

خودآموز تدوین دیجیتالی با نرم افزار

Edius Pro

www.ketab.ir

تألیف

محسن محبوبی

سرشناسه: محبوبی، محسن، ۱۳۴۲ -
عنوان و نام پدید آور: خودآموز تدوین دیجیتال با نرم افزار Edius pro
تألیف: محسن محبوبی
مشخصات نشر: تهران: پازینه، ۱۳۹۳.
شناسه افزوده: اداره کل آموزش و پژوهش سیما
مشخصات ظاهری: ۷۲۰ ص.
شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۱۸۰-۰۸۴-۹
وضعیت فهرست نویسی: فیپا
موضوع: نرم افزار ادیوس
نوع: ویدئوی رقمی -- تدوین -- نرم افزار
موضوع: ویدئوی رقمی -- تدوین -- دستنامه ها
ردمک کنفر: ۱۳۹۳ ۸۷/م/۸۹۹ TR
رده بندی دی: ۷۷۸/۵۳۵۰۳۸۵
شماره کتابشناسی: ۳۵۱۱۰۵۳

خودآموز تدوین دیجیتال با نرم افزار Edius Pro 7.30

تألیف: محسن محبوبی



اداره کل آموزش و پژوهش سیما



پازینه

یادآور مانی هست

ناشر: پازینه

میدان انقلاب - اول خیابان کارگر جنوبی - بن بست گشتاسب - طبقه همکف
تلفن: ۷ - ۶۶۹۷ ۵۲۴۶ تلفکس: ۶۶۹۶ ۱۵۲۲ همراه: ۰۹۱۰۰۵۰۹۸

اداره کل آموزش و پژوهش سیما

میدان ونک - خیابان گاندی شمالی - نیش خیابان شهید صانعی شرقی - پلاک ۳

تلفن: ۸۸۷۸ ۷۸۹۰ www.tvf.ir

طراح جلد: مریم صدیق لیتوگرافی: نقش آفرین چاپ و صحافی: سپید شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه

چاپ اول: تابستان ۱۳۹۳ قیمت: ۲۷۵۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۱۸۰-۰۸۴-۹

حقوق چاپ‌های بعدی این اثر متعلق به اداره کل آموزش و پژوهش سیما است.

یادداشت ناشر

از اوایل دهه ۱۹۹۰ بتدریج معلوم شد که دستیابی به فن آوری دیجیتال برای رسانه‌های تصویری و صوتی صنعتی (عکاسی، سینما و تلویزیون) یک جهت‌گیری قطعی تاریخی است. از آن زمان تاکنون، این فن آوری در عرصه رسانه‌ها و هنر، دست آوردها و پیشرفت‌های روز افزونی نسبت به دوره‌های قبلی تدوین فیلم داشته است که موقعیت این پدیده انقلابی را تثبیت کرده است:

۱- **دوره پیش مکانیکی یا غیر مکانیکی:** در این دوره (۱۸۹۵ تا ۱۹۲۰) تدوین فیلم با دست انجام می‌شد. گرفتن نوار تصویر در برابر منبع نور، یافتن نقطه برش با چشم و یا با ذره بین، بریدن فیلم با فیچر و آنگاه استفاده از سمبل تراش فیلم، چسب مایع و پرس (گیره فلزی) برای پیوند دو نما.

۲- **دوره تدوین مکانیکی:** در این دوره (۱۹۲۰ تا ۱۹۳۰) میز مویولا (Moviola)، میز تدوین کیم (KEM) و میز شین بک (Steenback) اختراع شد، بعضی از این میزها تا دو دهه پیش (۱۳۷۳) در کشور ما رواج داشتند و تدوینگران به وسیله آنها فیلم‌های خود را Edit می‌کردند.

۳- **دوره تدوین الکترونیکی:** در این دوره (۱۹۸۰ تا ۱۹۹۰) دستگاه‌های مختلف تدوین فیلم، مانند ادیت دروید (EditDroid) و مونتاج (Montage) اختراع شدند.

۴- **دوره تدوین دیجیتال:** این دوره از اوایل دهه ۱۹۹۰ و با اختراع دستگاه تدوین آوید (Avid) و لایت ورکس (Lightworks) آغاز شد و تا امروزه به سبب نرم افزارهای متعدد تدوین دیجیتالی در حال رونق و گسترش روزافزون می‌باشد. در کشور ما نیز از سال ۱۳۸۰، روند رو به رشد و سریعی حاشیه است و امروزه بسیاری از فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی با این شیوه Edit می‌شوند.

در طی سالهای اخیر کتب متعددی درباره نرم افزار تدوین دیجیتال چاپ شده، اما کتاب‌های این مؤلف دارای ویژگی‌های منحصر به فرد و استثنایی است که آن را از تمامی نمونه‌های مشابه متمایز می‌کند. مطالب این کتاب علاوه بر به روز بودن، دارای دو امتیاز مهم نیز هستند؛ اول اینکه بیان ساده، روشن و شیوایی دارد بطوری که علاوه بر تدوینگران حرفه‌ای، برای کارآموزان مبتدی نیز قابل استفاده است. دوم اینکه نکته‌ای را درباره Edius Pro ناگفته نمی‌گذارد. اداره کل آموزش و پژوهش سیمایا به توسعه دانش و مهارت برنامه‌سازان و عوامل تولید تلویزیون را بر عهده دارد، مطالعه این کتاب را به همه تدوینگران حرفه‌ای، هنرجویان فیلم‌سازی و کارآموزان رشته تدوین توصیه می‌کند. امید است این کتاب باعث افزایش بیش از پیش کیفیت محصولات نمایشی جمهوری اسلامی ایران در سینما و تلویزیون شود.

