

جزوه کمک آموزشی

کاربر پریمیر

توضیح کامل مطالب به همراه
تصاویر مرتبط با مراحل

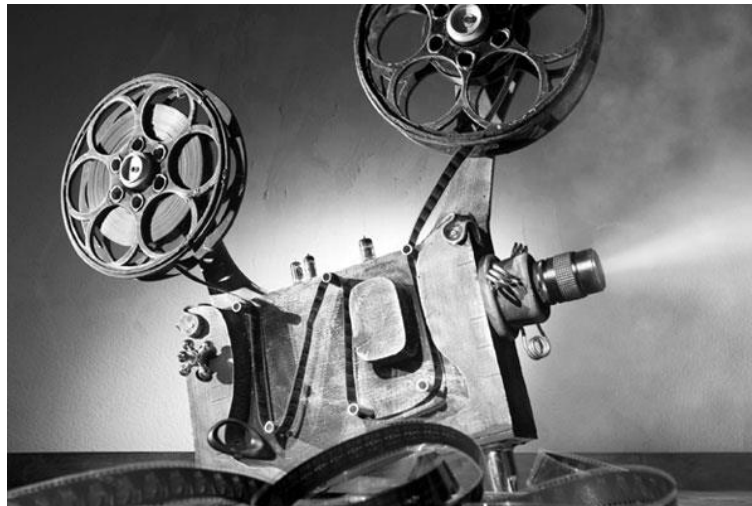


تهیه و تنظیم: فرانک سلمان مهاجر

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

تاریخچه سینما

سینما نوعی هنر است که ادراک آن بر عکس ادراک نقاشی، ادبیات و موسیقی چندان نیازمند پرورش قبلی نیست فقط به خوی و تکرار وابسته است و چون از فرهنگ مردم تغذیه می کند، یکی از نیرومند ترین و گسترده ترین شکل های فرهنگ مردم است.



تاریخ سینما ۱۴۰ سال قدمت دارد، از آخرین سالهای قرن ۱۹ تا آغاز قرن ۲۱. تصاویر متحرک بتدریج از کاروان های شادی شروع شد و تا آنجا پیشرفت کرد که یکی از مهمترین ابزار ارتباطات و تفریحات و رسانه پرتعداد قرن ۲۰ شد. تصاویر متحرک فیلمها تحت تأثیر سه عامل هنر، تکنولوژی و سیاست بوده است. سینما اگر چه جوان، اما پر رونق ترین، پر بار ترین و جنجالی ترین تاریخ را پشت سر گذاشته و به نحوی گریزناپذیر در کلیت تاریخ قرن بیستم جای گرفته است. در واقع در سینما تاریخ به معنای گسترده تری حضور دارد که البته همواره بر آن فشار اعمال می کند، تاریخی که دنیای جنگ و انقلاب، تحولات فرهنگی، جامع شناسی، سبک زندگی، ژئوپلتیک (تأثیر عوامل جغرافیایی بر سیاست) و اقتصاد جهانی را در بر دارد.

ورود سینما به ایران

ورود نخستین دستگاه سینماتوگراف به ایران در سال ۱۲۷۹ هجری خورشیدی سر آغازی برای سینمای ایران به حساب می آید، هر چند ساخت اولین سالن سینمای عمومی تا سال ۱۲۹۱ اتفاق نیفتاد. تا سال ۱۳۰۸ هیچ فیلم ایرانی ساخته نشد و اندک سینماهای تاسیس شده به نمایش فیلم های غربی که در مواردی زیر نویس

فارسی داشتند می‌پرداختند. نخستین فیلم بلند سینمایی ایران به نام «آبی و رابی» در سال ۱۳۰۸ ساخته شد.

در سال ۱۳۱۱ خورشیدی اولین فیلم ناطق ایرانی ساخته شد. استقبالی که از این فیلم شد، مقدمات ساخت چند فیلم ایرانی دیگر را فراهم کرد. تغییر جو سیاسی کشور طی سالهای ۱۳۱۵ تا ۱۳۲۷ و اعمال سانسور شدید و مواجهه با جنگ جهانی دوم فعالیت سینمای نوپای ایران را با رکود مواجه ساخت.

هر چند نباید از نظر دور داشت که تا این دوره هنوز سینما در ایران جنبه عمومی نیافته بود و استفاده از معدود سینماهای موجود در تهران و شهرهای بزرگ، تقریباً مختص اشراف و اقشار خاصی از جامعه بود. از طرف دیگر در بین سازندگان فیلم نیز خط فکری خاصی وجود نداشت و به جز سپنتا که به دلیل ویژگی‌های فرهنگی وی عناصر ادبیات کهن ایران در ساخته‌های وی به چشم می‌خورد، در بقیه موارد فیلم‌های ساخته شده عمدتاً اقتباسی ناشیانه از فیلمهای خارجی بود.

در سالهای بعد از ۱۳۲۲ فعالیت‌های فیلمسازی به دلیل تاسیس چند شرکت سینمایی توسط تعدادی سرمایه‌گذار و همچنین عمومی تر شدن سینما در بین مردم، گسترش یافت. در سالهای بعد با فعالیت فیلمسازی چون مسعود کیمیایی، داریوش مهرجویی و علی حاتمی جریان فرهنگی تازه‌ای در فیلمسازی ایران آغاز گشت، که تا حدودی جدا از سنت رایج عوام پسندانه در ایران اقدام می‌نمود.

تدوین فیلم

یکی از مراحل آخر فیلمسازی است که در پس تولید فیلم انجام می‌شود و طی آن از انتخاب و پیوند نماهای موجود در فیلم خام (footage) و تبدیل آن‌ها به سکانس برای رسیدن به فیلم نهایی بهره گرفته می‌شود. در دنیای فیلم «تدوین» همان نقش ذهن را در واقعیت به عهده دارد. بدین معنی که آنچه پنهان است، آشکار می‌کند و آنچه آشکار است اما نیازی به دیدن آن نیست، پنهان؛ یعنی انتخاب بهترین تصویر برای دیدن. این مرحله شامل: گزینش نماها و اندازه آنها، ردیف کردن نماها، صحنه‌ها و سکانس‌ها پشت سر هم، مخلوط کردن تمام صداها و تعیین میزان بلندی آن‌ها و در نهایت در هم آمیختن و هم‌گاه کردن صدای نهایی با تصویر است.

این کارها به وسیله، استفاده از فیلم نامه دکوپاژ شده، قوانین و اصول فیلمسازی و ذوق هنری و خلاقیت تدوین‌گر، انجام می‌شود. اگرچه به این مرحله، مونتاژ و ادیت هم گفته می‌شود، اما تدوین وجه هنری این مرحله است و مونتاژ و ادیت بیشتر به معنی استفاده از ابزار است.

تدوین در سینما معمولاً بر عهده فردی غیر از فیلمساز است، اما گاه فیلمسازانی همچون کوروساوا و بهرام بیضایی و برادران کوئن خود تدوین فیلم‌هایشان را برعهده داشته‌اند. امروزه با پیشرفت‌هایی که در عرصه تکنولوژی ویدئو و کامپیوتر رخ داده، کار تدوین‌گر، انعطاف، سرعت، دقت و سهولت بیشتری یافته‌است.

در تاریخ سینما بازه‌ای به نام دوره طلایی تدوین و عصر مونتاژ وجود دارد که وجه تسمیه آن تلاش‌های عده‌ای از فیلمسازان روس و فرانسوی در این بازه است که معتقد بودند تدوین کاری شبیه مونتاژ صنعتی قطعات است که با کنار هم قرار دادن برش‌های مختلف فیلم، ماشین فیلم شکل گرفته و حرکت می‌کند. این دوره و این نگاه زیبایی‌شناسانه به تدوین بیشتر در خدمت تدوین غیر روایی بود و به دلیل شدت استفاده از لفظ و معنای مونتاژ توسط این نظریه‌پردازان و فیلمسازان نوع نگاه و برخورد هنری آن‌ها با تدوین، «سبک مونتاژ» نام گرفت. در این دوران بعضی از فیلمسازان جوهره و ذات اصلی سینما را تدوین می‌دانستند و معتقد بودند باید کنار هم قرار دادن نماها به گونه‌ای باشد که کاری بیش از ادبیات و نمایش انجام دهد.

انواع مونتاژ از نظر سرگئی میخایلوویچ آیزنشتاین

آیزنشتاین معروف‌ترین و شناخته‌شده‌ترین چهره سینمایی دنیا، در رابطه با تدوین است، وی که اعتقاد داشت این تدوین است که وجه تمایز سینما با ادبیات و نمایش و جوهر سینما است، انواع مونتاژ را در مقاله‌ای به نام بُعد چهارم در سینما به این شکل دسته‌بندی کرد:

تدوین متریک

در این روش بی‌توجه به محتوای نماها و تنها با توجه به ضرباهنگ طولی نماها عمل جابه‌جایی بین نماهای مختلف شکل می‌گیرد. در اینجا طول فیلم را طول زمان یا زمانی که تصویر بر پرده می‌افتد تعیین می‌کند، یعنی مقداری که بر اساس یک الگوی عادی، طول مشخصی برای برش فیلم در نظر گرفته شده است، این

روش از تدوین تماماً در ضرباهنگ تعویض نماها خلاصه می‌شود و بر اساس ضرباهنگ‌های خاص موسیقایی و در تناسبات عددی طول نماها تعیین می‌شود.

تدوین ریتمیک

آیزنشتاین مونتاژ آهنگین را شکل تعالی‌یافته‌ی مونتاژ طولی ارزیابی می‌کرد که در آن، آهنگ بُرش متناسب با ضرباهنگ حرکت درون نماها و همچنین متناسب با مطالبات از پیش تعیین‌شده‌ی موادِ اولیه کار انتخاب می‌شود. اینجا هم همه چیز به ریاضیات، موسیقی و ضرباهنگ ختم می‌شود. ایجاد احساسات خاص حماسی یا غم بار و تفکر بر انگیز همه از طریق ضرباهنگ (تمپو) و هم از طریق تأکیدات (آکسان) خاص بر نمایی معین.

تدوین تُنال

منظور از مایه در اینجا درجات نوری، رنگی و به طور کلی درجات روشنی و تیرگی نماهاست. آیزنشتاین معتقد است این سبک از تدوین از تدوین آهنگین فرا تر بوده و شامل تمام حرکات و ارتعاشاتی که در نما دیده می‌شوند را در بر می‌گیرد.

تدوین اُورتونال

این روش مونتاژ پیچیده‌ترین روشی است که آیزنشتاین نام می‌برد و به عقیده او این روش از نظر اسلوب و ساختار برآیند همه روش‌های قبلی است و تمامی عناصر موثر در آن‌ها در این روش نیز موثر است، از طول متریک نماها تا ریتم و جزئیات شمایی آن‌ها. به نظر او چنانچه سه روش قبلی بر اساس ستیز در یک فصل فیلم سازمان یابند (طول، حرکت درون قاب نما، شاخصه‌های نوری و گرافیکی)، ساختار مونتاژ فوق مایه‌ای به وجود می‌آید. (این دسته از دسته قبلی هم موهوم تر است).

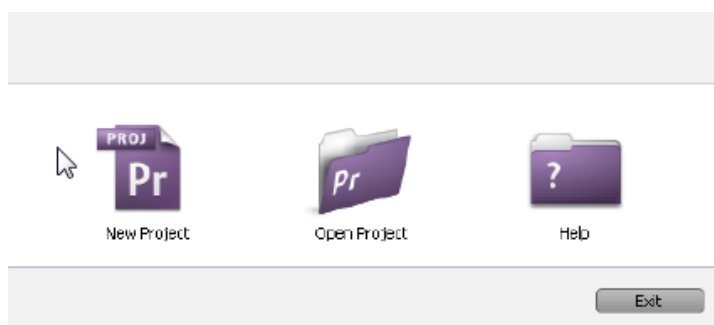
تدوین روشنفکرانه

این روش مونتاژ نوعی هیروگلیف سینمایی است که در عرصه بیان‌های مجازی فیلم به ویژه تشبیه و استعاره، شکل می‌گیرد و بر خلاف روش‌های قبل که هر یک تأثیر روانی خاصی بر مخاطب ایجاد می‌کند، فقط تأثیری ذهنی یا عقلی در او بر می‌انگیزد، نتیجه‌ای که از این تصویرسازی ایجاد می‌شود حاصل تحلیلی است که مخاطب از این مشابهت‌ها دارد.

