphical design, τα οποία παραμένουν άλυτα. Ο στόχος αυτής της εργασίας είναι η περαιτέρω εξοικείωση των μαθητών με το επάγγελμα του γραφικού σχεδιαστή, καθώς και η γνωριμία τους με ορισμένα προγράμματα, με τα οποία επιτυγχάνεται το ηλεκτρονικό κολλάζ.

Μεθοδολογία

Οι συμμετέχοντες ,σε αυτήν την εργασία, είναι έφηβοι μαθητές που φοιτούν στο Ά Λύκειο του Αρσάκειου Τοσιτσείου Εκάλης. Τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν είναι ηλεκτρονικές εγκυκλοπαίδειες , ιστοσελίδες στο διαδίκτυο καθώς και αγγλόγλωσση βιβλιογραφία. Ως αναφορά τον σχεδιασμό οι μαθητές χωρίστηκαν σε δύο ομάδες , από τις οποίες η πρώτη απαρτιζόταν από τους μαθητές Μαργέτη Γεώργιο και Μερτζανίδη Μάριο, ενώ η δεύτερη από την Κόκκορη Μαργαρίτα και Νίκου Αντώνη που ασχολήθηκαν με τα είδη και τα υλικά του κολάζ .Η Τρίτη ομάδα αποτελούνταν από τους μαθητές Μαρκούρη Κων/νο και Μούτο Απόστολο . Για την επίτευξη της εργασίας διεξάχθηκε έρευνα στο διαδίκτυο καθώς και σε σχετική βιβλιογραφία

Ενότητα 1^η: Τα είδη του κολάζ (Μαργαρίτα Κόκκορη)

- Επίπεδο κολάζ: συνήθως γίνεται σε χαρτί ή χαρτόνι, λευκό ή χρωματιστό με κόλλα και υλικά που δεν προεξέχουν, όπως διάφορα χαρτιά, υφάσματα κλπ. Για την σύνθεση επίπεδου κολάζ, είναι απαραίτητα υλικά η κόλλα και το ψαλίδι.
- Ανάγλυφο κολάζ: Η σύνθεση που γίνεται σε χαρτόνι ή χαρτί με υλικά που έχουν κάποιο όγκο για την απόδοση συγκεκριμένων παραστάσεων . ένα συχνό παράδειγμα ανάγλυφου κολάζ είναι οι μακέτες που χρησιμοποιούνται στην αρχιτεκτονική .





- Ψηφιδωτά: καλείται η τεχνική επένδυσης επιφανειών με μικρές, συνήθως τετράγωνες, ψηφίδες από φυσικά πετρώματα ή υαλόμαζα οι οποίες προσκολλώνται σε κατάλληλα διαμορφωμένο υπόστρωμα από ασβεστοκονίαμα δημιουργώντας περίτεχνα διακοσμημένες επιφάνειες





- Κολάζ από άχρηστο υλικό:





- Decoupage:

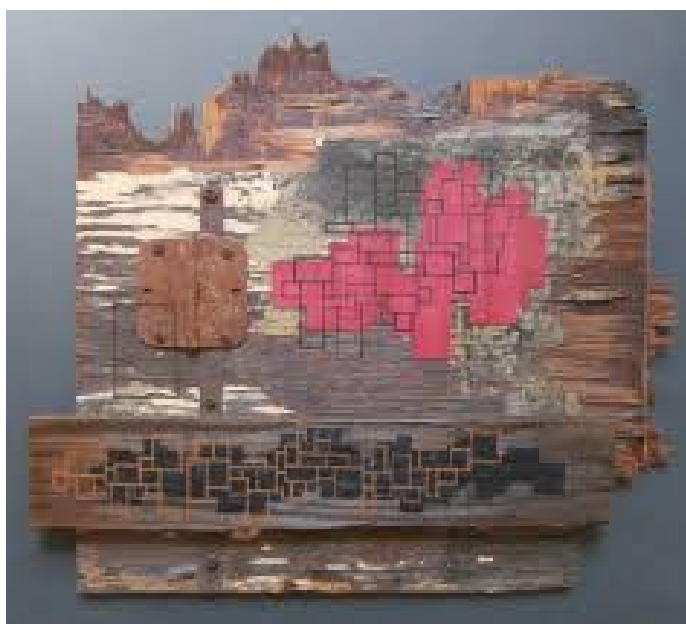




- Μωσαϊκό



- Κολάζ από ξύλο



- χαρτιά όλων των ειδών
- υφάσματα
- κολάζ σε βίντεο
- διαφημίσεις
- Παιχνίδια
- μουσική

