



VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU
VASA YRKESHÖGSKOLA
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Robin Carlson

BOATCENTERS
MARKNADSFÖRINGSVIDEO

Informationsbehandling
2013

ABSTRAKT

Författare	Robin Carlson
Lärdomsprovets titel	Boatcenters Marknadsföringsvideo
År	2013
Språk	Svenska
Sidantal	56
Handledare	Klaus Salonen

Det finländska företaget Hydrolink Oy/Ab är i behov av en marknadsföringsvideo som skall presentera deras produkter och tjänster inom branschen för båtar. Det är tänkt att videon skall användas på företagets hemsida samt visas på skärmar under båtmässor och dylika tillställningar. Syftet är att ge konsumenterna ett professionellt intryck av företaget samt en positiv bild av företagets flexibla utbud på produkter och tjänster.

Skapandet av videon består i huvudsak av två krävande delar, filmning och video-redigering. I detta slutarbete går jag in på detalj hur jag gått till väga för att skapa och färdigställa marknadsföringsvideon. Jag har också inkluderat en avhandling på de olika tekniska standarderna samt alternativen som finns för videoredigering. Med hjälp av denna forskning har jag också kunnat konstatera vilka program som personligen lämpar sig bäst för ändamålet att framgångsrikt slutföra dylika projekt. Med i avhandlingen finns också en förklaring på arbetsflödet samt metoderna jag använt mig av i slutarbetet.

Jag har framgångsrikt lyckats skapa en representativ video, som företaget kan använda sig av i enlighet med beställningen på projektet. Det kan också konstateras att jag personligen lärt mig producera video på ett mera professionellt sätt än tidigare.

ABSTRACT

Author	Robin Carlson
Title	Boatcenters Advertisement Video
Year	2013
Language	Swedish
Pages	56
Name of Supervisor	Klaus Salonen

The Finnish company Hydrolink Oy/Ab needs an advertisement video that would present their product line and services in the boat business. The video will be used on the company homepage and displayed on screens during boat shows and other events. The intention of the video is to give the consumers a professional impression of the company and a positive view of flexibility in their products and services.

The making of this video mainly consists of two demanding parts, filming and video editing. In this Thesis I will describe in detail how I went through the process of creating and completing the advertisement video. I have also included a research about the technical standards and the alternatives for video editing. Based on this research I have made the decision of which applications personally fits the purpose of successfully finishing a similar project.

I have successfully managed to create a representative marketing video, which the company can use in accordance to the order of the project. I can also establish that I personally learned how to produce video in a more professional manner than before the start of this project.

INNEHÅLL

1	INLEDNING	9
1.1	Allmänt	9
1.2	Arbetets innehåll.....	9
1.3	Uppdragsgivare.....	12
2	AVHANDLING	15
2.1	Teoretisk bakgrund.....	15
2.1.1	Kameror	15
2.1.2	Inspelningsmedier.....	17
2.1.3	Videostandarder	18
2.1.4	Överföring av film	21
2.1.5	Audio	22
2.1.6	Editeringsprogram	23
2.1.7	Editeringsteknik.....	25
2.1.8	Färdigställande av slutligt material.....	26
2.2	Genomförande av arbetet, rapportering.....	27
2.2.1	Filmning.....	27
2.2.2	Överföring av filmer till datorn	29
2.2.3	Videoeditering	31
2.2.4	Effekter och övergångar.....	37
2.2.5	Att skapa titlar och animationer.....	39
2.2.6	Ljudeditering.....	45
2.2.7	Bildredigering	48
2.2.8	Färdigställande av projekt.....	49
3	SLUTSATSER OCH UTVÄRDERING AV RESULTAT.....	51

FÖRTECKNING ÖVER FIGURER OCH TABELLER

Figur 1.	Hydrolinks Besökarflöde	s. 14
Figur 2.	Sony HVR-Z1E	s. 16
Figur 3.	Videostandarder på världskartan	s. 18
Figur 4.	Upplösningsskillnaden på TV	s. 19
Figur 5.	Framtidens TV	s. 20
Figur 6.	Windows Movie Maker	s. 23
Figur 7.	CyberLink Power Director	s. 24
Figur 8.	180-gradersregeln	s. 26
Figur 9.	Överföringshanteraren i Premiere Pro	s. 30
Figur 10.	Arbetsflödet i Premiere Pro	s. 31
Figur 11.	Biblioteket i Premiere Pro	s. 32
Figur 12.	Source Monitor (Källfönstret)	s. 33
Figur 13.	Timeline (Tidslinjen)	s. 34
Figur 14.	Sekvenser i biblioteket	s. 35
Figur 15.	Förhandsvisning av videon	s. 36
Figur 16.	Effect Controls i Adobe Premiere	s. 38
Figur 17.	Skapa titlar i Premiere Pro	s. 40
Figur 18.	Enkel animation med Premiere Pro	s. 42
Figur 19.	Adobe After Effects	s. 43

Figur 20.	Ljud i Adobe Premiere	s. 46
Figur 21.	Adobe Soundbooth	s. 47
Figur 22.	Ljudklippet laddas ner	s. 48
Figur 23.	Adobe Photoshop	s. 48
Figur 24.	Export av projektet	s. 50

FÖRTECKNING ÖVER BILAGOR

BILAGA 1. DVD som innehåller den färdiga filmen finns på pärmens bakre insida.

BILAGA 2. Permanent länk till filmen på Youtube: <http://youtu.be/uE0jz2pjIFU>

TERMINOLOGI

Många av orden och uttrycken i detta lärdomsprov kan verka krångliga även för en som tidigare varit i kontakt medamerateknik och videoredigering. De flesta uttrycken har dock blivit utredda allt efter som de presenterats. Det förekommer dock en hel del ord och uttryck som kan verka som vardagsmat för en datorkunnig. Några av dessa kommer jag att utreda i detta avsnitt.

I detta arbete har jag använt begreppen Internet och nätet jämsides med samma betydelse.

En bärbar eller mobil enhet är ett digitalt medium som lätt går att ha med sig. Man kan med de flesta surfa, titta på videor, fotografera och delta i den sociala mediavärlden. Exempelvis surfplattor och smarttelefoner är bärbara och mobila enheter.

Videoeditering eller -redigering är en process i vilken man behandlar och klipper det ljud- och bildmaterial som man samlat på sig till ett visst projekt. I processen kan man t.ex. också lägga till ljud, fotografier och text.

Film- och videoproduktion kan innehålla både planering, filmning, videoediteringsprocessen och färdigställande av materialet till en slutprodukt.

Program eller applikation är ett verktyg med vilket man kan utföra olika processer som att editera film eller skriva text. Ett program genererar normalt olika filer som t.ex. en film eller ett dokument.

Programpaket är en samling med program, som ofta kompletterar varandra och utvecklas av samma företag.

1 INLEDNING

1.1 Allmänt

En bild beskriver mer än tusen ord och en film beskriver mer än tusen bilder. Av alla de verktyg marknads kommunikationen bjuder på är filmen det medium som bäst och effektivast fångar åskådarens uppmärksamhet.

Problemområdet i föreliggande arbete är att skapa en reklamvideo för Hydrolink Oy Ab. Syftet är att presentera bolagets båtbransch (Boatcenter.fi) i olika sammanhang och medier såsom t.ex. på webbsajten, med storupplösningsskärm eller varför inte på ett jättelakan med videoprojektor. Mediet är på förhand begränsat av uppdragsgivaren till video, varför avgränsningen till den delen är enkel. Reklam budskapet är också på förhand givet. Det gäller att på allmän nivå presentera bolaget i ett tidlöst, säsongoberoende sammanhang åtföljande bolagets reklampolicy.

Beträffande processen från manuskript till slutlig produkt har jag exkluderat vissa delområden totalt. Skapandeprocessen av manuset är helt ignorerat även om manuset användes som ryggrad i den praktiska delen av arbetet. Likaledes är olika aspekter avseende fältarbetet vid filmning helt exkluderade. Med aspekter avses då främst tekniska aspekter såsom ljud och belysning men också rollbesättning och scenplanering.

1.2 Arbetets innehåll

I processen att framställa den produkt som uppdragsgivaren efterfrågat kommer jag att utnyttja mina kunskaper i videoeditering, fotoredigering och filmning. Jag har som mål att under projektets gång lära mig nya verktyg, samt att utveckla de kunskaper jag redan besitter om videoproduktion. Framför allt vill jag lära mig verktyg som används vid videoeditering.

Jag har beslutat att använda mig av Adobes programpaket under överföring och klippning av projektet. Eftersom Adobe anses som en av marknadens ledande produktnamn inom filmproduktion vill jag lära mig hantera deras produkter. *Premiere* och *Photoshop* har jag tidigare använt mig av, men jag vill gärna utveckla

kunskaperna om programmen. Dessutom tänker jag lära mig att använda *After Effects* och *Soundbooth*. Mitt arbete innefattar också en forskning om övriga produkter på marknaden.

Det finns ett brett utbud av videolektioner på Internet och jag anser att dessa är till stor hjälp då jag vill lära mig att handskas med nya program och verktyg. Dessutom är det väldigt tidsbesparande att ta hjälp av dylika lektioner. Även textbaserade lektioner och instruktioner om programmen jag arbetar med kommer vara nödvändiga att ta lärdom av.

Efterfrågan på High Definition (HD) är i dagsläget stor och blir bara större i takt med att storleken på TV-skärmar eskalerar och snabbheten på konsumenternas Internet-förbindelser ökar. Dessutom har bildkvalitet och prestanda på både stationära och bärbara enheter förbättrats avsevärt. Storbildsskärmar och projektorer har sjunkit rejält i pris under det senaste decenniet. Populära medier, så som *Youtube* och *Vimeo*, erbjuder gratistjänster som att ladda upp, lagra och dela med sig av högupplösta videor. På grund av dessa framsteg är det sedermera nästan oförlåtligt att inte kunna erbjuda konsumenten ett alternativ för högupplöst video.

Något som jag på grund av dessa konsumentkrav är extra mån om att lära mig är hanteringen av högre upplösning. Detta fordrar framför allt att de minsta detaljerna i slutprodukten behöver bearbetas. Förutom filmklippen behöver också logotyper, titlar och bilder vara högupplösta. Detta detaljarbete, samt att lära sig metoden att skapa och bevara kvaliteten i videon kommer att kräva mycket tid eftersom jag aldrig tidigare handskats med HD-formatet.

Under projektet önskar jag samla in så många kvalitativa filmklipp som möjligt, från så många olika tillfällen som möjligt. Jag får av företaget tillgång till bilder och logon, som kan användas under projektet.

Förhoppningen är att konsumenten med hjälp av videon får en professionell bild av företagets bransch. För att detta mål skall uppnås krävs att videon jag skall framställa håller hög kvalitet, både utseendemässigt och innehållsmässigt. Den

måste kunna fånga ett intresse hos konsumenterna oavsett när de börjar titta på videon.

Jag vill marknadsföra vilka produkter och tjänster som företaget kan erbjuda. Målet är att videon skall vara högst 5 minuter lång, men helst kortare. Det är en utmaning att få med all önskad information på denna tid. Det är möjligt, men jag vill ändå att tittaren skall kunna hänga med utan att bli irriterad på att videon går för snabbt undan. Med innehållet strävar jag till att presentera företagets flexibilitet. Jag vill också visa konsumenterna att företaget har ett brett utbud på tjänster och produkter. Samtidigt vill jag undvika att kunden förlorar intresse för videon. Det får inte gå för snabbt undan, men filmen får inte heller framskrida alltför långsamt. Med andra ord hoppas jag kunna hitta en jämn balans.

Arbetet innehåller också hantering av filerna som projektet genererar. Att ständigt säkerhetskopiera och spara filer på annan plats än lokalt i datorn kommer vara viktigt. En havererad hårddisk kan innebära att allt arbete går förlorat. Jag strävar efter att göra dagliga säkerhetskopior på filerna. Dessutom kommer jag att inom programmet göra säkerhetskopior av projektet flera gånger de dagar som jag arbetar med videoediteringen. Den senare metoden använder jag mig av också varje gång jag gör drastiska ändringar i projektet.

Produkter och tjänster tillkommer och faller bort. På grund av detta kan filmen vara i behov av en uppdatering i ett senare skede. Därför vill jag göra det så enkelt som möjligt för både mig själv och andra som i framtiden får i uppgift att göra ändringar och uppdateringar i filmen. Det är mycket viktigt att projektbotten i videoprojektet är strukturerad och välorganiserad. I projektet sällas extramaterial bort och en logiskt ordnad mapphierarki innehållandes korrekt namngivna filer uppgörs. Dessutom ser jag till att alla filer finns på ett ställe i en mapp, så att det är lätt att flytta projektet mellan olika datorer. För att göra det så enkelt som möjligt ser jag till att från början ordna filer och projektinnehåll enligt en planerad struktur.

1.3 Uppdragsgivare

Hydrolink Oy Ab har varit verksamt sedan 1.1.1993. Företagets huvudbransch och huvudsakliga inkomstkälla var från början utveckling, produktion och försäljning av pistmaskiner samt fodertruckar av märket Formatic. Företaget har specialiserat sig på hydrauliska lösningar och varit framgångsrika tack vare nyckelpersonernas kunnande. År 2008 såldes pistmaskinsbranschen till en tysk konkurrent, Kässbohrer Geländefahrzeug, som under några år framöver drev verksamheten vidare till dess att man lade ner den i Finland 2012.

Försäljningen av branschen gav dock Hydrolink ekonomiska resurser och personalkapacitet att investera i något nytt. Det visade sig att det fanns efterfrågan på service och förvaring av båtar, sedan några större aktörer i Vasa-trakten hade lagt ner sina verksamheter samma år. Båtar hade alltid varit ett stort intresse hos både ägarna och en del av personalen på Hydrolink. Valet av bransch var därmed självklar.