آموزش نرم افزار Premier

ایجاد پروژه ویدیویی جدید

پس از اجرای نرم افزار صفحه زیر باز می شود و سه گزینه برای انتخاب دارید:

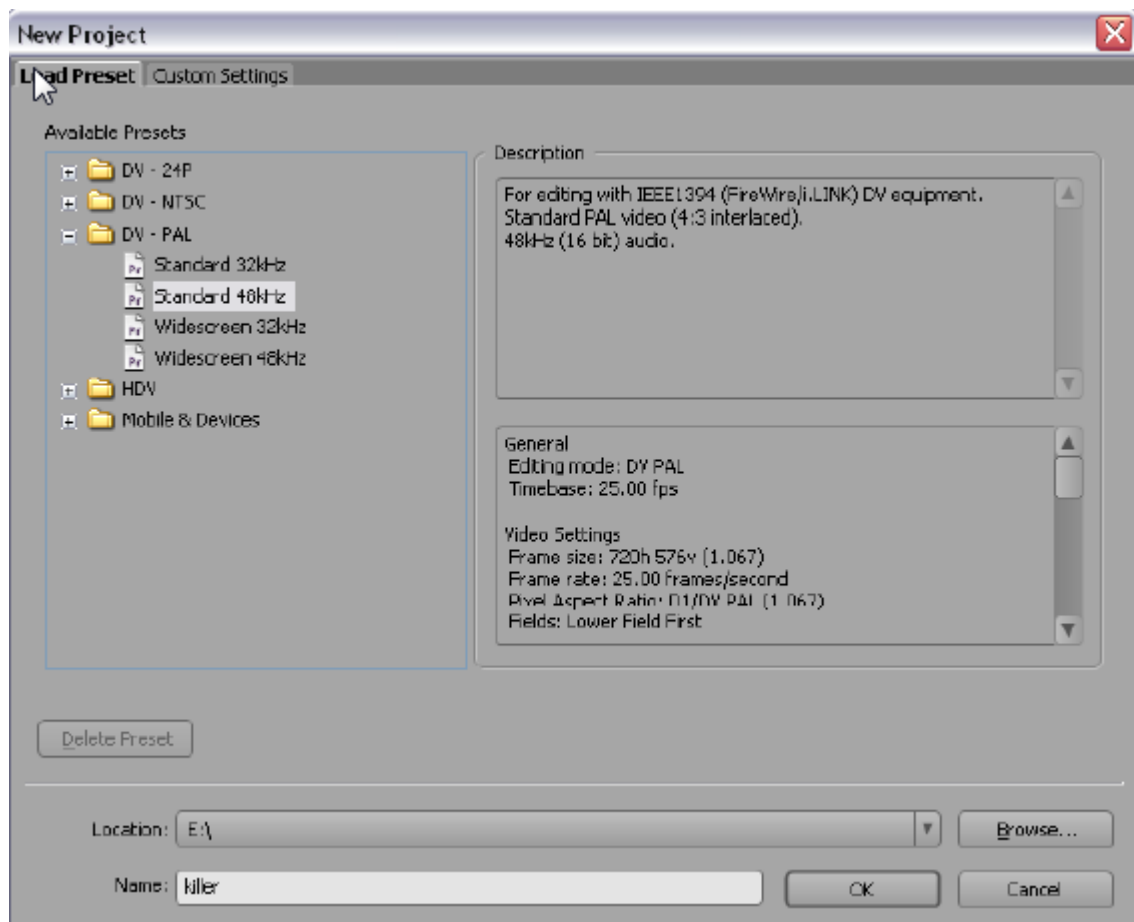


New project: برای ایجاد پروژه جدید

Open Project: برای باز کردن پروژه های اخیر

Help: برای راهنمایی

گزینه New Project را انتخاب کنید تا وارد تنظیمات پروژه جدید شوید.



در صفحه فوق دو زبانه وجود دارد:

زبانه Load Present

در این زبانه لیستی از تنظیمات پیش فرض برای ویدئو وجود دارد که می توانید بر حسب نیازتان یک مورد را انتخاب کنید.

زبانه Custom Settings

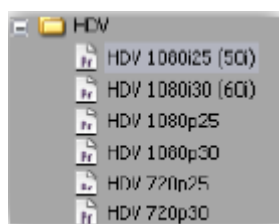
در این قسمت می توانید تنظیماتی را به صورت دلخواه انجام دهید و پروژه خود را ایجاد کنید.
در قسمت پایین این صفحه دو قسمت وجود دارد که Location برای آدرس ذخیره کردن پروژه و Name نام پروژه جدید است.

برای انتخاب آدرس مورد نظر روی گزینه Brows کلیک کنید و بعد از انتخاب آدرس، نام پروژه را انتخاب کرده و دکمه Ok را بزنید.

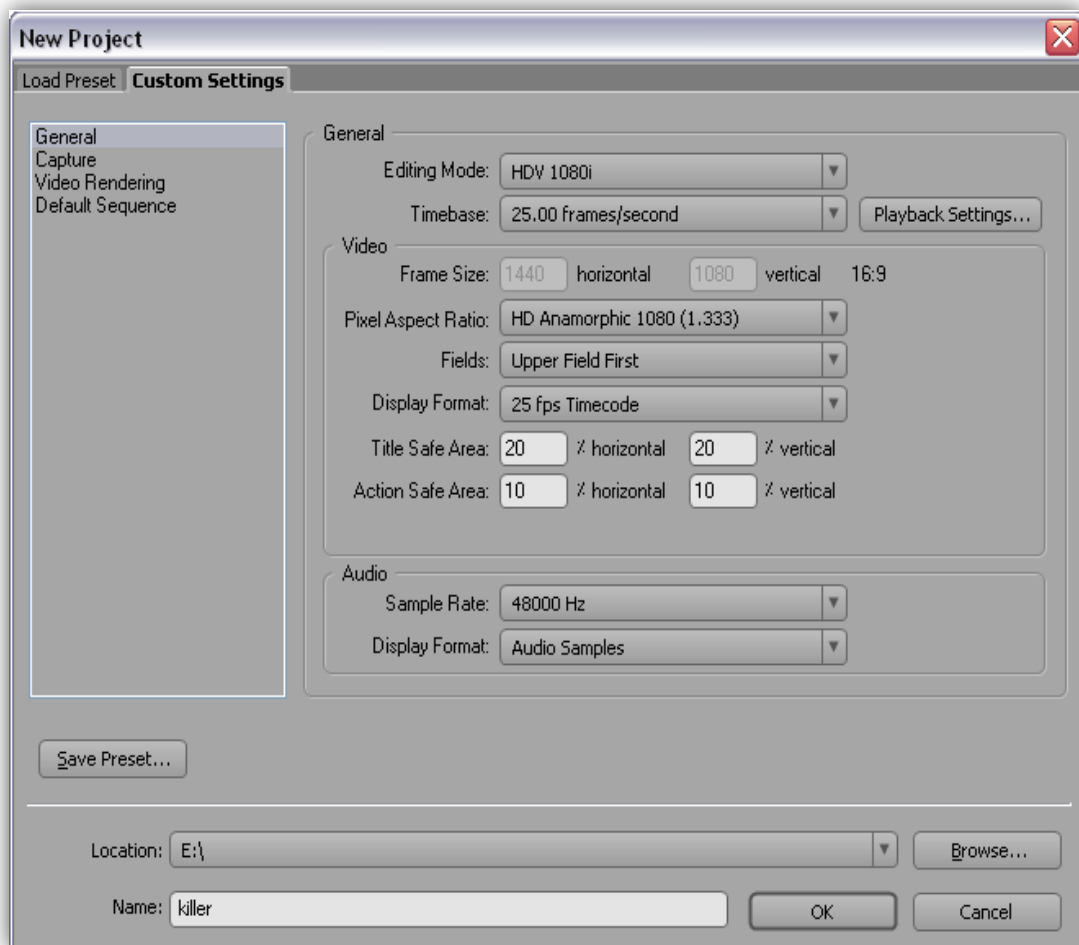
در شکل فوق فرمت پروژه DV انتخاب شده است.

وقتی یک گزینه را انتخاب می کنید توضیحات آن در سمت راست صفحه نمایش داده می شود.

نسخه Cs3 فرمت HD را هم دارد یعنی می توانید با گسترش گزینه HDV پروژه خود را به صورت HD ایجاد کنید.



زمانی که روی سربرگ Custom Setting کلیک کنید صفحه زیر نمایش داده می شود :



گزینه EDITING MODE : برای انتخاب فرمت ویدئویی در دست ساخت

گزینه TIME BASE : برای هر گزینه ای که تو کادر Editing Mode انتخاب می کنید مقادیر متفاوتی را براتون می یاره، مثلاً اگر تو کادر Editing Mode گزینه Desktop رو انتخاب کنید از ۱۰ تا ۶۰ فریم بر ثانیه حق انتخاب دارید ، اما اگر گزینه DV PAL رو انتخاب کنید فقط گزینه ۲۵ فریم رو دارید.

گزینه Frame Size : ابعاد ویدئو را بر حسب پیکسل نشان می دهد.

Horizontal : افقی

Vertical : عمودی

این گزینه زمانی به صورت دستی قابل تغییر است که در کادر EDITING MODE گزینه Desktop را انتخاب کرده باشید.

گزینه Pixel Aspect Ratio : نسبت پهنا به ارتفاع پیکسلها را تعیین می کند.

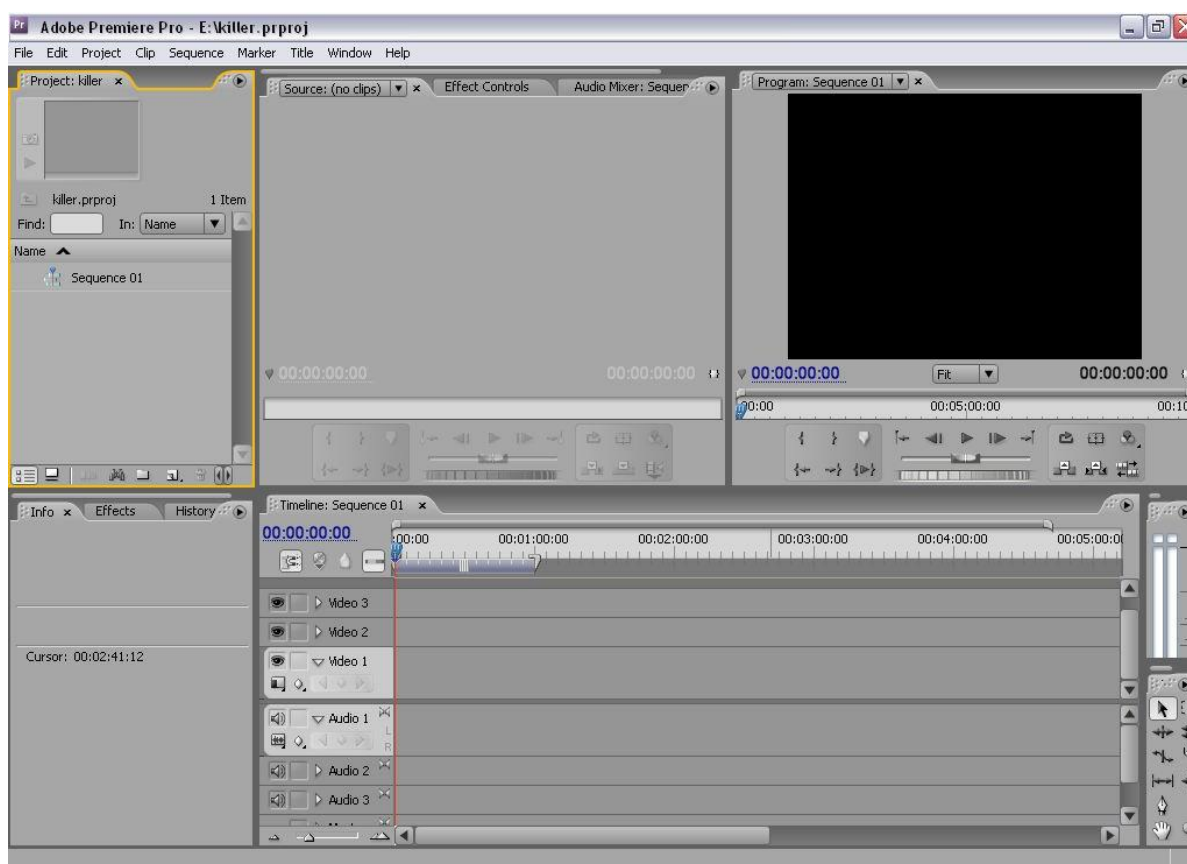
گزینه Fields: وقتی که فرمت DV را انتخاب می کنید باید این کادر را روی Lower First Field تنظیم

نمایید تا تصویر نهایی دچار لرزش نشود.

قسمت Audio << کادر Sample Rate : در این بخش فرکانس صدا را می توان تنظیم نمود.

بر روی دکمه OK کلیک نمایید تا نرم افزار باز شود.

آشنایی با محیط نرم افزار Adobe Premier



شکل بالا محیط نرم افزار را نشان می دهد. اگر به پنجره ای نیاز داشتید که بر روی صفحه نبود می توانید از

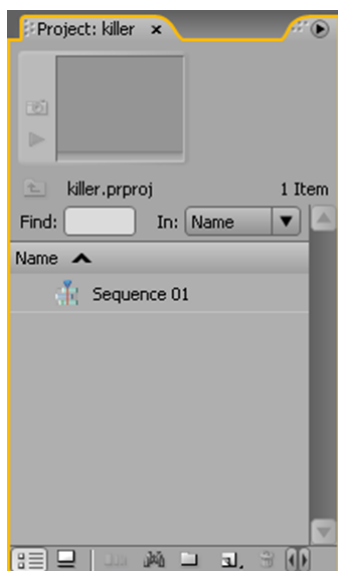
منوی Window پنجره مورد نظر را انتخاب نموده و تیک بزنید تا نمایش داده شود.

معرفی پنجره های مختلف موجود در نرم افزار

نکته : هنگام انتخاب یک پنجره اطراف آن به رنگ نارنجی نمایش داده می شود.

پنجره Project

از این پنجره برای وارد کردن و مرتب کردن کلیپ های تصویری و صوتی و یا عکس استفاده می شود.

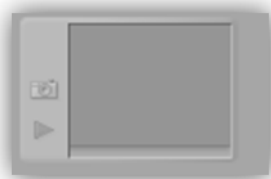


گزینه های موجود در این پنجره :

Preview : در این قسمت کلیپ وارد شده نمایش داده می شود.

در این بخش دو دکمه وجود دارد که دکمه Poster Frame برای ایجاد یک پوستر برای کلیپ از داخل خود ویدئو می باشد و دکمه Play/Stop برای پخش و توقف کلیپ می باشد..

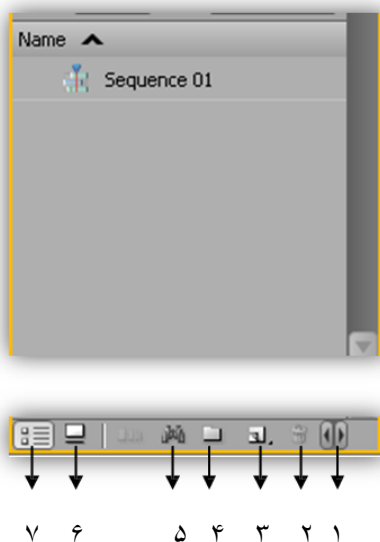
ایجاد پوستر از کلیپ به این صورت می باشد که اول دکمه Play را می زنیم و وقتی که به تصویر دلخواه رسیدیم دکمه Poster Frame را زده و آن تصویر به صورت پوستر بر روی کلیپ قرار می گیرد.