Ενότητα 2^η: Τα υλικά του κολάζ (Νίκου Αντώνης)

Για την σύνθεση ενός κολάζ μπορούν να χρησιμοποιηθούν εκατομμύρια υλικά ανάλογα πάντα με το είδος . Τα πιο συχνά υλικά που συναντάμε είναι το χαρτί, υλικά από την φύση, διάφορα όπως σπάγκοι, υφάσματα, ζυμαρικά, φελλοί, πούλιες, καπάκια κλπ.



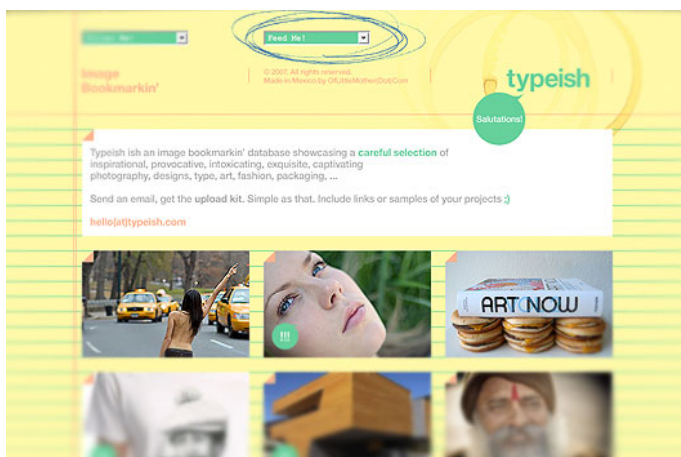
Ενότητα 3^η: Graphic Designers (Μαργέτης Γιώργος)

Το λεξικό ορίζει ένα γραφικό σχεδιαστή ή γραφίστα (Graphic Designer) ,ως αυτόν που ειδικεύεται στην τέχνη ή επάγγελμα της οπτικής επικοινωνίας που συνδυάζει εικόνες , λέξεις και ιδέες για τη μεταφορά πληροφοριών σε ένα ακροατήριο.

Και ενώ αυτό είναι ένας ευρύς ορισμός του τι κάνουν οι γραφίστες , ουσιαστικά ο γραφίστας είναι ένα άτομο που ειδικεύεται στην οπτική επικοινωνία μέσα από έναν επιδέξιο συνδυασμό κειμένου και εικόνων σε διάφορες μορφές για εκτύπωση ή διάθεση στο διαδίκτυο και άλλα μέσα ενημέρωσης. Για αυτό το λόγο οι Graphic designers παίζουν ένα τόσο σημαντικό ρόλο στην δημιουργία διαφημίσεων, στις οποίες δίνεται ιδιαίτερη βαρύτητα στην πρωτοτυπία και την δημιουργικότητα

Το διαδίκτυο και η μηχανική οργάνωση των παραδοσιακών εργαλείων σχεδιασμού έχει αλλάξει κατά πολύ το σύνολο ικανοτήτων και καθηκόντων της δουλειάς ενός εμπορικού γραφίστα από αυτές που χρησιμοποιούσε παραδοσιακά για να πετύχει το σκοπό του .

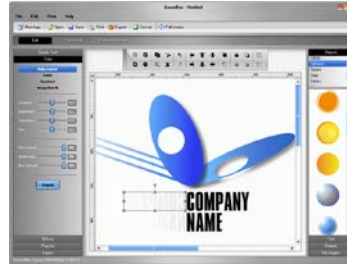
Το διαδίκτυο ειδικά έχει ανοίξει ένα ολόκληρο νέο πεδίο στο γραφικό σχεδιασμό που είναι κατάλληλο ειδικά για αυτό το μέσο και όχι για τα παραδοσιακά έντυπα μέσα ενημέρωσης , αν και οι δύο ομάδες δεξιοτήτων εξακολουθούν να χρησιμοποιούνται από πολλούς γραφίστες . Ενώ υπάρχουν εξειδικευμένες θέσεις εργασίας γραφικού σχεδιασμού, όπως στην στοιχειοθεσία ή άλλους τομείς, πολλοί γραφίστες μπορούν να βρουν απασχόληση στους ακόλουθους γενικούς κλάδους . Αρκετοί εργάζονται σε δημιουργικά τμήματα μεγάλων διαφημιστικών εταιρειών που παράγουν διαφημίσεις και εξασφαλίζουν εκτύπωσης τις διαφημιστικές ανάγκες των εμπορικών επιχειρήσεων . Συνήθως , ένας γραφίστας θα λειτουργήσει σε συνεργασία με μια ομάδα, η οποία μπορεί να αποτελείται από κειμενογράφους , φωτογράφους, εκτυπωτές κ.α. ανάλογα με το επίπεδο αρχαιότητας της θέσης εργασίας τους . Άλλοι μπορεί να εργάζονται στην εφημερίδα η το περιοδικό μιας βιομηχανίας .



