OSMAN "HERBAP" SAFİ
osmansafi@gmail.com

İlkokula başladığından beri bilgisayarın başından bir türlü kalkamayan yazarımız 13+ yıldır profesyonel olarak çalışmaktadır. Hep Full-Time çalışmanın getirdiği tembellikten ötürü, ömrü hayat-ı boyunca yaptığı çalışmaları ne derlemiş, ne de bir portföy hazırlamıştır. İş yaşamı boyunca multimedya kavramının gerçek anlamını damarlarında hissetmiş ve çok farklı sektörlere, farklı disiplinlerde iş üretmiştir. 6+ yıl önce göçebe hayattan yerleşik hayata geçmiş (evlilik) ve zaman kaybetmeden 3 çocuk yapmıştır. "Bilgi paylaştıkça çoğalır" cümlesini düstur edinen yazarımız bir bilgiişlem firmasında hayatına devam etmektedir.

EĞİTSEL

KULLANILAN YAZILIM
After Effects

AFTER EFFECTS İÇİN 48 PÜF NOKTA ÖNERİSİ

Özellikle yeni başlayan arkadaşlarımızın yaşadığı temel sorunlara "Hangi çözünürlük, hangi Aspect Ratio, hangi dosya biçiminde çıktı" gibi onlarca soruya yanıt vermeye, deneyimlerimizi paylaşmaya çalışacağız.

After Effects'in kullanım şekli itibariyle farklı mecralara farklı biçimlerde çıktı vermek zorunda kaldım. Kurumsal eğitsellere art alan hazırlamak, DVD videolara menü yapımı, DVD ya da VCD standardında videolar, TV reklamları, TV bant reklamları, LCD ya da plazmada oynatılacak tanıtım filmleri, web üzerinden sunulacak filmler vb. Çalıştığım firmanın müşterilere sunduğu ürün çeşitliliği sebebi ile farklı disiplinlerdeki işlere el atmak zorundaydım. Yaklaşık 2-3 yıldır AE kullanıyorum ama az zamanda çok iş yapmak zorunda bırakılınca ilginç deneyimlerim oldu. İlk başlarda hiç istekli değildim. Çünkü Flash ortamında standardını oturttuğumuz E-Learning sunumlarını daha janjanlı olması için sulanmıştım AE'ye. O güne kadar sadece Post Process işlemleri için kullanmıştım. Yani iki efekt atıp çıkıyordum AE'den. İte kalka başladığım AE'yi bünyem kabul edip, herhangi bir organım gibi kullanmaya başladıktan sonra üretim sürecimi ondan bağımsız düşünemez oldum. Çoğu zaman Photoshop onun gibi olsa diye hayaller kurdum. İster 3D ile uğraşın ister grafik tasarım yapın, bir gün işiniz mutlaka AE'ye düşecektir. İş hayatım boyunca performans canavarı sistemlerim olmadı. Genelde düşük sistemler ve donanım *(Video kartları)* desteksiz çalıştım. Küçük boyutlu

disklerden, tek çekirdekli işlemcilerden, düşük performans ekran kartlarından öğrendim ki bu işleri çok büyük masraflara girmeden bir yere kadar yapmak mümkün. Tabii ki yüksek performanslı sistemler ile hayal gücünüzü budamadan sergileyebileceksiniz, ama özensiz kullanırsanız tembel ve obur olursunuz. Bazı optimizasyon nüanslarını kaçırırsınız. Ve zaman gelir bu kaçırdığınız küçük nüanslar sizin hayatınızı kurtaracak boyuta gelir.

Yazılan püf noktalarının birçoğu ortak kümede yer almaktadır. Bir taraftan Render'i hızlandırmaya çalışırken aslında AE'nin göçmesinin önüne geçmiş olacağız. Gruplarken karıştırmamaya özen gösterdim... Geçmiş projeleri ve gelen soruları referans alarak gruplamaya çalıştım.

Çalışma Prensipleri ve İpuçları

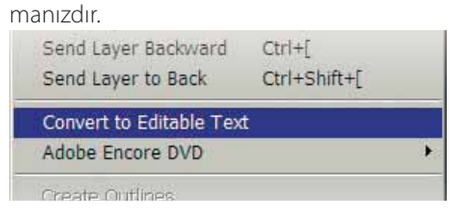
PÜF 01 Her efekti yükleyip "-Nasılsa bi ara kurcalarım" düsturu ile hareket etmeyin. Gereksiz yüklenen her eklenti AE'nin açılış hızını düşürür. Ayrıca efekt listesi şişeceği için aradığınızı bulmakta zorlanabilirsiniz. Efektleri kurcalamak ile iş üretmek arasına kesin bir çizgi çekin.