قسمت بعدی شامل نام پروژه و کادر جستجو می باشد : برای جستجو عبارت را داخل کادر نوشته و بعد از زیر منوهای مقابل In گزینه مورد نظر را انتخاب نموده که به چه شرطی جستجو نماید.



قسمت بعدی برای مشاهده آیتم ها و پوستره های وارد شده می باشد. دکمه فلشی که مقابل کلمه Name می باشد برای مرتب سازی آیتمها و پوشه ها است. اگر فلش به سمت بالا باشد فایلها به ترتیب الفبا از اول به آخر مرتب می شوند و اگر فلش به سمت پایین باشد فایلها بصورت نزولی از آخر به اول مرتب می شوند.



دکمه های موجود در این قسمت را به ترتیب معرفی می نمایم.

گزینه ۱ : مشاهده به صورت لیست

گزینه ۲ : مشاهده به صورت آیکون های کوچک

گزینه ۳ : جستجو

گزینه ۴ : ایجاد پوشه

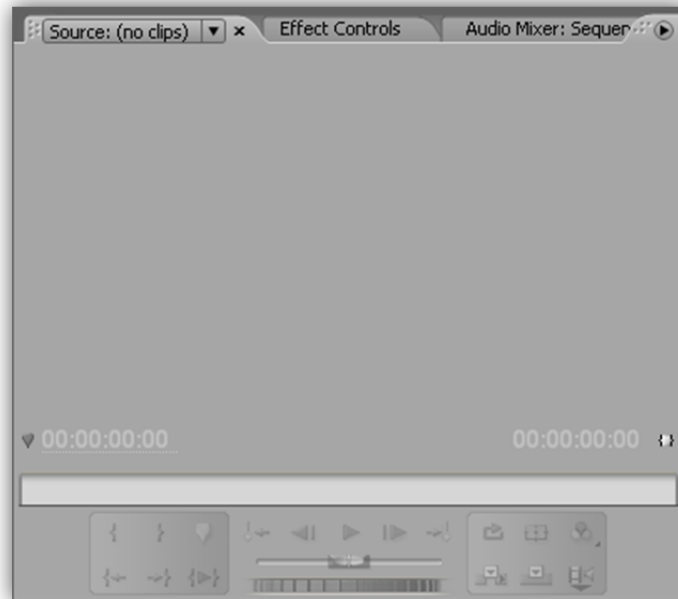
گزینه ۵ : ایجاد آیتم جدید

گزینه ۶ : حذف آیتم یا پوشه

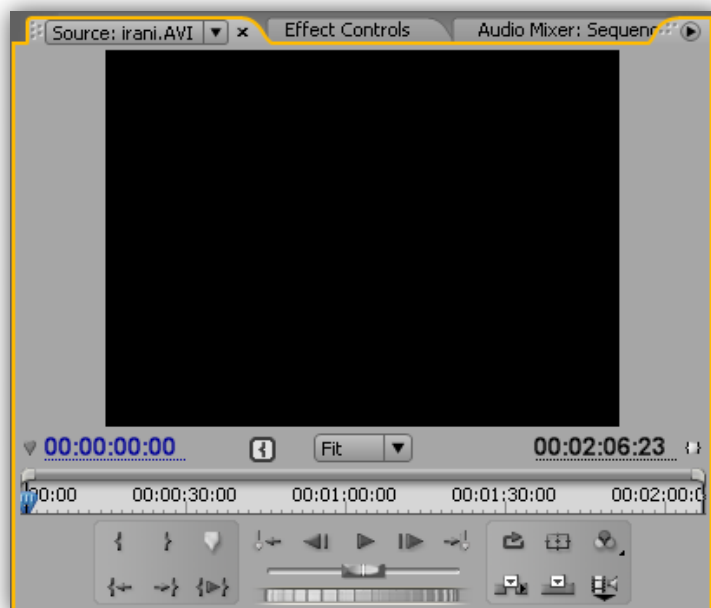
گزینه ۷: پیمایش به صورت افقی

پنجره Source Monitor

برای مشاهده کلیپ ها به صورت تکی و انجام تنظیمات برش و ... بر روی کلیپ ها به کار می رود.



در این پنجره دو تایمر در دو سمت چپ و راست دیده می شود . تایمر سمت چپ نشان می دهد که کلیپ در چه لحظه ای از زمان پخش است و تایمر سمت راست مت کل کلیپ را نشان می دهد. زمانی که یک کلیپ به داخل پنجره وارد می شود پنجره به شکل زیر نشان داده می شود:



همانطور که می بینید بین دو تایمر گزینه دیگری به اسم Fit موجود است که برای بزرگنمایی از آن استفاده می شود.

قسمت بعدی که وجود دارد به اسم خط کش زمان برای حرکت به اسلاید مورد نظر می باشد. قسمت بعدی با عنوان ابزار برش است و برای برش یک قسمت از فیلم ، اول روی دکمه Play کلیک می کنید ، وقتی به نقطه مورد نظر رسیدید بر روی دکمه Set in Point کلیک می کنید تا نقطه پایان هم تعیین شود.



قسمت بعدی ابزار پخش کلیپ است . با دکمه Play/Stop می‌توانید فیلم را شروع و متوقف کنید. بعد از دکمه اجرا ، یک لغزنده وجود دارد که اگر آن را به سمت راست درگ نمایید و نگه دارید فیلم با سرعت بیشتری پخش خواهد شد و اگر به سمت چپ درگ نموده و نگه دارید فیلم به صورت معکوس پخش خواهد شد.



قسمت بعدی برای تنظیمات نهایی بر روی کلیپ است. دکمه اول با عنوان (Loop) برای تکرار فیلم بعد از به پایان پخش آن می باشد.

دکمه دوم (safe margins) برای نشان دادن کادرهای جداسازی صفحه است.

دکمه سوم (Output) برای تنظیمات کیفیت و رنگ است.

دکمه (insert)  برای وارد کردن کلیپ آماده شده به پنجره TimeLine است.

دکمه (Overlay)  برای قراردادن دوباره کلیپ در پنجره TimeLine است.

دکمه (Toggle Take Audio and Video)  برای وارد کردن موزیک و تصویر به صورت مجزا از هم یا همراه باهم به نوار TimeLine است.



اگر آیکون به صورت  در آمد میتوانید با کلیک بر روی گزینه Insert ، صدای فیلم را بدون تصویر آن وارد نوار TimeLine بکنید.

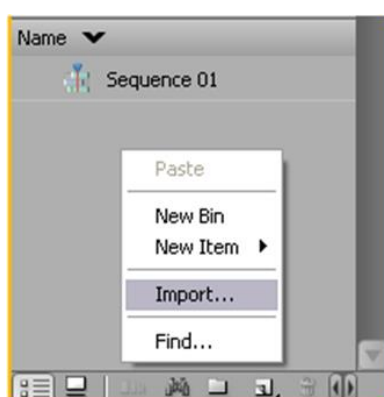
برای بستن یک کلیپ از پنجره Source Monitor، روی فلش کنار اسم آن در سربرگ پنجره کلیک نموده و دکمه Close را بزنید.



از دکمه Close All وقتی استفاده می شود که چند کلیپ به صورت همزمان به Source Monitor وارد شده باشند.

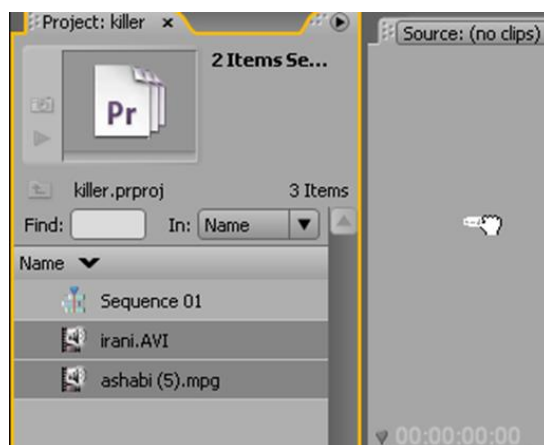
برای وارد کردن چند کلیپ به صورت همزمان به پنجره Source Monitor به این صورت عمل می کنیم:

(۱) ابتدا در پنجره Project با راست کلیک کردن و انتخاب گزینه Import ، کلیپ های موردنظر را انتخاب نموده و به نرم افزار وارد می کنیم.



(۲) بعد از نمایش کلیپ ها در پنجره Project، کلید Ctrl صفحه کلید را نگه داشته و کلیپ ها را تک تک انتخاب می کنیم.

(۳) کلیپ های انتخاب شده را درگ می کنیم و بر روی پنجره Source Monitor رها می کنیم.

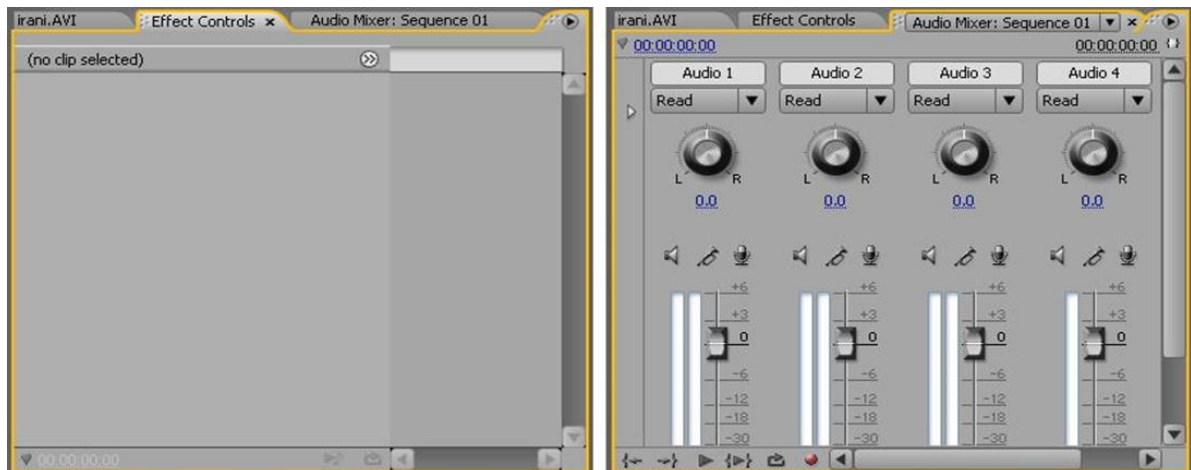


پنجره Effect Controls

برای کنترل افکت های هر کلیپ به کار می رود.

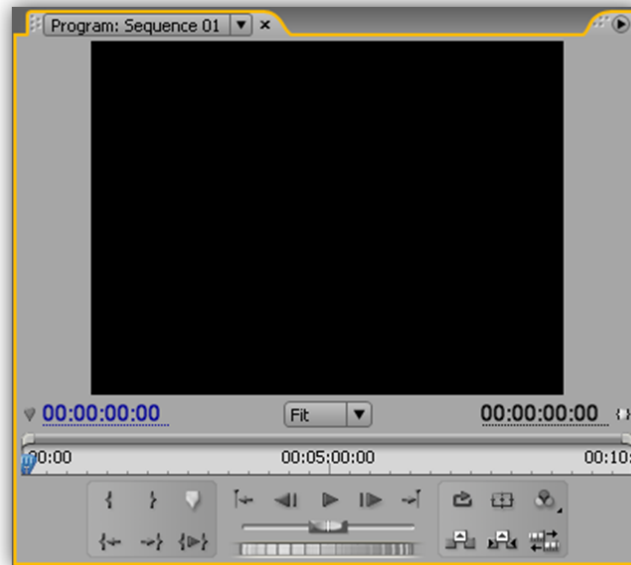
پنجره Audio Mixer

برای تنظیمات صدا کاربرد دارد.



پنجره Program View

این پنجره هم گزینه های مشابه پنجره Source Monitor دارد ولی با این تفاوت که در پنجره Source Monitor ، کلیپ ها به صورت تکی اجرا می شد ولی در این پنجره پروژه نهایی که در نوار TimeLine است نمایش داده می شود.



پنجره Info

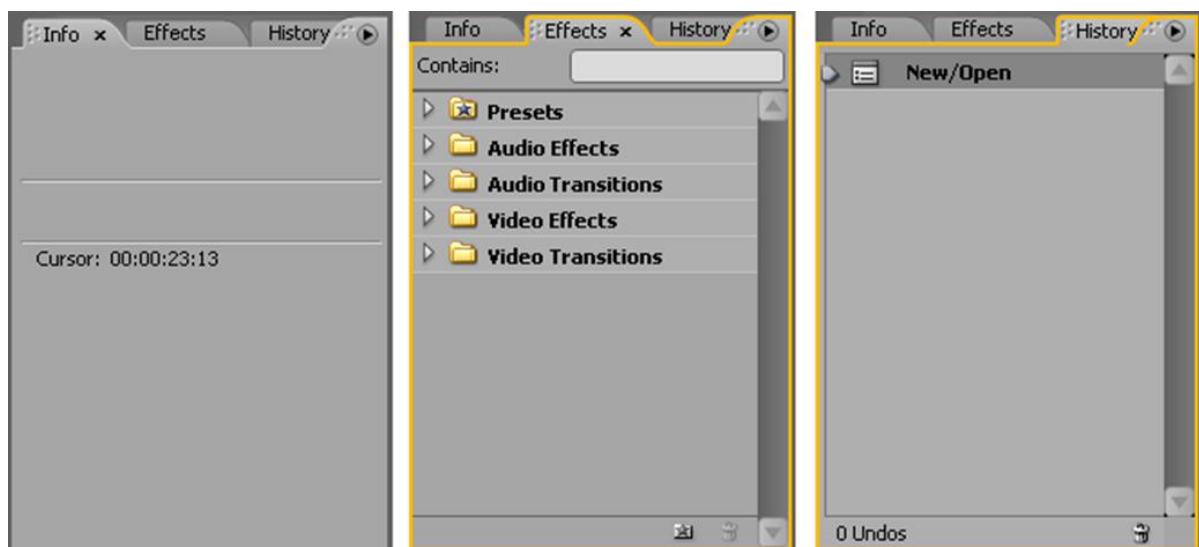
وقتی از پنجره Project یک آیتم انتخاب می کنیم مشخصات آن در این پنجره نمایش داده می شود.