Επιπλέον , υπάρχουν γραφίστες που ειδικεύονται ως σχεδιαστές ιστοσελίδων που εργάζονται ειδικά για το σχεδιασμό ιστοσελίδων.

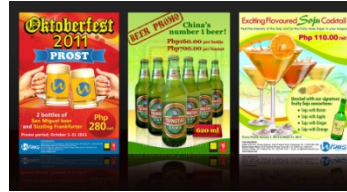
Τέλος, υπάρχουν γραφίστες που είναι ειδικοί στα κινούμενα γραφικά και τη τρισδιάστατη μοντελοποίηση και εργάζονται στη βιομηχανία του κινηματογράφου και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

- Εταιρική Ταυτότητα & Branding



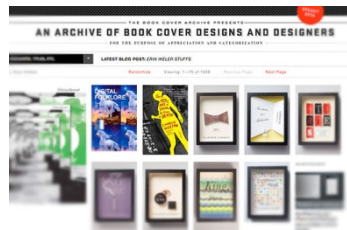
- Διαφήμιση - εφημερίδες και περιοδικά

- Φυλλάδια και άλλου είδους εκτυπώσεις



- Συσκευασία ενός προϊόντος

- Εξώφυλλα βιβλίων



- Website Design

Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι αν και είναι επιθυμητό ένα υπόβαθρο και κατάρτιση στο σχεδιασμό για έντυπα μέσα ενημέρωσης, ένας επίδοξος γραφίστας θα πρέπει να περιλαμβάνει στις ικανότητές του και την κατάρτιση σε απευθείας σύνδεση web design και άλλα διαδραστικά μέσα για να έχει πιθανότητες πρόσληψης από κάποια εταιρεία.



Ενότητα 4^η: Graphic Design Software (Μερτζανίδης Μάριος)

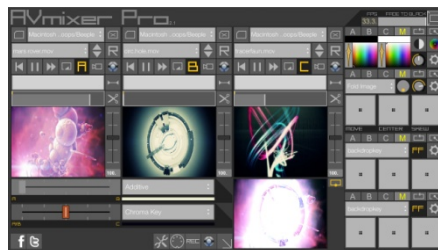
Με την εξέλιξη της τεχνολογίας διάφορα προγράμματα graphic design έχουν δημιουργηθεί έτσι ώστε οι διαφημίσεις να έχουν το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα.

VJamm

Το VJamm που έχει φτιαχτεί από την Camart ΕΠΕ, που περιγράφεται από τον εκδότη του λογισμικού ως « πιάνο για ήχο και εικόνα ». Έρχεται σε δύο κύριες παραλλαγές , VJamm και την VJamm Pro . Η επαγγελματική έκδοση φέρει μια σειρά από προηγμένα χαρακτηριστικά , συμπεριλαμβανομένης προγράμματα για υψηλή ανάλυσης , η υποστήριξη για περισσότερα είδη αρχείων, καλύτερες μεθόδους εισαγωγής και την ικανότητα να καταγράφει μια συγκεκριμένη σύνθεση για μελλοντική χρήση . Παρέχοντας μια ολοκληρωμένη ανάλυση ήχου και εικόνας ,το VJamm είναι φημισμένο ως ένα από τα πιο ακριβή χρονικά προγράμματα πράγμα που το καθιστούν ιδιαίτερα κατάλληλο για επαγγελματικές παρουσιάσεις

AVmixer Pro

Μια καλή επιλογή για αρχάριους είναι το AVmixer Pro Neuromixer είναι κάπου στη μέση μεταξύ VJamm και VJamm Pro . Παρόλο που δεν έχει την υποστήριξη για ζωντανή ροή βίντεο, έρχεται με ένα αρκετά πλήρες σύνολο και έτσι αποτελεί την ιδανική λύση για μια αρχή σε ενδιάμεσο επίπεδο .



