

လက်တွေ့အသုံးကျ ရုပ်သံတည်းဖြတ်နည်းများ

Adobe Premiere Pro CS5 Practical Exercises



Aung Lin
(B.E., Electronics)

၆၃၆

ကျွန်တော်အနေနဲ့ Adobe Premiere 6 Program အကြောင်းနဲ့ ပတ်သက်တဲ့ ရုပ်သံတည်းဖြတ်နည်းစာအုပ် ရေးသားပြုစုခဲ့ပြီး ဖြစ်ပါတယ်။ အခု ဒီစာအုပ်မှာတော့ Adobe Premiere Pro CS5 Program ကို အခြေခံထားပြီး Video Effect အထူးပြုလုပ်ချက် လေ့ကျင့်ခန်းတွေကို အဓိကထားပြီး ရေးသားပေးထားပါတယ်။ ကားကူးကားဆက်ဖြစ်တဲ့ Transition နဲ့ ပတ်သက်ပြီး နောက်ဆုံးထွက်ရှိလာတဲ့ 3D Video Transition တွေကို Adobe Premiere Pro CS5 Program ထဲ ထည့်သွင်းနည်းနဲ့ အသုံးပြုနည်းတွေကိုလည်း ရေးသားပေးထားပါတယ်။ အဲဒီ 3D Video Transition တွေ ပါဝင်တဲ့ CD ကိုပါ ဒီစာအုပ်နဲ့ တစ်ပါတည်း တွဲပေးထားတာကြောင့် စာဖတ်သူအနေနဲ့ 3D Video Transition တွေကို သီးခြား ဝယ်ယူဖို့ မလိုအပ်ဘဲ အလွယ်တကူပဲ Installation လုပ်ပြီး ထည့်သွင်း အသုံးပြုနိုင်မှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ရုပ်ရှင်ရိုက်ကူးသူတွေ အသုံးပြုလေ့ရှိတဲ့ Chroma Key ကို အသုံးပြုပြီး ဇာတ်ဝင်ခန်းတွေ ဖောက်စွပ်တဲ့နည်းတွေကိုလည်း အသေးစိတ် ရေးသားထားပါတယ်။ စာဖတ်သူအနေနဲ့ အသေအချာ ဖတ်ရှုပြီး လုပ်ကိုင်သွားမယ်ဆိုရင် အဆင့်မီတဲ့ ရုပ်သံတည်းဖြတ်နည်းတွေကို ကောင်းမွန်စွာ ပြုလုပ်တတ်မှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအပြင် ဗီဒီယိုကင်မရာနဲ့ ပတ်သက်တဲ့ ဗဟုသုတတွေကိုလည်း တစ်ပါတည်း ထည့်သွင်းရေးသားထားတာကြောင့် စာဖတ်သူအနေနဲ့ ကွန်ပျူတာနဲ့ ဗီဒီယိုတည်းဖြတ်တဲ့ ဗဟုသုတအပြင် ဗီဒီယိုနဲ့ ပတ်သက်တဲ့ ဗဟုသုတတွေကိုပါ တစ်ပါတည်း နားလည် သိရှိလာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ စာဖတ်ပရိသတ်အပေါင်း ကွန်ပျူတာနဲ့ ပတ်သက်တဲ့ ဗဟုသုတများ ပိုမို ပြည့်ဝကြပါစေ။

မာတိကာ

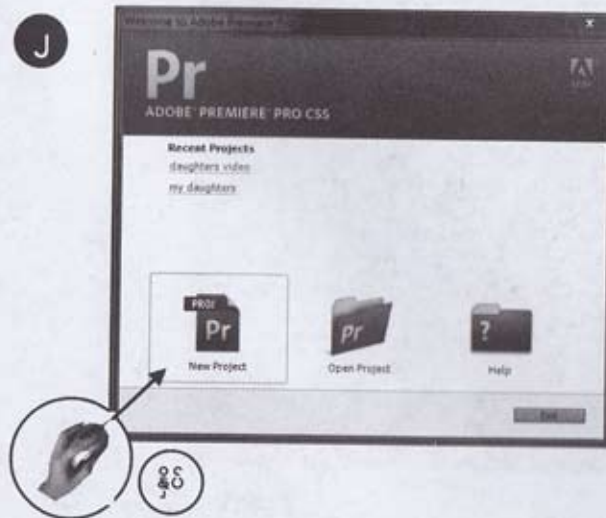
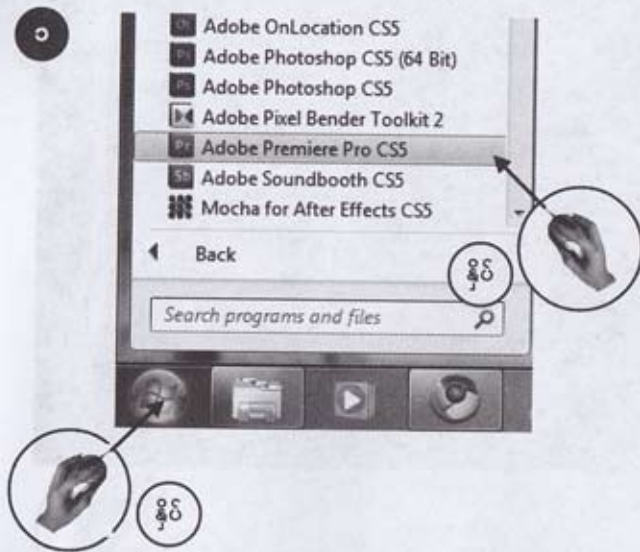
အကြောင်းအရာ	စာမျက်နှာ
လေ့ကျင့်ခန်း (၁) Adobe Premiere Pro CS5 File အသစ်တွင် Video ဇာတ်ဝင်ခန်းကို Import လုပ်ယူခြင်း	၁
လေ့ကျင့်ခန်း (၂) Video ဇာတ်ဝင်ခန်းတစ်ခုလုံးအား White Balance, Black Balance နှင့် Skin Tone အရောင်များအား ပြင်ဆင်ခြင်း	၆
လေ့ကျင့်ခန်း (၃) Video ဇာတ်ဝင်ခန်းတစ်ခုလုံးတွင် Time Code ထည့်သွင်းခြင်း	၁၂
လေ့ကျင့်ခန်း (၄) Video ဇာတ်ဝင်ခန်းတွင် Key Frame များကို ထည့်သွင်းပြီး Video နှင့် Audio များကို ထည့်သွင်းခြင်း	၁၄
လေ့ကျင့်ခန်း (၅) Adobe Photoshop File မှ ရုပ်ငြိမ်ပုံအတွင်းတွင် Video ဇာတ်ဝင်ခန်းအား ရောက်အောင် ထည့်သွင်းခြင်း	၁၇
လေ့ကျင့်ခန်း (၆) Logo ပုံကို Video ဇာတ်ဝင်ခန်းထဲသို့ ရောက်အောင် ပြုလုပ်ပြီး ရွှေ့လျားမှုကို ထည့်သွင်းခြင်း	၂၈
လေ့ကျင့်ခန်း (၇) Video ဇာတ်ဝင်ခန်းအတွင်း Lighting Effect ကို ထည့်သွင်းအသုံးပြုခြင်း	၃၅
လေ့ကျင့်ခန်း (၈) Video ဇာတ်ဝင်ခန်းတွင် မှန်ဘီလူးဖြင့် ကြည့်နေသည့် ဇာတ်ဝင်ခန်းပုံစံမျိုးဖြစ်အောင် ပြုလုပ်နည်း	၄၄
လေ့ကျင့်ခန်း (၉) Video ဇာတ်ဝင်ခန်းတွင် ပိတ်ပင်လိုသည့် ဇာတ်ဝင်ခန်းအစိတ်အပိုင်းအား Mosaic လေးထောင့်တုံးများဖြင့် ပိတ်ပင်ခြင်း	၅၃
လေ့ကျင့်ခန်း (၁၀) သိပ္ပံဇာတ်ဝင်ခန်းပုံစံမျိုး ဖန်တီးခြင်း	၆၀
လေ့ကျင့်ခန်း (၁၁) DVD ရုပ်ရှင်မှ ဇာတ်ဝင်ခန်းများကို ကွန်ပျူတာထဲ ရောက်အောင် ကူးယူခြင်း	၇၉
လေ့ကျင့်ခန်း (၁၂) ရုပ်ရှင် ဇာတ်ဝင်ခန်းမှ စကားပြောသံများကို စာသားအဖြစ် ဖော်ထုတ်ယူခြင်း	၈၂
လေ့ကျင့်ခန်း (၁၃) မှောင်နေသည့် ဇာတ်ဝင်ခန်းနေရာအား ဆလိုက်မီးဖြင့် လင်းအောင် ပြုလုပ်ပေးခြင်း	၈၆

မာတိကာ

အကြောင်းအရာ	စာမျက်နှာ
လေ့ကျင့်ခန်း (၁၄) ဇာတ်ဝင်ခန်းထဲတွင် ရောက်ရှိနေသည့် ဓါတ်ပုံအား မှန်ဘီလူးဖြင့် ချုံကြည့်သည့် ဇာတ်ဝင်ခန်းမျိုးဖြစ်အောင် ပြုလုပ်ခြင်း	၉၃
လေ့ကျင့်ခန်း (၁၅) ဓါတ်ပုံဇာတ်ဝင်ခန်းကို ကင်မရာနှင့် ဘေးဘယ်ညာ အပေါ်အောက်ရွှေ့ကြည့်သည့် မြင်ကွင်းမျိုးဖြစ်အောင် ပြုလုပ်ခြင်း	၁၀၃
လေ့ကျင့်ခန်း (၁၆) ဇာတ်ဝင်ခန်းအဆုံးတွင် အထက်အောက် ပြေးပြီး ဖော်ပြနေသည့် စာသားများအား ပြုလုပ်ခြင်း	၁၀၇
လေ့ကျင့်ခန်း (၁၇) အစိမ်းရောင်နောက်ခံထားပြီး ရိုက်ကူးထားသည့် ဇာတ်ဝင်ခန်းတွင် တစ်ခြား ဇာတ်ဝင်ခန်းနောက်ခံဖြင့် Chroma ဖောက်စွပ်ခြင်း	၁၁၃
လေ့ကျင့်ခန်း (၁၈) အစိမ်းရောင်နောက်ခံအား ဗီဒီယို ရိုက်ကူးရန် ပြင်ဆင်ခြင်း	၁၁၈
လေ့ကျင့်ခန်း (၁၉) ဗီဒီယို ဇာတ်ဝင်ခန်း ၂-ခုအား PIP (Picture in Picture) ပုံစံအဖြစ် တစ်ပြိုင်တည်း ဖော်ထုတ်ပြသစေခြင်း	၁၁၉
လေ့ကျင့်ခန်း (၂၀) Animation လှုပ်ရှားနေသည့် စာသားဖြစ်အောင် ပြုလုပ်ခြင်း	၁၂၂
လေ့ကျင့်ခန်း (၂၁) Adobe Encore Program ထဲသို့ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ထည့်သွင်းပြီး DVD အခွေ ကူးယူခြင်း	၁၂၉
လေ့ကျင့်ခန်း (၂၂) Adobe Premiere Pro CS5 Program ထဲသို့ New Blue FX Transition Effect အသစ်အား Plug-in အဖြစ် ထည့်သွင်းခြင်း	၁၃၅
လေ့ကျင့်ခန်း (၂၃) New Blue FX 3D Explosion Transition Effect အသစ်ကို အသုံးပြုခြင်း	၁၃၉
လေ့ကျင့်ခန်း (၂၄) New Blue FX 3D Transformation Transition Effect အသစ်ကို ထည့်သွင်းခြင်း	၁၄၀
လေ့ကျင့်ခန်း (၂၅) ဗီဒီယိုကင်မရာနှင့် ကွန်ပျူတာချိတ်ဆက်ပြီး ဇာတ်ဝင်ခန်းများကို Adobe Premiere Pro CS5 Program ထဲသို့ Capture ကူးယူခြင်း	၁၄၄
လေ့ကျင့်ခန်း (၂၆) Video Camera ကိုင်တွယ် ရိုက်ကူးရာတွင် တပ်ဆင်သင့်သည့် ဆက်စပ်ပစ္စည်းများ	၁၄၆

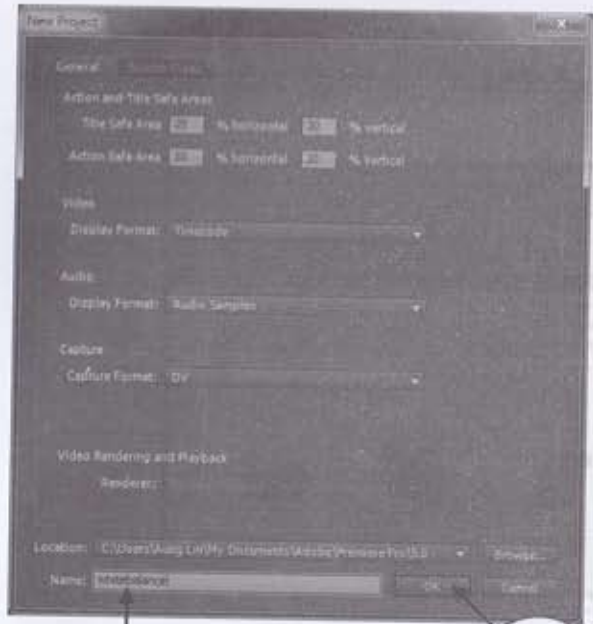
လေ့ကျင့်ခန်း (၁)

Adobe Premiere Pro CS5 File အသစ်တွင် Video ဇာတ်ဝင်ခန်းကို Import လုပ်ယူခြင်း



အရင်ဆုံး Adobe Premiere Pro CS5 Program ထဲ ဝင်ရောက်ဖို့ Start ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး Adobe Premiere Pro CS5 Program ကို လိုက်လံရှာဖွေပါ။ ရှာတွေ့ရင် Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်ပြီး Program ထဲ ဝင်ရောက်လိုက်ပါ။ အချိန်အနည်းအငယ်အတွင်းမှာ Program ထဲ ဝင်ရောက်သွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ Program ထဲ ဝင်ရောက်ချင်း New Project (File အသစ်) ကို ရယူမလား၊ ဒါမှမဟုတ် ပြုလုပ်ပြီးသား File အဟောင်းကို ဖွင့်လှစ်မလား ဆိုတာတွေကို ရွေးချယ်ရမယ့် ပုံစံကွက် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အခု File အသစ်ကို ရယူလိုတာကြောင့် New Project ကို Mouse နဲ့ ရွေးချယ်ပြီး တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါတယ်။

၃



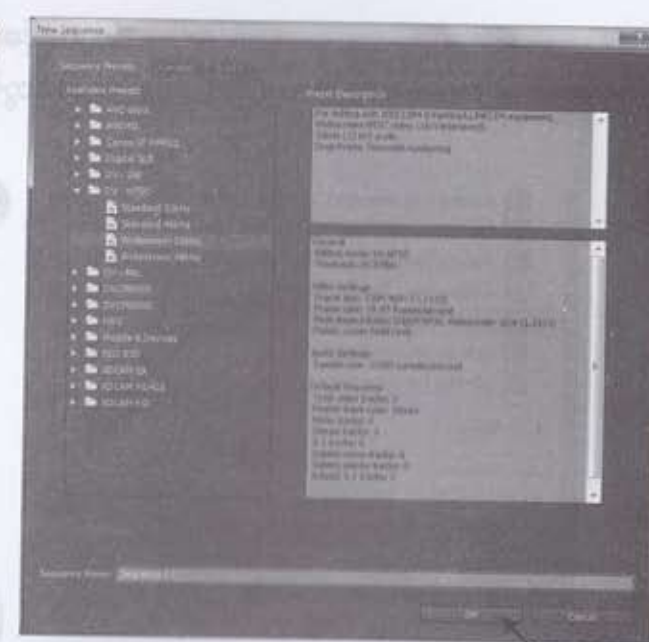
ရိုက်



နှိပ်



၄



နှိပ်



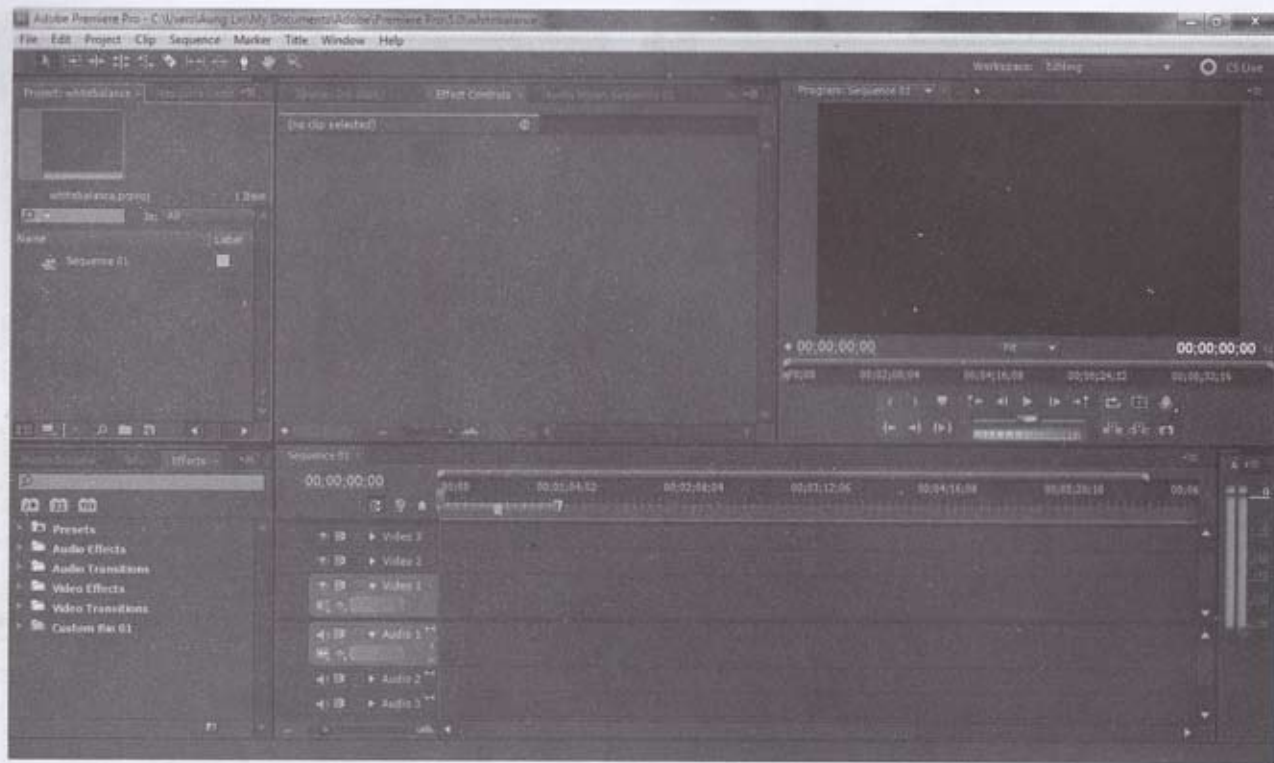
အဲဒီလို ရယူလိုတဲ့ File အသစ်ရဲ့ အမည်ကို ဦးစွာ သတ်မှတ်ရမယ့် ပုံစံကွက် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီပုံစံကွက်ရဲ့ Name ဆိုတဲ့ အကွက်ထဲမှာ သတ်မှတ်လိုတဲ့ File အမည်ကို Keyboard ကနေ ရိုက်ထည့် သတ်မှတ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

အဲဒီနောက် တစ်ဆက်တည်း ရရှိလာမယ့် Video စနစ်ကို စိတ်ကြိုက် ရွေးချယ်ဖို့ ပုံစံကွက် ထပ်မံ ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့နိုင်ငံမှာ အဓိကထားအသုံးပြုတာက NTSC Video စနစ် ဖြစ်တာကြောင့် DV NTSC ကို ရွေးချယ်လိုက်ပါတယ်။ အဲဒီစနစ်မှာလည်း Standard နဲ့ Wide Screen ဆိုပြီး အမျိုးအစား ၂-မျိုးကို အဓိကထားပြီး ရွေးချယ်နိုင်ပါတယ်။ Standard ကိုတော့ ပုံမှန် TV တွေမှာ ကြည့်ရှုဖို့အတွက်ဖြစ်ပါတယ်။

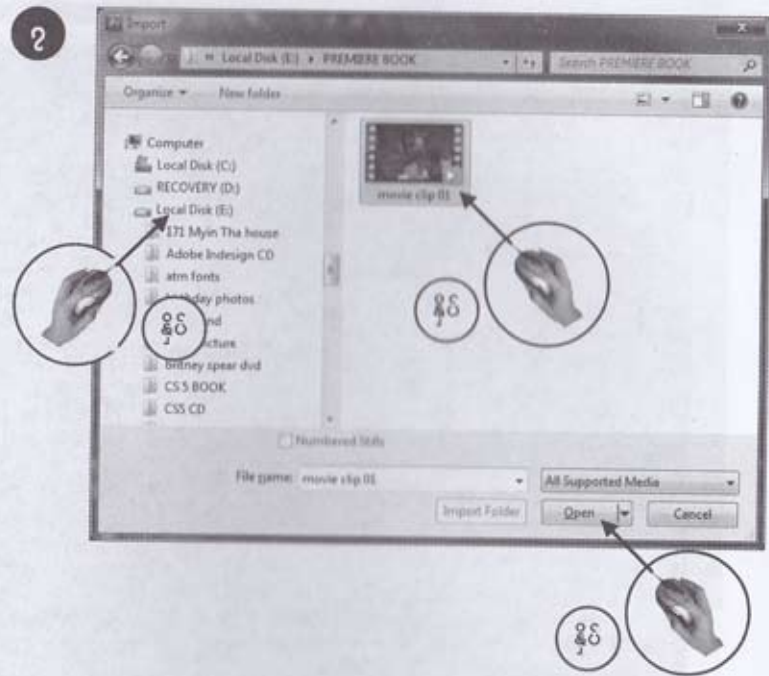
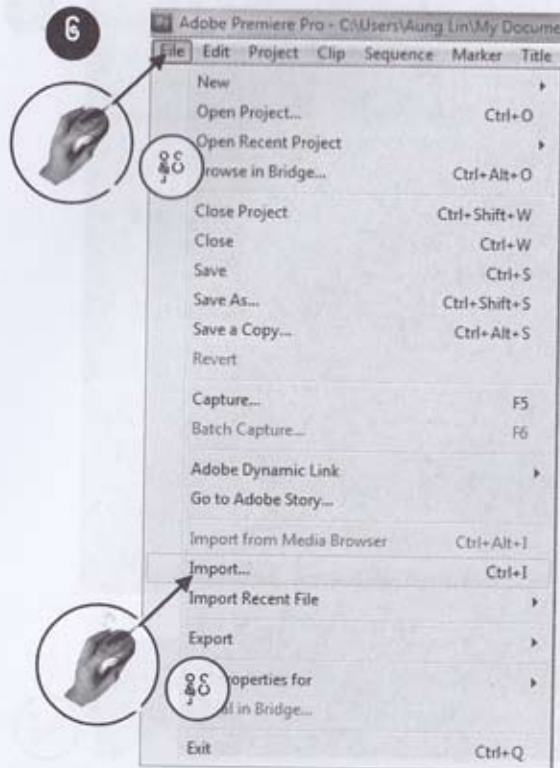
J

အခုနောက်ပိုင်း လူသုံးများလာတာကတော့ Wide Screen လို့ခေါ်တဲ့ မြင်ကွင်းကျယ် 16:9 LCD TV တွေဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီ TV တွေမှာ ကြည့်ရှုဖို့ဆိုရင် Wide Screen ကို ရွေးချယ်ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ နမူနာအနေနဲ့ Wide Screen အမျိုးအစားကို ရွေးချယ်လိုက်ပါတယ်။ ပြီးရင် OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါတယ်။

၂



အဲဒီအခါကျမှ မြင်ကွင်းမှာ Adobe Premiere Pro CS5 File အသစ်မြင်ကွင်းကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ တစ်နည်းအားဖြင့် အဲဒီ မြင်ကွင်းပုံစံကွက်ကို Editing မြင်ကွင်းပုံစံကွက်လို့လည်း ခေါ်ဆိုပါတယ်။



အဲဒီနောက်မှ Video ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ထည့်သွင်းပြပါမယ်။ ဒါကြောင့် File Menu ထဲက Import ကို ရွေးချယ် တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ထည့်သွင်းလိုတဲ့ Video ဇာတ်ဝင်ခန်းတွေကို ရှာဖွေရမယ့် Import ပုံစံကွက် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအခါ ကျွန်တော့်အနေနဲ့ ကြိုတင်ပြီး ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ထည့်သွင်းထားတဲ့ Hard Disk E: ထဲ ဝင်ရောက်ပြီး ထည့်သွင်းလိုတဲ့ Video ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ရှာဖွေပြီး ရှာတွေ့တဲ့အခါ အဲဒီ ဇာတ်ဝင်ခန်းတည်တည့်နေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် တစ်ဆက်တည်း Open ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ရွေးချယ်ထားတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်း Adobe Premiere File ထဲ ရောက်ရှိလာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

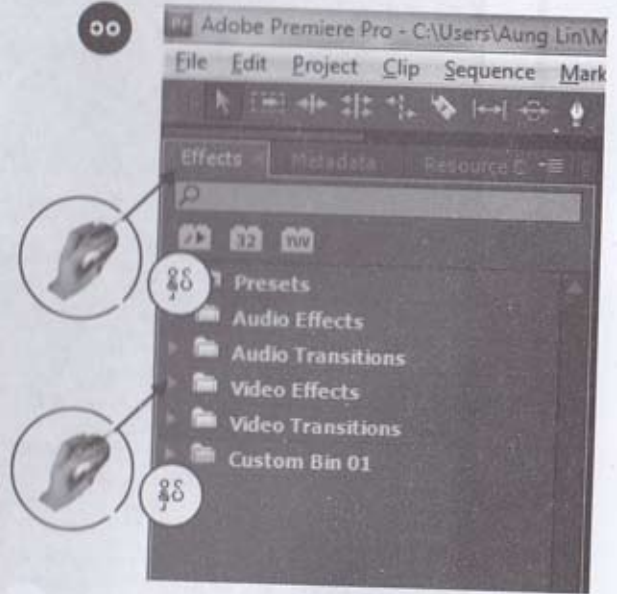
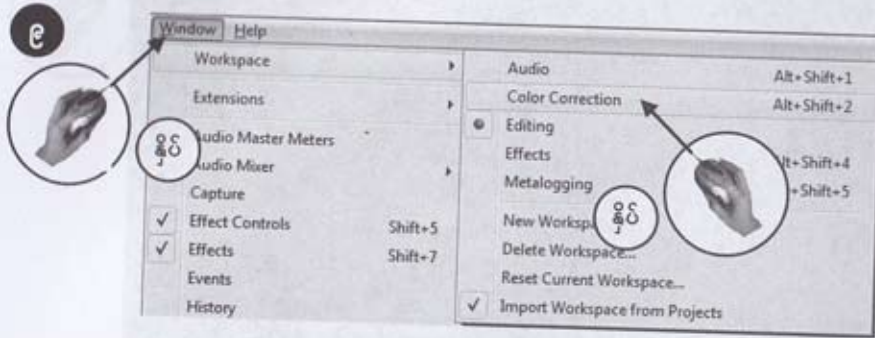
၈



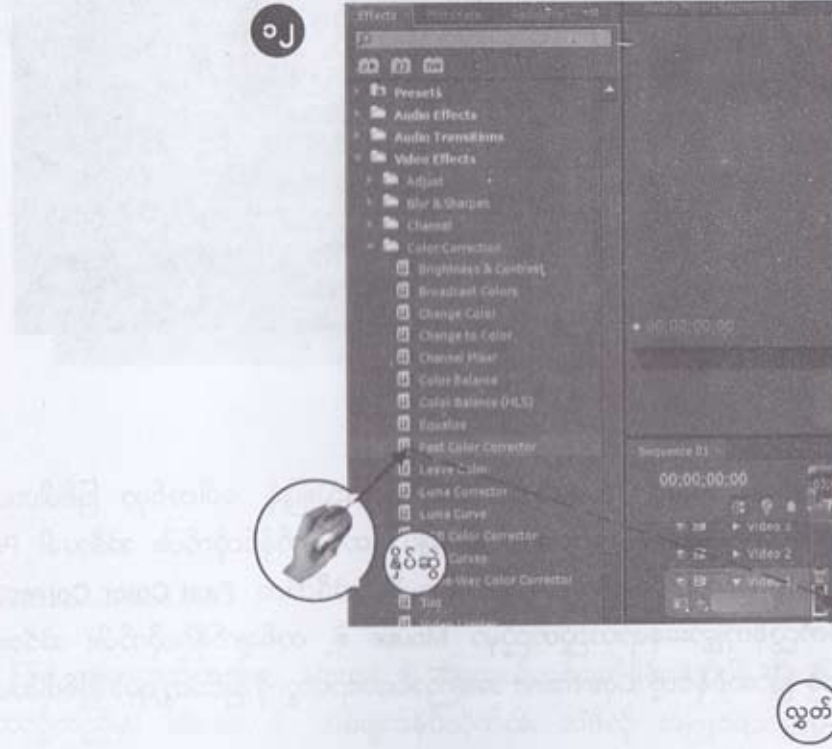
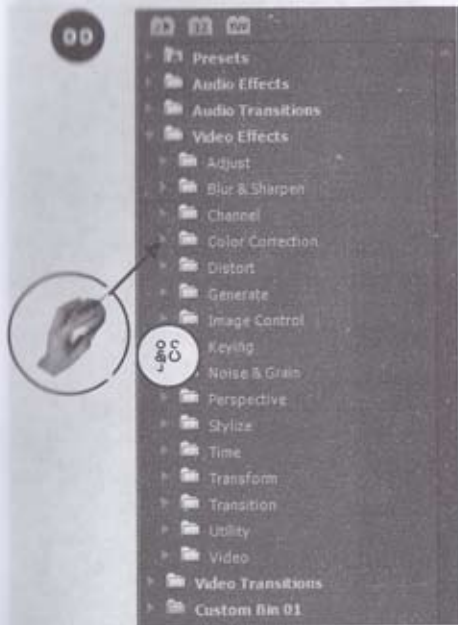
အဲဒီအခါ Adobe Premiere Pro CS5 မြင်ကွင်းပုံစံကွက်ထဲက Project ပုံစံကွက်ထဲ ရောက်ရှိလာတာကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဆက်လက်ပြီး Video ဇာတ်ဝင်ခန်းကို Video တည်းဖြတ်နိုင်တဲ့ Timeline ပုံစံကွက်ထဲ ရောက်အောင် ရွှေ့ယူပြပါမယ်။ ဒါကြောင့် Project ပုံစံကွက်ထဲ ရောက်ရှိနေတဲ့ Video ဇာတ်ဝင်ခန်းနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Mouse ကို မလွှတ်ဘဲ နှိပ်ဆွဲပြီး ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Timeline ပုံစံကွက်ထဲ ရောက်အောင် ရွှေ့ယူပါ။ ရောက်ရင် Mouse နှိပ်ထားတာကို လွှတ်လိုက်ပါ။

လေ့ကျင့်ခန်း (၂)

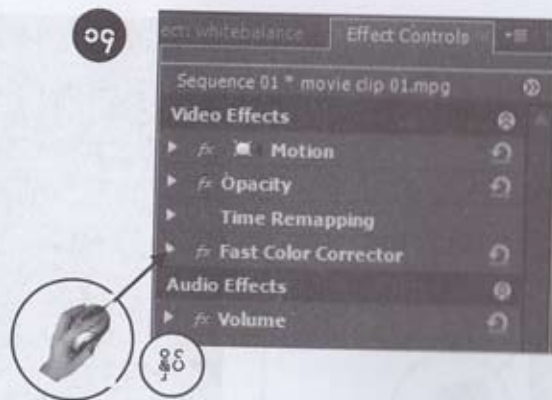
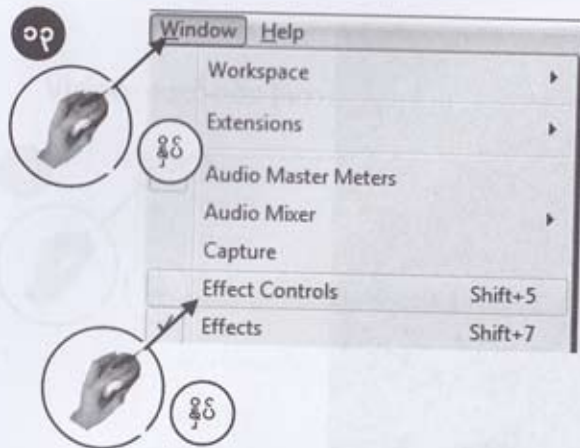
Video ဇာတ်ဝင်ခန်းတစ်ခုလုံးအား White Balance, Black Balance နှင့် Skin Tone အရောင်များအား ပြင်ဆင်ခြင်း



ရုပ်ရှင် ဗီဒီယို ရိုက်ကူးတဲ့အခါ သဘာဝအရောင်နဲ့ အနီးစပ်ဆုံး ချိန်ယူ သတ်မှတ်ပြီး ရိုက်ကူးနိုင်ဖို့ အရေးကြီးပါတယ်။ ဗီဒီယို ကင်မရာမှာ သဘာဝအရောင်ကို အနီးစပ်ဆုံး သတ်မှတ်နိုင်တာကို White Balance လို့ ခေါ်တဲ့ ခလုတ်နဲ့ သတ်မှတ်ရပါတယ်။ ပုံမှန် အပျော်တမ်း ဗီဒီယို ကင်မရာတွေမှာ White Balance ကို Auto (သူ့ဘာသာသူ အလို အလျောက် အကောင်းဆုံး သတ်မှတ်တဲ့စနစ်) ကိုပဲ ပါဝင်လေ့ရှိပါတယ်။ အဲဒီလို White Balance Auto စနစ်နဲ့ ဗီဒီယို ရိုက်ကူးတဲ့အခါ ရိုက်ကူးတဲ့ မြင်ကွင်းရဲ့ အလင်းအမှောင် အရောင် ပြောင်းလဲမှုရှိရင် ကင်မရာကနေ ချက်ချင်း မပြောင်းလဲနိုင်ပဲ သဘာဝအရောင်နဲ့ ဝေးကွာနေတဲ့ အခြေအနေမျိုး မကြာခဏ ဖြစ်တတ်ပါတယ်။ တနည်းအားဖြင့် White Balance အောက်တယ်လို့ ခေါ်ဆိုနိုင်ပါတယ်။ အဲဒီလိုမျိုး ဖြစ်သွားတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ဒီလေ့ကျင့်ခန်းမှာ မှန်ကန်တဲ့ White Balance ဖြစ်အောင် ပြန်လည် သတ်မှတ် ညှိယူပုံကို တင်ပြသွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒါကြောင့် အရင်ဆုံး White Balance ပြင်ဆင်လိုတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို Timeline ထဲ ရောက်အောင် လေ့ကျင့်ခန်း (၁) မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း ပြုလုပ်ထားပါ။ ပြီးရင် Windows Menu ထဲက Workspace နေရာရောက်အောင် Mouse ကို ရွှေ့ယူပြီး ညာဘက်မှာ ပေါ်လာတဲ့ ထဲက Color Correction ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် Premiere မြင်ကွင်းပုံစံကွက်ရဲ့ Effects ပုံစံကွက်ထဲက Video Effects အမည်ရဲ့ ရှေ့မှာ ရှိတဲ့ ညာဘက်သို့ ညွှန်ပြနေတဲ့ မြားနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။



အဲဒီအခါ ပုံ-၁၁ အတိုင်း Video Effects ရဲ့ အောက်မှာ ပါရှိသမျှ Command အကြောင်းအရာတွေကို ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက Color Correction အမည်ရဲ့ ရှေ့မှာရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်တဲ့ မြားနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ Color Correction ထဲမှာ ပါရှိတဲ့ Command အကြောင်းအရာတွေ ထပ်မံ ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက Fast Color Corrector နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse ကို ရွှေ့ယူပြီး Mouse ကို နှိပ်ထားရင်း White Balance ပြင်ဆင်လိုတဲ့ Timeline ထဲ ရောက်ရှိနေတဲ့ ဗီဒီယို ဇာတ်ဝင်ခန်းနေရာ ရောက်အောင် Mouse ကို နှိပ်ထားရင်း ရွှေ့ယူပါ။ ရောက်ရင် Mouse နှိပ်ထားတာကို လွှတ်လိုက်ပါ။ သူ့ရဲ့ သဘောက Fast Color Corrector ဆိုတဲ့ Command အကြောင်းအရာ ကို အသုံးပြုမယ့် ဗီဒီယိုဇာတ်ဝင်ခန်းနေရာကို အသုံးပြုဖို့အတွက် သတ်မှတ်ပေးတဲ့ သဘောပဲ ဖြစ်ပါတယ်။



အဲဒီနောက် ဆက်လက်ပြီး မြင်ကွင်းမှာ Effect Controls ပုံစံကွက်ကို အသုံးပြုဖို့ ခေါ်တင်မှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒါကြောင့် Windows Menu အောက်က Effect Controls ကို ရွေးချယ် တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ Premiere မြင်ကွင်းမှာ Effect Controls ပုံစံကွက် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက **Fast Color Corrector** အမည်ရဲ့ ရှေ့မှာ ရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်တဲ့မြှားနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ သဘာဝအရောင်အတိုင်း ပြန်လည် ပြင်ဆင်နိုင်တဲ့ Command အကြောင်းအရာတွေကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပုံ-၁၅ မှာ ဖော်ပြပေးထားပါတယ်။

၀၆




၀၇



၀၈



အဲဒီထဲက **White Balance** နေရာမှာရှိတဲ့  နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ဖော်ပြနေတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက အဖြူရောင်ရှိနေတဲ့ နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီလို အဖြူရောင်ရှိတဲ့ နေရာကို ရွေးချယ် နှိပ်ရတဲ့ သဘောက အဖြူရောင်ပေါ် မူတည်ပြီး ကျန်အရောင်တွေကို သဘာဝအရောင်နဲ့ အနီးစပ်ဆုံး ချိန်ယူပေးတဲ့ သဘောပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအခါ ဇာတ်ဝင်ခန်းတစ်ခုလုံးကို သဘာဝအရောင်အဖြစ် အနီးစပ်ဆုံး ပြင်ဆင်ပြီးသွားတာကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။



White Balance အပြင် အမည်းရောင်ပေါ် မူတည်ပြီး အရောင်ပြင်ဆင်တာ (Black Balance) နဲ့ မီးခိုးရောင်ပေါ် မူတည်ပြီး အရောင်ပြင်ဆင်တာ (Gray Balance) ဆိုတဲ့ Command အကြောင်းအရာ တွေလည်း ရှိပါသေးတယ်။

Black Balance ကို အသုံးပြုပြီး အရောင်ပြင်ဆင်လိုရင် ပုံ-၁၉ မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ Black Balance ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ညာဘက်မှာရှိတဲ့ [] ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ဇာတ်ဝင်ခန်းရဲ့ အမည်းရောင် ရှိတဲ့ နေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအခါ အမည်းရောင်ကို အခြေခံ ပြီး ဇာတ်ဝင်ခန်းတစ်ခုလုံးရဲ့ အရောင်တွေကို ပြင်ဆင်ပေးမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

Gray Balance ကို အသုံးပြုပြီး အရောင်ပြင်ဆင်လိုရင် ပုံ-၁၉ မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ Gray Balance ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ညာဘက်မှာရှိတဲ့ [] ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ဇာတ်ဝင်ခန်းရဲ့ မီးခိုးရောင် ရှိတဲ့ နေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအခါ မီးခိုးရောင်ကို အခြေခံပြီး ဇာတ်ဝင်ခန်းတစ်ခုလုံးရဲ့ အရောင်တွေကို ပြင်ဆင်ပေးမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

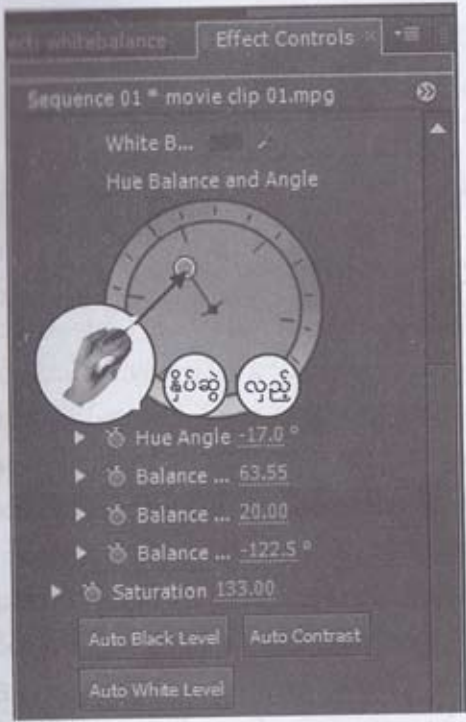
ဒါပေမယ့် White Balance ကို အသုံးပြုပြီး အရောင်ပြင်ဆင်တာက အကောင်းဆုံးပဲ ဖြစ်ပါတယ်။

တကယ်လို့ ဇာတ်ဝင်ခန်းထဲမှာ ပါဝင်တဲ့ လူတွေရဲ့ အသား အရေတွေရဲ့ အရောင် (Skin Tone) ပေါ် မူတည်ပြီး ပြင်ဆင် လိုရင် Effect Controls ပုံစံကွက်ထဲက Saturation နေရာမှာ ပြင်ဆင်နိုင်ပါတယ်။ အသားအရေ အရောင်ကို ပိုပြီး စိုပြေ အောင် အရောင်တက်စေလိုရင် ပုံ-၂၀ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့ အတိုင်း Mouse နဲ့ ညာဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ နဂိုက **Saturation** ပမာဏက ၁၀၀ အဖြစ် ဖော်ပြနေပါ တယ်။ အဲဒီအစား ညာဘက်သို့ Mouse ကို နှိပ်ဆွဲရင်း ဇာတ်ဝင်ခန်းအရောင်ကို ကြည့်ရှုပါ။ အလိုရှိတဲ့ အရောင် အနေအထားရရင် Mouse နှိပ်ဆွဲတာကို လွှတ်လိုက်ပါ။ ကျွန်တော့်ရဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းမှာတော့ Saturation ပမာဏက 130 နားလောက်မှာ အရောင်ပိုပြီး ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။



ညာဘက်သို့

၂၀



၂၂

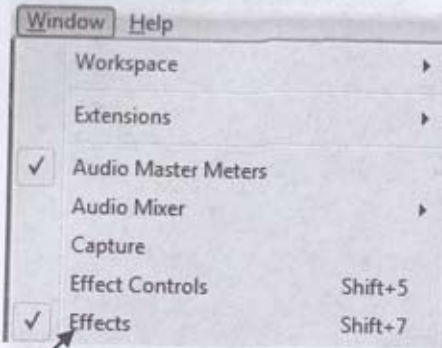


တစ်ခါတစ်ရံမှာ ဗီဒီယိုဇာတ်ဝင်ခန်းရဲ့ အရောင်ကို သဘာဝနဲ့ ဆန့်ကျင်တဲ့ အရောင်မျိုးတွေနဲ့ ဖန်တီးတင်ပြတတ်ပါတယ်။ အနီများတဲ့အရောင်၊ လိမ္မော်များတဲ့အရောင် . . . စသဖြင့် ကိုယ်ကြိုက်နှစ်သက် အရောင်မျိုးကို ရွေးချယ်ပြီး အဲဒီအရောင်များတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းအဖြစ် ပြုလုပ်ပုံကို ဆက်လက် တင်ပြပါမယ်။ အဲဒီလို ပြုလုပ်လိုရင် Effect Controls ပုံစံကွက်ထဲက Hue Balance and Angle စာသားရဲ့ အောက်ဘက်နား ကပ်လျက် ဖော်ပြနေတဲ့ အရောင်မျိုးစုံ ညွှန်ပြနေတဲ့ စက်ဝိုင်းပုံရဲ့ အလယ်ဗဟိုမှာ Mouse ကို ရွှေ့ပြီး Mouse ကို အပြင်ဘက်သို့ ဆွဲထုတ်ပြီး ပြောင်းလဲလိုတဲ့ အရောင်ရောက်တဲ့အထိ Mouse ကို လှည့်ယူပါ။ အဲဒီအခါ ရွေးချယ်လိုက်တဲ့ အရောင်အဖြစ် နဂို ဇာတ်ဝင်ခန်းက ပြောင်းလဲ ဖော်ပြနေတာကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

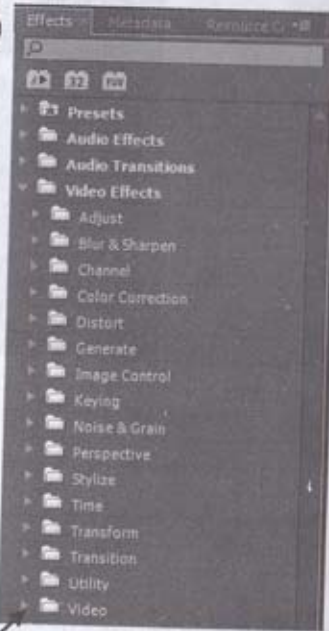
လေ့ကျင့်ခန်း (၃)

Video စာတ်ဝင်ခန်းတစ်ခုလုံးတွင် Time Code ထည့်သွင်းခြင်း

၂၉



၂၉

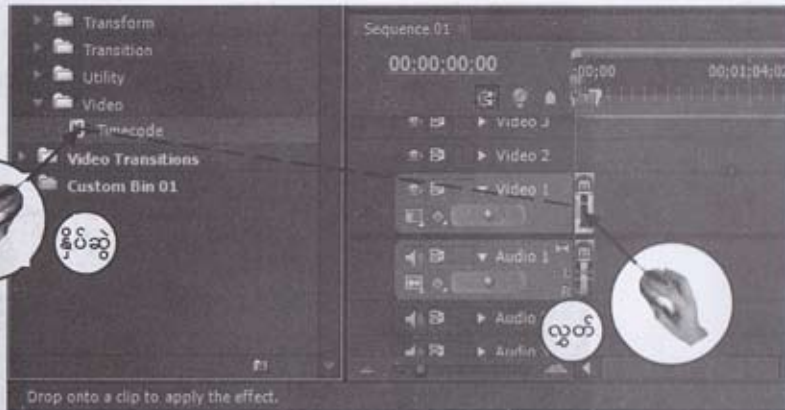


Time Codeဆိုတာ စာတ်ဝင်ခန်း ပြသချိန်ကို ဖော်ပြနေတဲ့ နာရီ၊ မိနစ်၊ စက္ကန့်အချိန်တွေကို ဖော်ပြတာကို ခေါ်ဆိုပါတယ်။ ဒီလေ့ကျင့်ခန်းမှာ Time Code ကို ထည့်သွင်းပြမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒါကြောင့် Time Code ထည့်သွင်းလိုတဲ့ စာတ်ဝင်ခန်းကို အရင်ဆုံး Timeline ထဲ ရောက်အောင် ပြုလုပ်ထားပါ။ ပြီးရင် Effect ပုံစံကွက်ထဲက Video Effects ရဲ့ ရှေ့မှာ ရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်တဲ့မြားနေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ တကယ်လို့ စာဖတ်သူအနေနဲ့ Effect ပုံစံကွက်ကို ရှာမတွေ့ဘူးဆိုရင် Windows Menu ထဲကနေ Effects ကို ရွေးချယ် တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ မြင်ကွင်းမှာ Effects ပုံစံကွက်ကို ခေါ်တင်ပြီးရင် Windows Menu ရဲ့ အောက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ Effects စာသားရဲ့ ရှေ့မှာ အမှန်အမှတ်အသား သင်္ကေတကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီနောက် Effects ပုံစံကွက်ထဲက Video Effects ရဲ့ ရှေ့မှာရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်တဲ့မြားကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ထပ်မံ ပေါ်လာတဲ့ Command တွေထဲက Video ရဲ့ ရှေ့မှာရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်တဲ့မြားနေရာတည့်တည့်မှာ ထပ်မံ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၂၅



နှိပ်ဆွဲ



၂၆



Timecode

အဲဒီအခါကျမှ Video Command အောက်ဘက်မှာ Timecode Command အကြောင်း အရာ ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီ Timecode စာသားတည့်တည့်နေရာမှာ Mouse ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး Mouse ကို မလွှတ်ဘဲ Timeline ထဲ ရောက်နေတဲ့ ဗီဒီယို ဇာတ်ဝင်ခန်းနေရာတည့်တည့် ရောက်အောင် နှိပ်ဆွဲပါ။ ရောက်ရင် Mouse ကို လွှတ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ဖော်ပြနေတဲ့ ပုံစံကွက်မှာ Timecode အကွက်ကို ဖော်ပြနေတာကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

လေ့ကျင့်ခန်း (၄)

Video ဇာတ်ဝင်ခန်းတွင် Keyframe များကို ထည့်သွင်းပြီး Video (ဗီဒီယို) နှင့် Audio (အသံ) များကို တည်းဖြတ်ခြင်း

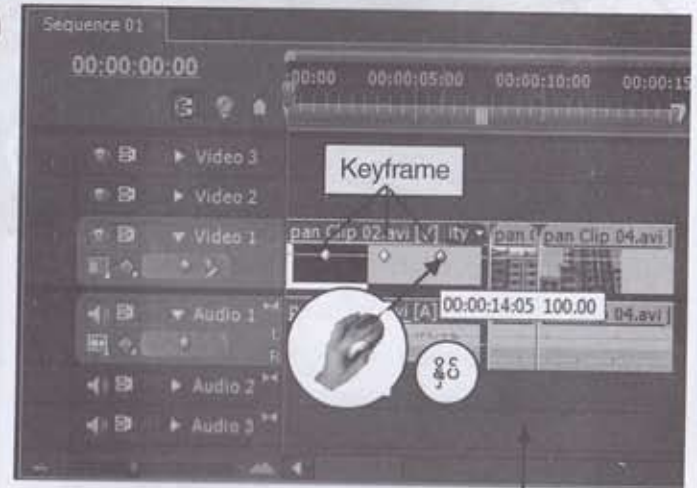
၂၉



Video Track 1

Audio Track 1

၂၀



Ctrl

နှိပ်ရင်း



Timeline မှာ ရောက်ရှိနေတဲ့ Video နဲ့ Audio တွေမှာ Keyframe ကို ထည့်သွင်းနိုင်ပါတယ်။ ထည့်သွင်းတဲ့ Keyframe ပေါ်မှာ မူတည်ပြီး Video နဲ့ Audio တွေမှာ တည်းဖြတ်ပြင်ဆင်နိုင်ပါတယ်။ Video မှာ တည်းဖြတ်နိုင်တာက Video ရုပ်တွေ တဖြည်းဖြည်း ပေါ်နေရာကနေ မှိန်ပြီး ပျောက်ကွယ်သွားအောင်နဲ့ မှိန်နေရာကနေ တဖြည်းဖြည်း ပေါ်လာအောင် တည်းဖြတ် ပြင်ဆင်သတ်မှတ်နိုင်ပါတယ်။ Audio အသံပိုင်းဆိုင်ရာမှာတော့ အသံအတိုးအကျယ်ကို တည်းဖြတ် ပြင်ဆင် သတ်မှတ်နိုင်ပါတယ်။ လက်တွေ့ လုပ်ကိုင်ကြည့်ကြရအောင်။ အရင်ဆုံး Video1 Track နေရာမှာ Keyframe တွေကို ထည့်သွင်းပြပါမယ်။

၁၄

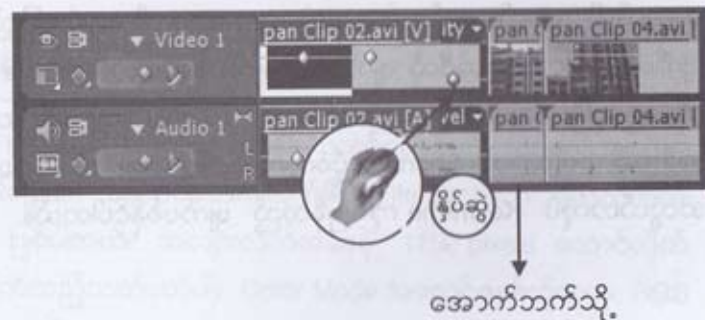
ဒါကြောင့် Video1 Track နေရာမှာ ဖော်ပြနေတဲ့ အဝါရောင်မျဉ်းကြောင်းနေရာနားလောက်မှာ Mouse ကို ရွှေ့ပြီး Keyboard ထဲက Ctrl ခလုတ်ကို နှိပ်ထားရင်း Keyframe ထည့်သွင်းမယ့် နေရာတည်တည်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပုံ-၂၈ မှာ ဖော်ပြပေးထားပါတယ်။ နမူနာအနေနဲ့ ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Keyframe ၃-ခုကို ထည့်သွင်းထားလိုက်ပါတယ်။



တကယ်လို့ Video1 Track မှာ Effect တစ်မျိုးမျိုး ထည့်သွင်းထားဖူးတယ် ဆိုရင် Effect ပုံစံကွက်မှာလည်း ထည့်သွင်းလိုက်တဲ့ Keyframe ကိုပါ တစ်ပါတည်း သွားရောက် ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

ဒီနည်းအတိုင်းပဲ Audio1 Track မှာလည်း Keyframe ကို ထည့်သွင်းလိုက် ပါတယ်။ ပုံ-၃၀ မှာ ဖော်ပြပေးထားပါတယ်။

ဆက်လက်ပြီး Video1 Track မှာ ထည့်သွင်းထားတဲ့ Keyframe ရဲ့ တတိယ မြောက် နောက်ဆုံး Keyframe နေရာမှာ Mouse ကို ထားပြီး အောက်ဘက်သို့ Mouse ကို နှိပ်ဆွဲလိုက်ပါ။ သူ့ရဲ့ သဘောက Video1 Track ကို Video ပြသရင်း အောက်ဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲခဲ့တဲ့ Keyframe နေရာရောက်တဲ့အခါ ပြသနေ တဲ့ Video က တဖြည်းဖြည်း ပျောက်ကွယ်သွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

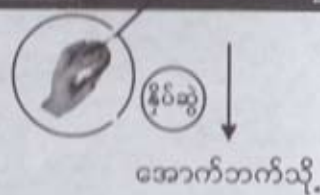


၃၂



အပေါ်ဘက်သို့

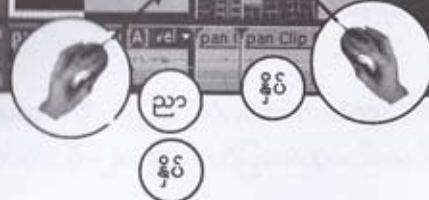
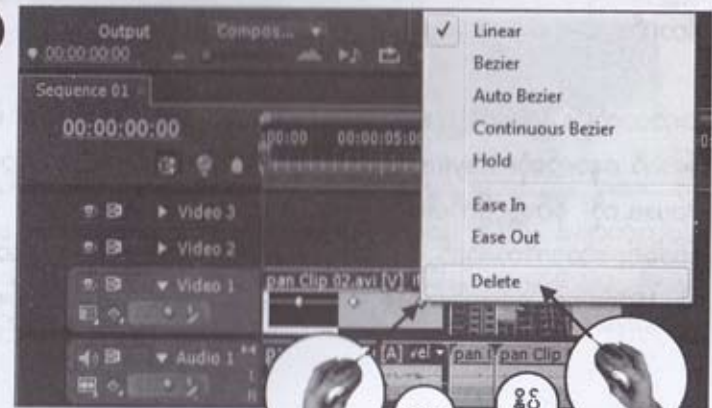
၃၃