اداره کل آموزش و پژوهش سیمایا

صدای سیمای جمهوری اسلامی ایران

۲۷	پیشگفتار
۳۰	مقدمه
	فصل اول
۳۲	شروع کار با برنامه Edius Pro
۳۵	باز کردن نرم افزار Edius
۳۸	دسته های کلیپ های پنجره Bin
۴۰	وارد کردن مواد صوتی و تصویری به نرم افزار Edius
۴۱	مونتاژ ساده چند کلیپ در پنجره تایم لاین
۴۲	آشنایی با مفاهیم دو پروژه (Project) و سکانس (Sequence)
۴۴	مفهوم واژه کلیپ (Clip)
۴۴	مفهوم واژه راش (Rush)
۴۵	تنظیم فضای کاری نرم افزار Edius در مونیتر
۴۷	مرتب کردن پنجره های Edius
۴۹	باز کردن یک پروژه جدید در نرم افزار Edius
۵۳	آشنایی با فرمت های مختلف تصویری
۵۳	فرمت SD
۵۳	فرمت HD
۵۳	فرمت Full HD
۵۶	فرمت UHD
۵۶	مقایسه تصاویر SD، HD، Full HD، UHD در یک نگاه
۵۷	انواع تصاویر SD
۵۷	انواع تصاویر HD
۵۷	انواع تصاویر Full HD
۵۸	انواع تصاویر UHD (Ultra High Definition)
۶۰	جدول استانداردهای تصویری

نسبت ابعاد تصویر یا Aspect ratio چیست؟	۶۲
قسمت Setup پنجره Project Settings	۶۸
قسمت Sequence setup (Default) در پنجره Project Settings	۶۹
قسمت Track (default) در پنجره Project Settings	۷۰
حداقل سیستم مورد نیاز (Minimum System Requirement) برای کار کردن با Edius Pro	۷۴
باز کردن پروژه جدید هنگامی که یک پروژه باز است	۷۵
تغییر پارامترهای پروژه در حین کار با نرم افزار	۷۵
باز کردن ترانزهایسکانس (Sequence) در حین کار با نرم افزار	۷۶
باز کردن یک تایم لاین (Sequence) جدید	۷۷
فروخوانی و باز بستن کردن سکانس های بسته شده	۸۰
باز کردن پروژه های قبلی هنگامی که پروژه دیگری باز است	۸۱
باز کردن پروژه های قبلی هنگامی که هنوز نرم افزار را باز نکرده اید	۸۱
ذخیره کردن فضای کار نرم افزار Edius	۸۲
مدیریت محیط ویرایش در قالب پروفایل ها (Profile)	۸۲

دوم

آشنایی با پنجره Bin	۸۷
پنجره Bin	۸۹
دسته بندی کلیپ های صوتی و تصویری در پنجره Bin	۹۰
آشنایی با محتویات فولدر root	۹۲
شیوه های مختلف وارد کردن کلیپ های صوتی و تصویری به پنجره Bin	۹۳
نمایش تصاویر پنجره Bin	۹۵
وارد کردن یک فولدر با تمام محتویات صوتی و تصویری آن به پنجره Bin	۹۵
ذخیره کردن فضای Bin برای استفاده در پروژه های دیگر	۹۶
ذخیره کردن فضای Bin برای استفاده در صفحات وب	۹۷
جستجوی کلیپ های صوتی و تصویری در پنجره Bin	۹۷
آشنایی با دکمه های موجود در بالای پنجره Bin	۹۹

۱۰۱	تغییر شکل ظاهری کلیپ‌ها در پنجره Bin
۱۰۷	آفلاین کلیپ (Offline Clip) چیست؟
۱۰۹	تبدیل کلیپ آفلاین (Offline Clip) به کلیپ آنلاین (Online Clip)
۱۱۰	آشنایی کامل با پنجره Restore and Transfer Clips
۱۱۳	وارد کردن کالر بار (Color Bars) به پنجره Bin
۱۱۴	تغییر مجدد شکل ظاهری کالر بار
۱۱۴	وارد کردن کلیپ رنگی (Color Mate) به پنجره Bin
۱۱۵	کلیک راست در محیط خالی پانل سمت راست پنجره Bin و آشنایی با منوی آن
۱۱۷	کلیک راست بر روی یکی از کلیپ‌های پنجره Bin و آشنایی با منوی آن
۱۳۰	کلیک راست بر پانل سمت چپ پنجره Bin و آشنایی با منوی آن
۱۳۱	روش‌های مختلف اعمال کلیپ از پنجره Bin به پنجره تایم‌لاین
۱۳۲	انتقال دسته جمعی کلیپ‌های پنجره Bin به پنجره تایم‌لاین

فصل سوم

۱۳۳	آشنایی با پنجره مونیتر (Monitor)
۱۳۵	پنجره مونیتر (Monitor)
۱۳۷	آشنایی با دکمه‌های پنخس صدا و تصویر در پایین پنجره مونیتر
۱۳۹	تعیین نقطه ورودی و خروجی کلیپ در مونیتر منبع
۱۴۰	پاک کردن نقاط ورودی و خروجی یک کلیپ در مونیتر منبع
۱۴۰	آشنایی با ابزارهای سمت چپ و پایین مونیتر منبع (Source)
۱۴۳	آشنایی با ابزارهای سمت راست و پایین مونیتر منبع (Source)
۱۴۴	آشنایی با نشان دهنده‌های زمان، واقع در پایین مونیتر منبع و برنامه
۱۴۵	آشنایی با دکمه‌های مونیتر برنامه
۱۴۷	آشنایی با منوهای مونیتر منبع
۱۴۷	منوی File
۱۶۳	منوی Edit
۱۷۳	منوی View

۱۸۵		منوی Clip
۱۹۹		منوی Marker
۲۰۵		منوی Mode
۲۱۲		منوی Capture
۲۱۴		منوی Render
۲۱۸		منوی Tools
۲۱۸		منوی Settings
۲۲۱		منوی Help

فصل چهارم

۲۲۳		آشنایی با پنجره تایم لاین Timeline
۲۲۵		پنجره تایم لاین Timeline
۲۲۶		تدوین ساده چند کلیپ در پنجره تایم لاین
۲۲۸		آشنایی با دکمه های موجود در پنجره اسم تراک های پنجره تایم لاین
۲۳۳		قفل کردن تراک های پنجره تایم لاین
۲۳۳		باز کردن قفل تراک های پنجره تایم لاین
۲۳۴		قفل کردن یکی از تراک های پنجره تایم لاین
۲۳۴		باز کردن قفل یکی از تراک های پنجره تایم لاین
۲۳۵		آشنایی با ابزارها و دکمه های موجود در کنار اسم تراک های پنجره تایم لاین
۲۴۰		کلیک راست بر روی اسم تراک های پنجره تایم لاین و آشنایی با منوی کلیک راست
۲۴۰		تغییر اندازه ارتفاع یک تراک در پنجره تایم لاین
۲۴۲		ساختن یک تراک Duplicate در پنجره تایم لاین
۲۴۳		جابجایی محتویات یک تراک با محتویات تراک بالایی یا پایینی خود
۲۴۳		پاک کردن یکی از تراک های پنجره تایم لاین
۲۴۳		تغییر اسم یکی از تراک های پنجره تایم لاین
۲۴۴		آشنایی با دکمه ها و ابزارهای موجود در بالای پنجره تایم لاین
۲۴۸		شیوه های مختلف برش یک کلیپ در پنجره تایم لاین