Resolume

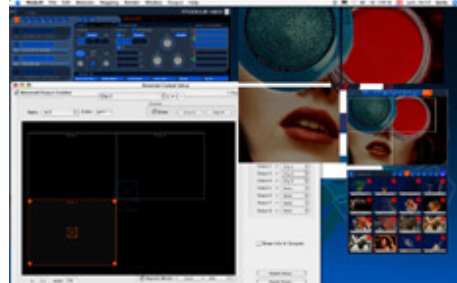
Το Resolume Avenue 3 είναι ένα καλό λογισμικό για graphic designers. Υποστηρίζει μέχρι και 3 στρώματα βίντεο . Μπορεί να παίξει animations Flash , συμπεριλαμβανομένων AS2 και AS3 scripting. Έχει υποστήριξη για πολλές εξωτερικές ροές βίντεο και έχει σχετικά πιο απλή διεπαφή χρήστη . Ένα άλλο σημαντικό χαρακτηριστικό αυτού του λογισμικού είναι η χαρτογράφηση βίντεο.

VDMX

Ένα από τα πιο δημοφιλή λογισμικά για graphic design για την πλατφόρμα Mac είναι το VDMX . Ικανό για οποιοδήποτε αριθμό κλιπ εισόδου και μέχρι 4 εξωτερικές πηγές εισόδου βίντεο , το VDMX έρχεται πλήρως φορτωμένο με όλα τα προγράμματα που συνήθως αναμένονται από ένα επαγγελματικό πακέτο graphic design. Αυτό που κάνει το VDMX να ξεχωρίζει όμως είναι η επιμονή του στο πραγματικό χρόνο , που παρέχει πρόσβαση κατά το χρόνο εκτέλεσης σε προχωρημένο βίντεο / γραφικών λειτουργίες διαχείρισης

Modul8

Μια άλλη αρκετά δημοφιλής Mac λύση για graphic design είναι το Modul8 . Έχει υποστήριξη για τα αποτελέσματα βίντεο 10 στρώματων σε ένα πλούσιο σύνθετο ρεύμα εξόδου . Φυσικά κάθε στρώμα μπορεί να ρυθμιστεί μεμονωμένα και σε πραγματικό χρόνο , συμπεριλαμβανομένων των φίλτρων . Και η μηχανή rendering έχει βελτιστοποιηθεί για να τρέχει αρκετά γρήγορα - και πάλι παρέχοντας μια ευελιξία που ενισχύει τη δημιουργικότητά .



VVVV

Το VVVV περιγράφεται από τον εκδότη ως « εργαλειοθήκη για την σύνθεση βίντεο σε πραγματικό χρόνο». Ένα από τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά του είναι η ικανότητά του να χειριστεί ταυτόχρονα ένα μεγάλο αριθμό αντικειμένων. Είναι ένα σημαντικό εργαλείο για 2D & 3D modeling.

MXWendler

Το MXWendler υποστηρίζει την επεξεργασία βίντεο με 10 στρώματα , 4 εξωτερικές ροές βίντεο , με μέγιστο αριθμό 24 κλιπ που λειτουργούν ταυτόχρονα : το καθένα ατομικά ελεγχόμενο. Τα περισσότερα χαρακτηριστικά γνωρίσματα που έρχονται σε άλλα πακέτα ως πρόσθετα είναι στάνταρ στο MXWendler και αυτό δεν αποτελεί έκπληξη δεδομένου πόσο ακριβό είναι.

Άλλοι μέθοδοι που χρησιμοποιούνται στις διαφημίσεις είναι:

Blue screen

Το bluescreen είναι μια κινηματογραφική τεχνική όπου το πρώτο πλάνο της δράσης γυρίζεται με φόντο ένα ομοιόμορφα φωτισμένο απαλό μπλε χρώμα. Αυτό το μπλε φόντο μετά αντικαθίσταται με ένα ξεχωριστά μαγνητοσκοπημένο φόντο χρησιμοποιώντας είτε οπτικά εφέ είτε ψηφιακές συνθέσεις. Το μπλε χρησιμοποιείται συχνά σε αυτήν την τεχνική διότι δεν υπάρχει στο ανθρώπινο δέρμα. Το πράσινο είναι η δεύτερη πιο δημοφιλής επιλογή, διότι οι κάμερες είναι πιο ευαίσθητες στις πράσινες αποχρώσεις. Έτσι το τελικό αποτέλεσμα έχει πολύ καλή ανάλυση και λεπτομέρεια. Το πορτοκαλί συνηθίζεται στις φωτογραφίες των μοντέλων που φοράνε ρούχα σε μπλε ή πράσινες αποχρώσεις.