အောက်ဘက်သို့

အဲဒီနောက် ဆက်လက်ပြီး Audio1 Track မှာ အသံ အတိုး အကျယ်ကို ပြုလုပ်ကြည့်ကြရအောင်။ နမူနာအနေနဲ့ ပုံ-၃၂ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း ဒုတိယမြောက် Keyframe နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse ကို ထားပြီး အပေါ်ဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲလိုက်ပါ။ သူ့ရဲ့သဘောက အဲဒီ အပေါ်ဘက်သို့ ရောက်ရှိသွား တဲ့ Keyframe နေရာမှာ အသံကျယ်သွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ တကယ်လို့ အသံတိုးလိုရင်တော့ ဒုတိယမြောက် Keyframe နေရာမှာ Mouse ကိုထားပြီး Mouse ကို အောက်ဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲလိုက်ပါ။ ပြီးရင် အသံကို အစကနေ ပြန်လည် နားထောင်ပါ။ နှိပ်ဆွဲခဲ့တဲ့ Keyframe နေရာလည်းရောက်တဲ့အခါ အသံတိုးသွားတာကို ကြားသိရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

၃၄



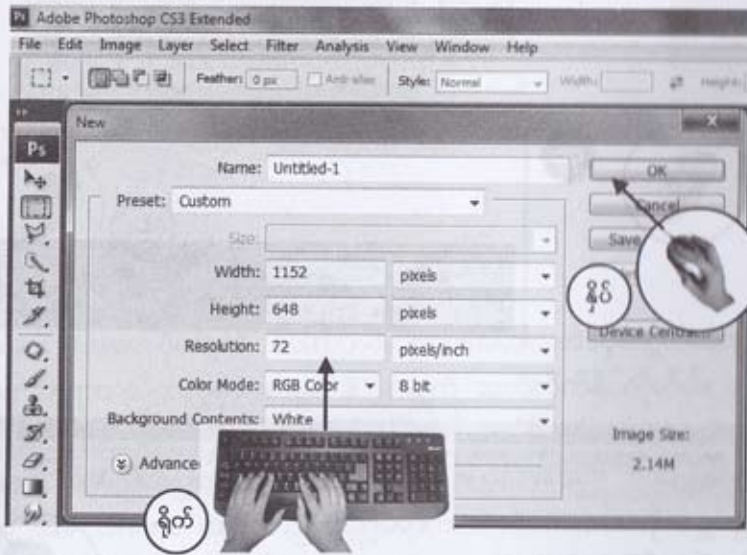
ညာ
နှိပ်

တကယ်လို့ အခုလို ထည့်သွင်းထားတဲ့ Keyframe ကို အသုံးမပြုလိုတဲ့အခါ ပြန်လည် ဖျက်ပစ်နိုင်ပါတယ်။ အဲဒီလို ဖျက်ပစ်ဖို့ ဖျက်ပစ်လိုတဲ့ Keyframe နေရာမှာ Mouse ကို ရွှေ့ယူပြီး Mouse ရဲ့ ညာဘက်ခလုတ် (Right Click) ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ပေါ်လာတဲ့ Shortcut ပုံစံကွက်ထဲက Clear ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်ပြီး အလွယ်တကူပဲ Keyframe ကို ပြန်လည် ဖျက်ပစ်နိုင်ပါတယ်။

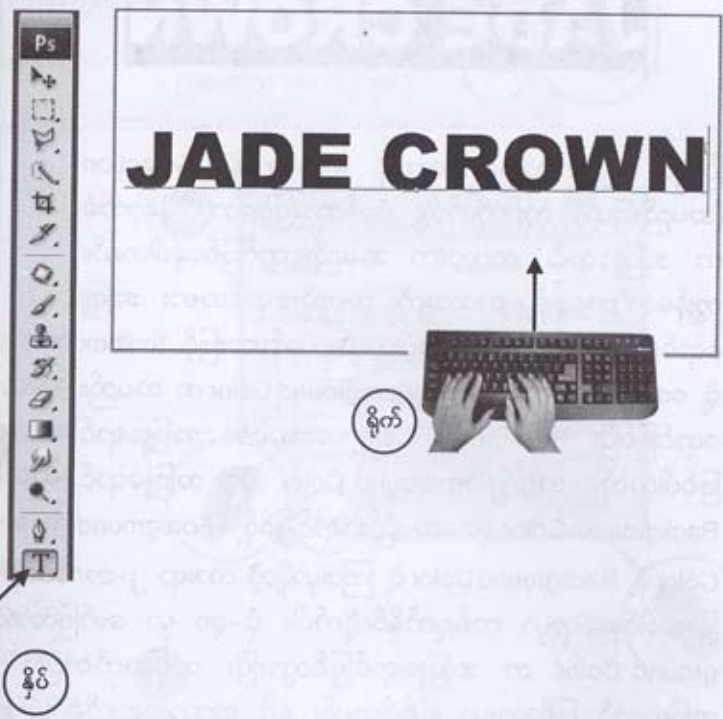
လေ့ကျင့်ခန်း (၅)

Adobe Photoshop File မှ ရုပ်ငြိမ်ပုံအတွင်းတွင် Video ဇာတ်ဝင်ခန်းရောက်အောင် ထည့်သွင်းခြင်း

၃၅



၃၆



ဒီလေ့ကျင့်ခန်းမှာတော့ Adobe Photoshop မှာ ပြုလုပ်ထားတဲ့ စာသားကို Adobe Premiere ထဲ ထည့်သွင်းပြီး ဇာတ်ဝင်ခန်းကို အဲဒီစာသားထဲမှာ ပြသနိုင်အောင် ပြုလုပ်မှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒါကြောင့် အရင်ဆုံး Adobe Photoshop Program ထဲ ဝင်ရောက်လိုက်ပြီး File အသစ်ကို ရယူလိုက်ပါ။ ရယူမယ့် File မှာ အရင်ဆုံး သတ်မှတ်ရမှာကတော့ Canvas စာရွက်အရွယ်အစားပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ အလျားလိုက်အနေနဲ့ 1152 pixels ထောင်လိုက် အားဖြင့် 648 pixels နဲ့ ပုံထွက်ပမာဏ Resolution ကိုတော့ 72 pixels / Inch ကို ရိုက်ထည့်သတ်မှတ်ပါ။ Color Mode အရောင်စနစ်ကိုတော့ RGB Color 8 bit ကိုပဲ သတ်မှတ်ထားလိုက်ပါ။ ပြီးရင် OK နှိပ်လိုက်ပါ။ ရရှိလာတဲ့ File အသစ်မှာ Toolbox ထဲက Horizontal Type Tool ကို ရွေးချယ်ပြီး စာရိုက်မယ့်နေရာတစ်နေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်ပြီး စာသားအနည်းငယ်ကို ရိုက်ထည့်လိုက်ပါ။ နမူနာအနေနဲ့ JADE CROWN ဆိုတဲ့ စာသားကို ရိုက်ထည့်လိုက်ပါတယ်။

၃၇

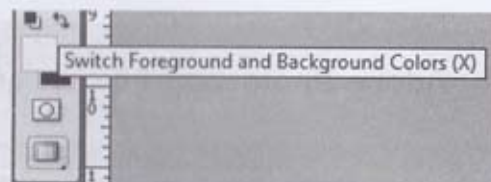
JADE CROWN

ပြီးရင် အဲဒီစာသားအားလုံးကို Mouse နဲ့ Selection (အမည်းခြယ်) လုပ်လိုက်ပါ။ ပုံမှန်အားဖြင့်တော့ နောက်ခံက အဖြူရောင်၊ စာသားက အမည်းရောင်ဖြစ်နေပါတယ်။ ကျွန်တော့်အနေနဲ့ စာသားကို အမည်းရောင်အစား အဖြူရောင်အဖြစ် ပြောင်းလဲစေလိုပါတယ်။ ပုံမှန်အားဖြင့် Toolbox ရဲ့ အောက်ခြေဘက်မှာရှိတဲ့ Foreground Color က အမည်းရောင်ဖြစ်ပြီး Background Color အရောင်က အဖြူရောင်ဖြစ်ပါတယ်။ အခု Foreground Color မှာ အဖြူရောင် Background Color မှာ အမည်းရောင်ဖြစ်ဖို့ Foreground Color နဲ့ Background Color ရဲ့ ကြားမှာရှိတဲ့ လားရာ ၂-ဘက်စလုံး အပြန်အလှန် ညွှန်ပြနေတဲ့ မြားခေါင်းနေရာမှာ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပုံ-၃၈ မှာ ဖော်ပြထားပါတယ်။ အဲဒီအခါ Foreground Color က အဖြူရောင်ဖြစ်သွားပြီး တစ်ဆက်တည်း စာသားအရောင်ကလည်း အဖြူရောင် ဖြစ်သွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ နဂို စာသားနောက်ခံက အဖြူရောင် ဖြစ်တာကြောင့် အဖြူရောင်ပေါ် အဖြူစာသားက ဘယ်လိုမှ မြင်ကွင်းမှာ ပေါ်မှာ မဟုတ်ပါဘူး။ အခုလို ပြုလုပ်တာပြီးစီးသွားရင် Adobe Photoshop မြင်ကွင်းရဲ့ ညာဘက်အပေါ်ဘက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ အမှန်အမှတ်အသားနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Layer ပုံစံကွက်ကို ခေါ်တင်ဖို့ မြင်ကွင်းရဲ့ ညာဘက်အောက်ခြေဘက်မှာရှိတဲ့ Layers ဆိုတဲ့ စာသားနေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

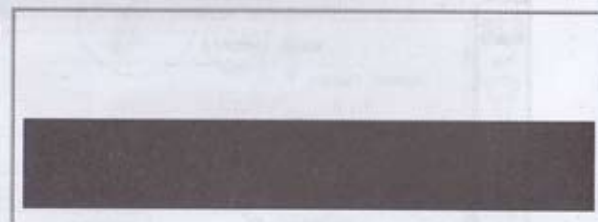
၃၈



၃၉



၄၀



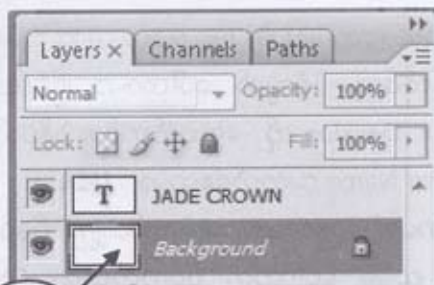
၄၁



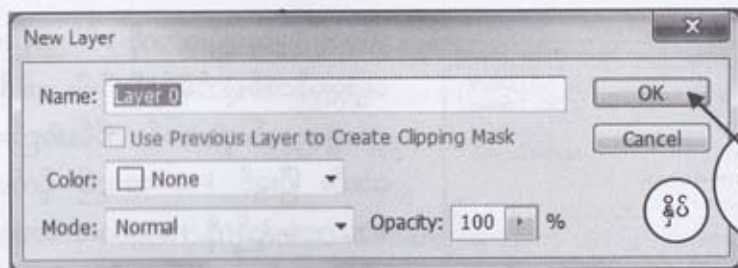
၄၂



၄၃

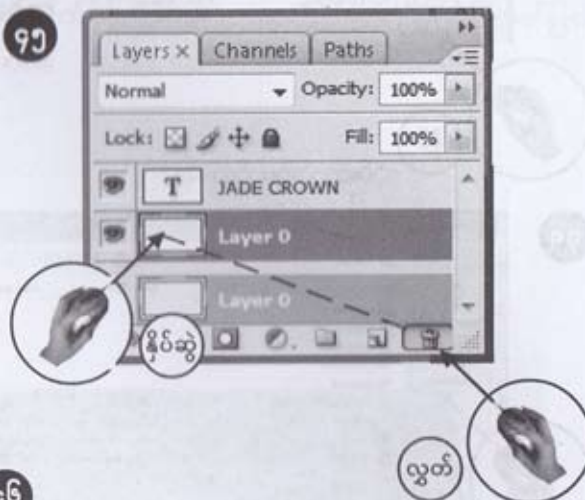


၄၄

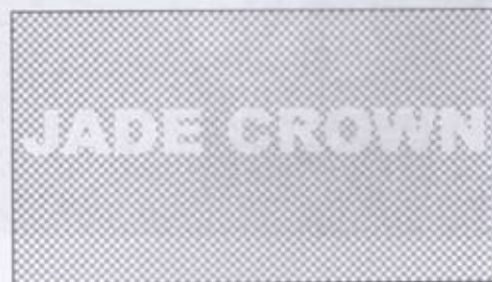


အဲဒီအခါ Layer ပုံစံကွက် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီပုံစံကွက်ထဲက Background Layer နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ ၂-ချက် ဆက်တိုက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ထပ်မံ ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ Background အမည်အစား Layer 0 အမည်အဖြစ် အစားထိုးပြီး Layer ပုံစံကွက်မှာ ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပြီးရင် အဲဒီ Layer 0 နေရာတည့်တည့်ရောက်အောင် Mouse ကို ရွှေ့ယူပြီး Mouse ကို နှိပ်ထားရင်း Layer ပုံစံကွက်ရဲ့ ညာဘက်အောက်ထောင့်မှာ ရှိတဲ့ အမှိုက်ပုံးသင်္ကေတ နေရာရောက်အောင် နှိပ်ဆွဲ ရွှေ့ယူသွားပါ။ ရောက်ရင် Mouse နှိပ်ထားတာကို လွှတ်လိုက် ပါ။ သဘောက Background Layer ကို ဖျက်ပစ်လိုက်တဲ့ သဘောပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအခါ ပုံ-၄၆ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း စာသား Layer တစ်ခုတည်း ကျန်ရှိနေတဲ့ ပုံအနေအထားကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

၄၅

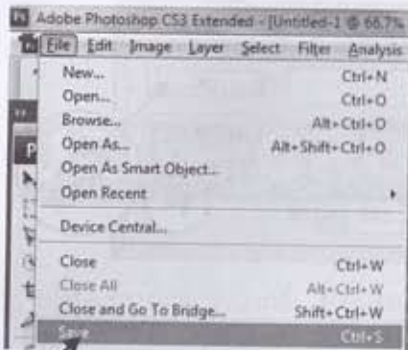


၄၆



၄၆

၄၉

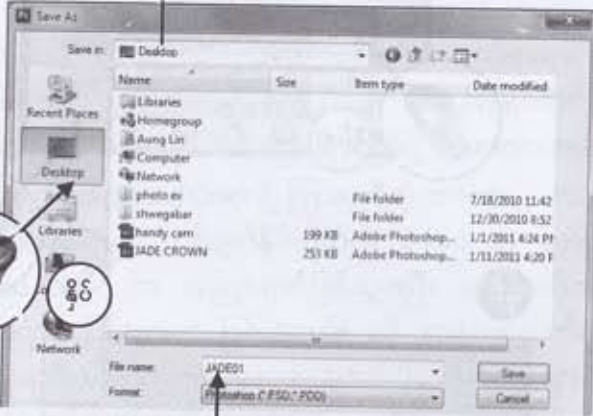


အခုလို ပြုလုပ်ပြီးတာကို သိမ်းဆည်းဖို့ Adobe Photoshop Program ရဲ့ File Menu ထဲက Save ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ File Save လုပ်တဲ့ ပုံစံကွက် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ရှာဖွေရလွယ်ကူအောင် သိမ်းဆည်းရမယ့်အခန်းနေရာမှာ Desktop ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါတယ်။ ပြီးရင် File အမည် ရိုက်ထည့်သတ်မှတ်ဖို့ File Name အကွက်နေရာမှာ JADE01 ဆိုတဲ့ စာသားအမည်ကို Keyboard ကနေ ရိုက်ထည့်လိုက်ပါတယ်။ စာဖတ်သူအနေနဲ့ ကိုယ်ကြိုက်နှစ်သက်တဲ့ အမည်ကို ရိုက်ထည့်သတ်မှတ်နိုင်ပါတယ်။ ပြီးရင် ထပ်မံ ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

နှိပ်

သိမ်းဆည်းရမည့်အခန်း

၄၈

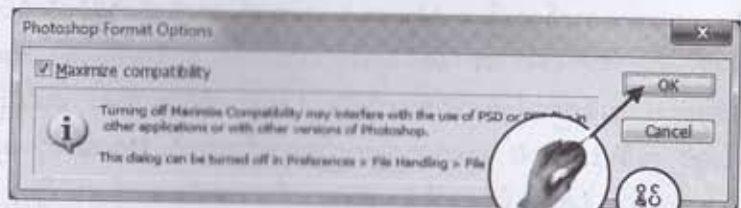


နှိပ်

ရိုက်

၂၀

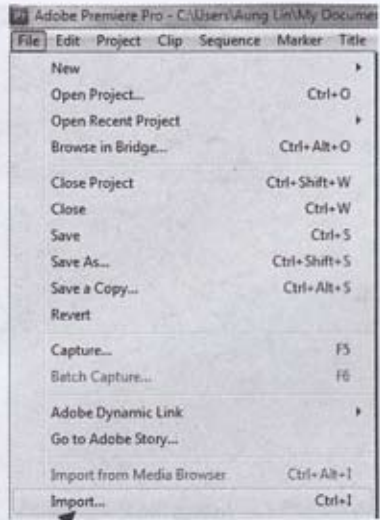
၄၉



နှိပ်

ပြီးရင် Adobe Photoshop Program ကနေ အပြီး ထွက်ပစ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် Adobe Premiere Program ထဲ ဝင်ရောက်ပြီး ကြိုက်နှစ်သက်ရာ Video ဇာတ်ဝင်ခန်းတွေကို Import လုပ်ပြီး တစ်ဆက်တည်း Timeline အကွက်ထဲရောက်အောင် ပြုလုပ်ထားပါ။ လေ့ကျင့်ခန်း (၁) မှာတုန်းက ဖော်ပြခဲ့ပြီး ဖြစ်ပါတယ်။

၅၀



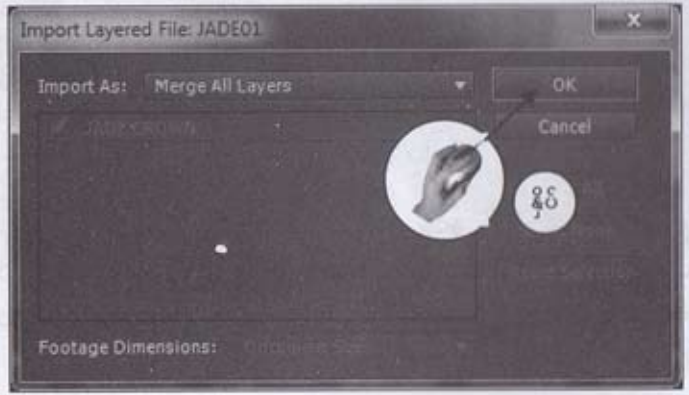
ပြီးရင် စောစော Adobe Photoshop Program မှာ ပြုလုပ်ခဲ့တဲ့ JADE01.psd ဆိုတဲ့ File ကို Adobe Premiere Program ထဲ ရောက်အောင် ပြုလုပ်ရပါမယ်။ ဒါကြောင့် Adobe Premiere Program ရဲ့ File Menu အောက်က Import ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

ဆက်လက် ပေါ်လာတဲ့ Import ပုံစံကွက်ထဲက Desktop အခန်းကို ရှာဖွေ တစ်ချက်နှိပ်ပြီး အဲဒီထဲမှာ ဖော်ပြနေတဲ့ File တွေထဲက JADE01.psd ဆိုတဲ့ File ကို လိုက်လံ ရှာဖွေပါ။ ရှာတွေ့ရင် အဲဒီ File နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ ၂-ချက် ဆက်တိုက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် ဆက်လက် ဖော်ပြနေတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၅၁



၅၂



၂၀

၂၉



၂၉



အဲဒီအခါ JADE01.psd File က Adobe Premiere Program ရဲ့ Project ထဲမှာ ပါရှိတဲ့ File တွေကို ထည့်သွင်း ဖော်ပြနေတဲ့ အကွက်ထဲ ရောက်ရှိသွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

ဆက်လက်ပြီး အဲဒီလို ရောက်ရှိနေတဲ့ JADE01.psd File နေရာတည်တည်မှာ Mouse ကို နှိပ်ရင်း Timeline ထဲက Video2 Track နေရာရောက်အောင် နှိပ်ရွှေ့လိုက်ပါ။ ရောက်ရင် Mouse နှိပ်ထားတာကို လွှတ်လိုက်ပါ။ သူ့ရဲ့ သဘောက စာသား File ကို Video အဖြစ် ပြသဖို့ ပြုလုပ်တာဖြစ်ပါတယ်။ မူရင်းဇာတ်ဝင်ခန်းက Video1 Track ဖြစ်ပြီး စာသားဇာတ်ဝင်ခန်းက Video02 Track မှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီ Video02 စာသားဇာတ်ဝင်ခန်းကို Video1 မှာ ပြသလိုတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းတည်တည်နေရာနားလောက် ရောက်အောင် Mouse ကို နှိပ်ရွှေ့လိုက်ပါ။

JJ

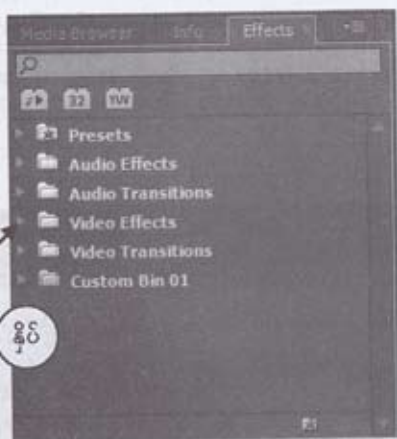
၁၁



အဲဒီအခါ ဇာတ်ဝင်ခန်းပြသတဲ့ ပုံစံကွက်မှာ စာသားနဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်း ရောနှော ပြသနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

အဲဒီနောက် Effect အကွက်ထဲက Video Effect ရဲ့ ရှေ့မှာ ရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်ပြနေ တဲ့ မြားနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် ထပ်မံ ဖော်ပြနေတဲ့ Command အကြောင်းအရာတွေထဲက Keying ကို လိုက်လံ ရှာဖွေပါ။ ရှာတွေ့ရင် Keying ရဲ့ ရှေ့မှာ ရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်ပြနေတဲ့ မြားနေရာတည့်တည့် မှာ Mouse နဲ့ ထပ်မံ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါကျမှ Keying ထဲမှာ ပါရှိတဲ့ Command အကြောင်းအရာတွေကို ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက Track Matte Key ကို လိုက်လံ ရှာဖွေပြီး ရှာတွေ့ရင် အဲဒီ Track Matte Key တည့်တည့်ကို Mouse နဲ့ ရွေးချယ် တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

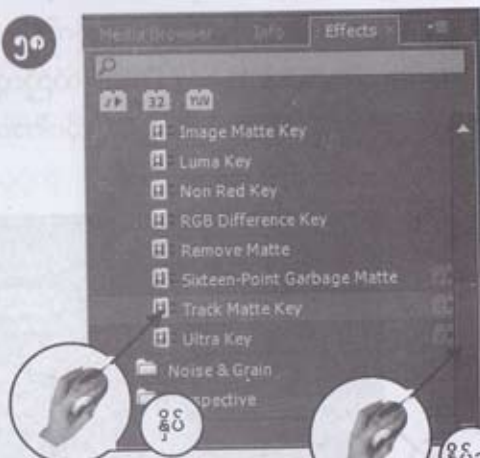
၁၆



၁၇



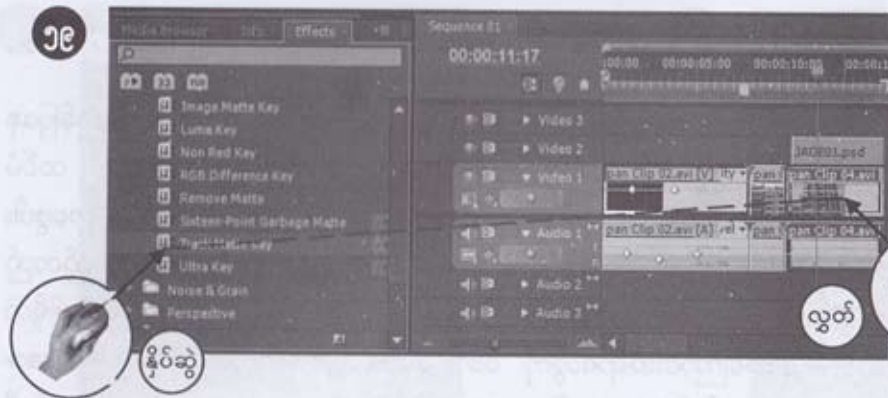
၁၈



အောက်ဘက်သို့.

၁၉

၂၉



ပြီးရင် အဲဒီ Track Matte Key ကို Mouse နဲ့ နှိပ်ထားရင်း Video01 Track ထဲက ဇာတ်ဝင်ခန်းထဲရောက်အောင် ရွှေ့ယူပါ။ ရောက်ရင် Mouse နှိပ်ထားတာကို လွှတ်လိုက်ပါ။

အဲဒီအခါ Effect Control အကွက်မှာ Track Matte Key Effect ရောက်ရှိ ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဆက်လက်ပြီး ပုံ-၆၀ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း Track Matte Key ရဲ့ ရှေ့မှာ ရှိတဲ့ ညာဘက်သို့ ညွှန်ပြနေတဲ့ မြားနေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

ဆက်လက်ပြီး အောက်ဘက်မှာ ပေါ်လာတဲ့ Matte ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ဘေးမှာ ရှိတဲ့ None ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ဘေးမှာရှိတဲ့ အောက်သို့ ညွှန်ပြနေတဲ့ မြားနေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် အောက်ဘက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ အကွက်ထဲက Video 2 ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ဆိုလိုတာက Track Matte Key Effect ထည့်သွင်းထားတဲ့ Video1 Track မှာ ရှိတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းနဲ့ Video 2 Track မှာ ရှိတဲ့ စာသား ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ပေါင်းစပ် ထည့်သွင်းတော့မယ်ကို ဆိုလိုပါတယ်။

၆၀



၂၉

၆၀



၆၂



CTI (Current Time Indicator)

၆၃



အဲဒီအခါ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ပြသနေတဲ့ ပုံစံကွက်မှာ မူရင်း ဇာတ်ဝင်ခန်းက စာသားထဲ ဝင်ရောက် ပြသနေတာကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ကျွန်တော့်အနေနဲ့ Timeline ထဲက Track Matte Key ထည့်သွင်းထားတဲ့ Video1 ရဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းအစနေရာမှာ ပြသဖို့ Timeline ရဲ့ အပေါ်ဘက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ CTI (Current Time Indicator) ကို Mouse နဲ့ နှိပ်ဆွဲပြီး ရွှေ့ယူ သတ်မှတ်ပါ။ ရွှေ့ယူပုံကို ပုံ-၆၃ မှာ ဖော်ပြထားပါတယ်။


၆၄



ပြီးရင် Effect Controls ပုံစံကွက်ထဲက Motion ရဲ့ ရှေ့မှာ ရှိတဲ့ ညာဘက်သို့ ညွှန်ပြနေတဲ့ မြားနေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၆၅



အဲဒီနောက် ပုံ-၆၅ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း Motion ဆိုတဲ့ စာသား အောက်ဘက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ Position ရဲ့ ရှေ့မှာ ရှိတဲ့  နေရာ တည်တည်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ညာဘက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ ပုံစံကွက်မှာ Keyframe တစ်ခု ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပြီးရင် ဇာတ်ဝင်ခန်းပြသတဲ့အကွက်ထဲမှာ ဖော်ပြနေတဲ့ စာသားကို အပေါ် ဘက်သို့ ရောက်အောင် Mouse နဲ့ နှိပ်ရွှေ့ပါ။ တကယ်လို့ စာသားရဲ့ အရွယ်အစားကို သေးလိုရင် ပုံ-၆၆ မှာ ဖော်ပြနေတဲ့အတိုင်း စာသား ပတ်လည်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ လေးထောင့်ကွက်ရဲ့ ထောင့်တစ်ထောင့်နေရာ မှာ Mouse ကို ရွှေ့ယူပြီး Mouse ကို အတွင်းဘက်သို့ နှိပ်ရွှေ့လိုက်ပါ။ အလိုရှိသလောက် စာသား အရွယ်အစားရရင် Mouse ကို လွှတ်လိုက်ပါ။

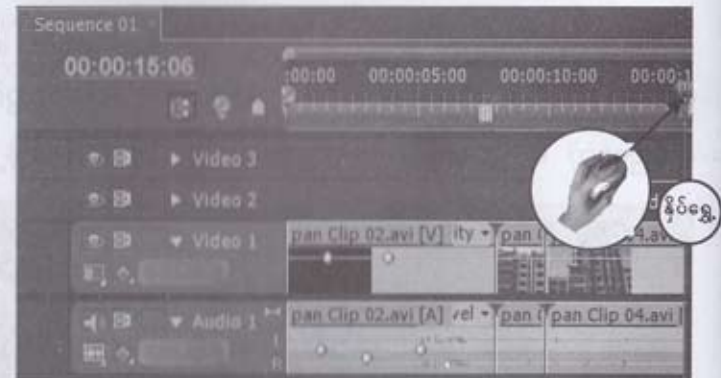
၆၆




အပေါ်ဘက်သို့
နေရာရွှေ့

အရွယ်အစား
အနည်းငယ်သေးရန်
အတွင်းဘက်သို့
နှိပ်ရွှေ့

၆၇



ပြီးရင် Timeline ထဲက Video 1 မှာရှိတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းရဲ့ အဆုံးသတ်နေရာရောက်အောင်  ကို သတ်မှတ်လိုက်ပါ။

၆၈



၆၉



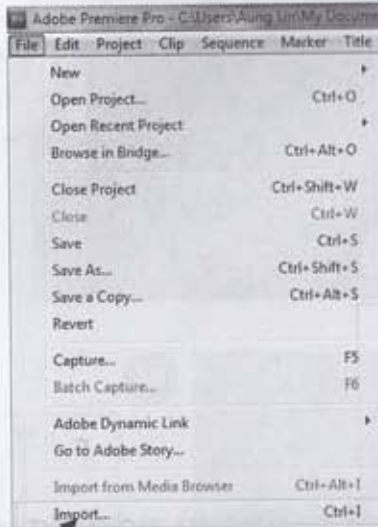
အောက်ဘက်သို့
နေရာရွှေ့

အဲဒီနောက် တစ်ဆက်တည်း ဇာတ်ဝင်ခန်း ပြသနေတဲ့ အကွက်ထဲက စာသားကို အောက်ဘက်သို့ ရောက်အောင် Mouse နဲ့ နှိပ်ဆွဲလိုက်ပါ။ အဲဒီလို ရွှေ့လိုက်တာနဲ့ တစ်ပြိုင်တည်း Effect Controls အကွက်မှာ နောက်ထပ် Keyframe တစ်ခု ထပ်မံ ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ သဘောက ဇာတ်ဝင်ခန်း အဆုံးသတ်နေရာမှာ စာသားက အောက်ဘက်သို့ ရွှေ့လျားပြီး ပျောက်ကွယ်သွားမယ်ဆိုတဲ့ သဘောပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ ပြီးရင် ဇာတ်ဝင်ခန်း ပြသတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ကြည့်ရှုဖို့ ▶ နေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ကြည့်ရှုပါ။ အဲဒီအခါ Track Matte Key ထည့်သွင်းထားတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းက စာသားဇာတ်ဝင်ခန်းထဲ ရောက်ရှိပြီး အဲဒီ စာသားဇာတ်ဝင်ခန်းက အပေါ်ကနေ အောက်ဘက်သို့ ရွှေ့လျားပျောက်ကွယ်သွားတာကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

လေ့ကျင့်ခန်း (၆)

Logo ပုံကို Video ဇာတ်ဝင်ခန်းထဲသို့ ရောက်အောင် ပြုလုပ်ပြီး ရွေ့လျားမှုကို ထည့်သွင်းခြင်း

၇၀



အရင်ဆုံး Logo ပုံပါတဲ့ Adobe Photoshop File ကို Adobe Premiere Program ထဲ Import ထည့်သွင်း ပြပါမယ်။ ဒါကြောင့် File Menu အောက်က Import ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက Logo ပုံ File ကို လိုက်လံ ရှာဖွေပါ။ နမူနာအနေနဲ့ handy cam.psd ဆိုတဲ့ File ကို လိုက်လံ ရှာဖွေလိုက်ပါတယ်။ ရှာတွေ့ရင် အဲဒီ File နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ J-ချက် ဆက်တိုက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ဆက်လက် ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

အဲဒီအခါကျမှ ရွေးချယ်လိုက်တဲ့ handy cam.psd File က Adobe Premiere File ထဲ ရောက်ရှိသွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။



၇၁



၇၂

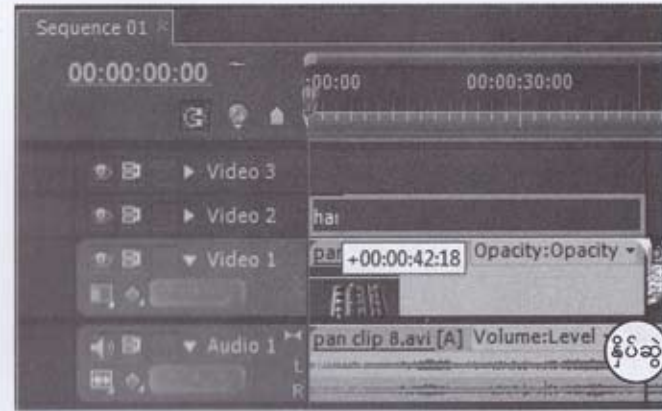


၇၃

၂၉



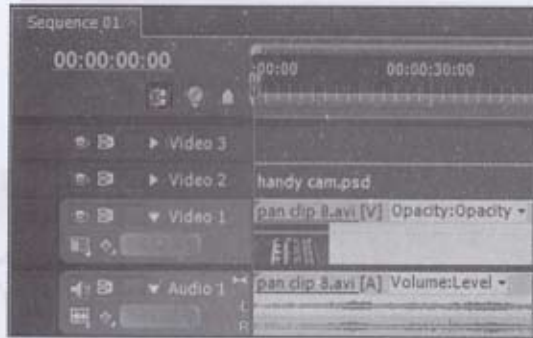
၂၉



ညာဘက်သို့.


ဆက်လက်ပြီး Adobe Premiere Program File ထဲ ရောက်ရှိနေတဲ့ handy cam.psd File ကို Timeline ထဲက Video 2 ထဲ ရောက်ရှိအောင် ပုံ-၇၃ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း Mouse နဲ့ နှိပ်ဆွဲပြီး ရွှေ့ယူလိုက်ပါ။ ရောက်ရင် Mouse နှိပ်ထားတာကို လွှတ်လိုက်ပါ။ တကယ်တော့ Video 2 ထဲ ရောက် ရှိသွားတဲ့ handy cam.psd File က ဇာတ်ဝင်ခန်း ပြသတဲ့အခါ ရုပ်ငြိမ် ဇာတ်ဝင်ခန်းအဖြစ် ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒါပေမယ့် ဖော်ပြမယ့် ကြာချိန်က တိုတောင်းလှပါတယ်။ ကျွန်တော့်အနေနဲ့ မူရင်းဇာတ်ဝင်ခန်းဖြစ်တဲ့ Video 1 ထဲ ရောက်ရှိနေတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းနဲ့ ကြာချိန်ခြင်း တူညီ အောင် ပြုလုပ်ဖို့ လိုအပ်ပါတယ်။ ဒါကြောင့် Video 2 ထဲ ရောက်ရှိနေတဲ့ handy cam.psd File ရဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်း ပြသချိန်ကို ကြာမြင့်စေဖို့ ပုံ-၇၄ မှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Timeline မှာ ရောက်ရှိနေတဲ့ Video 2 ဇာတ်ဝင်ခန်းရဲ့ အဆုံးသတ်မှာ Mouse ကို ရွှေ့ယူထားပြီး Mouse ကို နှိပ်ထားရင်း ညာဘက်သို့ Video 1 ဇာတ်ဝင်ခန်းနဲ့ တူညီအောင် နှိပ်ဆွဲပါ။ တူညီပြီဆိုရင် Mouse ကို လွှတ်လိုက်ပါ။

၂၅

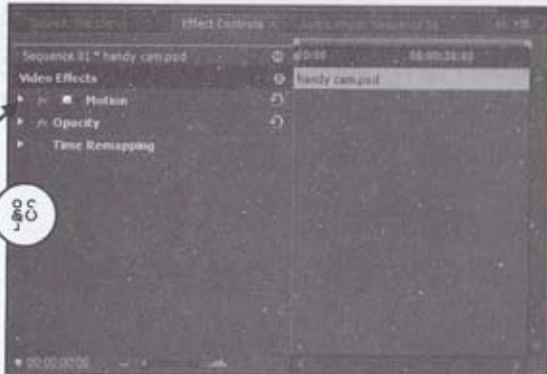


၂၆

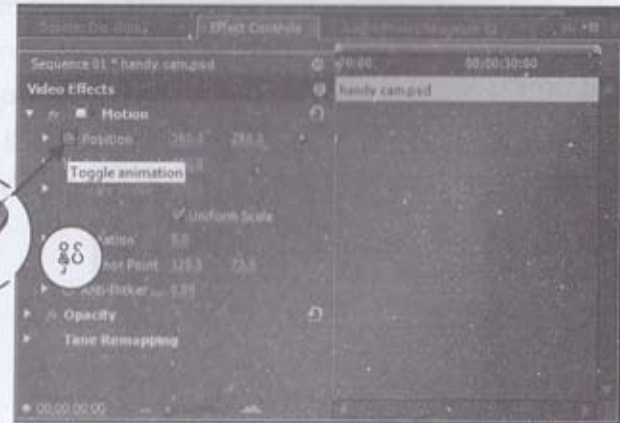


ပြီးရင် Timeline ထဲက Video 1 မှာရှိတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းရဲ့ ရှေ့ဆုံး နေရာရောက်အောင် Keyboard ထဲက Home ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ဇာတ်ဝင်ခန်း ပြသတဲ့ ပုံစံကွက်မှာ ပုံ-ရပ် မှာ ဖော်ပြထားသလို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအခါ Effect Controls ပုံစံကွက်မှာလည်း ပုံ-ရပ်အတိုင်း ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဆက်လက်ပြီး အဲဒီပုံစံကွက်ထဲက Video Effects နေရာမှာ ဖော်ပြနေတဲ့ထဲက Motion ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ရှေ့မှာ ရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်နေတဲ့ မြားနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် အောက်ဘက်မှာ ပေါ်လာတဲ့ Command တွေထဲက ပုံ-ရပ် မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း Position ရဲ့ ရှေ့ကပ်လျက်ရှိနေတဲ့  အကွက်နေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ သူ့ရဲ့ သဘောက Motion လှုပ်ရှားမှု Keyframe ကို ထည့်သွင်း သတ်မှတ်တဲ့ သဘောပဲ ဖြစ်ပါတယ်။

၂၂



၂၃




၃၉

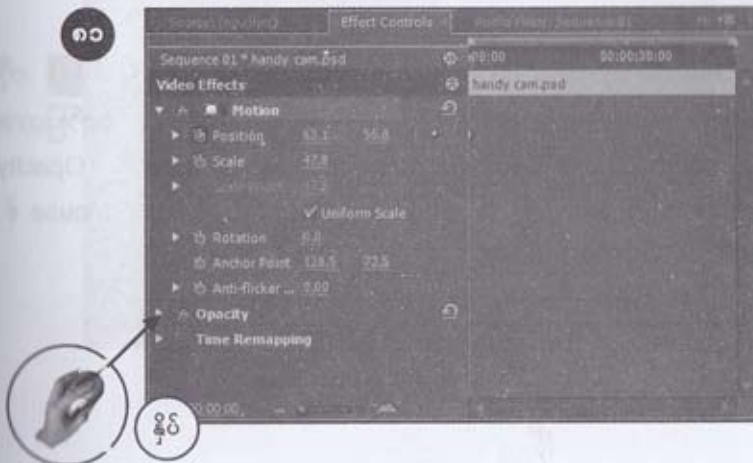


၄၀

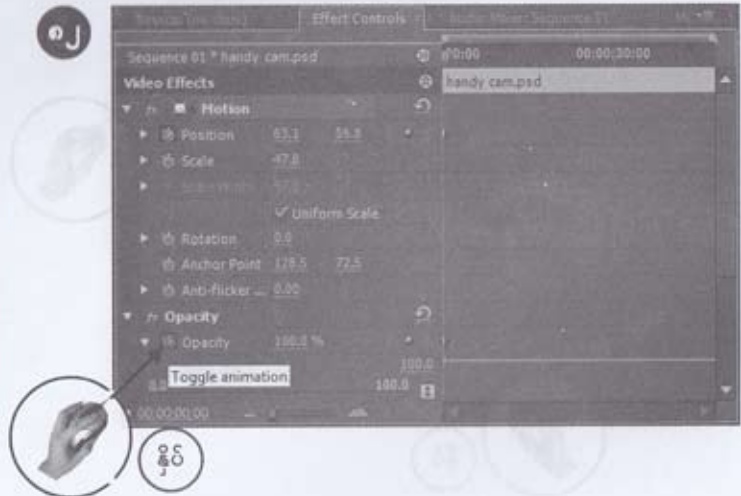


အဲဒီအခါ ဇာတ်ဝင်ခန်း ပြသတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲမှာ ဖော်ပြနေတဲ့ Logo ပုံဖြစ်တဲ့ ဗီဒီယို ကင်မရာပုံကို ဇာတ်ဝင်ခန်းမြင်ကွင်းရဲ့ ဘယ်ဘက်အပေါ်ထောင့်သို့ ရောက်အောင် ရွေ့ယူပါ။ တစ်ဆက်တည်း ဗီဒီယို ကင်မရာ Logo ပုံရဲ့ အရွယ်အစားကိုလည်း သင့်တော်တဲ့ အရွယ်အစားဖြစ်အောင် Mouse နဲ့ နှိပ်ဆွဲပြီး ချုံ့ယူလိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် Video Effects ပုံစံကွက်ထဲက Opacity စာသားရဲ့ ရှေ့မှာ ရှိတဲ့ ညာဘက်သို့ ညွှန်တဲ့မြားနေရာမှာ တစ်ချက် နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် အောက်ဘက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ Command တွေထဲက Opacity ရဲ့ ရှေ့မှာ ရှိတဲ့  နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ သူ့ရဲ့ သဘောက Opacity နဲ့ ပတ်သက်တဲ့ ပြုလုပ်မယ့် Keyframe ကို သတ်မှတ်တဲ့ သဘောပဲ ဖြစ်ပါတယ်။

၄၁



၄၂

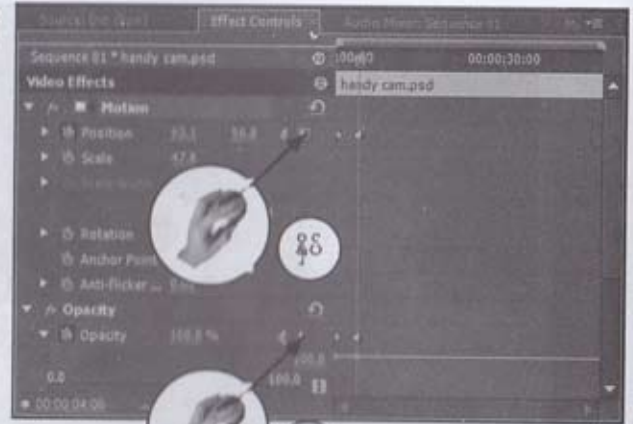


၃၁



၈၃



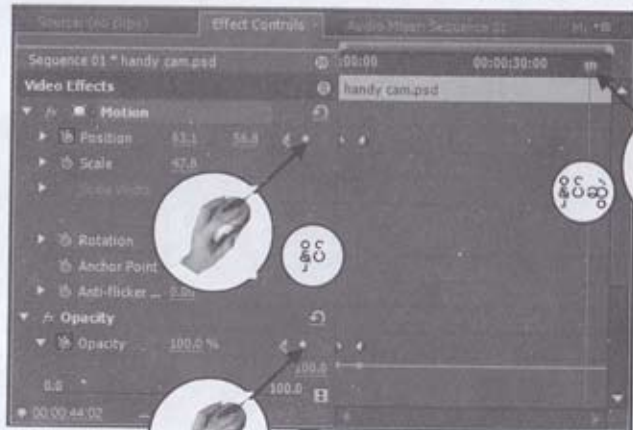
၈၄





မှတ်ချက် ။ Motion က ရွှေ့လျားမှုအတွက်ဖြစ်ပြီး Opacity က ပုံပေါ်ဖို့နဲ့ ပုံပျောက်ကွယ်ဖို့အတွက် ဖြစ်ပါတယ်။

အဲဒီနောက် Timeline ထဲက CTI  နေရာကို Mouse နဲ့ နှိပ်ထားရင်း ဇာတ်ဝင်ခန်း ပြသချိန်ထက် အနည်းငယ် ကြာချိန်နေရာနားလောက် ရောက်အောင် နှိပ်ဆွဲလိုက်ပါ။ နှိပ်ဆွဲရမယ့် အနေအထားပြပုံကို ပုံ-၈၃ မှာ ဖော်ပြပေးထားပါတယ်။ အဲဒီနောက် တစ်ဆက်တည်း Effect Controls အကွက်ထဲက Motion နေရာနဲ့ Opacity နေရာတွေမှာရှိတဲ့  နေရာတွေမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်စီနှိပ်လိုက်ပါ။

၈၅






အဲဒီနောက် ဇာတ်ဝင်ခန်းရဲ့ အဆုံးသတ်နားလောက်မှာ CTI  ကို ရွှေ့ယူလိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် တစ်ဆက်တည်း ပုံ-၈၅ မှာ ဖော်ပြထား တဲ့အတိုင်း Effect Controls အကွက်ထဲ Motion နေရာနဲ့ Opacity နေရာတွေမှာရှိတဲ့  နေရာတွေမှာ နောက်တစ်ကြိမ် Mouse နဲ့ တစ်ချက်စီနှိပ်သွားလိုက်ပါ။

၉၂

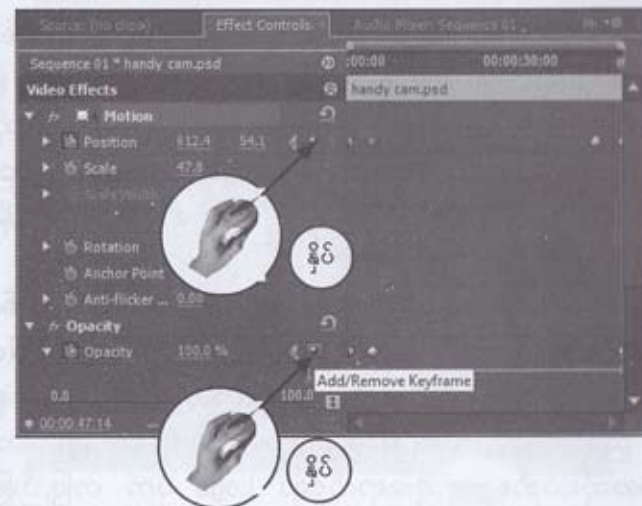
၈၆



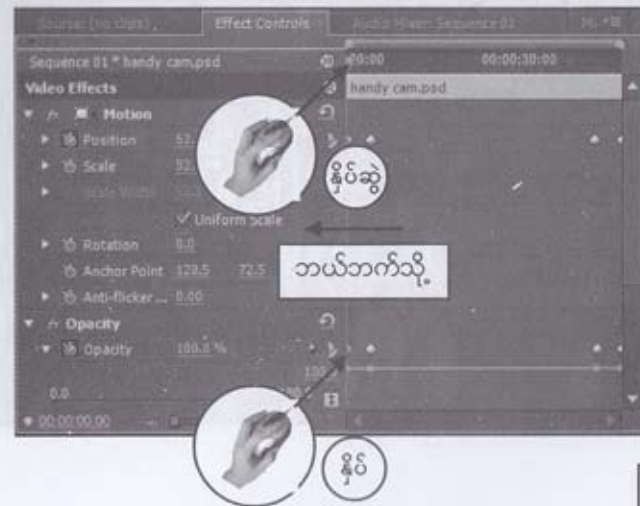
ဆက်လက်ပြီး ဇာတ်ဝင်ခန်း ပြသတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက Logo ပုံရဲ့ အလယ်ဗဟို တည့်တည့်မှာ Mouse ကို ထားပြီး Mouse ကို နှိပ်ထားရင်း ညာဘက်သို့ ရောက်အောင် နှိပ်ဆွဲလိုက်ပါ။ ရောက်ရင် လွှတ်လိုက်ပါ။ ပုံ-၈၆ မှာ နှိပ်ဆွဲ နေရာချတဲ့ အနေအထားပြပုံကို ဖော်ပြပေးထားပါတယ်။

ပြီးရင် CTI  ကို ဇာတ်ဝင်ခန်းရဲ့ အဆုံးသတ် ရောက်အောင် နှိပ်ဆွဲ လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် Effect Controls ပုံစံကွက်ထဲက Motion နဲ့ Opacity နေရာတွေမှာ ရှိတဲ့  နေရာတွေမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်စီနှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် ဇာတ်ဝင်ခန်းရဲ့ ရှေ့ဆုံးနေရာရောက်အောင် CTI  ကို ဘယ်ဘက်သို့ ပြန်လည် ရွေ့ယူပါ။

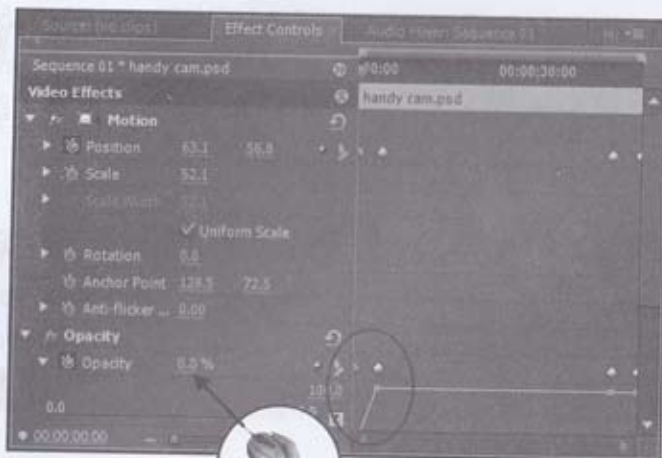
၈၇



၈၈



၈၉

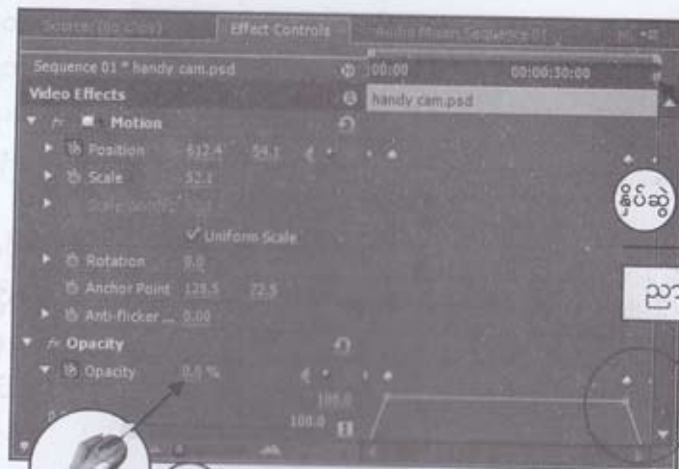


နှိပ်ဆွဲ



'၀' သည် %ရောက်သည်အထိ
ဘယ်ဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲ

၉၀



နှိပ်ဆွဲ



ညာဘက်သို့

နှိပ်ဆွဲ

'၀' သည် %ရောက်သည်အထိ
ဘယ်ဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲ

၉၁



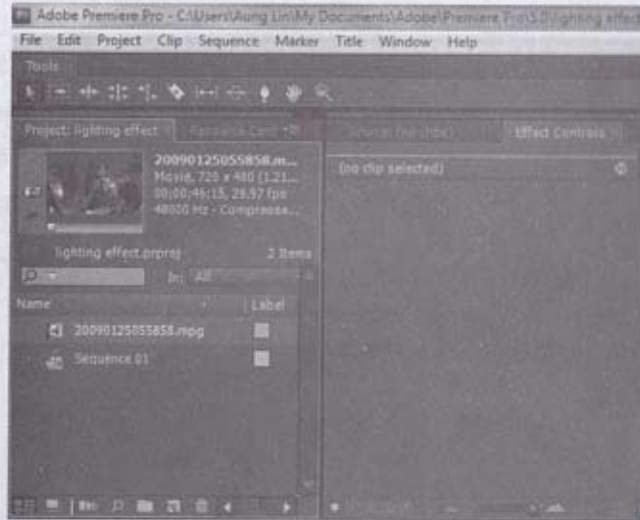
အဲဒီနောက် ပုံ-၈၉ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း Opacity မှာရှိတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းရဲ့ ရှေ့ဆုံးမှာ သတ်မှတ်ခဲ့တဲ့ Keyframe နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက် ပြန်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Opacity % နေရာမှာ Mouse ကို ထားပြီး ၀% ရောက်တဲ့အထိ Mouse ကို ဘယ်ဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲလိုက်ပါ။ ဒီနည်းအတိုင်းပဲ ဇာတ်ဝင်ခန်းရဲ့ နောက်ဆုံးမှာ သတ်မှတ်ခဲ့တဲ့ Keyframe တည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်ပြီး Opacity % ကို ၀ %ဖြစ်အောင် ထပ်မံ နှိပ်ဆွဲ သတ်မှတ်ပါ။

အဲဒီအခါကျမှ ဇာတ်ဝင်ခန်းပြသတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက Play ခလုတ်ကို တစ်ချက် နှိပ်ပြီး ကြည့်ရှုပါ။ ဇာတ်ဝင်ခန်း စစချင်း ပြသတဲ့အခါ Logo ပုံက မပေါ်သေးဘဲ အနည်းငယ်ကြာပြီးမှ တဖြည်းဖြည်းချင်းပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပြီး ပြသနေရင်း Logo ပုံက ညာဘက်သို့ တဖြည်းဖြည်း ရွေ့လျားနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဇာတ်ဝင်ခန်းအဆုံးသတ်နားလည်းရောက်ရော Logo ပုံက တဖြည်းဖြည်း မှေးမှိန်ပြီး ပျောက်ကွယ်သွားတာကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

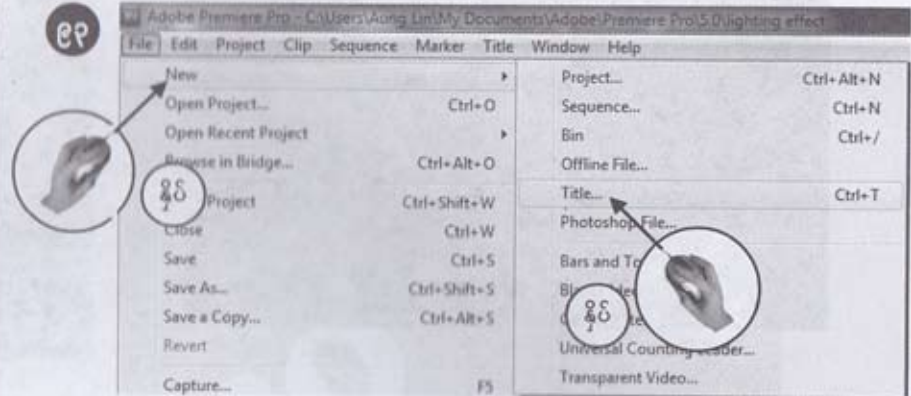
လေ့ကျင့်ခန်း (၇)