PÜF 02 AE montaj programı değildir, kısa ve orta süreli görüntüleri düzenleme ya da hareketli grafik hazırlama aracıdır. Montaj amaçlı kullanmak kişisel tatmin dışında bir şey kazandırmaz. Premiere ile oldukça entegre çalışabilir, hatta proje dosyalarını programlar arası aktarabilirsiniz. Uzun soluklu projeleri Premiere *(ya da hangi montaj programını kullanıyor iseniz)* ile çalışıp, parçaları AE ile üretmek en akla yatkın modeldir.

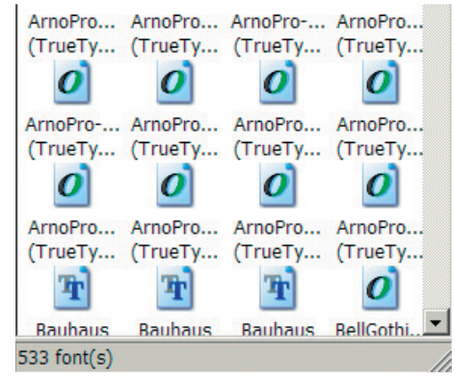
PÜF 03 AE sesi gerçek zamanlı çalamaz, Render etmeden oynatamaz. Birçok montaj programı gibi donanım destekli gerçek zamanlı oynatma yeteneğine de sahip değildir. Çalışma prensibi olarak projenizi oynatmadan önce Render etmek zorundadır. Ekranda görülen elementlerin tamamını hafızaya yüklemeye çalıştığı için ses ve müzik bir süre sonra çalınamaz hale gelecektir. Premiere aksine hafızaya daha az yüklenip elementleri sabit disk üzerinden oynattığı için süre sınırınız yoktur. Ancak ***Nvidia Quadro FX*** serisinden yüksek performanslı bir kartınız var ise belli efektleri gerçek zamanlı göstermektedir.

PÜF 04 Effects & Presets penceresindeki ***Contains*** kutucuğu gerçek zamanlı arama yapar. Menülerle boğuşmadan istediğiniz efekte adını yazarak buradan erişebilirsiniz. Boşluk *(Space)* karakterini de kabul etmektedir. Aramanızın başına ve sonuna boşluk vererek sonucu rafine etmeniz kolaylaşır.

PÜF 05 Katmanlı kompozisyon olarak ithal edilen PSD dosyalarındaki yazı ve paragraf katmanlarını kayıpsız tanımaktadır. Tek yapmanız gereken yazı katmanlarını seçip ***Convert to Editable Text*** komutunu uygulamanızdır.

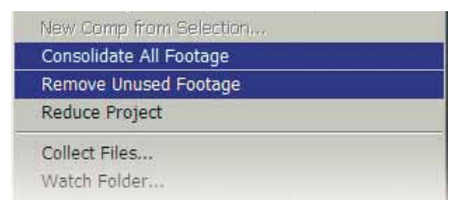


PÜF 06 Elinizde ne kadar font olursa olsun, hepsini yüklemeyin. Yaklaşık 400-500 font bir sistem için yeter de artar. Zamanla kullanmadıklarınızı silip yenilerini yükleyin yada projelere özel klasörleyip fontları ayırın. Font sayısındaki fazlalık AE'nin açılış ve çalışma hızını düşürecektir.



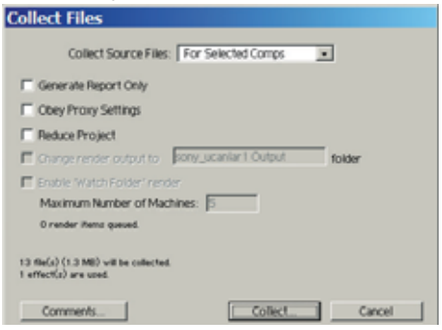
PÜF 07 Kompozisyon ve zaman çizelgesi sekmelerini sürükleyip bırakarak ayrı pencere haline getirebilirsiniz. Böylece birden fazla kompozisyon üzerinde eşzamanlı çalışma imkânı elde edersiniz.

PÜF 08 Periyodik olarak, File menüsü altındaki ***Remove Unused Footage ve Reduce Project*** komutları ile gereksiz kütüphane artıklarını temizleyebilirsiniz. Bu komutlar *Project* penceresinde o anda seçili kompozisyonları referans alarak çalışırlar. Dikkatli kullanmanızı öneririm. Özellikle diğer projelerden parça ithal yapmak için açtığınız projelerin boyutunu düşürmek için ideal. Ayrıca optimize ettiğiniz projeniz yüklenme süreleri de düşecek ve daha hızlı açılacaktır. Çünkü açılırken kütüphane elemanları kontrol edilmektedir.