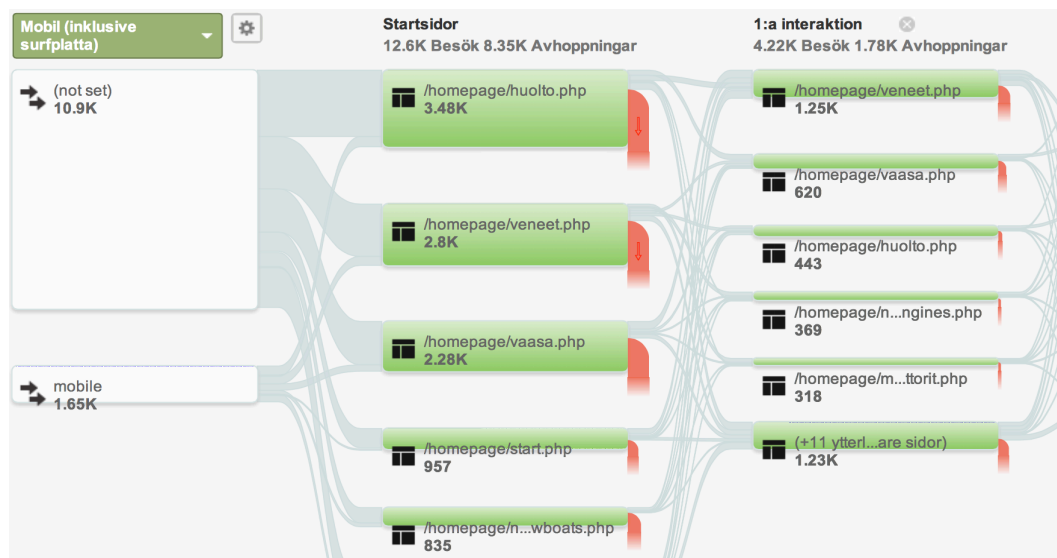
Sedan branschstarten har företaget utvidgats och har investerat i flertalet projekt runt om i Finland. Redan 2008 byggde man en varm förvaringshall i Replot på 600m². Företaget utförde fullständig båtservice och skötte om förvaring under namnet Boatservice.fi. År 2012, när Kässbohrer lade ner sin verksamhet i Finland, flyttade både Boatservice.fi och Hydrolinks fodertruckbransch under samma tak i Replot och delar numera sammanlagt 2700m² golvyta.

År 2009 köpte man det anrika företaget Vasa Motor. Tillsammans med personalen på Vasa Motor flyttade företaget in i byggnaden i Vasklot, Vasa, där Wikro, ett företag inom samma bransch, var verksamma. Wikros reservdelslager övertogs. Representationen för flertalet båt- och motormärken i Vasa erhöles och företaget kunde därmed utföra reservdelsförsäljning, märkesservice, garantiarbeten samt försäkringsarbeten på nästan allt inom båtbranschen. Samma år köptes ett gammalt båtvarv med sammanlagt 2000m² golvyta i Skåldö, i södra Finland, där företaget idkar liknande verksamhet som i Vasa och Replot. År 2010 byggdes ytterligare en 2500m² varm hall i Skåldö. Både i Vasa och Skåldö marknadsför sig företaget som Boatcenter.fi.

Skatuddens gästhamn i centrala Helsingfors, med 150 bryggplatser för större privata båtar, drivs sedan 2010 av Hydrolink och marknadsförs under namnet Helsinkimarina.fi. Dessutom hyr företaget sedan år 2012 en 4000m² stor hall på Ärtholmen i Helsingfors. Förutom förvaringen erbjuds på samma ort likadana tjänster som i Vasa och Skåldö. Sedan 2012 används också namnet Boatcenter.fi i marknadsföringen av verksamheten i Helsingfors.

Eftersom Boatcenter.fi är ett ungt namn inom branschen är det viktigt att marknadsföra företaget, dess produkter och tjänster. Hydrolink har redan gjort reklam för båtbranschen i andra medier som radio, i tidningar och på nätet. En broschyr som på liknande sätt, som i min video, presenterar företagets produkter och tjänster färdigställdes ifjol. Den har delats ut på mässor, skickats ut åt kunder och delats ut på företagets olika verksamhetsorter under det senaste året. Med hjälp av denna broschyr har kunderna fått en inblick i Boatcenters verksamhet. Det finns dock också ett behov att nå kunderna med en video. Att titta på en video kräver inte någon större ansträngning från kundens sida. Dessutom kan känslan av levande bilder vara mera trovärdig än text och några bilder.

Projektet utförs utan ekonomisk ersättning. Eftersom man helt kostnadsfritt kan dela ut videofilmer på Internet är det ett väldigt kostnadseffektivt marknadsföringsalternativ för företaget.



Figur 1. Hydrolinks Besökarflöde

Företaget har en hemsida som når ut till ca 10 000 besökare per år. Med hjälp av besökarflödet och statistisk data som företaget delat med sig, kan man avläsa vad som intresserar en vanlig besökare på boatcenter.fi. I figuren ovan ses ett exempel på besökardata jag haft tillgång till.

Videon förväntas vara klar att publiceras på företagets hemsida inför båtsäsongen 2013, som har sin början i veckorna runt första maj.

2 AVHANDLING

2.1 Teoretisk bakgrund

Video som medium lämpar sig väl för både klassiska digitala medier som TV-reklam såväl som Internet reklam i sociala medier och på webbsajten. För att producera videon används tillhörande verktyg såsom olika typer av videokameror, editeringsprogram med tillhörande datorer samt program och utrustning för färdigställande av det slutliga materialet.

Mitt projekt består av två viktiga element, filmning och klippning. Därför har jag valt att i den teoretiska bakgrunden fokusera på filmkameror och redigeringsprogram.

2.1.1 Kameror

Det räcker inte med att man vet hur man håller i kameran eller att man har ett artistiskt öga för film. Man måste också tänka på andra grundläggande detaljer som ljussättning, skärpa, kamerarörelse och annat när man filmar. Dessutom rekommenderas för projekt i min storleksskala och större att man har en hyfsad utrustning. Man skall behärska kamerans alla funktioner samt ha kännedom om olika videostandarder.

Det finns olika ambitionsnivåer hos kameraanvändare och många olika typer av kameror att välja på. Konsumentkameror används för hemmabruk, semiproffskameror för lokala och mellanstora produktioner och produktionsbolag. Dessutom finns det proffskameror som TV-bolagen använder i sina studior och på direktsända tillställningar, som konserter och sportevenemang.



Figur 2. Sony HVR-Z1E

I mitt projekt var valet av kamerautrustning självklart. Eftersom skolans utrustning håller måtten för det som uppdragsgivaren efterfrågat fanns det inga andra kvalificerade alternativ. Kameran jag har använt är av modell Sony HVR-Z1E och tillhör kategorin semiproffskameror. Den har Carl Zeiss Vario-Sonnar T lens med 12x optisk zoom. Det finns möjlighet att spela in HDV (upp till 1080i), DVCAM och DV till MiniDV-kassetter. Man har också möjlighet till flertalet manuella inställningar samt både automatisk och manuell zoom och fokus. På kameran kan man förhandsvisa materialet i efterhand och i realtid på en 3,2-tums skärm. Snabbvalsknappar för olika bildinställningar samt vitbalans gör det smidigt att snabbt komma igång med videofilmning. Som på de allra flesta filmkamerorna finns det möjlighet att ta bort batteriet enkelt och det går lätt att byta till ett annat fulladdat batteri när det första laddats ur. Kameran har en inbyggd mikrofon och det finns möjlighet att koppla ytterligare ljudkällor till MIC-utgångarna på kameran. [21]

Förutom klassiska filmkameror finns det även andra tekniker. Nästan varje telefon i postmodern tid har en kamera med foto- och filmfunktioner. Fördelen med kameratelefoner är att de är lättillgängliga och kan tas fram vid oväntade tillfällen.

Många håller dessutom riktigt hyfsad nivå på kvaliteten. En vanlig digital fotokamera har vanligen också en filmfunktion. En annan kamera som blivit allt vanligare för konsumenter är actionkameran. Den kan man montera på hjälmen innan man sätter sig på sitt motordrivna fordon eller ställer sig på skidorna ner för slalombacken. Dessutom är det vanligt att man i videobloggar använder webbkameran, som ofta finns inbyggd i nya bärbara datorer och vissa skärmar.

2.1.2 Inspelningsmedier

Idag är det vanligast att använda kameror som antingen använder DV-kassetter, eller någon form av kassettfri lösning. Som tidigare konstaterats sparar kameran jag använt filmupptagningar till MiniDV-kassetter. [18]

Det digitala inspelningsmediet DV lanserades redan 1995 och sedan dess har olika varianter av formatet utvecklats. Panasonic och Sony har i tur och ordning lanserat DVCPRO och DVCAM, vilka är gjorda enkom för proffsfotografer. Dessutom har respektive tillverkare utkommit med avancerade varianter. Panasonic har utvecklat DVCPRO Progressive och DVCPRO HD. Sony har svarat med HDCAM. Både DV och MiniDV var från början tänkta av tillverkarna som konsumentformat. Det visade sig dock att formatet var så pass tilltalande att proffs och semi-proffs började använda det. [18]

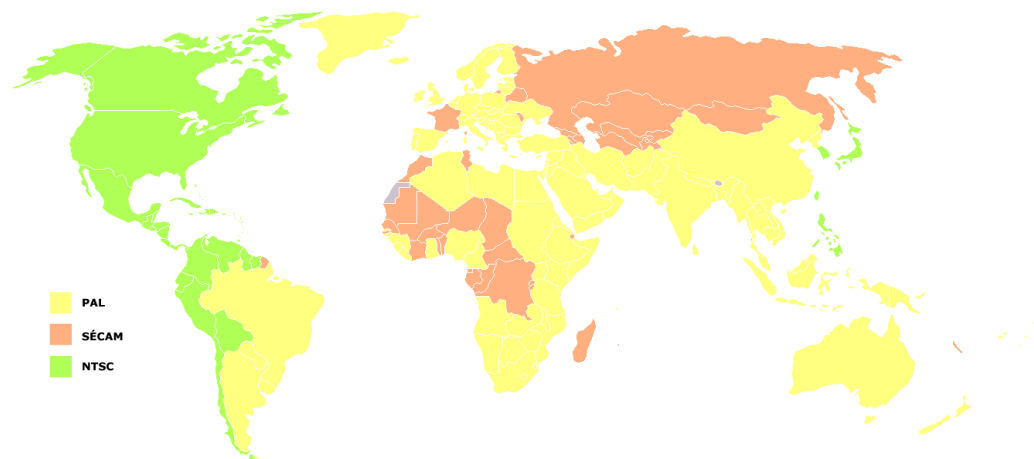
Kassettformat som Betamax, VHS, VHS-C, Video8, Hi8, Digital8 hör till en historia som utspelade sig från 1970-talet fram till sekelskiftet. De är alla föregångare till de postmoderna efterföljarna och de möjliggjorde att videofilmning kunde utföras av amatörer och för hemmabruk. Det som har förändrats sedan dessa format var aktuella är främst upplösningen och storleken på lagringsmedierna. [19]

Även om det ännu är vanligt att spela in på kassett har det gradvis börjat falla bort och ersatts av flashminnen och SD-kort. Kassettfria format, som XDCAM, AV-CHD och XDCAM EX har tagit över. Filmerna sparas till digitala diskar som DVD, Professional Disc, SD-kort och SxS-minneskort. De tidigare nämnda har dock redan börjat falla bort. Fördelen med digitala minnen är framför allt att man

kan överföra videor till datorn betydligt snabbare och smidigare än från kassetter. Dessutom erbjuder t.ex. ett SD-kort plats för längre videor än på en kassett, och man behöver krångla mindre med sladdar. Man kan lätt bläddra med kameran mellan olika klipp istället för att spola. Problemet med kassetter är också att kvaliteten på dem blir sämre för varje gång man spelar in något nytt. Detta kallas degradering eller generationsförlust. På en kamera med minne löper du inte denna risk. En nackdel är att vissa kassettlösa kameror kan ha problem med skakiga rörelser. Ö andra sidan gäller detta främst de allra första kamerorna på marknaden och det har blivit allt vanliga att nya kameror har stötsäkra hårddiskar eller flashminnen. [6]

2.1.3 Videostandarder

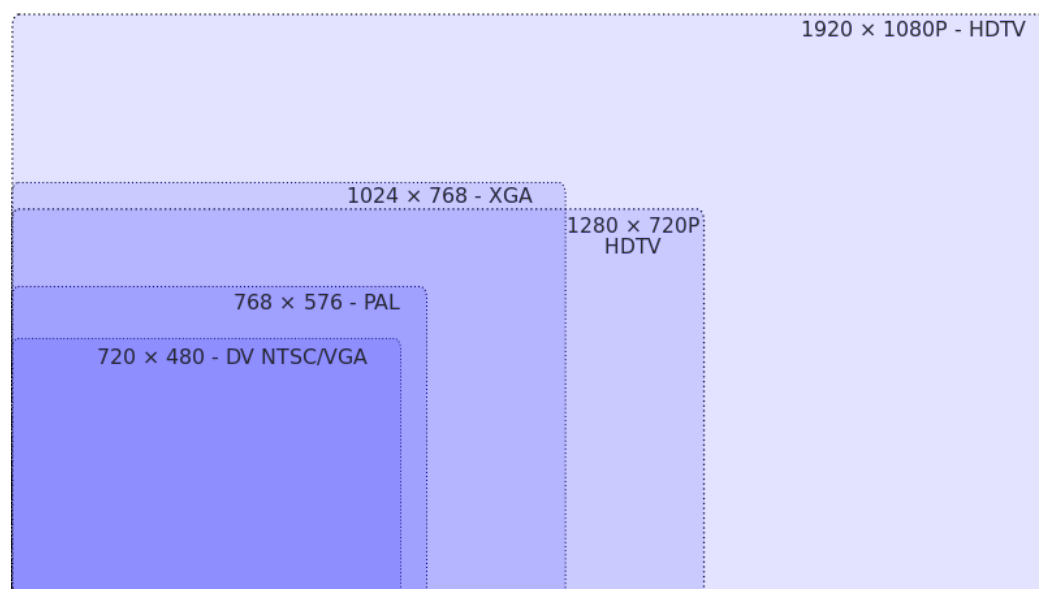
Det finns olika typer av videostandarder som kommit till på grund av olika historiska följder. De vanligaste är PAL, NTSC och SECAM. Det som skiljer sig mellan formaten är antalet horisontella linjer, radsprång samt uppdateringsfrekvensen på bilden. Dessa format kallas i postmodern tid gemensamt för SDTV (Standard Definition Television) sedan HDTV (High Definition Television) introducerats. Egentligen finns det ingen regelbok för vad som är högupplöst, men det anses att 480 linjer (NTSC) och 570 linjer (PAL) är tillräckligt. Dock är det 720 linjer och 1080 linjer som krävs för att få räknas som HDTV. För att räknas som Full-HD skall bilden vara 1080 linjer och progressiv. [1][2][8][9][22]



Figur 3. Videostandarder på världskartan.