۲۵۶	 کاربرد دو خط موازی و خاکستری رنگ وسط پنجره تایم لاین
۲۵۶	 کلیک راست بر روی خط کش تایم لاین و آشنایی با منوی آن
۲۶۲	 کلیک راست بر روی یکی از کلیپ های پنجره تایم لاین و آشنایی با منوی آن
۲۶۹	 کلیک راست بر روی محیط خالی یکی از تراک های پنجره تایم لاین و آشنایی با منوی آن

فصل پنجم

۳۸۳	 آشنایی با پالت ها (Palette)
۳۸۵	 پالت (Palette) چیست؟
۳۸۵	 پالت Bin
۳۸۵	 پالت Effect
۳۸۶	 آشنایی با ابزار دکمه های بالای پالت Effect در حالت List
۳۸۷	 تغییر شکل ظاهری پالت Effect از حالت List به حالت Icon
۳۸۸	 آشنایی با ابزارها و دکمه های بالای پالت Effect در حالت Icon
۳۸۹	 تغییر شکل ظاهری پالت Effect از حالت Icon به حالت List
۳۹۰	 پالت Sequence Marker
۳۹۲	 آشنایی با دکمه های موجود در پالت Sequence Marker
۳۹۴	 مهمترین کاربرد پالت Sequence Marker
۳۹۴	 پاک کردن تمام مارکرها از پالت Sequence Marker
۳۹۵	 پالت Source Browser
۳۹۵	 وارد کردن فایل ها از CD صوتی به پنجره Bin
۳۹۶	 وارد کردن فیلم های DVD به پنجره Bin
۳۹۷	 وارد کردن فیلم های DVD با استفاده از نرم افزار Pro Coder
۳۰۱	 پالت Information
۳۰۲	 مدیریت افکت ها و ترانزیشن ها در پالت Information

فصل ششم

۳۰۵	 انتقال تصاویر از هارد دوربین های ویدیویی (Transfer) و کپچر صدا و تصویر (Capture)
۳۰۷	 انتقال تصاویر از هارد دوربین های ویدیویی به ادیوس (Transfer)

۳۱۲		کپچر صدا و تصویر از روی نوارهای ویدیویی (Capturing)
۳۱۲		اتصال دستگاه ویدیو یا دوربین ویدیویی به کامپیوتر
۳۱۲		معرفی دستگاه ویدیو یا دوربین ویدیویی به نرم افزار ادیوس
۳۱۸		کپچر صدا و تصویر از روی نوار ویدیویی
۳۲۳		بچ کپچر (Batch Capture)
۳۳۲		ذخیره کردن لیست بچ کپچر
۳۳۲		وارد کردن لیست بچ کپچر
۳۳۳		آشنایی با بهره Batch Capture
۳۳۵		تایمینگ فنی عملیات کپچر در نرم افزار ادیوس
۳۳۷		وارد کردن تصاویر دوربین های Webcam
۳۳۹		آشنایی با منوی Capture

فصل هشتم

تدوین یک برنامه با Eurus Pro

۳۴۳		نمایش تصاویر پنجره Bin
۳۴۵		تعیین نقاط شروع و پایان کلیپ
۳۴۵		انتقال کلیپ از مونیتور منبع به پنجره تایم لاین
۳۴۶		نمایش کلیپ های ادیت شده پنجره تایم لاین
۳۴۷		نمایش کلیپ های پنجره تایم لاین به صورت تمام صفحه
۳۴۷		نمایش تایمر بر روی قاب تصویر مونیتور برنامه
۳۴۸		کوتاه و بلند کردن و جابجایی کلیپ در پنجره تایم لاین
۳۴۸		فعال کردن حالت جذب کلیپ ها در پنجره تایم لاین
۳۴۹		شیوه های مختلف انتقال کلیپ های پنجره Bin به پنجره تایم لاین
۳۵۰		آشنایی با دکمه هایی که در شیوه قرارگیری کلیپ در پنجره تایم لاین تأثیر می گذارند
۳۵۲		تعیین نقاط ورودی و خروجی صدا و تصویر یک کلیپ بطور جداگانه و انتقال آن به تایم لاین
۳۵۵		پاک کردن نقاط ورودی و خروجی کلیپ در مونیتور منبع
۳۵۵		تغییر فریم پوستر یک کلیپ در پنجره Bin

۳۵۶	 ساختن یک ساب کلیپ (Subclip) در پنجره Bin
۳۵۷	 ساختن فیلم نامه مصور و انتقال دسته جمعی کلیپ های آن به تایم لاین
۳۵۸	 وارد کردن فیلم های DVD یا فایل های CD صوتی به پنجره Bin
۳۵۹	 تبدیل تعدادی از کلیپ های پنجره Bin به یک کلیپ واحد
۳۶۰	 تبدیل یکی از کلیپ های پنجره Bin به یک فایل AVI
۳۶۰	 ایجاد یک سکانس جدید در پنجره تایم لاین
۳۶۰	 ایجاد سکانس های متعدد در یک پروژه
۳۶۱	 مدیریت و باز و بسته کردن سکانس های یک پروژه
۳۶۲	 بسط یک سکانس در پنجره تایم لاین
۳۶۲	 باز کردن سکانس های که فقط آیکون آنها در پنجره Bin وجود دارند
۳۶۲	 تغییر نام سکانس های پنجره تایم لاین
۳۶۲	 تو در تو کردن یک سکانس
۳۶۳	 شیوه تو در تو کردن یک سکانس
۳۶۳	 پیدا کردن سریع یک فریم از تصویر پنجره تایم لاین
۳۶۳	 جابجایی و انتقال سریع شاخص نمایش بر روی نقاط برش کلیپ ها
۳۶۳	 علامت گذاری بر روی خط کش تایم لاین
۳۶۴	 جابجایی و انتقال شاخص نمایش تصویر پنجره تایم لاین بر روی علامت ها
۳۶۵	 پاک کردن تمام علامت ها از روی خط کش تایم لاین
۳۶۵	 پاک کردن یک علامت از روی خط کش تایم لاین
۳۶۵	 علامت گذاری بر روی کلیپ های پنجره تایم لاین
۳۶۶	 پاک کردن علامت ها از روی کلیپ های پنجره تایم لاین
۳۶۶	 اضافه کردن یک یا چند تراک به پنجره تایم لاین
۳۶۷	 پاک کردن یک یا چند تراک از پنجره تایم لاین
۳۶۷	 تغییر رنگ یک کلیپ در پنجره تایم لاین
۳۶۷	 تغییر رنگ یک کلیپ در پنجره Bin
۳۶۷	 تغییر نام یک کلیپ در پنجره تایم لاین