PÜF 09 Hangi ortama çıktı vereceğinizi projenin başında belirleyip çalışma ortamınızı ve materyallerinizi ona göre ayarlamanız en verimli metottur. Web ortamına çıkış verilecek bir projeyi yüksek çözünürlükte çalışmaya gerek yoktur. Field'lı Render zaruri değil ise Render süresini yarı yarıya düşürebilirsiniz. PAL çalışacak iseniz, kullanacağınız video capture'ını HDTV yapmanıza gerek yoktur *(key'leme gibi özel bir amacınız yok ise)*. Bu örnekler çoğaltılabilir, özünde demek istediğim gereksiz yere abartılan her Render ayarı ya da "Capture" ayarı size yüksek sistem ihtiyacı ya da uzun Render süreleri olarak geri dönecektir.

PÜF 10 File menüsü altındaki *Collect Files* komutu ile *(Freehand ya da Quark gibi)* kullanılan tüm harici dosyaları tek klasör altında toplamanız mümkündür. Böylece proje nakillerinde minimum kayıp yaşarsınız. Bu işleme yazı tipleri ve 3. parti eklentiler dahil edilmez. Kurulum gerektirdiği için bu dosyaları el ile taşımak zorundasınız.



PÜF 11 Ağ paylaşımı üzerinden açılan projelerin eğer tüm harici dosyaları erişimde ise hiçbir sorun yaşamazsınız *(yazı tipi ve eklentiler dışında)*. Yani bir projeyi el ile birden fazla makinede Render'a bırakacak iseniz her makinede bir kopya barındırmak yerine tek bir projeyi ağ üzerinden açarak kullanabilirsiniz.

Düşük Performanslı Sistemlerde Nasıl Çalışabilirim?

Eğer AE'yi yeni öğreniyor iseniz sisteminizin performansı problem teşkil etmeyecektir. Ama profesyonel çıktılar alacak iseniz çizgi üstü bir sisteme sahip olmanız ruh sağlığınız açısından önemlidir. Hafızası ve işlemcisi düşük sistemlerde AE çalışmak gerçekten intihar sebebi haline gelebiliyor. Özellikle düşük sistemli bir dizüstü bilgisayarda çalışıyor iseniz pencereleri bile düzenli yerleştirmeniz gerekiyor. En iyisi sisteminizi biran önce yükseltmeniz. Zamanla iş kaliteniz düşebilir.

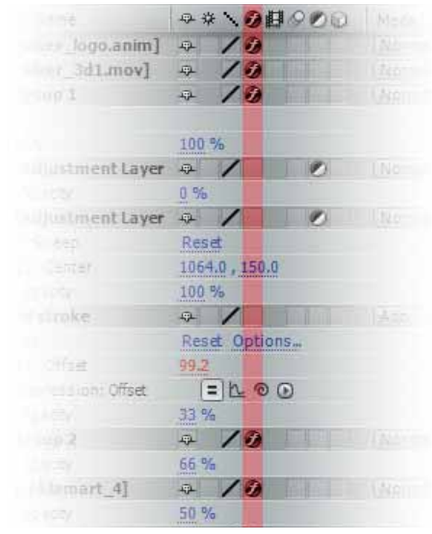
PÜF 12 "Ayağını yorganına göre uzat" atasözüne uyup, sisteminizin kaldırabileceği projeler üzerinde çalışmaya bakın. Elinizdeki büyük projeleri parça parça projeler olarak çalışabilir, sonra güçlü bir Render sisteminde hepsini tek proje içine ithal ederek çalışmayı tamamlayabilirsiniz.

PÜF 13 Kompozisyon penceresinin alt ortasında yer alan *Resolution/Down Sample* seçeneği çözünürlüğü düşürerek hız kazandıracaktır. Seçeneğinize göre bloklanma ya da pikselleşme artacağı gibi çalışma hızınız da artacaktır.

PÜF 14 Kompozisyon penceresinin sol altındaki yakınlık ayarını *Fit up to 100%'de* tutarak her seferinde ayarlamak zorunda kalmazsınız.

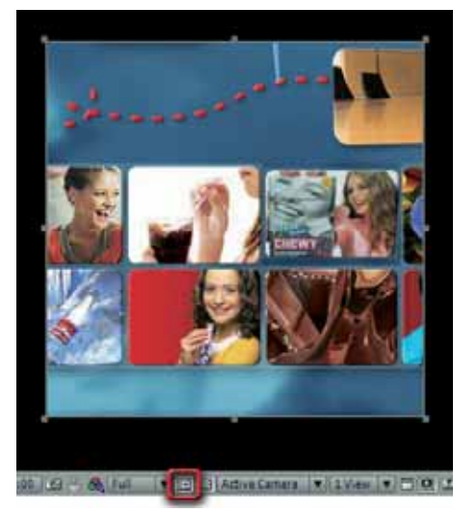
PÜF 15 Katman gösterim kalitesini ***Draft*** moduna alarak katmanların hızlı işlenmesini sağlarsınız: Yazı katmanlarını okunaksız hale getirebildiği için yazı katmanlarını hariç tutabilirsiniz.

