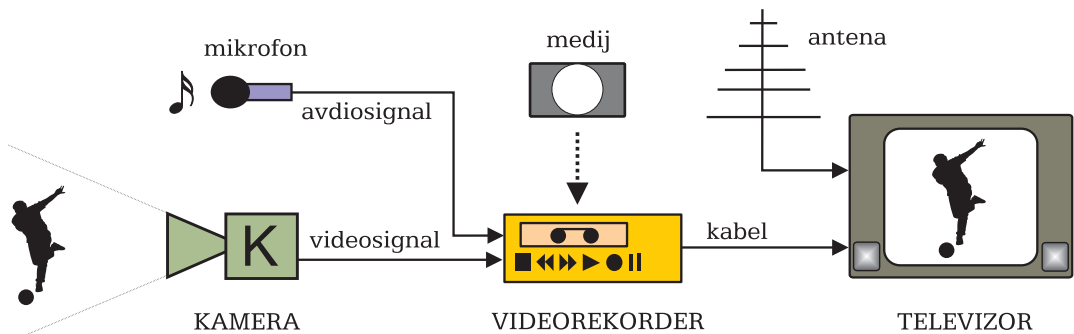


## I. UVOD V AVDIOVIZUALNE MEDIJE

### 1. VIDEO, FILM in RAČUNALNIK

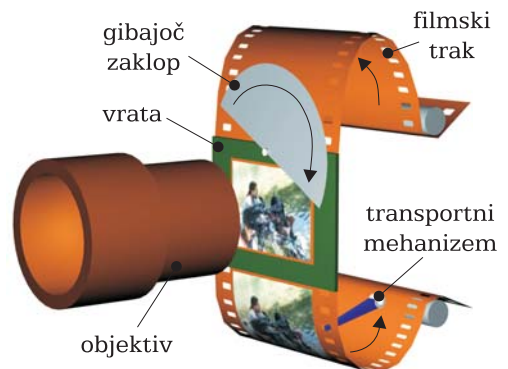
Zapisovanje gibljive slike na filmski trak je znano že od konca devetnajstega stoletja, po odkritju videokamere pa so se strokovnjaki začeli spraševati, če je možno shraniti tudi elektronsko sliko. To jim je uspelo na prelomu dvajsetega stoletja. Danes ima vse več izobraževalnih ustanov (šol, muzejev, galerij, knjižnic...), gospodarskih in trgovskih podjetij, športnih organizacij, ter posameznikov videorekorderje in kamkorderje. Vzrok za takšno razširjenost je sprejemljiva cena, enostavna uporaba in dejstvo, da si tisto, kar slišimo in vidimo, bolje zapomnimo, kot tisto, kar samo slišimo. Na svetu je v rabi najmanj 600 milijonov TV sprejemnikov, 300 milijonov videorekorderjev in 50 milijonov kamkorderjev, deluje pa tudi več deset tisoč televizijskih postaj.



slika 1.1 - osnovni elementi videa

Video je elektronski postopek, pri katerem kamera pretvori vidno sliko v električne impulze ali videosignal, mikrofon pa zvok v električni avdiosignal (slika 1.1). Z video rekorderjem lahko avdio-video signal shranimo na medij oziroma nosilec zapisa. Najstarejši in najbolj razširjeni videorekorderji so magnetoskopi za snemanje na magnetni trak navit v videokasete (VCR - video cassette recorder). Novejši rekorderji omogočajo tudi shranjevanje na Digitalni večnamenski disk v DVD rekorderju ali trdi disk v HDD rekorderju. Televizor je slikovni in zvočni monitor. Pretvarja videosignal v sliko na zaslonu in avdio signal v zvok iz zvočnika. Televizijska antena omogoča sprejem avdio-video signala iz etra.

Filmska tehnika se od videotehnike razlikuje predvsem v načinu zapisovanja slike. Namesto na magnetni trak se slika zapisuje na filmski trak v filmski kameri. Zapisovanje sličic omogoča svetlobno občutljiva emulzija nanešena na trak, gibanje pa transportni mehanizem za premakanje traku. Sinhrono s transportnim mehanizmom se vrti tudi gibajoč zaklop. Omogoča osvetljevanje v trenutku ko film miruje in zaporo svetlobe ko se film giblje (slika 1.2). Film mora do razvijanja v laboratoriju ostati v temi, po razvijanju pa ga lahko predvajamo



slika 1.2 - snemanje na film

s kinoprojektorjem. Zvok snemamo ločeno, na primer na digitalno avdio kaseto, in ga pozneje v montaži sinhroniziramo s sliko. Film za domačo rabo je s prihodom videa zastarel, saj je zamudno razvijanje »nemega« filma nadomestil »posnemi-in-poglej« video z možnostjo brisanja in presnemavanja. Sicer dražji kamkorderji od filmskih kamer, a cenejše videokasete od filmskega traku, so v sedemdesetih letih prejšnjega stoletja vplivali na zaton hišnih filmskih kamer. Film zaradi kakovosti na večjem 35-milimeterskem formatu v primerjavi s standardnim videom, ostaja vodilni medij za snemanje celovečernih filmov. Pod besedo film se skrivata dva pojma. Film kot filmski trak, medij za zapisovanje slike, in film kot zvrst, celovečerni ali igrani film.

Računalnik postaja v video in filmski proizvodnji vse bolj nepogrešljiv element. Z njim lahko montiramo, oblikujemo napise in komponiramo posebne učinke ali pa nadomešča videokorder, videomešalko, predvajalnik glasbe... V povezavi z videom je uporaba enostavna, saj oba medija »razumeta« elektronski in digitalni zapis, medtem ko je uporaba za film bolj zapletena. Največ uporabljamo računalnik za montiranje, za tako imenovano nelinearno montažo. Gradivo posneto s kamkorderjem na videokaseto zajamemo, oziroma presnamemo na trdi disk v računalnik, ga obdelamo tako, da izberemo uporabne posnetke, dodamo posebne učinke in napise, ter izdelek poljubno uporabimo. Lahko ga gledamo na televizorju, pošljemo na Internet ali po elektronski pošti, kopiramo na trak, na CD ali na DVD (slika 1.3).



slika 1.3 - video računalnik

Podobno, kot sta imela film in televizija v začetku težave s sprejemom v javnosti, tako se tudi računalnik razvija od nepomembnega do zelo pomembnega medija. Prvi računalniki niso omogočali dela z videom, z razvojem programske, predvsem pa strojne opreme lahko z njimi obdelujemo tudi zahteven video zapis. Pod pojmom »video računalnik« mislimo na računalnik z avdio-video vhodom in izhodom ter sposobnostjo za predvajanje videa na monitorju oziroma televizorju v stvarnem času.

Povezani v svetovno medmrežje tvorijo večpredstavnostni interaktivni medij Internet. Večpredstavnost je kombinacija gibljive slike, zvoka, grafike in besedila - za razliko od videa in filma, kjer gre samo za gibljivo zvočno sliko. Interaktivnost pa je odzivanje medija na zahtevo uporabnika, se pravi sodelovanje med uporabnikom in medijem.