Video ဇာတ်ဝင်ခန်းအတွင်း Lighting Effect ကို ထည့်သွင်းအသုံးပြုခြင်း

၉၂



၉၃

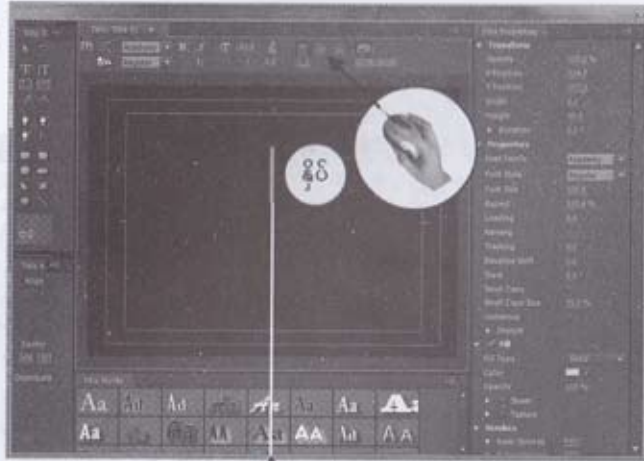


၉၄



ဒီလေ့ကျင့်ခန်းမှာတော့ ဇာတ်ဝင်ခန်းအတွင်းမှာ Slide မီးရောင်ထိုးတဲ့ ပုံစံမျိုး Lighting Effect ကို ထည့်သွင်းပြပါမယ်။ နမူနာအနေနဲ့ စာတမ်းထိုးထားတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းမှာ ထည့်သွင်းပြလိုပါတယ်။ ဒါကြောင့် အရင်ဆုံး File Menu အောက်က New ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ညာဘက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ထဲက Title ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် နောက်ထပ် ပေါ်လာတဲ့ New Title ပုံစံကွက်ထဲက Name ထဲမှာ Title01 ဆိုပြီး မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအတိုင်းပဲထားပြီး OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ သူ့ရဲ့သဘောက စာတမ်းထိုး ဇာတ်ဝင်ခန်းရဲ့ အမည်ကို Title01 အဖြစ် သတ်မှတ်လိုက်တယ် ဆိုတဲ့ သဘောပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ တကယ်လို့ စာဖတ်သူအနေနဲ့ တစ်ခြား ကိုယ့်စိတ်ကြိုက် အမည်ကို သတ်မှတ်လိုရင် Title01 နေရာမှာ သတ်မှတ် လိုတဲ့ အမည်ကို စိတ်ကြိုက် ရိုက်ထည့်ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

၉၅




ရိုက်



၉၆



အဲဒီအခါကျမှ စာတမ်းထိုး စာတွေကို ရိုက်ထည့်ရမယ့် ပုံစံကွက် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီပုံစံကွက်ရဲ့ အလယ်နားလောက်မှာ စာစတင်ရိုက်ဖို့အတွက် Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်ပြီး နေရာချလိုက်ပါ။ ပြီးရင် ရိုက်လိုတဲ့ စာသားတွေကို ရိုက်ထည့်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် ပုံ-၉၅ မှာ ဖော်ပြထားသလို ရိုက်လိုက်တဲ့ စာသားတွေကို အလယ်အညီကျအောင်  ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ရရှိလာတဲ့ စာသားပုံစံကို မကြိုက်ဘူးဆိုရင် ပုံ-၉၆ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း စာသားပုံစံ အမျိုးအစားကို စိတ်ကြိုက် ပြောင်းလဲဖို့ စာသားပုံစံအမျိုးအစားအမည်နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်ပြီး အောက်ဘက်မှာ ပေါ်လာတဲ့ စာသား ပုံစံအမျိုးအစားအမည်တွေထဲက ပြောင်းလဲလိုတဲ့ စာသားပုံစံအမည်နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ ရွေးချယ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် ရွေးချယ်လိုက်တဲ့ စာသားပုံစံအတိုင်း နဂိုစာသားပုံစံက ပြောင်းလဲသွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပြီးရင်တော့ Title ပုံစံကွက်ရဲ့ ညာဘက်အပေါ်ထောင့်မှာရှိတဲ့ အနီရောင် ကြက်ခြေခတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ပိတ်ပစ်လိုက်ပါ။

€2



၀၀၀



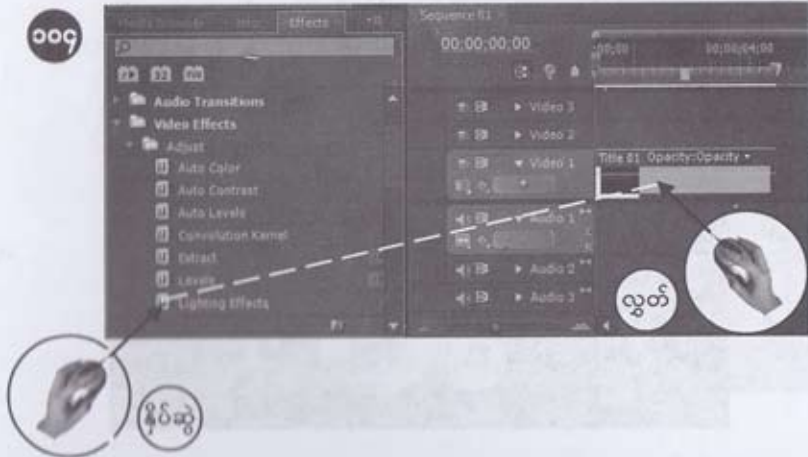
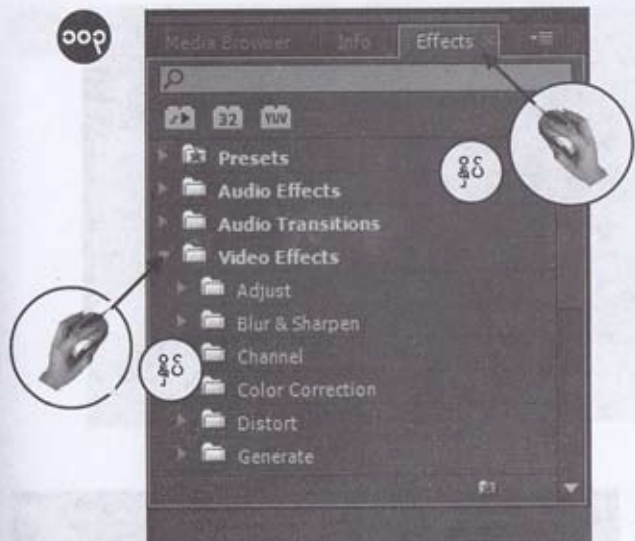
၀၀၀



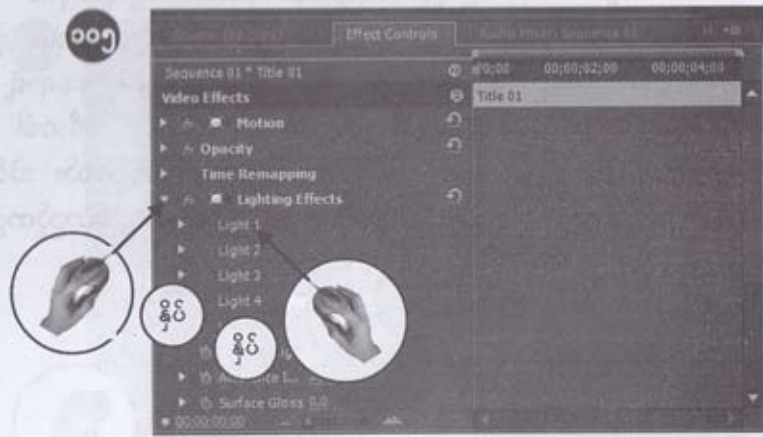
၀၀၂



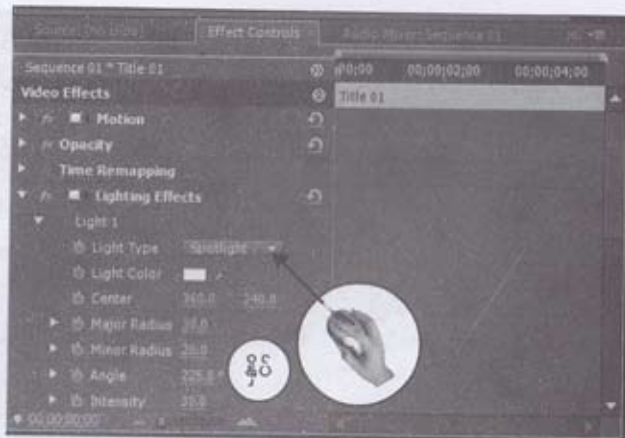
ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက Fill အောက်မှာရှိတဲ့ Colorဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ဘေးမှာရှိတဲ့ အဖြူရောင်အကွက်နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ စိတ်ကြိုက်အရောင် ရွေးချယ်နိုင်တဲ့ ပုံစံကွက် ထပ်မံ ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီပုံစံကွက်ထဲက ပြောင်းလဲ လိုတဲ့ အရောင်နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ် လိုက်ပါ။ နမူနာအနေနဲ့ အနီရောင်ကို ရွေးချယ်လိုက်ပါတယ်။ ပြီးရင် OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါတယ်။ ပြီးရင် ပုံစံကွက်ရဲ့ ညာဘက်အပေါ် ထောင့်မှာရှိတဲ့ အနီရောင်ကြက်ခြေခတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ပုံစံကွက် ကို ပိတ်ပစ်လိုက်ပါ။



ပြီးရင် Effect ပုံစံကွက်ထဲက Video Effects ရဲ့ ရှေ့မှာရှိတဲ့ ညာဘက်ကို ညွှန်ပြနေတဲ့ မြားနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ တစ်ဆက်တည်း အောက်ဘက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ထဲက Adjust နေရာရဲ့ ရှေ့မှာရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်မြားနေရာမှာ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ထပ်မံ ပေါ်လာတာတွေက Adjust အခန်းခွဲအောက်မှာ ပြုလုပ်နိုင်တဲ့ Effect တွေပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက Lighting Effect နေရာရောက်အောင် Mouse ကို ရွေ့ယူပါ။ တစ်ဆက်တည်း Mouse ကို နှိပ်ထားရင်း Timeline ထဲ ရောက်ရှိနေတဲ့ Title01 ဇာတ်ဝင်ခန်းထဲ ရောက်အောင် Mouse ကို နှိပ်ဆွဲသွားပါ။ ဇာတ်ဝင်ခန်းထဲ ရောက်ရင် Mouse ကို လွှတ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Effect Controls ပုံစံကွက်ထဲမှာ ဖော်ပြနေတဲ့ Lighting Effects စာသားရဲ့ ရှေ့မှာရှိတဲ့ ညာဘက်သို့ ညွှန်ပြနေတဲ့ မြားနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ Slide မီးအလင်းရောင် ၅-ခုအထိ ထည့်သွင်းနိုင်ကြောင်း ဖော်ပြနေတဲ့ Light1, Light2, Light3, Light4, Light5 ဆိုတဲ့ စာသားတွေကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

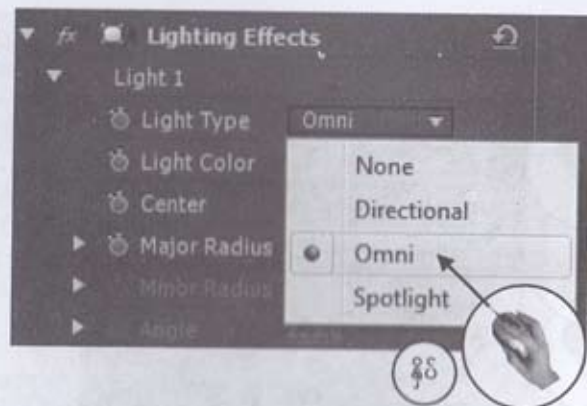


၁၀၆



အဲဒီထဲက Light1 ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ရွေးချယ်ပုံက Light1 ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ရှေ့မှာရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်တဲ့မြားနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အောက်ဘက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ထဲက Light Type နေရာရဲ့ ညာဘက်မှာရှိတဲ့ Spotlight နေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ None, Directional, Omni, Spotlight စတာတွေကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက Omni ကို ရွေးချယ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Lighting Effects ဆိုတဲ့ စာသားတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၁၀၇



၁၀၈

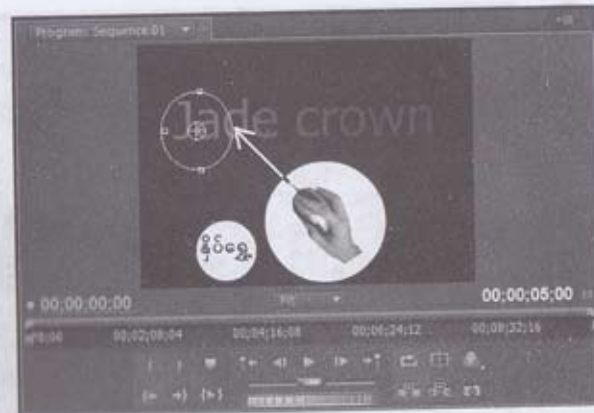



၀၀၉



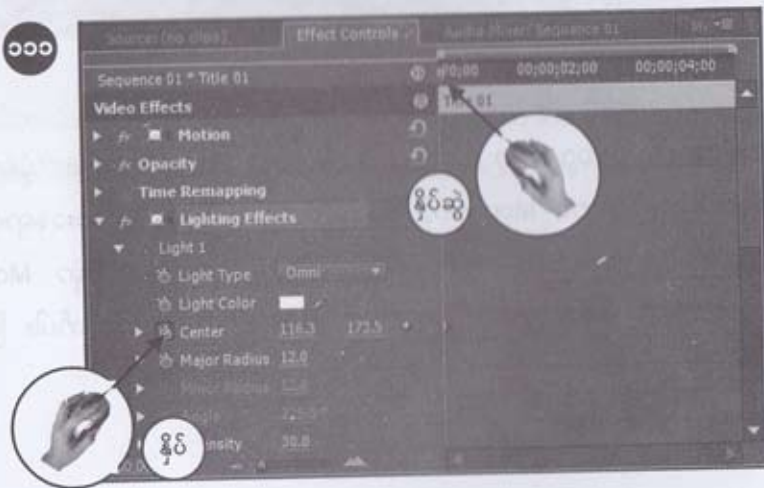
အရွယ်အစား
သေးရန်

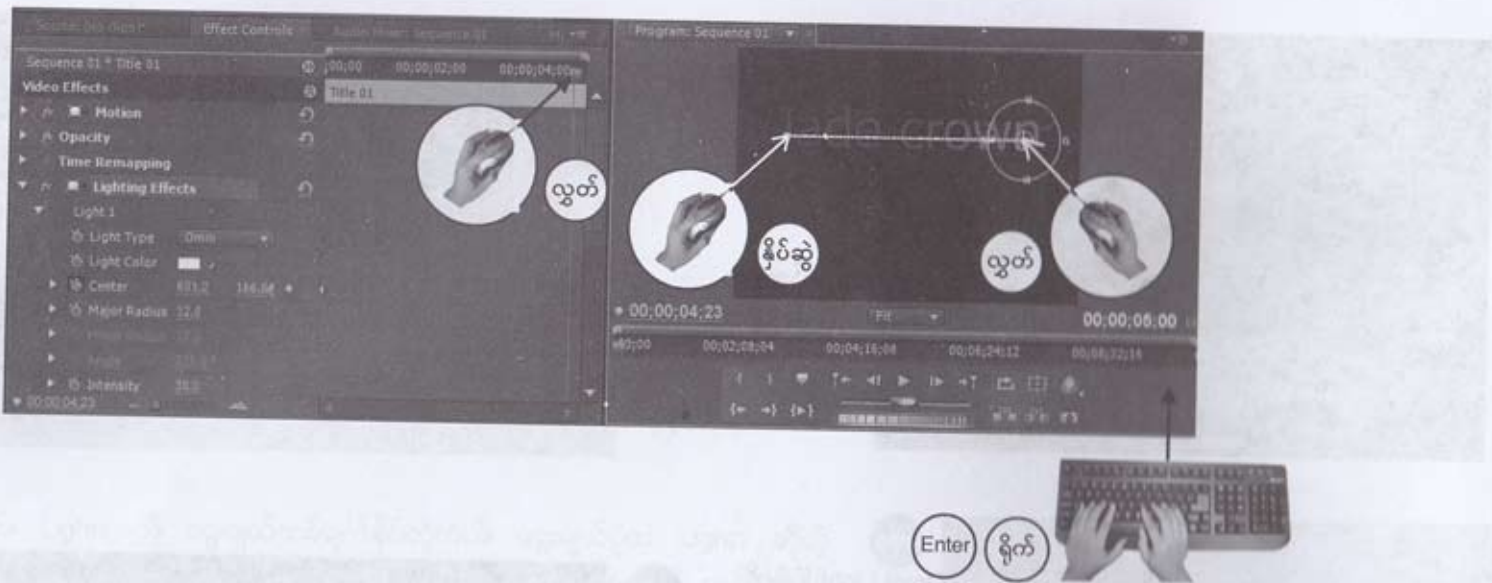
၀၀၀



အဲဒီအခါ Program Sequence 01 မြင်ကွင်းပုံစံကွက်မှာ Omni Light ပုံစံကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဖော်ပြနေတဲ့ Omni Light ပုံစံက စက်ဝိုင်းပုံဖြစ် နေပါတယ်။ အဲဒီစက်ဝိုင်းရဲ့ အရွယ်အစားကို သေးငယ်ဖို့အတွက် စက်ဝိုင်းရဲ့ ထောင့်တစ်ထောင့်မှာ Mouse ကို ထားပြီး Mouse ကို အတွင်းဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲပြီး ရွှေ့ယူလိုက်ပါ။ အလိုရှိသလောက် အရွယ်အစားရရင် Mouse နှိပ်ထားတာကို လွှတ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် ပုံ-၁၀၀ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း Omni Light ပုံကို Jade crown ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ရှေ့ဆုံးစာလုံးနေရာ ရောက် အောင် Mouse ကို နှိပ်ထားရင်း ရွှေ့ယူလိုက်ပါ။ ပြီးရင် Effect Controls ပုံစံကွက်ထဲက Center ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ရှေ့မှာရှိတဲ့  နေရာတည့်တည့် မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၀၀၁





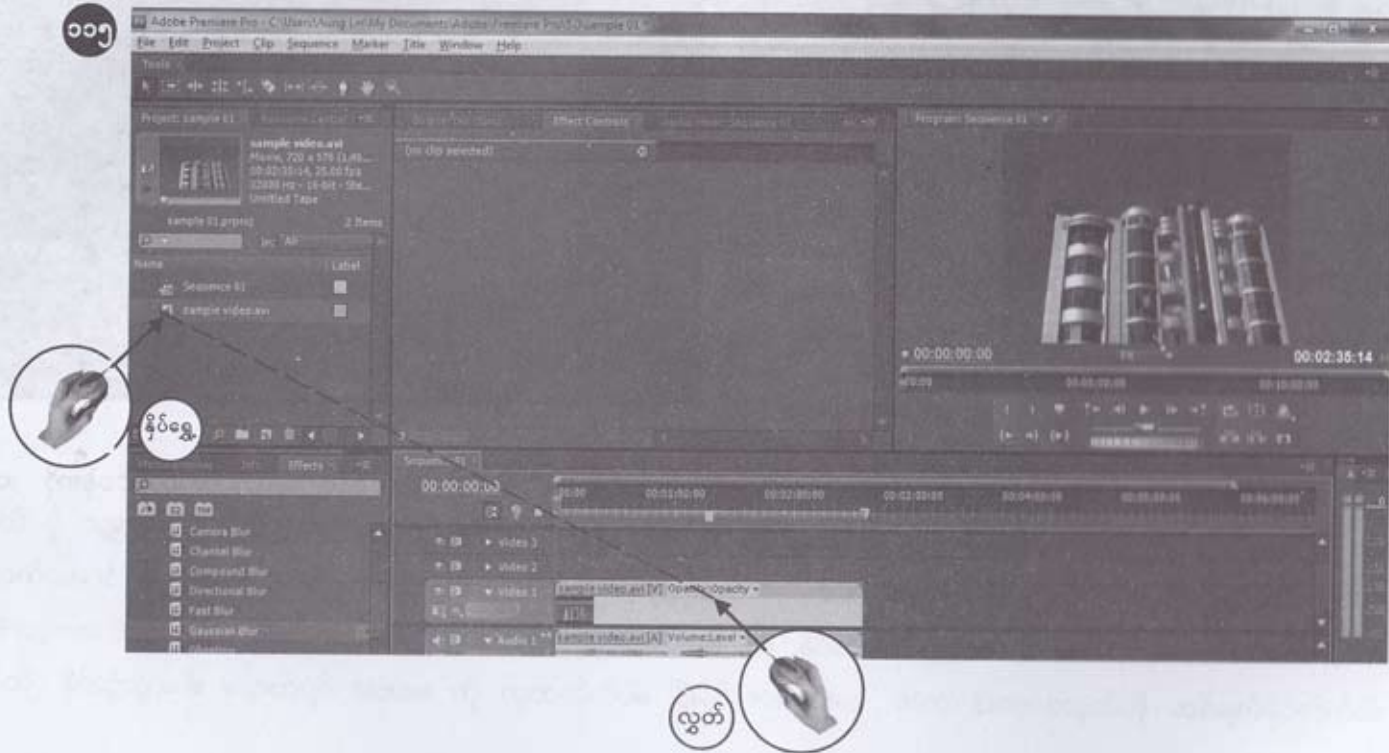
အဲဒီနောက် ပုံ-၁၁၂ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း Effect Controls ပုံစံကွက်ထဲက CTI နေရာမှာ Mouse ကို ထားပြီး စာတ်ဝင်ခန်းရဲ့ နောက်ဆုံး နေရာရောက်အောင် Mouse ကို နှိပ်ဆွဲပြီး ရွှေ့ယူပါ။ နောက်ဆုံးနေရာလောက်ရောက်ရင် Mouse နှိပ်ဆွဲတာကို လွှတ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် တစ်ဆက် တည်း Program Sequence ပုံစံကွက်ထဲက Omni Light ပုံမှာ Mouse ကို နှိပ်ထားရင်း Jade crown ဆိုတဲ့ စာသားအဆုံးဘက်ရောက်အောင် ညှာဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲသွားပါ။ ရောက်ရင် Mouse ကို လွှတ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Keyboard ထဲက Enter ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။



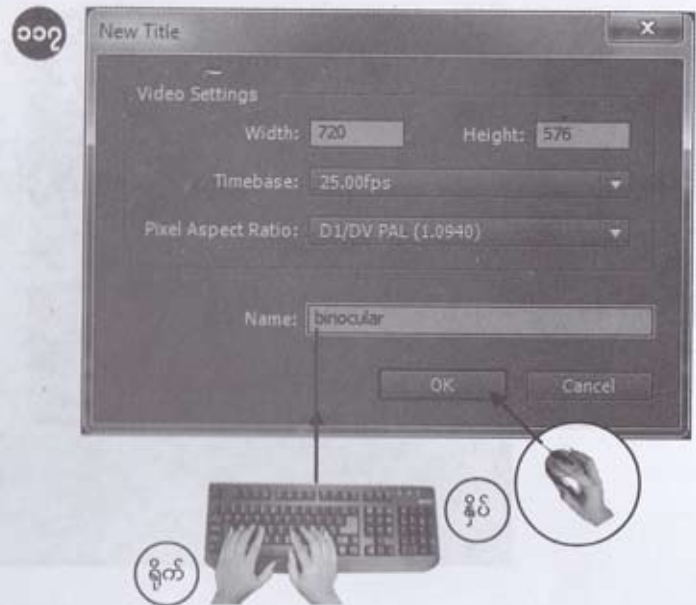
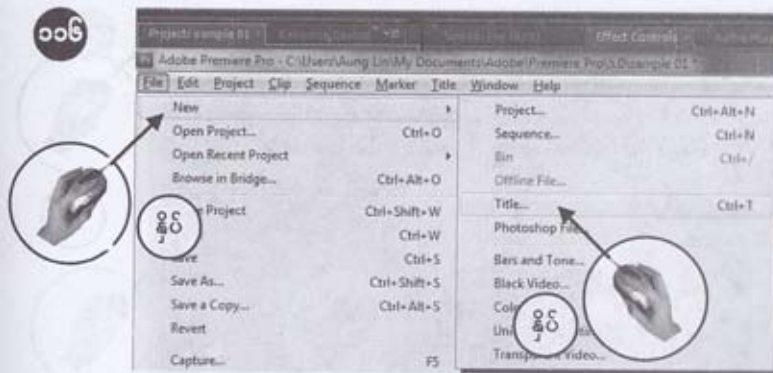
အဲဒီအခါ ဇာတ်ဝင်ခန်းနဲ့ Omni Light Effect တွေကို Render လုပ်မှာဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီလို Render လုပ်ပြီးမှသာ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို အစအဆုံး ချောချောမောမော ပြန်လည် ဖွင့်ကြည့်နိုင်မှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပုံ-၁၁၄ မှာ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ကြည့်ရှုနေပုံကို ဖော်ပြပေးထားပါတယ်။

လေ့ကျင့်ခန်း (၈)

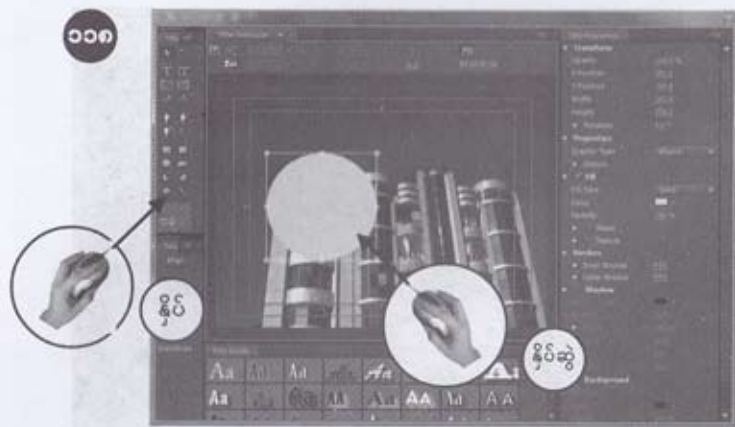
Video ဇာတ်ဝင်ခန်းတွင် မှန်ဘီလူးဖြင့် ကြည့်နေသည့် ဇာတ်ဝင်ခန်းပုံစံမျိုးဖြစ်အောင် ပြုလုပ်နည်း





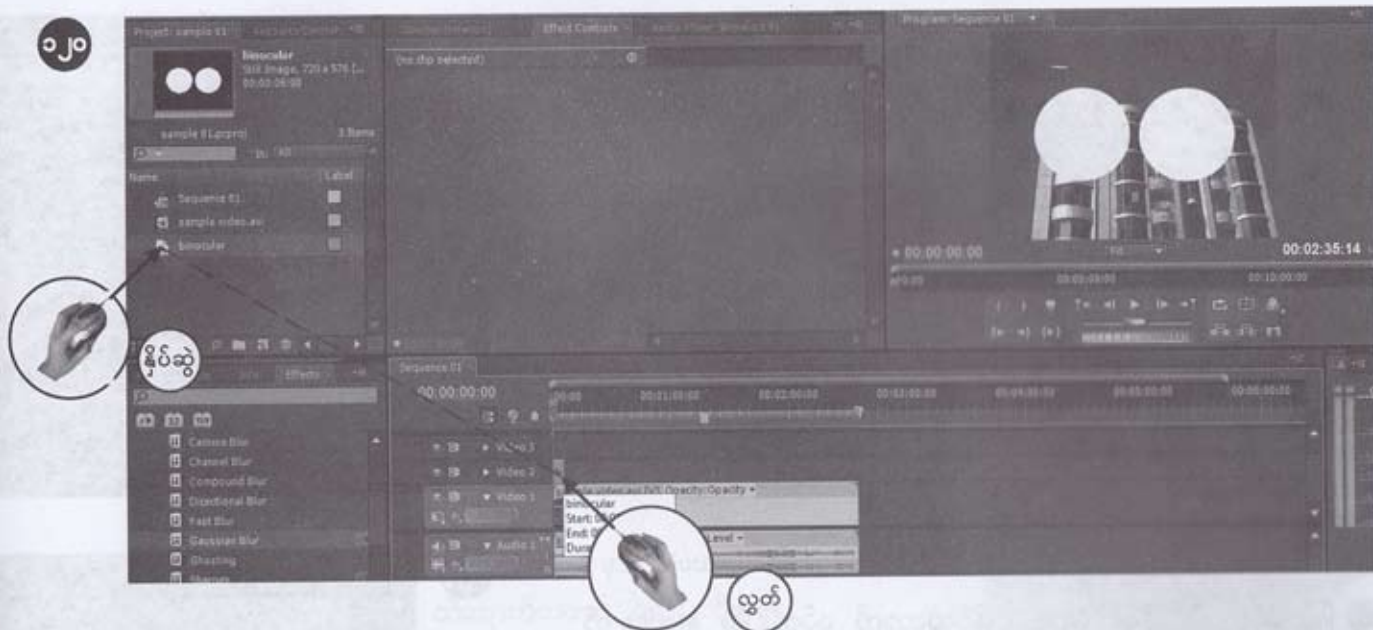
အရင်ဆုံး ဇာတ်ဝင်ခန်းတစ်ခုကို File Menu ထဲက Import နဲ့ ခေါ်တင်ထားပါ။ ပြီးရင် အဲဒီ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို Timeline ထဲက Video 1 နေရာသို့ ရောက်အောင် Mouse နဲ့ နှိပ်ရွှေ့ထားလိုက်ပါ။



ပြီးရင် File Menu ထဲက New ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ညာဘက်မှာ ပေါ်လာတဲ့ Command တွေထဲက Title ကို ရွေးချယ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် ထပ်မံ ပေါ်လာတဲ့ New Title ပုံစံကွက်ထဲက Name နေရာမှာ binocular ဆိုတဲ့ အမည်စာသားကို ရိုက်ထည့်သတ်မှတ်လိုက်ပါတယ်။ သူ့ရဲ့ သဘောက မှန်ဘီလူးပုံစံအဖြစ် Title ထဲမှာ ပြုလုပ်မှာ ဖြစ်လို့ Binocular (မှန်ဘီလူး) ဆိုတဲ့ အမည်ကို သတ်မှတ်ပေးလိုက်တဲ့ သဘောပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ စာဖတ်သူ အနေနဲ့ ကိုယ်ကြိုက်နှစ်သက်တဲ့ အမည်ကို ရိုက်ထည့် သတ်မှတ်နိုင်ပါတယ်။



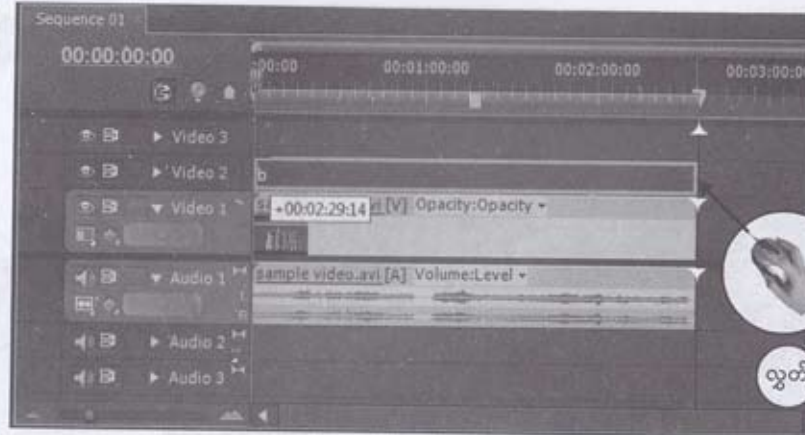
အဲဒီနောက် ပေါ်လာတဲ့ Title ပုံစံကွက်ထဲက စက်ဝိုင်းပုံ Ellipse Tools နေရာမှာ Mouse နဲ့ ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် အနေတော် စက်ဝိုင်းပုံတစ်ပုံကို ရေးဆွဲလိုက်ပါ။ ရရှိလာတဲ့ စက်ဝိုင်းက အဖြူရောင်နဲ့ ဖြည့်သွင်းထားတဲ့ စက်ဝိုင်းပုံပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ ဆက်လက်ပြီး ရရှိလာတဲ့ စက်ဝိုင်းပုံကို Selection Tool  နဲ့ ရွေးချယ်လိုက်ပါ။ ရွေးချယ်ပုံကို ပုံ-၁၁၉ မှာ ဖော်ပြထားပါတယ်။ ပြီးရင် Keyboard ထဲက Ctrl ကို နှိပ်ထားရင်း C ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ရေးဆွဲထားတဲ့ စက်ဝိုင်းပုံကို Copy ကူးယူလိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် တစ်ဆက်တည်း Ctrl ကို နှိပ်ထားရင်း V ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး Copy ကူးယူထားတာကို ပွားယူလိုက်ပါ။ ပြီးရင် ပုံ-၁၁၉ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း ပွားယူရရှိလာတဲ့ စက်ဝိုင်းကို နဂိုစက်ဝိုင်းရဲ့ ညာဘက်မှာ ထားရှိ လိုက်ပါ။ အဲဒီလို ထားရှိဖို့ Selection Tool  ကို ရွေးချယ်ပြီး Mouse နဲ့ ညာဘက်သို့ ရောက်အောင် နှိပ်ဆွဲပြီး ရွှေ့ယူလိုက်ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပြီးရင် Title ပုံစံကွက်ရဲ့ ညာဘက်အပေါ်ထောင့်မှာရှိတဲ့ အနီရောင် ကြက်ခြေခတ်နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်ပြီး Title ပုံစံကွက်ကို အပြီး ပိတ်ပစ်လိုက်ပါ။



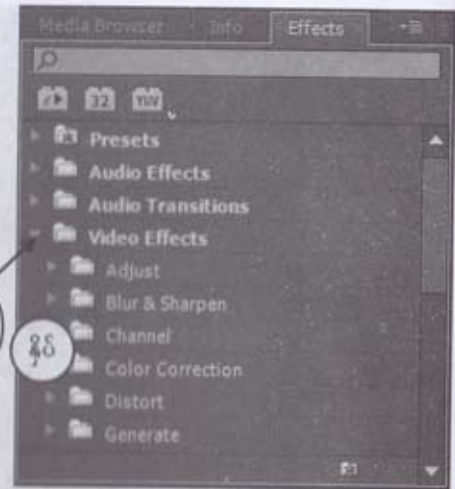
အဲဒီနောက် Project အကွက်ထဲ စက်ဝိုင်းရေးဆွဲခဲ့တဲ့ binocular Title File ရောက်ရှိနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဆက်လက်ပြီး အဲဒီ binocular Title File နေရာ တည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ နှိပ်ထားပြီး Timeline ထဲက Video 2 နေရာထဲ ရောက်အောင် Mouse ကို ရွေ့ယူပါ။ ရောက်ရင် Mouse ကို လွှတ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ Video 2 ထဲ ရောက်ရှိနေတဲ့ binocular Title File ကို Video 1 ထဲက ဇာတ်ဝင်ခန်းနဲ့ ကြာချိန်တူညီအောင် ပြုလုပ်ပါမယ်။ ဒါကြောင့် Video 2 ထဲ ရောက်ရှိနေတဲ့ binocular Title File ရဲ့ ညာဘက်ဆုံးအနားသတ်နေရာမှာ Mouse ကို နှိပ်ထားရင်း ညာဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲပါ။



၁၂၂

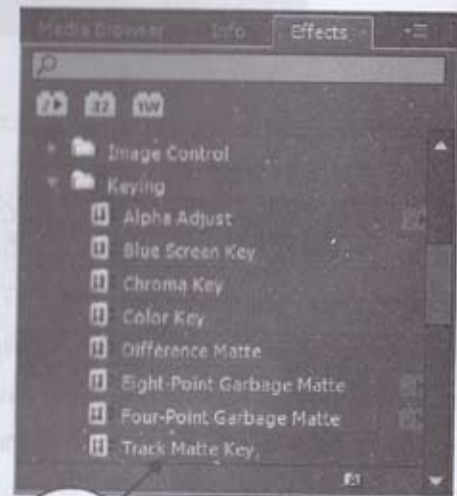


၁၂၃

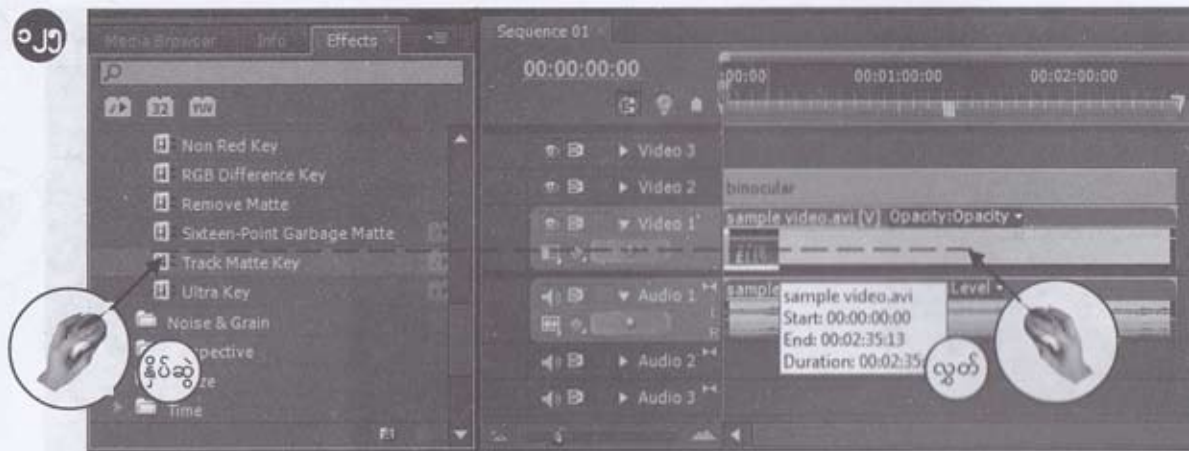


Video 1 ဇာတ်ဝင်ခန်းနဲ့ ကြာချိန်တူညီပြီဆိုရင် Mouse နှိပ်ဆွဲတာကို ရပ်တန့်ပြီး Mouse ကို လွှတ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Effect ပုံစံကွက်ထဲက Video Effect ရဲ့ ရှေ့ကပ်လျက် ညာဘက်ညွှန်တဲ့ မြားနေရာ တည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အောက်ဘက်မှာ ထပ်မံပေါ်လာတဲ့ Video Effect အမည်တွေထဲက Track Matte Key ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၁၂၄



၁၂၅

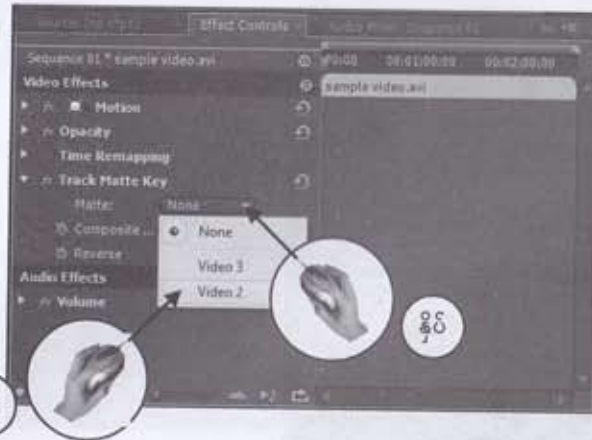


အဲဒီနောက် တစ်ဆက်တည်း Track Matte Key နေရာမှာ Mouse ကို နှိပ်ထားရင်း Timeline ထဲက Video 1 ထဲရောက်အောင် ရွှေ့ယူလိုက်ပါ။ ရောက်ရင် Mouse နှိပ်ထားတာကို လွှတ်လိုက်ပါ။ ဆက်လက်ပြီး Effect Control ပုံစံကွက်ထဲမှာ Track Matte Key Effect အမည်ကို ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဆက်လက်ပြီး အဲဒီ Track Matte Key အမည်ရဲ့ ရှေ့မှာရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်တံမြားနေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၁၂၆



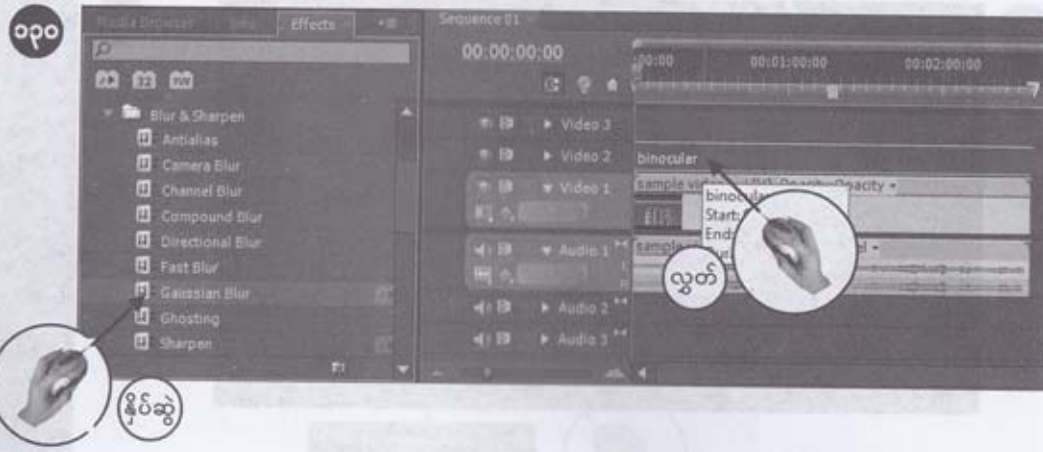
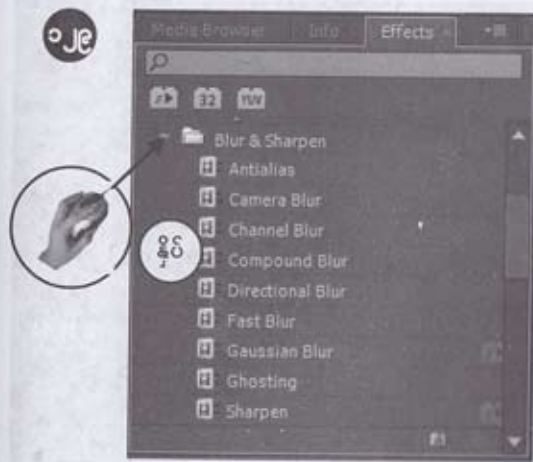
၁၂၇



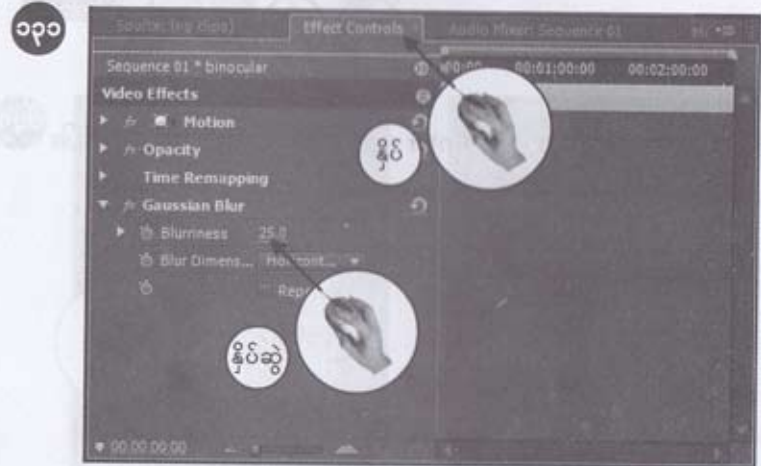
၁၂၈



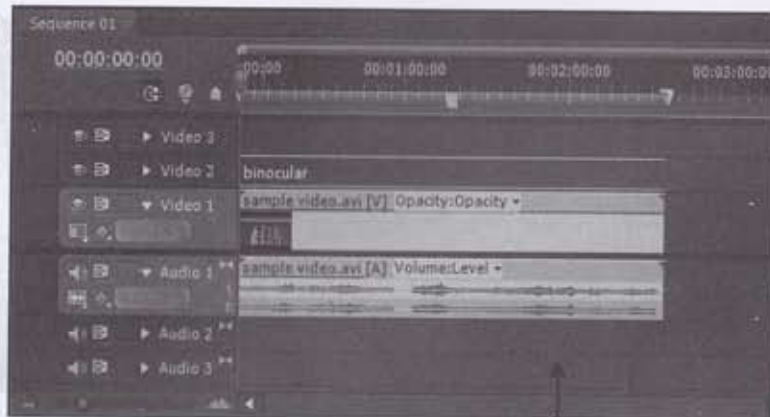
အဲဒီနောက် Matte ဆိုတဲ့စာသားရဲ့ ဘေးမှာရှိတဲ့ None ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ဘေး အောက်စိုက်နေတဲ့မြားနေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပုံ-၁၂၇ မှာ ဖော်ပြပေးထားပါတယ်။ အဲဒီအခါ ပေါ်လာတဲ့ None, Video3, Video2 တွေထဲက Video2 နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ပုံ-၁၂၈ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း နဂို ဇာတ်ဝင်ခန်းကို binocular Title File ထဲမှာ ရေးဆွဲခဲ့တဲ့ စက်ဝိုင်း ၂-ဝိုင်းမှာ ဖောက်ပြီး မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ တနည်းအားဖြင့် ဇာတ်ဝင်ခန်းကို မှန်ဘီလူးနဲ့ ကြည့်ရှုနေသလိုမျိုးကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။



ကျွန်တော့်အနေနဲ့ စက်ဝိုင်း ၂-ခုစလုံးရဲ့ အနားသတ်ကို အနည်းငယ် ဝေဝါးစေလိုပါတယ်။ ဒါကြောင့် Effects အကွက်ထဲက Blur & Sharpen ကို လိုက်လံရှာဖွေပါ။ ရှာတွေ့ရင် Blur & Sharpen ဆိုတဲ့ စာသားရှေ့မှာရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်တဲ့မြားနေရာတည်တည်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်ပြီး အောက်ဘက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ထဲက Gaussian Blur ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ် လိုက်ပါ။ ဆက်လက်ပြီး Gaussian Blur နေရာမှာ Mouse ကို ထားပြီး Mouse ကို နှိပ်ထားရင်း Timeline ထဲက Video2 ထဲ ရောက်ရှိနေတဲ့ binocular ဇာတ်ဝင်ခန်းထဲရောက်အောင် ရွေ့ယူပါ။ ရောက်ရင် Mouse ကို လွှတ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Effect Control အကွက်ထဲက Gaussian Blur ပေါ်လာ မှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီ Gaussian Blur အောက်မှာရှိတဲ့ Bluriness 0.0 နေရာမှာ Mouse ကို ထားပြီး ညာဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲသွားပါ။ Bluriness ဝေဝါးမှု ပမာဏ 25.0 ရောက်ရင် Mouse နဲ့ နှိပ်ဆွဲတာကို လွှတ်လိုက်ပါ။



၁၃၂



Enter ခိုက်



ပြီးရင် Keyboard ထဲက Enter ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ Render လုပ်နေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ Render လုပ်ပြီးရင် ဇာတ်ဝင်ခန်းကို အစအဆုံး ဖော်ထုတ် ပြသနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

၁၃၃



မှန်တီလူးအနားသတ်တွင် ဝေဝါးနေပုံ

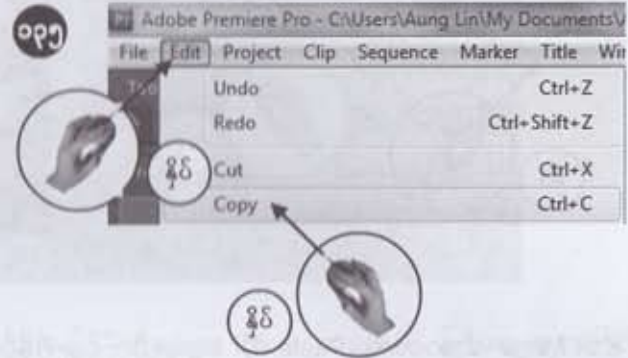
လေ့ကျင့်ခန်း (၉)

Video ဇာတ်ဝင်ခန်းတွင် ပိတ်ပင်လိုသည့် ဇာတ်ဝင်ခန်းအစိတ်အပိုင်းအား Mosaic လေးထောင့်တုံးများဖြင့် ပိတ်ပင်ခြင်း

၀၃၄



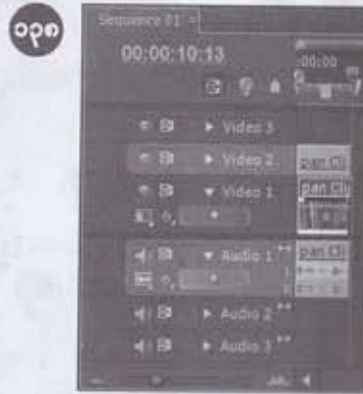
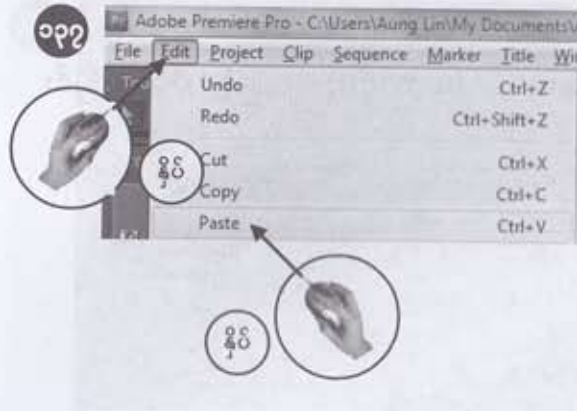
၀၃၅





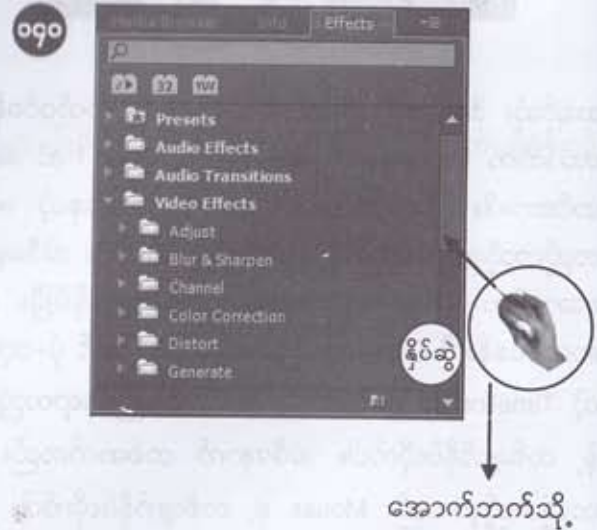
အရင်ဆုံး ဒီလေ့ကျင့်ခန်းမှာ အသုံးပြုလိုတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို File Menu အောက်က Import နဲ့ Timeline ထဲက Video 1 ထဲ ရောက်အောင် ခေါ်တင်ထားပါ။ ပြီးရင် Video 1 ထဲ ရောက်ရှိနေတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် Edit Menu အောက်က Copy ကို ရွေးချယ် တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ရွေးချယ်ထားတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို Copy ကူးယူထားလိုက်ပါ။ ပြီးရင် ပုံ-၁၃၆ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့ Timeline အကွက်ထဲက Video 2 အမည်နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် တစ်ဆက်တည်း Video 1 နေရာတည့်တည့်မှာလည်း Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ Video 1 အမည်မှာ မီးခိုးရောင်ပျောက်ကွယ်သွားပြီး Video 2 နေရာမှာသာ မီးခိုးရောင် ကျန်ရစ်နေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

၀၃၆





အဲဒီအခါကျမှ Edit Menu အောက်က Paste ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ Video 2 နေရာမှာ စောစောက Copy ကူးယူခဲ့တဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်း ပွားယူ ရရှိလာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပုံ-၁၃၈ မှာ ဖော်ပြထားပါတယ်။ အဲဒီနောက် Timeline အကွက်ထဲက Video 1 အမည်ရဲ့ ရှေ့မှာရှိတဲ့ မျက်လုံးပုံ သင်္ကေတ  နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ မျက်လုံးပုံ သင်္ကေတ  ပျောက်ကွယ်သွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပြီးရင် Effect အကွက်ထဲက Video Effects ရဲ့ ရှေ့ ညာဘက်ညွှန်နေတဲ့ မြားနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ အောက်ဘက်မှာ Video Effect တွေကို တန်းစီပြီး ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက အောက်ဘက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ Video Effect တွေကို ကြည့်ရှုဖို့ ပုံ-၁၄၀ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း Mouse ကို Effect အကွက်ရဲ့ ညာဘက် မီးခိုးရောင် လေးထောင့်တုံးနေရာမှာ ထားပြီး Mouse ကို အောက်ဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲလိုက်ပါ။



အောက်ဘက်သို့

၀၄၀

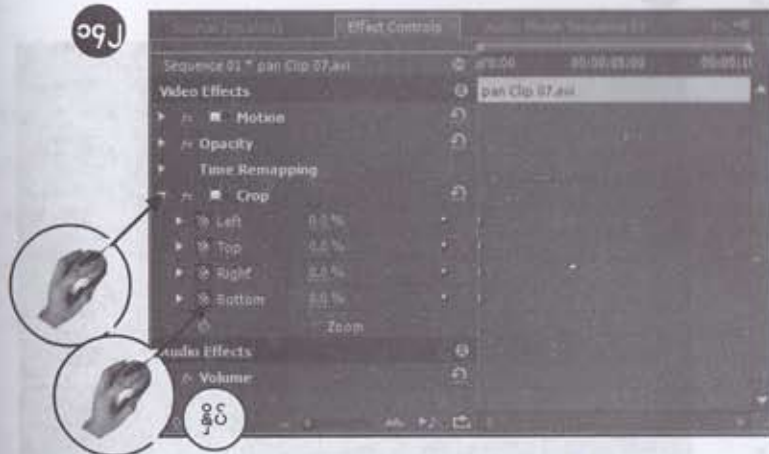


နှိပ်


နှိပ်ဆွဲ

လွှတ်


၀၄၂



နှိပ်

အဲဒီအခါ Transform Effect အမည်ကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီ Transform ရဲ့ ရှေ့မှာရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်တဲ့မြားနေရာတည်တည်မှာ Mouse နဲ့ ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ဆက်လက်ပြီး အောက်ဘက်မှာ Crop ဆိုတဲ့ စာသားပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီ Crop ဆိုတဲ့ စာသားနေရာမှာ Mouse ကို ထားပြီး တစ်ဆက်တည်း Mouse ကို မလွှတ်ဘဲ Timeline ထဲက Video 2 နေရာရောက်အောင် နှိပ်ဆွဲသွားပါ။ ရောက်ရင် Mouse ကို လွှတ်လိုက်ပါ။ ဆက်လက်ပြီး Effect Control အကွက်ထဲမှာ Crop ဆိုတဲ့ စာသား ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီနောက် Crop ရဲ့ ရှေ့မှာရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်တဲ့မြားနေရာတည်တည်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ အောက်ဘက်မှာ Left, Top, Right, Bottom ဆိုပြီး ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီနောက် ဆက်လက်ပြီး အဲဒီ Left, Top, Right, Bottom ဆိုတဲ့ အမည်အားလုံးရဲ့ ရှေ့ သင်္ကေတ  နေရာတွေမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်သွားပါ။



ပြီးရင် Crop ဆိုတဲ့ စာသားအမည်တည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ဇာတ်ဝင်ခန်း ပြသနေတဲ့ ပုံစံကွက်နေရာမှာ အဖြူရောင် လေးထောင့်ကွက် Frame ကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီ Frame ရဲ့ ထောင့်တစ်ထောင့်မှာ Mouse ကို ထားပြီး ဇာတ်ဝင်ခန်းမှာ ပါဝင်နေတဲ့ မျက်နှာပုံကို ခြုံငုံမိတဲ့ Frame အရွယ်အစားလောက်ရောက်အောင် Mouse နဲ့ နှိပ်ဆွဲပြီး ရွှေ့ယူပါ။ ပုံ-၁၄၄ မှာ ဖော်ပြထားပါတယ်။ ကျွန်တော့်အနေနဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းမှာ ပါရှိတဲ့ သမီးငယ်ရဲ့ မျက်နှာကို ဖုံးကွယ်လိုတာကြောင့် အခုလို Frame နဲ့ အုပ်ကွယ်တာကို ပြုလုပ်နေတာဖြစ်ပါတယ်။ ဆက်လက်ပြီး ဇာတ်ဝင်ခန်းပြသနေတဲ့ ပုံစံကွက်ရဲ့ ညာဘက် တစ်ချက်စီ ပြသတဲ့ခလုတ်  နေရာမှာ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်၊ ဖော်ပြနေတဲ့ မျက်နှာကို အုပ်မိအောင် Mouse နဲ့ ရွှေ့တာတို့၊ Frame အရွယ်အစားပြင်ဆင်တာတို့ကို ပြုလုပ်ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒီနည်းအတိုင်း ဇာတ်ဝင်ခန်း အဆုံးထိရောက်အောင် ပြုလုပ်သွားရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