PÜF 16 Ağır efektleri çalışma esnasında kapalı tutarak ciddi hız kazanırsınız. Bazı efektlerin kendi içlerinde ***Layout*** ayarı ve ***Render*** ayarı olmak üzere iki tip seçeneği vardır. Yani çalışırken düşük kaliteli gösterirken,



Render'da yüksek kaliteli çıkış verirler. Geçici olarak kapattığınız efektleri Render esnasında açmayı unutmayın.

PÜF 17 Kompozisyon penceresinde çözünürlük seçeneğinin sağındaki *Region of Interest* özelliği ile belli bir bölgeye odaklanarak diğer kısımların geçici olarak çalışma dışı tutulmasını sağlarsınız. Böylece bire bir çözünürlükte görmek istediğiniz bölgeye yoğunlaşmış ve çalışma hızınızı en az etkilemiş olursunuz.



PÜF 18 Yüksek çözünürlüklü materyalleri düşük çözünürlüklü Proxy'lerini hazırlayarak Layout performansınızı katlayarak artırırsınız. Unutmamanız gereken, eğer geçici kullanım içinse, Render esnasında Proxy'lerin devre dışı bırakılmasıdır.

PÜF 19 Proxy metodunu kompozisyonları Pre-Render etmek için de kullanabilirsiniz. Mesela art alan grafiklerini *Proxy* olarak hesaplatıp Render ve Layout performansınızı artırabilirsiniz. Projeyi hızlandırmak adına üretilmiş *Proxy*'ler düşük çözünürlüklü olmamalıdır. Unutmamanız gereken Render esnasında *Proxy* kullanımını etkinleştirmektir. Aksi taktirde önceden Render ettiğiniz her kompozisyon Render işlemine dahil edilecek ve süre kazancı olmayacaktır.

PÜF 20 Efekt penceresinden ya da zaman çizelgesinden efekt ve parametreleri seçip sürükle bırak metodu ile *Preset* olarak saklamak mümkündür. Atadığınız her efektin tepe barında bulunan Animation Presets bölümü de aynı işleve sahiptir. Sadece statik parametreleri değil hareketlendirilmiş parametreleri de saklayarak tekrarlanan işlemlerde hız kazanırsınız.

Önemli not: *Render Queue* penceresinden bırakacağınız her Render'da kalite, efekt kullanımı vb. ayarların hepsi sizin seçiminize göre tekrar belirlenecektir. Yani bazı efektleri çalışma esnasında kapamış, bazı katmanları gizlemiş ya da katmanların hepsini Draft modda bırakmış olabilirsiniz. Nihai çıktı ayarlarınız, seçeceğiniz Render Settings Templates'a göre alınacaktır. Ama File / Export menüsünden alacağınız çıktılarda o anki çalışma ortamı ayarlarınıza göre alınır. Mesela, kompozisyon boyutunuz 800x600 ama *Resolution* seçeneğiniz Half ise File / Export'ta 400x300 boyutunda çıktı alırsınız. Aynı şekilde Draft katmanlarda ekranda nasıl görünüyorsa öyle çıktıya gönderilecektir.

Hangi Dosya Biçimi ile Yüksek Verim Elde Ederim?

PÜF 21 İster tek kare resim olsun ister video olsun çalışma materyalleriniz için çözünürlük / boyut seçerken kompozisyonunuzu ölçü almalısınız. Kullanacağınız elementleri kullanım şeklinize göre PS'de yeniden boyutlandırın. Mesela, 720x576 çalışırken ajanstan gelmiş 2000x3000 ebadında bir resim ***Layout*** ve ***Render*** performansınızı ciddi düşürür. Kadrajda kullanım boyutuna göre yeniden boyutlandırıp kullanın.

PÜF 22 Kullanacağınız resimler CMYK veya diğer paletlerde ise *(özel bir ihtiyaç olmadığını varsayarak)* RGB'ye çevirmeniz çıktınızdaki renksel stabiliteyi sağlayacaktır. Endüstri standardı olmuş renk yönetim sistemlerinin çoğunu desteklediği için palet çevirimlerini PS ile yapmanız en doğrusudur. *Batch Process* destekleyen bazı 3. parti resim gösterim yazılımları *(ACDSee, XNView… gibi)* CMYK renk paletindeki siyah kanalı ya da alfa kanalını tanımadığı için renkler olduğu gibi görünmeyecektir. PS ve Bridge ikilisi ile *Batch Process* mümkündür.