پنجره Effects

از این پنجره برای اضافه کردن افکت به فیلم و صدا و یا اضافه کردن ترانزیشن استفاده می شود.

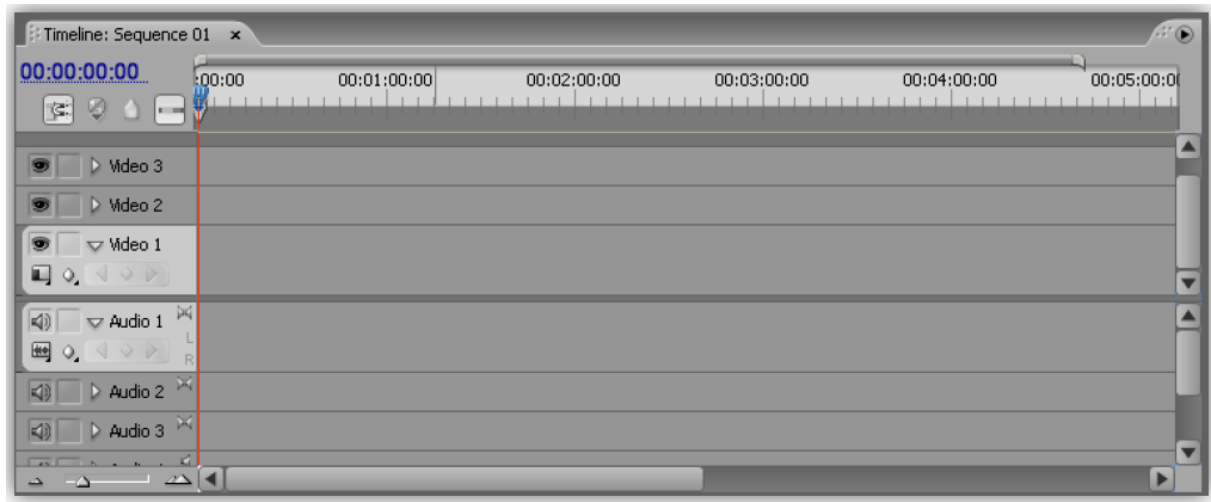
پنجره History

این پنجره تاریخچه ای از تمام کارهایی که در پروژه انجام شده است را نشان می دهد.



پنجره TimeLine

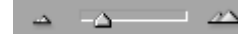
این پنجره چند قسمت دارد که با توجه به اسم هر قسمت کارایی آن ها مشخص می شود.



Video1 و Video2 و Video3 برای قرار دادن کلیپ تصویری و یا عکس می باشد.

Audio1 و Audio2 و Audio3 و Audio4 برای قرار دادن موزیک (صوت) می باشد.

زیر این دو قسمت یک لغزنده وجود دارد که برای بزرگ کردن اجزای نوار Timeline است، با کلیک بر روی



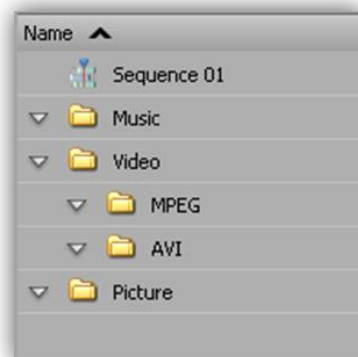
Zoom In تصویر بزرگ و با کلیک بر روی Zoom out تصویر کوچک می شود.

اکنون برای توضیحات بیشتر یک پروژه ایجاد می کنیم و در طول پروژه قسمت های بعدی نرم افزار توضیح داده می شود.

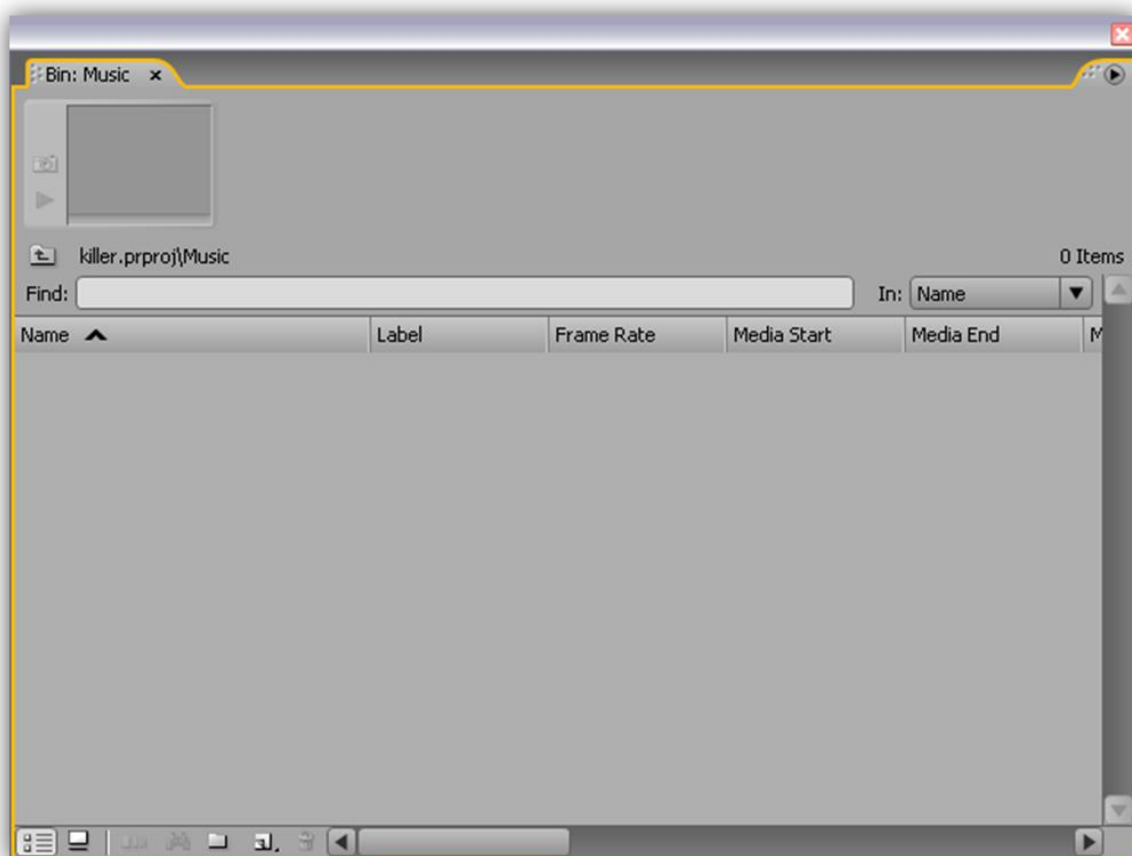
در این پروژه از یک عکس با لیبل A ، یه موزیک با لیبل b و دو عدد فیلم با لیبل های d و c استفاده شده است که فرمت عکس {JPEG} و فرمت موزیک {MP3} و فرمت فیلم C با فرمت {MPEG} و فرمت فیلم d با فرمت {AVI} است.

اولین کاری که بعد از ایجاد پروژه جدید انجام می دهیم، در پنجره پروژه پوشه هایی را برای مرتب کردن آیتم هایی که قرار است وارد کنیم ایجاد می کنیم.

برای ایجاد پروژه از دکمه Bin استفاده می کنیم و برای ایجاد پوشه در یک پوشه دیگر ، ابتدا پوشه را انتخاب و بعد دکمه Bin را میزنیم. (مثلاً در شکل زیر پوشه های MPEG و AVI در داخل پوشه Video هستند)



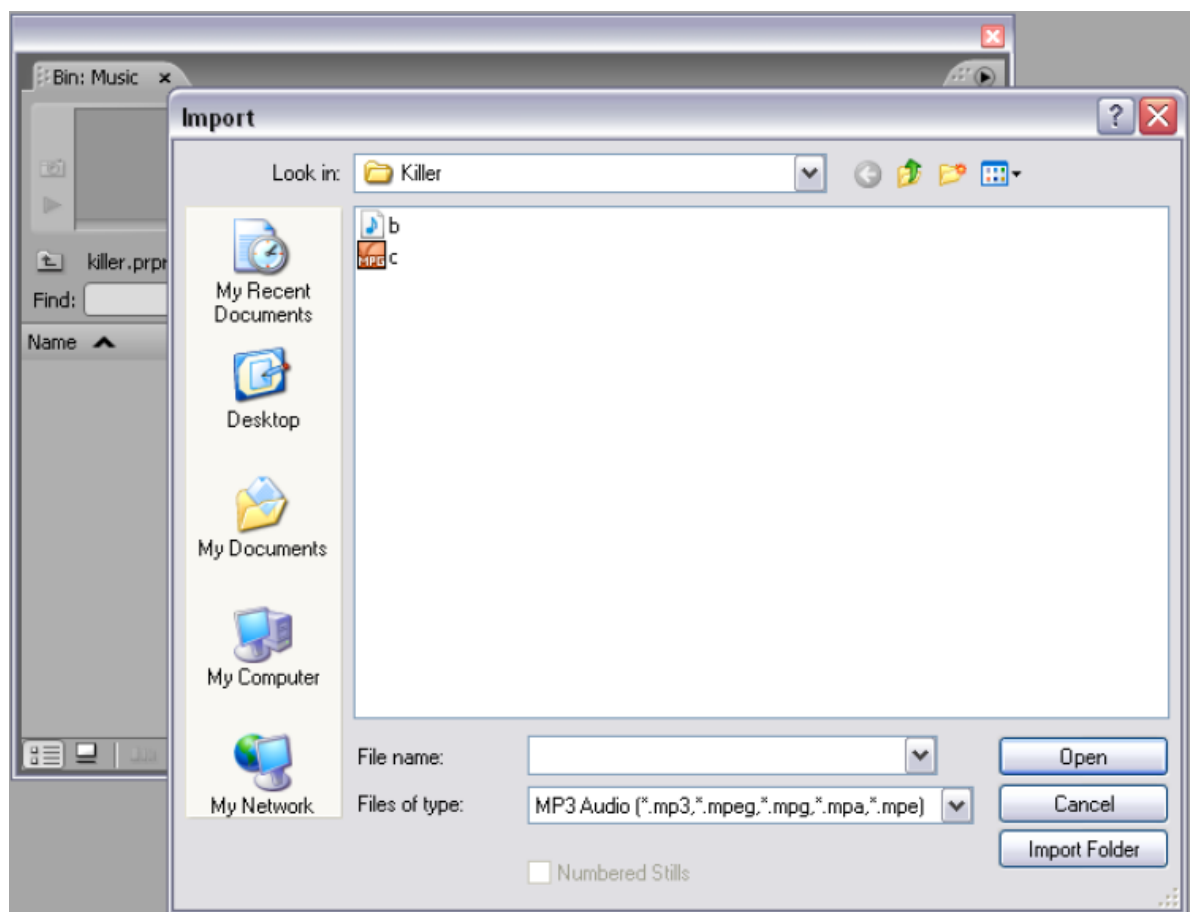
برای باز کردن هر پوشه ، روی آیکون پوشه دابل کلیک میکنیم و پنجره ای به شکل زیر باز می شود:



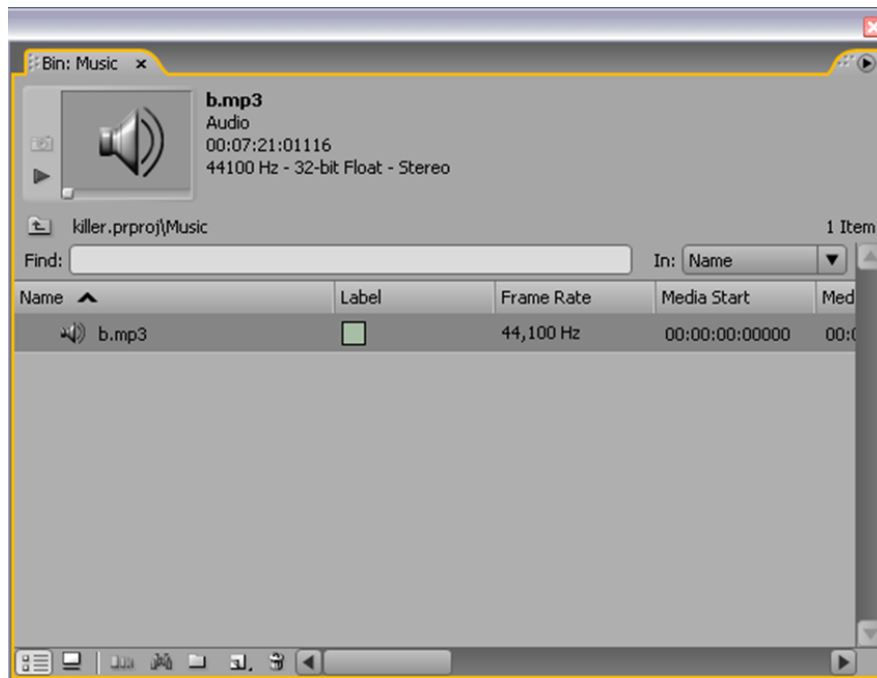
گزینه های این پنجره همانند پنجره Project است.

حال پوشه موزیک را باز می کنیم و می خواهیم یک تراک صوتی وارد این پوشه کنیم. برای این منظور اول در فضای خالی کلیک راست می کنیم و گزینه Import را انتخاب نموده و آهنگ را وارد پنجره می کنیم:

زمان انتخاب فایل می توانیم فرمت فایل مورد نظر را از کادر Files Of Type انتخاب کنیم.