Uppdateringsfrekvens betyder antalet bilder, eller så kallade bildrutor, som visas per sekund. I figur 3 kan man se vilka standarder som stöds i olika delar av världen. I största delen av Europa, Afrika, Asien, Australien och Sydamerika heter standarden PAL och har en uppdateringsfrekvens på 25 bildrutor per sekund. SECAM (alltså Frankrike, Ryssland och vissa delar av Afrika) har samma uppdateringsfrekvens och är baserat på PAL. I Nordamerika och vissa delar av Sydamerika är NTSC med sina 30 bildrutor per sekund standarden. Efter introduktionen av HDTV är det vanligt med det dubbla antalet bildrutor per sekund. [8][9][22]

Bildens radsprång är antingen sammanflätat eller progressivt. Om en video är sammanflätad innebär det att en bildruta är uppdelad i två bilder. Den första bilden visar innehåll på udda linjer och den andra bilden visar innehåll på jämna linjer. Detta innebär med andra ord att en PAL-video visar 50 halvbilder och en NTSC-video 60 halvbilder per sekund. Progressiv video delar inte upp bildrutorna utan producerar endast helbilder. [1][8][9]



Figur 4. Upplösningsskillnaden på TV.

Några godkända HD-format är 1080p, 1080i och 720p. Siffran i formatbenämningen står för antalet horisontella linjer. Bokstaven berättar om radsprånget är progressivt eller sammanflätat (från engelskans interlaced). Det standardupplösta TV-systemet (SDTV) erbjuder i länder med PAL formatet 576i, medan man i län-

der med NTSC ser 480i. I figur 4 kan man jämföra storleksförhållandet mellan olika vanliga videostandarder. [2]

Det vanligaste storleksförhållandet mellan horisontella och vertikala linjer är 16:9, vilket kallas vidfilm eller bredbild (från engelskans widescreen). Detta innebär t.ex. att en video med 1080 horisontella linjer har 1920 vertikala linjer. Alla ut-sändningar i TV samt videotjänsterna på nätet använder sig av detta format. Tidigare var TV-formatet 4:3 vanligast innan man introducerade bredbild. Det har länge varit vanligt att skärmar för datorer har ett storleksförhållande på 16:10. Eftersom utbudet av film och TV på nätet ökat under de senaste åren har det dock blivit allt vanligare med skärmar med storleken 16:9. [1][2]



Figur 5. Framtidens TV

Redan idag finns det XHD (Extreme High Definition) skärmar som erbjuder storleken 2560x1440. Denna upplösning används speciellt inom datorspelvärlden. Dessutom utvecklas ett TV-system vid namn UHDTV (Ultra High Definition Television). I figur 5 jämförs storleken på postmoderna standarder med framtidens UHDTV. Produkten 4K (2160p) erbjuder dubbelt större upplösning än HDTV och väntas bli kommersialiserad i samband med VM i fotboll 2014. Det finns också planer på att lansera 8K (4320p) år 2016. Det finns redan kameror som fångar

upplösningar på 4K. Dessa system kommer erbjuda noggrannare färger i bilden samt bättre uppdateringsfrekvens. [4][5]

2.1.4 Överföring av film

Det finns flera sätt att gå till väga för att överföra analog och digital film från kameran till datorn. Vissa kameror stöder flera metoder, men alla metoder ger inte samma resultat. I takt med att utvecklingen gått framåt finns det alltså många alternativ och det kan vara bra att känna till dessa för att inte förlora alltför mycket kvalitet.

Med kompositvideo kan man göra elektronisk överföring av analog video. Bildens färger (kromminans) och ljusstyrka (luminans) skickas i en enda kabel med RCA-kontakt på ändorna. Kvaliteteten är låg och kompositvideo är inte att rekommendera om det finns andra alternativ.[22]

Snäppet vassare är S-Video, som också överför analog video och skickar luminans och kromminans skilt för sig. Detta innebär att bilden får bättre ljus och färger. Signalen erbjuder SDTV-upplösning (både 480i och 576i). [22]

Komponentvideo eller RGB-video fungerar lite annorlunda eftersom den skickar signaler för färgerna röd, grön och blå i skilda kablar med RCA-kontakter. Dessutom finns en signal för synkronisering i en av kablarna. En modernare variant av komponentvideo är YPbPr, som erbjuder högre kvalitet. Standarden klarar av att bära Full HD. [22]

Gemensamt för de ovan nämnda standarderna är att man behöver en skild kabel för ljudet. När man kopplar en kamera till datorn öppnas i normala fall en ruta i datorns skärm där man kan vidta åtgärder för att överföra film till datorn. Om inga alternativ för överföring ges kan man öppna filmredigeringsprogrammet för att påbörja överföringen. Man kan spola till början eller till det klipp man önskar överföra. Man kan styra bandet både med programmets och kamerans spolnings- och spelningsknappar.

Den mest populära standarden för att överföra video med kabel till datorn är Firewire. När man digitaliserar sitt material följer även ljudet med. De flesta nya kamerorna fungerar som externa minnesenheter. Detta innebär att man nödvändigtvis inte behöver överföra filmen på samma manuella sätt som med de övriga kablarna. Överföringsprocessen kan alltså fungera precis som när man överför filer från ett USB-minne. Därmed är detta överföringsalternativ det allra snabbaste. Man markerar alltså de filmklipp man önskar överföra och kopierar dem till någon av datorns lokala eller externa hårddiskivor. Ibland behöver man inte ens överföra filmerna med sladd ifall det finns externa minnen som t.ex. SD-kort i kameran. Man tar i överföringsskedet löst kortet ur kameran och matar in det i datorns kortläsare. [7][22]

Kamerorna genererar olika typer av filformat eller så kallade containers, som vanligast innehåller dataströmmar för ljud och video, ibland även undertexter. En av de vanligaste är AVI som står för Audio Video Interleaved och är utvecklat av Microsoft Windows. Ett annat vanligt filformat, utvecklat av Apple Inc. är QuickTime File Format (QTFF). Filmer som har detta format får ett filnamn med ändelsen .mov eller .qt. Förutom dessa finns t.ex. Matroska, med filändelsen .mkv, vilken har blivit allt populärare och bygger på öppen källkod. [17]

2.1.5 Audio

I konsumentkameror hittar vi med största sannolikhet monomikrofoner. De samlar endast ljud till en ljudkanal och därför kan det låta rätt så platt. I semi-proffs och proffskameror är det vanligast med stereomikrofoner. Ljudet fångas upp i två kanaler och ger en mera levande upplevelse. Vissa proffskameror och nya semi-proffskameror har surround-ljud (Dolby Digital 5.1) och fångar ljudet från alla håll. [20]

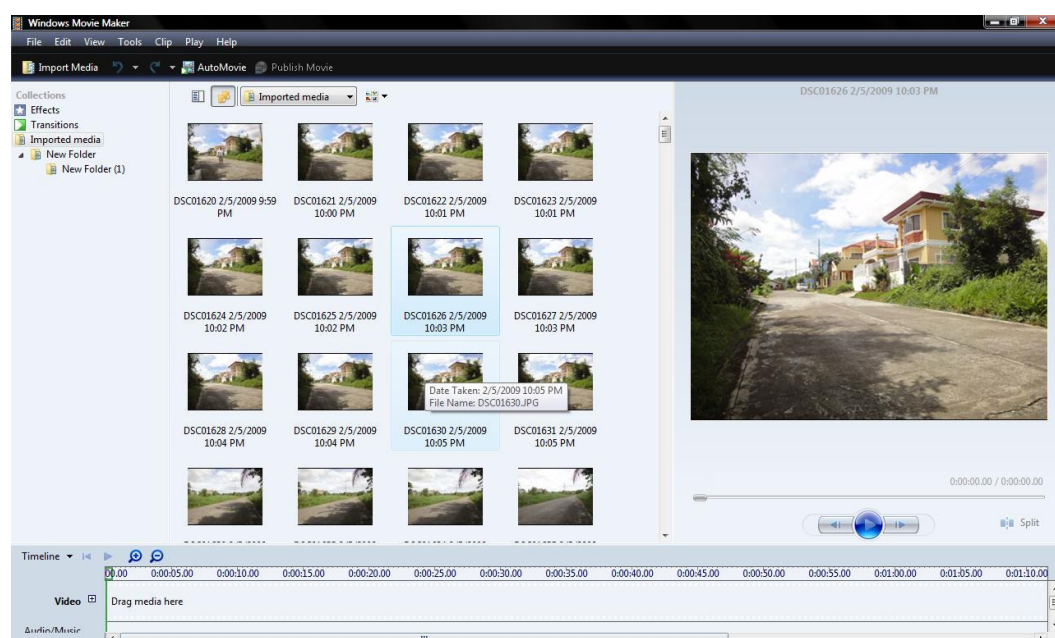
Beroende på kamerans kvalitet finns det inbyggt olika funktioner som förbättrar kamerans upptagning av ljud. Bl.a. finns det inbyggd zoom, som gör att ljudet fångas enligt din inställning på zoomen. Ett stort problem med ljudupptagning är att ljudet från vind och trafik fångas upp av kameran på ett annat sätt än vad våra

öron uppfattar. Vissa kameror har inbyggda filter som reducerar skadan som dessa oljud gör. [20]

Det är ändå rekommenderat, om man vill uppnå bästa möjliga resultat, att man använder en extern ljudkälla. Till de flesta kamerorna kan man koppla en sådan. Allt som behövs är en ljudingång och den externa mikrofonen. Till proffskameror finns det möjlighet att koppla hörlurar så att det är möjligt att förhandslyssna på ljudet medan man filmar. [20]

2.1.6 Editeringsprogram

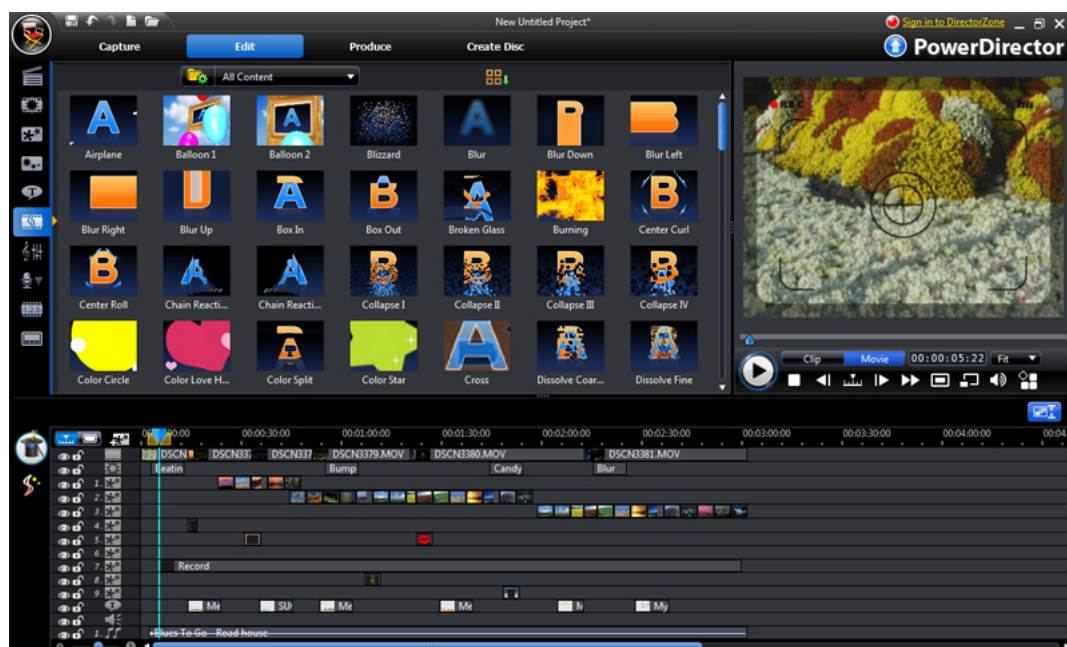
Kunskapen att klippa och placera några videor efter varandra är ingen konst. Svårigheten består i att välja program samt att veta vilka program som lämpar sig bäst för olika typer av ändamål.



Figur 6. Windows Movie Maker

I operativsystemet på nyare datorer kommer det oftast med ett gratisverktyg för filmeditering. I Windows hittar man programmet som syns i figur 6, *Movie Maker*. I Mac-datorer heter motsvarigheten *iMovie*. Om programmen inte finns installerade på förhand går de att ladda ner gratis. Båda programmen är väldigt enkla att hantera och är framförallt avsedda för hemmabruk. De har ett gränssnitt

som är lätt att lära sig. Programmen erbjuder enkla videoredigeringsverktyg och väldigt få funktioner. Titlarna, effekterna och övergångarna som finns i programmen är mycket begränsade. Andra gratisverktyg finns också tillgängliga för nedladdning, som t.ex. *Video Spin* och *Avidemux*.



Figur 7. CyberLink Power Director.

