



**USAID**  
NGA POPULLI AMERIKAN  
OD AMERIČKOG NARODA

AFTER SCHOOL SUPPORT  
FOR TEENS



Kosovo Career  
Development Foundation



## Trajnim për Video Produksion

Zhvillimi i shkathtësive për incizim dhe montim  
të videove, punë ekipore dhe komunikim

Dhjetor 2020

*Pikëpamjet e autorit të shprehura në këtë udhëzues nuk i reflektojnë medoemos pikëpamjet e Agjencionit të Shteteve të Bashkuara për Zhvillim Ndërkombëtar apo të Qeverisë së Shteteve të Bashkuara.*

Zhvillimi i këtij udhëzuesi është mundësuar nga Fondacioni Kosovar për Zhvillim të Karrierës (KCDF), në bashkëpunim dhe me mbështetjen e Programit ASSET, të financuar nga USAID.

*Ky udhëzues është financuar nga populli amerikan përmes Agjencionit të SHBA-së për Zhvillim Ndërkombëtar (USAID Kosovë), në kuadër të Programit 'Përkrahje Adoleshentëve pas Mësimit të Rregullt' të USAID-it të cilin e zbaton Qendra për Arsim të Kosovës (KEC) në partneritet me FHI 360 dhe Crimson Capital Corp.*

## Tabela e përmbajtjes

1	Hyrje .....	4
2	Intervista .....	5
2.1	Çka është intervista dhe pse dallon nga biseda e rëndomtë? .....	5
2.2	Përgatitja për intervistë.....	5
2.2.1	Cili është qëllimi i intervistës? .....	5
2.2.2	Çfarë ju nevojitet?.....	6
2.2.3	Ku dhe kur?.....	6
2.3	Parapërgatitja e intervistës.....	7
2.4	Strukturimi i intervistës .....	7
2.5	Llojet e intervistave.....	8
2.6	Formulimi, renditja dhe përmbajtja e pyetjeve të një interviste.....	9
2.7	Prezantimi i pyetjeve dhe mbajtja e intervistës.....	10
3	Krijimi i storyboard për video .....	11
4	Praktikat e xhirimit të videos.....	14
4.1	Pajisjet e punës.....	15
4.2	Cilësimet e kamerës.....	18
4.3	Elementet dhe teknikat e xhirimit.....	26
5	Post Produksioni .....	32

# 1 Hyrje

Ky modul përmban shpjegim për procesin e krijimit të një video-interviste nga përgatitja për intervistë deri te editimi i videos dhe finalizimi i saj. Për të zhvilluar një intervistë të suksesshme nevojitet shumë përgatitje paraprake. Edhe pse intervista është një shkëmbim pikëpamjesh ajo karakterizohet dhe veçohet nga një bisedë e rëndomtë sepse mbahet për një arsye shumë specifike, ka për synim një rezultat të caktuar, është e strukturuar me kujdes dhe me vetëdije, caktohet dhe drejtohet nga një person – intervistuesi, dhe zakonisht regjistrohet apo evidentohet. Për përgatitjen e intervistës duhet të dini se cili është qëllimi i intervistës, çfarë ju nevojitet (informatat), kur dhe ku do të mbahet intervista.

Në raste kur do të krijoni një video nga kjo intervistë, atëherë është mirë të krijoni një *storyboard* e cila është një udhërrëfyes që do të drejtojë udhëtimin tuaj nga skenari në ekran. Në këtë mënyrë ju do të keni një ide se çfarë skena dhe pamje dëshironi të kapni gjatë xhimit. Një *storyboard* përfshin vizatime, skica, imazhe referimi ose fotografi për të përfaqësuar secilën kornizë, një përshkrim të kuadrove me çdo informacion të rëndësishëm për veprimin, dialogun ose përbërjen, ndriçimin, muzikën, etj., specifikimet e kuadrove - madhësinë e kuadrove, gjatësinë e lehteve, shkrepjet, etj., lëvizjet e kamerës dhe / ose karakterit ose mënyrën se si çdo kuadro lidhet me tjetrën.

Videot mund të xhirohen në një lokacion të përshtatshëm, që duket ashtu sikur e keni menduar ju apo në studio e cila rregullohet për të krijuar një skenë të dëshiruar. Sidoqoftë, sigurohuni që vendi ku po xhironi të jetë pa zhurmë, apo personat që ndodhen aty të mos bëjnë zhurmë gjatë xhirimeve. Procesi i krijimit të një video ka tri faza: para-prodhimi, prodhimi, dhe pas-prodhimi (ang. pre-production, production, post-production). Faza e para-prodhimit përfshin përgatitjet për xhirim, krijimin e *storyboard-it*, përcaktimin e lokacionit për xhirim, sigurimin e pajisjeve të nevojshme si kamera, mikrofoni, ndriçimi nëse ka nevojë, trekëmbëshi, stabilizuesi, përcaktimin e kohës, ditës, temës, përmbajtjes etj.

Faza e prodhimit është pjesa e procesit të xhimit të videos. Në fazën e prodhimit duhet të keni parasysh se pas përfundimit të xhirimeve, nuk ka kthim mbrapa. Ajo çfarë është prodhuar aty rezultoi në suksesin dhe arritjen e videos së dëshiruar, pra është faza më sfiduese dhe më e rëndësishmja nga të trijat, prandaj duhet t'i kushtohet rëndësi e veçantë. Faza pas-prodhimit përfshin editimin dhe krijimin e videos me materialet e fituara nga faza e prodhimit.

## 2 Intervista

### 2.1 Çka është intervista dhe pse dallon nga biseda e rëndomtë?

Intervista është një shkëmbim pikëpamjesh. Megjithatë, edhe një bisedë është një shkëmbim i pikëpamjeve. Atëherë, çka e dallon një intervistë nga bisedat e rëndomta?

Intervistat karakterizohen me vetitë në vijim:

- Mbahen për një arsye shumë specifike
- Kanë për synim një rezultat të caktuar
- Janë të strukturuar me kujdes dhe me vetëdije
- Caktohen dhe drejtohen nga një person – intervistuesi, dhe
- Zakonisht regjistrohen apo evidentohen.

Zhvillimi i intervistave nuk është një proces i lehtë sikur zhvillimi i bisedave sepse ju duhet të takoheni me njerëz të panjohur, të shtroni pyetje dhe të merrni informata për tema që nuk keni informata ose keni shumë pak njohuri. Për zhvillimin e suksesshëm të intervistave janë tre faktor të rëndësishëm:

1. Përgatitja
2. Përgatitja dhe
3. Përgatitja

Intervistat më të mira janë ato të cilat janë të përgatitura mirë, me pyetje të qarta dhe të përgatitura paraprakisht dhe kur intervistuesi e dëgjon me vëmendje çdo përgjigje.



Figura 1 Përgatitja për intervistë

### 2.2 Përgatitja për intervistë

Pavarësisht nëse është hera e parë apo keni përvojë paraprake në zhvillimin e intervistave, **përgatitja e intervistës** është shumë me rëndësi. Sa më shumë që dini për temën e intervistës, aq më e lehtë dhe më e suksesshme do të jetë ajo. Sipas gazetarit australian Kerry O'Brien (Intervistat personale me Kerry O'Brien, Nëntor 2000), personi që zhvillon intervistë duhet të ketë respekt për audiencën dhe të përgatitet para intervistës sa më mirë që mundet për temën e diskutimit.

Për përgatitjen e intervistës duhet të dini pikat në vijim:

- Cili është qëllimi i intervistës?
- Çfarë ju nevojitet?
- Kur dhe ku do të mbahet intervista?

#### 2.2.1 Cili është qëllimi i intervistës?

Hapi i parë në përgatitjen e intervistës është që të përcaktoni qëllimin e saj. Për të përcaktuar qëllimin, duhet të caktoni fillimisht personin që keni për ta intervistuar dhe çfarë dëshironi të arrini me këtë intervistë.

Përcaktimi i qartë i qëllimit është shumë i rëndësishëm sepse ju ndihmon të definoni stilin dhe strukturën e intervistës si dhe ju mundëson ta matni suksesin e intervistës në fund.

Pasi të keni caktuar personin që dëshironi ta intervistoni, ju duhet ta kontaktoni atë për ta pyetur se kur është koha më e përshtatshme për ta për ta realizuar intervistën. Për më tepër, gjatë bisedës gjithashtu e informoni të intervistuarin se për çfarë qëllimi do të përdoren përgjigjet e tij/saj dhe materiali që do të mbledhet gjatë intervistës. Është e rëndësishme të jeni gjithmonë të sjellshëm duke përdorur shprehje të tilla si “ju lutem” dhe “ju faleminderit”.

### 2.2.2 Çfarë ju nevojitet?

Para dhe gjatë zhvillimit të intervistës duhet të mendoni se çfarë informata ju nevojiten, përkatësisht në cilat fusha dhe informata duhet të fokusoheni më shumë. Ju duhet të mendoni edhe cilat pyetje duhet t’i bëni dhe në çfarë sekuence duhet t’i shtroni ato. Njëkohësisht, ju duhet të mendoni edhe çfarë informata mund t’i nevojiten të intervistuarit paraprakisht.

Në këtë fazë të përgatitjes duhet të mendoni edhe cilat pajisje duhet t’i keni me vete gjatë zhvillimit të intervistës, siç janë: kamera, mikrofoni, diktafoni, blloku i shënimeve me laps apo kimik, pajisjet e ndriçimit, etj.

Për të incizuar intervistën përdoren pajisje të ndryshme, si: kamerat, diktafoni, telefonat e mençur, laptopi etj. Në figurën në vijim paraqiten pajisjet që përdoren më shumë, sipas përqindjes së përdorimit,



ku siç shihet, pajisjet profesionale të kamerës përdoren më së shumti (39%), ndërsa më së paku përdoret laptopi (12%).

Figura 2 Pajisjet që përdoren për të incizuar

### 2.2.3 Ku dhe kur?

Koha dhe vendi i zhvillimit të intervistës janë faktorë shumë të rëndësishëm për zhvillimin e suksesshëm të intervistës. Për shembull, periudhat kohore si gjatë apo menjëherë pas pauzës së drekës nuk konsiderohen kohë të përshtatshme për zhvillimin e intervistës. Gjithashtu edhe një intervistë që zgjat shumë mund të bëhet joproduktive dhe monotone.

Kualiteti i intervistës ndikohet fuqimisht nga atmosfera dhe vendi i zhvillimit të intervistës. Ju mund të vendosni ta intervistoni dikë në vendin e punës, por në këtë rast është më rëndësi të keni kujdes që mos të ketë zhurmë dhe lëvizje të shumta, sepse kjo mund të ndikojë në shpërqendrimin e të intervistuarit, por edhe audiencës. Prandaj, ju duhet të zgjedhni një mjedis me më pak shpërqendrim duke shmangur ambientet me ndriçim të lartë apo nivel të lartë të zhurmës, për të zhvilluar intervistën në ambient të atillë ku i intervistuari mund të ndihet rahat.

Ju po ashtu mund të vendosni t’i kryeni disa pjesë të një interviste në vende të ndryshme. Në këtë rast mendoni gjithmonë rreth atmosferës që krijoni për të intervistuarin. Përpiquni gjithnjë të krijoni një atmosferë relaksimi dhe të përshtatshme.

Është e rëndësishme që paraprakisht të konfirmoni datën dhe kohën e intervistës edhe njëherë dhe të dërgoni një përkujtim te personi i përzgjedhur për intervistim, për datën, kohën dhe vendin e saktë ku do të realizohet intervista.

### 2.3 Parapërgatitja e intervistës

Për t'u përgatitur për intervistë, ju duhet të lexoni mbi hulumtimin tuaj dhe krijoni një draft të parë të një liste me disa pyetje. Numri i pyetjeve mund të ndryshojë varësisht nga kompleksiteti i temës dhe koha në dispozicion. Sa më specifike të jenë pyetjet tuaja, aq më mirë dhe më i qartë do të jetë mesazhi apo rekomandimi. Është e preferueshme që të mos bëni pyetje që mund të përgjigjen me një po ose jo të thjeshtë, por të mendoni paraprakisht për bisedën që do të bëni me të intervistuarin. Prandaj, sigurohuni që t'i shkruani të gjitha pyetjet tuaja dhe pastaj t'i praktikoni ato me një bashkëbisedues.