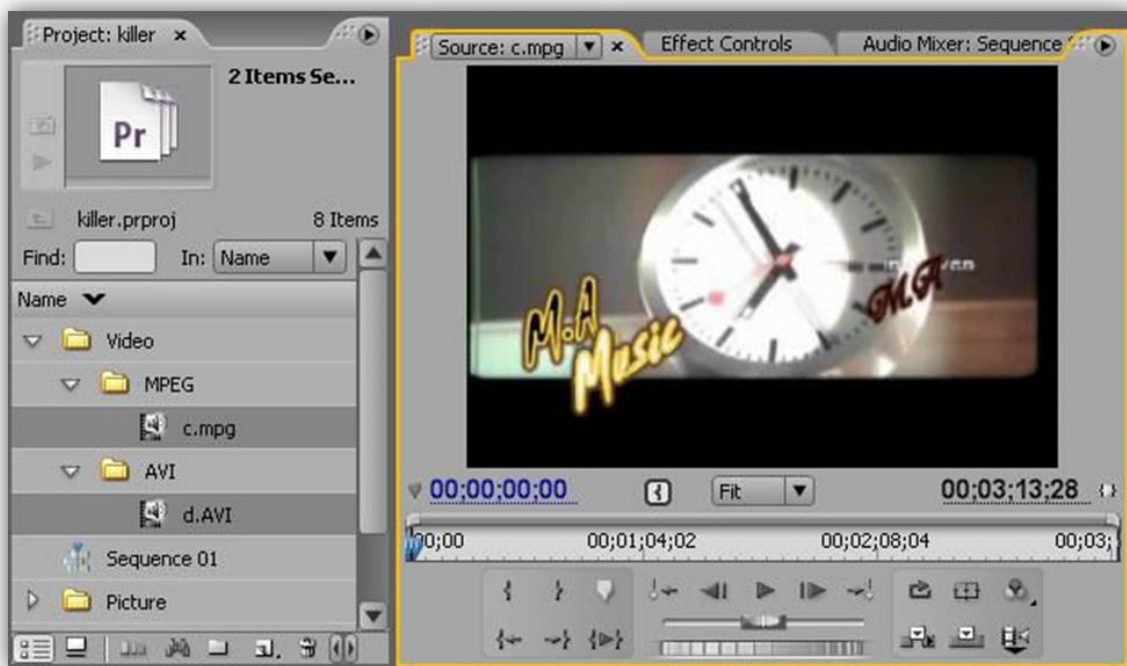
فایل مورد نظر را انتخاب می کنیم و دکمه Open را میزنیم. در شکل پایین موزیک با نام b وارد شده است.



حالا به ترتیب پوشه های Video و Picture را با همین روش پر می کنیم.



در شکل پایین دو فیلم با عناوین d و c را به پنجره Source Monitor منتقل می کنیم و می خواهیم در این بخش بعضی از قسمتها را برش دهیم.

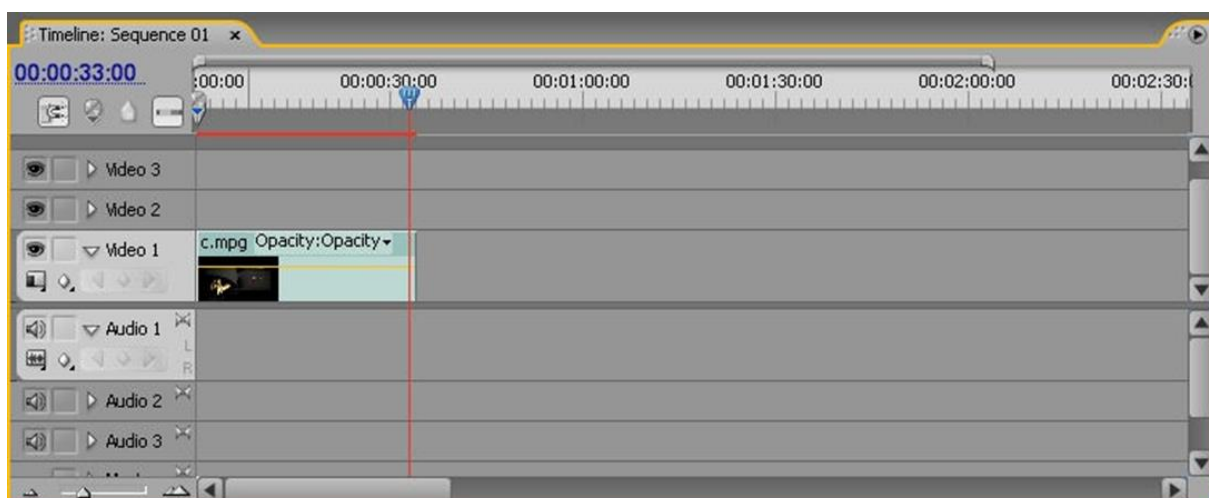


با دکمه Set In Point نقطه شروع را تعیین نموده و با دکمه Set Out Point نقطه پایان قسمت مورد نظر را تعیین می نمایم.

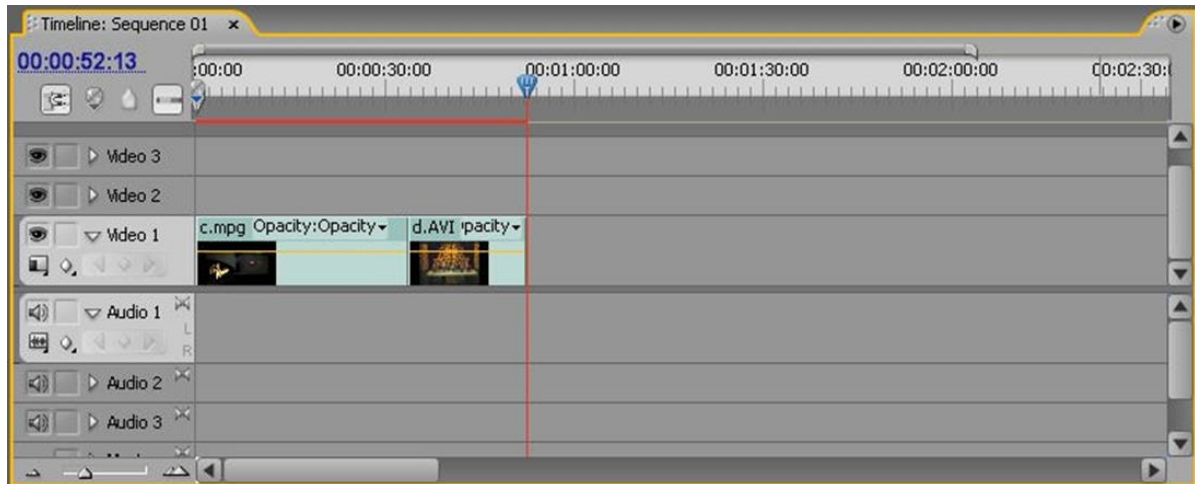
چون در این پروژه نمی خواهیم صدای فیلم را داشته باشیم از دکمه (Toggle Take Audio and Video) را از حالت  به حالت  تغییر می دهیم تا فقط تصویر وارد Timeline بشود.

حالا برای وارد کردن فیلم برش داده شده (بدون صدای اصلی فیلم) روی دکمه (Insert) کلیک می کنیم.

مطابق شکل زیر ، کلیپ برش داده شده را وارد نوار video 1 می کنیم:



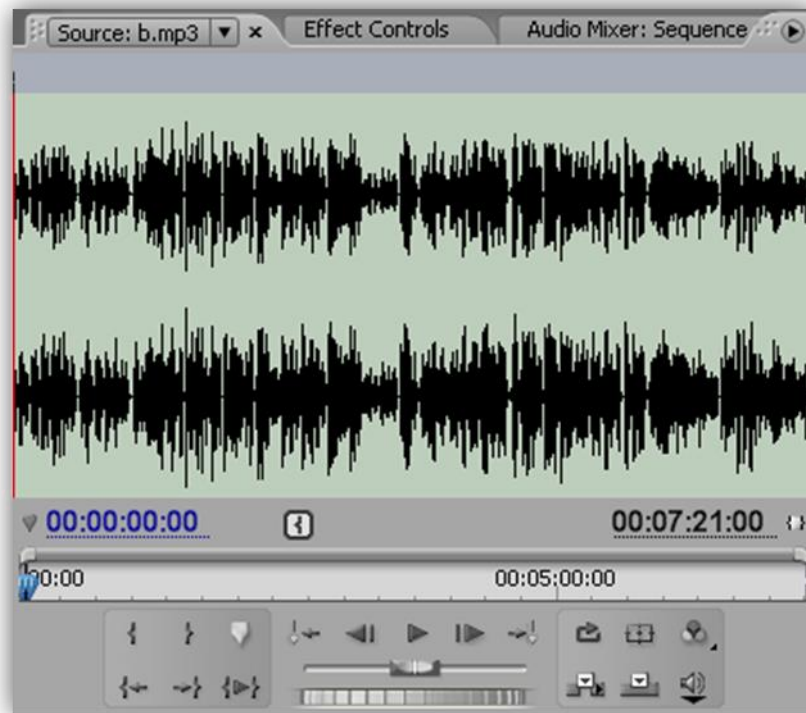
و کلیپ پرش داده شده بعدی به شکل زیر است :



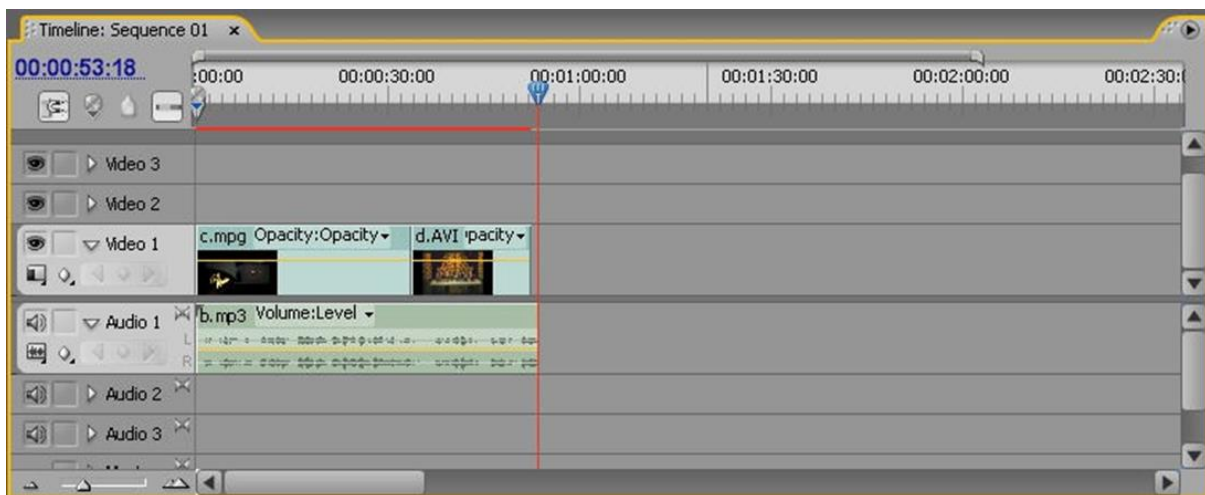
اکنون کلیپ ها را از پنجره Source Monitor بسته و برای لود موزیک اقدام می کنیم:



از پنجره پروژه ، آهنگ را انتخاب نموده و درگ می کنیم و بر روی پنجره Source Monitor رها می کنیم:



چون مدت فیلم در نوار Timeline ۵۳ ثانیه است ، موزیک را از اول تا ثانیه ۵۳ برش می دهیم.
 بعد از بریدن قسمت مورد نیاز ، موزیک برش داده شده را با ابزار (Insert) وارد نوار timeline می کنیم.
 همانطور که مشاهده می کنید آهنگ در قسمت Audio 1 وارد شده است:



اگر بخواهیم یکی از نوارهای حاوی فیلم و یا عکس نمایش داده نشود بر روی آیکون چشم کلیک می کنیم
 تا آیکون مورد نظر مخفی شود . برای دیدن مجدد آیکون بر روی همان آیکون کلیک می کنیم تا آیکون

چشم نمایش داده شود.

این کار را برای قسمت صداها ، با کلیک کردن بر روی دکمه بلندگو نیز انجام می دهیم.

آیتم موزیک را از پنجره Source Monitor میبندیم .



از پنجره پروژه ، عکس را انتخاب می کنیم و آن را درگ کرده و در پنجره Source Monitor رها می کنیم.



در این قسمت برش کاربردی ندارد . برای کم و زیاد کردن مدت نمایش عکس، در خط کش زمان ، ماوس را

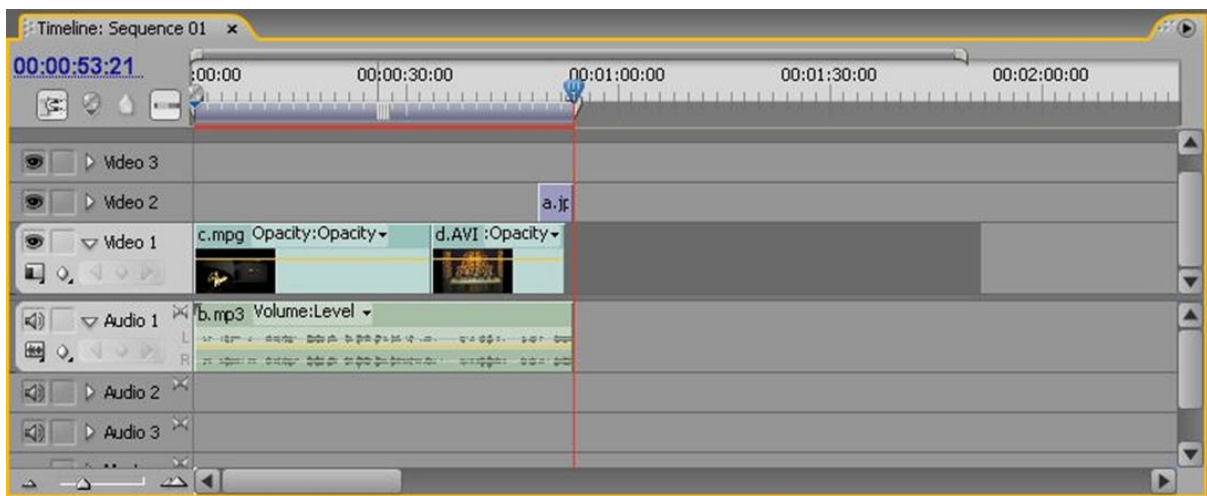
بر روی نقطه پایان نگه می داریم و زمانی که آیکون به شکل  در آمد با کلیک کردن و نگه داشتن

ماوس و حرکت آن به طرف راست زمان افزایش ی با حرکت آن به طرف چپ زمان را کاهش می دهیم:



برای اضافه کردن عکس به نوار Timeline از دکمه (Insert) استفاده می‌کنیم.