I nästa lager av videoediteringsprogram hittar vi program som lämpar sig för semiprofessionella filmprojekt. Fördelen med dessa program är att man kan få mycket av editeringen gratis. Programmen erbjuder funktioner som gör editeringsprocessen snabbare. Man kan med andra ord låta programmet göra mycket av jobbet. Det finns också oftast olika skicklighetsnivåer på arbetsflödet i programmen så att personer med olika erfarenheter av videoredigering kan använda dem. Programmen har fler funktioner och alternativ än gratisprogrammen. Man kan fortfarande bara lägga till enklare effekter, som att sätta stillbilder i rörelse och ändra färgvärden och dylikt. Övergångarna går att styra till viss del och man ges fler alternativ med titlar. Exempel på program är *CyberLink Power Director* (se figur 7), *Pinnacle Studio* och *Adobe Premiere Elements*. [3]

Om man vill få ut mer av videoredigeringen skall man använda videoproduktionspaket som *Adobe Production Premium*, *Sony Vegas Pro*, *Avid Media Compo-*

ser eller *Apple Final Cut Studio*. Oftast består dessa av fler än ett program och ger videoredigeraren väldigt fria händer. Med dessa paket kan man i princip göra vad som helst och det enda som begränsar är fantasin. Den största skillnaden på dessa program och de semiprofessionella är möjligheterna att skapa visuella effekter. Dessutom görs största delen av projektets inställningar manuellt vilket gör att man lättare kan kontrollera slutproduktens kvalitet. Programmen lämpar sig inte för nybörjare men storleken på projektet spelar ingen roll. [3]

2.1.7 Editeringsteknik

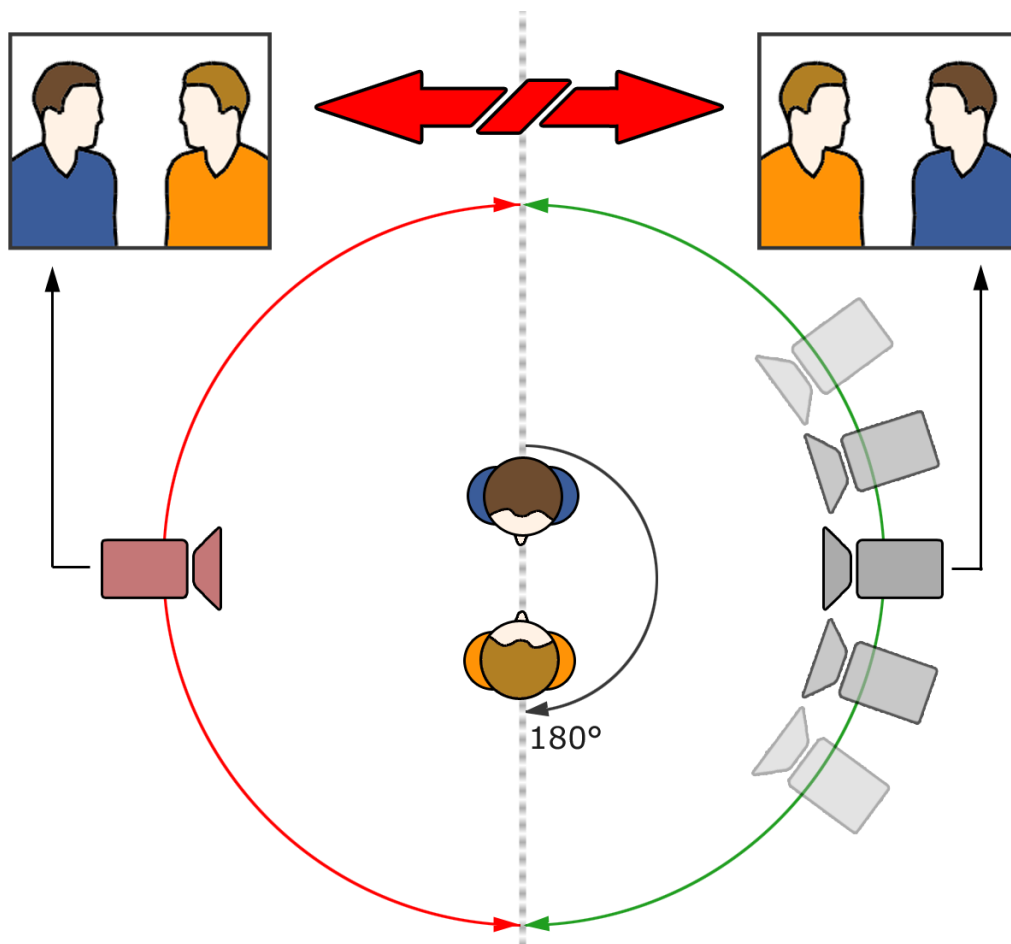
När man klipper en video uppstår vissa saker av det man är nöjd med av slumpen. Även om man planerat på ett visst sätt kan det hända att ett annat, bättre sätt upp-dagar sig av misstag. Man skall inte låta ett manus begränsa kreativiteten. Men det finns utvecklade tekniker som är så pass vanliga att det finns en terminologi som beskriver dem.

Om man gör ett L-klipp (*L-cut* eller *Split Cut*) klipper man från ett klipp till ett annat så att ljudet från det ena överlappar det andra klippet. På detta sätt får man t.ex. mera levande konversationer och händelser. Övergången mellan klippen blir dessutom mindre märkbar. [11]

J-klipp (*Jump cut*) kallas det när skillnaden mellan kamerapositionen i två klipp som kommer efter varandra är väldigt liten. Med denna teknik markerar man för en tittare att tiden har hoppat framåt en bit. Man bör vara försiktig när man klipper en film så att man inte av misstag applicerar denna effekt på ett ställe där det inte funkar eller är tänkt. [10]

Match-klipp (*Match Cut*) går ut på att man matchar innehållet i slutet av det första klippet med innehållet i början av det andra. Man får med denna teknik en levande kontinuitet mellan klippen. [10]

Gemensamt för de ovan nämnda metoderna är att det är vid editeringen som det mesta görs, även om förarbetet med kameran är nästan lika viktigt. Det finns dock regler som sätter mera press på kameramannen.



Figur 8. 180-gradersregeln.

180-gradersregeln, som kan ses i figur 8, går i korta drag ut på att kameran endast får röra sig i 180 grader runt objektet i fokus i en scen. Om man bryter denna regel heter det att man hoppar över linjen eller korsar linjen, vilket kan leda till att åskådaren blir förvirrad. Ibland bryts regeln med flit för att skapa en orolig stämning. [12]

Det finns otaliga exempel på film- och klippningstekniker, men jag tänker inte fördjupa mig mer än så här i detta arbete.

2.1.8 Färdigställande av slutligt material

Innan man skall exportera ett projekt till en fil måste man rendera. Att rendera innebär att programmet konverterar om projektet ruta för ruta till en fil som är mera lättläst för datorn. Ifall ett projekt består av bildrutor som inte renderats kommer

programmet att spela projektets filer skilt för sig vilket gör att datorn inte hinner med. Om du ändrar i ett projekt, lägger till titlar eller modifierar bilden med effekter eller dylikt tvingas du rendera om de bildrutor som ändrats. Ifall man flyttar ett oförändrat segment ur en video till ett annat ställe i samma video är det inte nödvändigt att rendera eftersom programmet känner till bildkompositioner som förblivit oförändrade. [16]

När man renderat klart och skall exportera den editerade filmen väljer man till vilket format den sparas. Eftersom filmen oftast sparas till ett annat format än vad den tidigare haft går den igenom en transkodningsprocess. Detta innebär att originalformatet avkodas till ett format som inte är komprimerat varpå det kodas till det nya formatet. [16]

Några vanliga format som finns att välja på är MPEG-2, MPEG-4, Flv och F4v. MPEG-4 är en kompressionsmetod med olika lager som lämpar sig för mobila enheter och videor av högre kvalitet, som HD. MPEG-2 lämpar sig för SD. Flv och F4v är format som används för att leverera videor över nätet med hjälp av *Adobe Flash Player*. Det senare, F4v, är det nyare formatet som förespråkas av Adobe eftersom deras spelare hanterar högkvalitetsfiler av detta format bättre. En webbsida som använder flash är t.ex. Youtube. [13][14][15][22]

2.2 Genomförande av arbetet, rapportering

I detta avsnitt kommer jag att beskriva steg för steg hur projektet genomförts. Det är meningen att en person med amatörkunskaper om videoproduktion skall kunna förstå mina metoder och tillvägagångssätt.

2.2.1 Filmning

Eftersom företaget har ett brett utbud av produkter och tjänster ville jag under sommaren och hösten 2012 fånga så många filmer som möjligt. Det fanns ett oskrivet manus redan från början och jag visste ungefär hur filmen skulle se ut. Utifrån denna vetskap gjorde jag många av de första filmningarna. Senare fick jag lite noggrannare anvisningar om vad som borde vara med. Det var bara att fylla på filmbiblioteket med det som saknades.

Jag filmade lite fler och längre klipp vid några tillfällen. Ett av tillfällena var under ett par dagar som företaget erbjöd provkörning av produkter i produktsortimentet. Under dessa dagar hade jag tillgång till en Williams Jet Rib, en jetdriven gummibåt. Tack vare detta kunde jag utföra några viktiga filmsekvenser. Jag satt ensam i båten och höll i ratten med ena handen och kameran med andra. Tre av företagets anställda satte sig i varsitt vattenburet fordon enligt mina anvisningar. Vi åkte ut på sjön och jag fick en slags flygbild av de tre båtarna som gled ut ur hamnen. Denna scen blev så bra att jag behöll hela 12 sekunder i slutliga versionen av filmen. Dessutom filmade jag under samma utflykt varsin actionbild av båtarna när de i fart kom körande mot och förbi mig.

Bilderna som syns ur reservdelsbutiken filmades samma dag på stativ. Det blev vissa problem med ljuset i en av filmvinklarna, men jag anser att jag lyckades korrigera felet i editeringsprocessen.

Också bilderna där företagets kunder provkör en båt var filmade vid samma provkörningstillfälle. Jag var mån om att informera kunderna till vilket ändamål filmen gjordes. Med facit i hand hade det kanske varit bättre att bara filma i smyg eftersom följderna blev att de började skoja med mig och det blev svårt att fånga användbara bilder. Videon gick dock att klippa så att inget av interaktionen med filmobjekten märktes.

Vid ett annat tillfälle lokaliserade jag mig vid Replotbron där upptagning av båtar var i full gång. Den lokalt största privatbåten skulle lyftas och det var ett gyllene tillfälle att få bra bilder. Att lyfta en båt av denna storleksklass kräver betydligt mera tid än vad som framkommer i den slutliga produkten. Det gick därför smidigt att gå upp längs med bron för att få överblicksbilder, medan förberedelserna pågick. När lyften påbörjades gick jag åter ner och fängade närbilder. I filmen syns cirka 25 klipp från upptagningen och transporten av båtarna som lyftes denna dag. Allt presenteras under 1 minut. Något som ställde till med problem denna dag var det växlande vädret. Om man studerar filmen noga kan man se att linsen fått sig ett regnstänk, vilket förstås försämrar bilden. Det kan dock hända att vissa

tolkar filmsekvensen som att företaget arbetar i ur och skur, vilket borde ge en positiv bild av företaget.

Dagen därpå filmades stegen där båten tvättas och konserveras. Jag tog ett par bilder från avstånd och många på nära håll. Jag var extra nöjd över några av klippen. Framför allt avståndsklippen blev bra. Jag filmade också några klipp inifrån hallarna i Replot, men tyvärr var det svårt att få någon bra bild. Räddningen var att det fungerade utmärkt med stillbilder för detta ändamål. I filmen ser dessa bilder också levande ut eftersom jag har satt dem i rörelse.

Bilderna på båtservice och överblicksbilden där företags logo kommer i förgrunden filmades samma dag. Det var en livlig sommardag med mycket folk i rörelse. Detta var förstås något jag ville få med och jag anser att jag lyckades med det.

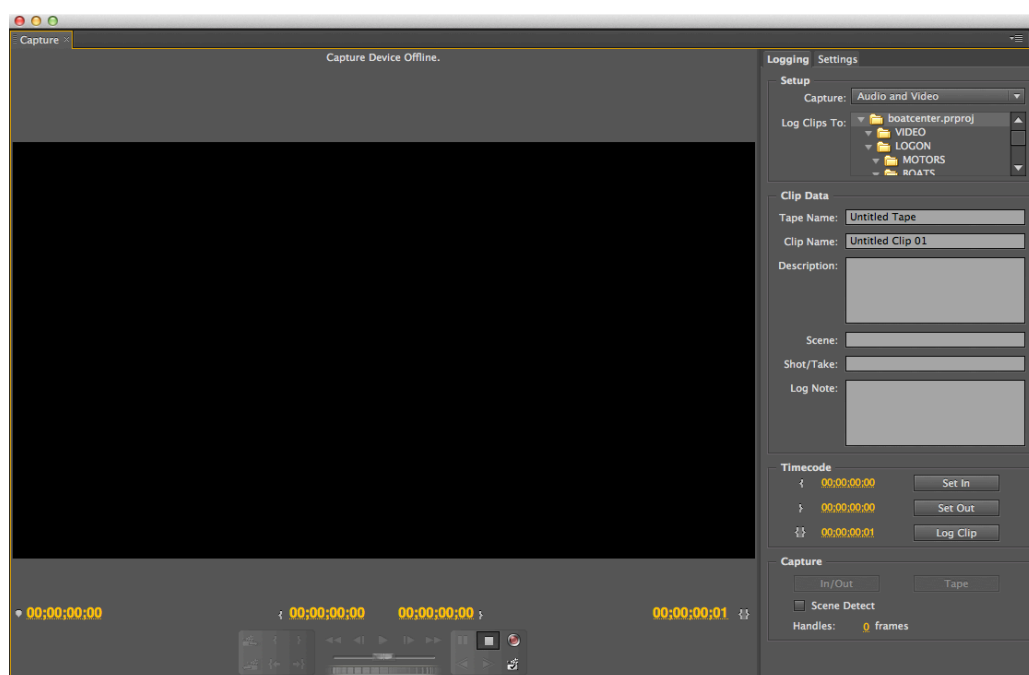
Det allra första klippet som syns i videon är filmat en lugn sommarkväll. Jag ville ge tittarna en mjukstart och vad är inte mer behagligt än en båt som puttar fram på lugnt vatten.

2.2.2 Överföring av filmer till datorn

Det finns några vitala saker man bör tänka på när man överför film till datorn. Dessa är helt avgörande för hur slutprodukten blir. Eftersom man helst gör detta steg endast en gång per projekt och per klipp gäller det nämligen att välja så hög upplösning som möjligt. Om du valt för låg upplösning och inte är nöjd under projektets gång är du tvungen att göra om hela steget igen för att få det resultat du önskar. Ta dock i beaktande att videoklipp tar mera utrymme på datorn ju större de blir. Jag valde att överföra videon i Adobe Premiere Pro med bildstorlek 720 x 576. Detta innebär att en fil växer cirka 3,7 MB per sekund man överför. Jag överförde sammanlagt sex kassetter, som samtliga var 60 minuter långa. Sammanlagt tog filmerna cirka 36,0 GB utrymme på min dators hårddiskiva.

När man överför filmer till datorn rekommenderas det att man antingen manuellt, eller med hjälp av en automatisk funktion delar upp filmen i färdiga klipp. Jag har försök namnge klipp på ett logiskt sätt redan i överföringsprocessen. Man kan

också namnge kassetterna i överföringsprogrammet, vilket kan vara väldigt nödvändigt om projektet är stort. Personligen hade jag ingen nytta av detta steg under projektets gång. Däremot kan det tänkas att namngivningen av kassetterna hade varit nödvändig ifall jag önskat överföra ett klipp på nytt i ett senare skede. Då hade jag bara behövt kontrollera vilken kassett klippet tillhörde och mata in den i kameran för att leta rätt på den. Informationen om kassetten samt var klippet startar på kassetten finns nämligen skrivet i filens metadata och kan därmed hittas både i operativsystemets filhanterare och i programmet.



Figur 9. Överföringshanteraren i Premiere Pro

I figur 9 ses fönstret *Capture* med vilket man kan fånga sina filmer från kameran. Det går att använda programmets knappar för att spola, pausa, stoppa eller spela in. Alternativt går det att använda kamerans knappar.

Efter att alla filer överförts till datorn placeras de i mapphierarkin under det projekt man redan skapat. Redan i detta skede började jag ordna de länkade filerna i mappar så att jag lätt kunde hitta rätt klipp när jag behövde det. Det är möjligt att skapa andra projekt och använda de filmer som fångats i ett annat. Något man bör

tänka på är att formatet och upplösningen på de videor man överfört kommer vara det samma i varje projekt man skapar.