PÜF 23 Yüksek sıkıştırmalı videolar hem Layout performansınızı hem de Render performansınızı etkiler. Mesela e-posta yolu ile elinize ulaşan komik bir video... İthal edebilseniz dahil bu şekli ile kullanmamanızı tavsiye ederim. Özellikle süresi de uzunsa çalışmanızı sekteye uğratabilir. Bitmap sekans ya da *QuickTime* tabanlı sekansa çevirmenizi tavsiye ederim.

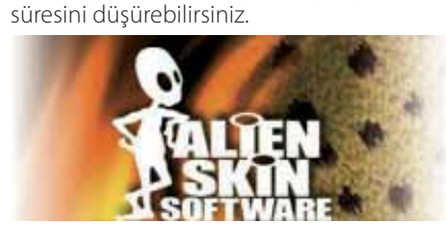
PÜF 24 DivX, Xvid gibi sıkıştırıcılar düşük boyutlu final çıktı için uygun olsa da üzerinde çalışılacak videolar için ideal değillerdir. Bu tarz sıkıştırılmış bir video üzerinde çalışacak iseniz sekans haline getirmeniz daha verimli olacaktır.

Adını çokça zikretmeye başladığım *QuickTime* sekans kavramına açıklama getirmeye çalışayım. QuickTime 3. sürümünden bu yana Bitmap sekansları barındırma özelliğine sahiptir. Yani QT sadece video değil aynı zamanda Bitmap elemanlar da saklayabiliyor *(başka şeylerde saklayabiliyor)*. QT her yeni özelliğini keşfettikçe hayranlığımı artıran bir format. *Wikipedia.org* üzerinden tarihçesini incelemenizi tavsiye ederim. Kısaca, QuickTime Bitmap sekans haline çevirdiğiniz videolar binlerce küçük resim dosyasına bölünmeyecek. Tüm bu Bitmap sekansın tek bir MOV dosyasında olduğunu, ama aynı zamanda *TARGA* ve alfa kanalı özelliğini kaybetmediğini düşünün. Bu son cümle her şeyi anlatmış olmalı.

Render Süresini Kısaltmanın Püf Noktaları:

PÜF 25 Özellikle gereksiz kullanılan efektler Render'i ciddi biçimde zorlar. Filtre penceresini çarşamba pazarına çevirmek yerine, istediğiniz efektleri varsayılan filtreler ile yakalamaya çalışın. Varsayılan filtrelerin Render süreleri gerçekten kısadır. Hangi filtrenin Render'i ne kadar zorladığını görmek için, *Render Queue* penceresindeki *Current Render Details* sekmesini açarak hesaplama ile ilgili detaylara ulaşabilirsiniz. Böylece neyin yanlış gittiğini algılayıp alternatifler üretebilirsiniz.

PÜF 26 Bazı 3. parti filtreler Render'i gereğinden fazla uzatabilir. *Alien Skin Eyecandy* serisinin Render süresini uzattığını gözüm kapalı söyleyebilirim. Eyecandy filtreleri ile yakaladığınız etkileri Pre-Render ederek kullanın. Böylece her karede Render süresi kaybetmek yerine tek kareyi hesaplatıp Render süresini düşürebilirsiniz.



PÜF 27 Statik resim kullanımında Pre-Render ya da Proxy metodunu kullanabilirsiniz. Her karede tekrar hesaplama yaptırmak yerine ilk kareyi bir kere hesaplatıp ciddi kazançlar elde edebilirsiniz.

PÜF 28 Tekrarlanabilecek hareketleri sınırsız ve süresiz kullanmak yerine kısa süreli Loop'lar haline getirerek Proxy render edin ve öyle kullanın. Unutmayın sadece art alanları değil şeffaflık isteyen ön plan elementlerini de ***Proxy*** olarak hesaplatabilirsiniz. Proxy Render'ında herhangi bir sınır yoktur. Bildiğiniz tüm Render ayarları Proxy için de geçerlidir.

PÜF 29 Gerekmedikçe 3B katmanlar kullanmayın, 3B katmanları hesaplamak 2 boyutlulara oranla render süresini uzatır. Çünkü hesaplamaya AE'nin "3B Hesaplama" motoru da dahil edilecektir.

PÜF 30 Kompozisyondaki her katmana *Motion Blur* vermek yerine sadece gözünüzü tırmalayanlara uygulayın. *Motion Blur*'da Render süresini uzatan etmenlerdendir.