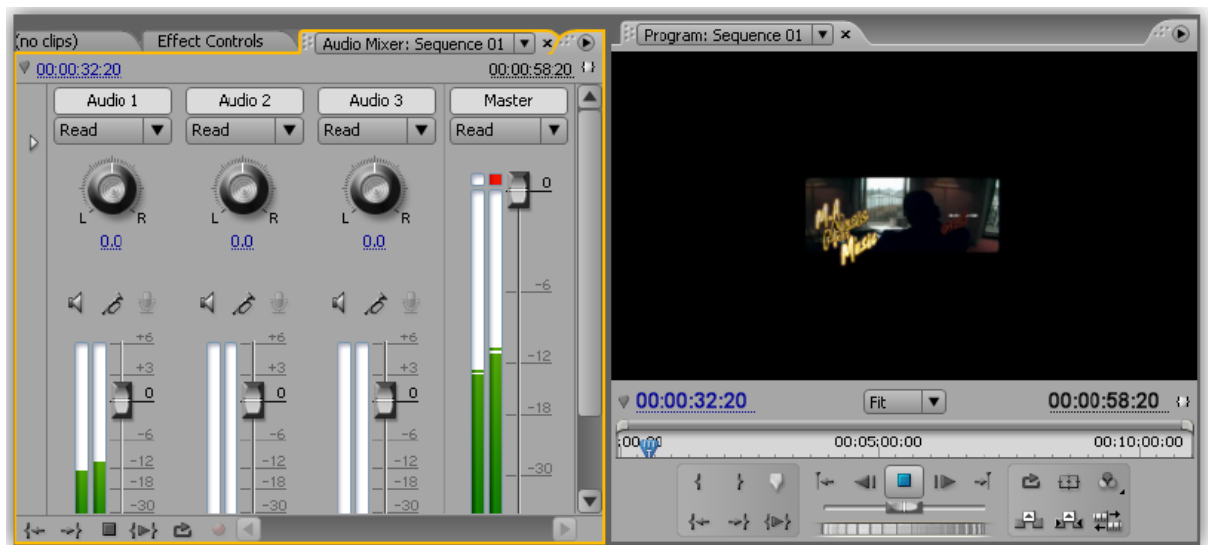
همانطور که مطابق شکل زیر مشاهده می‌کنید عکس مورد نظر به نوار Timeline اضافه و در قسمت Video2 قرار گرفت:



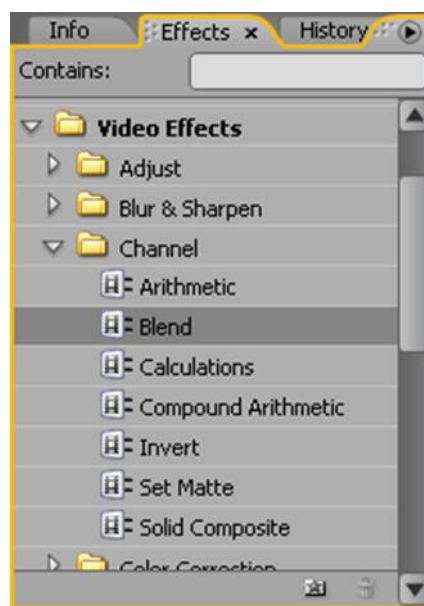
آیتم عکس را از پنجره Source Monitor بسته و به شراغ جزئیات و ریزه کاری‌های پروژه می‌رویم:



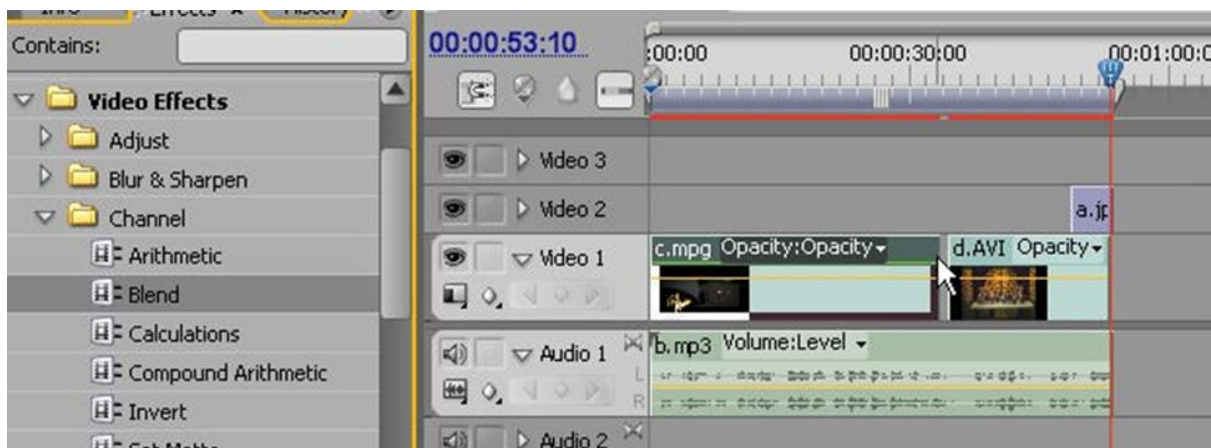
برای تنظیم کیفیت صدا و یا تنظیمات دیگر ابتدا فیلم را در درون پنجره Program View اجرا می‌کنیم و وارد پنجره Audio Mixer می‌شویم. با استفاده از لغزنده‌های موجود تنظیمات را اعمال می‌کنیم:



برای اضافه کردن ترانزیشن به فیلم یا عکس ، ابتدا پنجره Effects را انتخاب می نماییم و video effects را گسترش می دهیم و یکی از زیر شاخه های آن مثل channel را باز می کنیم تا ترانزیشن ها را ببینیم:

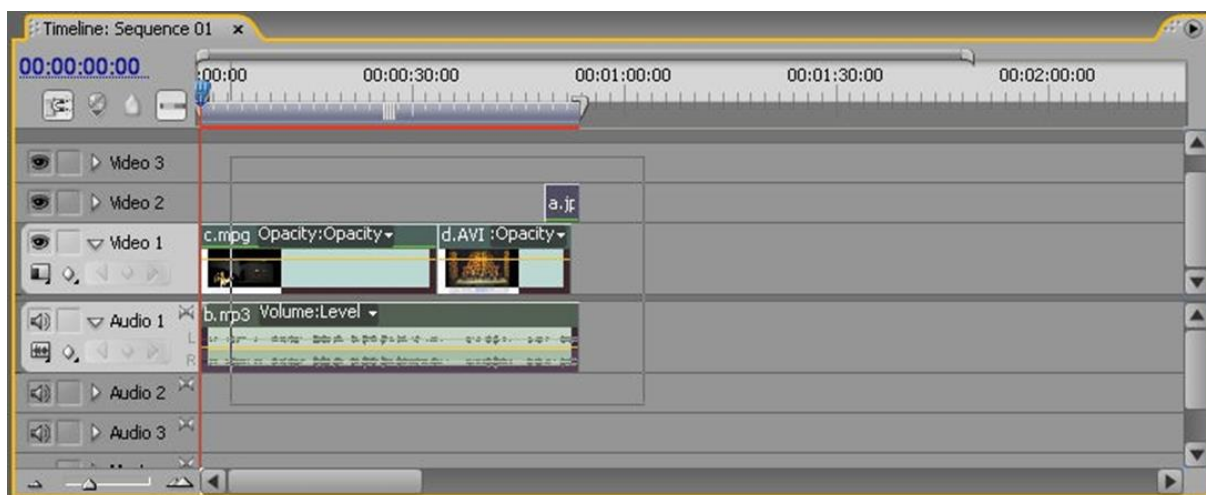


ترانزیشن انتخاب شده را درگ می کنیم و بر روی لبه کلیپ موردنظر در نوار Timeline رها می کنیم:

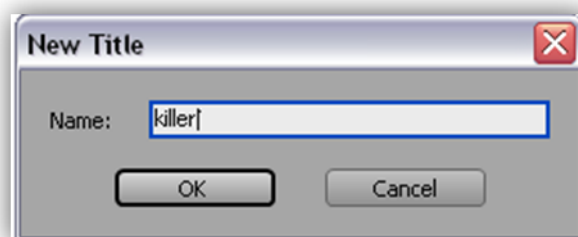


ترانزیشن یا همان مرحله گذار به پروژه اضافه شد.

حالا می خواهیم یک متن به عنوان زیرنویس وارد فیلم کنیم. برای این کار ابتدا آیتمهای نوار Timeline را باهم انتخاب می کنیم.



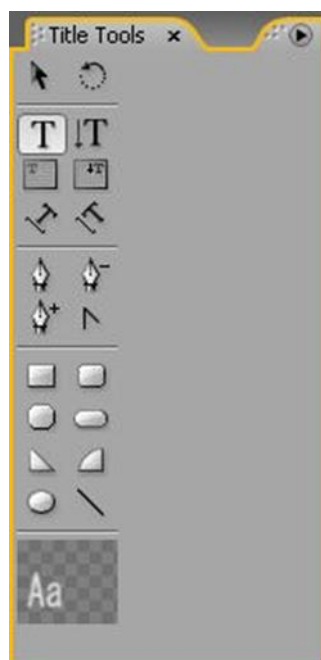
بعد از انجام این کار ، از منوی File، زیر منوی New، گزینه Title را انتخاب می کنیم و در پنجره ای که باز می وشد یک اسم تایپ می کنیم:



پنجره باز شده دارای چند قسمت می باشد:

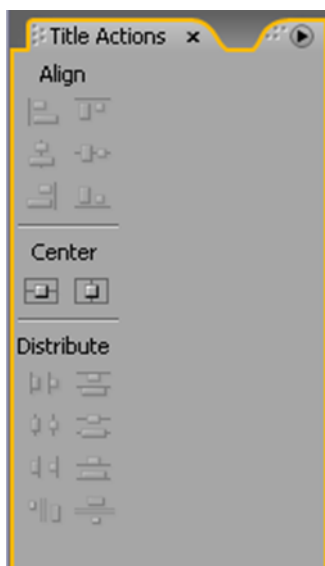
Title Tools : این قسمت برای انتخاب نوع ابزار تایپ و کشیدن اشکال مختلف است.

دکمه **T** برای تایپ به صورت مستقیم و گزینه های بعدی با توجه به فلش کنار آنها برای تایپ در جهات مختلف است.



Title Actions : این قسمت گزینه هایی دارد که به ما کمک می کند آیتم های روی صفحه را مرتب کنیم.

در شکل زیر دکمه ها به این دلیل غیر فعال هستند که هنوز هیچ متنی را تایپ نکرده ایم.



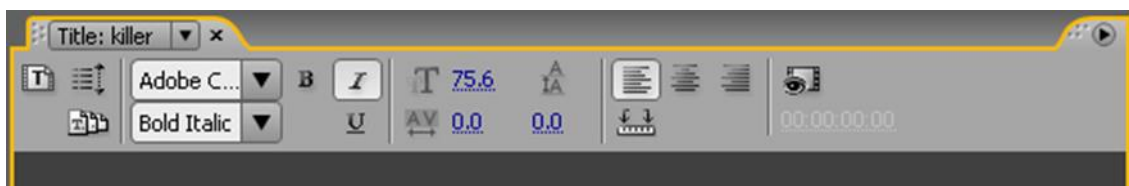
Title Styles : این پنجره برای انتخاب به سبک آماده برای تایپ است :



حال از پنجره Title Tools ابزار تایپ معمولی را انتخاب می کنیم . در پنجره Title Style هم یک سبک را به دلخواه انتخاب نموده و بر روی قسمتی از صفحه که می خواهیم زیر نویس نمایش داده شود کلیک می کنیم و یک متن تایپ می نماییم:

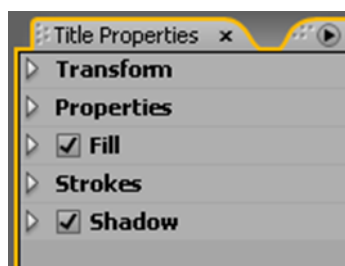


برای تغییر فونت، وسط چین کردن، درست کردن متن و ... از این ابزار استفاده می کنیم:

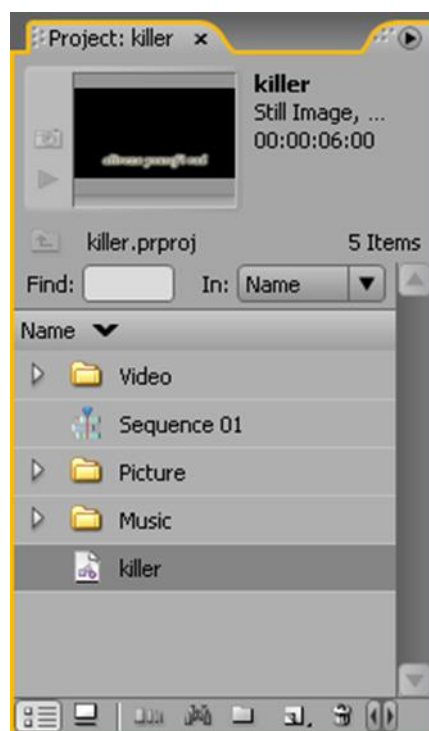


برای تنظیمات اضافی از قبیل میزان شفافیت، رنگ، سایه و ... از این منو استفاده می کنیم :

با گسترش داده هر گزینه می توانیم تنظیمات آن را ببینیم.