အရွယ်အစားသေး



တစ်ချက်စီနှိပ်

၀၅၅

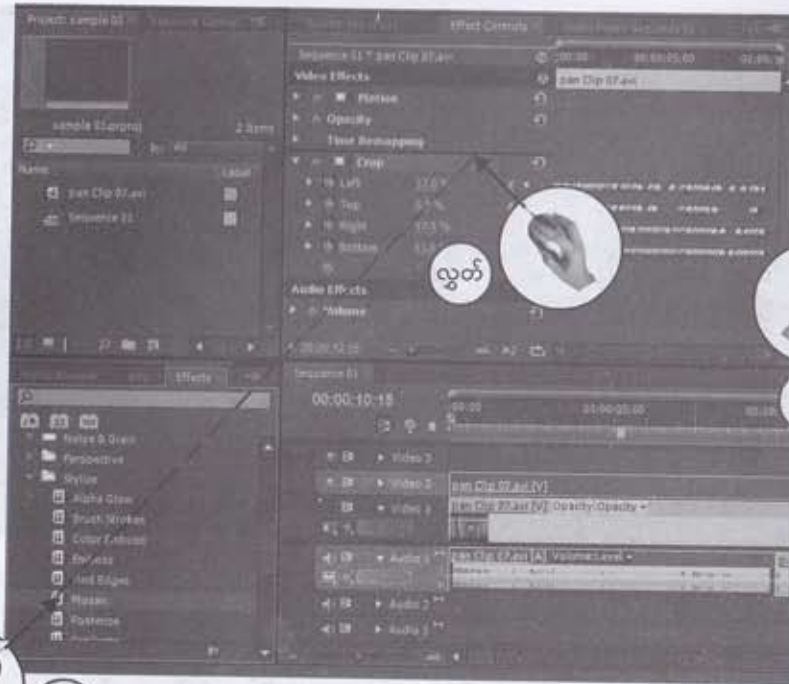


၀၅၆



အဲဒီအခါ Effect Control အကွက်နေရာမှာ ပုံ-၁၄၅ မှာ ဖော်ပြထားသလို Keyframe တွေ ဆက်တိုက် ဖော်ပြနေတာကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။
 ဇာတ်ဝင်ခန်းဖော်ပြနေတဲ့ ပုံစံကွက်မှာလည်း နောက်ဆုံး ဇာတ်ဝင်ခန်းမှာ ပါရှိတဲ့ သမီးငယ်ရဲ့ မျက်နှာအနေအထားကို ဖော်ပြထားပါတယ်။ အဲဒီအနေ
 အထားအထိ Frame ကို နှိပ်ရွှေတာကို၊ မျက်နှာကို အုပ်မိလောက်တဲ့ အရွယ်အစားဖြစ်အောင် ပြင်ဆင်တာတို့ကို ပြုလုပ်ရပါမယ်။ ပြီးရင် Effects
 အကွက်ထဲက Video Effect ထဲက ပြန်လည် ဝင်ရောက်ပြီး အဲဒီထဲက Stylize ရဲ့ ရှေ့မှာရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်တဲ့ပြားနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့
 တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အောက်ဘက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ Stylize Effect အမည်တွေထဲက Mosaic ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၀၄၇



လွှတ်

၀၄၈



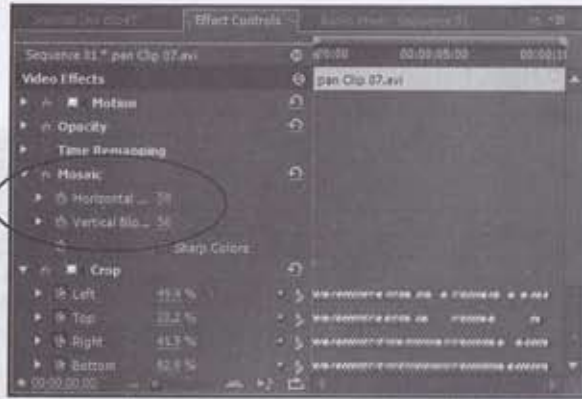
နှိပ်ဆွဲ

နှိပ်

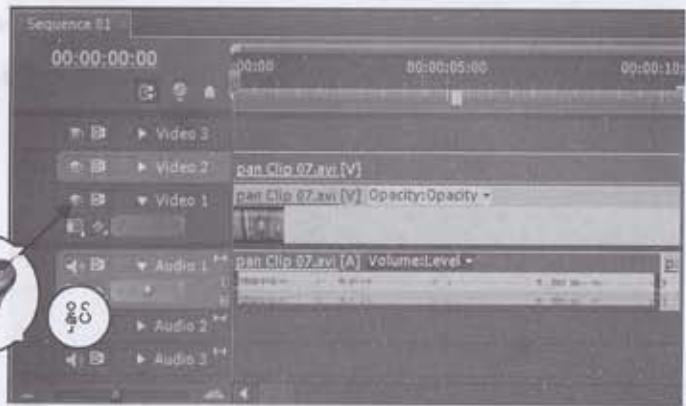
နှိပ်ဆွဲ

ဆက်လက်ပြီး အဲဒီ Mosaic အမည်နေရာမှာ Mouse ကို နှိပ်ထားပြီး Mouse ကို မလွှတ်ဘဲ Effect Control အကွက်ထဲက Crop အမည်ရဲ့ အပေါ် ဘက်ရောက်အောင် နှိပ်ဆွဲသွားပါ။ ရောက်ရင် Mouse နှိပ်တာကို လွှတ်လိုက်ပါ။ ဆက်လက်ပြီး Effect Control အကွက်ထဲ ရောက်ရှိသွားတဲ့ Mosaic ရဲ့ ရှေ့ ညာဘက်ညွှန်တံမြားနေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ အောက်ဘက်မှာ Horizontal, Vertical ဆိုတဲ့နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse ကို ထားပြီး ညာဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီလို ညာဘက်သို့ Mouse ကို နှိပ်ဆွဲတဲ့အခါ အဲဒီမှာ ဖော်ပြနေတဲ့ ပမာဏတွေက လိုက်လံ ပြောင်းလဲသွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ နဂိုက '၀' ပမာဏအဖြစ် ဖော်ပြနေပါတယ်။

၀၄၉



၀၅၀



၀၅၁



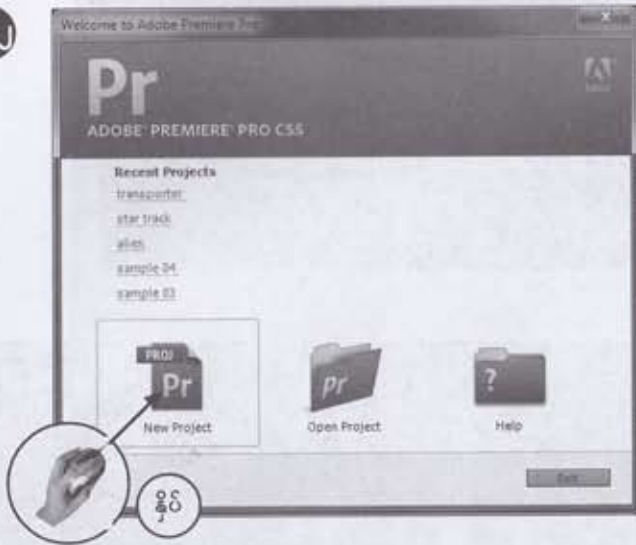
ကျွန်တော့်အနေနဲ့ '၅၀' ပမာဏ ရောက်တဲ့အထိ Mouse ကို နှိပ်ဆွဲ သွားရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပြီးရင် Timeline အကွက်ထဲက Video 1 ရဲ့ ရှေ့ ပျောက်ကွယ်နေတဲ့ မျက်လုံးသင်္ကေတနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ပျောက်ကွယ်နေတဲ့ မျက်လုံးပုံ ပြန်လည် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပြီးရင် Keyboard ထဲက Enter ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ပြုလုပ်ထားသမျှ Effects တွေနဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းတွေကို Render လုပ်ပါ။ အချိန်အနည်းငယ် ကြာမြင့်ပြီးတဲ့နောက် Render လုပ်တာ ပြီးစီးသွားပြီး ဇာတ်ဝင်ခန်းကို အစကနေ ပြသနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီ အခါ သမီးငယ် လမ်းလျှောက်လာတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ပြသတဲ့အခါ မျက်နှာ ပိုင်းတွေကို ဖုံးကွယ်နေတာကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။



Render ပြုလုပ်ရန်

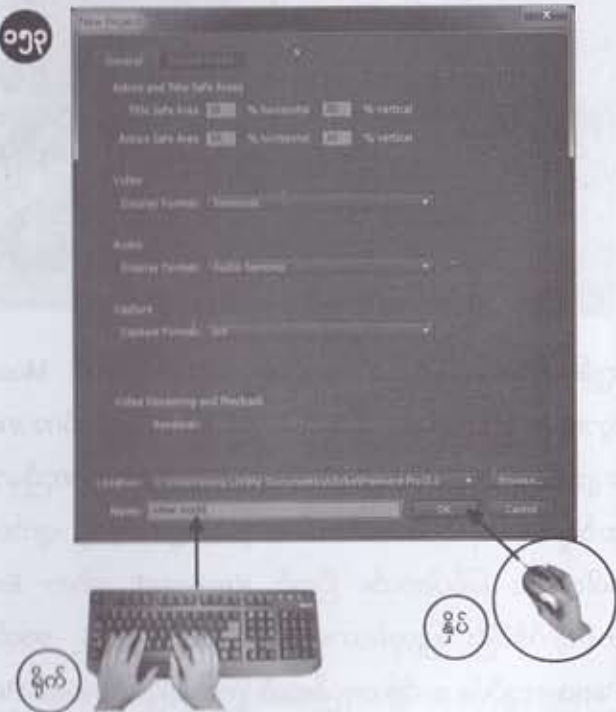
လေ့ကျင့်ခန်း (၁၀) သိပ္ပံရပ်ရပ် စာတတ်ဝင်ခန်းပုံစံမျိုး ဖန်တီးခြင်း

၁၅၂



အရင်ဆုံး Adobe Premiere CS5 Program ထဲ ဝင်ရောက်ပြီး စစ်ချင်း ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက New Project ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် နောက်ထပ် ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက Name အကွက်နေရာမှာ other world ဆိုတဲ့ File အမည်ကို ရိုက်ထည့်သတ်မှတ်လိုက်ပါတယ်။ စာဖတ်သူအနေနဲ့ ကိုယ်ကြိုက် နှစ်သက်တဲ့ File အမည်ကို ရိုက်ထည့်သတ်မှတ်နိုင်ပါတယ်။ ပြီးရင် OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၁၅၃

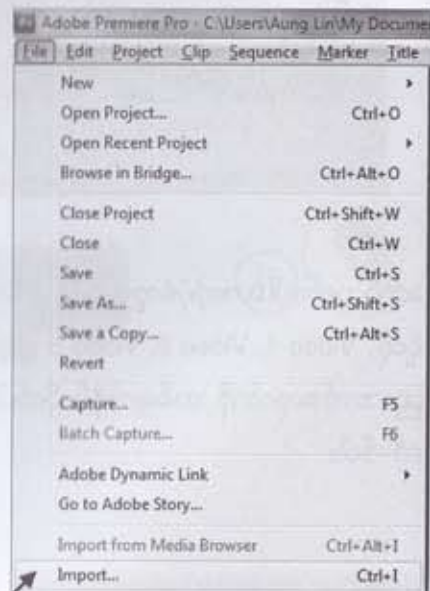




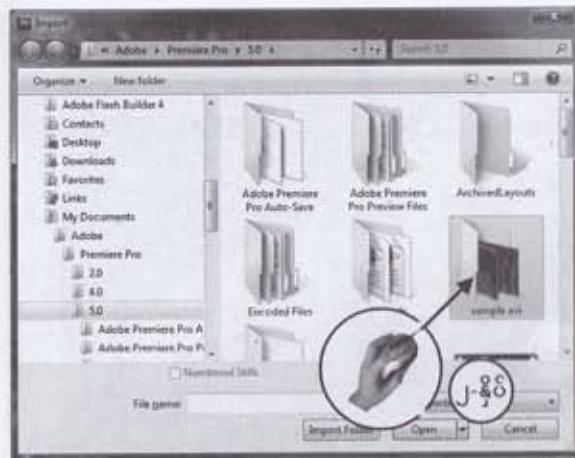
နောက်ထပ် ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက ဘာမှာ မရွေးချယ်တော့ဘဲ OK ကို တန်းပြီး တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ Timeline နေရာမှာ နောက်ထပ် Video Track တစ်ခု ထပ်မံ တိုးပြီး ရရှိလာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ တိုးယူလာတဲ့ Video Track က Video 4 ပဲ ဖြစ်ပါတယ်။

ပြီးရင် ဒီစာအုပ်နဲ့ တွဲလျက် ပါရှိတဲ့ CD အခွေကို ထည့်သွင်းလိုက်ပါ။

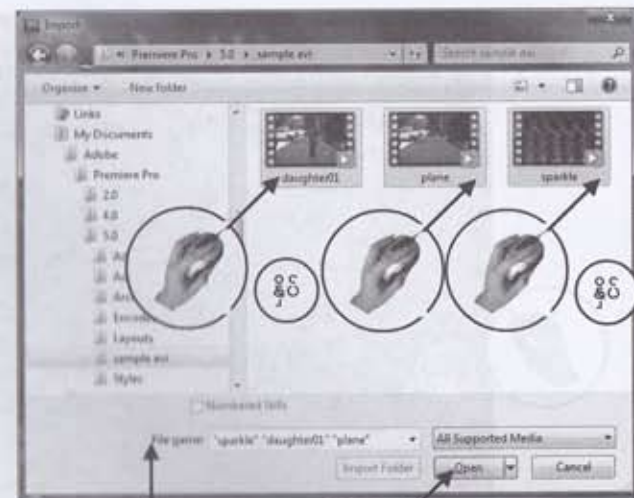
အဲဒီနောက် File Menu အောက်က Import ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။



၀၆၀



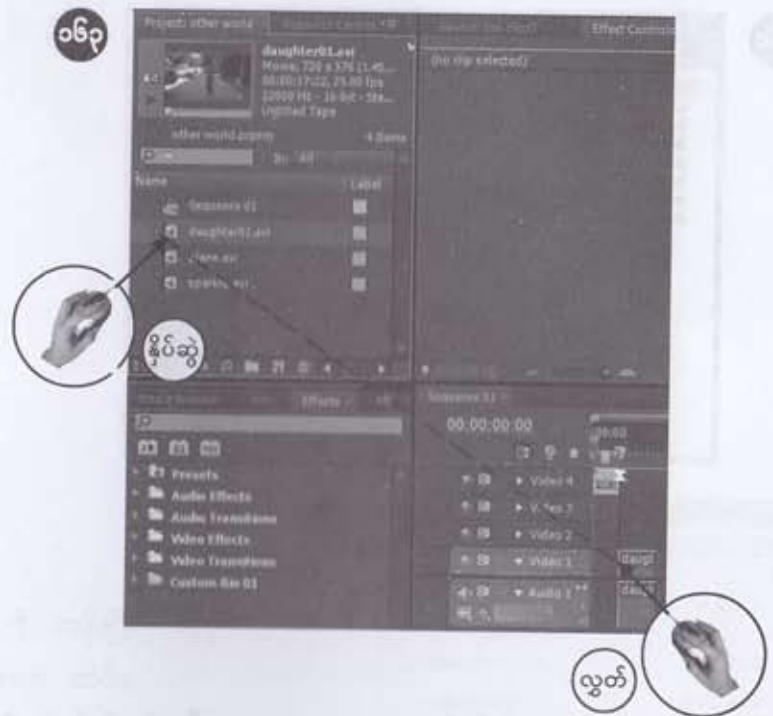
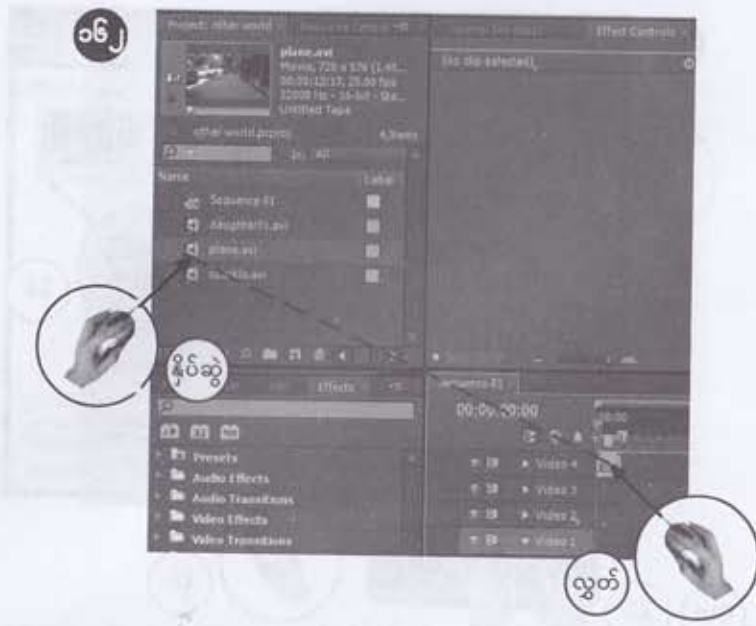
၀၆၀



Ctrl နီ



ပေါ်လာတဲ့ Import ပုံစံကွက်ထဲက စောစောက ထည့်သွင်းလိုက်တဲ့ CD အခွေထဲက sample avi ဆိုတဲ့ Folder အခန်းခွဲကို ရှာဖွေ ဖွင့်လှစ်ပါ။ အဲဒီထဲက daughter01.avi, plane.avi, sparkle.avi စတဲ့ File တွေကို တစ်ပြိုင်တည်း ရွေးချယ်လိုက်ပါ။ ရွေးချယ်ပုံက File တစ်ခုမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ကျန်လက်တစ်ဘက်နဲ့ Keyboard ထဲက Ctrl ကို နှိပ်ထားရင်း ရွေးချယ်ဖို့ ကျန်ရှိတဲ့ File အမည်နေရာတွေမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်စီ နှိပ်သွားပါ။ အားလုံး ရွေးချယ်ပြီးသွားရင် Open ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ဖွင့်လှစ်လိုက်ပါ။



အဲဒီအခါ ဖွင့်လှစ်လိုက်တဲ့ Video File တွေအားလုံး Project အကွက်ထဲမှာ ဖော်ပြရောက်ရှိနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက Plane.avi File နေရာ တည့်တည့်မှာ Mouse ကို ထားပြီး Mouse ကို နှိပ်ထားရင်း Timeline ထဲက Video 4 ထဲ ရောက်အောင် နှိပ်ရွှေ့ယူပါ။ ရောက်ရင် Mouse နှိပ်တာကို လွှတ်လိုက်ပါ။ ဆက်လက်ပြီး daughter01.avi File ကိုလည်း Timeline ထဲက Video 1 ထဲ ရောက်အောင် ပြုလုပ်ထားပါ။

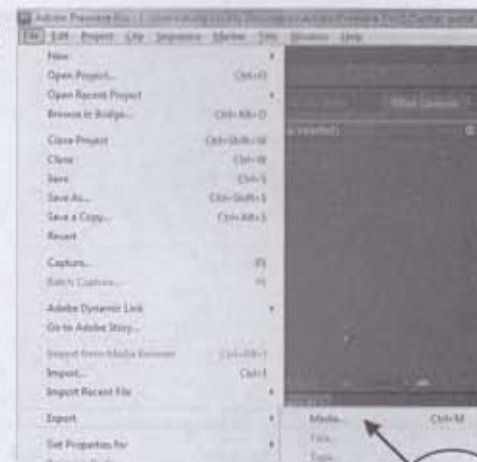
၁၆၄



၁၆၅



၁၆၆



နှိပ်ချွေ့

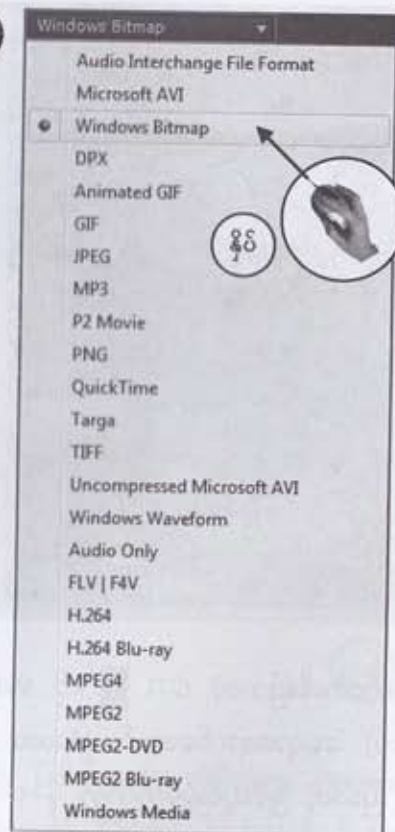
၆၅

အဲဒီနောက် ဇာတ်ဝင်ခန်းပြသတဲ့ CTI ကို Video 1 အစ (daughter01.avi ဇာတ်ဝင်ခန်းအစ) နေရာရောက်အောင် Mouse နဲ့ နှိပ်ချွေ့ယူပါ။ အဲဒီအခါ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ပြသတဲ့ မြင်ကွင်းပုံစံကွက်မှာ ပုံ-၁၆၅ မှာ ဖော်ပြထား တဲ့အတိုင်း ဖော်ထုတ်ပြသနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဆက်လက်ပြီး File Menu ထဲက Export ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ညာဘက်မှာ ထပ်မံ ပေါ်လာတဲ့ထဲက Media ကို ထပ်မံ ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၁၆၇



၁၆၈



၁၆၉



၆၆

ထပ်မံ ပေါ်လာတဲ့ပုံစံကွက်ထဲမှာ ပါရှိတဲ့ Format အကွက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ အောက်ဘက်သို့ ညွှန်ပြနေတဲ့ မြားနေရာမှာ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ဆက်လက် ပေါ်လာတဲ့ပုံစံကွက်ထဲက Windows Bitmap ကို ရွေးချယ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Export ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အခုလို ပြုလုပ်တာက ဇာတ်ဝင်ခန်းမှာ ရပ်တန့်ဖော်ပြတဲ့ ပုံရိပ်ကို Bitmap File အဖြစ် သိမ်းဆည်းထားတာဖြစ်ပါတယ်။

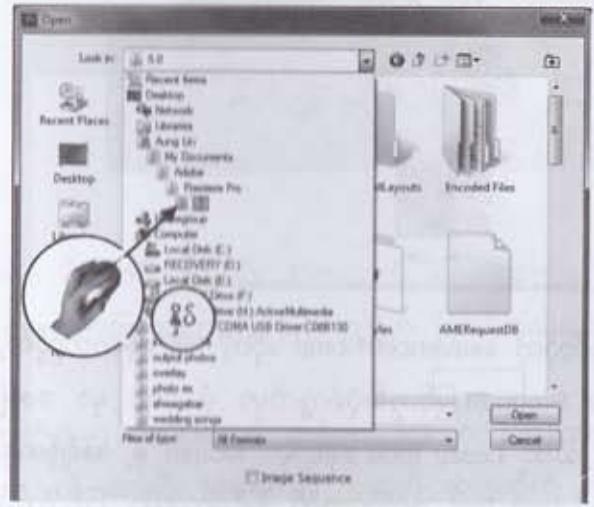
၁၇၀



၁၇၁



၁၇၂

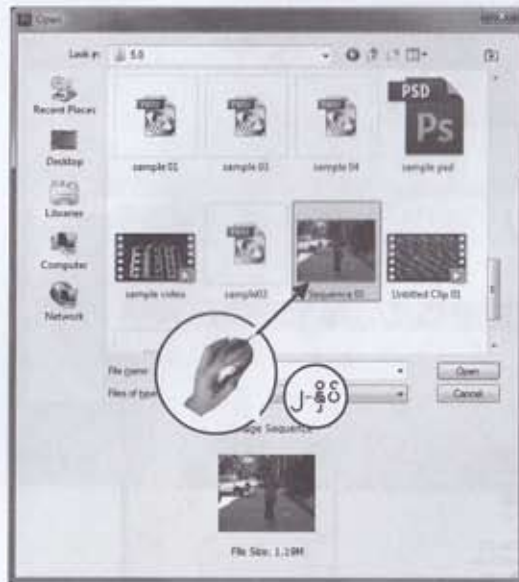


အဲဒီအခါ My Document ထဲက Adobe အခန်းအောက်က Premiere Pro အခန်းခွဲအောက်က 5.0 အခန်းခွဲအောက်မှာ sequence 01 .bmp File အဖြစ် သွားရောက်သိမ်းဆည်းနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

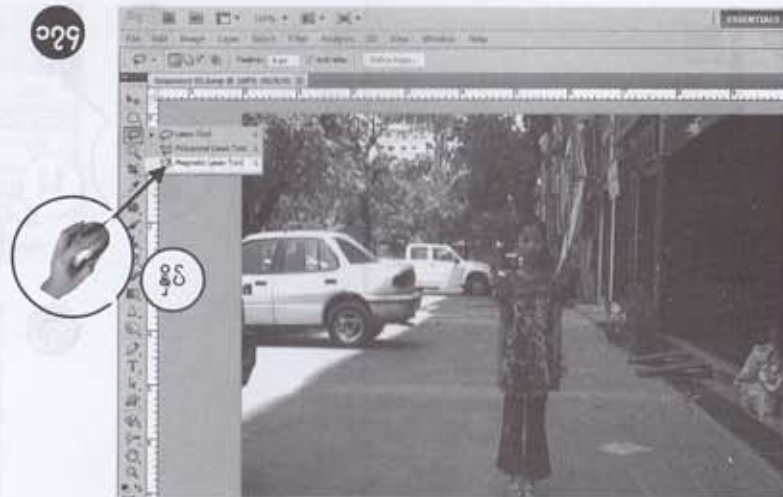
ဆက်လက်ပြီး Start ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး Adobe Photoshop CS5 Program ကို ရွေးချယ် ဝင်ရောက်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် File Menu ထဲက Open ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ထပ်မံပေါ်လာတဲ့ Open ပုံစံကွက်ထဲက စောစောက သိမ်းဆည်းထားတဲ့ sequence01 Bitmap File ကို လိုက်လံ ရှာဖွေ ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒါကြောင့် My Document ထဲက Adobe အောက်က Premiere Pro ထဲက 5.0 ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

အဲဒီအခါ 5.0 ဆိုတဲ့ အခန်းခွဲ အောက်မှာ သိမ်းဆည်းထားတဲ့ File တွေကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

၁၇၃



၁၇၄



အဲဒီထဲက ဖွင့်လှစ်လိုတဲ့ sequence01.bmp ဆိုတဲ့ File နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ J-ချက် ဆက်တိုက်နှိပ်ပြီး ဖွင့်လှစ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ Adobe Photoshop CS5 Program မြင်ကွင်းပုံစံကွက်မှာ ပုံ-၁၇၄ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း မတ်တပ်ရပ်နေတဲ့ သမီးငယ်ကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပြီးရင် Toolbox ထဲက Lasso Tools နေရာမှာ Mouse နဲ့ အချိန်အနည်းငယ်ကြာအောင် နှိပ်ထားလိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ Lasso Tool, Polygonal Lasso Tool, Magnetic Lasso Tool စတာတွေကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက အသုံးပြုရလွယ်ကူတဲ့ Magnetic Lasso Tool ကို အသုံးပြုဖို့ အဲဒီနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၁၇၅



၁၇၆



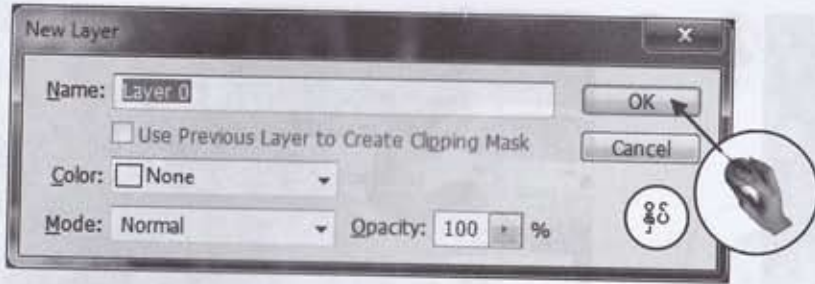
ပြီးရင် ပုံ-၁၇၅ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း သမီးငယ်ရဲ့ ပတ်လည်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်ခိုက်ပြီး Mouse ကို ရွှေ့ယူသွားပါ။ စမှတ်နဲ့ ဆုံးမှတ် ဆုံတဲ့အခါ သမီးငယ်ရဲ့ တစ်ကိုယ်လုံးမှာ Selection ရွေးချယ်ထားပြီးတဲ့ အနေအထားဖြစ်နေတာကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

၁၇၇



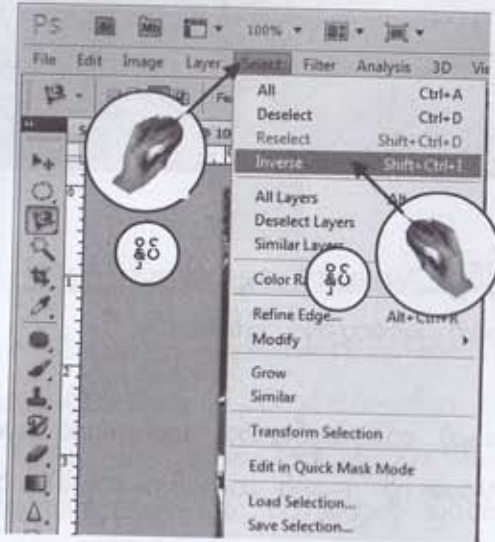
ပြီးရင် Layer ပုံစံကွက်ထဲမှာ ဖော်ပြနေတဲ့ တစ်ခုတည်းသော Background Layer နေရာ တည့်တည့်မှာ Mouse ကို ထားပြီး Mouse ကို ၂-ချက် ဆက်တိုက် အမြန်ခိုက်လိုက်ပါ။

၁၇၈



ထပ်မံ ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်မှာ OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။
 အဲဒီအခါ Background Layer ကနေ Layer 0 အဖြစ် ပြောင်းလဲ
 သွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

၁၇၉

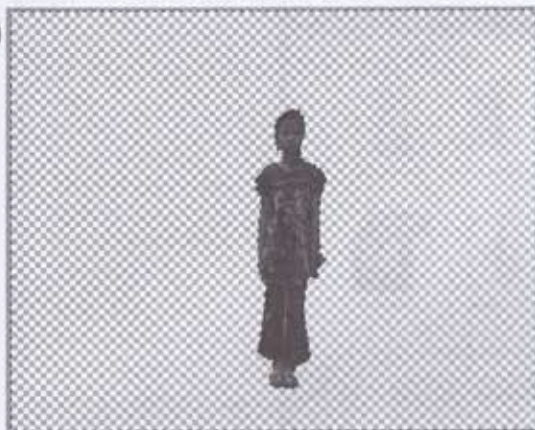


၁၈၀

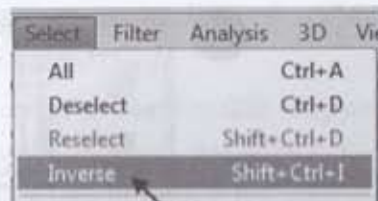


အဲဒီနောက် Select Menu အောက်က Inverse ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ သမီးငယ်ကလွဲပြီး ကျန်အစိတ်အပိုင်းတွေအားလုံးကို Selection
 လုပ်ထားတဲ့အနေအထားကို ရရှိလာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအခါ Keyboard ထဲက Delect ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၁၈၁



၁၈၂



၁၈၃



၁၈၄



၁၈၅



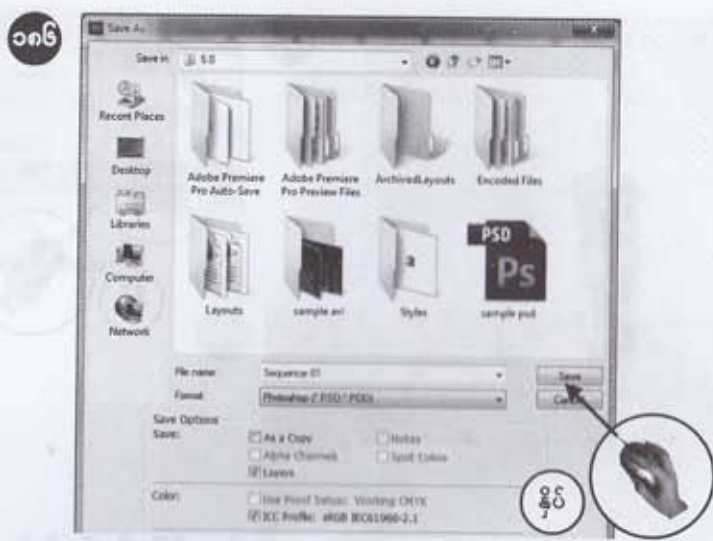
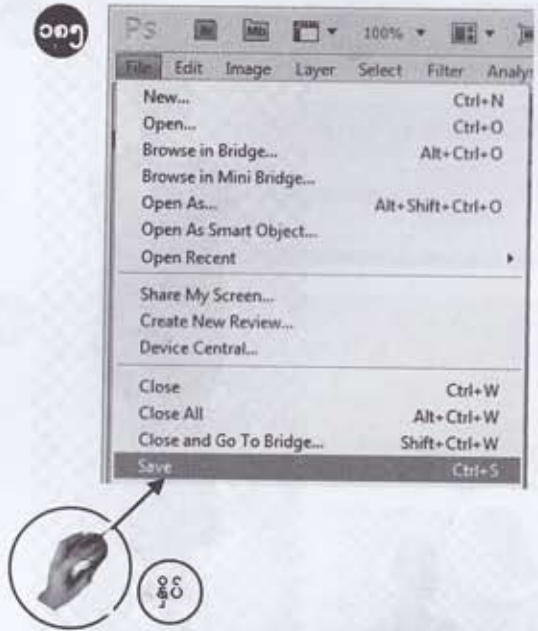
D

Ctrl

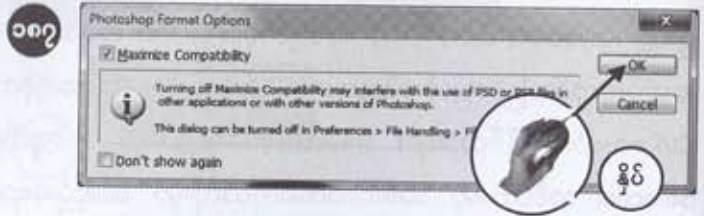


Backspace

အဲဒီအခါ သမီးငယ်က လွဲပြီး ကျန်ပုံအစိတ်အပိုင်းတွေအားလုံး ပျောက်ကွယ်ပြီး ဒိုးယိုပေါက် Transparent အနေအထားအဖြစ် ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဆက်လက်ပြီး Select Menu ထဲက တစ်ချက်ပြန်နှိပ်ပြီး ပေါ်လာတဲ့ထဲက Inverse ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Keyboard ထဲက D ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ Foreground Color မှာ အမည်းရောင်အဖြစ်ပြောင်းလဲသွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအချိန်ကျမှ Keyboard ထဲက Ctrl ခလုတ်ကို နှိပ်ထားရင်း Backspace ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ Selection လုပ်ထားတဲ့ သမီးငယ်တစ်ကိုယ်လုံးမှာ အမည်းရောင်နဲ့ ဖြည့်သွင်းပြီးတာ ကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။



ပြီးရင် File Menu အောက်က Save ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အခုလို ပြုလုပ်ထားသမျှတွေကို သိမ်းဆည်းမယ့် သဘောပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ ပေါ်လာတဲ့ Save ပုံစံကွက်ထဲက File name နေရာမှာ ဘာမှ မသတ်မှတ်တော့ဘဲ Save ကိုပဲ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါတယ်။ သူ့ဘာသာသူပေးထားတဲ့ File နာမည်က Sequence01.psd ပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ ပြီးရင် ထပ်မံ ပေါ်လာတဲ့ပုံစံကွက်ထဲက OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။



၀၈၈



ပြီးရင် sequence01.psd File ကို အပြီးသတ် ပိတ်ပစ်ဖို့အတွက် File Menu ထဲက Close ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

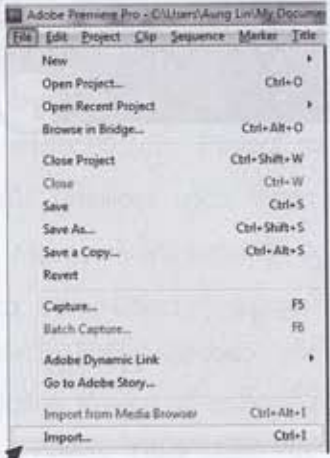
ပြီးရင် Adobe Premiere Pro CS5 Program ထဲ ပြန်လည် ဝင်ရောက်ပါ။ ပြန်လည်ဝင်ရောက်ပုံက Start ခလုတ်ဖော်ပြနေတဲ့ ဘားတန်းမှာ စောစောက Premiere Pro CS5 ကို ဖွင့်လှစ်ထားခဲ့တဲ့ အတွက် Adobe Premiere Pro CS5 Program သင်္ကေတပုံကို ဖော်ပြနေပြီး အဲဒီနေရာ တည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ရုံပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီနောက် File Menu ထဲက Import ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ထပ်မံပေါ်လာတဲ့ထဲက ဖွင့်လှစ်လိုတဲ့ Photoshop နဲ့ ပြုလုပ်ထားတဲ့ sequence 01.psd ကို My Document ထဲက Adobe အောက်က Premiere Pro ထဲက 5.0 အခန်းခွဲအောက်က လိုက်လံရှာဖွေပြီး Mouse နဲ့ ၂-ချက်ဆက်တိုက် နှိပ်ပြီး ဖွင့်လှစ်လိုက်ပါ။



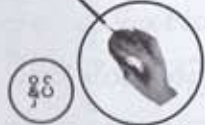
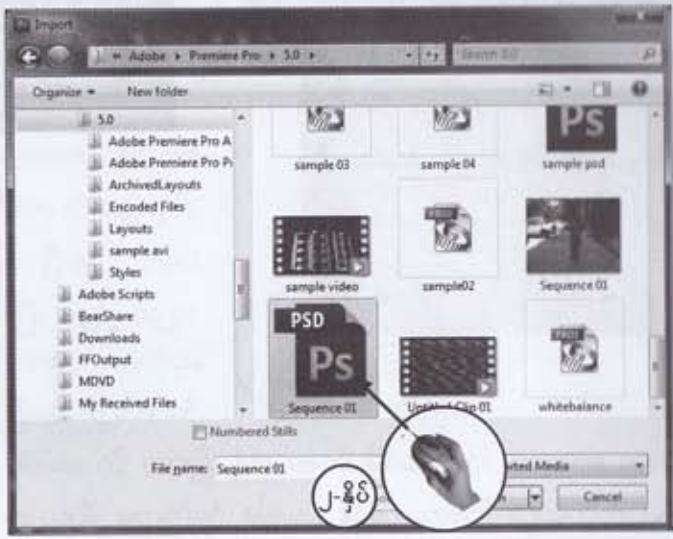
၀၈၉



၀၉၀

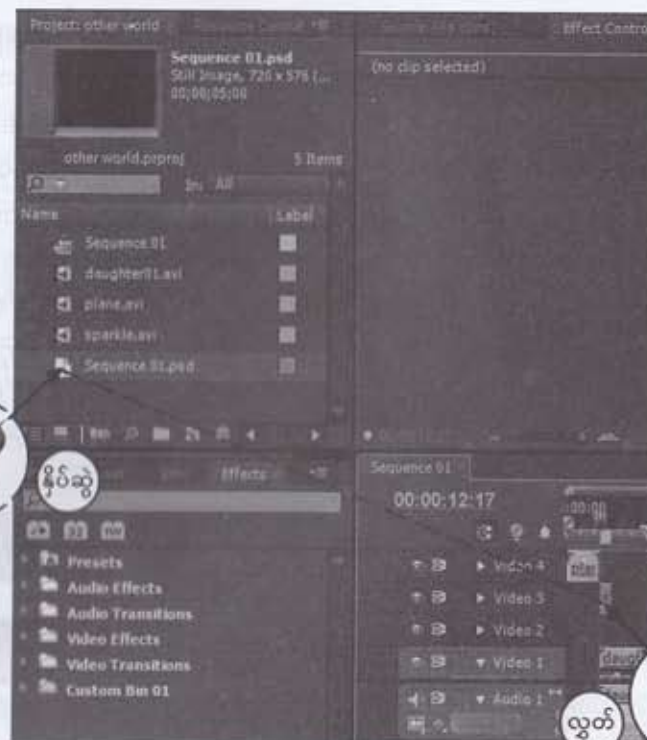


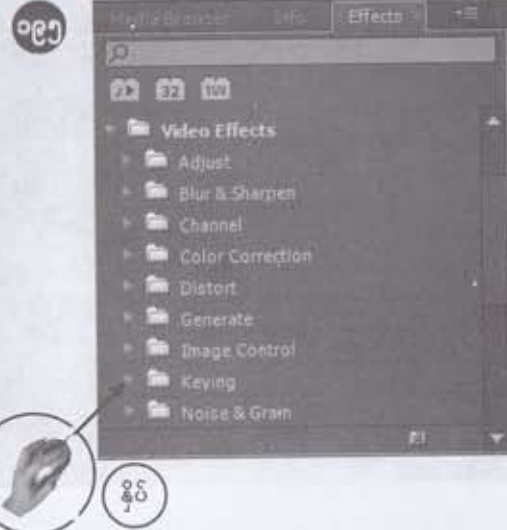
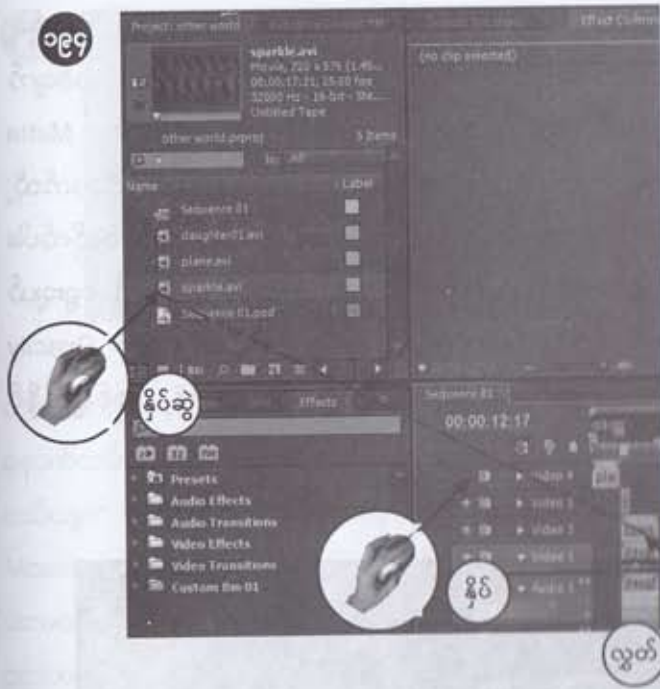
၀၉၁





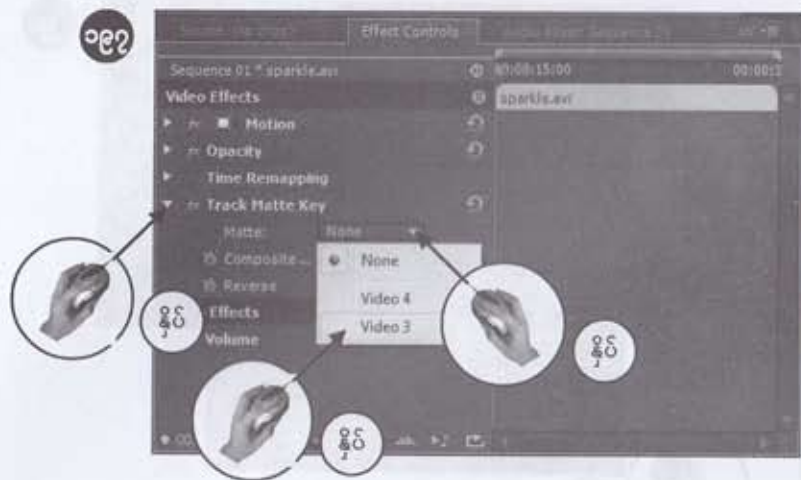
ဆက်လက်ပြီး ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ sequence 01.psd File က Project အကွက်ထဲ ရောက်ရှိသွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပြီးရင် ပုံ-၁၉၃ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း Sequence 01.psd File နေရာမှာ Mouse ကို ထားပြီး Mouse ကို နှိပ်ထားရင်း Timeline ထဲက Video 3 ထဲ ရောက်အောင် ရွှေ့ယူပါ။ ရောက်ရင် Mouse နှိပ်တာကို လွှတ်လိုက်ပါ။





အဲဒီနောက် တစ်ဆက်တည်း Project အကွက်ထဲက sparkle.avi File ကို နှိပ်ထားပြီး Timelines ထဲက Video 2 ထဲရောက်အောင် ရွှေ့ယူပါ။ ရောက်ရင် Mouse နှိပ်ထားတာကို လွှတ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Effect အကွက်ထဲက Video Effect ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်ပြီး သူ့ရဲ့ ရှေ့မှာ ရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်တဲ့မြားနေရာမှာ တစ်ချက်နှိပ်ပါ။ အောက်ဘက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ထဲက Keying ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် သူ့အောက် မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ထဲက Track Matte Key နေရာမှာ Mouse ကို ထားပြီး Mouse ကို နှိပ်ထားရင်း Timeline ထဲက Video 2 ထဲ ရောက်ရှိ နေတဲ့ Sparkle.avi ဇာတ်ဝင်ခန်းထဲ ရောက်အောင် ရွှေ့ယူပါ။ ရောက်ရင် Mouse နှိပ်ထားတာကို လွှတ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Timeline ထဲက Video 4 ရဲ့ ရှေ့မှာ ရှိတဲ့ မျက်လုံးပုံသင်္ကေတနေရာတည်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၁၉၇



အဲဒီနောက် Effect Control ထဲက Track Matte Key ဆိုတဲ့ အမည်ရဲ့ ရှေ့မှာ ရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်တဲ့မြားနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက် နှိပ်လိုက်ပါ။ ဆက်လက်ပြီး အောက်ဘက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ထဲက Matte ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ဘေးမှာရှိတဲ့ None အကွက်ထဲက အောက်ဘက်သို့ ညွှန်ပြနေတဲ့မြားနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ဆက်လက်ပြီး အောက်ဘက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ထဲက Video 3 ကို ရွေးချယ် လိုက်ပါ။ ပြီးရင် အဲဒီ Effect Control အကွက်ထဲမှာပဲ ပါရှိတဲ့ Opacity ရဲ့ရှေ့မှာရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်တဲ့မြားနေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ် လိုက်ပါ။

၁၉၈




၀၉၉



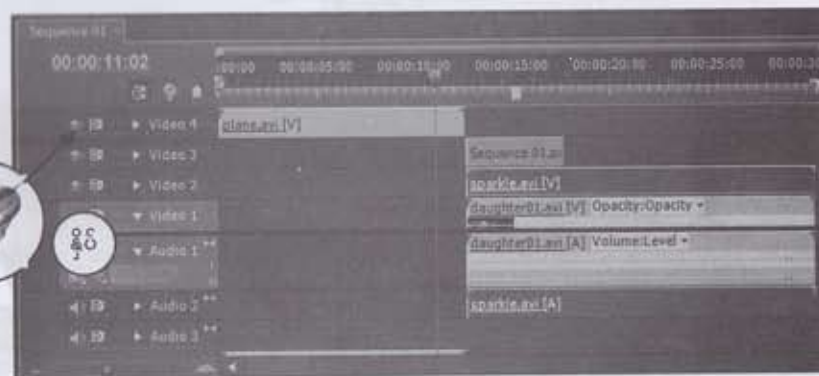
၂၀၀

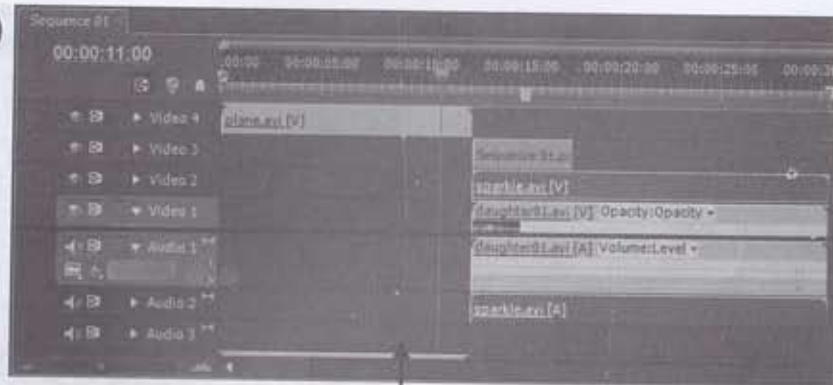


ဘယ်ဘက်သို့

ဆက်လက်ပြီး အဲဒီ Opacity ရဲ့ အောက်ဘက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ နောက်ထပ် Opacity ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ဘေး 100% ရဲ့ ဘေး ကပ်လျက် Keyframe သင်္ကေတပုံ  နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် ပုံ-၂၀၀ မှာ ဖော်ပြ ထားတဲ့အတိုင်း ဇာတ်ဝင်ခန်းဖော်ပြနေတဲ့ CTI နေရာမှာ ညာဘက်သို့ အနည်းငယ်နှိပ်ဆွဲပါ။ ဘယ်လောက်ထိ နှိပ်ဆွဲရ မလဲဆိုရင် Timeline ထဲက Video 3 နေရာမှာ ရောက်ရှိနေတဲ့ Sequence01.psd ဇာတ်ဝင်ခန်း အဆုံးသတ်ခါနီးရောက်အောင် နှိပ်ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအခါ Opacity ရဲ့ ဘေး 100% နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse ကို ထားပြီး Mouse ကို ဘယ်ဘက် သို့ နှိပ်ဆွဲသွားပါ။ 100% ကနေ 0% ရောက်ရင် နှိပ်ဆွဲတာကို ရပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Timeline ထဲက Video 4 ရဲ့ ရှေ့ အကွက် နေရာမှာ မျက်လုံးသင်္ကေတပုံပေါ်အောင် Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ် လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ မျက်လုံးသင်္ကေတပုံ ပြန်ပေါ်လာမှာ ဖြစ် ပါတယ်။

၂၀၀





Enter

၃၆



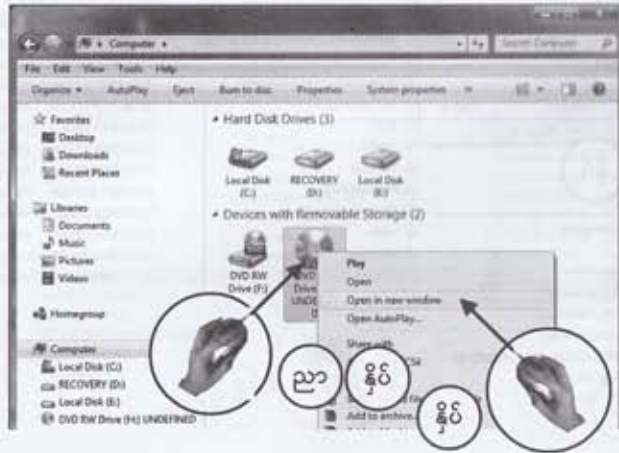
ပြီးရင် Keyboard ထဲက Enter ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ပြုလုပ်ထားသမျှ ဇာတ်ဝင်ခန်း၊ Effect အကြောင်းအရာ အားလုံးကို Render ပြုလုပ်ပါ။ Render ပြုလုပ် ပြီးစီးသွားတဲ့နောက် ဇာတ်ဝင်ခန်းကို အစအဆုံး ဖော်ထုတ်ပြသနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဇာတ်ဝင်ခန်းအစ လမ်းပေါ်မှာ ဘာမှ မရှိဘဲ အချိန်အနည်းငယ် အတွင်းမှာ သမီးငယ်ပုံသဏ္ဌာန် အမည်းရောင်အကွက်ထဲမှာ အဖြူရောင်အလက်လက်တွေ ပေါ်လာပြီး အချိန်အနည်းငယ် အတွင်းမှာ သမီးငယ်ပုံ တဖြည်းဖြည်းပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒီလို ဇာတ်ဝင်ခန်းမျိုး တစ်ခြားကမ္ဘာကနေ လာရောက်တဲ့ သိပ္ပံ ရုပ်ရှင်ဇာတ်ကားတွေမှာ အသုံးပြုလေ့ရှိပါတယ်။



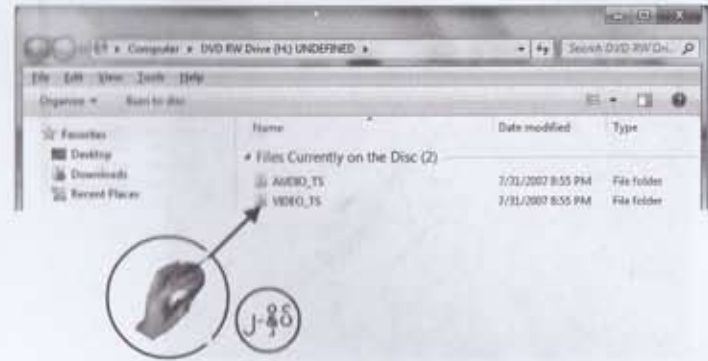
လေ့ကျင့်ခန်း (၁၁)