Ultimate

Το πιο προηγμένο πρόγραμμα στον τομέα του graphic design είναι το Ultimate, το οποίο επιτρέπει σύνθετες δημιουργίες που περιλαμβάνουν ημιδιαφανή αντικείμενα, σκιές, ακόμα και καπνό. Επίσης το λογισμικό αυτό λειτουργεί σε συνδυασμό με άλλα προγράμματα για να δημιουργήσει συνθέσεις με μεγάλη ευκρίνεια και ανάλυση. Ακόμα έχει ενσωματωμένο κύκλωμα που αφαιρεί το “bluespill”, μια ματ γραμμή που δημιουργείται γύρω από το μαγνητοσκοπημένο αντικείμενο, το οποίο σε άλλα προγράμματα ελαχιστοποιείται με την εφαρμογή διάφορων τεχνικών.

Luminance Key

Στο LuminanceKey οτιδήποτε σε μια εικόνα είναι είτε πάνω είτε κάτω από ένα βαθμό φωτεινότητάς αφαιρείται και αντικαθίσταται από ένα άλλο χρώμα ή εικόνα. Το LuminanceKey αποδείχτηκε χρήσιμο μόνο στον τομέα της δημιουργίας τίτλων, λόγω των ελάχιστων τόνων άσπρου και μαύρου που περιείχε.



Ενότητα 5^η: Βίντεο κλιπ (Μαρκούρης Κωνσταντίνος)

Τα Βίντεο κλιπ είναι σύντομα κλιπ βίντεο, συνήθως μέρος ενός μεγαλύτερου χρόνου εγγραφής. Ο όρος επίσης χρησιμοποιείται πιο χαλαρά και σημαίνει οποιοδήποτε σύντομο βίντεο μικρότερο από το μήκος ενός παραδοσιακού τηλεοπτικού προγράμματος. Με την εξάπλωση του Διαδικτύου, τα βίντεο κλιπ έγιναν πολύ δημοφιλή. Μέχρι τα μέσα του 2006 υπήρχαν δεκάδες εκατομμύρια βίντεο κλιπ διαθέσιμα σε απευθείας σύνδεση, με νέες ιστοσελίδες να εμφανίζονται αποκλειστικά με δωρεάν προσφορά βίντεο κλιπ για τους χρήστες.

Ασχέτως αν λαμβάνονται από τις καθιερωμένες πηγές των μέσων ενημέρωσης, μια κοινότητα ή παράγονται από ερασιτέχνες, τα βίντεο κλιπ γίνονται όλο και περισσότερα. Μερικά άτομα δημιούργησαν τα επονομαζόμενα vlogs, που είναι blogs με βίντεο. Χάρη στα βίντεο κλιπ, η χρήση του βίντεο στο Διαδίκτυο αυξάνεται πολύ γρήγορα.

Clip culture

Η ευρέως διαδεδομένη δημοτικότητα των βίντεο κλιπ, με τη βοήθεια των νέων καναλιών διανομής, έχει εξελιχθεί σε ένα είδος «πολιτισμού των κλιπ». Ξεκίνησε με την ανάπτυξη των ευρυζωνικών υπηρεσιών Διαδικτύου, και έχει δει μια έκρηξη από το 2005, όταν ιστοσελίδες για το φόρτωμα των κλιπ εμφανίστηκαν στην αγορά, συμπεριλαμβανομένων των Shockinghumor, YouTube, Google Video, MSN Video και το Yahoo! Video.



Τέτοια βίντεο κλιπ συχνά παρουσιάζουν στιγμές με μεγάλη σημασία για τον δημιουργό ή συχνά έχουν χιούμορ και παραξενιά. Πηγές για βίντεο κλιπ είναι οι ειδήσεις, οι ταινίες, τα μουσικά βίντεο κ.ά.. Εκτός από τα αποσπάσματα που καταγράφονται από υψηλής ποιότητας βιντεοκάμερες, έχει γίνει πλέον σύνηθες να παράγονται κλιπ με ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές, κάμερες και κινητά τηλέφωνα.