### 2.4 Strukturimi i intervistës

Elementi i parë dhe kryesor i një interviste të suksesshme është përgatitja e cila duhet të bëhet paraprakisht. Më pas vjen procesi i intervistimit i cili përfshin hapa tjerë që duhet t'i përmbaheni.

**Të jeni në kohë** është gjëja e parë që duhet t'i përmbaheni. Mbërrini në vendin e intervistës tuaj disa minuta para se të filloj intervistimi, ashtu që të siguroheni rreth lokacionit, të ndiheni mirë me ambientin dhe t'i bëni përgatitjet finale.

Nëse nuk keni qenë kurrë në vendin ku po zhvillohet intervista juaj, shkoni edhe më herët në mënyrë që të keni kohë ta njihni lokacionin. Nuk ka asgjë më joprofesionale sesa një intervistues që është vonë. Ju gjithashtu mund të përdorni kohën që jeni duke pritur për të marrë shënime rreth mjedisit. Ju nuk do të mbani mend detajet më vonë, prandaj shkruani ato në fillim sa keni kohë.

**Hapja e intervistës** në një mënyrë të qartë, të relaksuar dhe të hapur është e rëndësishme për një numër arsyesh. Fillimisht i jepni të intervistuarit informacione se çfarë mund të pres nga intervista, kjo ndihmon në krijimin e një ambienti të relaksuar, krijon një raport të mirë me të intervistuarin, krijon një imazh profesional për ju dhe cakton tonin e intervistës që dëshironi të arrini.

Këtu duhet të shpjegoni qëllimin e intervistës dhe të përsëritni se në çfarë mënyre dhe në çfarë kanali do të përdoren informatat apo materialet e krijuara nga kjo intervistë. Shpjegoni kush do të ketë qasje në përgjigje dhe si do të analizohen përgjigjet, shpjegoni formatin e intervistës dhe llojin e intervistës që po bëni dhe natyrën e saj. Tregoni sa do të zgjasë intervista dhe pyetni ata nëse kanë ndonjë pyetje para se të filloni me intervistën. Po ashtu, shumë e rëndësishme është që të regjistroni intervistën dhe të merrni shënime.

**Bëni pyetjet e duhura** duke përcaktuar llojin e pyetjeve dhe përgjigjet apo informatat të cilat ju nevojiten dhe dëshironi t'i keni pas intervistës. Sigurohuni që qëllimi dhe pyetja kryesore e intervistës është e qartë, zhvilloni një listë të pyetjeve dhe kontrolloni ato gjatë intervistës, filloni me një pyetje neutrale për të lehtësuar rrjedhën e lirë të informacionit dhe përdorni pyetje të hapura në mënyrë që i intervistuari të jap përgjigje më të plota dhe eliminoni sa më shumë pyetjet që japin përgjigje "po" ose "jo", sepse ato japin informacione të kufizuara. Kufizoni përmbajtjen e secilës pyetje me një ide të vetme për të shmangur konfuzionin dhe mos influenconi të intervistuarin duke bërë pyetje drejtuese të cilat përpiqen të nxjerrin përgjigjet që ju dëshironi.

**Nëse nuk e keni kuptuar përgjigjen apo nëse nuk keni marrë përgjigjen e pyetjes që keni bërë, kërkoni nga i intervistuari që të përsëris dhe të sqaroj përgjigjen edhe njëherë.** Mos supozoni përgjigjet, mos gjykoni dhe shmangni diskutimet e parëndësishme. Në fund të intervistës përmbledhni pikat e raportuara dhe pyesni të anketuarin nëse kjo përmbledhje është e saktë.

**Dëgjoni me vëmendje të plotë** të intervistuarin dhe transmetoni sinjale se jeni duke e dëgjuar. Nëse vërtetë po e bëni me dëshirë, nuk do t'iu duhet të aktroni se jeni të interesuar në atë që po diskutohet. Përqendrohuni tek intervistuesi dhe ofroni reagime joverbale të tilla si buzëqeshja, pohimet me kokë, apo ndonjë sinjal tjetër përmes gjuhës së trupit për të treguar interesimin tuaj. Me këto sjellje do të tregoni se jeni të sigurtë, entuziastë, dhe të angazhuar, të gjitha janë karakteristika që shumica e organizatave i vlerësojnë te punonjësit e tyre. Më e rëndësishmja, sidoqoftë, është se dëgjimi aktiv përgatit shqisat dhe mendjen tuaj për të kuptuar dhe përpunuar tonin dhe kontekstin e asaj që thotë intervistuesi.

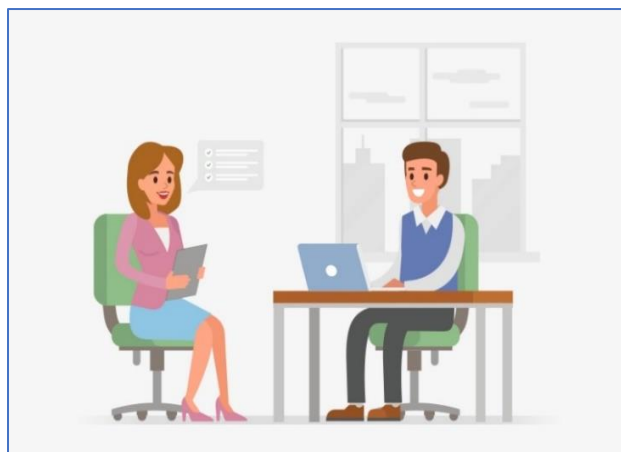


Figura 3 Intervista

**Udhëhiqni intervistën në një mënyrë të organizuar.** Gjatë intervistës, jini të sjellshëm ndaj subjektit tuaj dhe gjithmonë merrni kohën e nevojshme për të kërkuar një shpjegim në lidhje me gjërat që nuk i kuptoni. Lejoni që intervista të marrë rrjedhën e saj natyrale, shikoni personin në sy kur bëni pyetje, Gjithmonë dëgjoni me kujdes përgjigjet sepse çdo përgjigje mund të sjell më shumë pyetje ose të përfshijë një përgjigje për një pyetje që nuk e keni bërë ende.

Mos bëni një pyetje që tashmë i intervistuari është përgjigjur. Në këto raste subjekti do ta kuptoj se ju nuk e keni dëgjuar dhe mund të ndihet i fyer. Mos i lexoni pyetjet tuaja njëra pas tjetrës sikur të mos ju pritët të mbaroni intervistën por mbani intervistën të relaksuar dhe spontane si një bisedë. Një pyetje duhet t'ju çojë në një tjetër, nëse jeni duke i dëgjuar përgjigjet, kjo do t'ju vijë natyrshëm. Prandaj, shtroni pyetje vijuese, lidhni përgjigjen e mëparshme dhe pyetjet tuaja të radhës së bashku në mënyrë që biseda të rrjedhë natyrshëm. Edhe nëse jeni duke regjistruar një intervistë, merrni shënime. Mos shkruani çdo fjalë të thënë, sepse kjo vetëm do të ngadalësoj intervistën, por vetëm pikat kryesore. Për fund, është me rëndësi ta njoftoni të intervistuarin se si të vendosin kontakt me ju më vonë, nëse ata preferojnë.

## 2.5 Llojet e intervistave

**Intervista joformale si bisedë** – Në këtë lloj të intervistës nuk bëhen pyetje të paracaktuara, në mënyrë që të qëndroni sa më të hapur dhe të adaptueshëm me natyrën dhe prioritetet e të intervistuarit. Në këtë rast gjatë intervistës, intervistuesi "shkon me rrjedhën".

**Intervista e përgjithshme udhëzuese** – Ky lloj i intervistës ka një qasje udhëzuese me qëllimin që të siguroj të njëjtat informata të përgjithshme nga secili i intervistuar. Kjo siguron më shumë fokus sesa



qasja si bisedë, por sërish lejon një shkallë lirie dhe përshtatshmërie në marrjen e informacionit nga i intervistuari.

**Intervista e standardizuar e hapur** – Në këtë lloj të intervistës, të njëjtat pyetje iu hapen të gjithë të intervistuarve. Një pyetje e hapur është ajo ku të anketuarit janë të lirë të zgjedhin se si t'i përgjigjen pyetjes, pra nuk janë pyetje që kërkojnë përgjigje me "po" ose "jo" apo që japin një vlerësim më të elaboruar. Kjo qasje mundëson intervista më të shpejta që mund të analizohen dhe krahasohen më lehtë.

**Intervista e mbyllur me përgjigje fikse** – Në këtë lloj të intervistës të gjithë të intervistuarve u drejtohen të njëjtat pyetje dhe u kërkohet të zgjedhin përgjigje në mes të disa alternativa të paracaktuara.

## 2.6 Formulimi, renditja dhe përmbajtja e pyetjeve të një interviste

### Formulimi i pyetjeve

Formulimi duhet të jetë i hapur (ang. open-ended). Të intervistuarit duhet të jenë në gjendje të zgjedhin termat e tyre, kur iu përgjigjen pyetjeve. Pyetjet duhet të jenë sa më neutrale që është e mundur. Shmangni formulimet që mund të ndikojnë në përgjigjen e të intervistuarit, si ato sugjeruese, gjykuese.

Një shembull i pyetjes sugjeruese është: *A pajtoheni që punëdhënësit po kërkojnë kandidatë me shkathtësi të buta, më shumë sesa kandidatë me shkathtësi teknike?* Në vend të kësaj, mund të pyesni: *Cili mendoni që është vlerësimi i punëdhënësve rreth shkathtësive teknike dhe shkathtësive të buta për punëkërkuessit?* Pyetjet duhet të bëhen veçmas dhe të formulohen qartë. Kjo përfshin njohjen e termave të veçantë për programin ose kulturën e të intervistuarit.

Bëni kujdes kur bëni pyetje "pse?". Kjo lloj pyetje sjell një marrëdhënie shkak-pasojë që mund të mos ekzistoj në të vërtetë. Këto pyetje mund të bëjnë që i intervistuari të ndjehet se duhet të mbrohet në një mënyrë, p.sh., sepse duhet domosdoshmërisht ta justifikoj përgjigjen, e cila mund të pengoj përgjigjen e lirë ndaj kësaj pyetje si dhe në pyetjet e ardhshme.

### Renditja e pyetjeve

Provoni t'i përfshin të intervistuarit në intervistë sa më shpejtë që të jetë e mundur. Para se të pyesni për çështje të diskutueshme (të tilla si përshtypjet dhe përfundimet), së pari pyesni për disa fakte. Me këtë qasje, të anketuarit mund të përfshihen më lehtë në intervistë para se të ngrohen në çështje më personale.

Shpërndani pyetjet e bazuara në fakte gjatë gjithë intervistës për të shmangur listat e gjata dhe të njëpasnjëshme të pyetjeve të bazuara në fakte, të cilat tentojnë t'i lënë të intervistuarit të pa angazhuar.

Bëni pyetje në lidhje me të tashmen para pyetjeve lidhur me të kaluarën ose të ardhmen. Zakonisht, është më e lehtë për të intervistuarit të flasin për të tashmen dhe pastaj të thellohen në të kaluarën ose të ardhmen.