DVD ရုပ်ရှင်မှ ဇာတ်ဝင်ခန်းများကို ကွန်ပျူတာထဲရောက်အောင် ကူးယူခြင်း

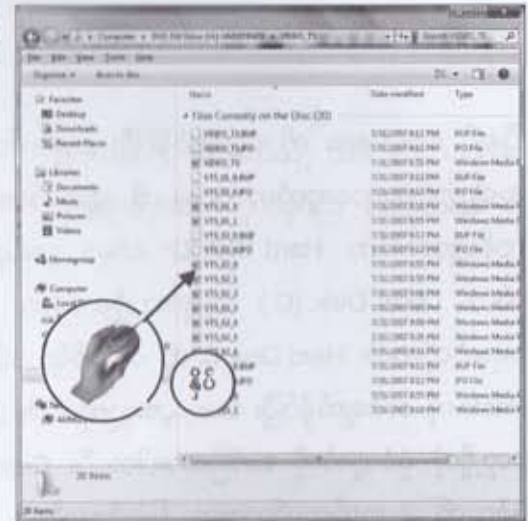
၂၀၄



၂၀၅

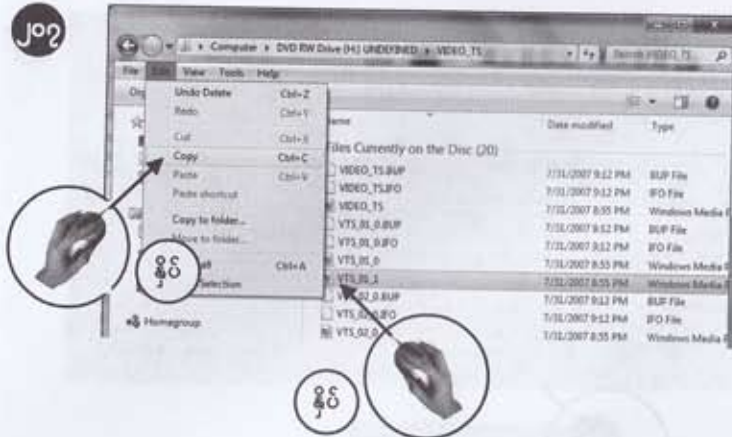


၂၀၆

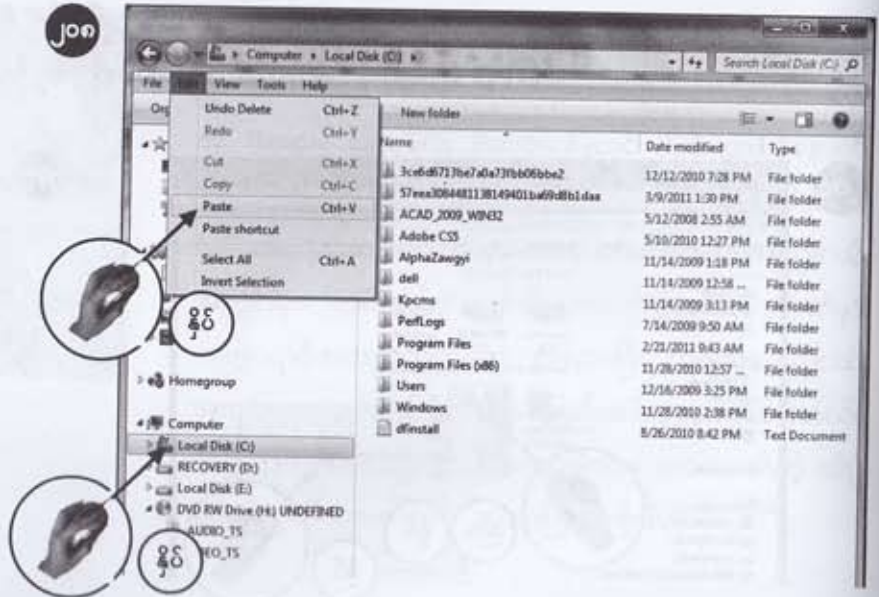


အရင်ဆုံး ကူးယူလိုတဲ့ DVD အခွေကို ကွန်ပျူတာမှာ တပ်ဆင်ထားတဲ့ DVD ဖွင့်စက်ထဲ ထည့်သွင်းလိုက်ပါ။ ပြီးရင် My Computer ကို Mouse နဲ့ ၂-ချက်ဆက်တိုက်နှိပ်ပြီး ဝင်ရောက် လိုက်ပါ။ ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက DVD အခွေထည့်ထားတဲ့ DVD Drive နေရာမှာ Mouse ကို ထားပြီး Mouse ရဲ့ ညာဘက်ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ပုံ-၂၀၅ မှာ ဖော်ပြထား သလို DVD အခွေထဲမှာ ပါရှိတဲ့ Audio_Ts Folder သီချင်းအခန်းခွဲနဲ့ Video_Ts ဗီဒီယို အခန်းခွဲ ကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက VIDEO_TS နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ ၂-ချက် ဆက်တိုက်နှိပ် ဝင်ရောက်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် ပါဝင်သမျှ Video ဇာတ်ဝင်ခန်းတွေကို VTS_01_0 ကနေ VTS_02_ စသဖြင့် တန်းစီပြီး ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက ကိုယ်ကူးယူလိုတဲ့ Video File နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၂၀၇

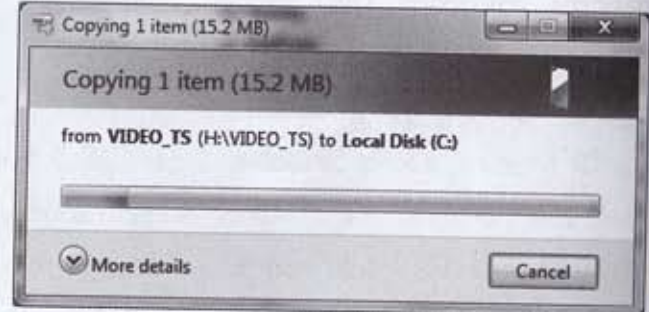


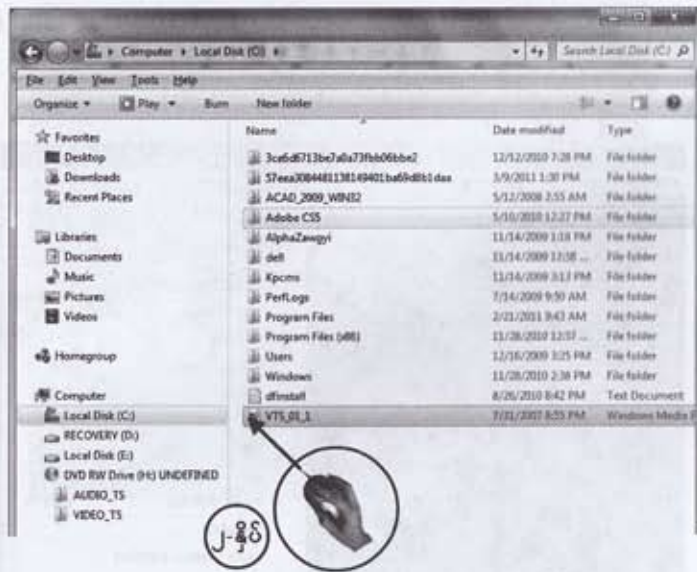
၂၀၈



ပြီးရင် Edit Menu ကို ရွေးချယ်နိုင်ပြီး အောက်ဘက်မှာ ပေါ်လာတဲ့ Command အကြောင်းအရာတွေထဲက Copy ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ နမူနာအနေနဲ့ ကွန်ပျူတာထဲက Hard Disk C: ထဲမှာ ပွားယူလိုတာကြောင့် My Computer ထဲက Local Disk (C:) နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ် ဝင် ရောက်လိုက်ပါ။ Hard Disk C: ထဲ ရောက်ရှိသွားပြီဆိုရင်တော့ Edit Menu ထဲက Paste ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး Copy ပွားယူလိုက်ပါ။ ပုံ-၂၀၉ မှာ Copy ပွားယူနေစဉ် တွေ့ရှိတဲ့ ပုံစံကွက်ကို ဖော်ပြထားပါတယ်။ Copy ပွားယူတာ ပြီးစီးသွားရင် အဲဒီ ပုံစံကွက် ပျောက်ကွယ်သွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

၂၀၉



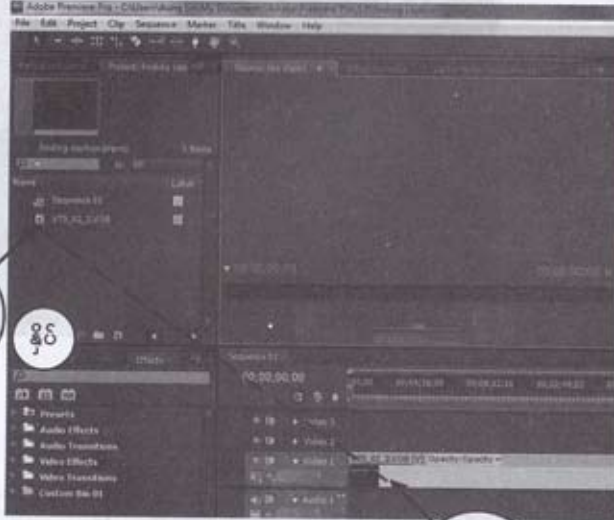


အဲဒီနောက် Hard Disk C: အောက်ထဲမှာ ပွားယူထားတဲ့ DVD Video File ရဲ့ အမည်ကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ တကယ်လို့ အဲဒီ DVD Video File ကို ပြန်လည် ကြည့်ရှုလိုတယ်ဆိုရင် အဲဒီ DVD Video File အမည်နောက်တည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ ၂-ချက် ဆက်တိုက်နှိပ်ပြီး အလွယ်အကူပဲ ကြည့်ရှုနိုင်ပါတယ်။

လေ့ကျင့်ခန်း (၁၂)

ရုပ်ရှင် ဇာတ်ဝင်ခန်းမှ စကားပြောသံများကို စာသားအဖြစ် ဖော်ထုတ်ယူခြင်း

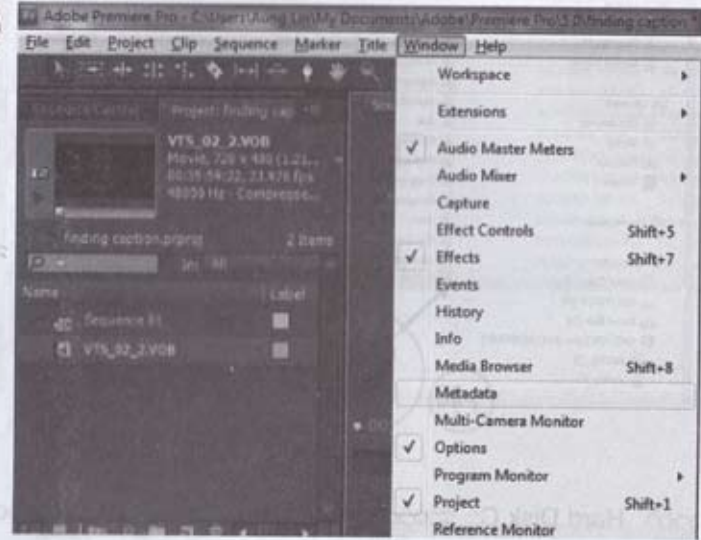
၂၀၂



နှိပ်

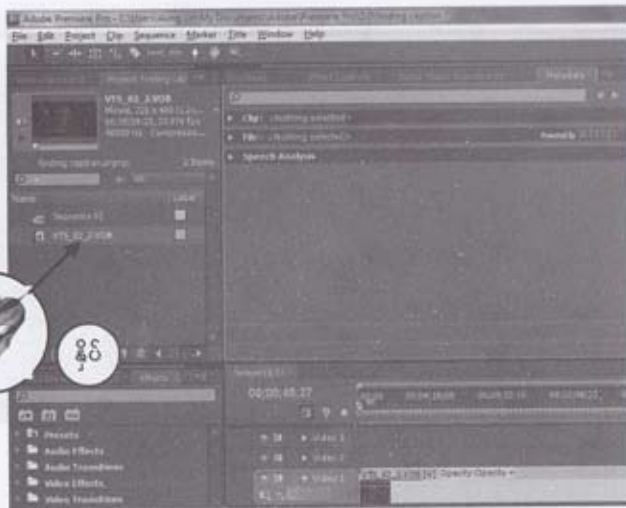
နှိပ်

၂၀၃

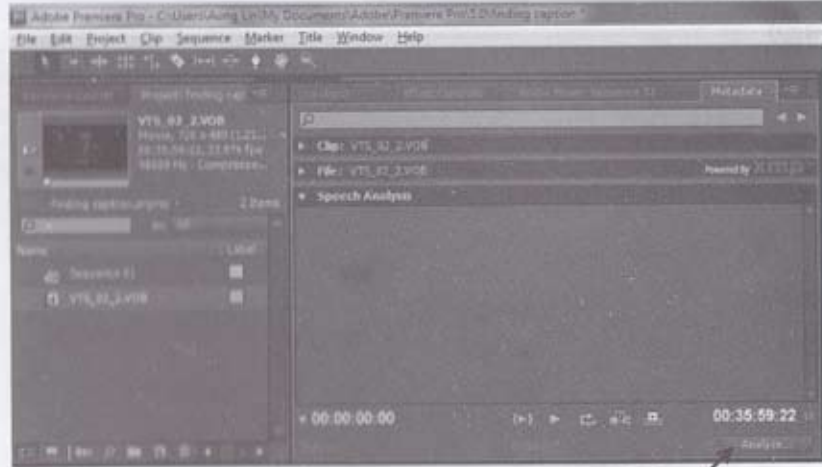


ဒီလေ့ကျင့်ခန်းမှာတော့ DVD Video ဇာတ်ဝင်ခန်းထဲက စကားပြောသံတွေကို စာသားအနေနဲ့ ဖော်ထုတ်ပြမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒါကြောင့် အရင်ဆုံး DVD Video ဇာတ်ဝင်ခန်းကို Adobe Premiere CS5 Program ထဲ ရောက်အောင် File Menu ထဲက Import နဲ့ Project အကွက်ထဲ ရောက်အောင် ရယူထားလိုက်ပါ။ ပြီးရင် Timeline ထဲက Video Track တစ်ခုထဲ ရောက်အောင် အဲဒီ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို Mouse နဲ့ နှိပ်ရွှေ့ယူလိုက်ပါ။ ပြီးရင် Windows Menu ထဲက Metadata ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၂၀၄



၂၀၅

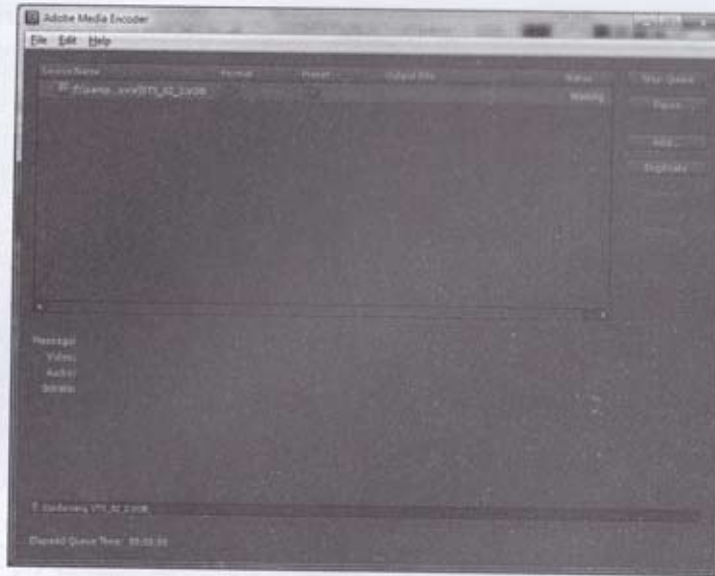


အဲဒီအခါ မြင်ကွင်းမှာ Metadata ပုံစံကွက် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပြီးရင် Project အကွက်ထဲက Video File အမည်နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ ရွေးချယ် တစ်ချက် နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Metadata ပုံစံကွက်ထဲက Speech Analysis အမည် စာသားရဲ့ ရှေ့မှာရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်တံမြားနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ အောက်ဘက်မှာ Analyze ဆိုတဲ့ ခလုတ် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီနောက် မြင်ကွင်းမှာ Analyze Content ဆိုတဲ့ ပုံစံကွက် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီ ပုံစံကွက်ထဲက OK ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

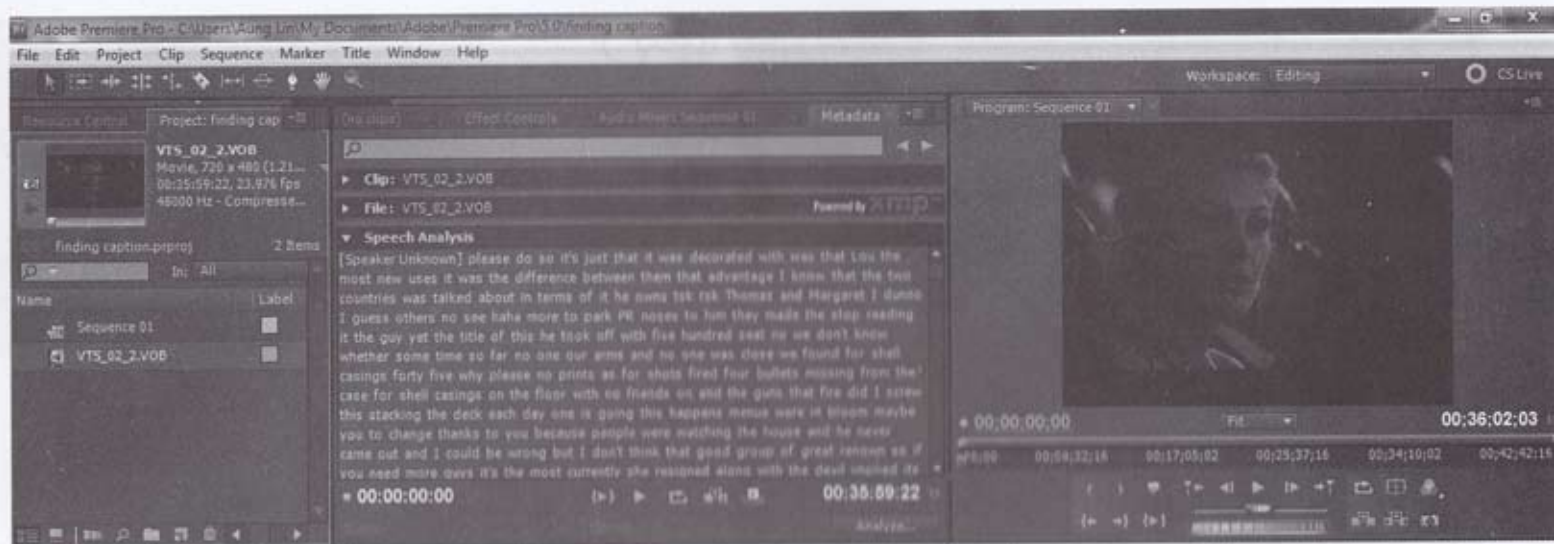
၂၀၆



၂၀၇



အဲဒီနောက် Adobe Media Encoder Program ထဲ သူ့ဘာသာသူ ဝင်ရောက်သွားပြီး အချိန်အနည်းငယ်အတွင်းမှာ Adobe Media Encoder ပုံစံကွက် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအခါ Adobe Media Encoder Program ကနေ ရွေးချယ်လိုက်တဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းတစ်ခုလုံးရဲ့ စကားပြောသံတွေကို စာသားအဖြစ် လိုက်လံ ပြောင်းလဲနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အချိန်အတန်ကြာမြင့်မှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဇာတ်ဝင်ခန်း ရှည်လေး၊ အချိန် ကြာမြင့်လေပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ နောက်ဆုံး စကားသံတွေကို စာသားအဖြစ် ပြောင်းလဲ ပြီးစီးသွားပြီဆိုရင် ပုံစံကွက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းအမည်ရဲ့ ဘေးမှာ အစိမ်းရောင် အမှန်အမှတ်အသားအဖြစ် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီနောက် Adobe Media Encoder Program ပုံစံကွက်ရဲ့ ညာဘက်အပေါ်ထောင့်မှာရှိတဲ့ အနီရောင် ကြက်ခြေခတ်တည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ပိတ်ပစ်လိုက်ပါ။



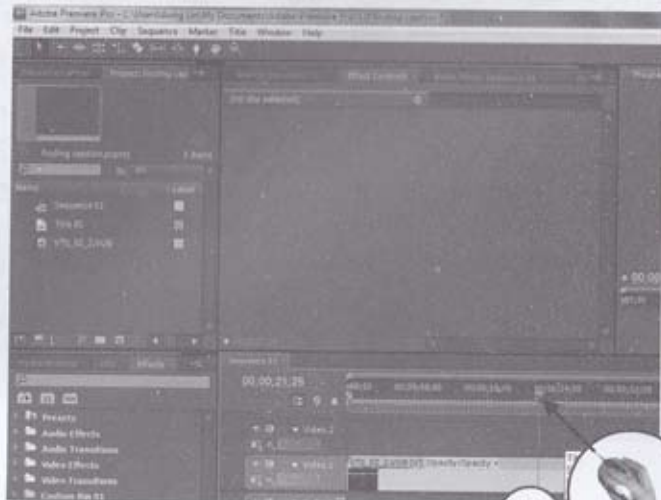
အဲဒီနောက် Adobe Premiere CS5 Program ပုံစံကွက် ပြန်လည် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအခါ Metadata အကွက်ထဲက Speech Analysis ထဲမှာ စကားပြောသံတွေကို စာသားအဖြစ် ပြောင်းလဲပြီးစီးသွားတဲ့ စာသားတွေကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

မှတ်ချက် ။ ဒီလေ့ကျင့်ခန်းကို ပြုလုပ်ဖို့ စာဖတ်သူအနေနဲ့ Adobe CS5 Program အားလုံးကို ထည့်သွင်းထားဖို့ လိုအပ်ပါတယ်။

လေ့ကျင့်ခန်း (၁၃)

မှောင်နေသည့် ဇာတ်ဝင်ခန်းနေရာအား ဆလိုက်မီးဖြင့် လင်းအောင် ပြုလုပ်ပေးခြင်း

၂၂၀



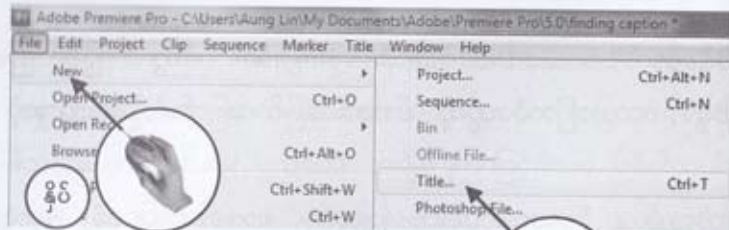
နှိပ်ခွေ



၂၂၁



၂၂၂



နှိပ်

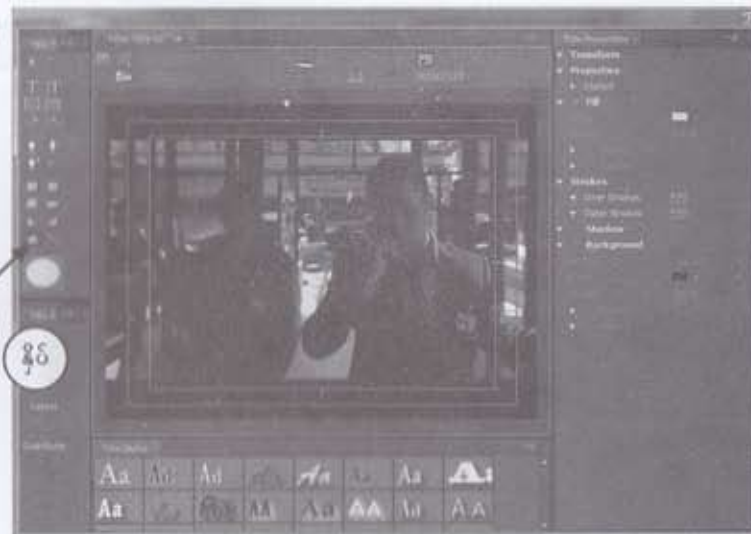



အရင်ဆုံး ဇာတ်ဝင်ခန်းတစ်ခန်းကို ရယူပြီး Timeline ထဲက Video1 Track ထဲ ရောက်အောင် ပြုလုပ်ထားပါ။ ပြီးရင် လင်းလိုတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းနေရာ ရောက်အောင် CTI ကို ရွှေ့ယူထားပါ။ နမူနာ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ပုံ-၂၂၁ မှာ ဖော်ပြပေးထား ပါတယ်။ အဲဒီဇာတ်ဝင်ခန်းမှာ သရုပ်ဆောင် ၂-ဦး ပါဝင်ပြီး တစ်ဦးက မှောင် နေပါတယ်။ အဲဒီလို မှောင်နေတဲ့ သရုပ်ဆောင်ကို ဆလိုက်မီးထိုးသလို ပြုလုပ် မှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဆက်လက်ပြီး File Menu ထဲက New ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ညာဘက်မှာ ပေါ်လာတဲ့ထဲက Title ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

JJ၃

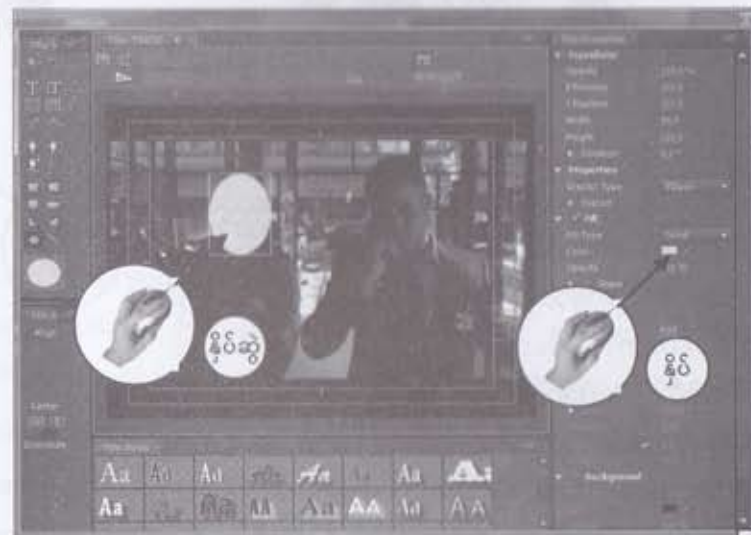


JJ၄



ပေါ်လာတဲ့ Title အကွက်ထဲက OK ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် Title စာတမ်းထိုးနဲ့ ကိုယ်ကြိုက်နှစ်သက်တဲ့ Shape ပုံသဏ္ဌာန်ကို ရွေးချယ် ရေးဆွဲနိုင်တဲ့ Title ပုံစံကွက်ထဲက Ellipse Tool  ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်ပြီး မှောင်နေတဲ့ မျက်နှာတစ်ခုလုံး ခြုံငုံမိအောင် ပုံ-၂၂၅ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း Mouse နဲ့ ရေးဆွဲလိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် တစ်ဆက်တည်း Fill Type ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့အောက်ဘက်မှာ ရှိတဲ့ Color နေရာရဲ့ ဘေးမှာ ရှိတဲ့ အရောင်အကွက်နေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

JJ၅




၂၂၆



နှိပ်



အဲဒီအခါ အရောင်တွေကို စိတ်ကြိုက် ရွေးချယ်နိုင်တဲ့ ပုံစံကွက် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအကွက်ထဲက အပြာရောင်စစ် စစ်ကို ရွေးချယ်လိုက်ပါ။ မရွေးချယ်တတ်ဘူးဆိုရင် # သင်္ကေတ ရဲ့ ဘေးမှာရှိတဲ့ အကွက်နေရာမှာ 0000FF ကို ရိုက်ထည့်လိုက် ပါ။ ပြီးရင် OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ဇာတ်ဝင်ခန်း မှာ မှောင်နေတဲ့ မျက်နှာနေရာမှာ အပြာရောင်ဘဲဥပုံသဏ္ဌာန် နဲ့ ဖုံးကွယ်နေတာကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီနောက် တစ်ဆက်တည်း Rectangle Tool  ကို ရွေးချယ်ပြီး ဇာတ်ဝင်ခန်းတစ်ခုလုံး ဖုံးကွယ်သွားအောင် လေးထောင့်ကွက် တစ်ခုကို Mouse နဲ့ ရေးဆွဲလိုက်ပါ။

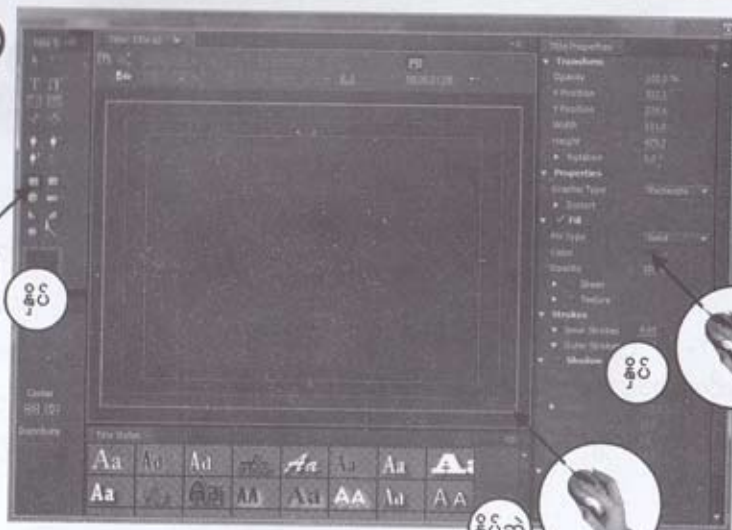
၈၈

ပြီးရင် Fill Type ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ အောက်မှာရှိတဲ့ Color အကွက်ရဲ့ ဘေးမှာရှိတဲ့ အရောင်အကွက်နေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၂၂၇



၂၂၈



နှိပ်

နှိပ်

နှိပ်ဆွဲ

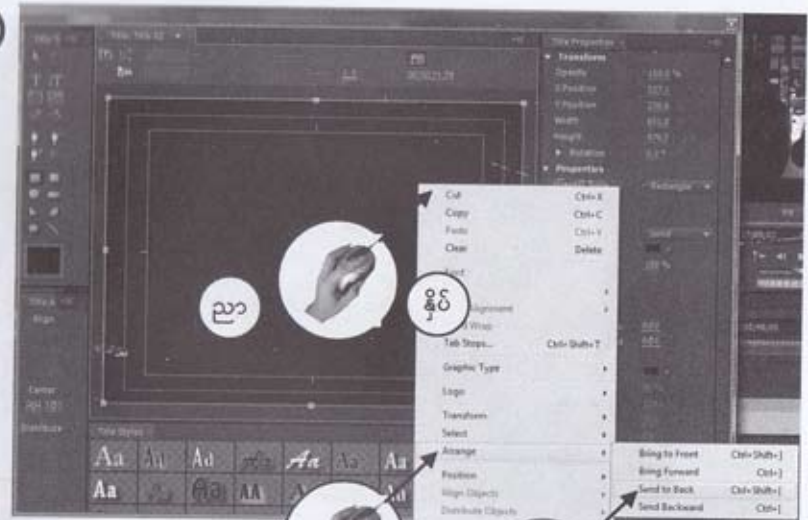
၂၂၉



နှိပ်



၂၃၀



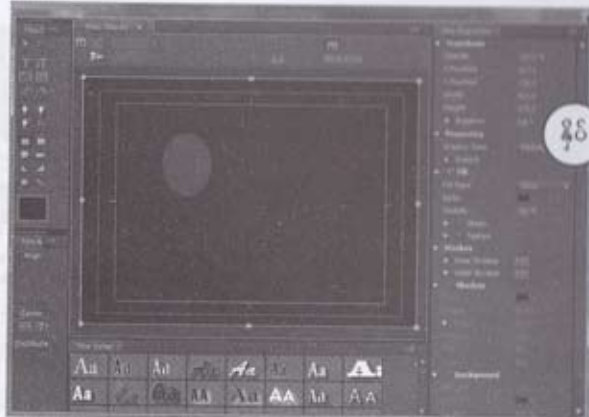
ညာ

နှိပ်

နှိပ်

နှိပ်

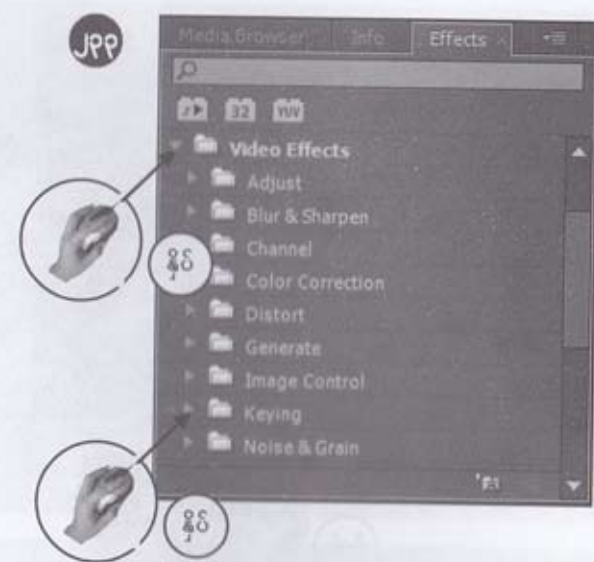
၂၃၁



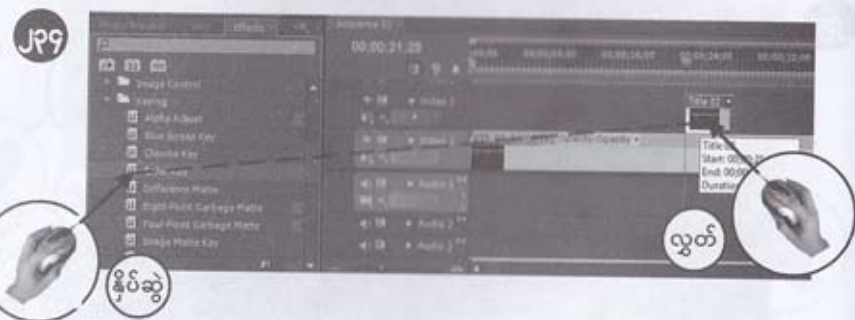
နှိပ်

ပေါ်လာတဲ့ အရောင်ရွေးချယ်ရတဲ့ အကွက်ထဲမှာ အမည်းရောင်စစ်စစ်ကို ရွေးချယ်လိုက်ပါ။ မရွေးချယ်တတ်ဘူးဆိုရင် # သင်္ကေတရဲ့ ဘေးမှာရှိ တဲ့အကွက်ထဲမှာ 000000 ကို ရိုက်ထည့်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် OK ကို တစ်ချက် နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ဇာတ်ဝင်ခန်းတစ်ခုလုံး ရေးဆွဲထားတဲ့ အမည်းရောင် လေးထောင့် ကွက်နဲ့ ဖုံးကွယ်နေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီနောက် ပုံ-၂၃၀ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း Mouse ကို အမည်းရောင် လေးထောင့်ကွက် အတွင်းတစ်နေရာမှာ ထားပြီး Mouse ရဲ့ ညာဘက်ခလုတ် (Right Click) ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပေါ်လာတဲ့ Shortcut ပုံစံကွက် ထဲက Arrange ကို ရွေးချယ်နှိပ်ပြီး တစ်ဆက်တည်း ညာဘက်မှာ ပေါ်လာတဲ့ထဲက

Send to Back ကို ရွေးချယ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ပုံ-၂၃၁ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့ အနေအထားအတိုင်း မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပြီးရင် Title အကွက်ကို ပိတ်ပစ်ဖို့ Title အကွက်ရဲ့ ညာဘက်အပေါ်ထောင့်က အနီရောင် ကြက်ခြေခတ်နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်



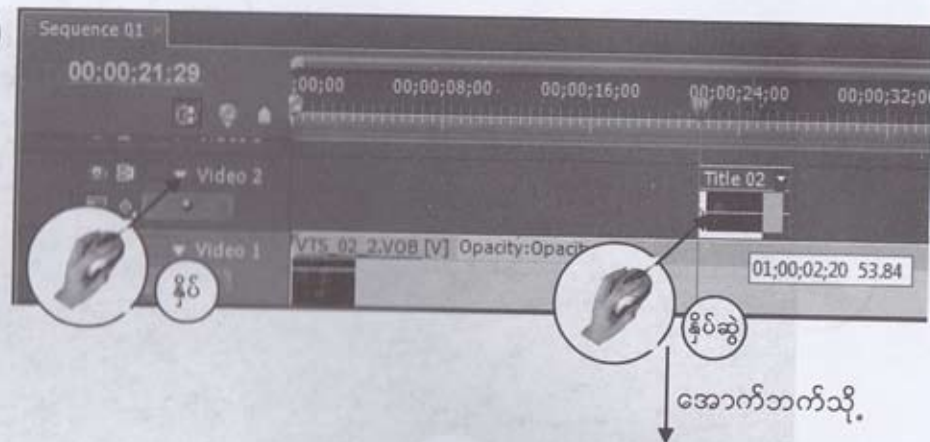
အဲဒီအခါ Project အကွက်ထဲမှာ Title File ရောက်ရှိသွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပြီးရင် ပုံ-၂၃၂ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း Title File ကို Timeline ထဲက Video 2 ထဲ ရောက်အောင် Mouse ကို နှိပ်ဆွဲပြီး ရွှေ့ယူလိုက်ပါ။ ရောက်ရင် Mouse ကို လွှတ်လိုက်ပါ။ ဆက်လက်ပြီး Effect အကွက်ထဲက Video Effect ကို ဖွင့်လှစ်ပြီး အောက်ဘက်မှာ ဖော်ပြတဲ့ Keying ကို ရှာဖွေပါ။ ရှာတွေ့ရင် Keying ရဲ့ ရှေ့မှာရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်တဲ့မြားနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပေါ်လာတဲ့ထဲက Color Key နေရာမှာ Mouse ကို ထားပြီး Timeline ထဲက Video 2 မှာ ရောက်ရှိနေတဲ့ Title File ထဲ ရောက်အောင် Mouse ကို နှိပ်ရွှေ့ပါ။ ရောက်ရင် Mouse နှိပ်တာကို လွှတ်လိုက်ပါ။



၂၃၅



၂၃၆



အဲဒီအခါ ဇာတ်ဝင်ခန်း ဖော်ပြတဲ့ ပုံစံကွက်မှာ မှောင်နေတဲ့ မျက်နှာပဲ ကွက်ပြီး ပေါ်နေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ကျန်တဲ့ဇာတ်ဝင်ခန်းတွေပါ ပေါ်လာအောင် ပုံ-၂၃၆ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း ပြုလုပ်ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပြုလုပ်ပုံက Timeline ထဲက Video 2 ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ရှေ့မှာရှိတဲ့ အောက်ခြေကို ညွှန်ပြနေတဲ့ မြားနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ Timeline မှာ Title File ဇာတ်ဝင်ခန်းအကွက်မှာ အဝါရောင်မျဉ်းကြောင်း ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီ အဝါရောင်မျဉ်းကြောင်းတည့်တည့်မှာ Mouse ကို တစ်ချက်နှိပ် ပြီး Mouse ကို နှိပ်ထားရင်း အောက်ဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲချပါ။ အဲဒီလို နှိပ်ဆွဲနေရင်း ဇာတ်ဝင်ခန်းအကွက်မှာ ပြန်လည် ကြည့်ရှုရင် ကျန်ဇာတ်ဝင်ခန်း အစိတ် အပိုင်းတွေကို ပြန်လည် မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အနေတော်လောက် မြင်တွေ့ ရရင် Mouse နှိပ်ရွှေ့တာကို ရပ်တန့်ဖို့ လွှတ်လိုက်ပါ။ ရရှိလာတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်း အနေအထားကို ပုံ-၂၃၇ မှာ ဖော်ပြပေးထားပါတယ်။

၂၃၇





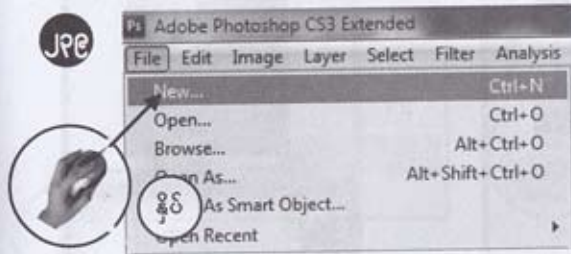
နှိပ်ဆွဲ

ညှာဘက်သို့

အဲဒီနောက် Effect Control အကွက်ထဲက Color Key ဆိုတဲ့ စာသားကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီစာသားရဲ့ ရှေ့ ညှာဘက်ညွှန်တဲ့မြားကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ Color Toler..., Edge Thin..., Edge Feather... ဆိုပြီး ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီနေရာတွေမှာ Mouse ကို ထားပြီး ညှာဘက်သို့ အနည်းငယ် နှိပ်ရွှေ့သွားလိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ဇာတ်ဝင်ခန်းမှာ နဂိုက မှောင်နေတဲ့ မျက်နှာနေရာမှာ ဆလိုက်မီးနဲ့ ထိုးပြီး ဖော်ပြနေသလိုမျိုး ပြသနေတာကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

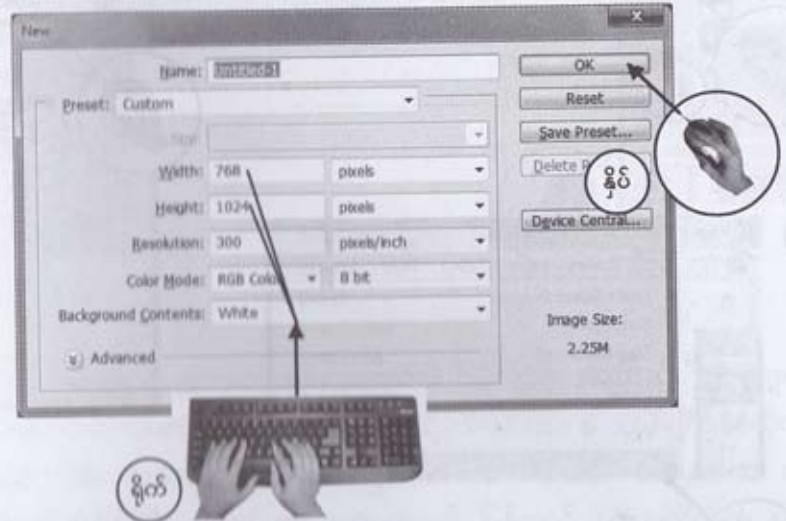
လေ့ကျင့်ခန်း (၁၄)

ဇာတ်ဝင်ခန်းထဲတွင် ရောက်ရှိနေသည့် ဓါတ်ပုံအား မှန်ဘီဘူးဖြင့် ချုံကြည့်သည့် ဇာတ်ဝင်ခန်းမျိုးဖြစ်အောင် ပြုလုပ်ခြင်း

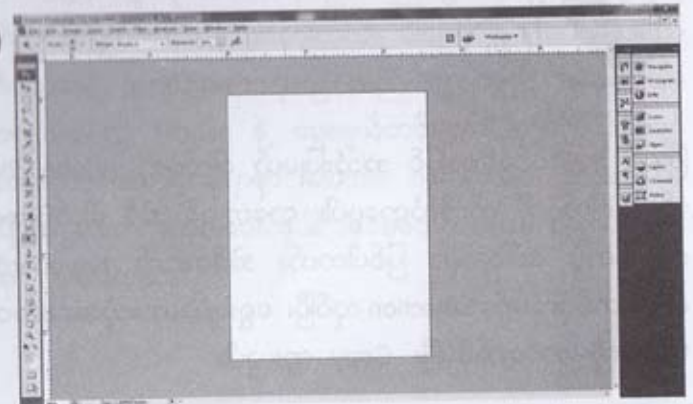


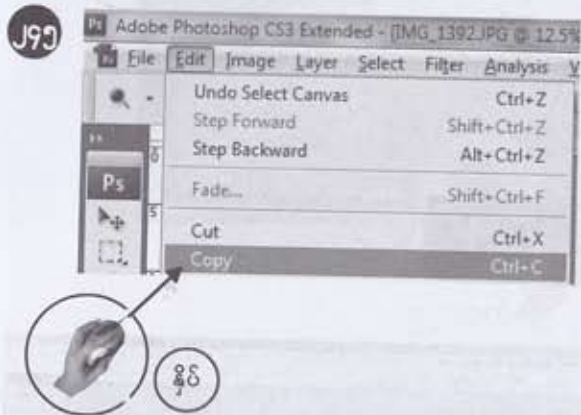
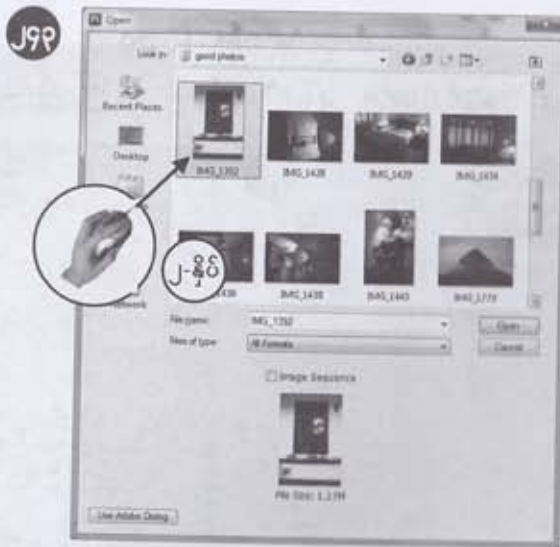
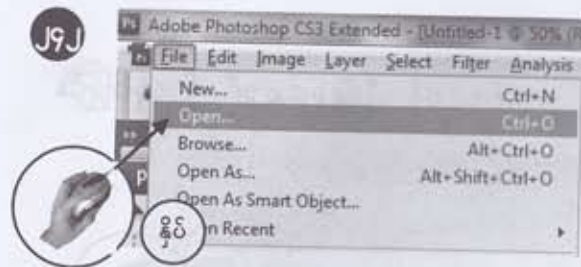
ဒီလေ့ကျင့်ခန်းကို ပြုလုပ်ဖို့ အရင်ဆုံး DVD ဇာတ်ဝင်ခန်းနဲ့ ကိုက်ညီတဲ့ ဓါတ်ပုံအရွယ်အစားကို Adobe Photoshop Program မှာ ပြင်ဆင်ရပါမယ်။ ဒါကြောင့် Adobe Photoshop Program ထဲ ဝင်ရောက်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် File Menu အောက်က New ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး File အသစ်ကို ရယူဖို့ ပြုလုပ်ပါ။ ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက Width နေရာမှာ 768 pixels နဲ့ Height နေရာမှာ 1024 pixels ကို Keyboard ကနေ ရိုက်ထည့် သတ်မှတ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Resolution နေရာမှာ 300 pixels/Inch ကို သတ်မှတ်ပြီး တစ်ဆက်တည်း OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ပုံ-၂၄၁ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့ အတိုင်း Photoshop File အသစ်တစ်ခုကို ရရှိလာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

၂၄၀

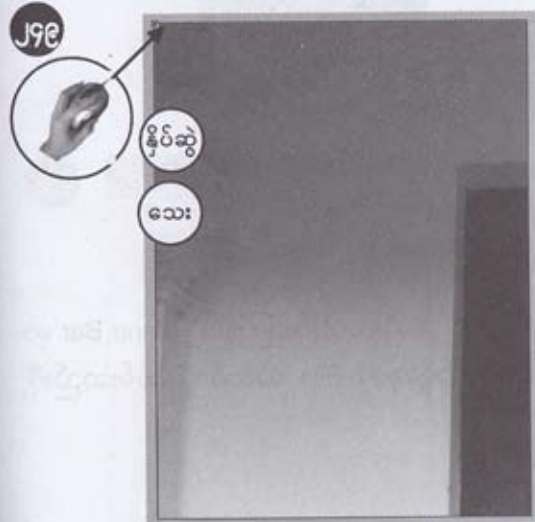
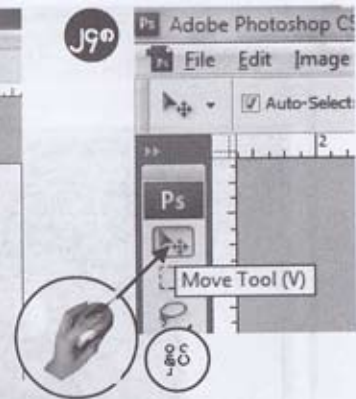
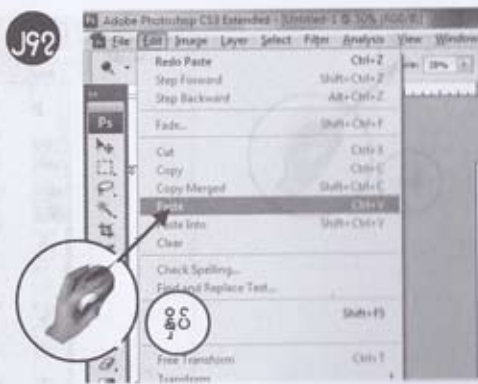
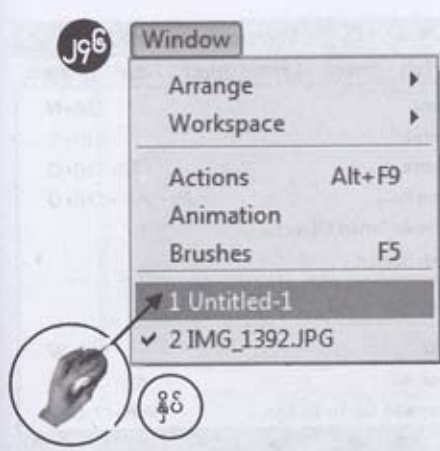


၂၄၁



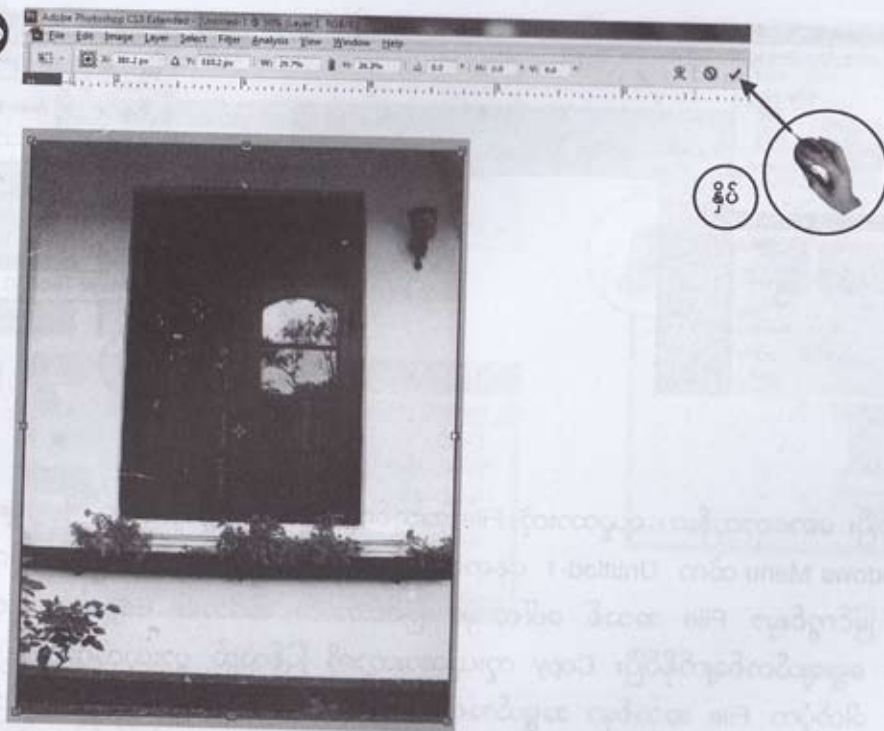


ပြီးရင် ဇာတ်ဝင်ခန်းအဖြစ် အသုံးပြုမယ့် ဓါတ်ပုံကို Adobe Photoshop ကနေ File Open နဲ့ ဖွင့်လှစ်ပါ။ ပေါ်လာတဲ့ Open ပုံစံကွက်ထဲက ဖွင့်လှစ်လိုတဲ့ ဓါတ်ပုံကို လိုက်လံရှာဖွေပါ။ ရှာတွေ့ရင် အဲဒီ ဓါတ်ပုံနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ J-ချက် ဆက်တိုက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ရွေးချယ်လိုက်တဲ့ ဓါတ်ပုံ ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီနောက် Keyboard ထဲက Ctrl ခလုတ်ကို နှိပ်ထားရင်း A ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ဓါတ်ပုံတစ်ပုံလုံးကို Selection လုပ်ပြီး ရွေးချယ်ထားတဲ့အနေအထားကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီနောက် တစ်ဆက်တည်း Edit Menu အောက်က Copy ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး Copy ကူးယူပါ။

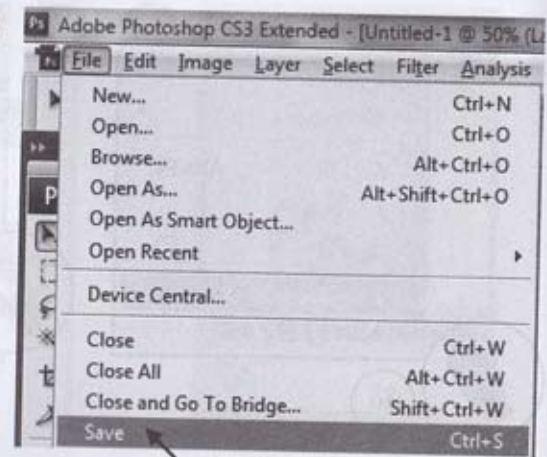


ဆက်လက်ပြီး စောစောတုန်းက ရယူထားတဲ့ File အသစ်ကို ပြန်လည်ရွေးချယ်လိုက်ပါ။ ရွေးချယ်ပုံက Windows Menu ထဲက Untitled-1 နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ မြင်ကွင်းမှာ File အသစ် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအခါ Edit Menu ထဲက Paste ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်ပြီး Copy ကူးယူထားတာကို ပြန်လည် ပွားယူလိုက်ပါ။ ပွားယူရရှိလာတဲ့ ဓါတ်ပုံက File အသစ်မှာ အရွယ်အစား ကြီးနေပါတယ်။ ဒါကြောင့် File အသစ်ထဲ အနေတော် အရွယ်အစားလောက်ရအောင် အရွယ်အစားကို ပြန်လည် ချုံ့ပစ်ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီနောက် Toolbox ထဲက Move Tool ကို Mouse နဲ့ ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် အရွယ်အစားသေးလိုတဲ့ ဓါတ်ပုံထောင့်တစ်ထောင့်နေရာမှာ Mouse ကို ထားပြီး Mouse ကို အတွင်းဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲပြီး ဓါတ်ပုံရဲ့ အရွယ်အစားကို သေးယူပါ။ အနေတော် ဓါတ်ပုံ အရွယ်အစား ရအောင် အဆင့်ဆင့် သေးယူရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

၂၅၀

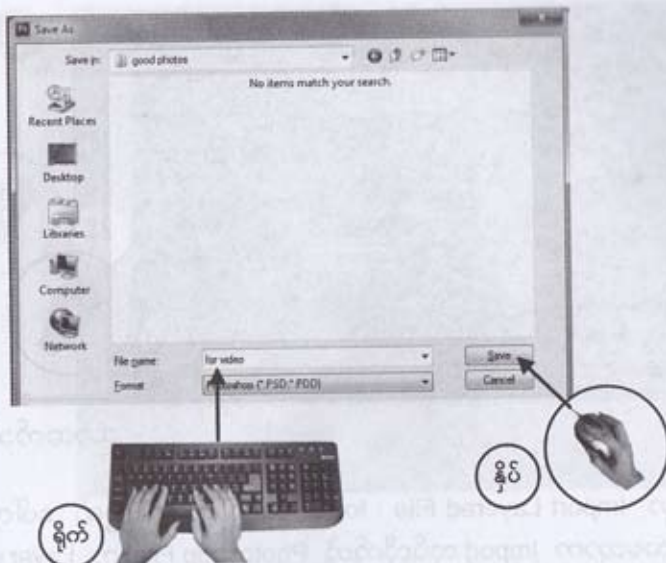


၂၅၀

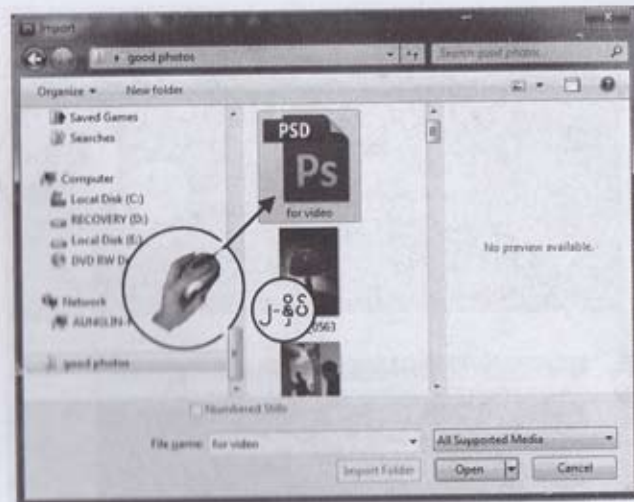


အနေတော် ဓါတ်ပုံအရွယ်အစားရရင် ပုံ-၂၅၀ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း အခုလို အရွယ်အစား သေးတာကို အပြီးသတ်ပြီးကြောင်း Menu Bar မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ အမှန်အမှတ်အသားနေရာမှာ Mouse ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပြီးရင် ဓါတ်ပုံရောက်ရှိနေတဲ့ File အသစ်ကို သိမ်းဆည်းဖို့ File Menu အောက်က Save ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