- تغییر زمان (Duration) یک کلیپ در پنجره تایم لاین ۳۶۸
- انتخاب تمام کلیپ‌های موجود در یک تراک ۳۶۸
- انتخاب تمام کلیپ‌های موجود در پنجره تایم لاین ۳۶۸
- تکرار یک صحنه در پنجره تایم لاین ۳۶۸
- Copy و Paste کردن کلیپ‌های پنجره تایم لاین ۳۶۹
- Cut و Paste کردن کلیپ‌های پنجره تایم لاین ۳۶۹
- Ripple Cut و Paste کردن کلیپ‌های پنجره تایم لاین ۳۷۰
- ترانزیشن کلیپ‌ها در پنجره تایم لاین ۳۷۱
- کنترل تنظیمات ترانسپارنسی اعمال شده از یک کلیپ بر روی یک کلیپ دیگر ۳۷۱
- پاک کردن کی فریم‌های ترانسپارنسی از روی قسمت Mixer یک کلیپ ۳۷۲
- پاک کردن کی فریم‌های ترانسپارنسی از روی قسمت Mixer چند کلیپ ۳۷۳
- قرار دادن ترانزیشن‌ها در انتهای قسمت Mixer یک کلیپ ۳۷۳
- پاک کردن ترانزیشن‌ها از ابتدای و انتهایی قسمت Mixer یک کلیپ ۳۷۴
- پاک کردن ترانزیشن‌ها از ابتدا و انتهای قسمت Mixer چند کلیپ ۳۷۴
- پاک کردن ترانزیشن‌ها و کی فریم‌های ترانسپارنسی از روی قسمت Mixer یک یا چند کلیپ ۳۷۴
- افزایش یا کاهش سطح صدای یک کلیپ ۳۷۵
- شیوه دوم افزایش یا کاهش سطح صدای یک کلیپ ۳۷۵
- شیوه سوم افزایش یا کاهش سطح صدای یک کلیپ ۳۷۷
- ایجاد کی فریم‌ها بر روی خط ناهنجری Volume صدای یک کلیپ ۳۷۷
- پاک کردن کی فریم‌ها از روی خط ناهنجری Volume صدای یک کلیپ ۳۷۷
- پاک کردن کی فریم‌ها از روی خط ناهنجری Volume صدای چند کلیپ ۳۷۸
- چرخش یا بالانس (Panning) صدا به کانال‌های چپ و راست کلیپ صوتی در تایم لاین ۳۷۸
- پاک کردن کی فریم‌ها از روی خط آبی Panning صدای یک یا چند کلیپ ۳۷۹
- جایگزین کردن (Replace) و انتقال تمام مشخصات یک کلیپ بر روی یک کلیپ دیگر ۳۸۰
- جایگزین کردن (Replace) و انتقال عناصر اصلی یک کلیپ بر روی یک کلیپ دیگر ۳۸۰
- جایگزینی (Replace) و انتقال عناصر لایه‌ای و افکت‌های تصویری و صوتی یک کلیپ بر روی یک کلیپ دیگر ۳۸۱

- ۳۸۲ پاک کردن کلیپ‌های پنجره تایم لاین
- ۳۸۲ حذف فاصله خالی بین کلیپ‌های پنجره تایم لاین
- ۳۸۳ Ripple Delete کردن کلیپ‌های پنجره تایم لاین
- ۳۸۳ Delete کردن کلیپ‌های نقطه ورودی تا نقطه خروجی همه تراک‌ها
- ۳۸۴ Ripple Delete کردن کلیپ‌های نقطه ورودی تا نقطه خروجی همه تراک‌ها
- ۳۸۴ فقط پاک کردن تصویر کلیپ‌های پنجره تایم لاین
- ۳۸۴ ط پاک کردن صدای کلیپ‌های پنجره تایم لاین
- ۳۸۴ برش ورودی کلیپ‌ها در همه تراک‌های پنجره تایم لاین
- ۳۸۵ برش عمودی کلیپ‌ها در تراک‌های منتخب پنجره تایم لاین
- ۳۸۵ برش نقطه ورودی کلیپ‌ها در همه تراک‌های پنجره تایم لاین
- ۳۸۶ برش نقطه خروجی کلیپ‌ها در تراک‌های منتخب پنجره تایم لاین
- ۳۸۷ حذف نقاط برش کلیپ‌های پنجره تایم لاین به طور یکجا
- ۳۸۷ انتقال سریع شاخص نمایش تصویر پنجره تایم لاین به نقاط برش کلیپ‌ها
- ۳۸۷ نمایش تصویر با حرکت آهسته و سریع
- ۳۸۸ حرکت آهسته (Slow Motion) و حرکت سریع (Fast Motion) یک کلیپ در پنجره تایم لاین
- ۳۸۹ نمایش تصویر یک کلیپ با سرعت‌های متنوع
- ۳۹۰ تصویر متحرکی که ناگهان ثابت (Freeze Frame) می‌شود
- ۳۹۱ تصویر ثابتی (Freeze Frame) که ناگهان متحرک می‌شود
- ۳۹۱ ثابت کردن (Freeze Frame) فریم آغاز یا پایان یک کلیپ
- ۳۹۲ نمایش معکوس یک کلیپ در پنجره تایم لاین (Reverse Motion)
- ۳۹۳ ساختن تصویر ساکن (Still Image) از یکی از فریم‌های تصویری پنجره تایم لاین
- ۳۹۳ ساختن تصویر ساکن (Still Image) در پنجره Bin
- ۳۹۴ دیزالو کردن دو کلیپ باهم
- ۳۹۴ روش دستی دیزالو دو کلیپ در پنجره تایم لاین
- ۳۹۴ شیوه‌های مختلف دیزالو اتوماتیک کلیپ‌ها
- ۳۹۵ دیزالو اتوماتیک کلیپ‌ها با استفاده از دکمه Set Default Transition