PÜF 31 İstediğimiz sonuca varmak için bazen onlarca katman, ayar katmanı, efekt kullanırız. Sonuç mutlaka tatminkâr olur ama render süresini uzatmış oluruz. Üretim sürecini gözden geçirerek katman sayısını ve efektleri azaltarak aynı sonucu yakalamaya çalışın.

PÜF 32 Özellikle bunu ayrı bir madde olarak ele alıyorum. Ayar katmanı *(Adjustment Layer)* AE'nin en büyük nimetlerinden biridir. Sadece renk değiştirmek için değil efekt vermek için de ayar katmanı kullanabilirsiniz. Herhangi bir katmanı tek parametre ile ayar katmanı haline getirebilirsiniz veya eski haline döndürebilirsiniz. Onlarca katmana tek tek efekt vermek yerine *(ve Pre-Compose yapmadan)* en üste atayacağınız ayar katmanı ve bu katmana uygulayacağınız efektler alttaki tüm katmanları etkileyecektir. *Drop Shadow, Bevel Alpha* gibi filtreler de ayar katmanlarına uygulanabilmektedir.

PÜF 33 Özellikle lens efektleri gibi katmanın şeffaflık sınırları ile çalışan filtreler uygulandığında kesik ya da yarım kalabilirler. Bu tip geniş şeffaf alan ihtiyacı olan efektleri uygulamadan önce Pre-Compose yapmak akla en yatkın yöntem olsa da *Grow Bounds* filtresi ile şeffaflık sınırlarını ihtiyacınız kadar genişletmek mümkün.

PÜF 34 Gaussian Blur yerine *Fast* ya da *Box Blur* kullanabilirsiniz. Tamam, biliyorum… köşeli sonuçlar veriyor ama render süresini kısaltmak adına ödün vermek gerektiğinde aklınızda bulunsun.

AE'yi sık kullanıyor iseniz belli bir efekt portföyünüz oluşur ve hangisinin nasıl davrandığını üç aşağı beş yukarı tahmin edersiniz. Devamlı kullandıkça hangi efektin Render'ınıza zarar vereceğini önceden tahmin edebilirsiniz.

Sık Göçen Render'lara Karşı Ne Yapabilirim?

PÜF 35 Özellikle yoğun ve uzun süreli çalışmanın ardından Render'a bırakmadan önce programı yeniden başlatın. Böylece Render hızlanıp göçme riski azalacaktır. Özellikle uzun soluklu Render'lara girmeden mutlaka programı kapatıp, açın.

PÜF 36 Render esnasında, görmek zorunda değil iseniz ya da Render sonucunu test etmiyorsanız, kompozisyon görünümünü kapatarak hız kazanabilirsiniz. Render'ı biten her kare ekranda gösterilmeyeceği için işlemci ve hafıza verimi artacaktır.

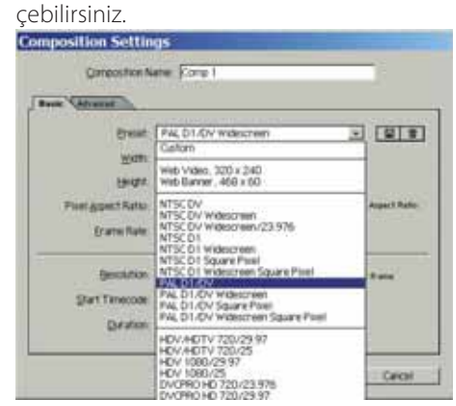
PÜF 37 Kısa soluklu test Render'ları veya orta ölçekli Render'lara başlamadan önce *Edit /Purge/All* komutu ile hafızayı boşaltmanız verim kazandıracaktır. Çalışmanız esnasında AE ekrana döktüğü her elementi hafızaya almaktadır. Hafızanız ne kadar yüksek olursa olsun *(AE'nin hafıza kullanımı 2GB ile sınırlıdır)* bir süre sonra şişeceği aşikârdır.

PÜF 38 MPG, WMV, RM… gibi yüksek sıkıştırmalı dosya formatlarında direkt çıkış vermek, aslında makineye iki işi aynı anda yaptırmaktır. Yani makine hem görüntüyü hesaplayacak, sonradan ilgili dosya formatına uygun sıkıştırma için bir hesaplama daha yapacak. Bu işlemlerin her kare için tekrarlandığını düşünün. Yoğun hesaplama içeren Render'ları *TARGA* gibi düşük sıkıştırmalı formatta çıkış alıp sonradan video haline getirmek, göçen Render'a kaldığı yerden devam edebilme şansı verir.