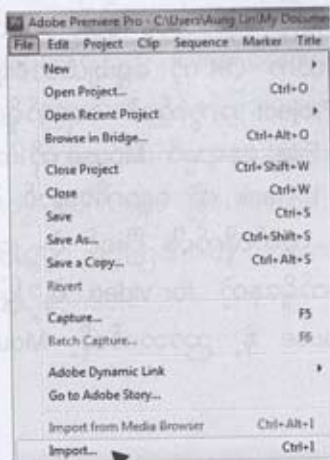
၂၂



၂၂၃



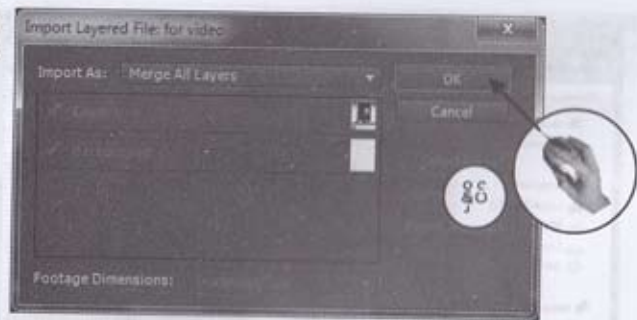
၂၂၄



ပေါ်လာတဲ့ File Save လုပ်တဲ့ ပုံစံကွက်မှာ နှစ်သက်ရာ File အမည်ကို File Name အကွက်နေရာမှာ စိတ်ကြိုက် ရိုက်ထည့် သတ်မှတ်လိုက်ပါ။ ကျွန်တော့်အနေနဲ့ For video ဆိုတဲ့ အမည်ကို ရိုက်ထည့် သတ်မှတ်လိုက်ပါတယ်။

အဲဒီနောက် Adobe Premiere Program ထဲ ပြန်လည် ဝင်ရောက်ပြီး File Menu ထဲက Import ကို ရွေးချယ် တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် ပေါ်လာတဲ့ Import ပုံစံကွက်ထဲက for video ဆိုတဲ့ File ကို လိုက်လံရှာဖွေပြီး ရှာတွေ့ရင် Mouse နဲ့ J-ချက် ဆက်တိုက်နှိပ်ပြီး Import လုပ်လိုက်ပါ။

၂၅၅

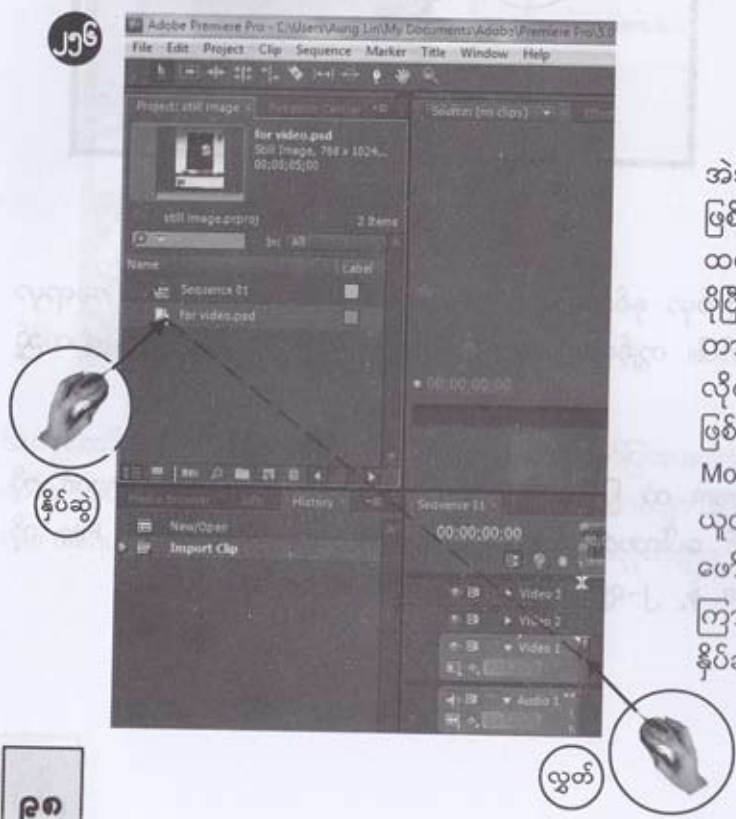


၂၅၆

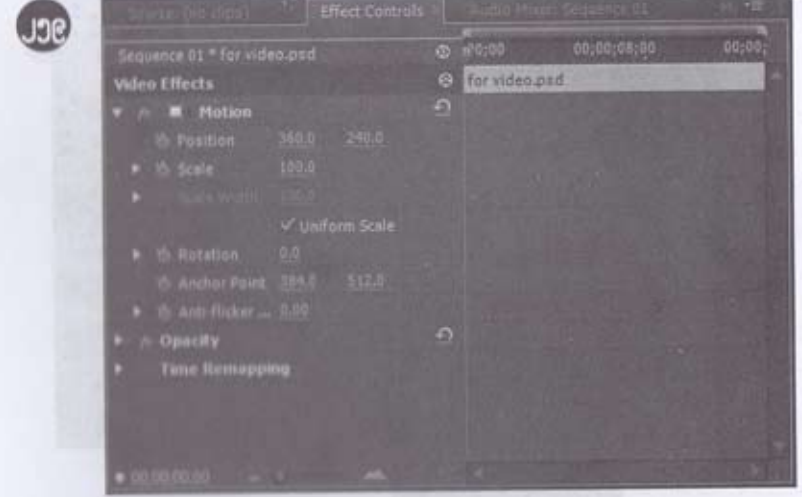
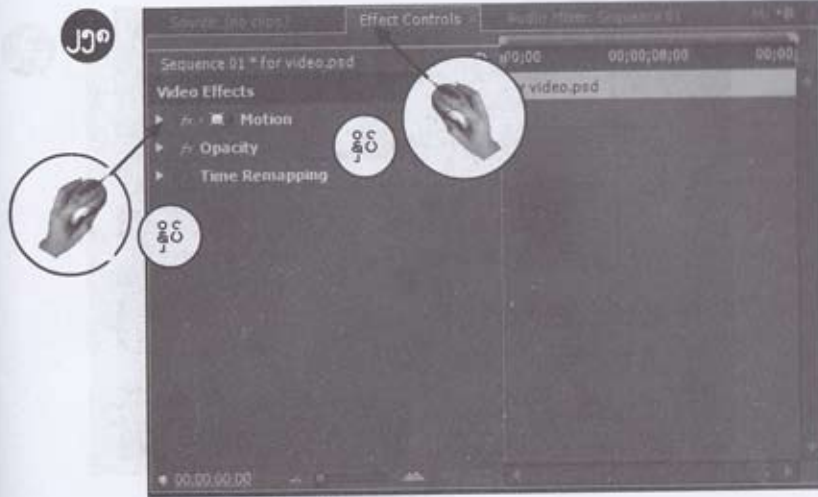


ညာဘက်သို့

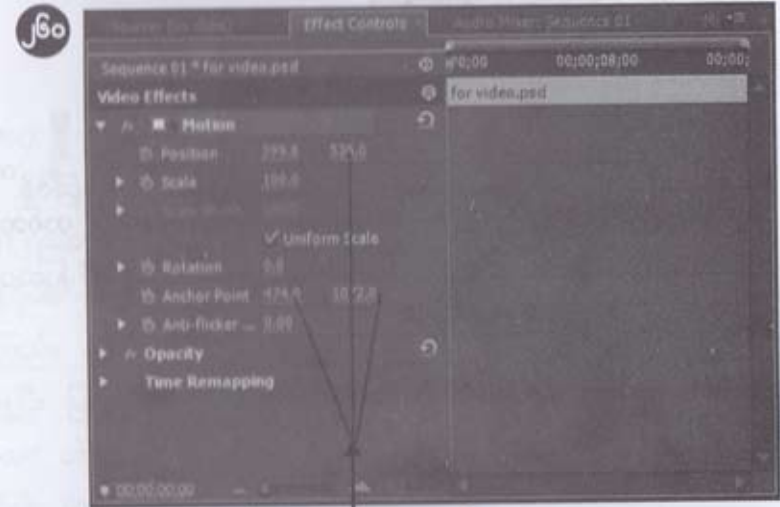
၂၅၆

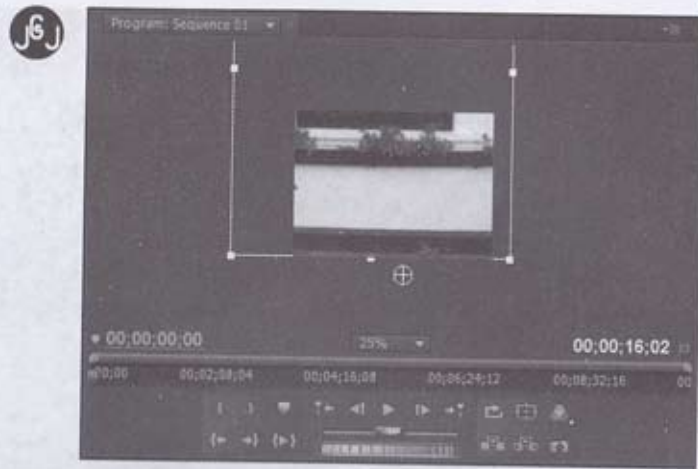
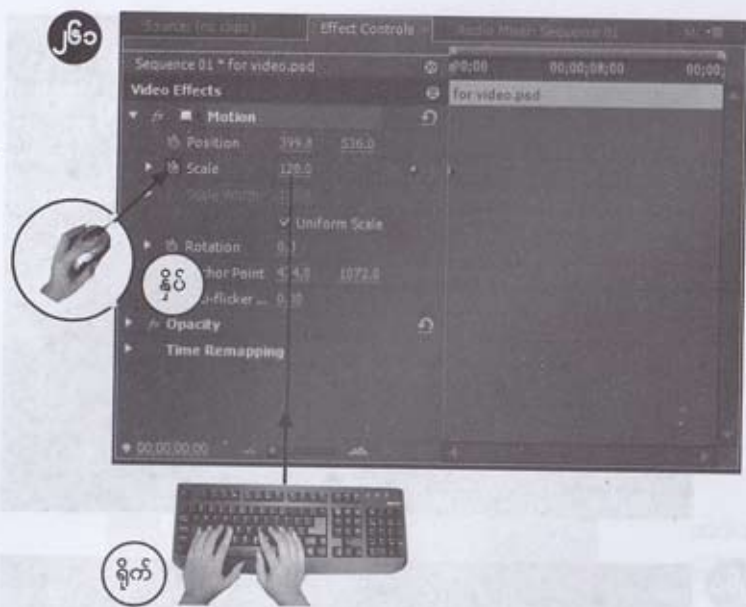


အဲဒီအခါ မြင်ကွင်းမှာ Import Layered File : for video ဆိုတဲ့ ပုံစံကွက် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ သူ့ရဲ့ သဘောက Import လုပ်လိုက်တဲ့ Photoshop File က Layer တစ်ခု ထက်ပိုပြီး ပါဝင်တာကြောင့် အခုလို ဖော်ပြနေတာဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီလို တစ်ခုထက် ပိုပြီး ပါဝင်တဲ့ Layer တွေ အားလုံးကို တစ်ပေါင်းတည်းဖြစ်အောင် ပေါင်းစပ်မလားဆို တာကို မေးမြန်းတဲ့ ပုံစံကွက်ပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက OK ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ် လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါကျမှ for video File က Project အကွက်ထဲ ရောက်ရှိလာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီနောက် ထုံးစံအတိုင်း for video File နေရာမှာ Mouse ကို ထားပြီး Mouse ကို နှိပ်ထားရင်း Timeline ထဲက Video 1 Track ထဲ ရောက်အောင် နှိပ်ရွှေ့ ယူလိုက်ပါ။ ရောက်ရင် Mouse နှိပ်ဆွဲထားတာကို လွှတ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် ပုံ-၂၅၇ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း Video 1 Track ထဲ ရောက်ရှိနေတဲ့ for video ရဲ့ ပြသချိန် ကြာချိန်ကို အနည်းငယ် အချိန်ကြာအောင် Mouse နဲ့ ညာဘက်သို့ Mouse နဲ့ နှိပ်ဆွဲ သတ်မှတ်လိုက်ပါ။



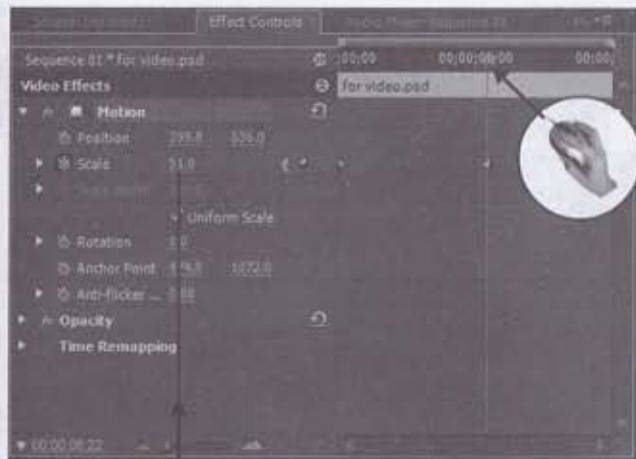
ပြီးရင် Effect Control ကို ဖွင့်လှစ်လိုက်ပါ။ ဖွင့်လှစ်ပုံက ပုံမှာ ပြထားတဲ့ အတိုင်း Effect Control အမည်နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ် လိုက်ပါ။ ပေါ်လာတဲ့ Effect Control ထဲက Motion ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ရှေ့ မှာရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်တဲ့မြားနေရာတည့်တည့်မှာ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ အောက်ဘက်မှာ Motion နဲ့ ပတ်သက်တဲ့ Command အကြောင်း အရာတွေ ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက ပုံ-၂၆၀ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့ နေရာတွေမှာ ဖော်ပြထားတဲ့ ကိန်းဂဏန်းတွေအတိုင်း Keyboard ထဲကနေ ရိုက်ထည့်လိုက်ပါ။





ပြီးရင် Scale ဆိုတဲ့ စာသားတည်တည်နေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ဇာတ်ဝင်ခန်းအစမှာ Keyframe ကို စတင် သတ်မှတ်လိုက်တာကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီနောက် တစ်ဆက်တည်း သူ့ဘေးနားကပ်လျက်ရှိတဲ့ 100 အစား 120 ဆိုတဲ့ ကိန်းဂဏန်းကို Keyboard ကနေ ရိုက်ထည့်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ပြသတဲ့ Monitor မြင်ကွင်းနေရာမှာ ဓါတ်ပုံဇာတ်ဝင်ခန်းကို အကြီးချဲ့ ပြသနေတဲ့ပုံစံကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

၂၆၃



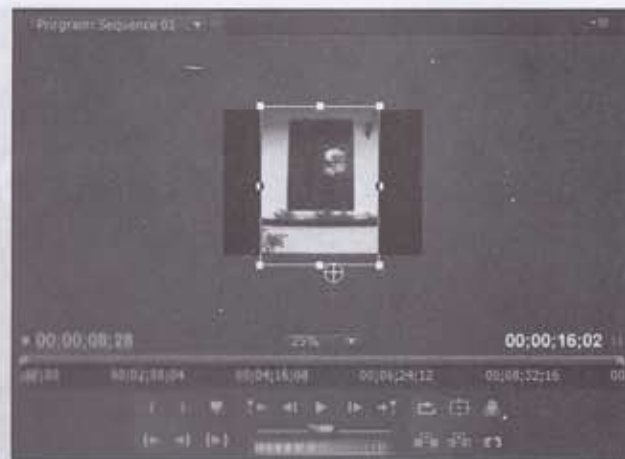
နှိပ်ဆွဲ

နှိတ်

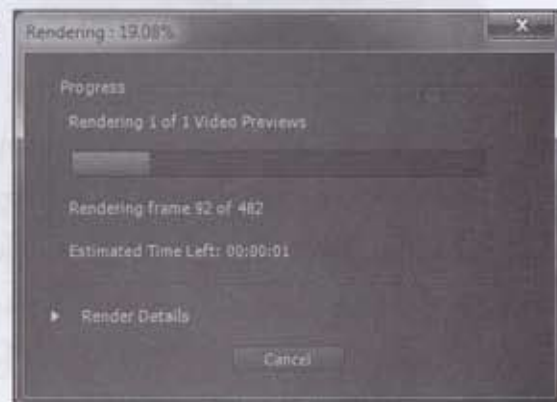


ပြီးရင် Effect Contorl ပုံစံကွက်ထဲမှာ ဖော်ပြနေတဲ့ CTI (Current Time Indicator) ကို ပုံ-၂၆၃ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း Mouse နဲ့ ညာဘက်သို့ အနည်းငယ် နှိပ်ဆွဲပါ။ ဆက်လက်ပြီး Scale ရဲ့ ဘေးကပ်လျက်နေရာမှာ ဖော်ပြနေတဲ့ 120 အစား 51 ရအောင် ရိုက်ထည့်လိုက်ပါ။ အခုလို သတ်မှတ်လိုက်တဲ့ သဘောက ဇာတ်ဝင်ခန်းအစမှာ နဂိုဓါတ်ပုံရဲ့ အရွယ်အစားထက် ၂၀ % ပိုကြီးတဲ့ အရွယ်အစားကို ပြသနေရင်း တဖြည်းဖြည်း နဂို ဓါတ်ပုံအရွယ်အစားထက် တစ်ဝက်ပိုငယ်တဲ့ ဓါတ်ပုံ အရွယ်အစားအဖြစ်သို့ ချဲ့ပြီး ပြသနေဖို့ သတ်မှတ်တဲ့ သဘောပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီလို သတ်မှတ်ပြီးရင် Keyboard ထဲက Enter ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ဇာတ်ဝင်ခန်းတစ်ခုလုံးကို Render လုပ်လိုက်ပါ။ Render လုပ်ပြီးသွားရင်တော့ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို အစကနေ ပြန်လည် ပြသနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

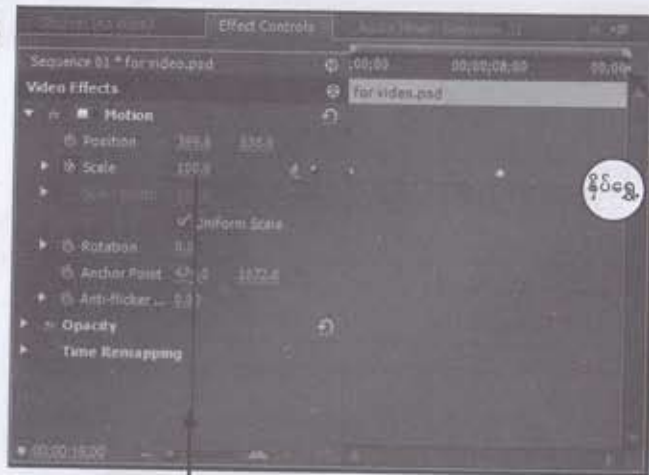
၂၆၄



၂၆၅



၂၆၆

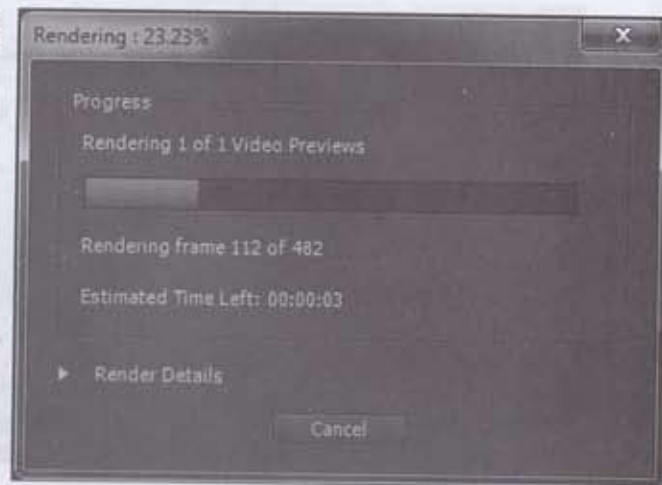


နှိပ်ချွေ

ရိုက်



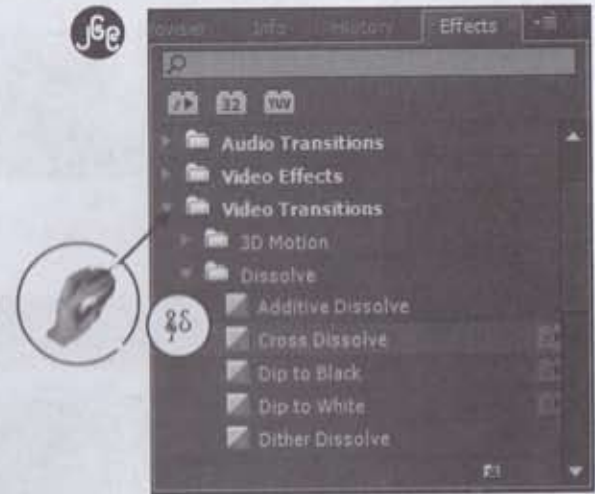
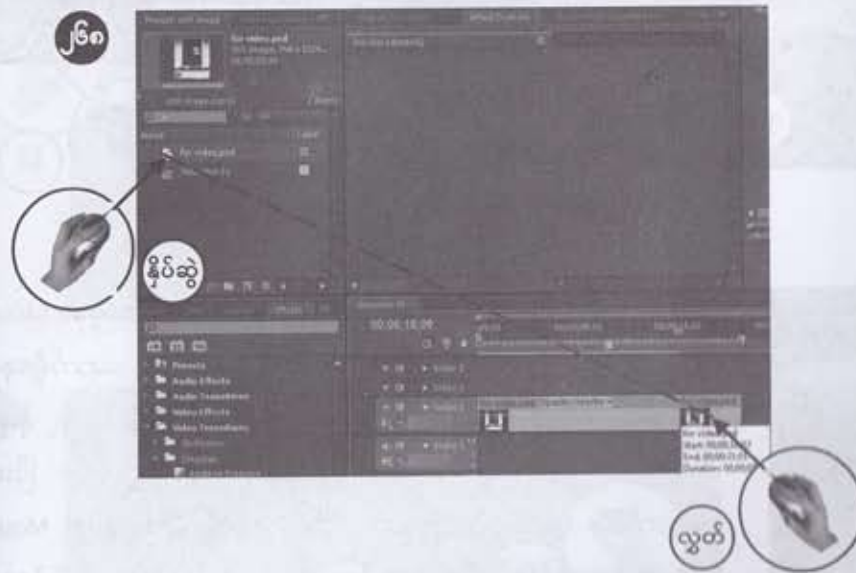
၂၆၇



ဆက်လက်ပြီး ဓါတ်ပုံ ဇာတ်ဝင်ခန်းရဲ့ အဆုံးသတ်မှာ ချုံနေတဲ့ မြင်ကွင်းအနေအထားကနေ မှန်ဘီလူးနဲ့ ချဲ့ကြည့်တဲ့ အနေအထားမျိုးဖြစ်အောင် ပြုလုပ်ပြပါအုံးမယ်။ ဒါကြောင့် Effect Control ပုံစံကွက်ထဲက Current Time Indicator (CTI) ကို ဇာတ်ဝင်ခန်း အဆုံးသတ်နားရောက်အောင် Mouse နဲ့ နှိပ်ချွေလိုက်ပါ။ ပြီးရင် Scale နေရာမှာ ဖော်ပြနေတဲ့ 51 နေရာမှာ 100 ဖြစ်အောင် Keyboard ကနေ ရိုက်ထည့်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် ထုံးစံအတိုင်း Keyboard ထဲက Enter ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး Render ပြုလုပ်ပါ။ Render လုပ်တာ ပြီးစီးသွားရင် ဇာတ်ဝင်ခန်းကို အစအဆုံး ပြသနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအခါ ဓါတ်ပုံဇာတ်ဝင်ခန်းအစမှာ မြင်ကွင်းချုံနေတဲ့ အနေအထားကနေ ပြသချိန် တစ်ဝက်အထိ တဖြည်းဖြည်း ချုံပြီး ပြသနေမှာ ဖြစ်ပြီး ပြသချိန် တစ်ဝက်ထက် ကျော်လွန်ပြီးတဲ့နောက် မြင်ကွင်းချုံနေတဲ့ အနေအထားကနေ မြင်ကွင်း ချဲ့ထားတဲ့ အနေအထားအဖြစ် ပြသနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

လေ့ကျင့်ခန်း (၁၅)

ဝါတ်ပုံဇာတ်ဝင်ခန်းကို ကင်မရာနှင့် ဘေးဘယ်ညာ အပေါ်အောက် ရွှေ့ကြည့်သည့် မြင်ကွင်းမျိုးဖြစ်အောင် ပြုလုပ်ခြင်း



လေ့ကျင့်ခန်း ၁၄ မှာတုန်းက ပြုလုပ်ခဲ့တဲ့ ဝါတ်ပုံ File ကို နောက်တစ်ကြိမ် Timeline ထဲက Video 1 Track နေရာထဲ ရောက်အောင် Mouse နဲ့ နှိပ်ဆွဲယူပါ။ နဂို ဇာတ်ဝင်ခန်းရဲ့ အဆုံးသတ်နေရာလောက်ရောက်အောင် Mouse ကို နှိပ်ရွှေ့ယူပါ။ ရောက်ရင် Mouse နှိပ်တာကို လွှတ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Effect ပုံစံကွက်ထဲက Video Transitions ရဲ့ ရှေ့ ညာဘက်ညွှန်တဲ့မြားနေရာတည့်တည့်မှာ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် အောက်ဘက် မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ Transition Command တွေထဲက Dissolve ကို လိုက်လံရှာဖွေပါ။ ရှာတွေ့ရင် သူ့ရှေ့မှာ ရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်တဲ့မြားနေရာတည့်တည့် မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အောက်ဘက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ Command တွေထဲက Cross Dissolve ကို ရွေးချယ် တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

J2၀



နှိပ်ဆွဲ

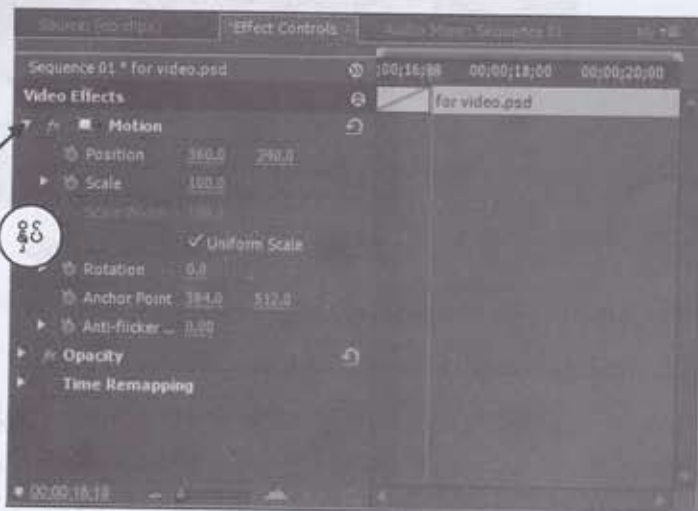
လွှတ်

J2၁



နှိပ်

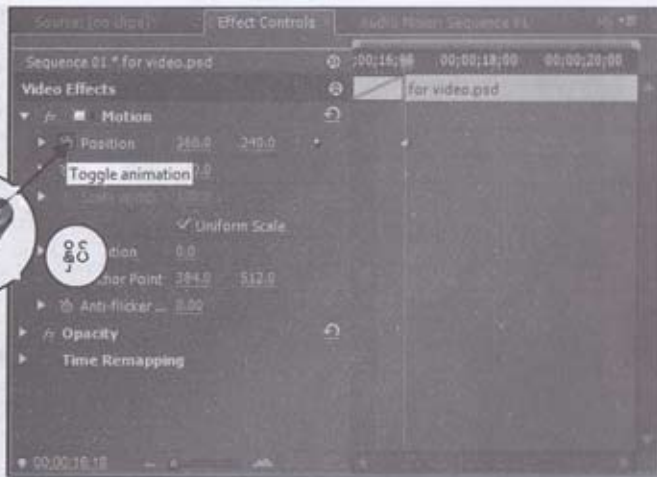
J2J



နှိပ်

ပြီးရင် အဲဒီ Cross Dissolve Transition နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse ကို ထားပြီး Timeline ထဲက Video 1 Track မှာ ရောက်ရှိနေတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်း ၂-ခန်းကြားနေရာ ရောက်အောင် Mouse နဲ့ နှိပ်ဆွဲ လိုက်ပါ။ ရောက်ရင် Mouse နှိပ်တာကို လွှတ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် နောက်ဆုံး ထည့်သွင်းလိုက်တဲ့ ဓါတ်ပုံဇာတ်ဝင်ခန်းနေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် Effect Control ပုံစံကွက် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက Motion ရဲ့ ရှေ့မှာရှိတဲ့ ညာဘက် ညွှန်တဲ့ မြားနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

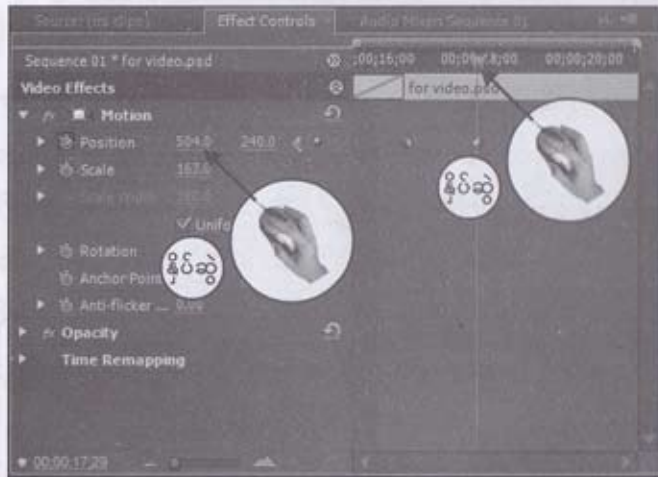
J29



J29



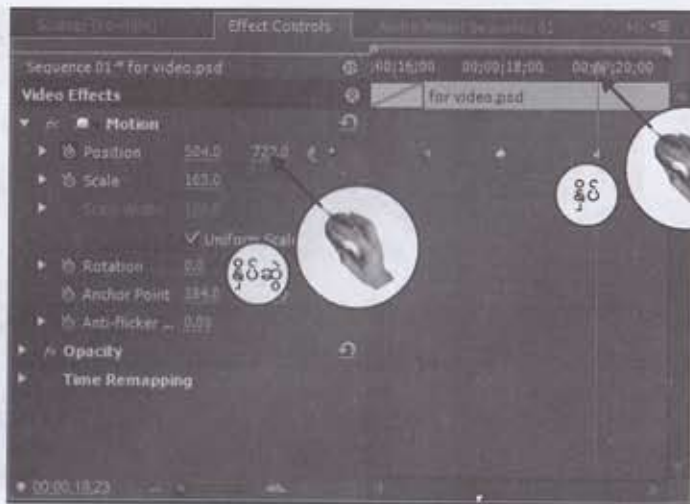
J29



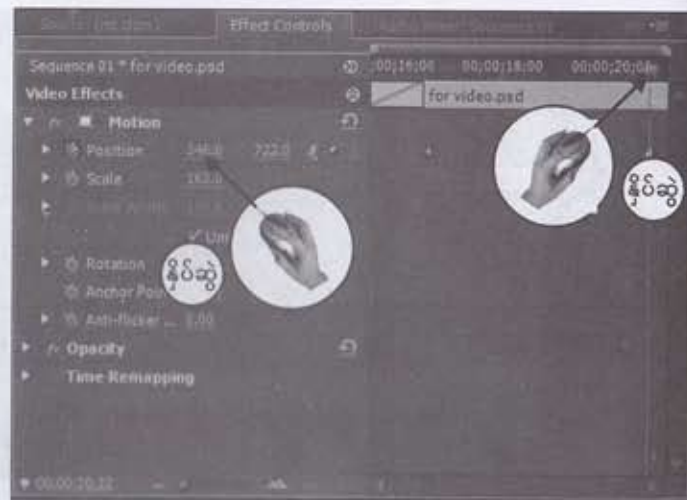
အဲဒီနောက် ပုံ-J29 မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း Position ဆိုတဲ့ စာသား နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ နောက်ဆုံး ဇာတ်ဝင်ခန်းအစမှာ Keyframe ကို ထည့်သွင်း သတ်မှတ်လိုက်တာကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပြီးရင် Scale ရဲ့ ဘေးမှာရှိတဲ့ 100 လို့ ဖော်ပြနေတဲ့နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse ကို ထားပြီး Mouse ကို နှိပ်ထား ရင်း ညာဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲပါ။ 163 ပမာဏ ရောက်တဲ့အထိ Mouse ကို နှိပ်ဆွဲလိုက်ပါ။

ပြီးရင် (CTI) ကို ပုံ-J29 မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း ညာဘက်သို့ အနည်းငယ် နှိပ်ဆွဲ ရွေ့ယူလိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် တစ်ဆက်တည်း Posi- tion ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ညာဘက်ဘေး ကပ်လျက်နေရာမှာ Mouse ကို ထားပြီး Mouse ကို ညာဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲလိုက်ပါ။ ပမာဏအားဖြင့် 500 ကျော်နားအထိ ရရင် Mouse နှိပ်ဆွဲတာကို လွှတ်လိုက်ပါ။

၂၇၆



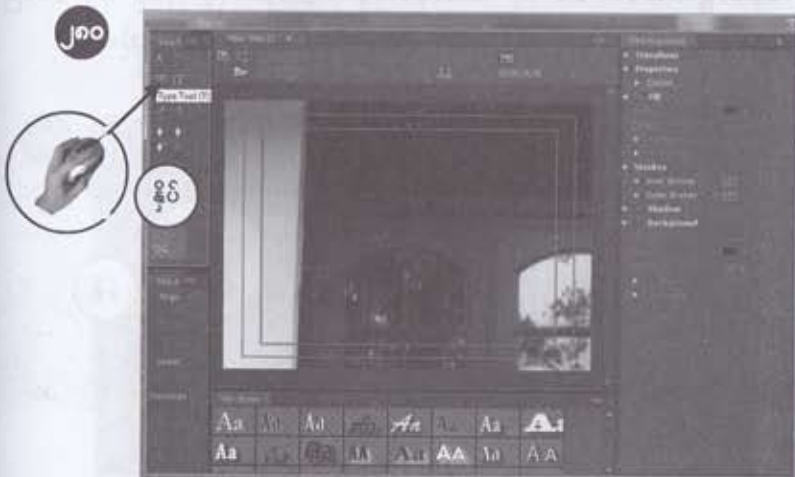
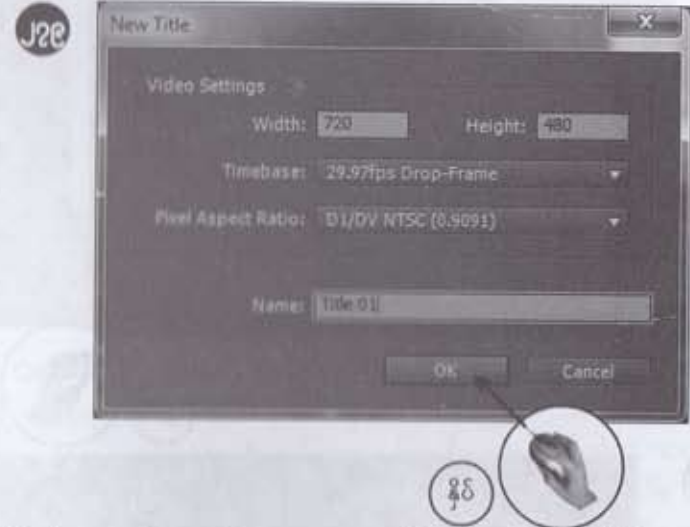
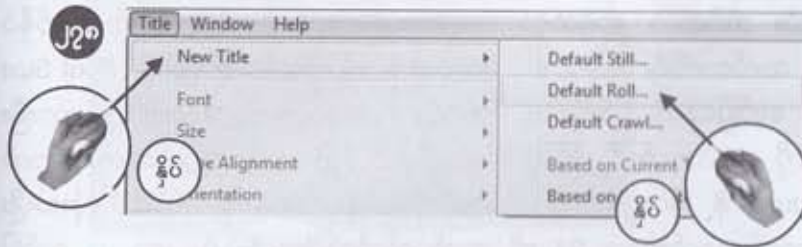
၂၇၇



ဆက်လက်ပြီး CTI ကို ပုံ-၂၇၆ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း ညာဘက်သို့ အနည်းငယ် နှိပ်ဆွဲ ရွှေ့လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် တစ်ဆက်တည်း Position ရဲ့ ညာဘက်အဆုံးမှာ ဖော်ပြနေတဲ့ ကိန်းဂဏန်းနေရာမှာ ထားပြီး Mouse ကို ညာဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲပါ။ ပမာဏအားဖြင့် 700 ကျော်လောက်ရရင် Mouse နဲ့ နှိပ်ဆွဲတာကို လွှတ်လိုက်ပါ။ ဆက်လက်ပြီး CTI ကို ဇာတ်ဝင်ခန်းရဲ့ အဆုံးသတ်နားလောက် ရောက်အောင် Mouse နဲ့ နှိပ်ဆွဲရွှေ့ယူပါ။ ဒီတစ်ခါ Position ရဲ့ ကပ်လျက် ကိန်းဂဏန်းနေရာမှာ Mouse ကို ထားပြီး Mouse ကို ဘယ်ဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲပါ။ ပမာဏအားဖြင့် 300 ကျော်လောက် ရရင် Mouse နှိပ်တာကို လွှတ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင်တော့ ထုံးစံအတိုင်း Keyboard ထဲက Enter ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ဇာတ်ဝင်ခန်းအားလုံးကို Render လုပ်ပါ။ Render လုပ်တာ ပြီးစီးသွားရင်တော့ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို အစကနေ ပြန်လည် ပြသနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒုတိယဇာတ်ဝင်ခန်းရောက် တဲ့အခါ ကျွန်တော်တို့ Position မှာ သတ်မှတ်ခဲ့တဲ့အတိုင်း ဝါတ်ပုံ File ကို အပေါ်အောက် ဘေးဘယ်ညာသို့ ရွှေ့ယူ ပြသနေတာကို မြင်တွေ့ ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

လေ့ကျင့်ခန်း (၁၆)

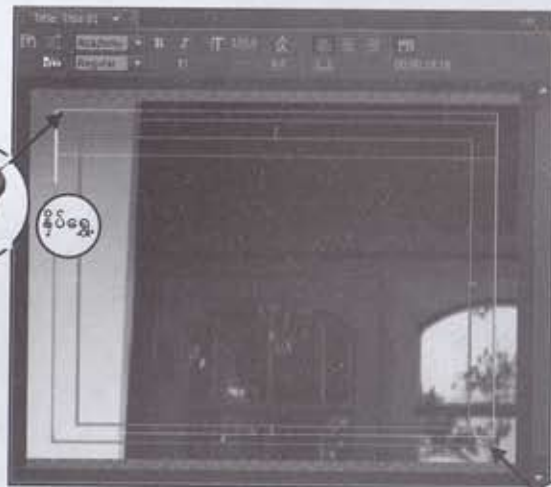
ဇာတ်ဝင်ခန်းအဆုံးတွင် အထက်အောက် ပြေးပြီး ဖော်ပြနေသည့် စာသားများအား ပြုလုပ်ခြင်း



အရင်ဆုံး Title Menu ထဲက New Title ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ဘေးမှာ ပေါ်လာတဲ့ထဲက Default Roll ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ဆက်လက် ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲမှာ ဘာမှ မရွေးချယ်တော့ဘဲ OK ကို Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

ပြီးရင် ပေါ်လာတဲ့ Title ပုံစံကွက်ထဲက စာရိုက်ထည့်ဖို့ Type Tool ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် စာရိုက်မယ့် နေရာကို သတ်မှတ်ရပါမယ်။ အဲဒီလို စာရိုက်ဖို့နေရာသတ်မှတ်ပုံက ပုံ-၂၈၀ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း စာစတင် ရိုက်မယ့်နေရာမှာ Mouse ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး Mouse ကို မလွှတ်ဘဲ ညာဘက် အောက်ထောင့်ဖြတ်အတိုင်း လေးထောင့်ကွက် ရရှိအောင် Mouse နဲ့ နှိပ်ဆွဲလိုက်ပါ။ ဇာတ်ဝင်ခန်းပြင်ကွင်းရဲ့ ညာဘက်အောက်ထောင့် အခြေဘက်ကို ရောက်ရင် Mouse နှိပ်တာကို လွှတ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ စာရိုက်ဖို့ နေရာအဖြစ် လေးထောင့်ကွက် တစ်ကွက် ရရှိလာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

၂၈၀



နှိပ်

လွှတ်



ပြီးရင် အဲဒီ Title ပုံစံကွက်ထဲက Font Family ဆိုပြီး ဖော်ပြနေတဲ့ စာသားရဲ့ ဘေးကပ်လျက် စာလုံးအမည်နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ကိုယ့်ကွန်ပျူတာမှာ ထည့်သွင်းထားသမျှ စာလုံးပုံစံတွေ တန်းစီ ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက စာရိုက်လိုတဲ့ စာလုံးပုံစံအမည်ကို ရွေးချယ် တစ်ချက်နှိပ် လိုက်ပါ။ ဆက်လက်ပြီး စာလုံးအရွယ်အစားကို ပြောင်းလဲသတ်မှတ်ဖို့ Font Size နေရာမှာ ဖော်ပြနေတဲ့ စာလုံးအရွယ်အစားပမာဏနေရာမှာ Mouse ကို ထားပြီး Mouse ကို ဘယ်ဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲပါ။ သတ်မှတ်လိုတဲ့ စာလုံးအရွယ်အစားလောက် ရရင် Mouse နဲ့ နှိပ်ဆွဲတာကို လွှတ်လိုက်ပါ။ နမူနာအနေနဲ့ Arial စာလုံးအမျိုး အစား၊ စာလုံးအရွယ်အစား 24 ကို သတ်မှတ်လိုက်ပါတယ်။ ပုံ-၂၈၃ မှာ ဖော်ပြ ပေးထားပါတယ်။ ပြီးရင် စာလုံးအရောင်ကို ပြောင်းလဲ သတ်မှတ်ပါအုံးမယ်။

၂၈၂



နှိပ်



နှိပ်



၁၀၈

၂၈၃



နှိပ်ဆွဲ



ဘယ်ဘက်သို့



နှိပ်

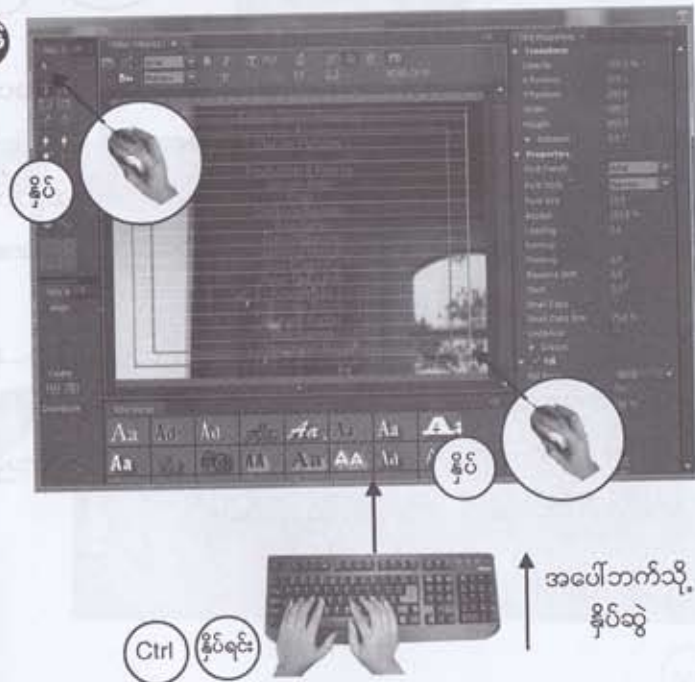
၂၈၄



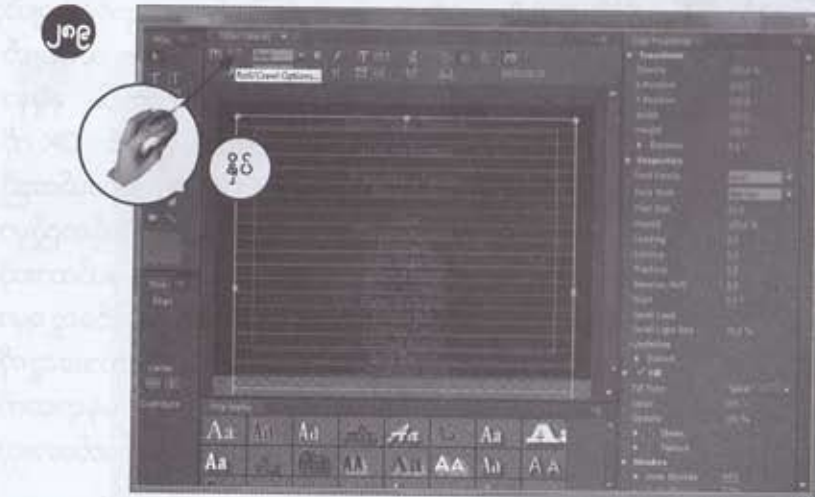
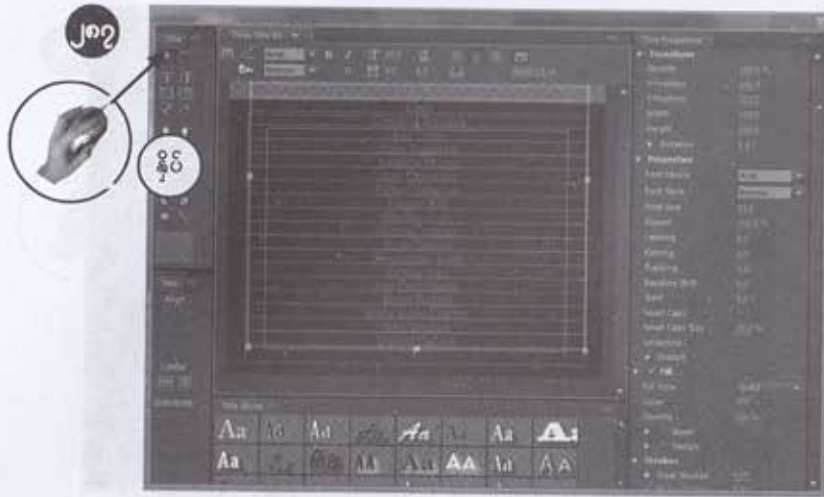
၂၈၅





၂၈၆

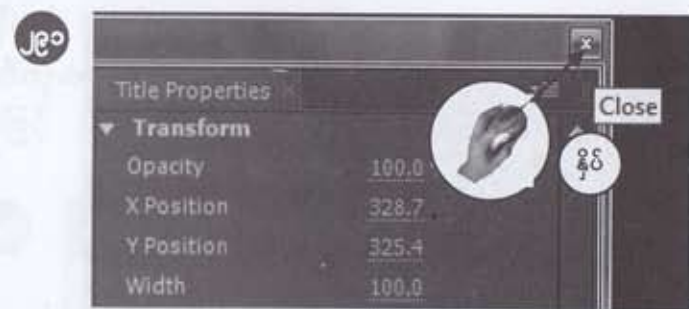
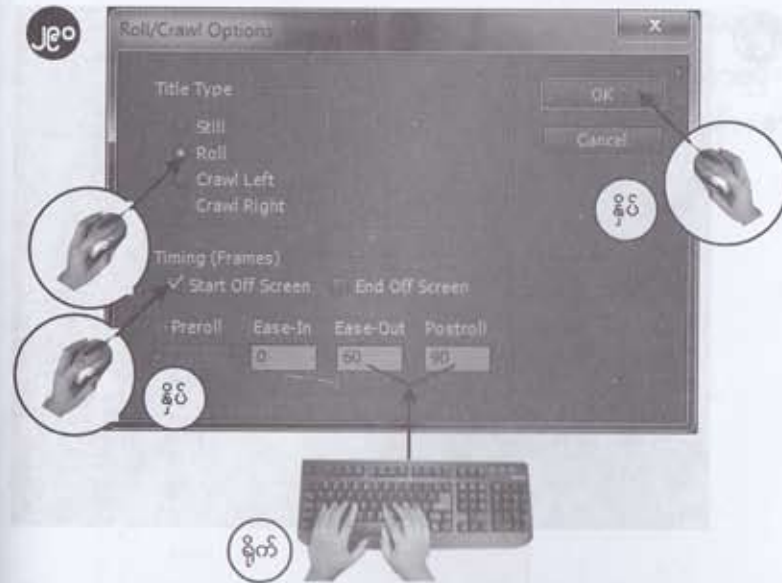


ဒါကြောင့် Color ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ဘေးကပ်လျက် အဖြူရောင်အကွက်နေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် စိတ်ကြိုက် အရောင်ရွေးချယ် သတ်မှတ်ရမယ့် အရောင်ပုံစံကွက် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက သတ်မှတ် လိုတဲ့ အရောင်နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ နမူနာ အနေနဲ့ အနီရောင်ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါတယ်။ ပြီးရင် OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါတယ်။ ပြီးရင် ရိုက်ထည့်မယ့် စာသားကို အလယ်အညီ ပေါ်စေလိုတာကြောင့် ပုံ-၂၈၅ မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါကျမှ စာရိုက်ဖို့ သတ်မှတ်ထားတဲ့ နေရာရဲ့ အပေါ်ဘက် အလယ်နားမှာ စာရိုက်နိုင်တဲ့ Cursor ကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီနေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်ပြန်နှိပ်ပြီး စာသားတွေကို စိတ်ကြိုက် ရိုက်ထည့်ပါ။ ရိုက်ထည့်တဲ့ စာသားတွေက စာရိုက်ဖို့နေရာထက် ပိုနေရင်လည်း ဆက်လက်ပြီး စာရိုက်သွားပါ။ ပြီးရင် စာရိုက်ဖို့သတ်မှတ်ထားတဲ့ လေးထောင့်ကွက်ရဲ့ ညာဘက်အောက်ခြေထောင့်မှာရှိတဲ့ အပေါင်း လက္ခဏာ သင်္ကေတပုံတည့်တည့်မှာ Mouse ကိုထားပြီး ကျန်လက် တစ်ဘက်က Keyboard ထဲက Ctrl လှေ့ကို နှိပ်ထားရင်း အပေါ်ဘက် သို့ နှိပ်ဆွဲတင်လိုက်ပါ။

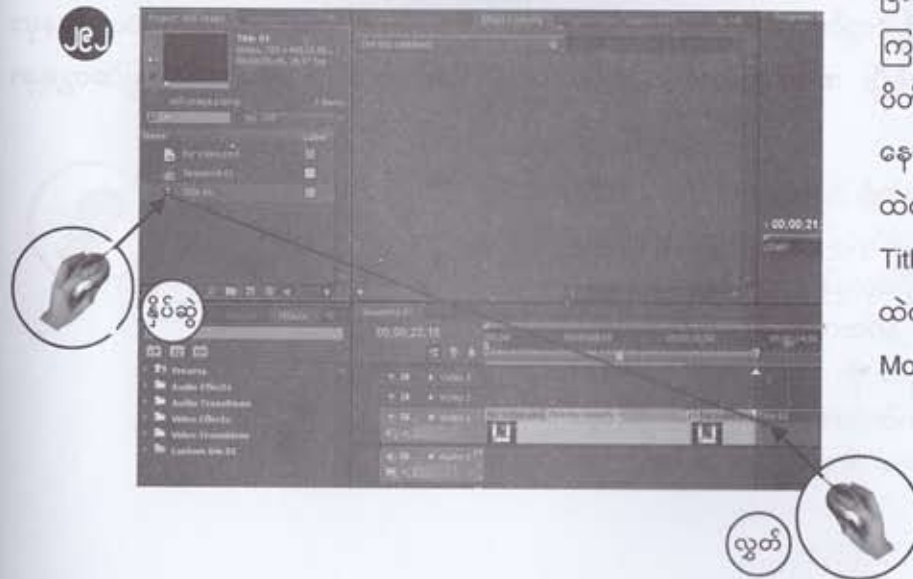


ပြီးရင်  ကို ရွေးချယ်ပြီး တစ်ဆက်တည်း စာရိုက်ဖို့ လေးထောင့် ကွက်ရဲ့ ညာဘက်အောက်ခြေထောင့်ကို အောက်ဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲလိုက် ပါ။ တကယ်လို့ စာထပ်မံ ရိုက်လိုရင်လည်း ထပ်မံ ရိုက်ထည့်လိုက် ပါ။ ပြီးရင်  Roll / Crawl Option နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

အဲဒီနောက် ထပ်မံ ပေါ်လာတဲ့ Roll / Crawl ပုံစံကွက်ထဲက Roll နေရာမှာ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Start Off Screen ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ရှေ့ လေးထောင့်ကွက်နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse ကို အမှန်အမှတ် အသား ပေါ်လာအောင် တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။



ပြီးရင် Ease Out အကွက်မှာ 60 နဲ့ Postroll နေရာမှာ 90 ကို ရိုက်ထည့်ပါ။ ပြီးရင် OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။



ပြီးရင် Title ပုံစံကွက်ရဲ့ ညာဘက်အပေါ်ထောင့်မှာရှိတဲ့ အနီရောင် ကြက်ခြေခတ်နေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်ပြီး Title ပုံစံကွက်ကို ပိတ်ပစ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ Project ပုံစံကွက်ထဲမှာ Title 01 ရောက်ရှိ နေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီလို ရောက်ရှိလာတဲ့ Title 01 ကို Timeline ထဲက Video 1 ထဲ ရောက်အောင် Mouse နဲ့ ရွှေ့ယူပါ။ ရွှေ့ယူပုံက Title 01 ဇာတ်ဝင်ခန်းတည့်တည့်မှာ Mouse ကို ထားပြီး Timeline ထဲက Video 1 ထဲ ရောက်အောင် Mouse နဲ့ နှိပ်ဆွဲလိုက်ပါ။ ရောက်ရင် Mouse နှိပ်တာကို လွှတ်လိုက်ပါ။

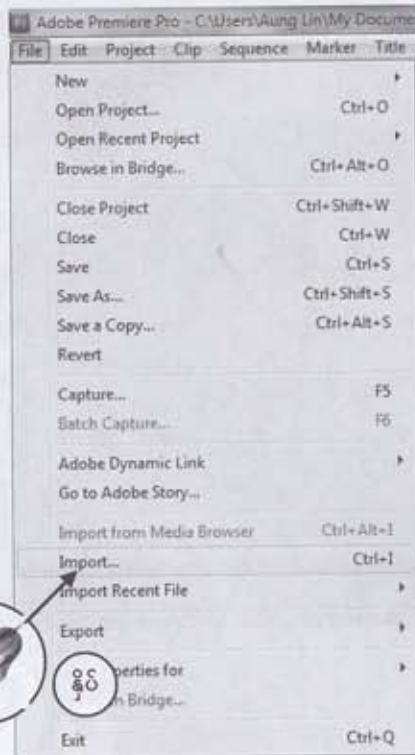


ပြီးရင် ထုံးစံအတိုင်း Keyboard ထဲက Enter ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ Render လုပ်နေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အချိန်အနည်းငယ်အတွင်း မှာ Render လုပ်တာ ပြီးဆုံးသွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီနောက် မြင်ကွင်းမှာ စောစောက ပြုလုပ်ထားတဲ့ Title 01 ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ မြင်ကွင်းမှာ ရိုက်ထည့်ထားတဲ့ စာသားတွေကို တန်းစီပြီး အပေါ်အောက် Roll ပုံစံ ပြေးပြီး ဖော်ထုတ် ပြသနေတာကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