۳۹۶	افزایش یا کاهش زمان (Duration) اجرای دیرالو
۴۹۶	تغییر زمان پیش فرض ترانزیشن های ادیوس
۳۹۷	تغییر ترانزیشن پیش فرض نرم افزار Edius
۳۹۷	بازگشت Dissolve به عنوان ترانزیشن پیش فرض نرم افزار Edius
۳۹۷	روش انتقال یکی از ترانزیشن های ادیوس به ابتدا یا انتهای یک کلیپ در پنجره تایم لاین
۳۹۸	Overlap کردن کلیپ ها
۳۹۹	روش دوم Overlap کردن کلیپ ها
۳۹۹	فید این صدا و تصویر کلیپ ها
۳۹۹	فید این تصویر (Fade In) تصویر
۴۰۳	فید آوت صدا و تصویر (Fade Out) تصویر
۴۰۵	فید این (Fade In) صدا
۴۰۶	فید آوت (Fade Out) صدا
۴۰۷	فید این (Fade In) همزمان صدا و تصویر یک کلیپ
۴۰۷	فید آوت (Fade Out) همزمان صدا و تصویر یک کلیپ
۴۰۸	Insert کردن یک کلیپ در جای معینی از تایم لاین
۴۰۹	پاک کردن نقاط ورودی و خروجی تحط کش تایم لاین
۴۰۹	انتقال شاخص نمایش تصویر به نقاط ورودی و خروجی تایم لاین
۴۰۹	اصلاح اشتباهات در ادیوس
۴۰۹	تعداد سطوح لغو در ادیوس
۴۱۰	باز کردن قفل صدا و تصویر یک کلیپ
۴۱۰	قفل کردن صدا و تصویر یک کلیپ
۴۱۱	پیوند یک کلیپ صوتی با یک کلیپ تصویری
۴۱۱	از هم گسستن پیوند یک کلیپ صوتی با یک کلیپ تصویری
۴۱۱	پیوند گروهی تعدادی از کلیپ های پنجره تایم لاین
۴۱۲	گسستن پیوند گروهی کلیپ های پنجره تایم لاین
۴۱۲	فعال کردن و غیر فعال کردن یک کلیپ در پنجره تایم لاین

۴۱۲	قرار دادن کالربار (Color Bars) در یکی از تراک های پنجره تایم لاین
۴۱۲	تغییر مجدد شکل ظاهری کالربار در پنجره تایم لاین
۴۱۳	قرار دادن یک کلیپ رنگی (Color Matte) در یکی از تراک های تایم لاین
۴۱۳	تغییر مجدد شکل ظاهری کلیپ رنگی (Color Matte) در پنجره تایم لاین
۴۱۳	تغییر نسبت ظاهری تصویر کلیپ های پنجره Bin و پنجره Timeline
۴۱۵	تغییر نسبت ظاهری تصویر کلیپ های پنجره Time line به صورت دستی
۴۱۶	تیمتات مختلف بر روی تصویر یک کلیپ در پنجره تایم لاین
۴۱۸	اختیار کلیپ های سه بعدی (Stereoscopic)
۴۲۴	اصلاح لبه کلیپ های مجاور به وسیله پنجره Trim
۴۲۶	نمایش فایل های ویدیویی هارد کامپیوتر در مونیتر منبع
۴۲۶	نمایش کلیپ های پنجره تایم لاین در مونیتر منبع
۴۲۶	نمایش کلیپ های پنجره تایم لاین در یکی از نرم افزار های پخش صدا و تصویر کامپیوتر
۴۲۶	تبدیل تصویر نقطه ورودی تا نقطه خروجی پنجره تایم لاین به یک سکانس جدید
۴۲۶	کپی کلیپ های نقطه ورودی تا نقطه خروجی پنجره تایم لاین در یک سکانس جدید
۴۲۷	کپی یک یا چند کلیپ و انتقال آن به یک سکانس جدید
۴۲۷	کپی آیکون سکانس جاری در پنجره Bin
۴۲۷	ایجاد پروفایل ها و جابجایی بین آنها (Switching Profiles)
۴۲۹	تدوین چند دوربینی کلیپ ها در پنجره تایم لاین
۴۳۱	تدوین چند دوربینی مصاحبه های تلویزیونی
۴۳۲	شروع اولین فریم برنامه با تایم 00,00,00,00
۴۳۴	تنظیم سیگنال های ویدیویی و اندازه گیری مؤلفه های رنگی پروژه برای پخش از دیسک
۴۳۵	ذخیره کردن پروژه در ادیوس
۴۳۶	ذخیره کردن پروژه به اسم دیگر
۴۳۶	عملیات رندر (Rendering)
۴۳۷	رندر کردن سکانس جاری برنامه ادیت شده
۴۳۷	رندر کردن تمام سکانس های برنامه ادیت شده

۴۳۸	رندر کردن بخش‌های مختلف یک پروژه
۴۴۰	رندر برنامه‌آدیت شده و تبدیل آن به یک کلیپ واحد تصویری
۴۴۱	پاکسازی هارد از فایل‌های رندری پروژه
۴۴۲	پاکسازی فایل‌های رندری پروژه‌های قبلی به صورت دستی