این پنجره را میبندیم و به سراغ پنجره پروژه می رویم تا زیر نویس را به فیلم اضافه کنیم :



آیتم زیر نویس را انتخاب نموده درگ می کنیم و در پنجره Source Monitor رها می کنیم.

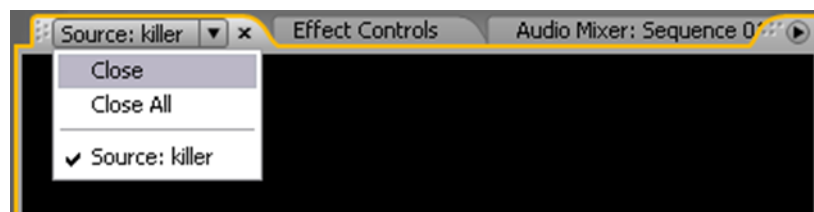
اینجا می توانیم مدت زمان زیر نویس را تعیین کنیم. چون ما می خواهیم این متن را از ابتدا تا اتهای فیلم

نمایش دهیم مدت زمان آن را به اندازه زمان فیلم تعیین می کنیم.

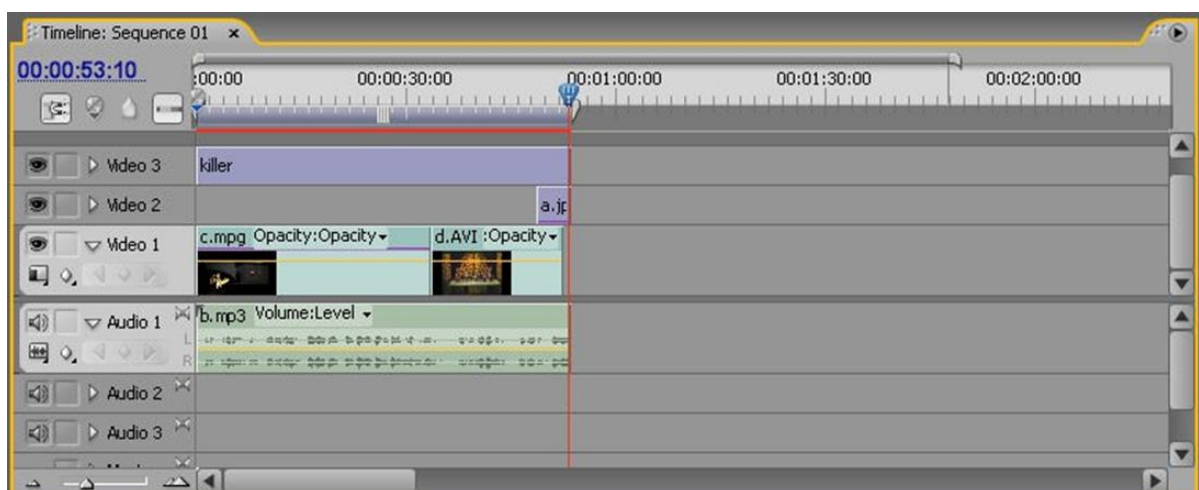


برای اضافه کردن زیرنویس به نوار Timeline از دکمه Insert روی سربرگ میبندم:

زیرنویس را با دکمه Close روی سربرگ میبندیم:



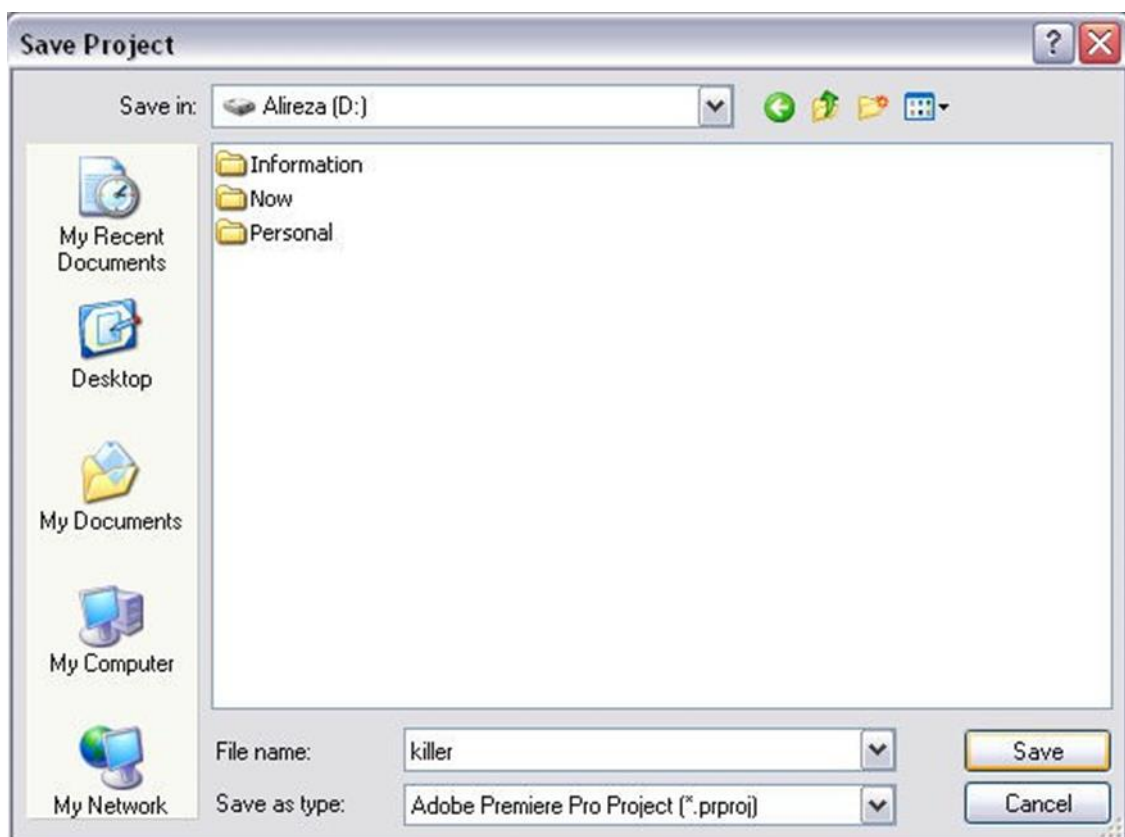
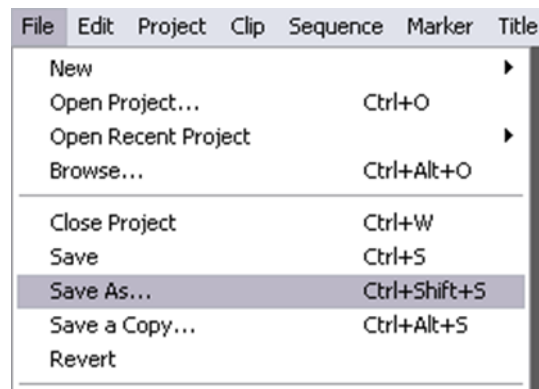
تو شکل زیر آیتم زیرنویس را در نوار Timeline در قسمت Video3 قرار گرفته :



فیلم آماده شده و اکنون می توانیم از آن خروجی بگیریم:

برای نگهداری تنظیمات پروژه برای ویرایش های بعدی باید پروژه را ذخیره کنیم. برای ذخیره کردن پروژه

از دکمه Save as در منوی File استفاده می کنیم:

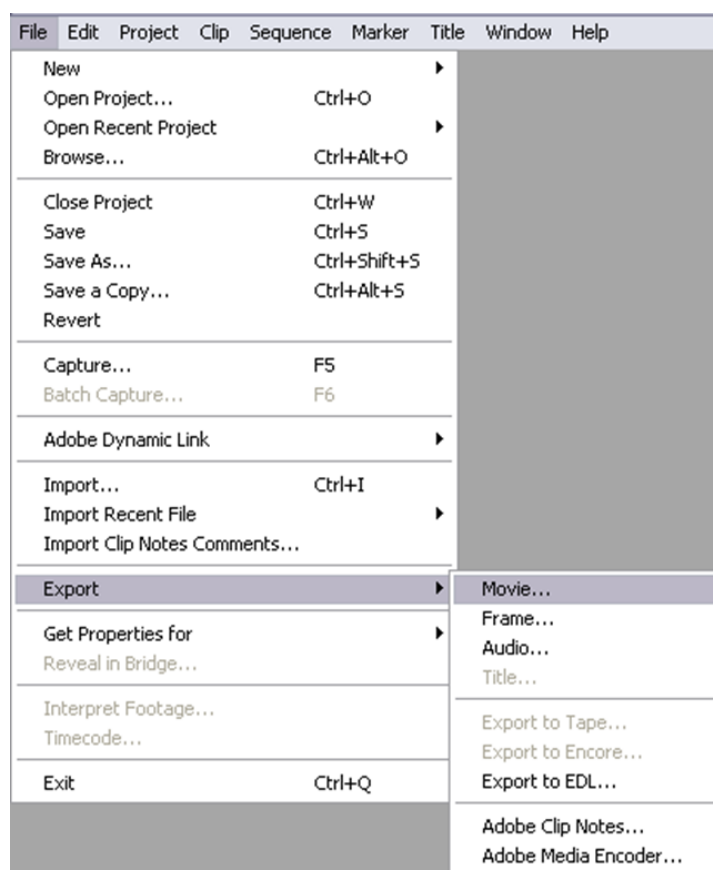


بعد از انتخاب آدرس گزینه Save را می زنیم .

برای تولید فیلم نیز می توانیم به شکل زیر عمل کنیم :

(۱) پنجره Timeline را انتخاب می کنیم.

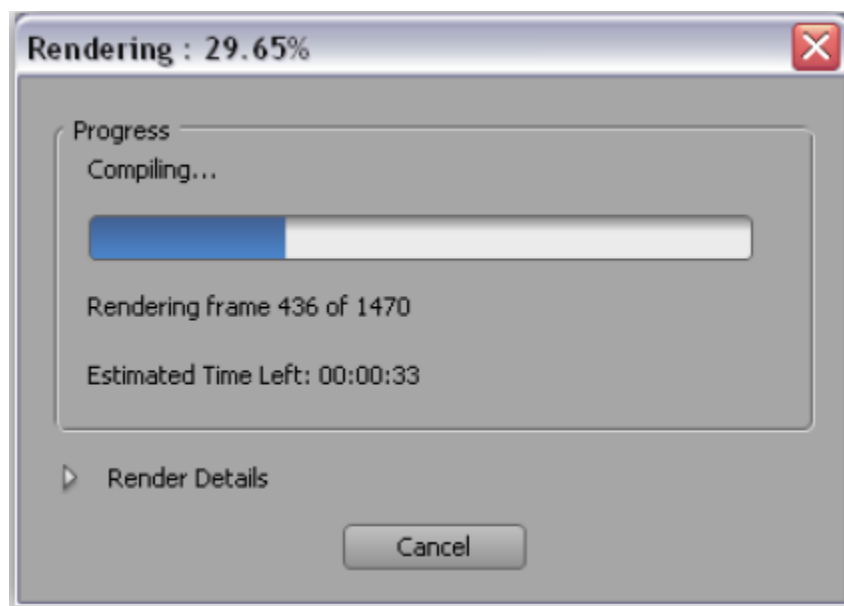
(۲) از منوی File ، زیر منوی Export گزینه Movie را انتخاب می کنیم :



برای ذخیره سازی یک آدرس را انتخاب نموده و نام فایل را در کادر File Name تایپ می کنیم و دکمه

Save را میزنیم .

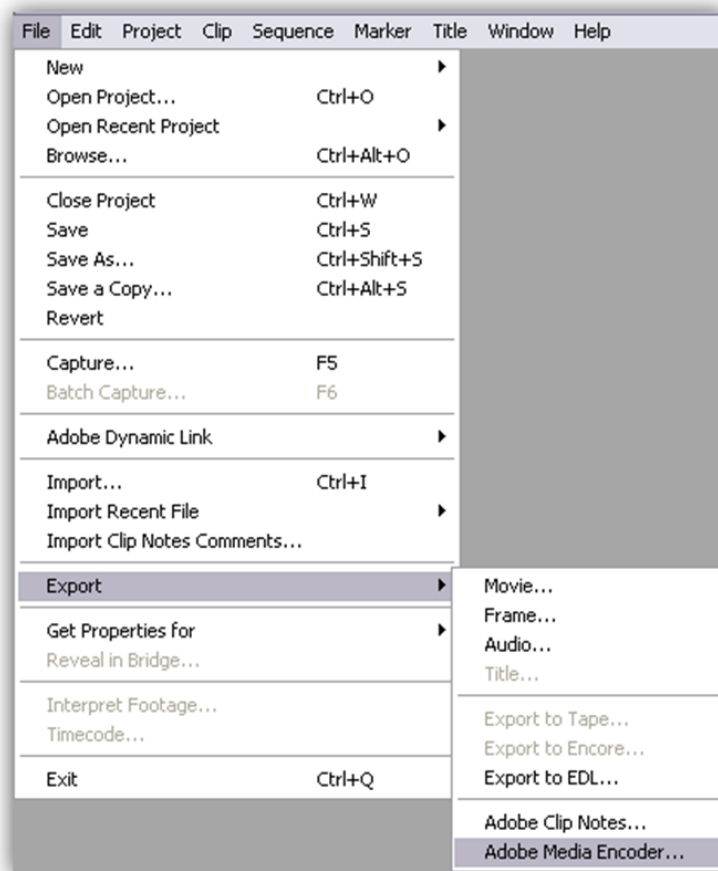
این گزینه ، پروژه را با فرمتی که در مرحله اول ایجاد پروژه ، انتخاب کردیم ذخیره می کند.