2.2.3 Videoeditering

För att lyckas slutföra projektet med marknadsföringsvideon har jag använt mig av flertalet applikationer. Jag kommer att gå igenom alla de nödvändiga applikationerna och presentera arbetsflödet samt programmens funktioner. Jag har försökt att lyfta fram de väsentliga verktygen jag använt mig av under projektet.

Adobes CS5 är det programpaket som jag använt mig av under videoediteringen. Det centrala och mest använda programmet under arbetet är definitivt Adobe Premiere Pro. Det är här filerna från de övriga programmen som använts samlas. Med detta program kan man klippa ihop allt material och det man har filmat. Dessutom går det att med programmet applicera vanliga effekter och transaktioner. Man kan också skapa simplare texter och animationer med programmet. Både överföringen av filmerna till datorn och exporten av den färdiga produkten skötte jag i Premiere.

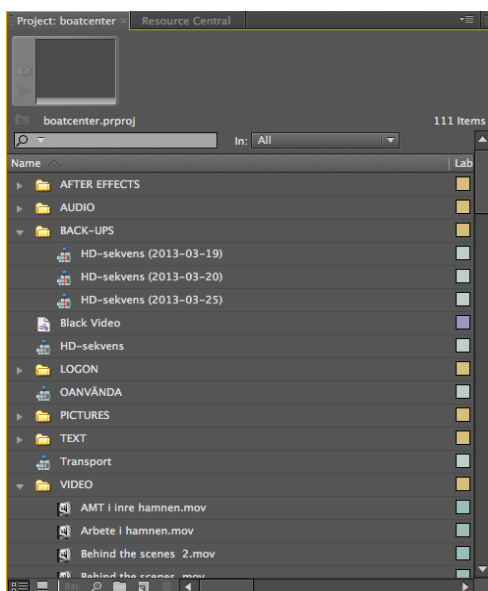


Figur 10. Arbetsytan i Premiere Pro

Standardutseendet på arbetsflödet i Adobe Premiere Pro är logiskt och för en användare med erfarenhet av andra videoediteringsprogram torde det vara lätt att

komma igång. I figur 10 har jag just påbörjat projektet och endast en filmsekvens ligger i tidslinjen.

Utseendet på arbetsflödet går att modifiera genom att man drar och släpper i kanterna av de olika fälten. Vissa av programmets funktioner är gömda och går att ta fram enkelt enligt behov. Eftersom jag tidigare arbetat med Premiere var det ingen konst att komma igång. Jag har under min yrkeshögskoleutbildning fått bekanta mig med programmet både under kurser och i projektarbeten.



Figur 11. Biblioteket i Premiere Pro

Uppe till vänster i programmet finns *Project*, ett så kallat bibliotek för filer, som importerats till projektet. De filmer som har fångats med *Capture* hamnar automatiskt här. Man kan, som i exemplet i figur 11, skapa mappar för att få en personlig ordning på filerna. Att ordna biblioteket rekommenderas starkt eftersom det underlättar arbetet under projektets gång. Ifall projektet, som i mitt fall, kan vara i behov av ändringar och uppdatering i ett senare skede är det också bra att allt är ordnat på ett logiskt sätt. När nya produkter och tjänster i företagets sortiment tillkommer kan jag med lätthet återöppna projektet och förstå var de filer jag arbetat med tidigare finns belägna.

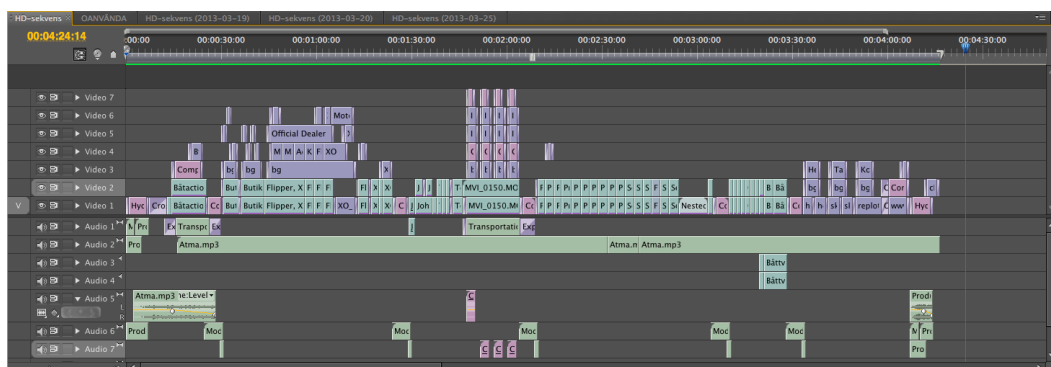
Vid import av filer, så som filmer, bilder eller animationer högerklickar man på ett tomt område i fältet och trycker *Import...* och bläddrar sedan efter den önskade filen på sin dator. Vill man t.ex. skapa en titel, sekvens eller en svart video väljer man i samma meny *New Item* och trycker därefter på det alternativ man önskat skapa. När jag importerade filer till mitt projekt gick jag antingen denna väg eller så drog jag och släppte filerna från datorns mappar till projektbiblioteket. Båda sätten fungerar utmärkt.



Figur 12. *Source Monitor* (Källfönstret).

Bredvid till höger om biblioteks-fältet finns *Source Monitor* (Källfönstret i Premiere Pro), som kan ses i figur 12. När man dubbelklickar på en fil i biblioteket öppnas den i detta fält. Man kan spela, förhandsgranska och klippa videor enligt behov. Det går även att navigera ruta för ruta, så att man får total kontroll över klippet. Eftersom programmet är användarvänligt går det att göra vissa steg på olika sätt. När jag har förkortat och klippt scenerna själv har jag hellre gjort det i tidslinjen än med hjälp av *Source Monitor*. Jag har enbart använt *Source Monitor* för att hitta rätt klipp och förhandsgranska dem. Bakom detta fönster döljer sig dock ett

annat verktyg som kommer att användas mera senare i projektet. Nämligen *Effect Controls*.

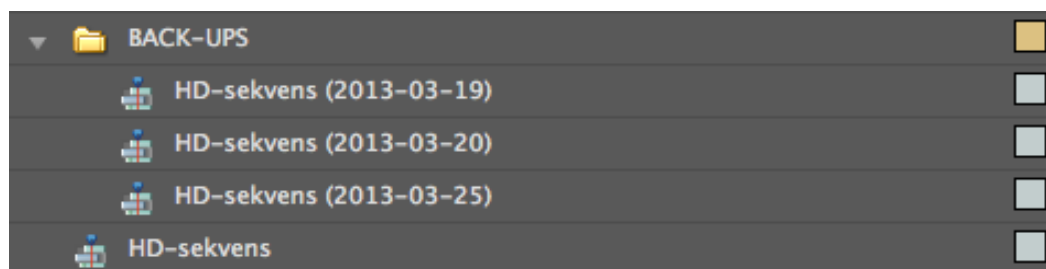


Figur 13. Timeline (Tidslinjen).

Det avlånga fältet längst nere i programmet, som kan ses i figur 13, kallas för *Timeline* (Tidslinjen). I tidslinjen spelas videor, ljud, bilder, animationer och texter upp från vänster till höger enligt den kronologiska ordning som de ligger. I detta fält görs mycket av videoediteringen. Jag har redan tidigare i denna avhandling kunnat konstatera att det är i tidslinjen som klippningen sker. Här ordnas klippen och onödigt material skalas bort.

När man skapar ett projekt skapar man på samma gång en *Sequence* (Sekvens). Denna kan man tillsammans med sina filmklipp finna i biblioteket. Det som alltid finns synligt i tidslinjen är sekvensfilen. Om man av misstag skulle stänga sekvensen går det att öppna den ur biblioteket.

Man kan ha flera sekvenser i ett projekt. Det går att klippa ihop ett visst antal scener och använda sekvensen med dessa inuti en annan sekvens. T.ex. i projekt där man använder sig av ett och samma intro varje gång kan det vara behändigt. När jag i projektet hade en serie med klipp som behövde behandlas med en och samma effekt använde jag sekvenser som ett verktyg. Jag markerade klippen i tidslinjen, högerklickade på ett av klippen och valde *Nest*. Följden blev att klippen placerades i en ny sekvens. Den nya sekvensen placerades inuti huvudsekvensen och ersatte platsen där klippen hade funnits. Efter detta kunde jag applicera effekten till den nya nästade sekvensen istället för att behöva göra samma sak klipp för klipp.



Figur 14. Sekvenser i Biblioteket

En annan fördel med sekvenser är att man enkelt kan säkerhetskopiera framsteg under videoediteringen. Under arbetet med projektet gjorde jag flertalet kopior av sekvenserna. Notera att detta inte handlar om att säkerhetskopiera filer, utan snarare att spara versioner av klippningen från olika tidpunkter. Eftersom man konstant strävar efter att förbättra filmen händer det ibland att man misslyckas och vill gå tillbaka. I fall man gått många steg framåt innan man konstaterat ett misslyckande är det behändigt att öppna upp en säkerhetskopierad sekvens. Denna tar knappt något utrymme i projektet och kan lagras i en mapp med namnet Back-Ups, som i exemplet i Figur 14. Med facit i hand kan jag konstatera att det hade varit en god idé att utföra detta med ett ännu tätare tidsintervall. Jag hade aldrig tidigare använt mig av denna metod och det visade sig vara ett mycket nödvändigt knep.

Det går också att ångra och gå bakåt i projektets framsteg genom att klicka på *History* (Historia), som gömmer sig bakom *Effects* (Effekterna) i fältet längst nere till vänster. Det finns dock bara ett begränsat antal steg du kan ta.

Det finns möjlighet att samtidigt ha 99 ljud- och bildkanaler per sekvens även om det i vanliga fall räcker med avsevärt färre kanaler. Möjligheter man har med detta är att man t.ex. kan placera flera klipp ovanpå varandra så att de spelas upp samtidigt i rutan. Man kan också placera titlar och animationer i ett eller flera av videospåren. Varje spår är numrerat och ordnat i nummerordning. Ju högre nummer spåret har, desto högre upp i hierarkin placeras klippet i slutprodukten. Om man t.ex. placerar en text i Videospår 2 och en video i Videospår 1 kommer texten att synas ovanpå videon. Om texten har en bakgrund kommer inte videon att synas alls.

När man drar ett videoklipp till tidslinjen följer ljudkanalen med. Det går att avlänka filmen och ljudet så att båda går att flytta manuellt vart man vill i tidslinjen. Detta kan vara nödvändigt om man vill göra ett L-klipp och t.ex. använda ljudet från en video under andra klipp. Det går också att länka ett ljud med en video så att det alltid följer med när man flyttar videon. Mitt arbete med videoklippens ljudkanaler har varit minimalt. Under hela videon spelas bakgrundsmusik vilket gör att ljudet från originalvideorna fått tystas ner.

Videon har klippts enligt bakgrundsmusiken takt så att den skall hålla ett visst tempo.



Figur 15. Förhandsvisning av videon

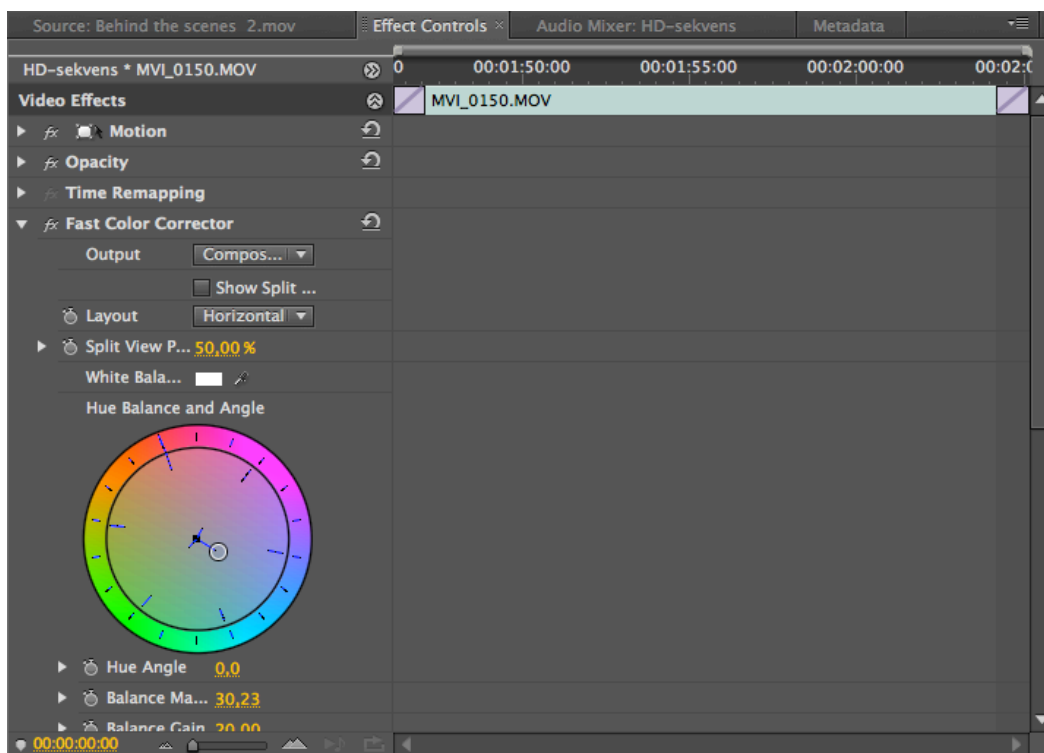
Fönstret som syns i figur 15 kallas *Program* och fungerar som en förhandsvisning av projektet man jobbar med. Här kan man ruta för ruta studera projektet. Man kan också trycka på knappen spela (eller mellanslagsknappen) för att se filmen i liv. I klippet ovan visas sammanlagt fyra titlar, en animation och 2 videor.

Något man bör ta i beaktande när man förhandsvisar videon i programmet är att kvaliteten är reducerad. Man kan också uppleva en hackig bild beroende på när man senast renderat eller om man överhuvudtaget har renderat filmen. Man kan kontrollera i tidslinjen vad som renderats eller inte. Ovanför klippet markeras renderade delar av filmen med grönt medan en röd färg representerar det motsatta. I Adobe Premiere utför man rendering genom att trycka in *ENTER*. Det går att göra detta när som helst och det rekommenderas att man utför rendering med jämna mellanrum under projektets gång. Att rendera kan kräva lite tid, men det är viktigt att få en bild av hur slutprodukten kommer se ut. Ju längre projektet led desto längre tid behövde programmet för att rendera bildrutorna. Detta är dock ganska logiskt eftersom längden på produktionen och antalet filer ökade i samma takt som projektet gjorde framsteg.