فصل هشتم

۴۴۳	قرار دادن ترانزیشن در بین کلیپ‌ها
۴۴۵	شیوه‌های مختلف قرار دادن یک ترانزیشن در بین دو کلیپ
۴۴۶	آشنایی با مفهوم دسته‌های ترانزیشن (Transition Handles)
۴۴۷	دستیابی به پنجره تنظیمات یک ترانزیشن
۴۴۸	کپی یک ترانزیشن با تمام تنظیماتش در بین دو کلیپ دیگر
۴۴۸	پاک کردن سریع یک ترانزیشن از بین دو کلیپ
۴۴۸	پاک کردن ترانزیشن از تصویری صوتی از بین کلیپ‌های پنجره تایم‌لاین
۴۴۸	فقط پاک کردن ترانزیشن‌های تصویری از بین کلیپ‌های پنجره تایم‌لاین
۴۴۹	فقط پاک کردن ترانزیشن‌های صوتی از بین کلیپ‌های پنجره تایم‌لاین
۴۴۹	انتقال ترانزیشن‌های مورد علاقه به یک فولدر شخصی
۴۵۰	قرار دادن ترانزیشن‌ها در قسمت Mixer کلیپ پنجره تایم‌لاین
۴۵۰	روش‌های مختلف افزایش یا کاهش زمان اجرای یک ترانزیشن
۴۵۱	تغییر زمان ترانزیشن‌های ادیوس
۴۵۱	تغییر ترانزیشن پیش فرض ادیوس
۴۵۱	بازگشت دیزالو به عنوان ترانزیشن پیش فرض ادیوس
۴۵۲	شیوه‌های مختلف قرار دادن ترانزیشن پیش فرض در بین کلیپ‌ها با استفاده از دکمه Set Default Transition
۴۵۳	شیوه‌های مختلف کپی یک ترانزیشن با استفاده از دکمه Set Default Transition
۴۵۵	اجرای یکی از ترانزیشن‌ها به شیوه تنظیم و ثبت کی‌فریم‌ها
۴۵۵	آشنایی با ترانزیشن‌های ادیوس
۴۵۶	آشنایی با ترانزیشن‌های فولدر 2D
۴۶۱	آشنایی با ترانزیشن‌های فولدر 3D
۴۶۲	آشنایی با ترانزیشن‌های فولدر GPU

۴۶۶	 آشنایی با ترانزیشن های فولدر SMPTE
فصل نهم	
۴۶۷	 قرار دادن افکت ها بر روی تصویر (Applying Effects)
۴۶۹	 شیوه های مختلف قراردادن افکت های تصویری بر روی یک کلیپ
۴۷۰	 دسترسی به پنجره تنظیمات یک افکت
۴۷۰	 اجرای یکی از افکت ها به شیوه تنظیم و ثبت کی فریم ها
۴۷۳	 شیوه قراردادن افکت های فولدر keyers بر روی یک کلیپ
۴۷۳	 کلیپ یک افکت با تمام تنظیماتش از روی یک کلیپ بر روی یک کلیپ دیگر
۴۷۴	 پاک کردن سریع افکت از روی یک کلیپ
۴۷۴	 پاک کردن افکت های تصویری و صوتی از روی کلیپ های پنجره تایم لاین
۴۷۵	 فقط پاک کردن افکت های تصویری از روی کلیپ های پنجره تایم لاین
۴۷۵	 فقط پاک کردن افکت های صوتی از روی کلیپ های پنجره تایم لاین
۴۷۶	 انتقال افکت های مورد نیاز به فولدر شخصی
۴۷۶	 شیوه دوم انتقال افکت های مورد نیاز به فولدر شخصی
۴۷۷	 آشنایی با افکت های اصلاح کننده رنگ
۴۸۳	 آشنایی با افکت های تصویری ادیوس
۴۸۹	 قراردادن فیلترهای صوتی بر روی یک کلیپ صوتی
۴۹۰	 دسترسی به پنجره تنظیمات یک فیلتر صوتی
۴۹۰	 پاک کردن فیلترهای صوتی از روی کلیپ های پنجره تایم لاین
۴۹۱	 آشنایی با فیلترهای صوتی ادیوس
۴۹۱	 فیلتر 1kHz Termination
۴۹۲	 فیلتر Delay
۴۹۳	 فیلتر Delay – Default
۴۹۴	 فیلتر Delay – Sample
۴۹۴	 فیلتر Graphic Equalizer
۴۹۵	 فیلتر Graphic Equalizer – Bass Boost
۴۹۵	 فیلتر Graphic Equalizer – Half Volume
۴۹۵	 فیلتر Graphic Equalizer – Treble Boost

۴۹۵	 High-Pass Filter	فیلتر
۴۹۶	 Low-Pass Filter	فیلتر
۴۹۶	 Panpot & Balance	فیلتر
۴۹۷	 Parametric Equalizer	فیلتر
۴۹۸	 Pitch Shifter	فیلتر
۴۹۸	 Tone Controller	فیلتر
۴۹۸	 Tone Control – Bass Boost	فیلتر
۴۹۹	 Tone Control – Treble Boost	فیلتر
۴۹۹	 Keyers	حذف کننده با افکت های فولدر
۵۰۸	 Blend	آمیختن با افکت های فولدر
۵۱۰	 Title Mixers	آشنایی با افکت های ویژه تایتل ها در فولدر
۵۱۱		دسترسى به پانوپت افکت تایتل ها
۵۱۱		تغییر افکت پیش فرض تایتل ها
۵۱۲	 (Fade)	بازگشت فید (به عنوان افکت پیش فرض تایتل ها)
۵۱۲	 (Transparency)	ترانسپارنسی

فصل دهم

۵۱۳	 Edius Pro	کار با صدا در نرم افزار
۵۱۵		کلیپ های صوتی تصویری
۵۱۵		کلیپ های مستقل صوتی
۵۱۶		تبدیل یک کلیپ صوتی استریویی به یک کلیپ صوتی مونو
۵۱۷		افزایش یا کاهش سطح صدای یک کلیپ صوتی
۵۱۷		شیوه دوم افزایش یا کاهش سطح صدای یک کلیپ صوتی
۵۱۸	 Volume	افزایش یا کاهش سطح صدای یک کلیپ بوسیله خط نارنجی
۵۱۹	 Volume	افزایش یا کاهش متغیر سطح صدای یک کلیپ بوسیله ایجاد کی فریم ها بر روی خط نارنجی
۵۲۰		پاک کردن کی فریم ها از روی خط نارنجی Volume صدای یک کلیپ
۵۲۰		پاک کردن کی فریم ها از روی خط نارنجی Volume صدای چند کلیپ
۵۲۱		مدیریت کی فریم های خط نارنجی Volume صدای یک کلیپ