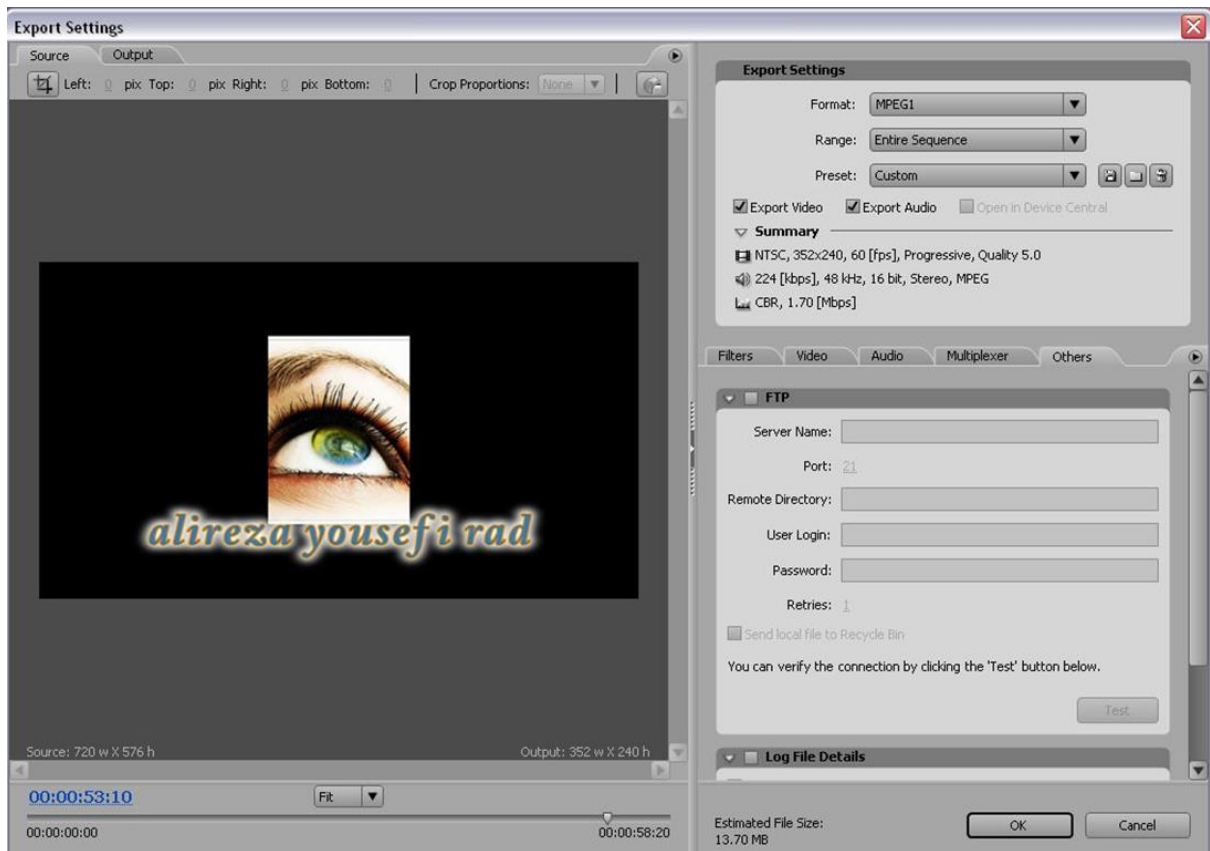
برای ذخیره فیلم با فرمت دلخواه به شکل زیر عمل می کنیم :

(۱) پنجره Timeline را انتخاب می کنیم.

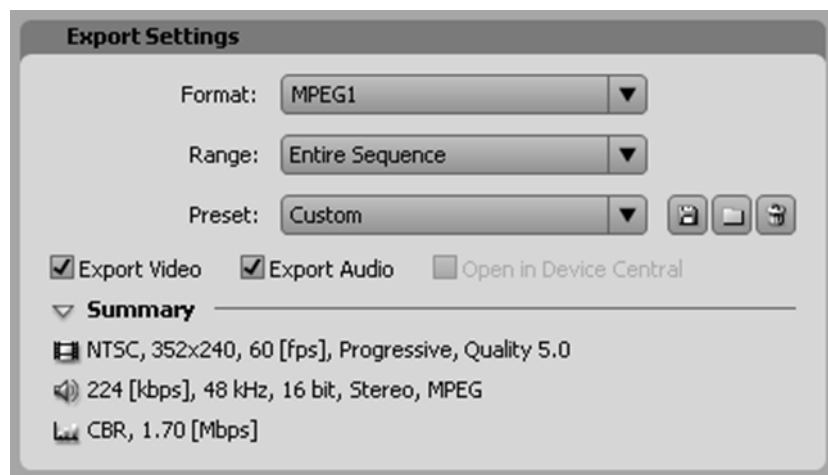
(۲) از منوی File ، زیر منوی Export گزینه Adobe Media Encoder را انتخاب می کنیم:



پنجره ای به نام Export Settings مطابق شکل زیر باز می شود :

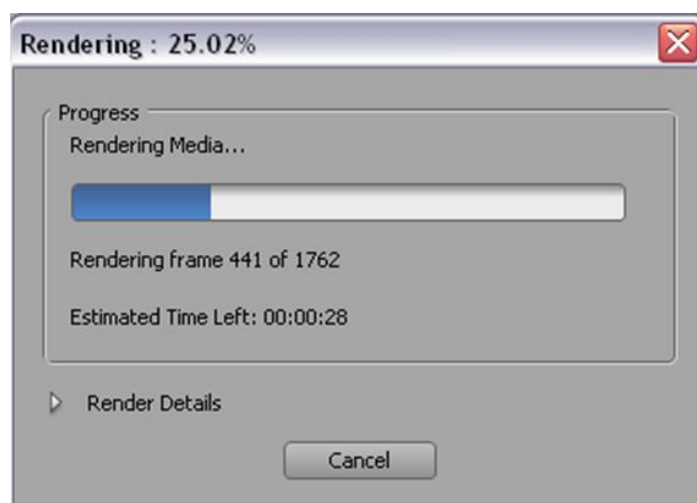
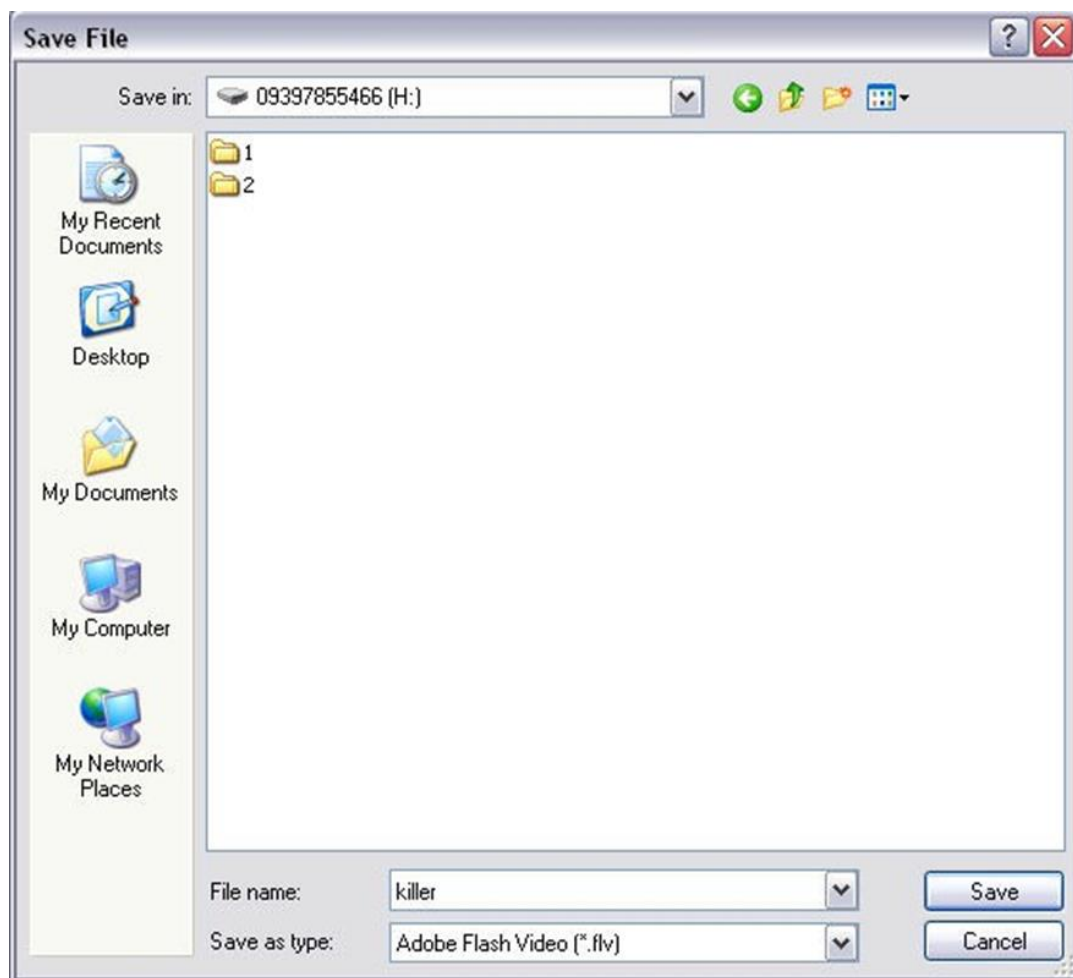


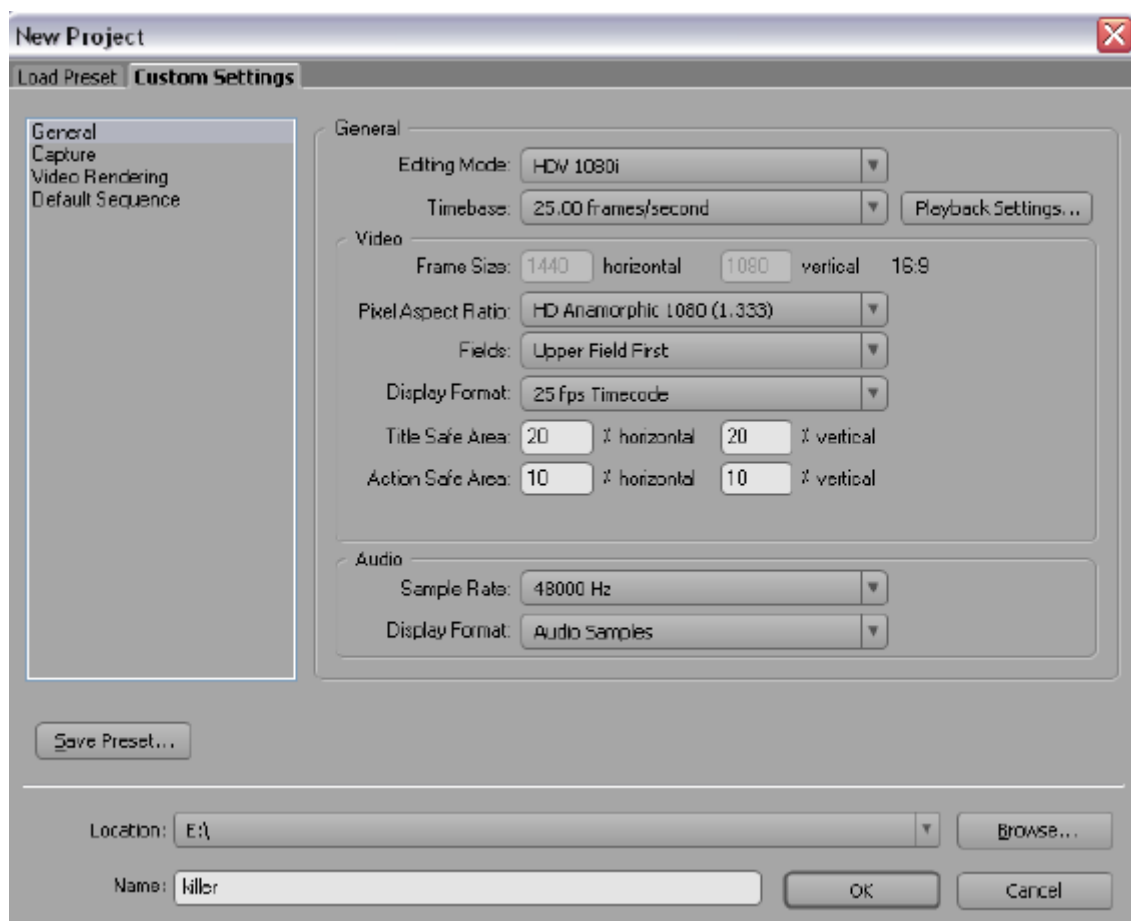
فرمت مورد نظر را می توانیم از قسمت Export Settings ، کادر Format انتخاب کنیم :



بعد از انتخاب فرمت مورد نظر ، روی دکمه OK کلیک می کنیم و در پنجره باز شده آدرس ذخیره فایل به

همراه نام فایل را وارد می کنیم و دکمه Save را می زنیم:





گزینه Editing Mode : برای انتخاب فرمت ویدیویی در دست ساخت

گزینه Timebase: برای هر گزینه ای که در کادر Editing Mode انتخاب کنید مقادیر متفاوتی را برایتان می آورد. مثلا اگر گزینه Desktop انتخاب شود از ۱۰ تا ۶۰ فریم در ثانیه حق انتخاب دارید اما اگر گزینه DV PAL را انتخاب کنید فقط گزینه ۲۵ فریم را دارید.