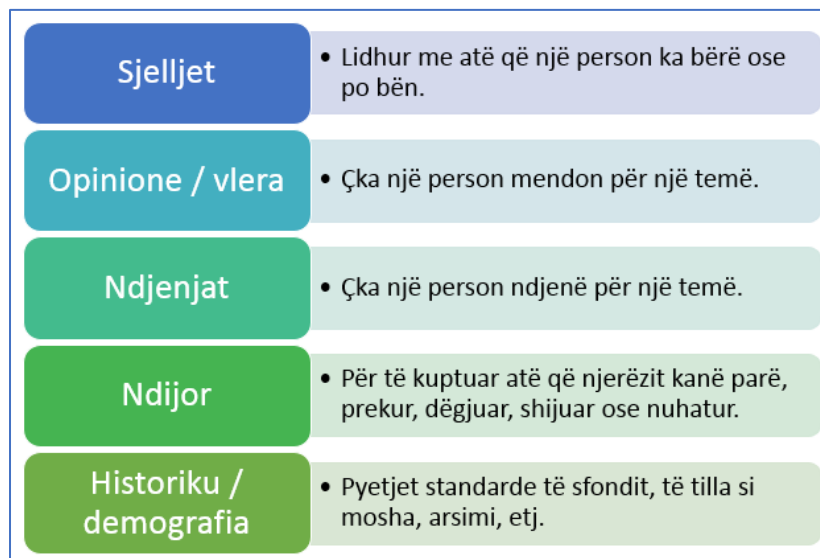


Figura 4 Formulimi i pyetjeve

Pyetjet e fundit mund të lejojnë të intervistuarin të japin çfarëdo informacioni tjetër që ata preferojnë të shtojnë dhe përshtypjet e tyre nga intervista.

### **Përmbajtja e pyetjeve**

Zakonisht janë rreth gjashtë lloje të temave apo përmbajtjeve të pyetjeve në një intervistë, siç janë paraqitur në figurën në vijim:



*Figura 5 Temat e pyetjeve të intervistës*

Vini re se pyetjet e mësipërme mund të bëhen në lidhje me të kaluarën, të tashmen ose të ardhmen.

### **2.7 Prezantimi i pyetjeve dhe mbajtja e intervistës**

Mundohuni të qëndroni sa më neutral që është e mundur. Kjo bëhet duke mos shfaqur reagime të forta emocionale ndaj përgjigjeve të të intervistuarit. Bëhuni sikur "i keni dëgjuar të gjitha më parë". Inkurajoni përgjigjet në raste me dremitje të kokës, shprehje aprovuese, etj.

Bëni kujdes në lidhje me shprehjet e fytyrës kur merrni shënime sepse shpesh kur jeni duke marrë një shënim, fytyra juaj mund të duket sikur thotë se jeni të befasuar ose shumë të kënaqur me një përgjigje, e cila mund të ndikoj në përgjigjet e pyetjeve të ardhshme.

Siguroni tranzicion midis temave kryesore, përmes shprehjeve "ishim duke folur për (këtë) dhe tani do të doja të kaloj në (një temë tjetër, që është...)". Mos e humbni kontrollin e intervistës. Kjo mund të ndodhë kur të intervistuarit largohen nga tema kryesore dhe u duhet shumë kohë për t'u përgjigjur në një pyetje apo për t'u kthyer në temë sa edhe koha fillon të mbaroj, ose madje ata fillojnë të bëjnë pyetje ndaj intervistuesit.

Bisedat nuk janë kurrë thjesht shkëmbim fjalësh. Për të mbështetur gjuhën që ne përdorim është një gamë e tërë joverbale e komunikimit si toni i zërit, gjestet që përdorim, mënyrën se si lëvizim sytë apo mbajmë trupin, etj. Ne kemi më pak kontroll mbi sjelljen tonë joverbale sesa mbi mënyrën se si flasim. Kjo mund të jetë sepse ne kemi mësuar pjesën më të madhe të gjuhës së trupit tonë në mënyrë implicite, duke marrë dhe imituar gjuhën e trupit të njerëzve përreth nesh. Komunikimi ynë joverbal ndonjëherë i thotë gjëra personit tjetër që nuk kemi ndërmend t'ua themi. Nën presion, trupat tanë lejojnë një rrjedhje informatash dhe ndjenjat tona shpërfaqen si gjeste.

### 3 Krijimi i storyboard për video

Një *storyboard* është një udhërrëfyes që do të drejtojë udhëtimin tuaj nga skenari në ekran. Storyboard është një seri skicash që përfaqësojnë kuadrot individuale të planifikuara për një video, film ose reklamë. Ato shpesh përfshijnë udhëzime për këndin e kamerës, ndriçimin dhe kalimet nga një kuadër në tjetrin, së bashku me dialogun dhe shënime të tjera. Kuadri është ajo se çfarë shohim në ekran në një moment dhe me të lëvizur kamerën, ndërron edhe kuadri.

Storyboard mund të përmbaj sado informacione që të jetë e nevojshme. Ky është një mjet për t'iu ndihmuar në procesin e para-prodhimit, kështu që mund të përdorni çfarëdo formati dhe të vendosni informata nga më të ndryshmet që i konsideroni si të nevojshme për procesin e krijimit të një video.

Ky proces ju ndihmon të planifikoni një video nga fillimi në fund. Si do të jetë ndriçimi? Si do të rrjedhë tregimi? A do të ketë zëra ose dialog? Si doni të ndihen shikuesit? Pra, krijimi i një storyboard-i ju lejon të kuptoni tregimin dhe të identifikoni çdo boshllëk në video, para se të shpenzoni para dhe kohë për prodhimin e saj. Puna në këto elemente ndihmon që produkti përfundimtar të jetë pikërisht siç është parashikuar. Një storyboard përfshin elementet në vijim:

- Vizatime, skica, imazhe referimi ose fotografi për të përfaqësuar secilën kornizë.
- Një përshkrim i kuadrove - çdo informacion i rëndësishëm për veprimin, dialogun ose përbërjen, ndriçimi, muzika, etj.
- Specifikimet e kuadrove - madhësia e kuadrove, gjatësia e lehtëve, shkrepjet, etj.
- Shigjeta për të treguar lëvizjen e kamerës dhe / ose karakterit ose mënyrën se si çdo kuadro lidhet me tjetrën.

Storyboard-i krijohet nga një skenar, kështu që para se të filloni të krijoni një storyboard duhet të keni përfunduar me skenarin e videos. Shkrimi i një skenari përfshinë shkrimin e lëvizjeve, veprimet, shprehjet dhe dialogun e personazheve në formatin e skenarit (që përfshin shprehjet e fytyrës, lëvizjet e trupit, etj.). Pasi të keni një skenar të përfunduar me të gjitha detajet e nevojshme, zbërtheni skenarin në skena dhe më pas ato skena në kuadro. Në varësi të gjatësisë së videos, mund të përfundoni me shumë skena dhe kuadro, e cila nuk është një gjë e keqe.

Qasuni në secilën kuadro sikur e shikoni përmes kamerës. Më pas, në momentin që ajo kuadro që shihni ndryshon, duhet të filloni një kornizë të re në panelin tuaj të storyboard-it. Sigurohuni që secila kornizë të nxjerrë në pah elementet në të cilët duhet të përqendrohet kamera. Identifikoni subjektin ose fokusin e secilës kuadro. Kjo ju ndihmon që të krijoni atë kuadro në ekran dhe të ndryshoni fokusin kur duhet.

Është gjithashtu e rëndësishme të përfshini në storyboard çdo lëvizje që do të ndodhë në kuadro. Kjo mund të jetë lëvizje e një personi në ekran, ose një lëvizje e kamerës, si një lëvizje majtas apo djathtas (ang. camera pan) ose një lëvizje lartë apo poshtë (ang. camera tilt). Në fund, tregoni se si duhet të pozicionohet dhe duket i tërë kuadri. Mendoni për subjektin apo subjektet. Ku janë ata në ekran? A janë afër kamerës apo larg?

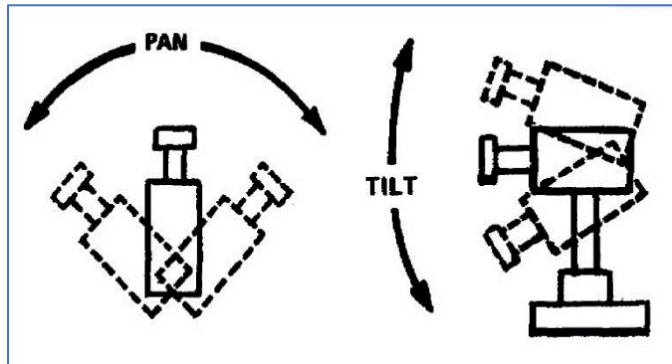


Figura 6 Lëvizjet e kamerës

Sigurohuni që informacioni i transmetuar në storyboard ju lejon t'i tregoni dikujt se si duhet të duket videoja. Për të krijuar një storyboard efikas nuk duhet të jeni një artist i shkëlqyer, mjafton t'i përfshini informatat e nevojshme për të kuptuar tregimin, skenat, kuadrot, karakteret, etj.



Figura 7 Pamje e një storyboard të thjeshtë

Në vijim është ofruar një shembull i tabelës e cila mund të përdoret për krijimin e storyboard-it tuaj:

Scene:	Scene:	Scene:
Scene:	Scene:	Scene:

Figura 8 Tabelë e storyboard-it

Me anë të storyboard ne mund të kuptojmë lidhjen e pamjeve ndërvete dhe se si ato rrjedhin në skenat më komplekse. Ajo mundëson që ta keni më të qartë se çfarë po ndodhë pa ndalur në *set* dhe pa shpenzuar kohën duke provuar metoda te ndryshme deri në gjetjen e *shot-it* final. Gjithashtu, një praktikë e tillë kursen buxhetin, duke shërbyer si një metodë e rëndësishme në aspektin organizativ.

Storyboard me fjalë të tjera mund të thuhet që është përkthim i fjalëve në pamje vizuale, ku çdo pamje e vizatuar e skenës mund të përfshij informacione të cilat edhe një person i cili nuk e ka lexuar fare skenarin, mund ta kuptoj rrjedhën e ngjarjes.

**Këtu duhet theksuar se çfarë është skena dhe çfarë është pamja?** Një skenë mund të përbëhet nga shumë pamje, pra një pamje ndryshe quhet një *shot*. Storyboard mund te vizatohet me dorë të lirë, por nga shume artistë përdoren edhe softuerë të ndryshëm për krijimin e tyre.

Disa nga softuerët që mund të përdoren për krijimin e storyboard janë:

- Final Draft
- Movie Magic Screenwriter
- Fade In
- Celtx

Disa nga hapat që mund të përdoren për krijimin e storyboard-it janë:

- Merrni një skenë nga skenari që keni zhvilluar, fillo pamje pas pamje duke krijuar listën me katrorë për zhvillimin e skenës, duke simuluar syrin e kamerës dhe duke paraqitur karakterin apo karakteret dhe çfarë do që shihet nga ajo.
- Vizatoni elementet me të rëndësishme të skenës. Pasi është pamje statike, në fund nga ato krijohet një pamje lëvizëse e cila ndjek rrjedhën e ngjarjes.
- Mundohuni me anë të vizatimit të paraqitni kahjen në të cilën marrin karakteret ose ngjarja, ashtu duke vizatuar edhe shigjeta nëse është e nevojshme.
- Pas vizatimit të pamjes, mund të shkruani disa fjalë poshtë saj, të cilat i japin më shumë kontekst punës së realizuar.
- Përveç vizatimit të pamjes, në storyboard përfshihen:
  - Numri i skenës, numri i pamjes në atë skene, numri i shot-it, llojet e shot-it, lëvizjet e kamerës, narracioni dhe pozicionimi i kamerës.

## 4 Praktikrat e xhirimit të videos

Në bazë të llojit të videos, ndryshon edhe vendi se ku xhirohet ajo video. Videot mund të xhirohen në një lokacion të përshtatshëm, që duket ashtu sikur e keni menduar ju apo në studio e cila rregullohet për të krijuar një skenë të dëshiruar. Sidoqoftë, sigurohuni që vendi ku po xhironi të jetë pa zhurmë, apo personat që ndodhen aty të mos bëjnë zhurmë gjatë xhirimeve. Po ashtu, sigurohuni që askush që nuk është pjesë e videos të mos jetë në kuadër.