۵۲۳	حذف صدای مزاحم از روی یک کلیپ صوتی
۵۲۴	چرخش یا بالانس (Panning) صدای یک کلیپ در بلندگوهای چپ و راست
۵۲۴	روش دوم چرخش یا بالانس (Panning) صدای یک کلیپ در بلندگوهای چپ و راست
۵۲۵	روش سوم چرخش یا بالانس (Panning) صدای یک کلیپ در بلندگوهای چپ و راست
۵۲۵	ایجاد کی فریم‌ها بر روی خط آبی (Panning) صدا و چرخش متغیر صدای آن کلیپ در بلندگوهای چپ و راست
۵۲۵	پاک کردن کی فریم‌های خط آبی Panning صدای یک یا چند کلیپ صوتی در یک تراک
۵۲۶	پاک کردن کی فریم‌های خط آبی Panning صدای همه کلیپ‌های موجود در یک تراک
۵۳۷	پاک کردن کی فریم‌های خط آبی Panning صدای همه کلیپ‌های موجود در پنجره تایم‌لاین
۵۳۷	مدیریت کی فریم‌های خط آبی Panning صدای یک کلیپ
۵۶۷	شنیدن صدای کلیپ صوتی 1 کاناله از هر دو بلندگو
۵۶۸	قرار دادن فیلترهای صوتی بر روی یک کلیپ صوتی
۵۲۸	دسترسی به پنجره تنظیمات فیلتر صوتی
۵۲۸	پاک کردن فیلترهای صوتی از روی کلیپ‌های پنجره تایم‌لاین
۵۲۹	قرار دادن ترانزیشن‌های صوتی ادیو سر در میان کلیپ‌های صوتی
۵۳۱	پاک کردن ترانزیشن‌های صوتی از روی کلیپ‌های صوتی
۵۳۲	فیداین (Fade In) صدا
۵۳۳	فیدآوت (Fade Out) صدا
۵۳۴	تغییرات مختلف بر روی یک کلیپ صوتی در پنجره تایم‌لاین
۵۳۴	قطع صدای تراک‌های صوتی پنجره تایم‌لاین
۵۳۵	ضبط مستقیم صدا بوسیله میکروفن در پنجره تایم‌لاین
۵۳۷	تبدیل تراک‌های صوتی پنجره تایم‌لاین به حالت یک کاناله صوتی
۵۳۷	تبدیل تراک‌های صوتی پنجره تایم‌لاین به حالت دو کاناله صوتی
۵۳۸	جدا کردن کانال‌های صوتی یک کلیپ استریویی از هم
۵۳۹	انتقال کانال‌های صوتی یک کلیپ استریویی از پنجره تایم‌لاین به پنجره Bin
۵۴۰	شنیدن صدای یک تراک صوتی از ۲ تا ۱۶ بلندگو
۵۴۲	منظم کردن کانال‌های صوتی تراک‌های پنجره تایم‌لاین
۵۴۲	اندازه‌گیری بلندی سطح صدای کلیپ‌های پنجره تایم‌لاین

۵۴۳		وارد کردن اصوات از روی CD های صوتی به پنجره Bin
۵۴۴		کار با میکسر صدای Edius Pro
۵۴۶		آشنایی با دکمه‌ها و ابزارهای موجود در پنجره Audio Mixer
۵۴۳		افزایش یا کاهش سطح صد و جرخش صدی یک ترک صوتی بوسیله پنجره Audio Mixer
۵۵۱		افزایش یا کاهش سطح صد و جرخش صدای یک یا چند کلیپ صوتی بوسیله پنجره Audio Mixer
۵۵۶		افزایش یا کاهش متغیر سطح صدی کلیپ و ایجاد کوری فریدها بر روی خط زمانی بوسیله پنجره Audio Mixer
۵۵۷		جرخش یا فلاس صدی یک ترک در صدگروهی سمت چپ و راست بوسیله پنجره Audio Mixer
۵۵۹		جرخش یا فلاس صدی یک کلیپ در صدگروهی سمت چپ و راست بوسیله پنجره Audio Mixer
۵۶۱		استریم‌زمان سطح صدای چند تراک صوتی در پنجره Audio Mixer

فصل یازدهم

۵۶۳		کروماکی (Chroma key) و لومینانس کی (Luminance key)
۵۶۵		کروماکی کردن یک تصویر
۵۷۰		لومینانس کی (Luminance key)
۵۷۴		آشنایی با بخش‌های مختلف پنجره تنظیمات افکت Luminance key
۵۷۶		لومینانسکی رنگ سفید تصاویر

فصل دوازدهم

۵۷۷		تایتل نویسی (عنوان بندی)
۵۷۹		تایتل نویسی (عنوان بندی)
۵۷۹		ساختن یک تایتل (عنوان) ثابت بر روی تصویر
۵۸۱		قرار دادن افکت بر روی تایتل‌ها
۵۸۱		تغییرات مجدد بر روی تایتل‌هایی که قبلاً ساخته‌اید
۵۸۲		ساختن Roll Title
۵۸۷		نمایش Roll Title به شکل دلخواه
۵۹۴		ساختن Crawl Title
۵۹۵		عنوان بندی فارسی با نرم افزار فارسی نویس مریم
۵۹۵		عنوان بندی فارسی با نرم افزار فتوشاپ
۵۹۹		ساختن Roll Title در نرم افزار فتوشاپ

۵۹۹	 آشنایی با منوها، ابزارها و دکمه‌های موجود در پنجره تایتل نویسی
۶۱۵	 آشنایی با دکمه‌های و ابزارهای بالای قاب نمایش پنجره تایتل نویسی
۶۱۷	 آشنایی با دکمه‌ها و ابزارهای سمت چپ قاب نمایش پنجره تایتل نویسی
۶۳۰	 آشنایی با ابزارها و دکمه‌های سمت راست قاب نمایش پنجره تایتل نویسی