2.2.4 Effekter och övergångar

Längst nere till vänster hittas bild- och ljudeffekter och -övergångar (*Effects*). Dessutom finns avancerade inställningar för effekterna (*Effect Controls*) gömda i samma fält som *Source Monitor*, vilket redan nämnts.

Att redigera och optimera en video med effekter är inte svårt. Först söker man reda på den effekt man önskar under *Effects*. För att applicera en ljud- och bild-effekt klickar man, drar och släpper över önskat klipp. En övergång gör man på samma sätt med, men man positionerar den mellan 2 klipp. Ibland har det kunnat bli krångel med att applicera övergångar. Jag har använt zoomfunktionen för att granska att klippen suttit fast i varandra. Att tänka på också är att en övergång kräver att några bildrutor reserveras i slutet av det ena klippet och i början av det andra för att övergången skall vara möjlig.



Figur 16. Effect Controls i Adobe Premiere.

Under *Effect Controls*, som ses i bilden, kan man ställa in ett oändligt antal variabler. Man kan lägga till obegränsade mängder med effekter. Man kan t.ex. skala videons storlek, göra den genomskinlig (kanske man vill att något annat skall synas i bakgrunden av videon), korrigera färger, skärpa osv. Dessutom går det i *Effect Controls* att styra så att inställningen på variablerna ändras under klippet gång.

Vill man t.ex. att en video gradvis skall gå från originalfärgen till svartvitt är det enkelt. Först öppnar man klippet och söker upp effekten *ProcAmp* i fönstret *Effects*. Man klickar, drar och släpper *ProcAmp* ovanpå det klipp man önskar göra ändringar på. Sedan flyttar man tidsmarkören i *Effect Control* till den bildruta där man vill att färgerna skall börja tona mot svartvitt. Därefter klickar man på pilen till vänster om *ProcAmp* och söker upp variabeln *Saturation*. Värdet på *Saturation* är som standard 100. Man trycker på klockan bredvid variabelnamnet och går sedan till den punkt i klippet där man önskar att övergången till det nya färgvärdet skall vara utfört. Man sänker värdet till det önskade, som i detta fall skall vara 0.

När man spelar upp klippet genom att man markerar första bildrutan i klippet och trycker på mellanslagsknappen kommer man att se förändringen. I slutet av min reklamvideo, innan texten Boatcenter.fi dyker upp i bild, kan man se ett exempel på denna effekt.

I en annan scen har jag använt mig av samma verktyg som ovan. I klippet är det från början ljusare än mot slutet. Detta beror på att kameran automatiskt tagit fokus på en annan mörkare del av scenen i filmningsskedet. Jag var tvungen att korrigera problemet och lyckades hitta en bra balans, vilket gjorde att jag kunde använda klippet trots allt.

På samma sätt som med effekter är det möjligt att i *Effect Controls* styra övergångar. Både här och i tidslinjen går det att modifiera var någonstans en övergång skall börja och sluta. Den allra vanligaste övergången i min video är *Cross Dissolve*. Denna effekt ökar gradvis genomskinligheten på det första klippet, medan det inkommande klippets tydlighet gradvis ökar tills att det första klippet har försvunnit helt och hållet ur bild. Jag har också använt mig av *Dip To White* och *Dip To Black*. Dessa övergångar tonar färgen till vitt respektive svart, sedan tonar bilden över till nästa klipp.

2.2.5 Att skapa titlar och animationer

Om man vill berätta någonting för konsumenten av en video är det väldigt effektivt att använda sig av texter och animationer. Texter kan vara informativa och animationer kan ge filmen extra rörelse och action. Det går att inkludera text i en film på många sätt, även animerad text. Man kan lägga till rutor med information ovanpå en video. Man kan tillfälligt ge videon andrum med texter och animationer. Texter är också vanligt i början eller slutet av olika videor. Jag har använt mig av ganska många texter och animationer, men det kunde till och med ha varit fler.

I Adobes programpaket finns två verktyg man kan använda sig av för att skapa texter och animation till videor. Det allra enklaste verktyget hittar man i Premiere Pro. Verktyget duger om man nöjer sig med en enkel animation, stillastående texter och måttliga mängder av textalternativ. After Effects rekommenderas däremot

om man har ett behov av att detaljerat kunna styra animationerna och göra avancerade inställningar för texter, som att lägga till effekter. I början hade jag tänkt nöja mig med endast Premiere Pro, men när jag började forska i vilka möjligheter man hade med After Effects ändrades mina planer ganska fort. Det är dock nödvändigt att det finns båda alternativen eftersom det senare kräver mera tid.

I Premiere Pro skapar man en text eller en så kallad titel genom att klicka *File > New > Title...* I rutan som dyker upp väljer man vilka videoinställningar titeln skall ha. Jag rekommenderar att man använder samma storlek som den sekvens man jobbar med. Man bör också komma ihåg att det är viktigt att namnge titeln redan i detta skede så att man undviker förvirring när man skall söka rätt på titeln i materialbiblioteket. När man är klar med inställningarna bekräftar man med *OK*.

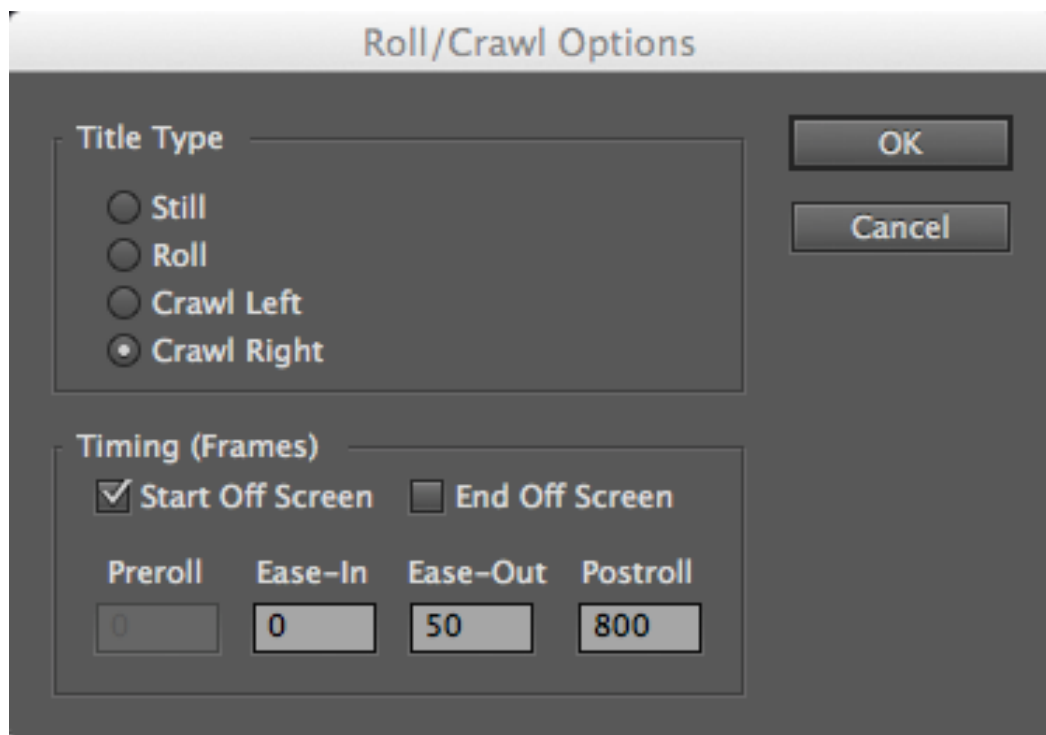


Figur 17. Skapa titlar i Premiere Pro.

Rutan som ses i form av figur 17 är den som kommer upp när man klickat sig genom inställningarna. Till vänster hittar man olika verktyg. Med verktygen i boxen *Title Tools* kan man skapa texter och figurer. Man kan skapa obegränsade mängder texter och figurer per titel. I den andra boxen *Title Actions* hittar man verktyg med vilka man kan positionera de olika titlarna enligt behov. När man skrivit en text eller skapar en figur kan man med verktygen till höger i bild göra konfigurationer. För en text kan man ställa in font, färg, skuggor, bakgrund, positionering,

genomskinlighet osv. Det bästa sättet att lära sig vad de olika variablerna gör är att prova sig fram. Vill man för framtida användning spara en stil på en titel man har skapat är det fullt möjligt. I fältet *Title Styles* som syns längst nere i bild går det att högerklicka på en tom yta och välja *New Style...* och spara stilen med ett valfritt namn. I samma fält går det att öppna upp stilar som Adobe på förhand installerat i programmet. Man bör försäkra sig om att man valt den text man önskar ändra på. Sedan klickar man på den stil man önskar applicera.

I titelredigeraren kan man också importera logon, vilket användes flitigt under projektets gång. Företaget ville visa vilka båt- och motormärken de representerar. Jag valde därför att presentera dem under tiden som bilder på reservdelsbutiken och olika båtar i rörelse rullade. Önskemålet var att logotyperna skulle dyka upp under tiden som en produkt av respektive märke dök upp i bild. Jag började med att spara alla logotyper i en mapp på datorn. Sedan behandlade jag varje logo skilt för sig i Photoshop. Jag beskärde så att storleksförhållandet mellan höjd och bredd i varje bild var lika stort. Sedan sparade jag filerna och importerade dem med titelverktyget i Premiere Pro. Man ritlar först en box med *Rectangle Tool* i *Title Tools* menyn. Sedan väljer man i *Title Properties* att *Graphic Type* skall vara *Logo*. Därefter klickar man på den rutiga bilden bredvid *Logo Bitmap*. Ett fönster där man kan leta rätt på logon öppnas upp. När man lokaliserat rätt bild öppnar man denna. Det går att flytta runt och skala logon i skärmen enligt önskat läge i filmen.

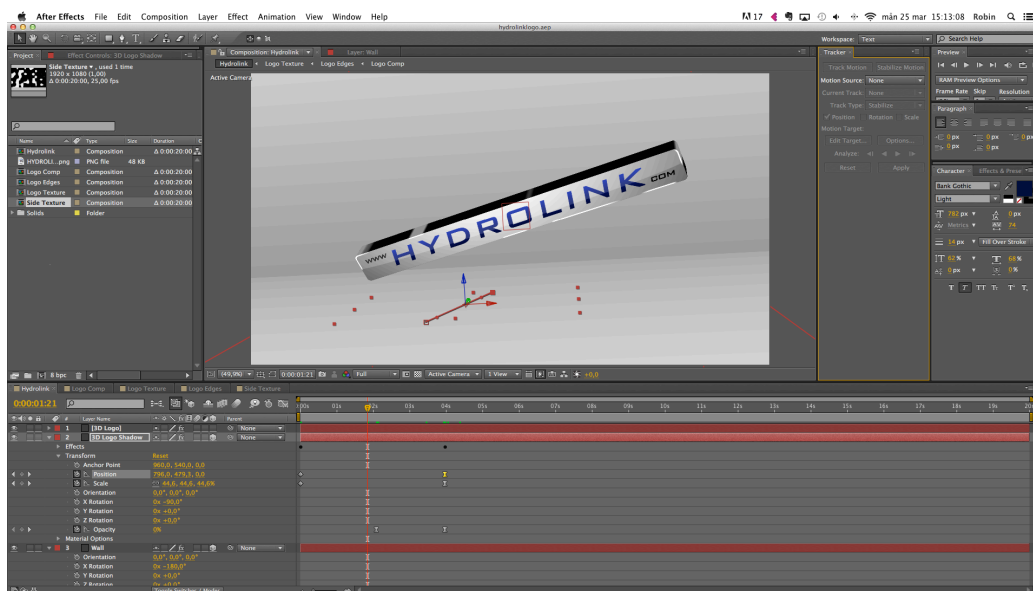


Figur 18. Enkel animation med Premiere Pro.

Ifall man, som i min video, vill göra titlar levande går det att skapa animationer relativt enkelt. I titelfönstret lokaliserar man *Roll/Crawl Options...* som standard finns rakt ovanför förhandsvisningsbilden och som kan ses i figuren ovan. Med detta verktyg styr man hela titeln. Har man alltså flera texter som man vill att skall bete sig på olika sätt måste man ha dem i åtskilda titlar. Först väljer man vilken typ av animation man vill använda, det finns fyra alternativ. Jag använde mig av *Crawl Right* och *Crawl Left*. Dessa ger ett resultat där titeln rullar antingen till höger eller vänster. Under *Timing (Frames)* valde jag *Start Off Screen* vilket betyder att titeln börjar rulla utanför rutan. Det är viktigt att inställningen för *Ease-Out* och *Postroll* görs rätt, annars kommer inte animationen att synas. Detta var något jag länge konfigurerade innan det började funka. Här krävs enkla matematiska uträkningar. Värdena räknas ut enligt antalet bildrutor som skall spelas under respektive steg. Värdet under *Ease-Out* betyder att titeln saktar ner under givet antal bildrutor. Under en sekund visas enligt PAL-standard 25 bildrutor. Vill man alltså att bilden skall sakta ner under 2 sekunder skriver man in värdet 50. Under *Postroll* väljer man antalet bildrutor som titeln skall hållas kvar i bild.

Det man inte klarar av att göra med Premiere Pro klarar man av med After Effects. Namnet på produkten kan verka som vilseledande. Rakt översatta "eftereffekter" kanske kan tolkas som att man applicerar effekter efter att man slutfört ett projekt i Premiere Pro. Delvis stämmer detta antagande eftersom man sällan börjar med After Effects, även om det är teoretiskt möjligt. Oftast är det med detta verktyg som man gör de avslutande förbättringarna, men det är ändå under projektets utförande i Premiere Pro, som du gör något i After Effects.

Med After Effects kan du skapa avancerade animationer. Du kan lägga till och skapa sådana effekter, på dina filmklipp, som inte är möjliga i Premiere Pro. Slutresultatet av din animation kan importeras till Premiere Pro och det är möjligt att ändra på och uppdatera kompositionen i After Effects enligt behov under projektets gång.



Figur 19. Adobe After Effects.

Man kan i figur 19 se att gränssnittet i After Effects på sätt och vis liknar Premiere Pro. Här finns *Project*, som fungerar som ett bibliotek för filer. Här finns också en tidslinje, ett fönster för förhandsvisning av animationerna, effekter samt en textredigerare. För att lära mig programmet tog jag hjälp av flertalet videolektioner.