Sigurohuni që vendi që po xhironi nuk ka rrëmujë dhe duket bukur, po ashtu që hapësira juaj punuese të jetë e pastër dhe pa ndotje. Qëndroni të vetëdijsëm për distancën në mes juve dhe kamerës. Nëse jeni shumë larg, do të dukeni më të vegjël dhe shikuesit mund të shpërqendrohen nga sfondi. Por as një pamje shumë afër nuk do ta tërheq shikuesit që ta shikojnë videon.

Nëse nuk jeni duke filmuar në një kënd të çuditshëm për efekt, përpiquni të mbani një kornizë që qëndron në nivelin e syve me audiencën tuaj. Një kënd i rrafshët dhe i nivelit të duhur do ta mbaj shikuesin tuaj të përqendruar te ju dhe nuk do të shtrembërojë proporcionet e trupit të personit që shihet në kamerë. Shikuesi dëshiron të shohë personin që flet, jo tokën, muret apo tavanin. Më së miri është që kamera të jetë në nivel ose pak më lartë dhe para të intervistuarit. Kur filmoni nga lartë, kjo do ta bëj kokën tuaj të duket më e madhe. Kur filmoni nga poshtë, trupi juaj do të duket më i madh.

Nëse jeni duke xhiruar video ku do të renditni gjëra ose do të përcjellni një sasi të madhe të informatave të shikuesit, flisni më ngadalë. Lini disa sekonda ndërmjet përmbajtjeve, në mënyrë që shikuesi të përpunojë atë që është thënë, ose në disa raste, në mënyrë që të mund ta shkruaj. Lini pesë sekonda si pauzë në fillim dhe në fund të videos, sepse kështu është më lehtë që materiali i xhiruar të pritët gjatë redaktimit (ang. editimit). Ndaloni pas sekuncave të gjata të informacionit të folur, përpiquni t'i bëni pauzat të duken të natyrshme, ndërsa kaloni në ato që janë duke u prezantuar.

Procesi i krijimit të një video ka tri faza: para-prodhimi, prodhimi, dhe pas-prodhimi (ang. pre-production, production, post-production).

Faza e para-prodhimit përfshin përgatitjet për xhirim, krijimin e storyboard-it, përcaktimin e lokacionit për xhirim, sigurimi i pajisjeve të nevojshme si kamera, mikrofoni, ndriçimi nëse ka nevojë, trekëmbëshi, stabilizuesi (ang. gimbal) i cili ju lejon të xhironi skena në lëvizje pa lëkundje të kamerës, përcaktimi i kohës, ditës, temës, përmbajtjes, etj.

Faza e prodhimit është pjesa e procesit të xhirimit të videos. Pas përgatitjes në fazën e parë, faza e dytë fillon nga dita e parë e xhirimeve. Dita apo ditët e xhirimit në fazën e parë janë caktuar dhe është faza e dytë e cila tregon se sa mirë është bërë përgatitja që të arrihet ajo se çfarë po kërkohet në rend të parë. Faza e prodhimit shpesh herë është edhe më e shkurtër sepse buxheti i videos cakton edhe përmbajtjen edhe ditët e xhirimit ku bëhet prodhimi i videos. Në fazën e prodhimit duhet të keni parasysh se pas përfundimit të xhirimeve, nuk ka kthim mbrapa. Ajo çfarë është prodhuar aty rezulton në suksesin dhe arritjen e videos së dëshiruar, pra është faza më sfiduese dhe më e rëndësishmja nga të trija, prandaj duhet t'i kushtohet rëndësi e veçantë.

Pa marrë parasysh rolet e ekipit në krijimin e një video, ju duhet të ketë kuptoni çdo pjesë dhe rol se çfarë është duke ndodhur. Këtu duhet të dini për pajisjet e punës, elementet dhe teknikat e xhirimit.

## 4.1 Pajisjet e punës

### Llojet e kamerave

Në tërësi kemi dy lloje të kamerave profesionale:

- Kamera me shirit filmik
- Kamera digjitale.

Varësisht nga projekti, mund të bëhet zgjedhja e duhur e kamerës, pasi që sot janë me qindra lloje të kamerave edhe përzgjedhja e saj mund të jetë pak e komplikuar.

Por mos harroni, kamera si ajo me shirit filmik dhe kjo digjitale ishte, është dhe gjithmonë do të mbetet një kuti me një vrimë e cila prodhon pamjet të cilat nevojiten për shfaqjen e tregimit tuaj.

Por janë tri lloje të kamerave digjitale të cilat mund të konsiderohen të pranueshme për xhirimin e një video apo filmi profesional, gjithmonë duke u bazuar në qëllimin e projektit, mundësitë e produksionit, buxhetin etj. E rëndësishme është të dihet diferenca në mes të kamerave dhe kjo nuk ka të bëjë vetëm me kualitetin e cila ajo ofron. Në syrin e shumë personave, kualiteti i një filmi mund të jetë shumë në rregull por varësisht nga kamera që është xhiruar mund të mos pranohet. Shumë festivale botërore dhe shërbime online të transmetimit si Netflix, Amazon Prime, Hulu etj., kanë specifika të veçanta sa i përket formatit të xhirimit që është prodhuar nga një kamerë e caktuar.

Prodhues të ndryshëm të kamerave ka shumë, por janë tri lloje të cilat konsiderohen për krijimin e një filmi digjital:

- Kamera DSLR (Digital Single Lens Reflex)
- Kamera pa pasqyrë (ang. mirrorless)
- Kamera Digjitale Kinematike.

**Kamera DSLR** është kamerë digjitale e cila në fillim është prodhuar për fotografi dhe si pjesë sekondare kishte xhirimin. Por me kalimin e kohës dhe avancimin e teknologjisë ky lloj i kamerës tani mund të përdoret më seriozisht për xhirime. Ky lloj i kamerës është më i madh në krahasim me kamerën Mirrorless.



Figura 9 Kamera DSLR



Figura 10 Kamera mirrorless

**Kamera Mirrorless** në fillim është prodhuar me të njëjtin qëllim sikur kamera DSLR. Kjo kamerë gjithashtu mund të bëjë fotografi dhe xhirime, por edhe tek kjo në fillim, primare ishte fotografia. Mirëpo, rivaliteti ndërmjet tyre ka bërë që të dy këto lloje të kamerave të përmirësojnë vazhdimisht kualitetin dhe tani janë mjaft të përdorura në botën e xhirimeve dhe filmit digjital.

Përveç dallimit në formë, këto dy kamera dallojnë edhe në brendësi dhe funksion.



Figura 11 Dallimi në formë

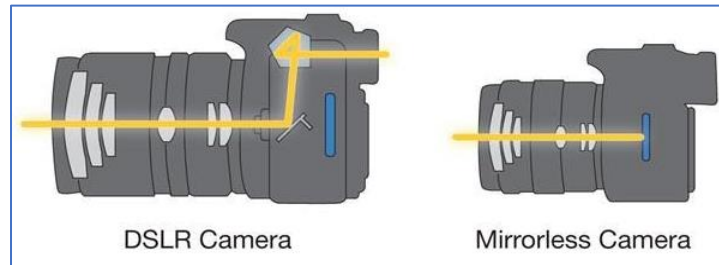


Figura 12 Brendësia e kamerave DSLR dhe Mirrorless

Në kamerën DSLR shihet që një pasqyrë që ndërron drejtimin e dritës. Ajo e dërgon dritën lart duke penguar futjen e saj në sensor, për kapjen e pamjes në atë moment. Ndërrimi i drejtimin të dritës bën që në *viewfinder* (katrori ku vendoset syri për të parë pamjen) të paraqitet pamja reale e cila shihet nga kamera. Në momentin që shtypet butoni, pasqyra lëviz duke bllokuar dritën të shkoj lart dhe kështu futet në sensor për të kapur pamjen. Prandaj në momentin që butoni shtypet ose për të xhiruar ose për të bërë fotografi në *viewfinder* nuk shihet asgjë.

Në rastin e kamerës Mirrorless është më e thjeshtë, drita futet direkt në sensor dhe meqë pamja shfaqet në mënyrë elektronike, pamja e njëjtë kalon edhe në *viewfinder*. Kjo rezulton edhe në formën e kamerës më kompakte.

Forma e secilës kamerë ka të mirat dhe të metat e saj. Si për shembull, DSLR kamera është më e madhe dhe për shumë persona është e papërshtatshme për ta marrë me vete kudo, ndërsa kamera Mirrorless për arsye që është më e vogël mban baterinë më pak. Mirëpo, duhet ditur se këto dy lloje të kamerave zakonisht nuk përdoren për krijimin e filmave me buxhet të madh. Kamerat digjitale kinematike janë kamera të cilat qëllim primar dhe të vetëm kanë xhirimin dhe kushtojnë më shumë. Me këtë lloj të kamerës nuk mund të bëni fotografi.

Në dy llojet e para forma e kamerave është pak a shumë e njëjtë, ndërsa tek kamerat kinematike ka lloje më të ndryshme të formave. Kamera kinematike në përgjithësi është më e madhe se kamerat tjera.



Kamerat kinematike përdoren në produksione të buxhetit të lartë dhe hyn në kategorinë ku pranohen nga festivalet e nivelit të lartë.



Figura 13 Format e ndryshme të kamerave digjitale kinematike

Një faktor i rëndësishëm që duhet ditur sa i përket kamerave digjitale është sensori i kamerës e cila është pjesa kryesore e një kamere digjitale. Krahasimi i më hershëm i llojeve të ndryshme të kamerave nuk bëhet vetëm për shkak të çmimit dhe formës së kamerës, por edhe në kualitetin dhe cilësinë e pamjes të cilën ajo e prodhon. Ajo pamje vjen si rezultat i pjesëve të brendshme të kamerës të cilat dallojnë sipas kualitetit prodhues.

#### **Por çfarë është Sensori i kamerës?**

Sensori është një copë që ndodhet brenda kamerës e cila detekton dhe përcjell informatën e marrë nga drita për të krijuar një pamje. Janë dy lloje të sensorëve:

- CCD
- CMOS

Për të hyrë më shumë në detaje se si janë krijuar këto dy lloje të sensorëve dhe ku është dallimi mes tyre klikoni në linkun në vijim: <https://www.youtube.com/watch?v=MytCfECfgWc>

Pas llojit të sensorit, është shumë e rëndësishme madhësia e sensorit. Madhësia e sensorit përcakton numrin e pikseleve. Sa më i madh që është numri i pikseleve aq më shumë dritë pranon sensorit, dhe sa më shumë dritë që pranon sensorit, kualiteti i pamjes është më i lartë.

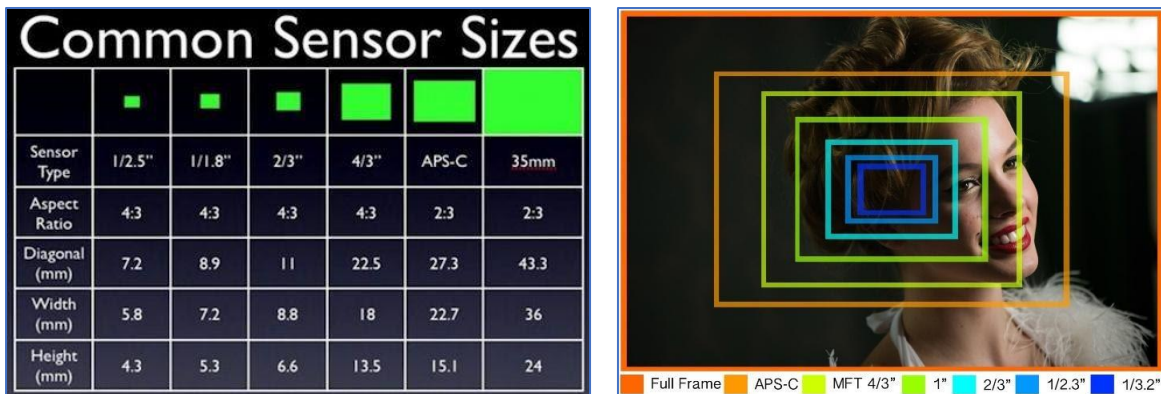


Figura 14 Madhësitë më të zakonshme të sensorit

Pikseli është pika apo elementi më i vogël në një pamje digjitale e paraqitur në ekran. Shumica e kamerave kinematike profesionale kanë sensor Full Frame, e cila ka kualitetin më të lartë dhe është e bazuar në formatin e shiritit filmik 35mm. 35mm është standarti i një pamje pasi që edhe përdoret më së shumti.