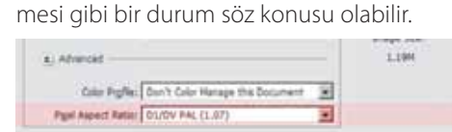
TV Ortamına Çıkış Verirken Dikkat Edilmesi Gerekenler:

Devamlı ***broadcast*** piyasasına çalışmadığım için bu konuda sizlerle derin şeyler paylaşamayacağım. Sadece temel birkaç noktaya değinmek istiyorum;

PÜF 39 Çözünürlük, Pixel Aspect Ratio ve FPS olarak, Türkiye ve Avrupa standardı PAL1/DV'dir. Yani 720x576 çözünürlük, 1.07 PAR, 25 FPS. Bu varsayılan değerleri boş kompozisyon açarken Preset'lerin arasından seçebilirsiniz.

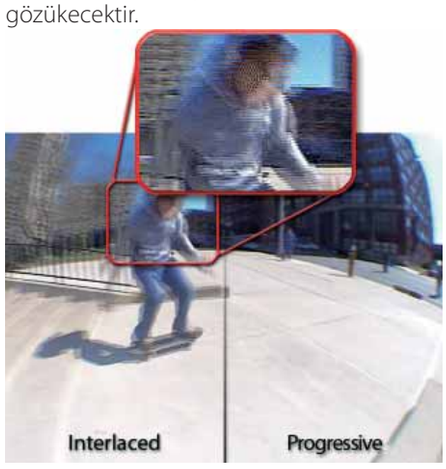


PÜF 40 Layout tasarımını Photoshop ya da benzeri bir programda yapıp, hareketlendirmeyi AE'te yapıyor iseniz, dikkat etmeniz gereken *Pixel Aspect Ratio* oranının Photoshop ve AE'te aynı olmasıdır. Photoshop CS sürümü ile PAR değerini desteklemeye başladı. Böylece tasarımlarınızı oranlarını bozmadan aktarma şansınız var. Aksi durumda yumurtalaşma sendromu olarak adlandırabileceğimiz dairelerin elips olarak gözükmesi gibi bir durum söz konusu olabilir.



PÜF 41 Kompozisyon ayarlarında, FIELD ya da Türkçesi ile tarama ayarının olmamasının sebebi, AE'in bunu çıkış esnasında hallediyor olmasıdır. AE içinde ürettiğiniz her türlü pozisyon, rotasyon, büyüme-küçülme gibi hareketleri çıkış esnasında istenirse otomatik olarak taramalı hale getirilir.

PÜF 42 Yeri gelmişken FIELD / tarama konusunda kısa bir parantez açayım. Tarama kavramı, TV ortamındaki çok hızlı hareketlerin atlama *(Strobe)* hissi yapmaması için geliştirilmiş bir yöntemdir. Yoğun hareketleri daha yumuşak algılamamıza yarar. Mesela, yavaş bir pan hareketinin olduğu planda taramaları göremezsiniz ya da zor algılarsınız. Ama arabanın kadrajdan hızlı geçişinde durduracağınız tek kareyi oluşan taramalardan ötürü algılamak bile zordur. Aslında tarama kullanmak mecburi değildir ama hareketleri daha yumuşak algılatır. Taramalı Render üstüne bir de *Motion Blur* kullanırsanız hareketleriniz hem daha gerçekçi hem daha akıcı gözükecektir.



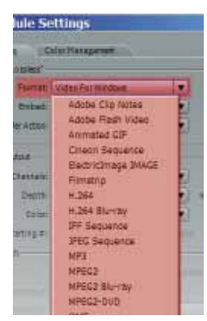
PÜF 43 Üzerinde çalışacağınız taramalı *(FIELD'lı)* videoları AE ithal ederken gerekli ayarları genelde kendi tanıyarak otomatik yapar. Eğer tanımamış ise GSPOT *(headbands.com/gspot)* tarzı bir program ile otomatik algılama yaptırıp, dosyanın orijinal tarama ayarlarını korumanız gerekir. Çıkış ayarlarınız farklı bile olsa AE gerekli düzenlemeleri kendi halledecektir.