Alla de fristående och rörliga titlarna i min video är gjorda i After Effects. Också animationerna med Boatcenters och Hydrolinks logo gjordes i samma program. Jag hade redan fått tillgång till företagets logotyper, men eftersom upplösningen inte var tillräcklig valde jag att producera dem i After Effects på egen hand. Detta arbetsmoment var tidskrävande, men resultatet blev över förväntan och det var utan tvivel värt mödan.

För att skapa en titel börjar man med att skapa ett nytt projekt. Sedan skapar man en komposition, som på sätt och vis följer samma princip som sekvensfilerna i Premiere Pro.

Tidslinjen i After Effects fungerar enligt samma princip som *Effect Control* i Premiere Pro. Förutom att lägga till effekter i tidsaxeln kan man lägga till titlar, andra kompositioner, ljud, objekt och kamerarörelser. Man jobbar med kompositionerna på en X- och Y-axel. Dessutom har man möjligheten att ta med en Z-axel för att kunna skapa 3D-kompositioner. Man kan t.ex. bygga ett rum av olika objekt och placera en tredimensionell text i mitten av rummet. Därefter kan man skapa en kamera som rör sig enligt önskad rutt inuti detta rum.

Till vänster om tidslinjen väljer man att ställa in variabler för de olika objekten. Man kan trycka på en klocka bredvid variabeln för att skapa en grundposition. Därefter kan man flytta tidsmarkören inom tidslinjen och ändra samma variabelvärde till ett annat. Detta innebär att objektet animeras och kommer att ändra form från den ena variabeln i tidslinjen till den andra. Kombinationen av olika variabelinställningar gör att man med enkla inställningar kan framställa en väldigt avancerad animation.

De animationer som med ord beskriver företagets produkter gjordes i After Effects. Man ser en rymd med runda objekt. Kameran vänder sig mot en text, och rör sig sakta runt den. Sedan närmar sig kameran texten med fart tills att den åkt förbi den. Det kan också upplevas som att det är texten som rör sig om man inte är tillräckligt uppmärksam. Hur man tolkar sekvensen gör ingen skillnad eftersom det viktigaste i animationen är texten och rörelsen.

När jag framställde denna animation började jag med att skapa en ny komposition varpå jag skapade ett lager, en *Solid*, som jag använde som bakgrundslager för kompositionen. Sedan använde jag mig av sökfunktionen i *Effects & Presets* för att lokalisera effekten *Ramp*. Denna effekt applicerade jag till bakgrundslagret och gjorde inställningar i *Effect Controls* för att få den gråvita toningen man ser i bild. Jag skapade ytterligare ett lager och applicerade effekten *CC Particle World* för att skapa en rymd åt animationen. Åt denna effekt gjorde jag flertalet inställningar för att uppnå önskat resultat. Några värden jag modifierade i *Effect Control* var *Producer*, *Particle* och *Physics*. Därpå skapade jag en ny *Text* som placerades högst upp bland lagren i min komposition och markerade den nere till vänster om tidslinjen som ett 3D-objekt. Med hjälp av fältet *Character* skrev jag texten och gjorde inställningarna på textens stil så att den liknade stilen som Boatcenters logo har. Nästa steg var att lägga till en kamera och ett *Null Object*, vilka jag nere till vänster parade ihop och ställde in som 3D-objekt. Nu kunde jag i tidslinjen fritt styra hur kameran skulle positionera sig och röra sig i den rymd jag skapat.

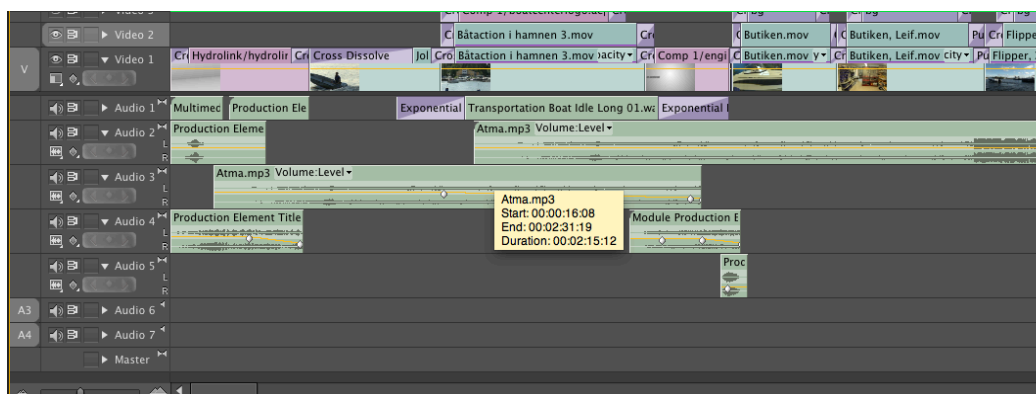
Ett väldigt användbart knep för att få en klarare bild av kamerarörelser är att öppna animationen i en annan vy. I fönstret där man gör förhandsvisningen av animationen finns längst ner en meny som heter samma sak som den kamera du skapat. Om du i menyn väljer *Custom View 1* kommer du att få en avlägsen bild där du ser kameran samt dess synfält. Om du spelar upp din animation kommer du att se kameran flytta sig enligt de inställningar du har gjort.

2.2.6 Ljudredigering

I min video hade inte ljudet en central roll. Det är tänkt att videon skall kunna ses ljudlöst eftersom den visas ljudlöst under stora delar av båtmässorna. Eftersom videon också kommer laddas upp på nätet gjorde jag dock några enkla ingrepp på ljudet.

Det går att applicera ljud till videon i Adobe Premiere Pro och till animationer i After Effects. Man kan i CS5 använda *Adobe Soundbooth* för att modifiera och optimera ljud. Dessutom går det att använda Soundbooth för att hitta royaltyfri musik och ljudeffekter. I uppföljarpaketet CS6 heter motsvarigheten Audition och

där saknas tillgång till ljudbibliotekstjänsten. Eftersom jag har arbetat med CS5 har jag valt att exkludera Adobe Audition ur rapporteringen.



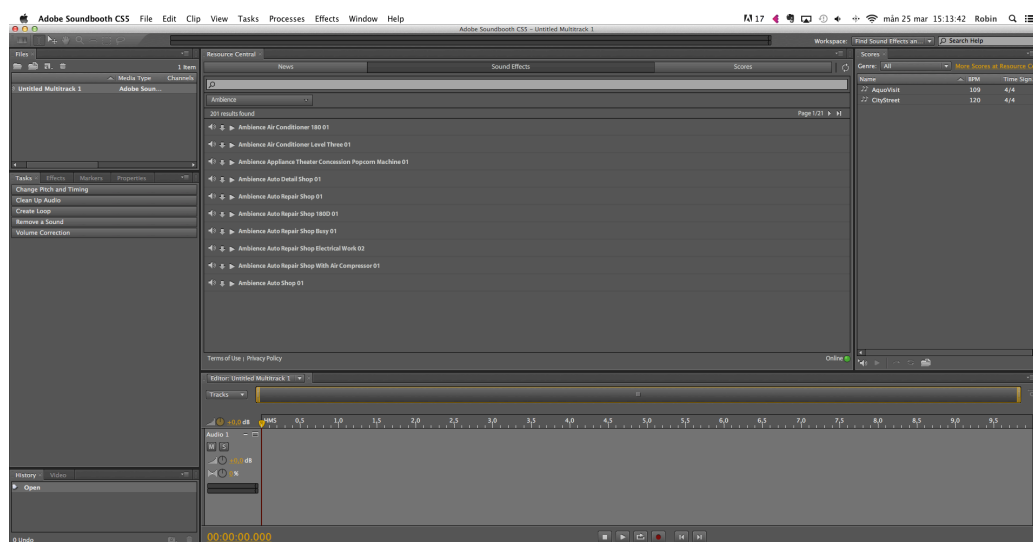
Figur 20. Ljud i Adobe Premiere.

Adobe Premiere Pro har flera ljudkanaler i tidslinjen, vilket man kan se i bilden ovan. Man kan lägga till och ta bort ljudkanaler vid behov. När man lägger till och flyttar omkring en film i tidslinjen i Premiere Pro följer ljudet automatiskt med. Om man vill att ljudet skall gå att flytta omkring separat från videon högerklickar man på klippet och väljer *Unlink*. Man kan också länka tillbaka filerna med varandra om man markerar dem samtidigt. Länkade filer markeras med att titeln på både ljudet och tillhörande bilden har en understrykning i tidslinjen. Till vänster om tidslinjen kan man välja att tysta ner en ljudkanal helt och hållet genom att trycka på högtalarknappen. Man importerar lätt ljudfiler genom att högerklicka i materialbiblioteket *Project* och välja *Import...* varpå man letar rätt på filen i datorn.

Det går att applicera olika ljudeffekter genom att söka i fönstret *Effect*. Precis som då man applicerar en effekt till en video drar man önskad ljudeffekt eller övergång till det ljudklipp man vill modifiera. Man kan också använda *Effect Controls* enligt precis samma princip som med videor. Några användbara effekter är *Volume*, *Treble* och *EQ*. Samtliga övergångar är användbara.

I After Effects funkar det ungefär på samma sätt. Importen sker på samma sätt. Du kan lägga till ljudet i tidslinjen genom att dra och släppa. Varje ljudklipp skapas som skilda lager och du kan placera ut dem var du vill på tidslinjen. Effekter kan

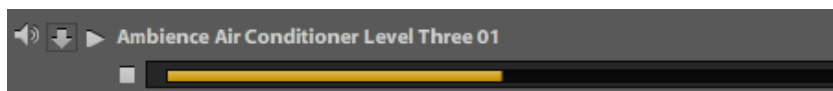
läggas till på ljudlagret och man kan styra variablerna på samma sätt som med andra objekt i After Effects. Att förhandsvisa ett ljud tillsammans med animationen skiljer sig lite från att bara visa animationen. Man måste använda spelningsknapparna uppe till höger i standardarbetsytan. Istället för att trycka på spelknappen väljer man knappen längst till höger, *RAM Preview*.



Figur 21. Adobe Soundbooth.

I Adobe Soundbooth, som syns i figur 21, har man möjligheten att modifiera ljuden på ett mer detaljerat sätt. Man kan radera ut störningar i ljudklipp och applicera effekter på ett mera avancerat och precist sätt. I mitt projekt använde jag mig inte utav några avancerade ljudmodifikationerna.

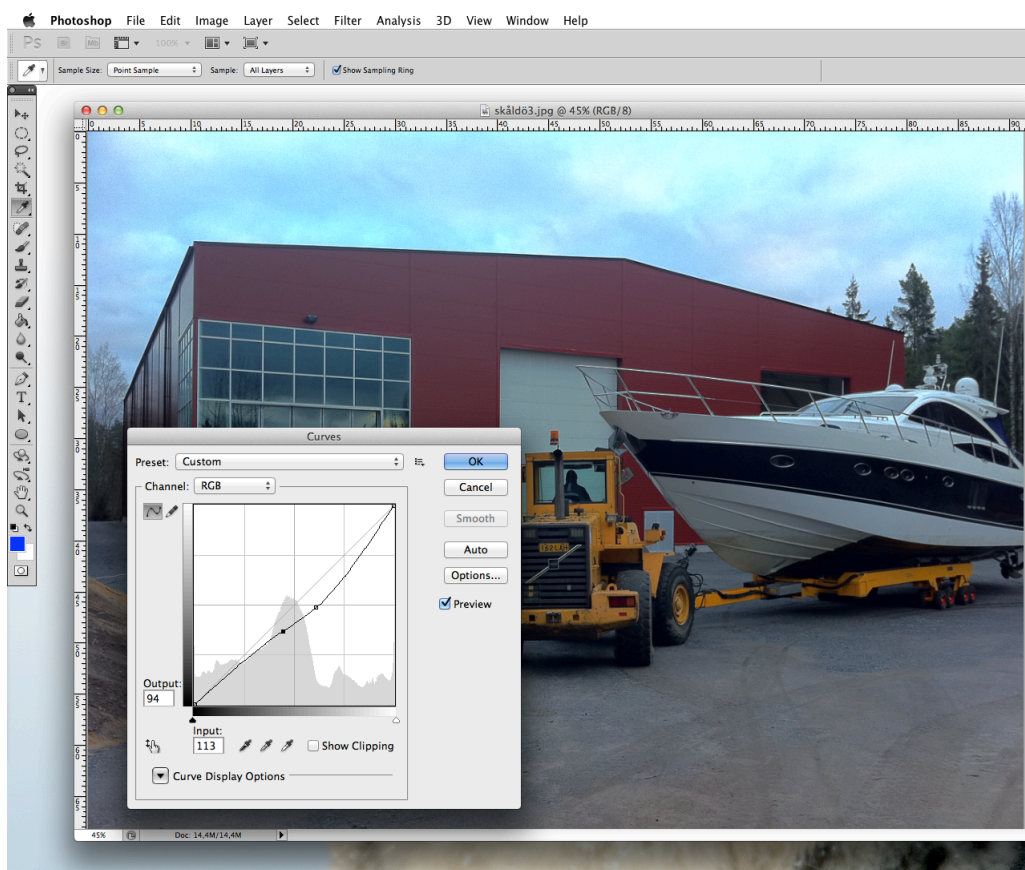
Jag använde dock programmet för att hitta ljudeffekter till filmen. För att få större effekt till de olika animationerna jag hade skapat i After Effects sökte jag i Adobes ljudbibliotek. När jag öppnat programmet började jag med att ändra standardarbetsytan från *Default* till *Find Sound Effects and Scores*. När denna arbetsyta öppnats finns det möjlighet att söka ljudeffekter i ett fönster som heter *Resource Central*. Man kan bläddra bland ljuden och förhandslyssna. När jag hittade ljud som passade till min video och mina animationer laddade jag ner dem till datorn genom att klicka på pilen som pekar neråt bredvid ljudklippet (se figur 22).



Figur 22. Ljudklippet laddas ner

2.2.7 Bildredigering

En baskunskap som kan vara bra att kunna hantera när man editerar video är bildredigering. Det finns många alternativ att välja på bland verktyg och det handlar främst om att hitta ett man behärskar och trivs med. Jag har hunnit prova många bildredigerare, men kommit fram till att det är Adobes program Photoshop som även här dragit det längsta strået.



Figur 23. Adobe Photoshop.