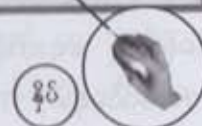
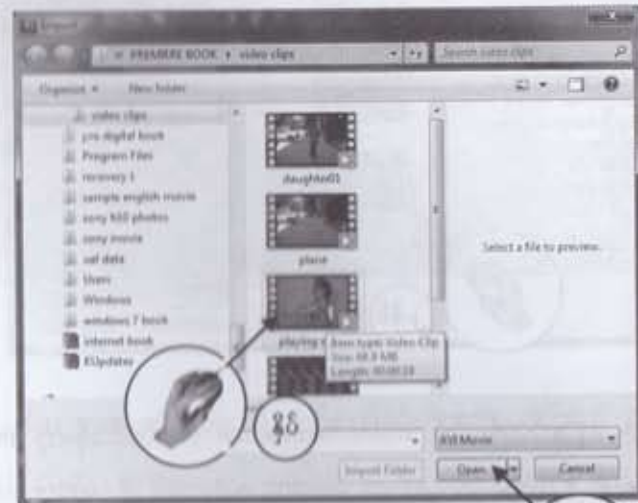
လေ့ကျင့်ခန်း (၁၇)

အစိမ်းရောင်နောက်ခံထားပြီး ရိုက်ကူးထားသည့် ဇာတ်ဝင်ခန်းတွင် တစ်ခြား ဇာတ်ဝင်ခန်းနောက်ခံဖြင့် Chroma ဖောက်စွပ်ခြင်း

၂၉၅



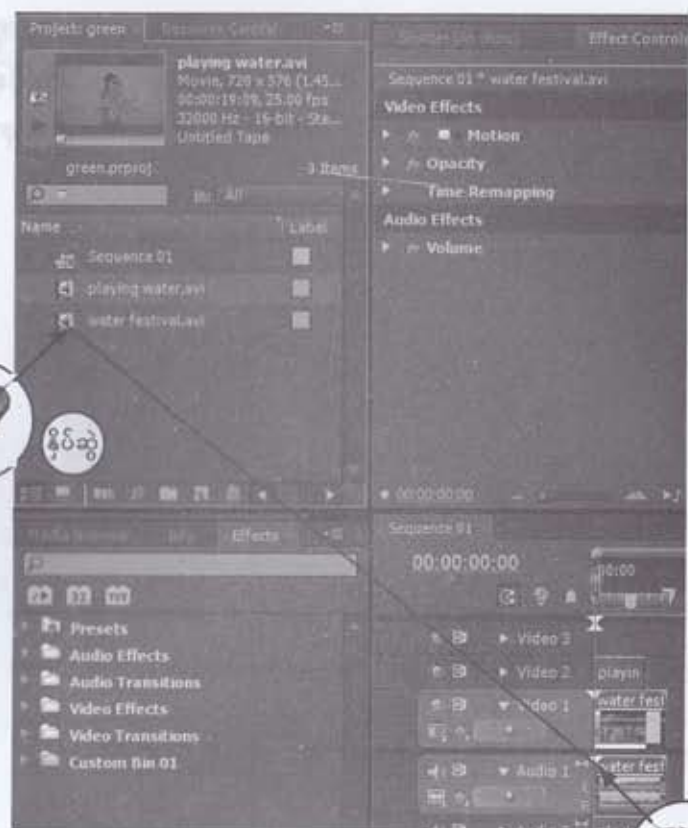
၂၉၆

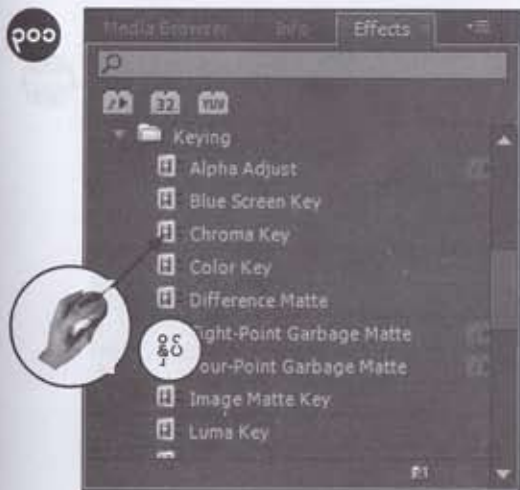
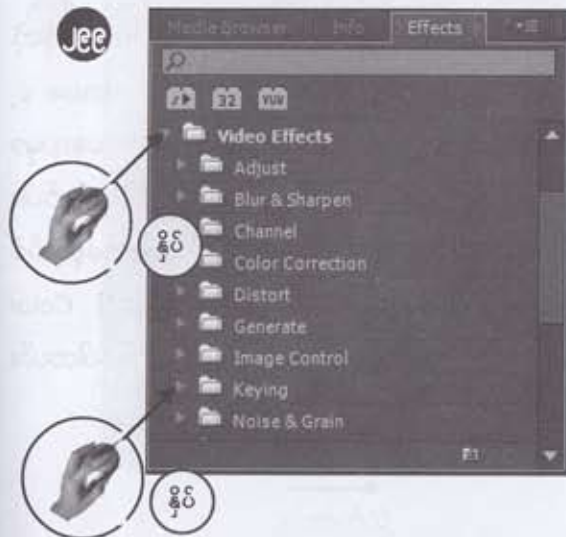


ဒီလေ့ကျင့်ခန်းကို ရုပ်ရှင် ရိုက်ကူး ထုတ်လုပ်သူတွေ အသုံးပြုလေ့ရှိပါတယ်။ ဒီနည်းကို စာဖတ်သူတွေ သိရှိနားလည်အောင် ပြုလုပ်နည်း အဆင့်ဆင့်ကို အသေးစိတ် ဖော်ပြသွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အရင်ဆုံး နောက်ခံ အစိမ်းရောင်ပြုလုပ်ပြီး သရုပ်ဆောင်ထားပုံကို ဗီဒီယို ရိုက်ကူးထားပါ။ မရိုက်ကူးနိုင်ဘူးဆိုရင် စာဖတ်သူအနေနဲ့ ဒီစာအုပ်နဲ့ တွဲလျက် ပါရှိတဲ့ CD ထဲက playing water ဇာတ်ဝင်ခန်းနဲ့ water festival ဇာတ်ဝင်ခန်း ကို ထည့်သွင်းအသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။ ဒါကြောင့် File Menu ထဲက Import ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ပေါ်လာတဲ့ထဲက playing water.avi ဇာတ်ဝင်ခန်းကို CD ထဲကနေ ရှာဖွေပြီး ရှာတွေ့ရင် Mouse နဲ့ ၂-ချက် ဆက်တိုက်နှိပ်လိုက်ပါ။



ဒီနည်းအတိုင်း နောက်တစ်ကြိမ် water festival.avi ဇာတ်ဝင်ခန်းကို Import လုပ်ပါ။ အဲဒီအခါ Project ပုံစံကွက်မှာ playing water.avi နဲ့ water festival .avi ဇာတ်ဝင်ခန်းတွေ ရောက်ရှိ ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပြီးရင် water festival.avi ဇာတ်ဝင်ခန်းကို Timeline ထဲက Video 1 ထဲ ရောက်အောင် Mouse နဲ့ နှိပ်ဆွဲရွှေ့ယူပါ။ ဆက်လက်ပြီး playing water.avi ဇာတ်ဝင်ခန်း ကို Timeline ထဲက Video 2 ထဲ ရောက်အောင် နှိပ်ရွှေ့ယူလိုက်ပါ။






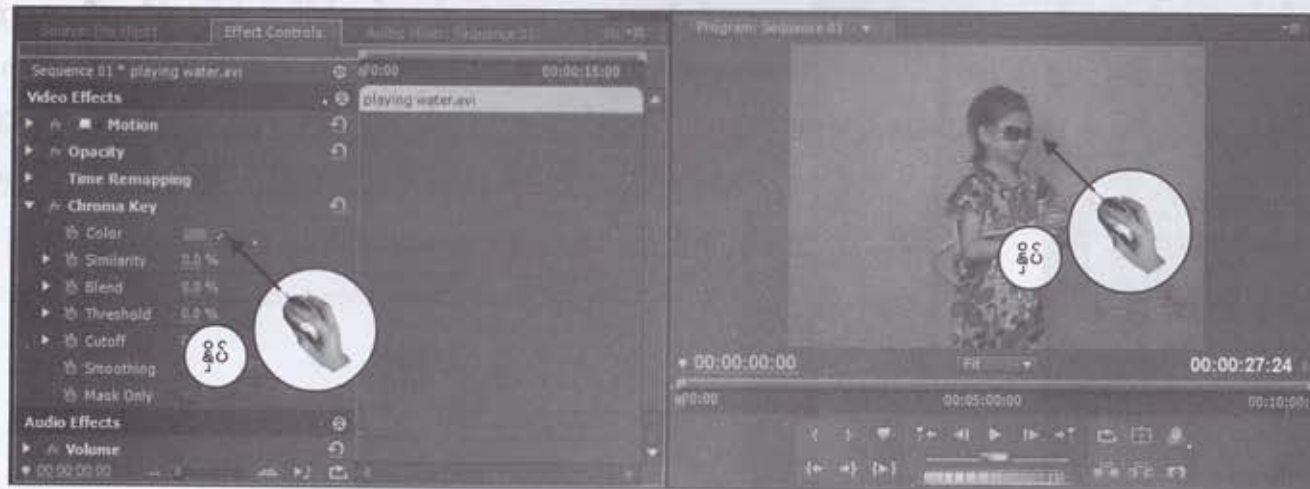
အဲဒီနောက် Effect အကွက်ထဲက Video Effects ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ အောက်ဘက် မှာ ပေါ်လာတဲ့ Command ထဲက Keying ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပေါ်လာတဲ့ Command တွေထဲက Chroma Key ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် တစ်ဆက်တည်း Chroma Key ကို Mouse နဲ့ Timeline ထဲက Video 2 ထဲ ရောက်အောင် နှိပ်ဆွဲယူလိုက်ပါ။ Video 2 ထဲ ရောက်ရင် Mouse ကို လွှတ်လိုက်ပါ။

၃၀၂



အဲဒီနောက် Effect Control အကွက်ထဲက Chroma Key ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ညာဘက်ညွှန်တဲ့မြားနေရာတည်တည်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အောက်ဘက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ Color နေရာမှာ ရှိတဲ့  နေရာတည်တည်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် တစ်ဆက်တည်း ဇာတ်ဝင်ခန်းထဲက အစိမ်းရောင်နောက်ခံ တစ်နေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ Color နေရာမှာ ရွေးချယ်လိုက်တဲ့ အစိမ်းရောင်ကို ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

၃၀၃



၁၁၆



ညာဘက်သို့



ပြီးရင် Similarity မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ ရာခိုင်နှုန်း ပမာဏနေရာတည်တည်မှာ Mouse ကို ထားပြီး Mouse ကို ညာဘက်သို့ နှိပ်ဆွဲပါ။ ရာခိုင်နှုန်းပမာဏ အားဖြင့် 27% လောက်ရရင် Mouse နှိပ်ဆွဲတာကို ရပ်တန့်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ဇာတ်ဝင်ခန်း ပြသနေတဲ့ မြင်ကွင်းမှာ နောက်ခံ အစိမ်းရောင် ပျောက်ကွယ် သွားပြီး Video 1 ဇာတ်ဝင်ခန်းက Video 2 ဇာတ်ဝင်ခန်းရဲ့ နောက်ခံမှာ ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ထုံးစံအတိုင်း Keyboard ထဲက Enter ကို တစ်ချက် နှိပ်ပြီး Render ပြုလုပ်ပါ။ Render လုပ်ပြီးသွားရင် ပြသနေတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်း ကို ကြည့်ရှုပါ။

မှတ်ချက် ။ အစိမ်းရောင်နောက်ခံမဟုတ်ဘဲ တစ်ခြား အရောင်နောက်ခံတွေ နဲ့လည်း အသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။ အစိမ်းရောင်နောက်ခံနဲ့ အပြာရောင် နောက်ခံ တွေကိုသာ အသုံးများကြပါတယ်။

လေ့ကျင့်ခန်း (၁၈)
 အစိမ်းရောင်နောက်ခံအား ဗီဒီယို ရိုက်ကူးရန် ပြင်ဆင်ခြင်း

၃၀၆



၃၀၇

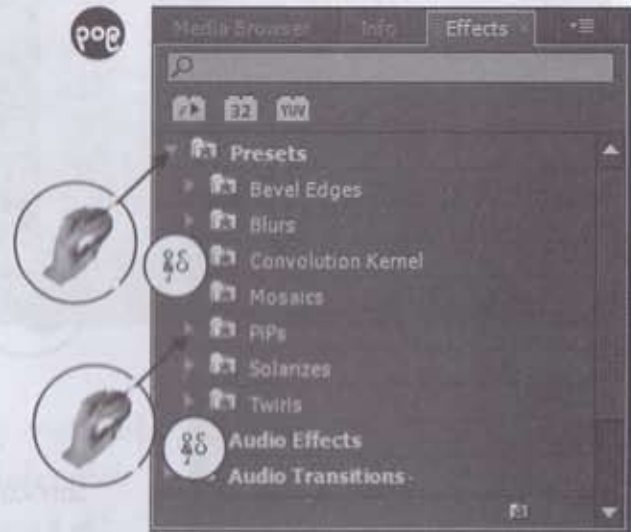


ပုံ-၃၀၆ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း အစိမ်းရောင် Backdrop တစ်ချပ်ကို ဗီဒီယို Studio အတွင်း နောက်ခံအဖြစ် ချိတ်ဆွဲထားပါ။ ပြီးရင် Continuous Lighting မီးတွေကို ပုံ-၃၀၇ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း ဘေးဘယ်ညာနဲ့ အောက်ခြေဘက်တွေမှာ ထားရှိရပါမယ်။ ဘေးနှစ်ဘက်မှာ ထားရှိမယ့် မီးလုံး တွေက 300 Watt - 500 Watt မီးလုံးတွေကို ထားရှိ အသုံးပြုရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အောက်ခြေဘက်တွေမှာ ထားရှိရမယ့် မီးလုံးတွေကတော့ 100 Watt - 250 Watt မီးလုံးတွေ ဖြစ်ရပါမယ်။ သူတို့တွေကိုတော့ အစိမ်းရောင်နောက်ခံ Backdrop ရဲ့ အပေါ်ဘက်သို့ ချိန်ပြီး မီးထိုးပေးထားရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒါမှ ဗီဒီယို ရိုက်ယူတဲ့အခါမှာ နောက်ခံ Backdrop က အစိမ်းရောင်စစ်စစ်ဖြစ်ပြီး သရုပ်ဆောင်မယ့်သူတွေရဲ့ အရိပ်တွေက နောက်ခံမှာ မထင်ကျန်မှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒါမှ လေ့ကျင့်ခန်း-၁၇ မှာ ပြုလုပ်ခဲ့သလို အလွယ်တကူပဲ Chroma ဖောက်လို့ ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

မှတ်ချက် ။ အစိမ်းရောင် နောက်ခံ Backdrop ခံထားရင် သရုပ်ဆောင်တဲ့သူတွေရဲ့ အဝတ်အစားမှာ အစိမ်းရောင်တွေ မပါဝင်ဖို့ အထူးသတိထား ရမှာဖြစ်ပါတယ်။ တကယ်လို့ အစိမ်းရောင် အဝတ်အစားဖြစ်နေရင် နောက်ခံ Backdrop ကို အပြာရောင်အဖြစ် ပြောင်းလဲ ပြင်ဆင်ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

လေ့ကျင့်ခန်း (၁၉)

ဗီဒီယိုဇာတ်ဝင်ခန်း ၂-ခုအား PIP (Picture in Picture) ပုံစံအဖြစ် တစ်ပြိုင်တည်း ဖော်ထုတ် ပြသစေခြင်း

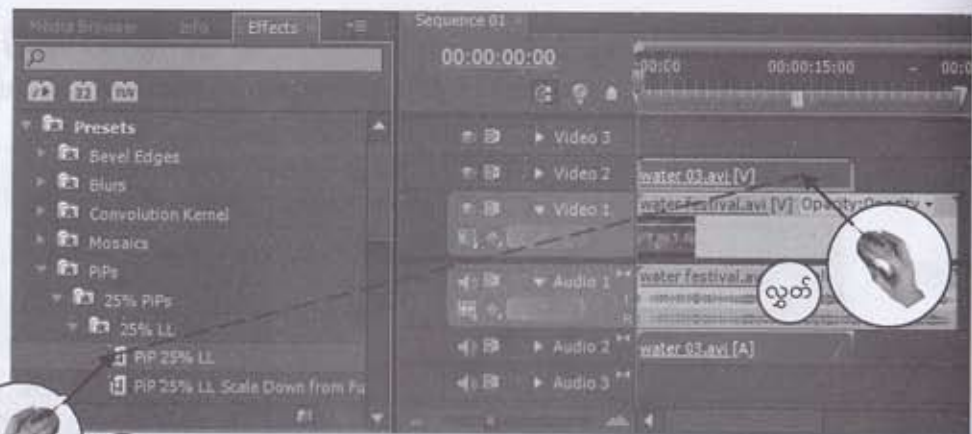


အရင်ဆုံး ဖော်ထုတ် ပြသလိုတဲ့ ဗီဒီယို ဇာတ်ဝင်ခန်း File ၂-ခုကို File Menu ထဲက Import ကို ရွေးချယ်နှိပ်ပြီး Project ပုံစံကွက်ထဲ ရောက်အောင် ခေါ်တင်ထားလိုက်ပါ။ ပြီးရင် Timeline ထဲက Video 1, Video 2 နေရာတွေထဲ ရောက်အောင် Mouse နဲ့ နှိပ်ဆွဲပြီး ရွှေ့ယူထားပါ။ ပြီးရင် Effect ပုံစံကွက်ထဲက Presets ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ရှေ့ ညာဘက်ညွှန်တဲ့မြားနေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ထပ်မံ ပေါ်လာတဲ့ Command အမည် တွေထဲက PiPs ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ထုံးစံအတိုင်းပဲ သူ့ရဲ့ ရှေ့မှာရှိတဲ့ ညာဘက်ညွှန်တဲ့မြားနေရာမှာ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

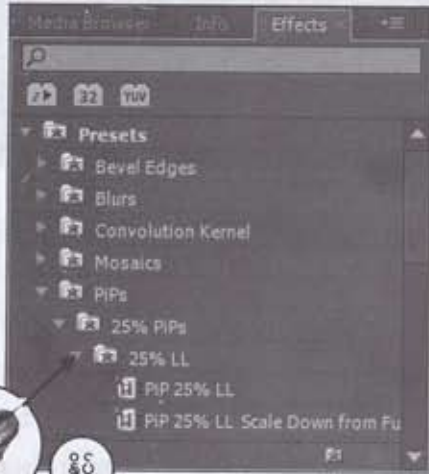
၃၀၀



၃၀၁



၃၀၂



ဆက်လက်ပြီး ထပ်မံ ပေါ်လာတဲ့ Command တွေထဲက 25% PIPs ကို ရွေးချယ်နှိပ်လိုက်ပါ။
ပြီးရင် အောက်ဘက်မှာ ပေါ်လာတဲ့ 25% LL ကို ရွေးချယ်နှိပ်လိုက်ပါ။ ဆက်လက် ပေါ်လာတဲ့
Command တွေထဲက PIP 25% LL နေရာမှာ Mouse ကို ထားပြီး Mouse ကို နှိပ်ထားရင်း
Video 2 မှာရှိတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းထဲ ရောက်အောင် ရွှေ့ယူပါ။ ရောက်ရင် Mouse နှိပ်ဆွဲတာကို
လွှတ်လိုက်ပါ။

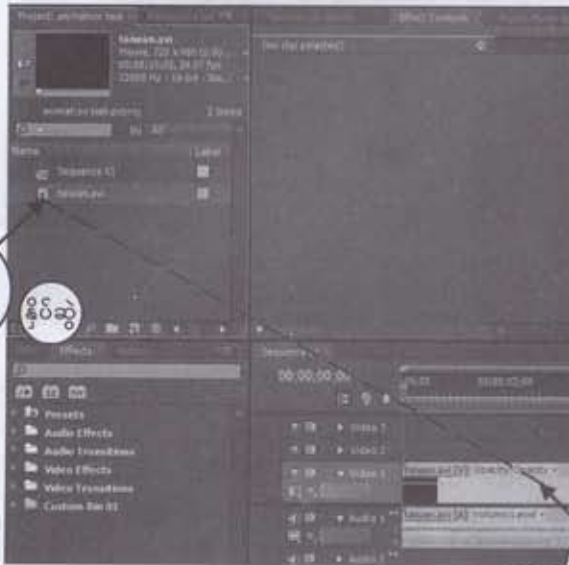


အဲဒီအခါ ပုံမှာ Video 1 မှာ ရှိတဲ့ ပင်မ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ပြသနေရင်း Video 2 မှာရှိတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ပြတင်းပေါက်ပုံစံအဖြစ် ဖော်ထုတ်ပြသနေတာကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပြတင်းပေါက်လို ပြသနေတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ကြိုက်နှစ်သက်တဲ့ နေရာရောက်အောင် ပြန်လည် ရွှေ့ယူနိုင်ပါတယ်။ နမူနာအနေနဲ့ ပုံမှာ ဖော်ပြထားသလို ညာဘက်အပေါ်ထောင့်သို့ ရောက်အောင် Mouse နဲ့ နှိပ်ဆွဲပြီး နေရာရွှေ့ယူပြထားပါတယ်။ အခုလို ဇာတ်ဝင်ခန်း ၂-ခု စလုံးကို တစ်ပြိုင်တည်း ပြသတာကို PiP (Picture in Picture) လို့ ခေါ်ဆိုပါတယ်။

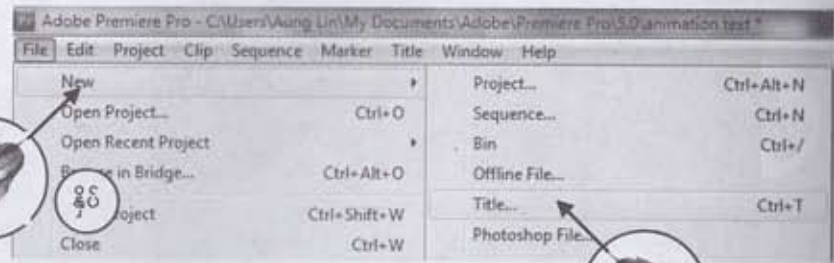
လေ့ကျင့်ခန်း (၂၀)

Animation လှုပ်ရှားနေသည့် စာသားဖြစ်အောင် ပြုလုပ်ခြင်း

၃၁၅



၃၁၆



၃၁၆

၃၁၇



၃၁၆

ဒီလေ့ကျင့်ခန်းမှာတော့ စာသားတွေကို ရေလှိုင်းလို လှုပ်ရှားနေတဲ့ ပုံစံမျိုးဖြစ်အောင် ပြုလုပ်ပြမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒါကြောင့် အရင်ဆုံး ဇာတ်ဝင်ခန်းတစ်ခုကို Timeline ထဲက Video 1 ထဲ ရောက်အောင် ပြုလုပ်ထားပါ။ ပြီးရင် စာသားတွေကို ရိုက်ထည့်ဖို့ File Menu ထဲက New ကို ရွေးချယ်နှိပ်ပြီး ညာဘက်ဘေးမှာ ပေါ်လာတဲ့ Title ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ထပ်မံပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက် ထဲက OK ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၃၀၈



နှိပ်

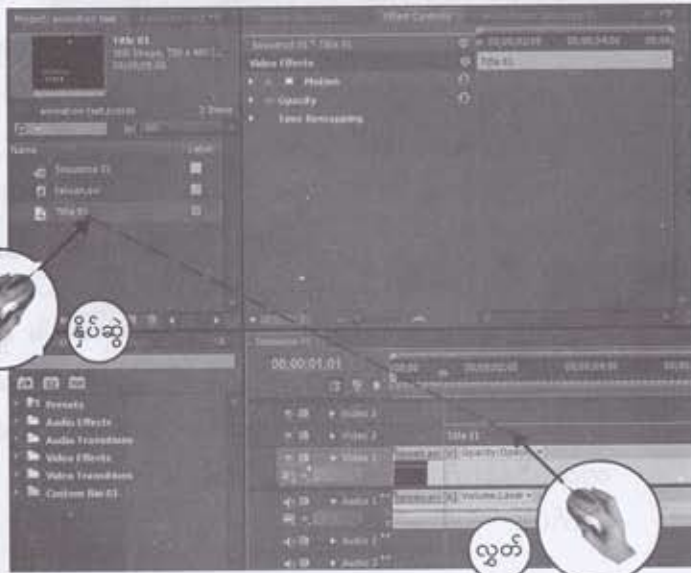


ရိုက်



ပြီးရင် နှစ်သက်ရာစာသားတွေကို ရှေ့ပိုင်းက လေ့ကျင့်ခန်းမှာ ဖော်ပြထားခဲ့တဲ့နည်းအတိုင်း စိတ်ကြိုက် ရိုက်ထည့်ပါ။ ပြီးရင် စာရိုက်ထားတဲ့ Title ပုံစံကွက်ရဲ့ ညာဘက်အပေါ်ထောင့်က အနီရောင် ကြက်ခြေခတ်ကို ရွေးချယ်နှိပ်ပြီး ပိတ်ပစ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ စာရိုက်ထားတဲ့ Title 01 ဇာတ်ဝင်ခန်းက Project အကွက်ထဲ ရောက်ရှိ သွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဆက်လက်ပြီး အဲဒီ Title 01 ဇာတ်ဝင်ခန်းမှာ Mouse ကို ထားပြီး Timeline ထဲက Video 2 ထဲရောက်အောင် Mouse နဲ့ နှိပ်ဆွဲလိုက်ပါ။ ရောက်ရင် Mouse နှိပ်ဆွဲတာကို လွှတ်လိုက်ပါ။ ပုံ-၃၁၉ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း Title 01 ဇာတ်ဝင်ခန်းကို Video 1 ဇာတ်ဝင်ခန်းပြသချိန် အနည်းငယ် ကြာပြီးတဲ့နောက်မှ စတင် ပြသဖို့ အတွက် Mouse နဲ့ ညာဘက်ကို အနည်းငယ် ရွေ့ယူလိုက်ပါ။

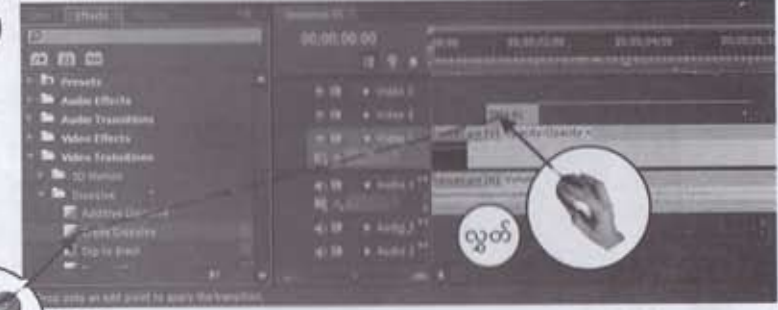
၃၁၉



နှိပ်ဆွဲ



၃၂၀



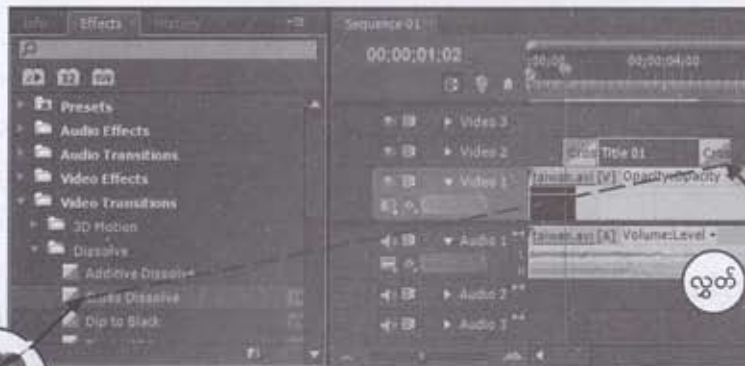
နှိပ်ဆွဲ



လွှတ်

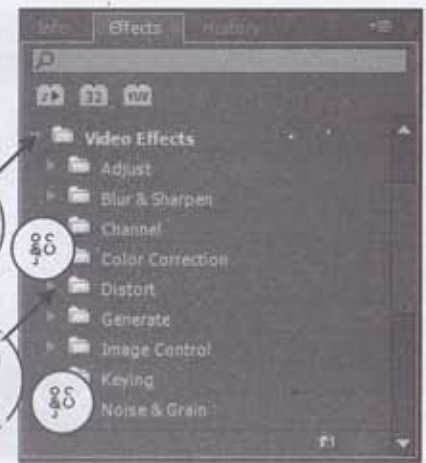


၃၂၀



နှိပ်ဆွဲ

၃၂၂

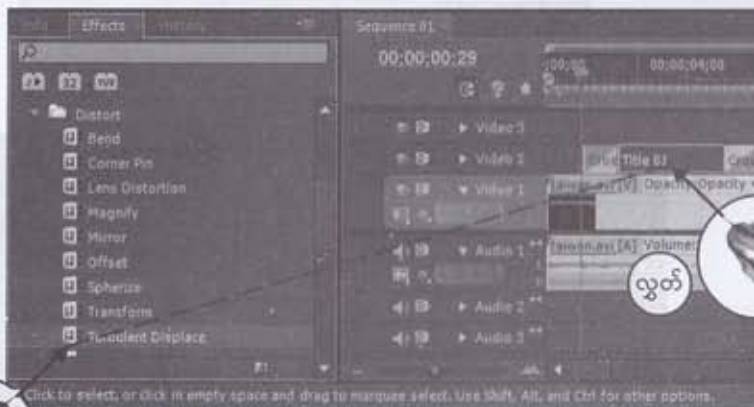


နှိပ်



နှိပ်

၃၂၃



နှိပ်ဆွဲ

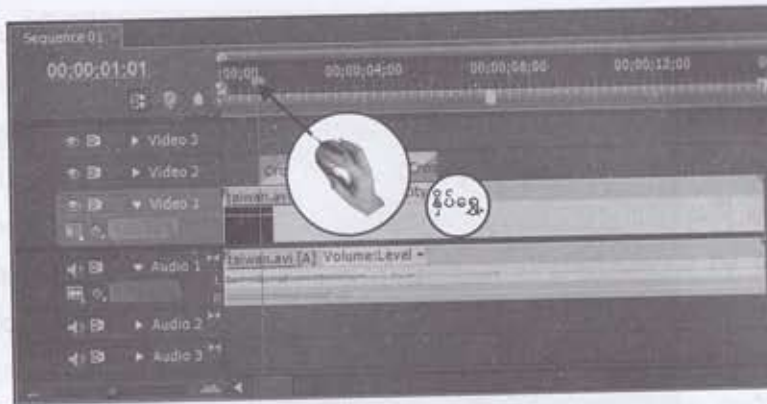
Click to select, or click in empty space and drag to marquee select. Use Shift, Alt, and Ctrl for other options.



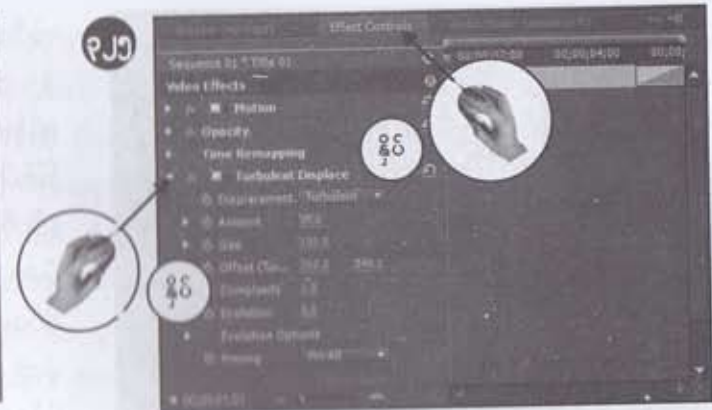
လွှတ်

အဲဒီနောက် Effect အကွက်ထဲက Video Transitions ထဲက Dissolve အခန်းခွဲအောက်က Cross Dissolve ကို ရွေးချယ်ပြီး Mouse ကို ထားပါ။ ပြီးရင် Mouse ကို မလွှတ်ဘဲ Title 01 ဇာတ်ဝင်ခန်းရဲ့ အစ နေရာ ရောက်အောင် နှိပ်ဆွဲ နေရာချပါ။ ပြီးရင် ထပ်မံပြီး Cross Dissolve ကို နောက်တစ်ကြိမ် Title 01 ဇာတ်ဝင်ခန်းရဲ့ နောက်ဆုံးနေရာ ရောက်အောင် နှိပ်ဆွဲ နေရာချပါ။ ပြီးရင် Video Effects ထဲက Distort ကို တစ်ချက် နှိပ်ပါ။ အဲဒီနောက် တစ်ဆက်တည်း Distort ရဲ့ ရှေ့ ညာဘက် ညွှန်တဲ့မြားနေရာမှာ တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ပေါ်လာတဲ့ Command တွေထဲက Turbulent Displace ကို လိုက်လံ ရှာဖွေပါ။ ရှာတွေ့ ရင် အဲဒီနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse ကို ထားပြီး Mouse ကို နှိပ်ရင်း Title 01 ဇာတ်ဝင်ခန်းထဲ ရောက် အောင် နှိပ်ဆွဲယူလာပါ။ ဇာတ်ဝင်ခန်းထဲ ရောက်ရင် Mouse နှိပ်ထားတာကို လွှတ် လိုက်ပါ။

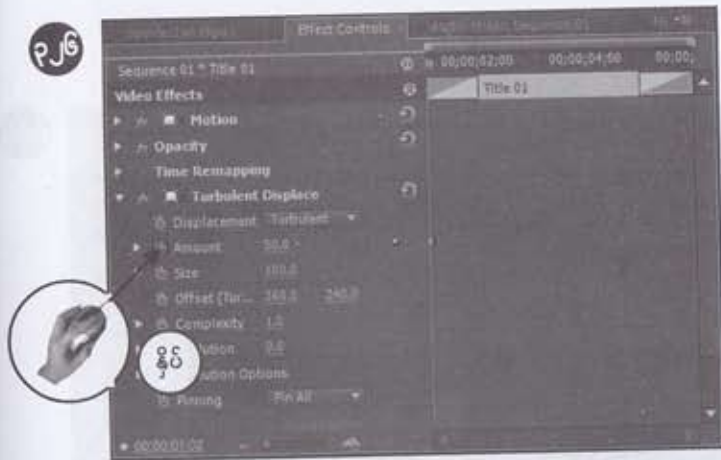
၃၂၄




၃၂၅



၃၂၆



ပြီးရင် CTI ကို Title 01 ဇာတ်ဝင်ခန်းရဲ့ အစ နေရာ ရောက်အောင် Mouse နဲ့ နှိပ်ရွှေ့ထားပါ။ ပြီးရင် Effect Controls ပုံစံကွက် ကို တစ်ချက်နှိပ် ဖွင့်လှစ် လိုက်ပါ။ အဲဒီ Effect Control ပုံစံကွက်ထဲမှာ စောစောက ထည့်သွင်းထားတဲ့ Turbulent Displace Video Effect ရောက်ရှိ ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဆက်လက်ပြီး အဲဒီ Turbulent Displace ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ရှေ့ ညာဘက်ညွှန် နေတဲ့မြားနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အောက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ Command တွေထဲက Amount ရဲ့ ရှေ့  နေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်ပြီး Amount နဲ့ပတ်သက်တဲ့ Key Frame တစ်ခုကို စတင် သတ်မှတ်လိုက်ပါ။

၃၂၇



နှိပ်

အဲဒီနောက် Amount ရဲ့ ဘေးမှာ ဖော်ပြနေတဲ့ ကိန်းဂဏန်းပမာဏနေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ပုံ-၃၂၇ မှာ ဖော်ပြထားသလို နှစ်သက်တဲ့ ကိန်းဂဏန်းပမာဏကို စိတ်ကြိုက် ရိုက်ထည့်မယ့် အနေအထားကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအခါ ကိန်းဂဏန်း ပမာဏ '၀' သည်ကို ရိုက်ထည့် သတ်မှတ် လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Effect Control ပုံစံကွက်ထဲမှာ ဖော်ပြနေတဲ့ CTI ကို ညာဘက်သို့ ပုံ-၃၂၈ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း အနည်းငယ် Mouse နဲ့ နှိပ်ရွှေ့လိုက်ပါ။ အဲဒီလို နှိပ်ရွှေ့လိုက်တာနဲ့ တစ်ပြိုင်တည်း Amount ပမာဏနေရာမှာ စောစောက သတ်မှတ် ခဲ့တဲ့ နည်းအတိုင်း 50 ပမာဏကို ရိုက်ထည့်သတ်မှတ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ Monitor ပုံစံကွက်မှာ ပင်မဇာတ်ဝင်ခန်းနဲ့ Title 01 ဇာတ်ဝင်ခန်းတွေကို ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါ တယ်။

၃၂၈



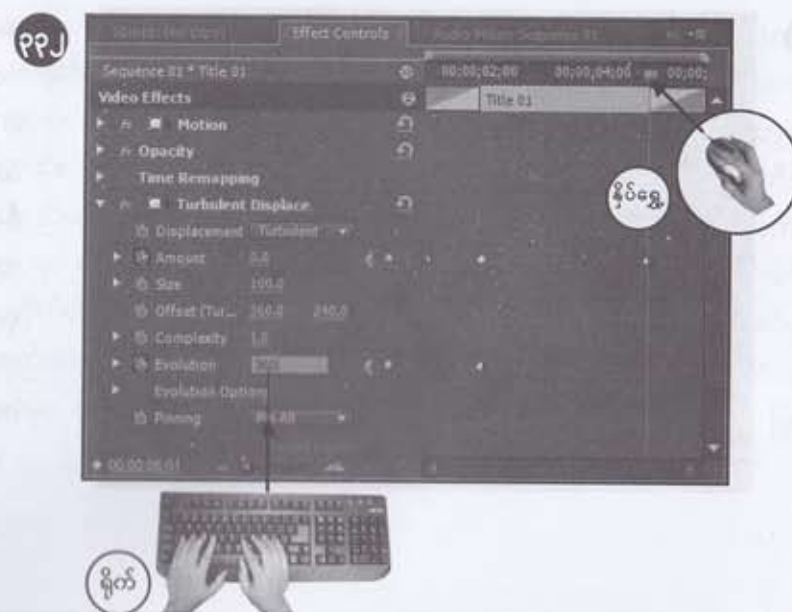
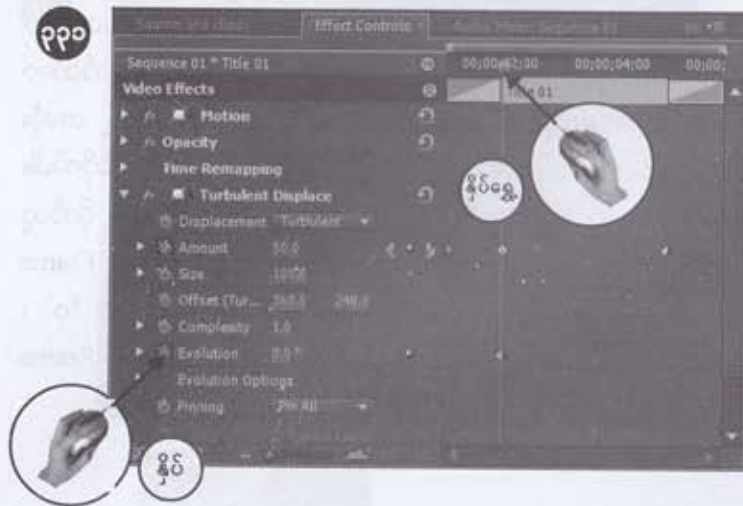
နှိပ်


၁၂၆



အဲဒီနောက် Play ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်ကြည့်ပါ။ အဲဒီအခါ စာသားက ရေလှိုင်းလို လှုပ်ရှားနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပြီးရင် Effect Control ပုံစံကွက်ထဲက CTI ကို ပုံ-၃၃၀ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း Title 01 ဇာတ်ဝင်ခန်းရဲ့ အဆုံးသတ် မရောက်ခင်နားလောက် ရောက်အောင် Mouse နဲ့ နှိပ်ရွှေ့ယူလိုက်ပါ။ ဒီတစ်ခါ Amount ရဲ့ ပမာဏကိုတော့ သုည အဖြစ် ပြန်လည် ရိုက်ယူသတ်မှတ်လိုက်ပါ။ ဒါဆိုရင် Amount ပမာဏ သတ်မှတ် ခဲ့တဲ့ Key Frame စုစုပေါင်း ၃-ခု ရှိပြီ ဖြစ်ပါတယ်။ ပထမ Amount Key Frame က '၀' ၊ ဒုတိယ Amount Key Frame က '50'နဲ့ တတိယနောက်ဆုံး Key Frame က '၀' အဖြစ် သတ်မှတ်ပြီးပြီ ဖြစ်ပါတယ်။



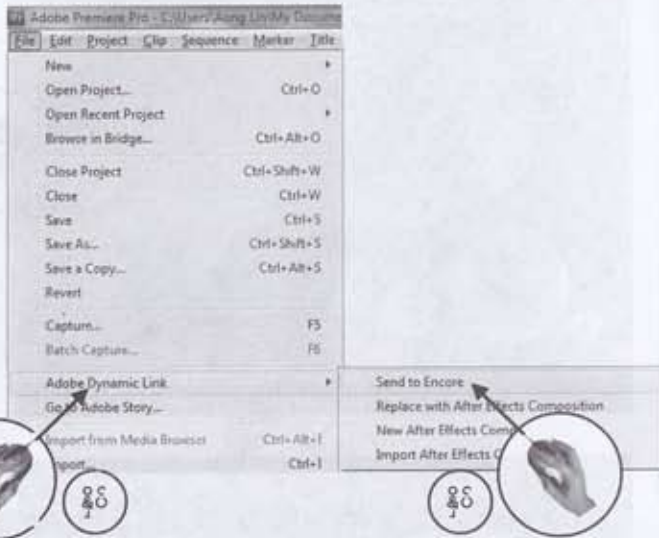


ဆက်လက်ပြီး CTI ကို ပုံ-၃၃၁ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့ ဒုတိယမြောက် Amount Key Frame နေရာရောက်အောင် Mouse နဲ့ ပြန်လည် နှိပ်ရွှေ့ယူလိုက်ပါ။ ပြီးရင် Turbulent Displace ရဲ့ အောက်မှာ ရှိတဲ့ Evolution နေရာရဲ့ ရှေ့မှာရှိတဲ့  ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး Evolution နဲ့ ပတ်သက်တဲ့ Key Frame ကို စတင် သတ်မှတ် လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် CTI ကို တတိယမြောက် Amount Key Frame နေရာ ရောက်အောင် Mouse နဲ့ နှိပ်ရွှေ့လိုက်ပါ။ ဒီတစ်ခါ Evolution ပမာဏနေရာမှာ 360 ပမာဏကို ရိုက်ထည့်သတ်မှတ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Keyboard ထဲက Enter ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး Render လုပ်ပါ။ Render လုပ်တာပြီးစီးသွားရင် ပြသနေတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ကြည့်ရှုပါ။ အဲဒီအခါ ပြုလုပ် သတ်မှတ်ခဲ့တဲ့ Key Frame နေရာရောက်တိုင်း စာသားတွေက ရေလှိုင်းပုံစံမျိုး လှုပ်ရှားပြီး ဖော်ပြနေတာကို မြင်တွေ့ရမှာဖြစ်ပြီး စာသားဇာတ်ဝင်ခန်း အဆုံးသတ်မှာ စာသားက တဖြည်းဖြည်း ပျောက်ကွယ်သွားတာကို မြင်တွေ့ ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

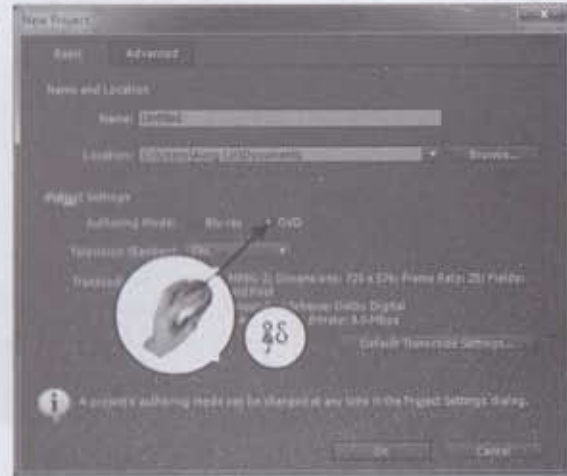
လေ့ကျင့်ခန်း (၂၁)

Adobe Encore Program ထဲသို့ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ထည့်သွင်းပြီး DVD အခွေ ကူးယူခြင်း

၃၃၄

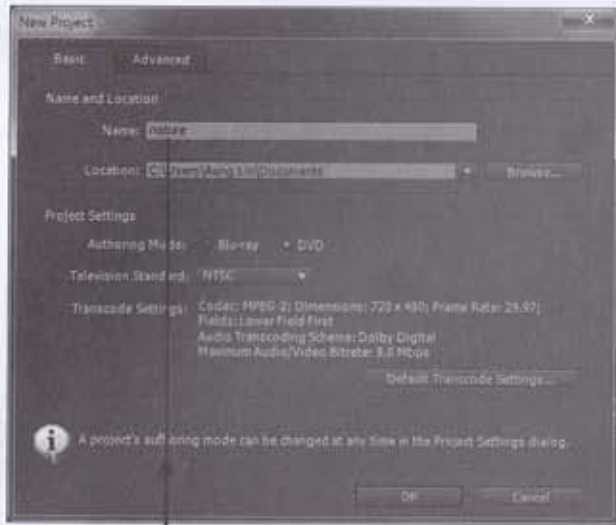


၃၃၅



ဇာတ်ဝင်ခန်းတွေကို တည်းဖြတ်တာတွေ၊ Effect အထူးပြုလုပ်ချက်တွေ ထည့်သွင်းတာတွေ အားလုံး ပြုလုပ်ပြီးရင် နောက်ဆုံးအဆင့်အနေနဲ့ DVD အခွေ ထုတ်ယူဖို့ လုပ်ဆောင်ပြပါမယ်။ Adobe Premiere Pro 2.0 Program မှာတုန်းက Program မှာ တစ်ပါတည်း DVD အခွေ ထုတ်နိုင်တဲ့ Command ပါဝင်ပါတယ်။ ဒါပေမယ့် Adobe Premiere Pro CS4 ကနေစတင်ပြီး DVD အခွေ ထုတ်နိုင်တဲ့ Command မပါဝင်တော့ပါဘူး။ အခု ကျွန်တော့်တို့ အသုံးပြုနေတဲ့ Adobe Premiere CS5 Program မှာလည်း DVD အခွေ ထုတ်နိုင်တဲ့ Command မပါဝင်ပါဘူး။ ဒီတော့ ပြုလုပ်ပြီးသား ဇာတ်ဝင်ခန်းတွေကို DVD အခွေ ထုတ်ယူဖို့ Adobe CS5 Program တွေကို အပြည့်အစုံ ထည့်သွင်းစဉ်က Adobe Premiere တွေနဲ့ အတူ တစ်ပါတည်း ပါရှိလာတဲ့ Adobe Encore Program ကို အသုံးပြုပြီးမှသာ DVD အခွေ ထုတ်ယူနိုင်မှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒါကြောင့် စာဖတ်သူအနေနဲ့ Adobe CS5 Program အစအဆုံးကို ကြိုတင်ပြီး Installation လုပ် ထည့်သွင်းဖို့ လိုအပ်ပါတယ်။ အဲဒီလို ထည့်သွင်းပြီးရင်တော့ လက်ရှိ DVD အခွေ ထုတ်ယူ လိုတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်း ဖွင့်လှစ် အသုံးပြုနေတဲ့ Adobe Premiere CS5 Program ရဲ့ Project File ထဲက File Menu ထဲက Adobe Dynamic Link ကို ရှာဖွေပြီး တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ညာဘက်မှာ ပေါ်လာတဲ့ထဲက Send to Encore ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၃၃၆



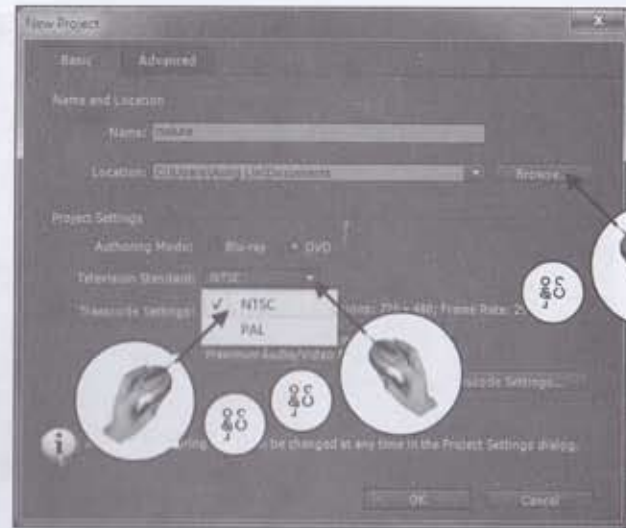
ရိုက်



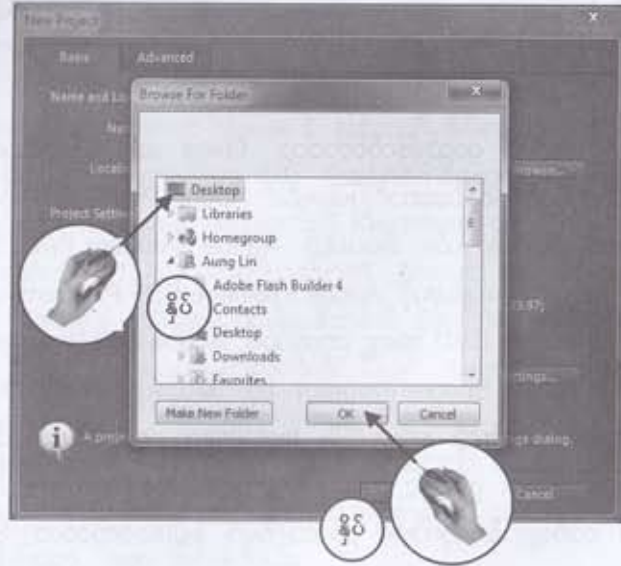
အဲဒီအခါ Adobe Encore Program မြင်ကွင်းမှာ ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ပြီးရင် ပထမဆုံး ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက Name အကွက်နေရာမှာ ကိုယ်ကြိုက် နှစ်သက်တဲ့ File အမည်ကို ရိုက်ထည့် သတ်မှတ်လိုက်ပါ။ ကျွန်တော့်အနေနဲ့ nature ဆိုတဲ့ အမည်ကို ရိုက်ထည့် သတ်မှတ်လိုက်ပါတယ်။ ပြီးရင် Television Standard နေရာမှာ NTSC ကို ရွေးချယ် တစ်ချက်နှိပ် သတ်မှတ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Location ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ညာဘက်အစွန်ဆုံးမှာ ရှိတဲ့ Browse နေရာမှာ တစ်ချက် နှိပ်လိုက်ပါ။ ပေါ်လာတဲ့ပုံစံကွက်ထဲက Desktop ကို ရွေးချယ် တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၁၃၀

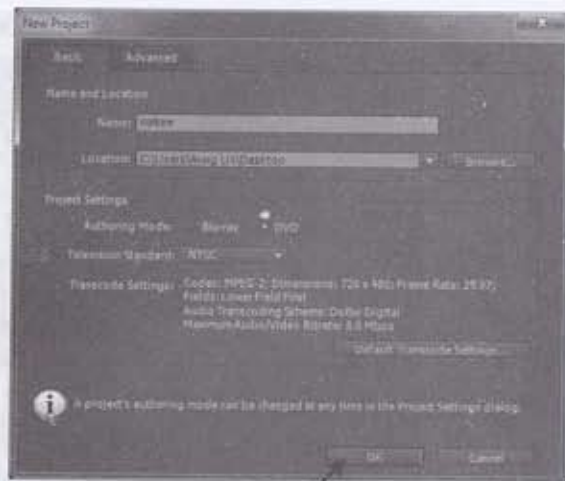
၃၃၇



၃၃၈



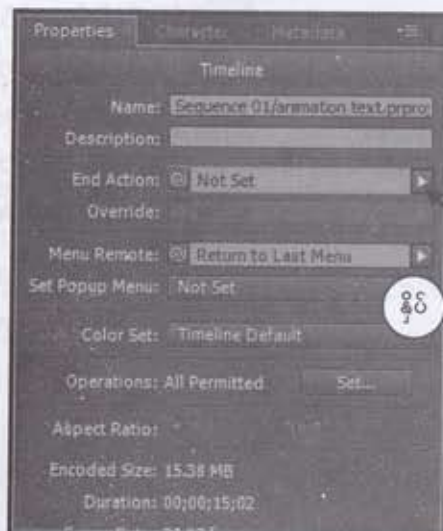
၃၃၉



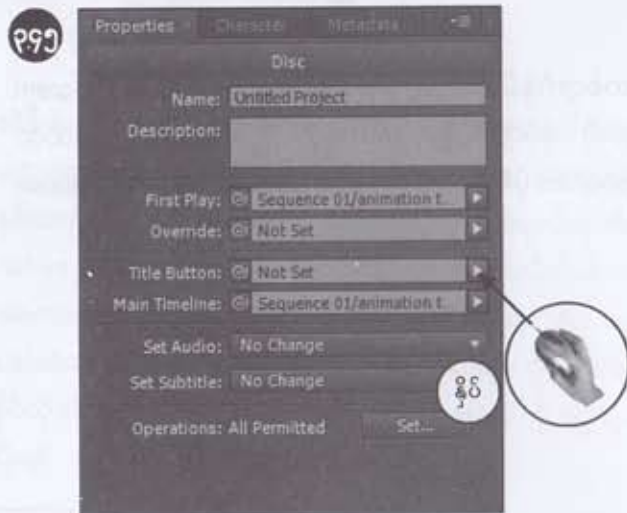
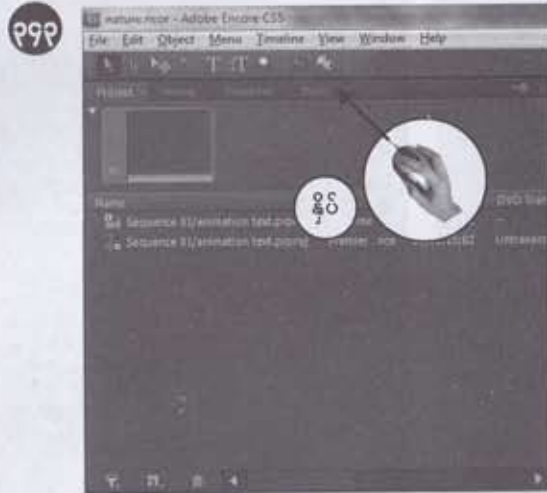
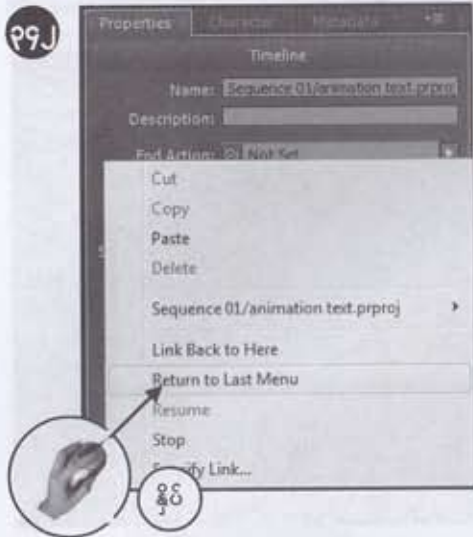
၃၄၀