Kamerat e tjera si DSLR dhe Mirrorless, apo edhe kamera në telefonin tuaj kanë sensor të ndryshëm dhe në shumë raste më të vogël. Në kamerat me sensor të vogël ndryshon formati dhe kualiteti. Por ka kamera të vogla DSLR dhe Mirrorless të cilat kanë sensor Full Frame. Por si në lloje të ndryshme të prodhuesve të kamerave edhe për sensor ka lloje të ndryshëm të prodhuesve dhe kualiteti dallon. Edhe pse një kamerë e vogël ka sensor Full Frame nuk garanton që do të ketë një pamje fantastike. Po ashtu në kamera digjitale kinematike ka prodhues të ndryshëm të cilët edhe pse hyn në kategorinë e kamerës kinematike digjitale dallon njëra nga tjetra për nga kualiteti.

Një element tjetër të rëndësishëm që duhet përmendur kur jemi te kamerat është shutteri i kamerës e cila bën diferencën mes kamerave në kualitet por të cilin do ta shpjegojmë më vonë.

#### 4.2 Cilësimet e kamerës

Pas zgjidhjes së kamerës, cila do çoftë ajo, për të arritur pamjen më të mirë të mundshme nga ajo kamerë nuk duhet që gjithmonë të zgjidhet rruga më e lehtë dhe çdo parametër të aktivizohet automatikisht. Kjo për arsye se opsioni "Automatik" në shumë momente ndikon në pamjen tënde dhe rezultati i saj nuk është i saktë nga ajo se çfarë kërkohet në raste të caktuara. Janë disa rregulla në caktimin e parametrave të kamerës, të cilat do ti sqarojmë tani secilën me rend dhe si të përdoren në momente të ndryshme.

Elementet kryesore që duhet rregulluar në kamerën tuaj pasi keni zgjedhur janë këto:

- ISO
- Shutter Speed
- Aperture
- White Balance

## ISO

ISO është ndjeshmëria e sensorit të kamerës tuaj apo ekspozimi ndaj dritës. Sa më shumë që rritet ISO juaj, aq më shumë sensori i aparatit tuaj do të rris ekspozimin e fotografisë. Në një pikë të caktuar, "kokrra" të dukshme do të paraqiten për të kompensuar mungesën e dritës dhe kur kjo ndodhë njihet me emrin 'zhurmë' në fotografinë tuaj. Pra kur fotografia juaj paraqet ato kokrra të cilat duken sikur keni kualitet të keq të fotografisë, ju mund të thoni se fotografia juaj ka shumë 'zhurmë'. Për të evituar këtë, përpikuni të mbani ISO-në tuaj sa më të ulët në mënyrë që të pakësoj sasinë e zhurmës, mirëpo të jetë mjaftueshëm e lartë për të parë në të vërtetë subjektin tuaj që po fotografoni.

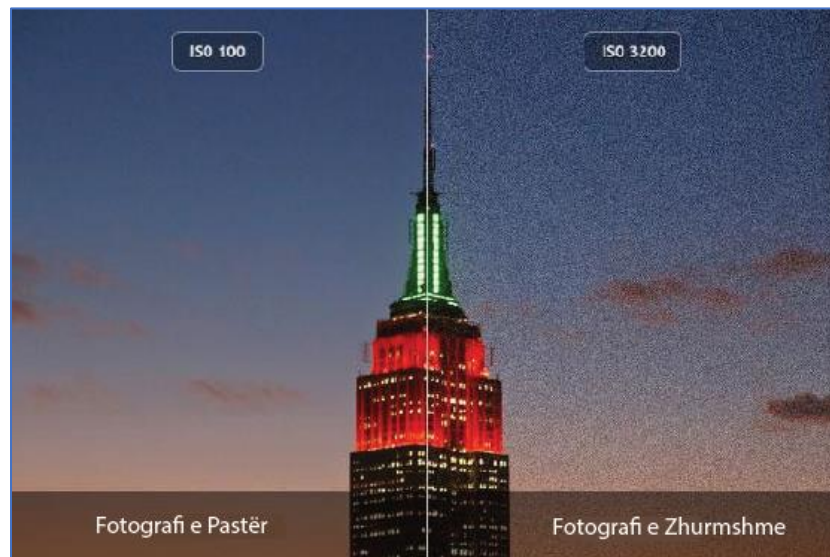


Figura 15 Zhurma në fotografi dhe ndikimi i ISO

## Shutter

Shutter është sasia e kohës që 'syri' i kamerës tuaj është i hapur (ose "i ndezur", në varësi të modelit tuaj të kamerës), për të lejuar që filmi / sensori të ekspozohet ndaj dritës. Kjo shpejtësi zakonisht matet në fraksione të sekondës siç është  $1/250$ . Sa më shpejtë hapet dhe mbyllet qepalla, aq më pak dritë arrin në filmin ose sensorin digjital.

Për shembull, nëse keni vendosur shutter në  $1/60$  kjo do të thotë se lenti apo syri i kamerës është i hapur dhe lejon dritën të depërtojë në  $1/60$  e sekondës gjatë çdo kuadri. Sa më e lartë të jetë shpejtësia e shutter-it, aq më të kthjellëta do të duken pamjet tuaja dhe aq më të mprehta do të jenë fotot tuaja. Pra, ndryshimi i shpejtësisë shutter gjithashtu ndikon në dritën e cila futet në kamerë, por asnjëherë ky element nuk duhet shikuar si element për rregullimin e dritës, ky element ka të bëjë me qëllim të shfaqjes së lëvizjeve në formën më të natyrshme.

Në video, shpejtësia juaj e shutter është caktuar zakonisht të dyfishojë shkallën tuaj të kuadrit (30 fps [frames per second/kuadër për sekond] =  $1/60$  shutter). Cila do nga këto që përcaktoni në kamerën tuaj, në shpejtësinë shutter duhet të llogaritni gjithmonë dyfishin e saj. Kjo quhet rregulla 180 e cila gjithmonë përdoret në këtë formë. Por mund të eksperimentoni me shpejtësi më të ngadaltë dhe më të shpejtë të shutter-it për të prodhuar pamje të ndryshme. Një gabim i zakonshëm është ngatërrimi i shpejtësisë së shutter me shkallën e kuadrit - ato kanë efekte shumë të ndryshme në imazh.

Në botën e filmit asgjë nuk është e caktuar përfundimisht dhe shpejtësia shutter mund të përdoret edhe në raste tjera, varësisht nga qëllimi i ngjarjes në skenë. Filma me detaje të theksuara dhe me lëvizje të shpejta si filmat aksion, janë përzgjedhur nga regjisorët të xhirohen në shpejtësi shutter më të lartë, në raste ku skena të jep efektin që personazhi ka humbur vetëdijen apo momente që tregon se jeni si në ëndërr përdorin shpejtësi shutter speed më të vogël.



Figura 16 Dallimi në shpejtësinë e Shutter-it

Më poshtë ka disa shembuj standard të FPS:

- 24 FPS- FILM (Për shkak të sistemit të ngjyrave të ndryshme të televizorit në SH.B.A. të cilin e përdorin NTSC (National Television Standards Committee), atje përdoret 24 fps, ndërsa në Evropë, Australi dhe në disa pjesë të Azisë, formati i ngjyrave është PAL (Phase Alternating Line) dhe përdorin 25 fps)
- 30 FPS- Televizionet
- 60 FPS- Lojëra, sporte dhe nganjëherë filma të trilluar
- 120 e më lartë – Slow Motion

### Aperture

Aperture është madhësia e hapjes së lenteve të kamerës që lejon dritën të kalojë nëpër lente e në aparatin tuaj. Kjo është e ngjashme me irisin e një syri të njeriut, e cila kufizon hapjen për të kontrolluar sasinë e dritës që kalon në syrin tuaj. Hapësira funksionon me shpejtësinë e qepallës për të kontrolluar sasinë e dritës që godet filmin ose sensorin digjital. "F-Stop" është njësi matëse për aperture. Sa më i vogël numri, i quajtur "f-stop", aq më e madhe është hapja e aperture-s dhe e kundërta.

Apertura gjithashtu ka një efekt dytësor të kontrollit të thellësisë së fushës së një imazhi. Me një aperture më të madhe (por numër më të vogël f), thellësia juaj e fushës (ang. depth of field) është më e cekët, që do të thotë pak nga imazhi do të jetë në fokus kur të fotografohet. Mbani në fokus më shumë imazhin tuaj duke mbyllur aperture, veçanërisht nëse jeni duke fotografuar peizazhe.

Thellësia e fushës përshkruan se sa e një imazh është në fokus nga përpara në mbrapa. Thellësia e fushës kontrollohet nga hapja si dhe zmadhimi i lenteve. Disa lloje të imazheve, si portretet, kanë përdorur kryesisht thellësi të vogël të fushës për të bërë sfondin mbrapa të turbullt. Imazhe të tjera, të tilla si peizazhet, tradicionalisht përdorin një thellësi shumë më të madhe të fushës në mënyrë që i gjithë sfondi të jetë në fokus.



Figura 17 Ndryshimi në aperturë dhe thellësia e fushës

### White balance apo Balanca e bardhë

Balanca e bardhë tregon se si aparati juaj regjistron dritën dhe i jep fotografisë / videos tuaj një temperaturë ngjyre. Njësia matëse e balancës së bardhë është Kelvin, dhe tregon ngjyrën dhe temperaturën përkatëse të çdo burimi të dritës. Drita e mesit të ditës është zakonisht rreth 5600 Kelvin (K), drita e një qiri e cila është në fundin e "ngrohtë" është 2000K, kurse drita apo hije e errët në fundin "e ftohtë" është 9000K (Fig. 39). Shumica e kamerave janë mjaft të mira në vendosjen automatike të balancit tuaj të bardhë, kështu që mos kini frikë të përdorni mënyrën automatike. Por nëse doni më shumë kontroll, mund të përdorni funksionet e gatshme brenda kamerës ose të vendosni manualisht ekuilibrin e bardhë.

Kuptimi i balancës së bardhë ju mundëson të kuptoni dhe të kontrolloni më mirë ngjyrat në setin që ti ke përgatitur për ndriçim, dhe atmosferën që dëshironi t'i dhuroni skenës. Çdo herë që ndryshoni lokacionin apo skenën dhe ndriçimin në skenë, duhet të kontrolloni balancin e bardhë. Kjo duhet bërë për arsye se çdo set dhe çdo dritë në një vend të ndryshëm jep një ngjyrë tjetër. Balanca e bardhë përveç që i jep filmit tënd një ngjyrë dhe atmosferë të pa ndryshueshme në të gjitha skenat e ndryshme, ajo rregullon tonin e ngjyrës së bardhë në mënyrë që muret apo elementet tjera të bardha në skenë të mos duken të kaltra apo të verdha.

Nëse për shembull një skenë është e mbuluar me ndriçim të ngrohtë, nuk duhet të përdorni Kelvinazhë të ulët, sepse në atë rast pamja do të paraqitet shumë e kuqe, dhe fytyrat e njerëzve mund të dalin jo të natyrshme. Ekziston mundësia që kjo të vendoset në mënyrë automatike në kamerë, por është mirë të kuptoni si ta përdorni manualisht që në fund puna të jetë më profesionale dhe të parandaloni gabime të cilat nuk mund të përmirësohen në Post-Produksion apo në editim të videos.