I de flesta professionella bildredigeringsprogrammen har man möjlighet att bygga bilden i olika lager. Det går att modifiera bilden och dess lager med effektverktyg

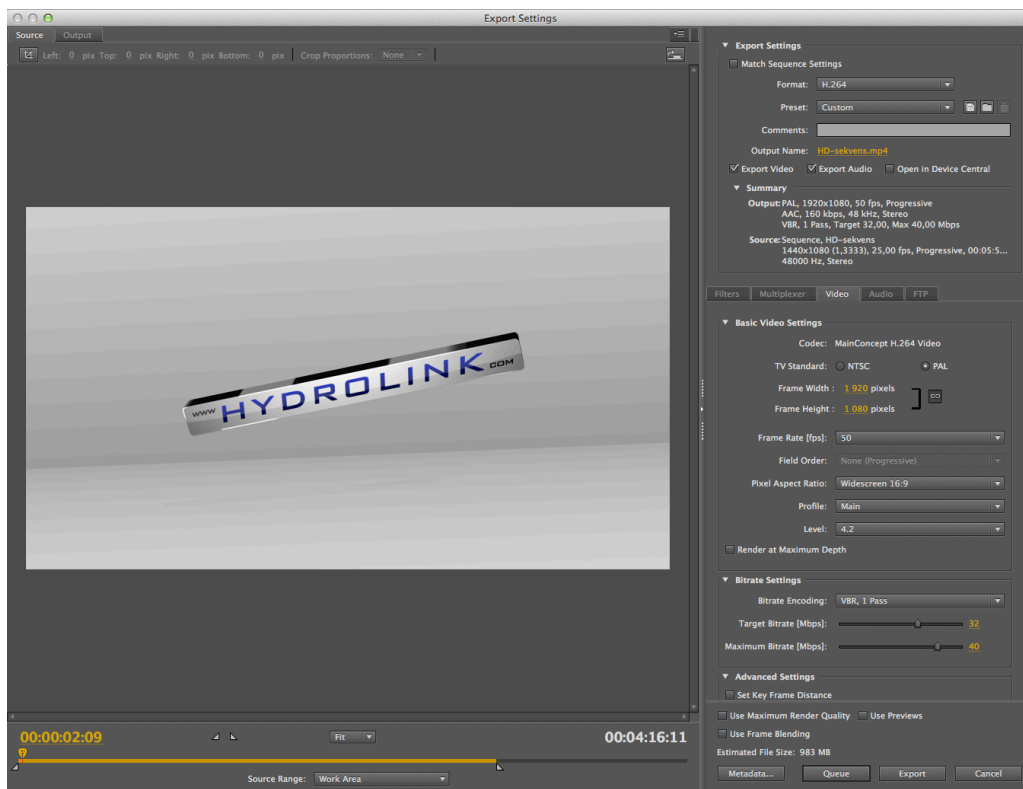
och redigera bildens storlek, kvalitet och skala. Man brukar också kunna skriva texter och rita objekt samt göra utklipp ur bilden.

Den nytta jag hade av Photoshop i projektet var främst att beskära och modifiera aspekten på olika bilder. Man ser resultatet i samband med att leverantörernas logotyper passerar. Dessutom lade jag till ett par prickar på olika kartor över företagets verksamhetsorter. Dessa bilder använde jag i olika animationer som jag skapade i After Effects. Kompositionen ur After Effects användes sedan i klippet där de olika adresserna till de tillhörande kartbilderna visas. Förutom detta gjorde jag, som i figur 23, små färgkorrektioner på bilderna som visar företagets förvaringshallar.

2.2.8 Färdigställande av projekt

Efter att alla bitar i redigeringen fallit på plats är det dags att färdigställa projektet. Första steget man tar är att rendera projektet. Denna metod har redan beskrivits i ett par skeden av detta arbete. Steget bör tas med jämna mellanrum för att förhandsvisningen skall löpa på smidigt.

När renderingen är utförd exporterar man projektet till en fil. Man klickar uppe i programmenyn på *File > Export > Media...* för att få upp fönstret där inställningarna görs.



Figur 24. Export av projektet.

I figur 24 syns inställningsrutan som dyker upp när du skall exportera ditt projekt. I fältet till höger görs nästan alla inställningar. Det går att välja alternativ som lämpar sig för olika medier. Till vänster under bilden kan man ställa in en ram för hur mycket av projektet som skall exporteras.

När inställningarna är klara trycker man antingen på *Export* eller *Queue*. Det första alternativet påbörjar processen, det andra kan vara bra ifall man vill exportera flera projekt eller ett och samma i olika format. Man kan samla en lång lista på filmer och format som skall exporteras. Exporteringsprocessen är en utdragen process och därför kanske man vill utföra den under tiden man inte sitter framför datorn.

3 SLUTSATSER OCH UTVÄRDERING AV RESULTAT

Målet med detta projekt var att skapa en marknadsföringsvideo åt Hydrolink Oy Ab. Företaget behövde ett redskap som på bästa sätt beskriver företagets verksamhet inom loppet av några minuter. Det viktiga var att ta fram produktsortimentet och utbudet på tjänster.

Under sommaren och hösten 2012 jobbade jag inom företaget full tid och med relativt hektiska och långa dagar. Båtbranschen är säsongsbetonad och att filma var inte bland de högsta prioriteterna. Jag hade med andra ord svårt att hitta tid för att fånga videor. Jag lyckades trots detta samla på mig relativt mycket filmmaterial till projektet och hade sist och slutligen tillräckligt med material att jobba med. Överföringen av filmmaterialet gick smidigt även om det dröjde till början av februari 2013 innan det blev gjort. Om jag skulle göra om projektet skulle jag försöka att hitta tid redan i november eller december 2012. Kanske hade jag t.o.m. kunnat överföra vart efter för att kontrollera kvaliteten på filmen. Det visade sig att det blev ganska bråttom i slutändan. Jag har dock lyckats färdigställa videon redan i mars 2013 vilket betyder att tidtabellen har hållits med god marginal.

Själva klippningen gjordes under 2 två veckor och tog sammanlagt ungefär 80 timmar att utföra. Det uppstod inte så många oväntade problem. Snarare gick det smidigare än vad jag hade tänkt mig. Några tekniska krångel stötte jag otroligt nog heller inte på. Vad jag kan minnas hade jag endast en svårighet jag utredde under en längre episod. Denna svårighet blev bara en god lärdom eftersom jag märkte problemet efter lite forskning i handböckerna.

Ett av några personliga mål jag fokuserade på i beskrivningen av arbetets innehåll var att utveckla mina kunskaper om HD. Att hantera högupplöst video var för mig något nytt när projektet inleddes. Det känns som om jag ännu har något att lära här. Jag har kommit en bit, men i detta projekt uppnådde jag bara högupplöst kvalitet på 576p. Problemet berodde på att en inställning i kameran hade glömts på sedan ett tidigare projekt. Kvaliteten var ändå tillräcklig och ifall det föreligger

behov av högre kvalitet i framtiden går det att modifiera videon med nya filmsekvenser.

Att studera och lära mig nya redskapsprogram som används för videoeditering hörde också till ett av mina mål. Jag lyckades hitta metoder för att lära mig Adobe After Effects och jag hittade en del nya funktioner i Premiere. Erfarenheten av tidigare videoprojekt var till stor hjälp, men detta projekt gav mig ytterligare kunskap och erfarenhet. Jag kan i framtiden ha stor nytta av de framsteg jag har gjort.

När jag skrev rapporteringen av projektet ville jag att personer med amatörkunskap om videoredigering skulle kunna förstå mina metoder genom att läsa texten. Eftersom jag detaljerat har beskrivit tillvägagångssätten tror jag att den som vill göra ett projekt av samma storlek kan förstå och ha nytta av innehållet. Rapporten började ganska detaljerat, men det finns ganska många detaljer som lämnats bort ur beskrivningen om Adobe After Effects. Orsaken till att jag höll denna del ganska kortfattad är att man ganska långt klarar sig utan detta program. Det var dock nödvändigt att ge en bild av vilka möjligheter programmet erbjuder.

Under projektets utveckling har jag visat olika versioner av filmproduktionens framsteg och fått respons varpå jag har ändrat, lagt till och tagit bort material. Jag har fått råd från olika håll innan jag visade en relativt färdig film åt uppdragsgivaren. Jag ville ge uppdragsgivaren en så positiv bild av projektet som möjligt, så att tillrättavisningarna helst skulle fokusera på de sista detaljerna än stora förändringar.

Slutresultatet av produkten jag har utvecklat, alltså marknadsföringsvideon, blev enligt min egen uppfattning över förväntan. Målet att presentera företagets produkter och tjänster uppnåddes. Den slutgiltiga responsen jag fått av uppdragsgivaren och företagsanställda har varit god. Många tyckte att den var välgjord och kommenterade främst de olika titeleffekterna, men också de rörliga bilderna jag hade använt mig av. Den håller ett bra tempo och det händer hela tiden någonting.

Personligen var jag mest nöjd med att jag lyckades hitta en röd tråd genom hela videon. Det känns som att personer som börjar se filmen mitt i handlingen kan

förstå helhetsbilden och stanna för att se vidare. Dessutom blev animationerna som presenterar företagets olika tjänster bättre än förväntat. Det känns också som att jag har motivation att bidra med nytt material till filmen ifall produkt- och tjänstesortimentet ändras.

Den videoversion som är resultatet av detta projekt kommer till en början att finnas på företagets hemsida fr.o.m. våren 2013. Dessutom planerar man att visa den i Hydrolinks regi på den flytande båtmässan i augusti 2013 samt båtmässan i Helsingfors 2014. Företaget kommer att använda sig av storbildsskärmar samt båtarnas egna skärmar för att visa videon.

Slutligen kan jag konstatera att det var lärorikt att göra detta lärdomsprov. Jag har inte bara utvecklat mina videoredigeringskunskaper. Jag har också utvecklat kunskap om olika uttryck som nog tidigare funnits i min vokabulär, men som jag inte tidigare kunnat beskriva i ord.

Jag vill gärna jobba med dylika projekt i framtiden och hoppas att jag inom mitt framtida yrke får utnyttja de kunskaper jag erhållit.

KÄLLOR

Elektroniska publikationer

- [1] Lundgren A. 2007. HDTV på svenska. Hänvisat 2.1.2007. Tillgänglig i form av www-dokument. Popvet. http://www.popvet.se/HDTV_01
- [2] Ive, J. 2004. Image formats for HDTV. Tillgänglig i form av pdf-dokument. EBU Technical Review. http://tech.ebu.ch/docs/techreview/trev_299-ive.pdf
- [3] Gabor C. 2012. What's The Best Video Editing Software? Top 10 Programs. Tillgänglig i form av www-dokument. VideodEditingSoftware.com. <http://www.videoeditingsoftware.com/2012/09/what-is-best-video-editing-software.html>
- [4] Warman, M. 2013. UHD TV broadcasts to begin next year. Hänvisat 28.01.2013. Tillgänglig i form av www-dokument. The Telegraph. <http://www.telegraph.co.uk/technology/news/9831078/UHD TV-broadcasts-to-begin-next-year.html>
- [5] Acharya, S., & Petrin, G. 2012. Ultra High Definition Television: Threshold of a new age. Hänvisat 24.5.2012. Tillgänglig i form av www-dokument. http://www.itu.int/net/pressoffice/press_releases/2012/31.aspx#.UVW2g6U1GAE
- [6] Sherman, W. 2011. Understanding Camcorders: Recording Formats. Hänvisat 27.10.2011. Tillgängligt i form av www-dokument. Crutchfield. <http://www.crutchfield.com/S-1bBFSCeWYfD/learn/learningcenter/home/harddisk.html>
- [7] Smith, C. 2012. How to Transfer Videos from Camcorder to Computer. Hänvisat 16.11.2012. Tillgängligt i form av www-dokument. Wondershare. <http://www.wondershare.com/camcorder/transfer-camcorder-video.html>
- [8] Final Cut Pro 7 User Manual. Video Standards. Tillgänglig i form av www-dokument. <http://documentation.apple.com/en/finalcutpro/usermanual/index.html#chapter=C%26section=3%26tasks=true>
- [9] A Complete Guide to International Video Formats. DataPro. Tillgänglig i form av www-dokument. <http://www.datapro.net/techinfo/videodoc.html>
- [10] The Film Buff's Dictionary. Tillgänglig i form av www-dokument. All Movie Talk. http://www.allmovietalk.com/?page_id=91

- [11] Collins, D. 2000. Computer Editing: Split Man. Hänvisat 12.1.2000. Tillgänglig i form av www-dokument. <http://www.videomaker.com/article/7998>
- [12] Allen, A. 2011. 180 Degree Rule Explained. Hänvisat 8.2.2011. Tillgängligt i form av www-dokument. <http://vimeo.com/videoschool/lesson/52/180-degree-rule-explained>
- [13] Tudor, P.N. 1995. MPEG-2 Video Compression. Tillgängligt i form av www-dokument. http://www.bbc.co.uk/rd/pubs/papers/paper_14/paper_14.shtml
- [14] Robertson, M. 2008. H.264 Versus MPEG-4 - Video Encoding Formats Compared. <http://www.reelseo.com/encoding-formats-mpeg4-vs-h264/>
- [15] Uro, T. 2007. New File Extensions and MIME Types. Hänvisat 31.10.2007. Tillgänglig i form av www-dokument. <http://www.kaourantin.net/2007/10/new-file-extensions-and-mime-types.html>
- [16] Sudhakaran, S. 2013. The Difference between Encoding, Transcoding and Rendering. Hänvisat 29.1.2013. Tillgänglig i form av www-dokument. <http://wolfcrow.com/blog/the-difference-between-encoding-transcoding-and-rendering/>
- [17] Sudhakaran, S. 2012. About Containers and Codecs. Hänvisat 17.5.2012. Tillgänglig i form av www-dokument. <http://wolfcrow.com/blog/about-containers-and-codecs/>
- [18] Wilt, A. 2006. The DV, DVCAM & DVCPRO Formats. Hänvisat 16.7.2006. Tillgänglig i form av www-dokument. <http://www.adamwilt.com/DV-FAQ-tech.html>
- [19] Bao, Y. 2012. The History of Camcorder. Hänvisat 21.9.2012. Tillgängligt i form av www-dokument. <http://goarticles.com/article/The-History-Of-Camcorder/6974393/>
- [20] Scoble, G. Guide to Camcorder Audio Recording. Tillgänglig i form av www-dokument. <http://camcorders.about.com/od/buyingguide/a/Guide-To-Camcorder-Audio-Recording.htm>

[21] 2001. Affordable migration to High Definition. Tillgänglig i form av www-dokument. Sony Professional.

<http://www.sony.co.uk/pro/product/hdvcamcorders/hvr-z1e/overview>

[22] Electus Distribution. 2001. Video Signal Fomats Explained. Tillgänglig i form av pdf-dokument. http://www.jaycar.com.au/images_uploaded/videosig.pdf