Διαφήμιση

Μια ισχυρή πλατφόρμα online διαφήμισης με βίντεο αναδύεται για να παραδώσει ένα εύστοχο, διαδραστικό και εξαιρετικά στοχευμένο μήνυμα. Μέσω της απευθείας σύνδεσης, υπερδυνάμεις ψυχαγωγίας, όπως το Hulu, το YouTube και μεγάλα αμερικανικά τηλεοπτικά δίκτυα (ABC, NBC, CBS) παρέχουν υψηλής ποιότητας περιεχόμενο τηλεοπτικών προγραμμάτων δωρεάν.

Λόγω της προσοχής των καταναλωτών ήρθαν οι διαφημίσεις. Εκτιμάται ότι υπάρχουν πάνω από ένα εκατομμύριο διαφημιζόμενοι, οι οποίοι είναι κατά πλειοψηφία μικρές επιχειρήσεις.

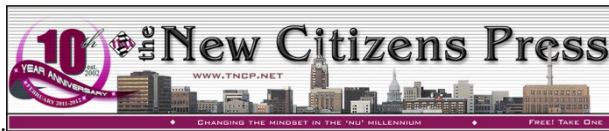
Η άνοδος των ερασιτεχνών

Αντίθετα από τις παραδοσιακές ταινίες, τα βίντεο κλιπ προέρχονται κατά συντριπτική πλειοψηφία από ερασιτέχνες. Τον Μάιο του 2006, το περιοδικό The Economist ανέφερε ότι το 90% των κλιπ στο YouTube προήλθε από ερασιτέχνες, μερικοί από τους οποίους είναι νέοι κωμικοί.

Επίσης μια δημοφιλής μορφή ψυχαγωγίας ονομάζεται "vloggers" (δημιουργοί video blog). Πολλοί επαγγελματίες bloggers βίντεο, όπως τα Communitychannel, BeezmanTV και iJustine μπορούν να βρεθούν στο YouTube.

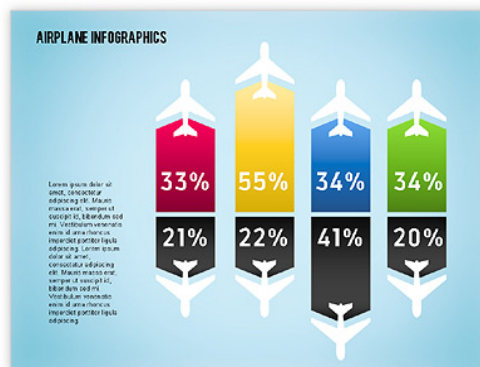
Δημοσιογραφία των πολιτών

Η δημοσιογραφία των πολιτών χρονολογείται ήδη από την ανάπτυξη των βιντεοκαμερών, αλλά έλαβε τεράστιες διαστάσεις λόγω του ελεύθερου «ανεβάσματος» σε ιστοσελίδες στις οποίες η λογοκρισία περιορίζεται. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να κάνει ένα τεράστιο ποσό των βίντεο διαθέσιμα σε όποιον θέλει. Σκηές που σπάνια μεταδίδονται από την τηλεόραση, και εμπειρίες αυτοπτών μαρτύρων γίνονται διαθέσιμες άμεσα στο κοινό



Χρήση των εταιρικών βίντεο στο διαδίκτυο

Οι εταιρείες έχουν αρχίσει να εκμεταλλεύονται το βίντεο στο Web για την επικοινωνία με τους υπαλλήλους τους ανά τον κόσμο.



Ενότητα 6^η: Video Editing Software (Μούτος Απόστολος)

Το λογισμικό επεξεργασίας βίντεο (Video editing software), είναι εφαρμογές λογισμικού που χειρίζονται την επεξεργασία βίντεο, (post-production) σε έναν υπολογιστή(μη γραμμικό σύστημα μοντάζ (NLE) . Έχει αντικαταστήσει τις παραδοσιακές τεχνικές μοντάζ του σειλιδόντ και της αναλογικής βιντεοκασέτας.