9,000 - 10,000K	Hije e errët
6,500 - 8,000K	Qiell i vrenjtur
5,000 - 6,500K	Qiell i kthjellët
5,000 - 5,500K	Blici i kamerës
4,000 - 5,000K	Dritë fluoreshente
3,000 - 4,000K	Lindje / Perëndim
2,500 - 3,500K	Llambë inkandeshente
1,000 - 2,000K	Dritë Qiriu

Figura 18 Balanca e bardhë në dritë të ndryshme

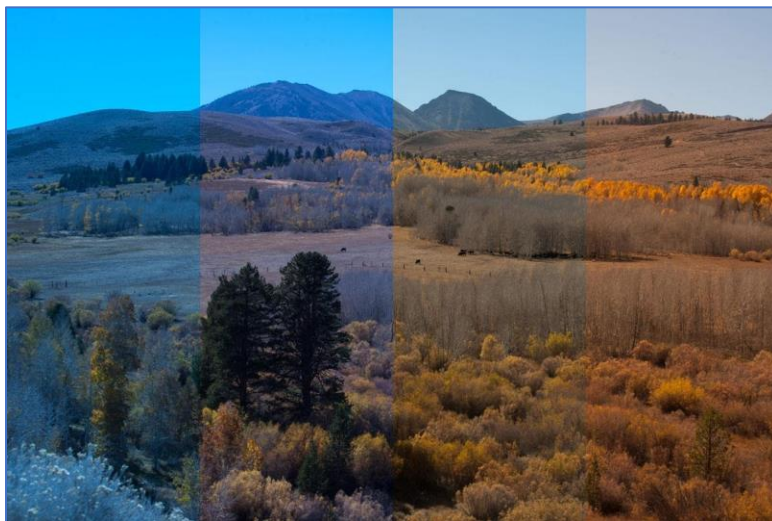


Figura 19 Ndikimi i balancës së bardhë dhe ndikimi i saj

### Teknikat e Ndiriimit

Drita është një ndër faktorët e jashtëm më të rëndësishëm në krijimin e një video. Ajo jep një atmosferë e cila e përkrahë dhe e bën storien më të afërt me shikuesin. Pasi mënyrat e ndiriimit të një skene mund të jenë të pa fund dhe kërkohet shkollim i veçantë ne do t'i përmendim vetëm disa nga teknikat më të përdorura të ndiriimit të cilat mund të ndihmojnë në xhirimin e videove tuaja.

Këto teknika janë:

- Ndiriimi tre pikësh (ang. Three-Point Lighting)
- Pika e lartë dhe pika e ulët (ang. High Key and Low Key)
- Drita e butë dhe e fortë (ang. Soft and hard light)
- Temperatura e ngjyrës (ang. Color Temperature)
- Ndiriimi praktik (ang. Practical Lighting)

## Ndriçimi tre pikësh

Kjo teknikë është një nga teknikat më të përdorurat për ndriçim dhe është një nga metodat e para që është përdorur nga Hollywood-i.

Kjo metodë përbëhet nga tre drita. E para quhet ndriçimi kryesor (ang. Key light), pra është drita kryesore dhe më e madhja. Kjo vendoset 45 shkallë në njërin nga krahët e personazhit që po xhironi. E dyta është ndriçimi mbushës (ang. Fill light), kjo dritë vendoset në anën tjetër prej Key light, është më e vogël duke u cilësuar më shumë si dritë përmbushëse.

E treta është ndriçimi apo drita e pasme (ang. Backlight), kjo vendoset mbrapa karakterit. Kjo dritë mund të jetë e vendosur mbrapa karakterit dhe mos të shihet nga kamera, por mund edhe të jetë e pozicionuar diku tjetër dhe me anë të reflektimit të saj në një pjesë të krijoj po të njëjtin efekt. Ky efekt bën theksim më të madh të karakterit me sfondin që ka mbrapa. Prapavija pa ndriçim dhe krijimi i hijeve bëhet me qëllime të caktuara, por ka raste ku njëra nga këto drita ose dy, të mos përdoren fare.

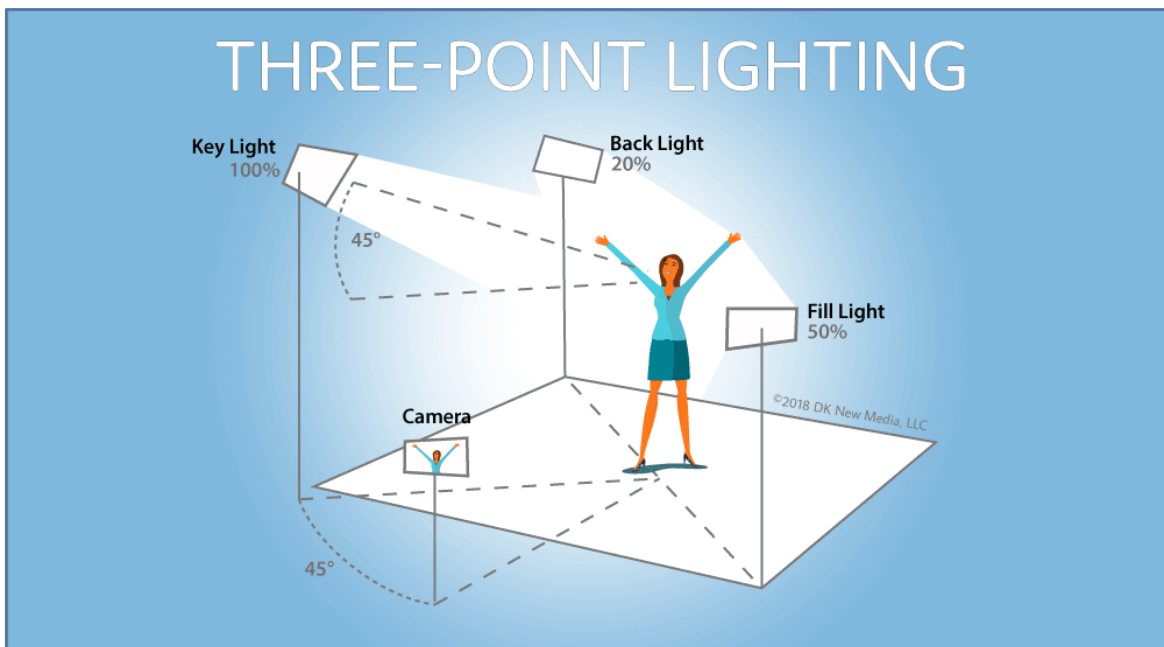


Figura 20 Shembull i teknikës së ndriçimit tre pikësh

## Pika e lartë dhe pika e ulët (ang. High key and low key)

Teknika High Key janë skenat ku kontrasti nuk është i madh dhe çdo gjë është e ndriçuar. Përdoren më shumë se tre drita dhe çdo pjesë e pamjes është e ndriçuar. Kështu duke dhënë edhe një atmosferë më gazmore, të hapur dhe shumë ngjyrëshe.

Teknika Low Key realizohet duke krijuar kontrast më shumë në skenë, duke përdorur drita të theksuara në një pjesë dhe pjesën tjetër duke e lënë më të errët. Pra pjesa e ndriçuar dhe pjesa e errët e pamjes në një vend. Kjo përdoret duke minimalizuar përdorimin e dritës në set. Pra fokusi i Low Key light është komplet tek kontrasti.



*Figura 21 Shembull i dritës high key (majtas) dhe low key (djathtas)*

### **Drita e fortë**

Drita e fortë është një dritë e përqendruar, shpesh e ndritshme që hedh hije të ashpra dhe tërheq vëmendjen në një pjesë specifike të një imazhi. Në ndriçim të fortë, kalimi midis dritës dhe hijeve është shumë i ashpër dhe i përcaktuar. Kur subjekti juaj mbulohet në dritë të fortë, silueta e tyre do të hedhë një hije të veçantë dhe të fortë. Drita e fortë është sikurtë keni një ditë me diell i cili shkëlqen drejtpërdrejt në një objekt.

### **Drita e butë**

Drita e butë është një lloj drite me pak hije të forta që është e ndritshme por e ekuilibruar. Në dritë të butë, kalimi midis dritës dhe hijeve është më shumë një gradient dhe shumë më e butë. Kur subjekti juaj mbulohet në dritë të butë, do të ketë pak ose aspak hije në fytyrën e tyre. Dhe nëse ka një hije, nuk është aq e errët sa në hijet e hedhura në dritë të fortë. Drita e butë është sikur një ditë me re që krijojnë një difuzion midis diellit dhe një objekti. Retë shpërndajnë dritën nga dielli, i cili ndriçon objektin nga çdo drejtim, duke krijuar një dritë të butë.



*Figura 22 Fotografi e njëjtë në dritë të fortë (ana e majtë) dhe dritë të butë (ana e djathtë)*



Drita e fortë dhe e butë krijojnë pamje dhe emocione të ndryshme vizuale.

- **Drita e fortë** i shton dimension, thellësi dhe kompleksitet subjekteve tuaja. Natyra e dritës së fortë me kontrast të lartë krijon një ndjenjë të fortë dramatike dhe u jep fotove tuaja një pamje të mprehtë dhe guximtare. Fotografët përdorin një dritë të fortë për t'i bërë subjektet e tyre të duken serioz dhe të fortë.
- **Drita e butë** është më e hijshme sesa drita e fortë. Kjo dritë krijon një pamje më natyrale dhe e bën subjektin tuaj të duket i ngrohtë, mikpritës dhe miqësor. Drita e butë kërkon më pak redaktim dhe mund të ndihmojë në zbutjen e rrudhave, fshehjen e akneve, etj. Ajo përdoret zakonisht për fotografimin e portreteve, modës, udhëtimeve dhe ushqimit.

### Temperatura e ngjyrës

Me anë të njësisë matëse Kelvin, ju mund të ndryshoni temperaturën e ngjyrës në pamje. Në shumë raste drita me ngjyrë përdoret për t'i dhuruar kontrast pamjes suaj. Shembull konkret i cili mund të përdoret është kur karakterët ndriçohen me dritë të temperaturës së ngrohtë kurse prapavija me dritë të ftohtë, kështu duke krijuar një kontrast ndërmjet karakterëve dhe prapavijës. Krijimi i dritave me ngjyrë mund të krijohet duke ndërruar numrin e Kelvin, pastaj duke vendosur një material me ngjyrë përpara dritës ose duke përdorur drita RGB. RGB light do të thotë: e kuqe e gjelbër dhe e kaltër (ang. red, green, blue), pra ngjyrat primare, kombinimi i të cilave mund të krijojë deri në 16 milion nuanca të ngjyrave.



Figura 23 Shembull i përdorimit të temperaturave të ndryshme të dritës në një skenë

### Ndriçimi praktik

Ndriçimi praktik është teknikë e cila ndryshe mund të quhet si dritë ambientale. Kjo për arsye se në set in e xhirimi këto drita vendosen në vende ku zakonisht në një dhomë ka burim të dritës dhe janë drita që përdoren nga çdokush në jetën e përditshme. Ato gjithashtu ndihmojnë setin me burim të dritës sepse është drita e cila vendoset në set dhe shihet nga kamera, duke e përmbushur skenën me ndriçim dhe duke i dhënë asaj një pamje më natyrale dhe të këndshme. Ky lloj i dritës mund të jetë një llambë, televizor, drita të bredhit, qirinj etj.



*Figura 24 Shembull i ndriçimit praktik*

### 4.3 Elementet dhe teknikat e xhirimit

**Korniza (ang. frame)** - Në gjuhën filmike frame është pamja statike e cila vë në lëvizje, dhe e kthen në video pamjen filmike.