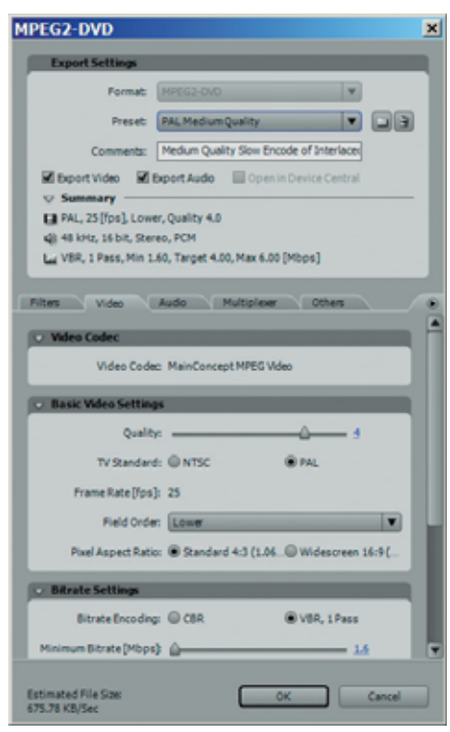
PÜF 44 Hangi standart sorusunun en temiz yanıtını size, alacağınız çıktıyı kaset ya da yayın ortamına aktaracak şahıs / kurum verecektir. Bu yüzden esirgemeyin bir telefon açarak ilgili kişiden çıkış standartlarını öğrenin. Çünkü bazı sistemler NTSC standartlarında çalışıyor olabilir. Böyle bir durumda PAL standardında aldığınız çıktı 4,6 şiddetinde deprem sebebidir.

PÜF 45 Önceleri Betacam'e aktarılacak Master'lar için *TARGA* sekans çıktı alırdık ama şimdilerde gelişen aktarım altyapısı ile doğru orantılı olarak her türlü formatı aktarmak mümkün. Mesela yüksek kalitede sıkıştırılmış DVD standardında MPEG2 videoda işinizi görecektir.

Hangi Ortama Nasıl Çıktı Alırım, Standartları Nasıl Yakalayabilirim?

PÜF 46 *Render Queue / Output Modules'teki* Preset'ler kafanızı karıştırmasın. İlk bakışta oradaki seçenekler kullanışlı gelmeyebilir ya da sayısı az gözükebilir. *Output Modules Settings* penceresini açıp en üstteki Format menüsüne girdiğinizde işinize yarayacak ayarları bulabilirsiniz. Format seçiminden sonraki *Format Settings* penceresinde bir o kadar daha alt-standart bulabilirsiniz. Özellikle MPG, MPEG2, Quicktime, RealMedia, Windows Media… gibi formatlar çok sayıda alt-standart içermektedir. Aktaracağınız ortama göre bunlardan istediğinizi seçebilirsiniz. Unutmayın Render kuyruğuna birden fazla iş eklemek mümkün. Unutmamanız gereken *Output Modules* ayarı ile doğru orantılı olarak Render Settings'ten güncellemeniz gereken parametreler olabilir. Mesela, FIELD tipi ayarı.





PÜF 47 Yapacağınız Render çıktısını sonradan kullanacaksanız Bitmap sekans ya da QuickTime tabanlı sekans çıktı almanızı öneririm.

PÜF 48 Alacağınız çıktı montaj setinde kullanılacak ise, montaj seti ile birlikte gelen format tipini ve sıkıştırıcıları *(Codec)* kullanmanız montajcı arkadaşa hız kazandıracaktır ve Pre-Render süresini düşecektir.

Bu kadar uzun yazacağımı düşünmüyordum. Umarım kafanızı şişirmedim. Verdiğim ipuçlarının işinize yaraması dileğiyle bir sonraki yazıda görüşmek üzere hoşça kalın. Aklınıza takılan şeyleri ***osmansafi@gmail.com*** adresine göndermeyi ihmal etmeyin. Herhangi bir şey için de yazabilirsiniz, özel bir bahane olmasına gerek yok (çikolata reklamı gibi oldu). Çok değil bundan yaklaşık 15 yıl önce ben de sizler gibi dergi sayfaları arasında kaybolup bir şeyler öğrenmeye çalışıyor idim. O zamanlar bu kadar çok dergi olmadığı gibi eğitsel sayfalar da yoktu. Bulabildiğim her kaynağı son damlasına kadar sömürmeye çalışıyordum. Nedense takip ettiğim yazarlar ile temasa geçmeyi hep ertelerdim. Aksi durumlarda da güçlü sebepler arıyordum kendime. Kimsenin aklına gelmemiş bir soru sormak(!) mesela. Sonunda biri ile temasa geçtim ve şu an bulunduğum noktaya gelmemi sağlayacak bir yola baş koymuş buldum kendimi. Neyse fazla duygusallaşmadan demek istediğime geri döneyim. Yoğundur, cevap vermez, çok aptalca bir soru, hatır sormak için de e-posta atılır mı, beğenmedim işte, olmamış, bunları biliyorum zaten, e şu sitede aynısı var zaten, alo sesin gelmiyo, öksürük şurubu iç… demeyin e-posta atın. İnanın, okunduğunu bilmek bile bir yazar için yeterlidir *(Atacağınız çürük yumurta ve domates sayısının fazla olması gururumu okşayacaktır).*

Tekrar görüşmek üzere...