Το μη γραμμικό σύστημα μοντάζ βασίζεται σε ένα πρότυπο περιβάλλον timeline όπου οι εγγραφές σε βίντεο εικόνα παρουσιάζονται σαν τμήματα που μετακινούνται επάνω στην timeline, γνωστά ως αποσπάσματα ή videoclip .

Επίσης προσφέρονται μια σειρά από εργαλεία για την κοπή , συρραφή και τακτοποίηση των videoclip σε όλη την timeline . Όμως τα ψηφιακά συστήματα επεξεργασίας βίντεο παρέχοντας προχωρημένα εργαλεία , έχουν επεκτείνει την παρουσία τους σε περισσότερα συστήματα και οι καταναλωτές είναι τόσο ερασιτέχνες όσο και επαγγελματίες. Τα εργαλεία περιλαμβάνουν μια σειρά από χαρακτηριστικά για τη χειραγώγηση του χρώματος , των υπότιτλων και των οπτικών εφέ , καθώς και εργαλεία για την επεξεργασία και μίξη του ήχου ώστε να συγχρονίζεται με την εικόνα βίντεο .

Μόλις ένα έργο έχει ολοκληρωθεί , το λογισμικό μπορεί στη συνέχεια να χρησιμοποιηθεί για την εξαγωγή της ταινίας σε μια ποικιλία μορφών , που μπορεί να κυμαίνεται από ταινία εκπομπής έως συμπιεσμένες μορφές για το Διαδίκτυο , DVD και φορητές συσκευές.

Οι εφαρμογές επεξεργασίας βίντεο διακρίνονται σε αυτές που απευθύνονται σε ερασιτέχνες και αυτές που χρησιμοποιούνται επαγγελματικά.

Η δημιουργία βίντεο είναι κάτι περισσότερο από απλή αντιπαράθεση κλιπ και ήχου μαζί σε ένα χρονοδιάγραμμα. Για να ειπωθεί μια ιστορία με ακρίβεια, δύναμη και κύρος, απαιτούνται τα εργαλεία και τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα που βρίσκονται σε επαγγελματικό λογισμικό επεξεργασίας βίντεο. Παραδείγματα εφαρμογών αυτού του τύπου είναι τα **Adobe Premiere Pro CS6**, **Apple Final Cut Pro X** και **Sony Vegas Pro 11** και όλα απαιτούν μια επένδυση σε χρόνο και χρήμα.



Για να χρησιμοποιηθεί πλήρως το δυναμικό αυτών των εφαρμογών απαιτούνται ώρες υπομονής, πρακτική εξάσκηση και πάθος. Χαρακτηριστικά όπως , βασική διαμόρφωση, rotoscoping και το chroma keying δίνουν τη δυνατότητα στα βίντεο να φτάσουν σε ένα επίπεδο που είναι απλά ακατόρθωτο με το λογισμικό

επεξεργασίας ερασιτεχνικού επιπέδου.

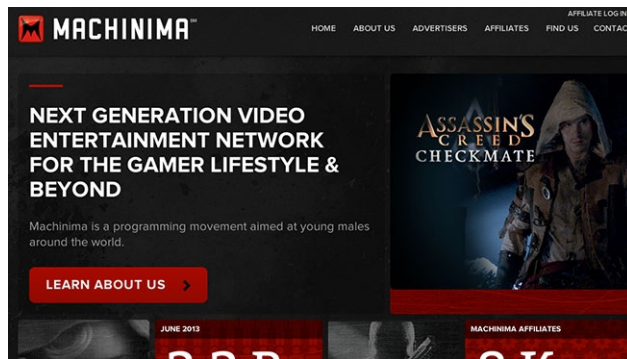
Παρόλ'αυτά υπάρχουν αξιόλογα προγράμματα επεξεργασίας βίντεο που απευθύνονται σε παραγωγούς βίντεο με λιγότερες απαιτήσεις, μεταξύ των οποίων και πολλά ανοικτού κώδικα (open source) που διατίθενται δωρεάν, όπως τα **LightWorks**, **Windows Movie Maker 2.6**,

VirtualDub, T@b ZS4 Video Editor, Wax, Avidemux, StoryBoard Pro Software, DVD Knife, Blender κ.α.