၃၄၁

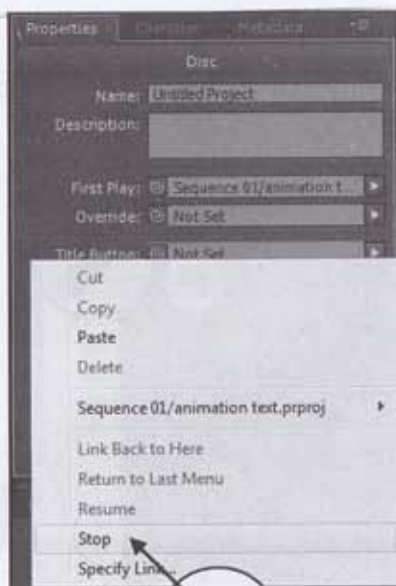


ပြီးရင် ပုံစံကွက်ထဲက OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ Adobe Encore Program မှာ ပုံ-၃၄၀ မှာ ဖော်ပြထားသလို ပုံစံကွက်မျိုး ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက ညာဘက်အစွန်ဘက်မှာရှိတဲ့ Properties ပုံစံကွက်ထဲက End Section နေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။



ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက Return to Last Menu ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။
ပြီးရင် ပုံ-၃၄၃ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း Build ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ
မြင်ကွင်းရဲ့ ဘယ်ဘက်မှာ Build ပုံစံကွက် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအခါ မြင်ကွင်းရဲ့
ညာဘက် Properties ပုံစံကွက်က စောစောတုန်းက ဖော်ပြခဲ့တဲ့ အနေအထားအတိုင်း
မဟုတ်တော့ဘဲ ပုံ-၃၄၄ မှာ ဖော်ပြတဲ့ အနေအထားအဖြစ် ပြောင်းလဲသွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။
ဆက်လက်ပြီး အဲဒီထဲက Title Button နေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၃၄၆



နှိပ်

၃၄၇



နှိပ်

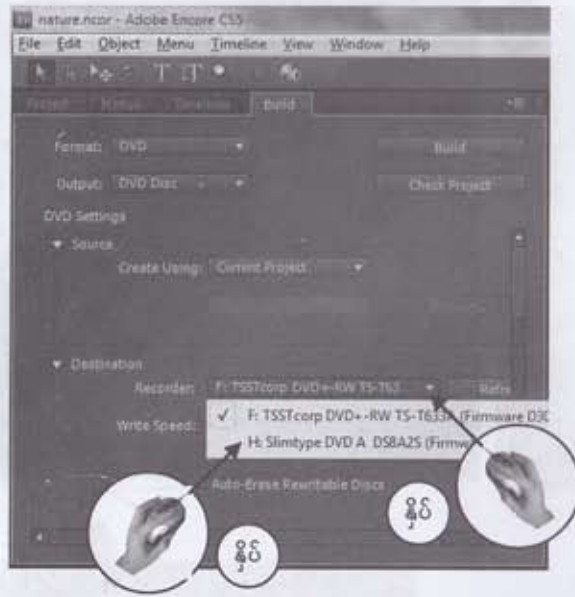
၃၄၈



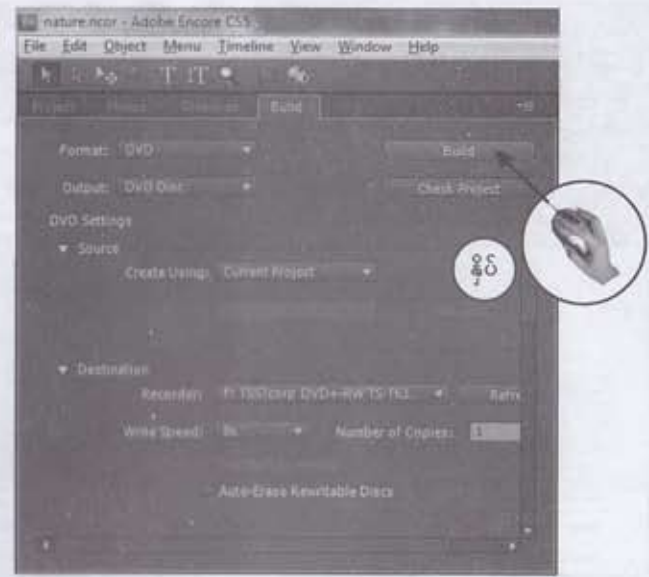
နှိပ်

အဲဒီအခါ ထပ်မံ ပေါ်လာတဲ့ထဲက Stop ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ တကယ်လို့ နောက်ဆုံးအနေနဲ့ DVD အခွေ ထုတ်ယူမယ့် ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ပြန်လည် ကြည့်ရှုလိုတယ်ဆိုရင် Adobe Encore Program ရဲ့ File Menu အောက်က Preview ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ မြင်ကွင်းမှာ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဇာတ်ဝင်ခန်း ပြသတာ ပြီးစီးသွားတယ်ဆိုရင် မြင်ကွင်းမှာ Exit and Return ဆိုတဲ့ စာသား ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအခါ အဲဒီစာသားနေရာတည့်တည့်မှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၃၄၉



၃၅၀



၃၅၁



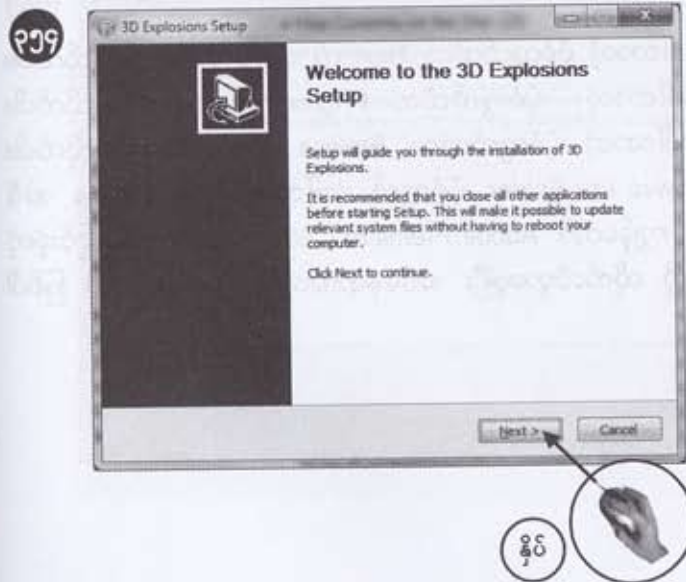
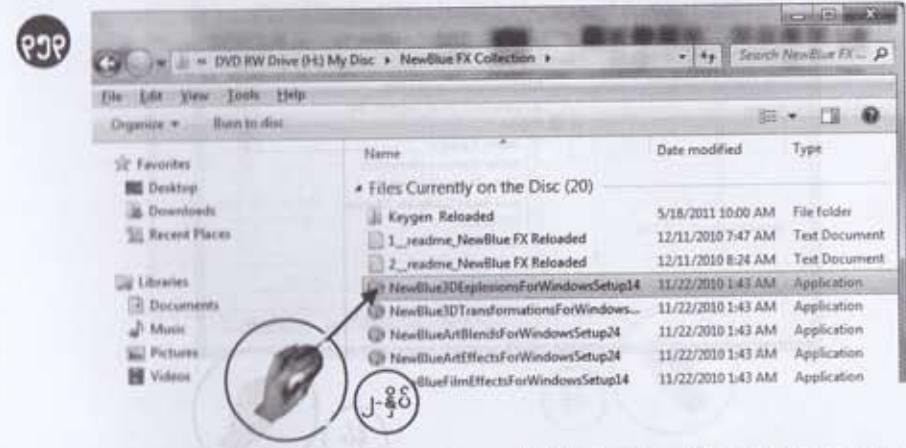
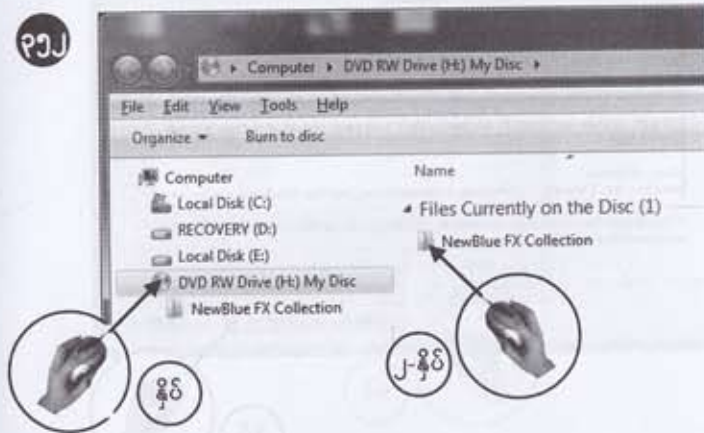
အဲဒီနောက် Adobe Encore Program မြင်ကွင်း ပြန်လည် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီနောက် Build ပုံစံကွက်ထဲက Destination နေရာမှာ အခွေကူးစက်ကို ရွေးချယ်ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ သာမန်ကွန်ပျူတာတွေမှာ အခွေ ကူးစက် တစ်လုံးသာ တပ်ဆင်လေ့ရှိပါတယ်။ ကျွန်တော့် ကွန်ပျူတာမှာ အခွေ ကူးစက် ၂-လုံး တပ်ဆင်ထားတာကြောင့် အဲဒီ Destination ကို နှိပ်လိုက်တဲ့အခါ အခွေကူးစက် ၂-ခု စလုံးရဲ့ အမည်ကို ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက အခွေကူးယူလိုတဲ့ Slimtype DVD အမျိုးအမည် ကို ရွေးချယ်တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါတယ်။

ပြီးရင် DVD အခွေအလွတ်ကို အခွေကူးစက်ထဲ ထည့်သွင်းလိုက်ပါ။ ပြီးရင် ပုံ-၃၅၀ မှာ ဖော်ပြထားသလို Build ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး DVD အခွေကို ကူးယူနိုင်ပြီ ဖြစ်ပါတယ်။ အချိန်အနည်းငယ်ကြာပြီးတဲ့နောက် DVD အခွေကူးယူတာ ပြီးစီးသွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအခါ မြင်ကွင်းမှာ အခွေကူးယူတာပြီးစီးကြောင်း ဖော်ပြနေတဲ့ ပုံစံကွက် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်တာနဲ့ ကူးယူထားတဲ့ DVD အခွေကို ရရှိလာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

၁၃၄

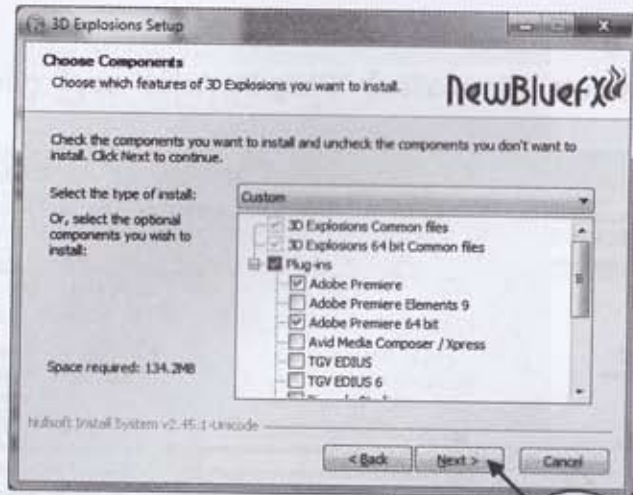
လေ့ကျင့်ခန်း (၂၂)

Adobe Premiere Pro CS5 Program ထဲသို့ New Blue FX Transition Effect အသစ် Plug-in အဖြစ် ထည့်သွင်းခြင်း



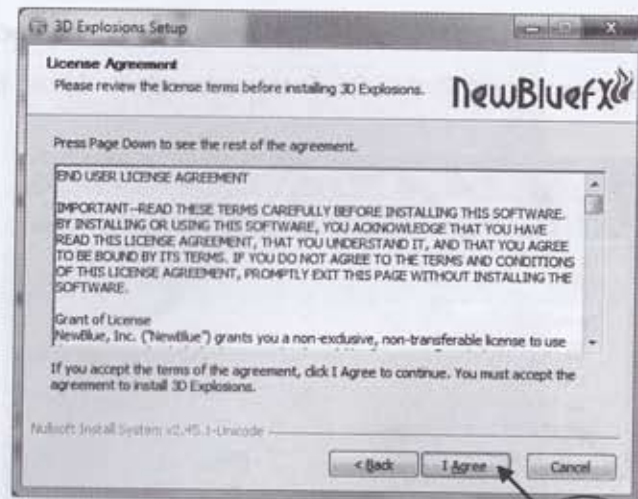
Adobe Premiere Pro Program ထဲမှာ ပါဝင်တဲ့ Transition Effect တွေက အတော်အသင့် များပြားပါတယ်။ ကျွန်တော့်အနေနဲ့ ဒီလေ့ကျင့်ခန်းမှာ New Blue FX Transition လို့ ခေါ်တဲ့ Premiere Pro Program တွေမှာ အသုံးပြုနိုင်တဲ့ Transition အသစ်တွေ ထည့်သွင်းပုံကို တင်ပြသွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီ New Blue FX Transition Program တွေကို ဒီစာအုပ်နဲ့ တွဲလျက်ပါရှိတဲ့ CD အခွေ ထဲမှာ ထည့်သွင်းပေးထားပါတယ်။ ဒါကြောင့် အဲဒီ CD အခွေကို အခွေဖွင့်စက် ထဲ ထည့်သွင်းလိုက်ပါ။ ပြီးရင် My Computer ထဲ ဝင်ရောက်လိုက်ပြီး ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက အခွေ ထည့်သွင်းထားတဲ့ အခွေဖွင့်စက်နေရာတည့်တည့်မှာ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် NewBlue FX Collection ကို Mouse နဲ့ ၂-ချက် ဆက်တိုက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ထပ်မံပေါ်လာတဲ့ထဲက NewBlue3D Explosion ကို Mouse နဲ့ ၂-ချက် ဆက်တိုက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ထပ်မံပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက Next ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၃၅၅



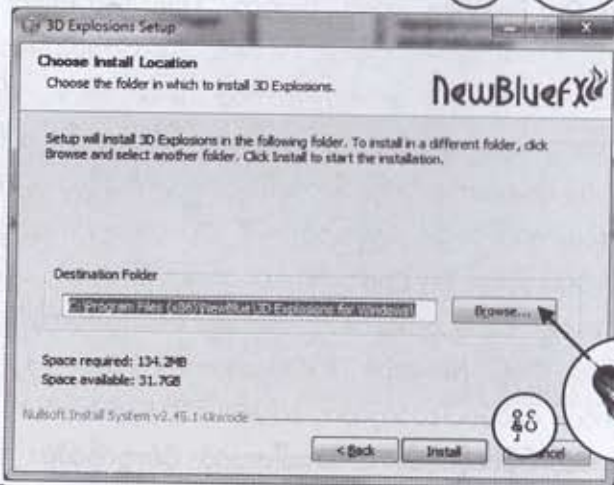
၃၅၆

၃၅၆



၃၅၆

၃၅၇



၃၅၆

နောက်ထပ် ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက Next ကို ထပ်မံ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။
ဆက်လက် ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက I Agree ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။
ဆက်လက် ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက Browse ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။
အဲဒီအခါ Browse For Folder ပုံစံကွက် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီ
ပုံစံကွက်ထဲက ကျွန်တော် Adobe Premiere CS5 Program ထည့်သွင်းခဲ့တဲ့
Folder နေရာကို လိုက်လံရှာဖွေပြီး အဲဒီနေရာအတိုင်း သတ်မှတ်ရမှာ ဖြစ်ပါ
တယ်။

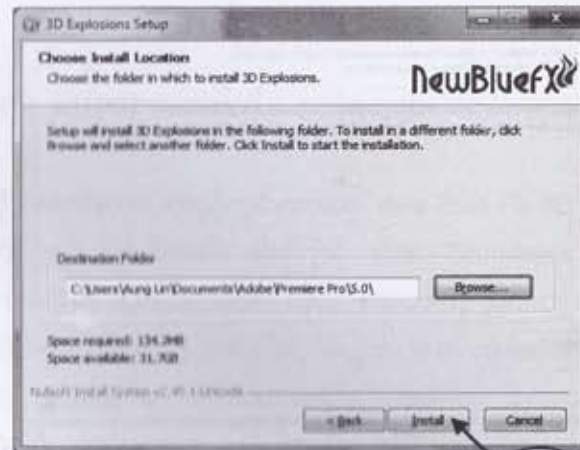
၁၃၆

၃၅၈



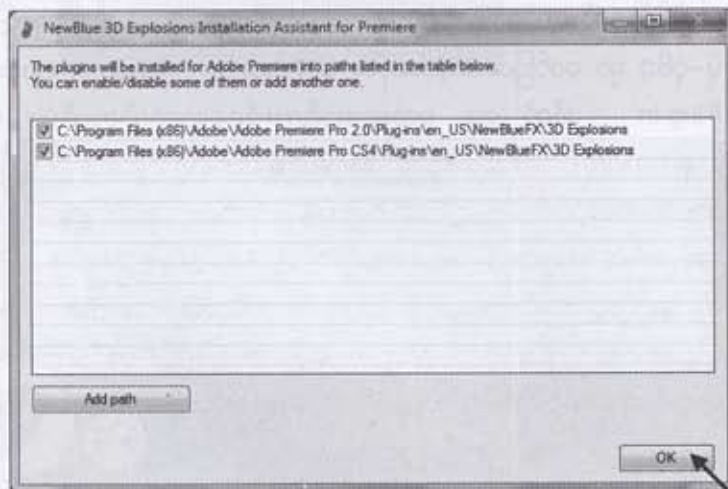
၃၅၉

၃၅၉



၃၆၀

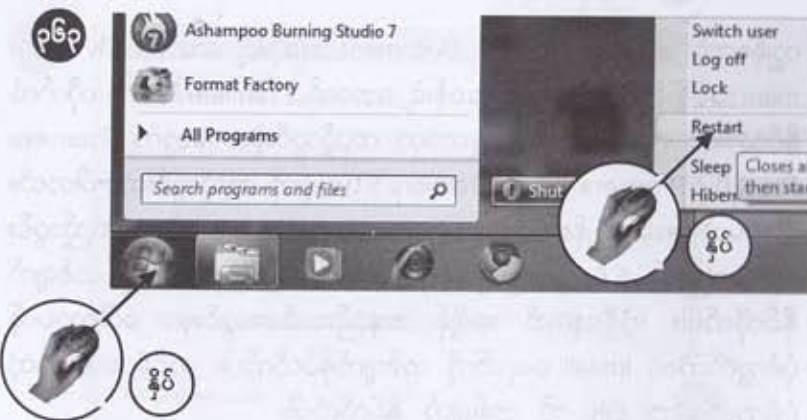
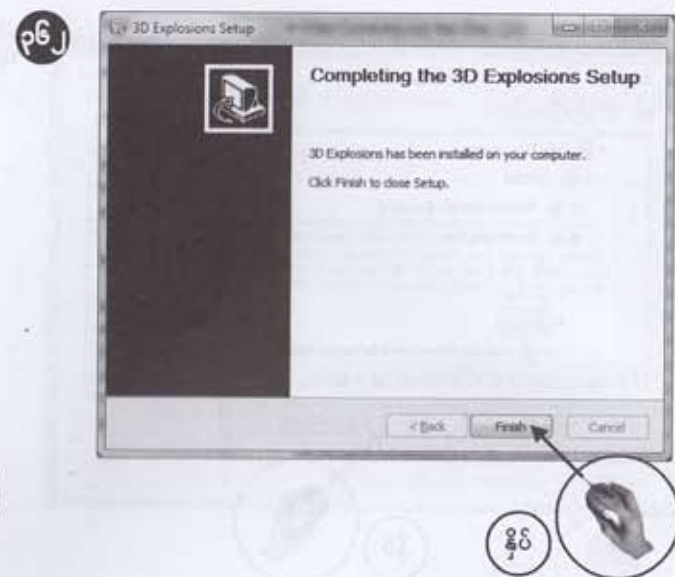
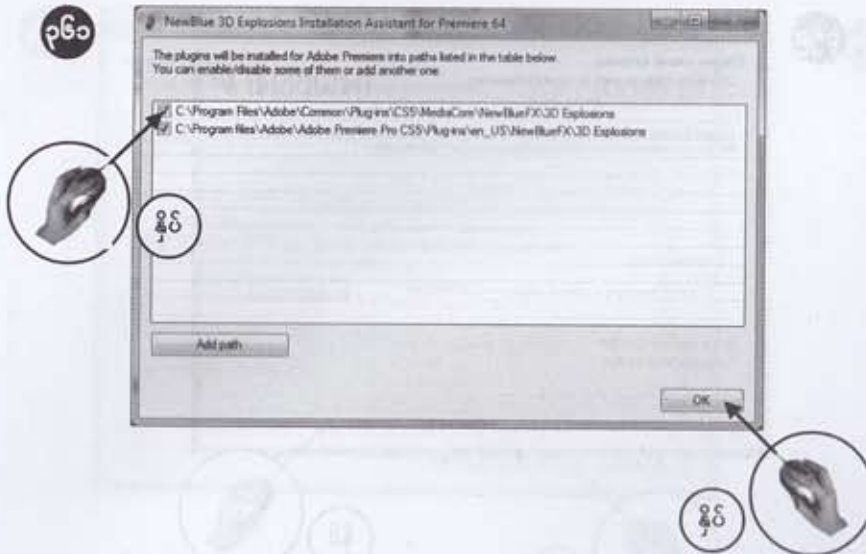
၃၆၀



၃၆၁

ကျွန်တော် ထည့်သွင်းခဲ့တာက Document အခန်းရဲ့ အောက် My Document အခန်းခွဲထဲက Adobe အခန်းရဲ့ အောက် Premiere Pro ကို လိုက်လံ နှိပ်သွားပါ။ ကျွန်တော့် ကွန်ပျူတာမှာ ထည့်သွင်းခဲ့တာတွေက Premiere Pro 2.0 ၊ Premiere 4.0 နဲ့ Premiere 5.0 တွေကို ထည့်သွင်းထားပါတယ်။ ဒါပေမယ့် အခု ကျွန်တော့်အနေနဲ့ Premiere Pro 5.0 ထဲမှာ ထည့်သွင်း လိုတာကြောင့် 5.0 ကို ရွေးချယ်လိုက်ပါတယ်။ ပြီးရင် OK ကို တစ်ချက် နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် အချိန် အနည်းငယ်အတွင်းမှာ ပေါ်လာမယ့် ပုံစံကွက်ထဲက Install ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ထပ်မံ ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက OK ကို တစ်ချက် နှိပ်လိုက်ပါ။

၁၃၇



အချိန်အနည်းငယ်အတွင်းမှာ ထပ်မံ ပေါ်လာအုံးမယ့် ပုံစံကွက်ထဲက ပုံ-၃၆၁ မှာ ဖော်ပြထားတဲ့အတိုင်း C:\Program File\Adobe\ Common\ Plug-in ... ဆိုတဲ့ ရှေ့ လေးထောင့်ကွက်နေရာတည့်တည့်မှာ အမှန် အမှတ်အသား ပေါ်လာအောင် Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် တစ်ဆက်တည်း OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် အချိန် အနည်းငယ်အတွင်းမှာ New Blue FX 3D Explosion Transition Effect ကို ထည့်သွင်းပြီးစီးသွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအခါ Completing the 3D Explosions Setup ဆိုတဲ့ ပုံစံကွက် ပေါ်လာမှာဖြစ်ပြီး အဲဒီထဲက Finish ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Restart ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး ကွန်ပျူတာကို ပိတ်ပြီး ပြန်ဖွင့်ပါ။

လေ့ကျင့်ခန်း (၂၃)

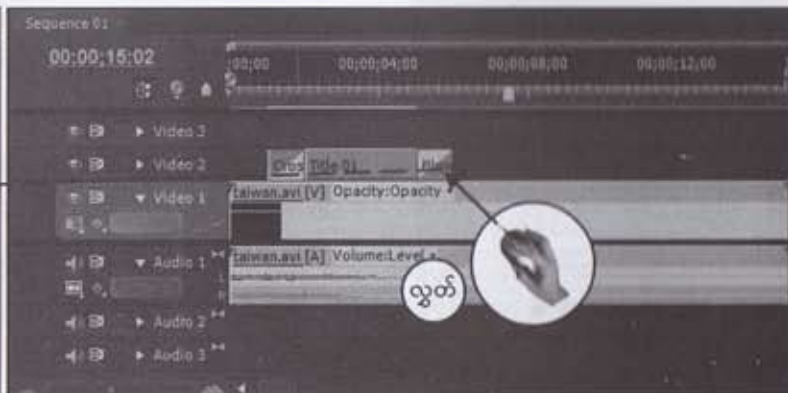
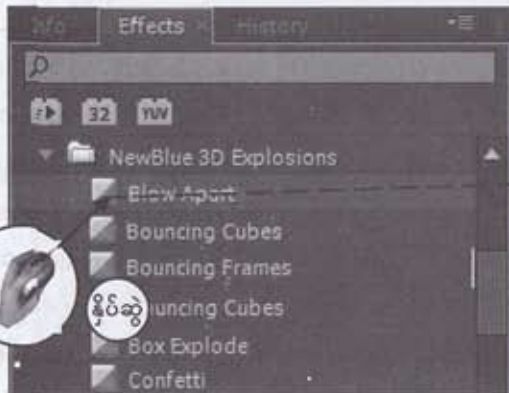
New Blue FX 3D ExplosionTransition Effect အသစ်ကို အသုံးပြုခြင်း

၃၆၄



Effect ပုံစံကွက်ထဲသို့ စောစောက ထည့်သွင်းထားတဲ့ New Blue FX 3D Explosion Transition Effect ရောက်ရှိနေပြီ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒါကြောင့် Video Transitions ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ NewBlue 3D Explosions ဆိုတဲ့ စာသားကို မြင်တွေ့ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီ NewBlue 3D Explosions ဆိုတဲ့ စာသားရဲ့ ရှေ့ ညာဘက်ညွှန်တဲ့မြားကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ အောက်ဘက်မှာ 3D Explosions Transition နဲ့ ပတ်သက်တဲ့ Command တွေကို တန်းစီပြီး ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက ပထမဆုံး ဖော်ပြထားတဲ့ Blow Apart နေရာမှာ Mouse ကို ထားပြီး Mouse ကို နှိပ်ထားရင်း Transition ထည့်သွင်းလိုတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းနေရာရောက်အောင် Mouse နဲ့ နှိပ်ရွေ့ယူပါ။ ရောက်ရင် Mouse နှိပ်တာကို လွှတ်လိုက်ပါ။

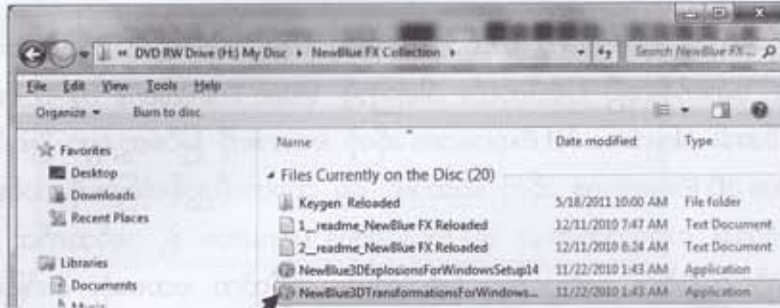
၃၆၅



လေ့ကျင့်ခန်း (၂၄)

New Blue FX 3D Transformation Transition Effect အသစ်ကို ထည့်သွင်းခြင်း

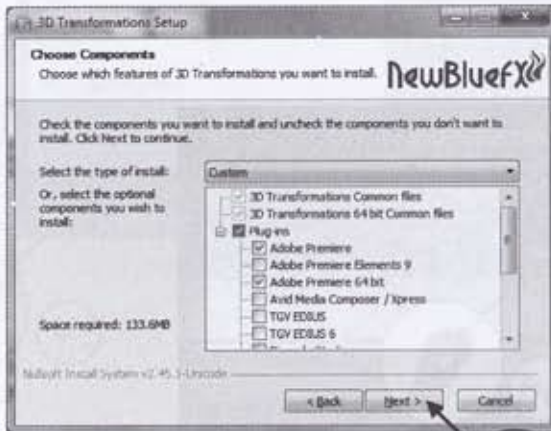
၁၆၆



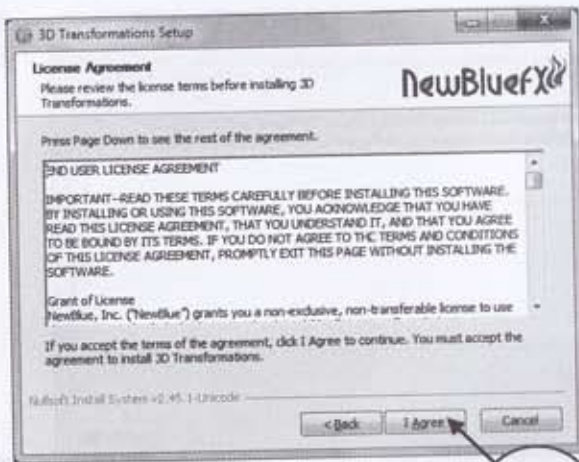
၁၆၇



၁၆၈

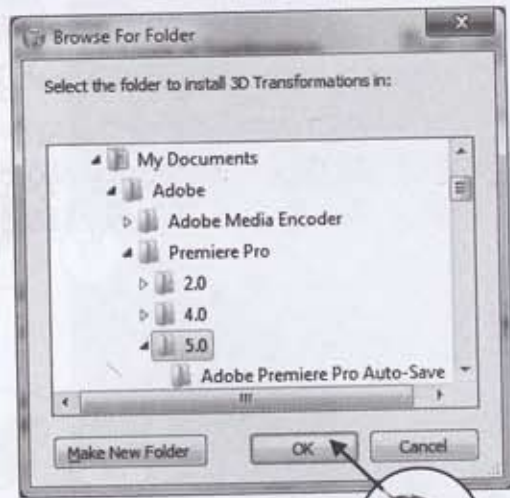


ဆက်လက်ပြီး နောက်ထပ် 3D Transformation Transition Effect ကို Installation ထည့်သွင်းပြပါအုံးမယ်။ ဒါကြောင့် စာအုပ်နဲ့ တွဲလျက် ပါရှိတဲ့ CD အခွေကို CD အခွေဖွင့်စက်ထဲ ထည့်သွင်းလိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် အချိန်အနည်းငယ်အတွင်းမှာ My Computer ထဲ ဝင်ရောက်ပြီး CD အခွေထည့်ထားတဲ့ CD Drive နေရာမှာ Mouse နဲ့ တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပေါ်လာတဲ့ပုံစံကွက်ထဲက NewBlue3DTransformations နေရာမှာ Mouse နဲ့ ၂-ချက် ဆက်တိုက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက Next ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ဆက်လက် ပေါ်လာအုံးမယ့် ပုံစံကွက်မှာလည်း Next ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။



နှိပ်

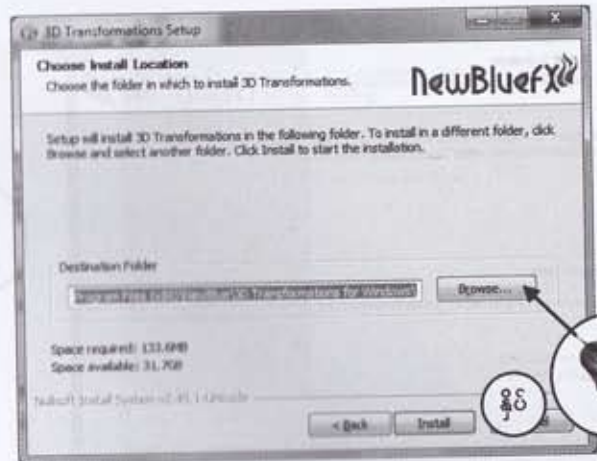
နောက်ထပ် ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက I Agree ကို ရွေးချယ် တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။
ဆက်လက် ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက Browse ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။



နှိပ်

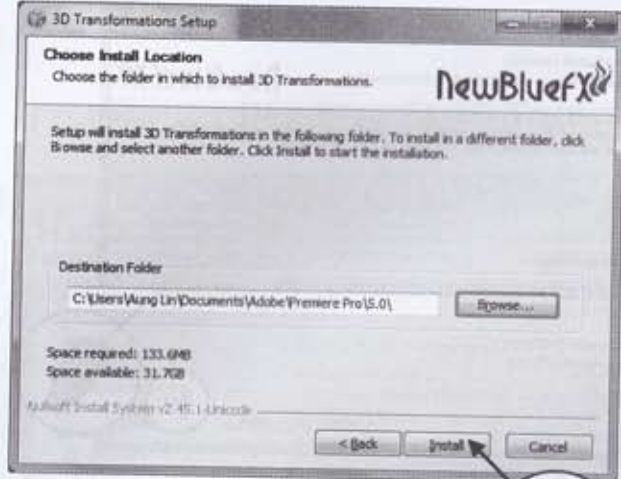
မှတ်ချက် ။ အခုလို ထည့်သွင်းပုံက Windows 7 Operating System မှာ ထည့်သွင်းတဲ့ အနေအထားကို ရေးသားထားတာဖြစ်ပါတယ်။

အဲဒီအခါ ရှေ့က လေ့ကျင့်ခန်းမှာ ဖော်ပြခဲ့သလို 3D Transformation Transition ထည့်သွင်း လိုတဲ့ Adobe Premiere 5.0 နေရာကို လိုက်လံ ရွေးချယ်ပါ။ ရွေးချယ်ပုံက ကျွန်တော့် ကွန်ပျူတာမှာ Adobe Premiere 5.0 ကို My Document အခန်းအောက် Adobe အခန်းရဲ့ Premiere Pro အခန်းအောက်မှာ ထည့်သွင်းထားတာဖြစ်လို့ Browse For Folder ပုံစံကွက်ထဲက Libraries ကို တစ်ချက်နှိပ်ပါ။ သူ့အောက်မှာ ပေါ်လာတဲ့ Document နေရာမှာ တစ်ချက်နှိပ်ပါ။ ထပ်မံပြီး အောက်ဘက်မှာ ပေါ်လာတဲ့ထဲက My Documents ကို တစ်ချက်နှိပ်ပါ။ ဆက်လက်ပြီး အောက်ဘက်မှာ ပေါ်လာတဲ့ Adobe ကို တစ်ချက်နှိပ်ပါ။ ဆက်လက်ပြီး အောက်ဘက်မှာ ဖော်ပြနေတဲ့ Premiere Pro ကို တစ်ချက်နှိပ်ပါ။ ဆက်လက် ပေါ်လာအုံးတဲ့ အမည်တွေထဲက 5.0 ကို တစ်ချက်နှိပ်ပါ။ ပြီးရင် OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။



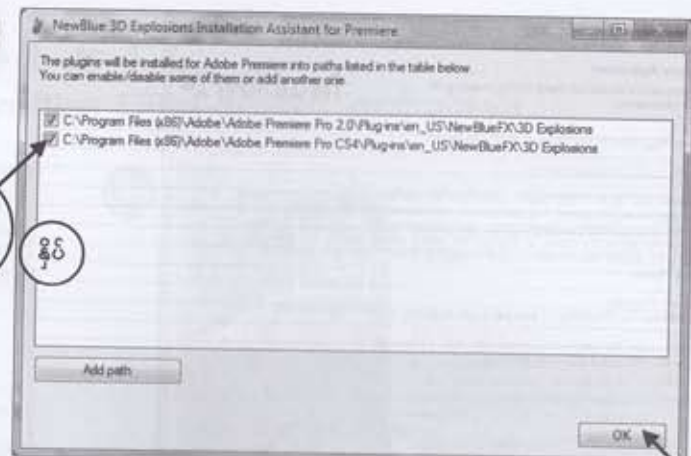
နှိပ်

၃၃၂



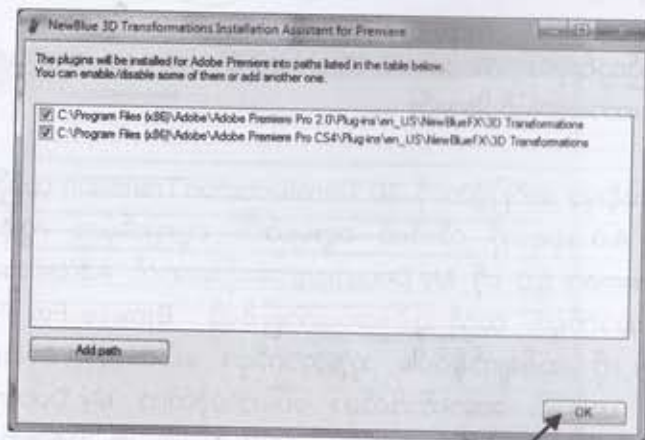
၃၃၂

၃၃၃



၃၃၃

၃၃၄

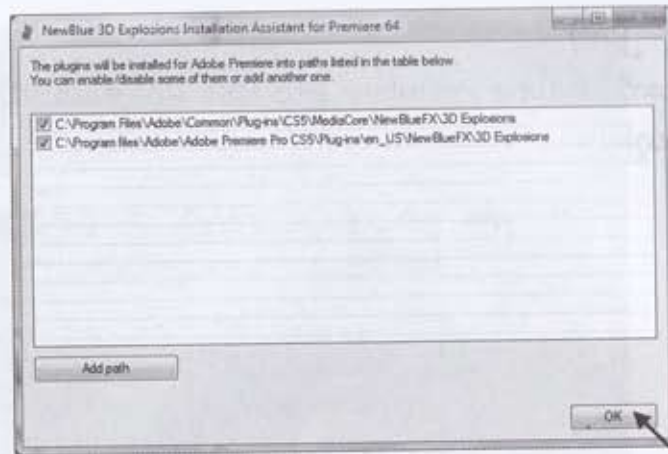


၃၃၄

အဲဒီအခါကျမှ ပြန်လည် ပေါ်လာတဲ့ပုံစံကွက်ထဲက Install ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ဆက်လက်ပြီး ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက အမှန်အမှတ်အသားဖော်ပြနေတဲ့ လေးထောင့်ကွက်နေရာတွေမှာ အမှန်အမှတ်အသားပျောက်ကွယ်သွားအောင် Mouse နဲ့ တစ်ချက်စီ ရွေးချယ်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ နောက်ထပ် ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက OK ကို ရွေးချယ် တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၁၄၂

၃၃



၃၄



၃၅

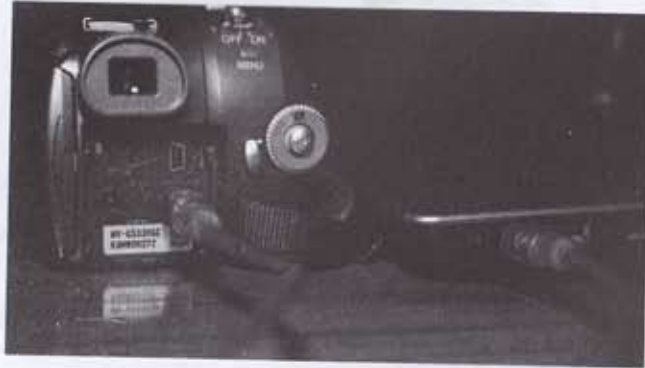


နောက်ထပ် ထပ်မံ ပေါ်လာတဲ့ ပုံစံကွက်ထဲက OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီနောက် အချိန်အနည်းငယ်အတွင်းမှာ Installation လုပ်တာ ပြီးစီးသွားမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအခါ Completing the 3D Transformations Setup ဆိုတဲ့ ပုံစံကွက် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Computer ကို Restart ပြန်လုပ်ပါ။ အဲဒီနောက် Adobe Premiere Pro CS5 Program ထဲ ပြန်လည် ဝင်ရောက်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Effects ပုံစံကွက်ထဲက Video Transitions ကို တစ်ချက်နှိပ် လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ထည့်သွင်းလိုက်တဲ့ New Blue 3D Transformations Effect တွေ တန်းစီပြီး ဖော်ပြနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

လေ့ကျင့်ခန်း (၂၅)

Video Camera နှင့် ကွန်ပျူတာ ချိတ်ဆက်ပြီး ဇာတ်ဝင်ခန်းများကို Adobe Premiere Pro CS5 Program ထဲသို့ Capture ကူးယူခြင်း

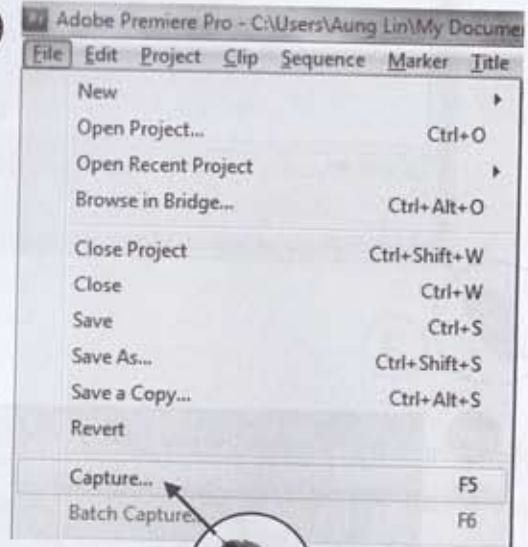
၃၂၈



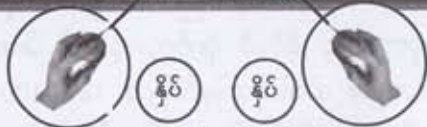
ဒီလေ့ကျင့်ခန်းမှာတော့ မိဒီယို ကင်မရာနဲ့ ကွန်ပျူတာ ချိတ်ဆက်ပြီး ဇာတ်ဝင်ခန်းတွေ ကူးယူပုံကို ဖော်ပြမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီလို ချိတ်ဆက်တဲ့အခါ Fire Wire လို့ ခေါ်တဲ့ IEEE1394 ကြိုးနဲ့ ချိတ်ဆက်ရပါတယ်။ အဲဒီလို ချိတ်ဆက်ဖို့အတွက် ကွန်ပျူတာမှာလည်း IEEE1394 နဲ့ ချိတ်ဆက်မယ့် Port အပေါက် ပါရှိဖို့ လိုအပ်ပါတယ်။ အခုနောက်ပိုင်း အသုံးများတဲ့ Notebook (Laptop) ကွန်ပျူတာတွေ မှာ IEEE1394 Port တွေ တစ်ပါတည်း ပါဝင်လေ့ရှိပါတယ်။ အဲဒီ Port မှာ 1394 ဆိုပြီး ဖော်ပြထားလေ့ရှိပါတယ်။ အဲဒီနေရာမှာ Fire Wire ကြိုးကို တပ်ဆင်ပါ။ ကျန် Fire Wire ကြိုးတစ်စကို မိဒီယို ကင်မရာရဲ့ Fire Wire Port မှာ သွားရောက် တပ်ဆင်လိုက်ပါ။ တပ်ဆင်ထားပုံကို ပုံ-၃၇၈ မှာ ဖော်ပြပေးထားပါတယ်။ ပြီးရင် ကင်မရာရဲ့ Play Back ခလုတ်ကို ဖွင့်လှစ်လိုက်ပါ။ ပြီးရင် Adobe Premiere Pro CS5 Program ထဲ ဝင်ရောက်ပြီး File Menu အောက်က Capture ကို ရွေးချယ် တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။

၁၄၄

၃၂၉



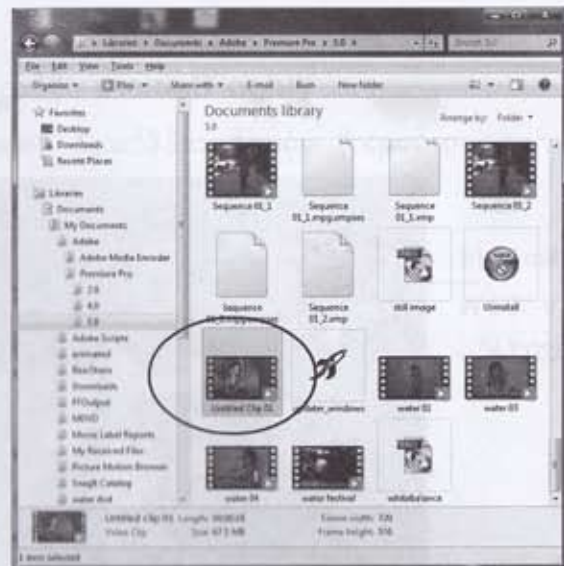
၃၈၀



၃၈၁



၃၈၂



အဲဒီအခါ Capture ပုံစံကွက် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက Play ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်ပြီး တစ်ဆက်တည်း Record ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ကူးယူတာပြီးစီးသွားရင် Stop ခလုတ်ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီအခါ ဗီဒီယို ကင်မရာကနေ ကူးယူထားတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို အမည်ပေးသိမ်းဆည်းဖို့ ပုံစံကွက် ပေါ်လာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီထဲက Clip Name နေရာမှာ ကြိုက်နှစ်သက်တဲ့ အမည်ကို ရိုက်ထည့် သတ်မှတ်ပါ။ ပြီးရင် OK ကို တစ်ချက်နှိပ်လိုက်ပါ။ ကျွန်တော့်အနေနဲ့ ဘာအမည်မှ မသတ်မှတ်တာကြောင့် Untitled Clip 01.avi ဆိုတဲ့ ဇာတ်ဝင်ခန်းအမည်အနေနဲ့ ကွန်ပျူတာထဲမှာ သိမ်းဆည်းပေးမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ တကယ်တော့ ကွန်ပျူတာထဲက Document အောက်က My Document အခန်းထဲက Adobe အခန်းခွဲအောက်က Adobe Premiere Pro အောက်က 5.0 အခန်းခွဲနေရာမှာ သွားရောက် သိမ်းဆည်းနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီနေရာကို Libraries သို့မဟုတ် Desktop မှာရှိတဲ့ Computer အခန်းထဲကနေ တစ်ဆင့် ဝင်ရောက်ကြည့်ရှုပါ။ ပုံ-၃၈၂ မှာ ဖော်ပြပေးထားပါတယ်။

၀၄၅

လေ့ကျင့်ခန်း (၂၆)

Video Camera ကိုင်တွယ် ရိုက်ကူးရာတွင် တပ်ဆင်သင့်သည့် ဆက်စပ်ပစ္စည်းများ

ကင်မရာကို ပုခုံးတွင် တင်နိုင်သည့် Tripod

၃၈၃

Video Light
12 V 100 W
3200° K



အခုနောက်ပိုင်းမှာ အပျော်တမ်း ဗီဒီယို ကင်မရာတွေကို ဈေးနှုန်း သက်သာစွာနဲ့ ဝယ်ယူနိုင်ပါတယ်။ အဲဒီ အပျော်တမ်း ဗီဒီယို ကင်မရာတွေရဲ့ အားနည်းချက်က စီးပွားဖြစ် ဗီဒီယို ကင်မရာလိုမျိုး ပုခုံးထမ်းလို့ မရတဲ့ အားနည်းချက်ပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ ပုခုံးထမ်းပြီး ရိုက်လို့မရတဲ့အတွက် ဗီဒီယို ရိုက်ကူးစဉ်မှာ လက်မငြိမ်ဘဲ ဖြစ်နေတတ်ပါတယ်။ လက်မငြိမ်ဘဲ ရိုက်ကူးထားတဲ့ ဗီဒီယို ဇာတ်ဝင်ခန်းတွေ ငြိမ်မနေဘဲ လှုပ်ရှားနေတာကြောင့် ကြည့်ရှုရသူအဖို့ မူးဝေစေပါတယ်။ ဒါကြောင့် အပျော်တမ်း ဗီဒီယို ကင်မရာအသုံးပြုသူတွေအနေနဲ့ ဗီဒီယိုကင်မရာကို ပုခုံးတင် ကင်မရာ Tripod အပေါ်မှာ တင်ပြီး ရိုက်ကူးသင့်ပါတယ်။ ပုခုံးတင် Tripod ကိုလည်း အလွယ်တကူ ဝယ်ယူနိုင်ပါတယ်။ နောက်အားနည်းချက်တစ်ခုကတော့ ဗီဒီယို ရိုက်ကူးတဲ့အခါ မီးအလင်းရောင် မလုံလောက်တဲ့ အားနည်းချက်ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒါကိုဖြေရှင်းဖို့က 12 V 100 Watt 3200 ဒီဂရီ ကယ်လဗင်မီး အလင်းရောင်ကို အဆက်မပြတ် ထုတ်လွှတ်ပေးတဲ့ Video Light တစ်စုံကိုလည်း ကင်မရာမှာ တပ်ဆင်ပြီး ရိုက်ကူးသင့်ပါတယ်။ အဓိကအားဖြင့် Video

Light ၂-မျိုးရှိပါတယ်။ အဲဒါတွေက AC (220V) မီးအမျိုးအစားနဲ့ DC (12V) မီးအမျိုးအစားပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ AC မီးအမျိုးအစားကို အသုံးပြုရင် အိမ်သုံးမီးကို အသုံးပြုရမှာဖြစ်ပြီး ဝါယာကြိုးရှည်ရှည်နဲ့ အနည်းဆုံးအကူတစ်ဦး ပါရှိဖို့ လိုအပ်ပါတယ်။ တကယ်လို့ ဗီဒီယို ရိုက်ကူးတဲ့အခါ အကူမပါဘဲ ရိုက်ကူးမယ်ဆိုရင်တော့ DC မီး အမျိုးအစားကို အသုံးပြုသင့်ပါတယ်။ ပုံ-၃၈၃ မှာ ဖော်ပြထားတာက DC Video Light ကို အသုံးပြုပြီး ရိုက်ကူးနေပုံပဲ ဖော်ပြပေးထားပါတယ်။ အဲဒီမီးအမျိုးအစားမှာ ပုခုံးမှာ လွယ်ထားတဲ့ ဘက်ထရီတစ်လုံးပါရှိပြီး အဲဒီကနေ လျှပ်စစ်ကို ရယူပြီး မီးပေးတာဖြစ်ပါတယ်။ မီးအသုံးပြုနိုင်တဲ့ ကြာချိန်က ၁ နာရီ ၄၅ မိနစ်လောက် ရှိတာကြောင့် ဗီဒီယို တစ်ခွေစာလောက်ကို အချိန်ရယူ ရိုက်ကူး အသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။ အခု ဖော်ပြတဲ့ ပစ္စည်း ၂-မျိုးစလုံးက အပျော်တမ်း ဗီဒီယို ကင်မရာ အသုံးပြုသူတွေအတွက် အသုံးပြု တပ်ဆင်သင့်တဲ့ ပစ္စည်းတွေပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒါဆိုရင် စာဖတ်သူအနေနဲ့ ဗီဒီယို ကင်မရာနဲ့ ပတ်သက်တဲ့ ဗဟုသုတတွေအပြင် Adobe Premiere Pro CS5 Program ကို အသုံးပြုပြီး Video တည်းဖြတ်တာတွေနဲ့ Video Effect လက်တွေ့လေ့ကျင့်ခန်းတွေကို ကောင်းမွန်စွာ ပြုလုပ်နိုင်ဖို့ဖြစ်လို့ ဒီလောက်နဲ့ပဲ ရပ်နားလိုက်ပါတယ်။ စာဖတ်ပရိသတ်အပေါင်း ဗီဒီယိုနဲ့ ကွန်ပျူတာတွေနဲ့ ပတ်သက်တဲ့ ဗဟုသုတများ ပိုမို ပြည့်ဝကြပါစေလို့ ဆုမွန်ကောင်းတောင်းရင်း နိဂုံးချုပ်လိုက်ပါတယ်။

Adobe Premiere Pro CS5 File အသစ်တွင် Video ဇာတ်ဝင်ခန်းကို Import လုပ်ယူခြင်း
Video ဇာတ်ဝင်ခန်းတစ်ခုလုံးအား White Balance, Black Balance နှင့် Skin Tone အရောင်များအား ပြင်ဆင်ခြင်း
Video ဇာတ်ဝင်ခန်းတစ်ခုလုံးတွင် Timecode ထည့်သွင်းခြင်း
Video ဇာတ်ဝင်ခန်းတွင် Keyframe များကို ထည့်သွင်းပြီး Video နှင့် Audio များကို ထည့်သွင်းခြင်း
Adobe Photoshop File မှ ရုပ်ငြိမ်ပုံအတွင်းတွင် Video ဇာတ်ဝင်ခန်းအား ရောက်အောင် ထည့်သွင်းခြင်း
Logo ပုံကို Video ဇာတ်ဝင်ခန်းထဲသို့ ရောက်အောင် ပြုလုပ်ပြီး ရွှေ့လျားမှုကို ထည့်သွင်းခြင်း
Video ဇာတ်ဝင်ခန်းအတွင်း Lighting Effect ကို ထည့်သွင်းအသုံးပြုခြင်း
Video ဇာတ်ဝင်ခန်းတွင် မှန်ဘီလူးဖြင့် ကြည့်နေသည့် ဇာတ်ဝင်ခန်းပုံစံမျိုးဖြစ်အောင် ပြုလုပ်နည်း
Video ဇာတ်ဝင်ခန်းတွင် ပိတ်ပင်လိုသည့် ဇာတ်ဝင်ခန်းအစိတ်အပိုင်းအား Mosaic လေးထောင့်တုံးများဖြင့် ပိတ်ပင်ခြင်း
သိပ္ပံဇာတ်ဝင်ခန်းပုံစံမျိုး ဖန်တီးခြင်း
DVD ရုပ်ရှင်မှ ဇာတ်ဝင်ခန်းများကို ကွန်ပျူတာထဲ ရောက်အောင် ကူးယူခြင်း
ရုပ်ရှင် ဇာတ်ဝင်ခန်းမှ စကားပြောသံများကို စာသားအဖြစ် ဖော်ထုတ်ယူခြင်း
မှောင်နေသည့် ဇာတ်ဝင်ခန်းနေရာအား ဆလိုက်မီးဖြင့် လင်းအောင် ပြုလုပ်ခြင်း
ဇာတ်ဝင်ခန်းထဲတွင် ရောက်ရှိနေသည့် ဓါတ်ပုံအား မှန်ဘီလူးဖြင့် ချုံကြည့်သည့် ဇာတ်ဝင်ခန်းမျိုးဖြစ်အောင် ပြုလုပ်ခြင်း
ဓါတ်ပုံဇာတ်ဝင်ခန်းကို ကင်မရာနှင့် ဘေးဘယ်ညာ အပေါ်အောက် ရွှေ့ကြည့်သည့် မြင်ကွင်းမျိုးဖြစ်အောင် ပြုလုပ်ခြင်း
ဇာတ်ဝင်ခန်းအဆုံးတွင် အထက်အောက် ပြေးပြီး ဖော်ပြနေသည့် စာသားများအား ပြုလုပ်ခြင်း
အစိမ်းရောင်နောက်ခံထားပြီး ရိုက်ကူးထားသည့် ဇာတ်ဝင်ခန်းတွင် တစ်ခြားဇာတ်ဝင်ခန်းနောက်ခံဖြင့် Chroma ဖောက်ခွပ်ခြင်း
အစိမ်းရောင်နောက်ခံအား ဗီဒီယိုရိုက်ကူးရန် ပြင်ဆင်ခြင်း
ဗီဒီယို ဇာတ်ဝင်ခန်း ၂-ခုအား PIP (Picture in Picture) ပုံစံအဖြစ် တစ်ပြိုင်တည်း ဖော်ထုတ်ပြသစေခြင်း
Animation လှုပ်ရှားနေသည့် စာသားဖြစ်အောင် ပြုလုပ်ခြင်း
Adobe Encore Program ထဲသို့ ဇာတ်ဝင်ခန်းကို ထည့်သွင်းပြီး DVD အခွေကူးယူခြင်း
Adobe Premiere Pro CS5 Program ထဲသို့ New Blue FX Transition Effect အသစ်အား Plug-in အဖြစ် ထည့်သွင်းခြင်း
New Blue FX 3D Explosion Transition Effect အသစ်ကို ထည့်သွင်းခြင်း
New Blue FX 3D Transformation Transition Effect အသစ်ကို ထည့်သွင်းခြင်း
ဗီဒီယိုကင်မရာနှင့် ကွန်ပျူတာ ချိတ်ဆက်ပြီး ဇာတ်ဝင်ခန်းများကို Adobe Premiere Pro CS5 Program ထဲသို့
Capture ကူးယူခြင်း
ဗီဒီယိုကင်မရာ ကိုင်ကွယ် ရိုက်ကူးရာတွင် တပ်ဆင်သင့်သည့် ဆက်စပ်ပစ္စည်းများ