**Kuadri (ang. shot)** është ajo se çfarë shohim në ekran në atë moment, nëse lëviz kamera ndërron edhe kuadri.

**Madhësitë e kuadrit** - Në krahasim me objektin apo karakterin të cilin e keni përballë janë disa lloje të kuadrove të cilat praktikohen gjatë xhirimit dhe ato janë:

- Kuadri shumë i afërt
- Kuadri i afërt
- Kuadri i mesëm
- Kuadri amerikan
- Kuadri i gjerë
- Kuadri shumë i gjerë
- Detajet

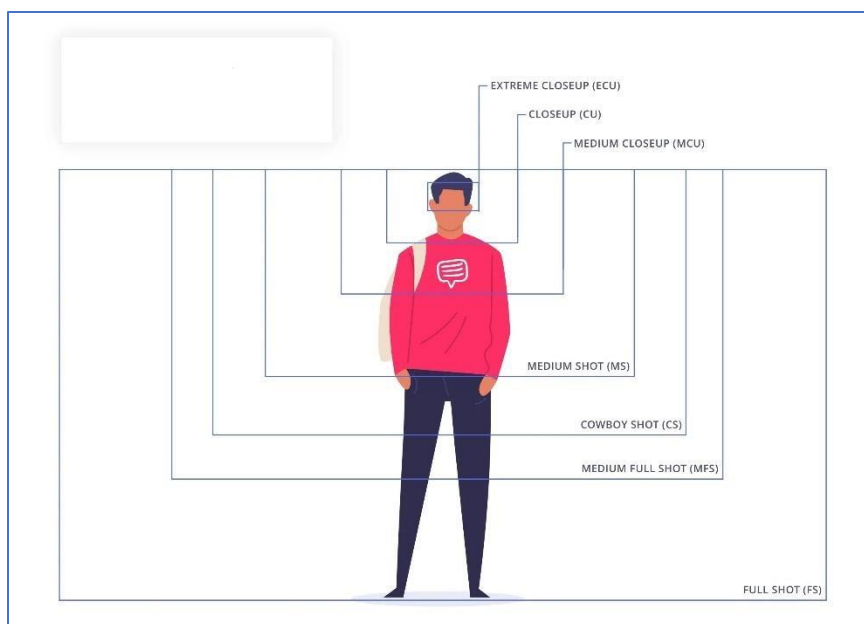


Figura 25 Kuadrot e ndryshme

**Këndet**– Këndi i kamerës përcakton pozicionin rreth objektit apo karakterit në formë horizontale ose vertikale. Të gjitha këto në figurën 21, dhe më shumë, janë kënde të ndryshme të një karakteri.

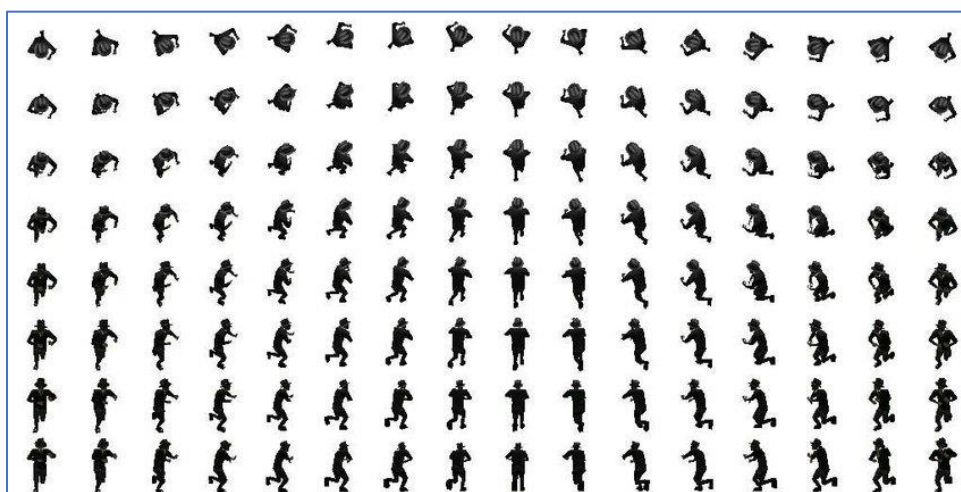


Figura 26 Kënde të ndryshme të një karakteri

### Lëvizjet e kamerës

Lëvizja e kamerës është një teknikë e krijimit të filmit e cila shkakton ndryshim në perspektivë përmes lëvizjes së kamerës. Më anë të lëvizjes së kamerës në skenë, regjisorit dhe kinematografëve ju lejohej të ndryshojnë pamjen e skenës pa prerje. Kemi disa lloje të lëvizjeve të kamerës dhe ato më të thjeshtat janë:

- Tilt
- Pan
- Lëvizjet e stabilizuara

**Tilt** - Lëvizja tilt realizohet duke vendosur kamerën në një vend statik dhe duke e lëvizur vetëm syrin e kamerës lartë-poshtë në mënyrë vertikale, jo të ulet e gjithë kamera poshtë dhe lart.

**Pan** - Lëvizja pan është e kundërta e lëvizjes tilt. Këtu bëhet e njëjta lëvizje por në mënyrë horizontale.

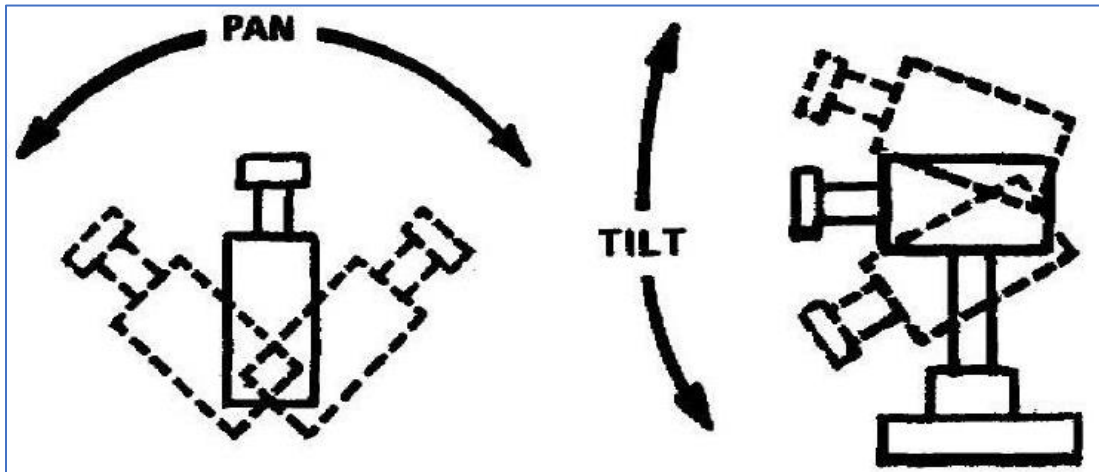


Figura 27 Lëvizja tilt dhe pan

**Lëvizjet e stabilizuara** – Për të kapur pamje të mira duke lëvizur duhet të siguroheni se ato pamje nuk kanë dridhje. Për të siguruar pamje pa dridhje përdoren disa pajisje stabilizuese të cila quhen “Gimbal” dhe “Steadycam”.



Figura 28 Stabilizues të kamerave

**Skena** - Skena në film është një lokacion i cili përbëhet nga një seri e pamjeve të cilat krijojnë një skenë filmi. Një video apo film ka pothuajse gjithmonë më shumë se një skenë.

**Sekuenca** – Sekuenca është një seri e skenave e cila formon një pjesë të veçantë narrative, e cila lidhet nga një unitet i vendndodhjes ose nga një unitet i kohës.

**Kompozicioni** - Kompozicioni përfshinë të gjitha elementet si karakterët (aktorët), pamja dhe elementet e duhura në raport me njëra tjetrën. Llojet më të përdorura të kompozicionit janë:

- Rregulli i të tretave (ang. Rule of thirds)
- Kompozimi qendror dhe simetria (ang. Centred composition and symmetry)
- Vijat udhëheqëse (ang. Leading lines)

**Rregulli i të tretave** – Ky rregull bazohet në idenë se vendosja e subjekteve jashtë qendrës jep një përbërje më të fortë të imazhit, me pamje natyrale dhe ju lejon të përdorni kreativisht hapësirën përreth subjektit. Ky rregull është një nga më të lehtëta ta mësoni dhe ta përdorni me sukses. Ndjekja e rregullit të të tretave shërben gjithashtu si mundësia (ose justifikimi) i përsosur për të xhiruar subjektet tuaja nga kënde të ndryshme, duke ju lejuar përfundimisht të kapni imazhe më unike. Rregulli i të tretave mund të përdoret për çdo lloj imazhi, pavarësisht nëse jeni duke shkrepur peizazhe ose portrete.

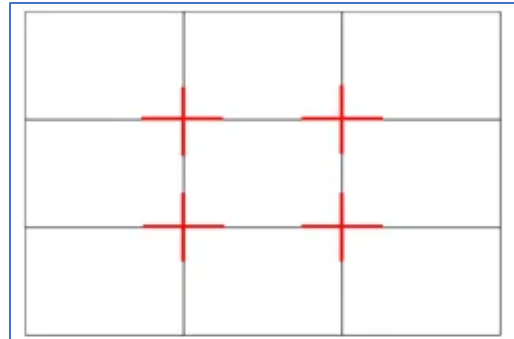


Figura 29 Kryqëzimet e rregullit të të tretave

Ky rregull funksionon kështu, imagjinoni një rrjet 3 x 3 që ndan kornizën tuaj në nëntë pjesë të barabarta (nga dy vijat vertikale dhe dy horizontale), pastaj vendosni horizontin, pemët dhe pikat e tjera fokale si sytë dhe buzët përgjatë kryqëzimeve dhe vijave ndarëse. Shumica e kamerave vijnë me këto vijat dhe kryqëzime për t'ju ndihmuar në kompozimin e imazheve tuaja në këtë mënyrë.

Duke pasur parasysh këtë rrjet, 'rregulli i të tretave' tani identifikon katër pjesë të rëndësishme të imazhit për të cilat duhet të konsideroni vendosjen e pikave të interesit ndërsa planifikoni imazhin tuaj.



Figura 30 Vijat ndarëse të rregullit të të tretave

Jo vetëm kjo - por gjithashtu ju jep katër 'linjat' që janë gjithashtu pozicione të dobishme për elementet në foton tuaj.

Kur mësoni se si të përdorni rregullin e të tretave, pyetjet më të rëndësishme që duhet t'i bëni vetes janë:

- Cilat janë pikat me interes në shkrepjen e këtij imazhi?
- Ku po i vendos unë këto pika qëllimisht?

Nëse bëni një kërkim në shfletues-it e Internetit për drunjë të gjatë në peizazhe, do të vini re se në shumicën e imazheve druri nuk ndodhet në qendër të fotografisë por në skajet e imazhit. Kjo tregon se fotografi ka përdorur rregullin e të tretave dhe ka vendosur pikën fokale të imazhit përgjatë kryqëzimeve dhe vijave ndarëse.

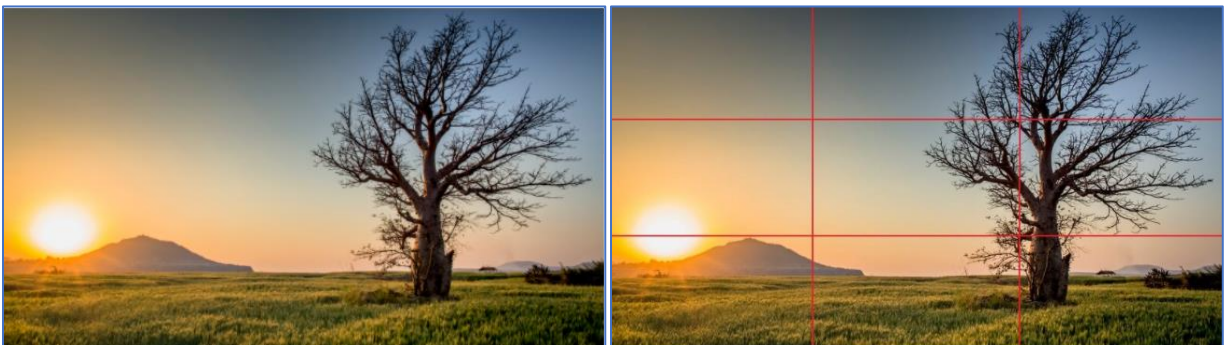


Figura 31 Përdorimi i rregullit të të tretave

Kjo nuk do të thotë që në çdo fotografi që shkrepni ju duhet ta përdorni rregullin e të tretave. Ndonjëherë thyerja e rregullit mund të rezultojë në disa shkrepje shumë të bukura, kështu që pasi ta keni mësuar mirë rregullin, mund të eksperimentoni me thyerjen e qëllimshme të tij.