Ένα άλλο είδος επεξεργασίας βίντεο είναι το Machinima, το οποίο παράγει ταινίες με τη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν πολλούς χαρακτήρες που κινούνται μέσα σε ενδιαφέροντα περιβάλλοντα αποτελώντας ένα κλασικό μέσο αφήγησης. Η λέξη, machinima είναι μια ένωση των λέξεων "μηχανή" (machine) και "κινηματογράφος"(cinema).



Ο καλύτερος τρόπος για να δημιουργήσετε machinima σήμερα είναι το λογισμικό Source Filmmaker.. Πραγματικά, δεν υπάρχει ανταγωνισμός. Επιπλέον, το Source Filmmaker είναι εντελώς δωρεάν, και είναι η ίδια εφαρμογή που χρησιμοποιείται in-house για τη δημιουργία διαφημιστικών βίντεο σε ένα παιχνίδι.



Η επεξεργασία βίντεο μπορεί μερικές φορές να γίνει πολύ ακριβή λόγω της ανάγκης για ακριβά λογισμικά επεξεργασίας βίντεο, μεγάλο χώρο στο σκληρό δίσκο και υπολογιστή με γραφικά υψηλής απόδοσης. Αυτός είναι ο λόγος, που έχουν δημιουργηθεί δωρεάν on-line λογισμικά επεξεργασίας βίντεο που μας επιτρέπουν να εργαστούμε στα προγράμματα περιήγησης (Firefox, Google)

και να επεξεργαστούμε τα βίντεο χωρίς να χρειάζεται πάρα πολλή γνώση του αντικειμένου. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το πρόγραμμα Kizoa , το οποίο παράγει κολάζ με κίνηση τόσο από βίντεο κλιπ όσο και από φωτογραφίες.



Συμπεράσματα

Στην παρούσα εργασία με τίτλο « Κολλάζ και διαφήμιση – Graphic Design» δόθηκαν καίριες απαντήσεις πάνω στα επιλεγμένα ερωτήματα. Καταρχάς, παρουσιάστηκε περιγραφικά η εργασία ενός γραφικού σχεδιαστή, γεγονός που βοήθησε στην κατανόηση του επαγγέλματος αυτού από τους μαθητές, όπως άλλωστε ήταν και ο σκοπός της εργασίας. Επίσης, δόθηκε μια σύντομη αναφορά στα διάφορα είδη του κολλάζ, αλλά και στα υλικά τα οποία χρησιμοποιούνται για την επίτευξή τους. Ακόμα, καλύφθηκε επαρκώς το θέμα του μέλλοντος στον επαγγελματικό χώρο για ένα γραφικό σχεδιαστή, άλλο ένα από τα ερωτήματα της εργασίας. Τέλος, προσδιορίστηκαν επαρκώς οι προϋποθέσεις που χρειάζεται κάποιος για να γίνει graphic designer, ενώ αναφέρθηκαν και ορισμένα από τα πιο γνωστά προγράμματα, με τα οποία οι graphic designers ασκούν το επάγγελμά τους. Παρολαυτά, σημαντικά ερωτήματα, όπως το θέμα της ηθικής στον τομέα του graphical design, παραμένουν αναπάντητα. Κύριο αίτιο αυτού αποτελεί ο πολύ μικρός αριθμός πληροφοριών τόσο στο διαδίκτυο όσο και σε βιβλία ή εγκυκλοπαίδειες. Για αυτό το λόγο προτείνουμε σε όποιον επιθυμεί να διεξάγει μια σχετική εργασία, να ασχοληθεί πρωταρχικά με αυτά τα ερωτήματα.

Βιβλιογραφία

1. <http://www.thepixelart.com/best-software-for-visual-performance-artist/>
2. <http://www.wisegeek.org/what-does-a-graphic-designer-do.htm>
3. <https://www.udemy.com/blog/what-does-a-graphic-designer-do-2/>
4. http://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_design
5. C.N.Grivas GRIVAS publication Michigan ECPE Preparation & Practice Tests
6. <http://el.wikipedia.org/wiki>
7. http://en.wikipedia.org/wiki/Video_editing_software
8. <http://en.wikipedia.org/wiki/Post-production>
9. <http://webseasoning.com/technology/best-free-windows-video-editing-software/1079/>
10. <http://www.makeuseof.com/tag/a-look-at-free-machinima-tools-make-your-own-game-themed-movies/>
11. <http://professional-video-editing-software-review.toptenreviews.com/>

12. [http:// machinima.com](http://machinima.com)
13. <http://www.kizoa.com/Collage-Maker>