**Kompozimi qendror dhe simetria** - Nëse përdoret mirë, kompozimi qendror mund të jetë mjaft i bukur. Një nga arsyet më të forta për të përdorur imazhe me kompozim qendror është të ekzagjeroni ose të përdorni simetrinë në një mjedis. Simetria është kur të dy anët e një imazhi duken si pasqyrim i njëra-tjetrës, ose të paktën shumë të ngjashme.

Fotografitë simetrike bien në sy sepse janë tërheqëse për syrin. Njerëzit tërhiqen nga përsosmëria vizuale dhe kompozimet që funksionojnë në harmoni. Ekziston një lloj qetësie në fotografitë që janë pothuajse perfekte. Mirëpo, tërheqja nuk është e vetmja gjë që e bën simetrinë kaq të rëndësishme. Me fotografi simetrike, do të jeni në gjendje të gjeni potencial në gjërat më të thjeshta. Edhe nëse nuk e keni praktikuar më herët, ju mund të frymëzoheni nga një pemë apo dru krejtësisht simetrik. Dhe pastaj ta shndërroni atë në një kryevepër fotografie.

Një përfitim tjetër nga njohja e simetrisë është të dini të punoni me vijat drejtuese (ang. leading lines). Të dini se si të përdorni vijat drejtuese do t'ju ndihmojë gjithashtu të shtoni thellësi në fotot tuaja. Në vend që kompozimet tuaja të duken të sheshta, ato do të kenë formë dhe kuptim. Kjo do t'i bëjë imazhet tuaja simetrike të bien në sy edhe më shumë.

Sapo të mësoni se si të bëni fotografi simetrike, nuk do të keni nevojë t'i vazhdoni t'i bëni. Ju do të jeni në gjendje të përdorni aftësitë tuaja të reja në mënyra që janë unike për stilin tuaj. Për shembull, si fotograf peizazhi, mund të përdorni simetri për të krijuar kompozime të fuqishme me reflektime.

Kemi disa lloje të kompozimit qendror apo simetrik:

- **Simetria vertikale** – Simetria vertikale është lloji më i zakonshëm i simetrisë. Thjesht vizatoni një vijë vertikale imagjinare në qendër të kompozimit tuaj. Nëse të dy anët janë simetrike, fotografia juaj do të duket vizualisht tërheqëse. Simetria vertikale përdoret shpesh në fotografitë arkitektonike sepse thekson madhësinë, formën dhe dizajnin e ndërtesave.



Figura 32 Fotografi me simetri vertikale

- **Simetria horizontale** – Për këtë lloj të simetrisë, vijën tuaj imagjinare vendoseni horizontalisht në qendër të kompozimit tuaj. Kompozimet horizontale përdoren shpesh në fotografitë e peizazhit. Sidomos kur një sipërfaqe me ujë është e pranishme. Kjo mund të ngatërrohet me simetrinë reflektuese. Dallimi është se simetria horizontale nuk duhet domosdoshmërisht të shfaqë një reflektim.
- **Simetria radiale** – Ky lloj i simetrisë zakonisht përfshin forma të rrumbullakëta dhe që shoqërojnë njëra tjetrën përreth. Por mund të përdoret gjithashtu për të fotografuar familjen e bimëve *succulents*, kupola, rrota, etj.
- **Simetria reflektive** – Siç sugjeron edhe emri, simetria reflektuese ka të bëjë me reflektimet. Mund të gjeni reflektime në ujë, sipërfaqe si xhami dhe ndërtesa. Ju nuk keni nevojë të jeni në të njëjtin nivel me subjektin tuaj për të bërë fotografi interesante reflektuese.



Figura 33 Fotografi me simetri horizontale



Figura 34 Simetria radiale



Figura 35 Simetria reflektive

**Vijat udhëheqëse** - janë vija aktuale të cilat ndodhen në pamje. Këto vija mund të jenë në forma të ndryshme varësisht se çfarë përfshihet në skenën që po e shohim. Kjo metodë përdoret për të lidhur shikuesin me objektet primare ose sekondare të cilat ndodhen në atë situatë.



Figura 36 Vijat udhëheqëse

## 5 Post Produksioni

Faza e Post Produksionit është faza e fundit në krijimin e një filmi apo video digjitale. Këtu kanë përfunduar xhirimet dhe nuk ka më kthim mbrapa. Tani bëhet editimi dhe bashkimi i të gjithë materialit që keni shkrepur në xhirime. Editori në programin e editimit fillon ta shtroj materialin duke ndjekur storyboard-in dhe fillon të bëjë prerjet e para duke krijuar një editim të vrazhdë. Pas vendosjes së materialit në hapsirën punuese, editori gjatë gjithë kohës duhet të jetë në komunikim me regjisorin apo personin i cili ka kërkuar krijimin e videos. Sa kohë merr editimi i një video varet nga gjatësia e saj, sa janë të kuptueshëm regjisorin dhe editorin mes vete, dhe sa e komplikuar është video.

### Llojet e Programeve Edituese

Pergami të cilin ne do ta zgjedhim dhe do të shpjegojmë disa nga bazat dhe elementet të cilat do të ndihmojnë për fillimin e një editimi të filmi është Adobe Premiere Pro. Pastaj me praktikë mund edhe të zëvendsohet programi por edhe të mësohen gjëra të reja ku vetëm e ngrisin nivelin si një editor. Këto janë janë llojet e programeve edituese të cilat kanë më së shumti përdorues për krijimin e një filmi digjital.

- Adobe Premiere Pro
- Adobe After Effects
- Final Cut Pro
- DaVinci Resolve

Adobe Premiere Pro dhe Adobe After Effects janë prodhime të kompanisë Adobe.

Final Cut Pro është prodhuar nga kompania Apple.

Ndërsa DaVinci Resolve është prodhuar nga BlackMagic Design, kompani shumë e njohur edhe për prodhimin e kamerave digjitale.



Në vijim janë hapësirat punuese të katër programeve edituese më të përdorura:

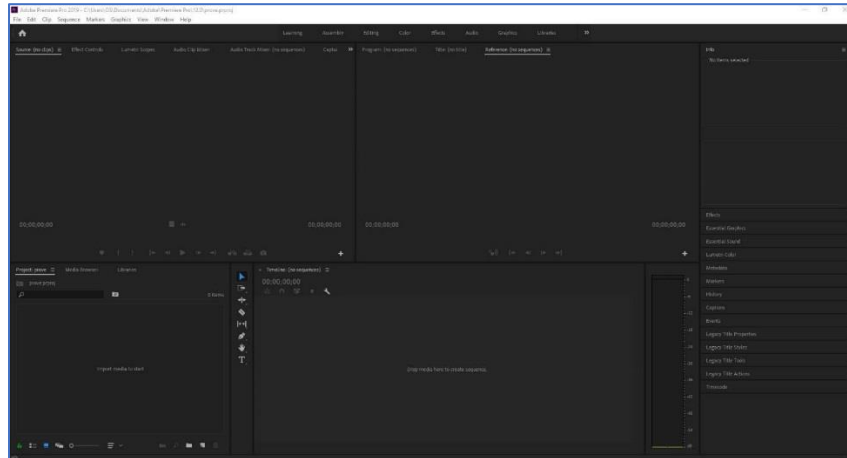


Figura 37 Adobe Premiere Pro

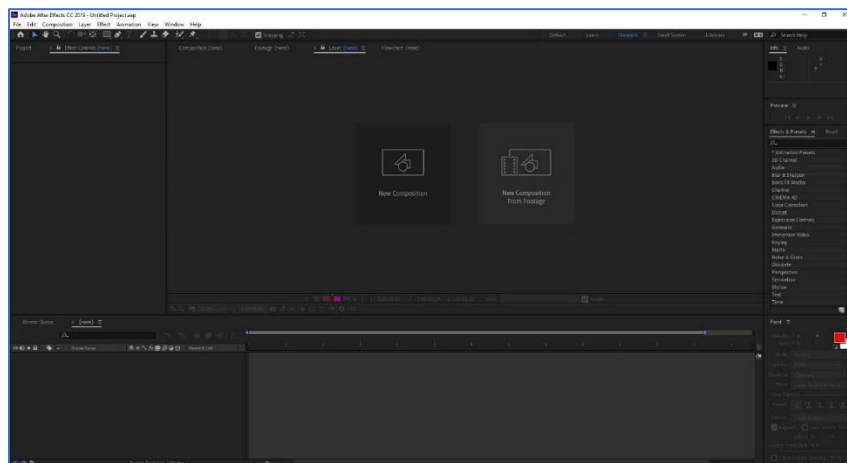


Figura 38 Adobe After Effects



Figura 39 Final Cut Pro



Figura 40 DaVinci Resolve

Për të mësuar se si editohet një video, gjeni dhe shikoni videon më poshtë duke klikuar mbi fotografinë në vijim:

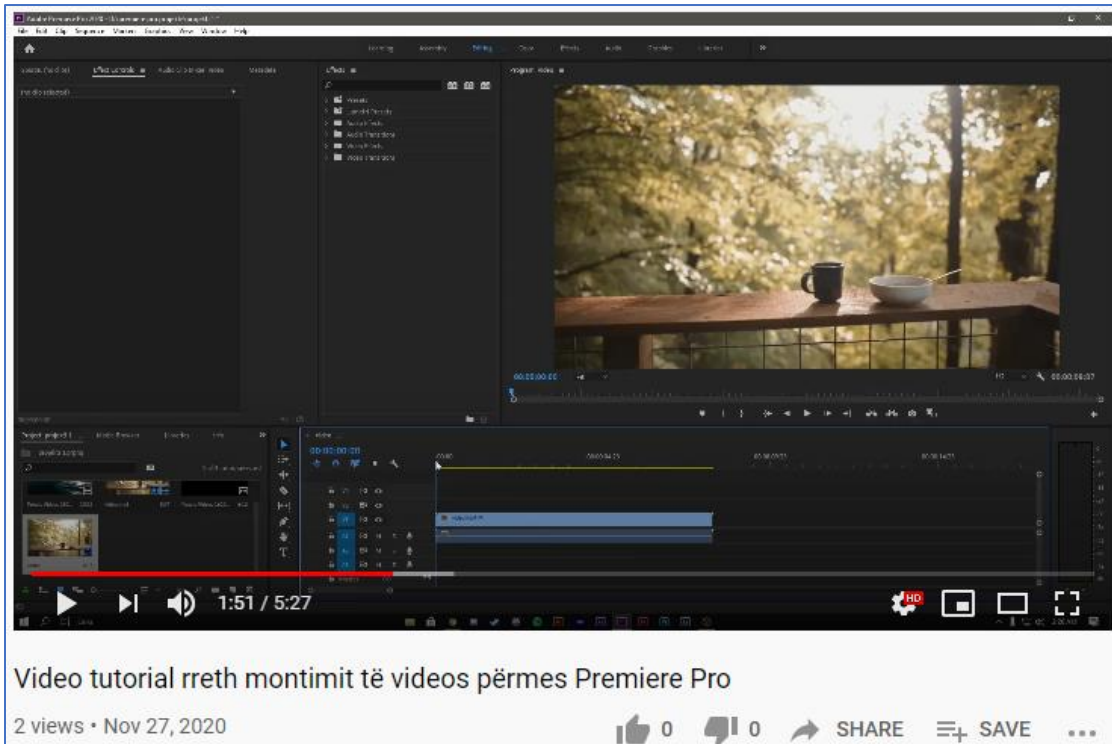


Figura 41 Video tutorial për editimin e një video në programin Premiere Pro

Në mënyrë alternative, këtë video mund ta gjeni edhe duke kërkuar kanalin **BusullaCom** në **YouTube**, në të cilin e gjeni videon përkatëse: <https://www.youtube.com/watch?v=t1b2-y-uoFQ&t=101s>