فصل سیزدهم

۶۳۵	 شیوه‌های مختلف خروجی گرفتن از برنامه تدوین شده نهایی
۶۳۷	 ساختن یک فایل ویدیویی AVI از برنامه ادیت شده
۶۳۹	 آشنایی با بخش‌های مختلف پنجره Print to File
۶۴۲	 ساختن یک فایل ویدیویی AVI از یک کلیپ در پنجره Bin
۶۴۲	 ساختن یک فایل صوتی WAV از برنامه ادیت شده
۶۴۳	 ضبط برنامه ادیت شده بر روی DVD
۶۴۷	 ضبط برنامه ادیت شده بر روی CD
۶۴۸	 ضبط برنامه ادیت شده بر روی Blu-ray
۶۵۲	 ضبط برنامه ادیت شده بر روی دیسک XDCAM برای پخش از تلویزیون
۶۵۳	 ساختن یک فایل ویدیویی DCAM از برنامه ادیت شده
۶۵۴	 ضبط برنامه ادیت شده در هارد دوربین‌ها یا در کارت حافظه آن
۶۵۶	 ضبط برنامه ادیت شده در نوار ویدئو
۶۵۹	 ضبط فایل‌های ویدیویی از هارد کامپیوتر بر روی نوار ویدئو
۶۶۰	 ساختن فایل image در هارد کامپیوتر
۶۶۱	 ساختن فایل image در هارد کامپیوتر و ضبط همزمان آن در دیسک یا DVD
۶۶۳	 ضبط برنامه ادیت شده در کارت‌های حافظه
۶۶۳	 ضبط برنامه ادیت شده در مموری کارت‌های SXS و SDHC
۶۶۳	 ضبط برنامه ادیت شده در مموری کارت P2
۶۶۴	 ضبط برنامه ادیت شده در دستگاه AVCHD
۶۶۵	 ضبط برنامه ادیت شده در دستگاه GF
۶۶۵	 ضبط برنامه ادیت شده در دستگاه Infinity
۶۶۵	 ضبط برنامه ادیت شده در فلش مموری (Flash Memory)

۶۶۵		ساختن فایل ویدیویی Blu-Ray از برنامه ادیت شده
۶۶۶		ساختن فایل ویدیویی Flash Video از برنامه ادیت شده
۶۶۸		ساختن فایل عکس از یکی از فریم‌های تصویری پنجره تایم لاین
۶۷۰		ساختن فایل‌های Still image
۶۷۱		تبدیل برنامه ادیت شده به یک فایل ویدیویی برای توزیع در اینترنت
۶۷۷		آشنایی با روش‌های مختلف فشرده‌سازی
۶۷۹		فشرده‌سازی بدون افت کیفیت تصویر به شیوه Lossless
۶۷۹		فشرده‌سازی با افت کیفیت تصویر به شیوه Lossy
۶۸۰		فشرده‌سازی به شیوه Spatial
۶۸۰		فشرده‌سازی به شیوه تفریق فریم‌ها
۶۸۱		فشرده‌سازی به شیوه کویر کلیپ‌ها
۶۸۳		فرمت AVC HD
۶۸۵		فرمت AVI
۶۸۹		فرمت GF
۶۹۰		فرمت H.264/AVC
۶۹۱		فرمت HDV
۶۹۲		فرمت Infinity
۶۹۳		فرمت K2
۶۹۴		فرمت MPEG
۶۹۶		فرمت MXF
۶۹۷		فرمت P2
۶۹۸		فرمت Quick Time
۷۰۰		فرمت Windows Media
۷۰۱		فرمت XDCAM
۷۰۳		فرمت Audio
۷۰۴		فرمت‌های دیگر Others
۷۰۵		ساختن یک فایل ویدیویی به شیوه Batch Export
۷۰۸		ساختن فایل ویدیویی همانند خروجی پیش فرض ادیوس به شیوه Batch Export

۷۰۹	Batch Export	ساختن یک فایل AVI به شیوه
۷۱۰		آشنایی با انواع پسوند فایل ها

فصل چهاردهم

.....	(در فایل PDF کتاب)	تنظیمات فنی و پارامترهای سلیقه‌ای ادیوس
-------	--------------------	---

.....	System Settings	منوی Settings و گزینه
-------	-----------------	-----------------------

Application

.....	Audio Monitoring Mode	گزینه
-------	-----------------------	-------

.....	Capture	گزینه
-------	---------	-------

.....	Check for updates	گزینه
-------	-------------------	-------

.....	File Export	گزینه
-------	-------------	-------

.....	Audio Monitoring Mode	گزینه
-------	-----------------------	-------

.....	Playback	گزینه
-------	----------	-------

.....	Profile	گزینه
-------	---------	-------

.....	Project Preset	گزینه
-------	----------------	-------

.....	Render	گزینه
-------	--------	-------

.....	SNFS QoS	گزینه
-------	----------	-------

.....	Source Browser	گزینه
-------	----------------	-------

Hardware

.....	Device Preset	گزینه
-------	---------------	-------

.....	Preview Device	گزینه
-------	----------------	-------

Effects

.....	After Effects plug-in Bridge	گزینه
-------	------------------------------	-------

.....	GPUfx	گزینه
-------	-------	-------

.....	VST Plug-in Bridge	گزینه
-------	--------------------	-------

Importer/Exporter

.....	Audio CD/DVD	گزینه
-------	--------------	-------

.....	AVCHD	گزینه
-------	-------	-------

.....	GF	گزینه
-------	----	-------

.....	GXF	گزینه
-------	-----	-------

..... Infinity گزینه

K2 (FTP)

..... Browser گزینه

..... FTP Server گزینه

..... MPEG گزینه

MXF

..... Decoder گزینه

..... FTP Server گزینه

..... Browser گزینه

..... RED گزینه

..... Removable Media گزینه

..... Still Image گزینه

XDCAM

..... Browser گزینه

..... FTP Server گزینه

..... Importer گزینه

..... XDCAM EX گزینه

..... XF گزینه

..... Input Controller

..... Fader گزینه

..... Jog Device گزینه

..... User Settings و Settings منوی

Application

..... Background Job گزینه

..... Match Frame گزینه

..... Other گزینه

..... Project File گزینه

..... Proxy Mode گزینه

..... Timeline گزینه

Preview

..... Monitor گزینه

..... On Screen Display گزینه

..... Overlay گزینه

..... Playback گزینه

..... Pre-Roll Editing گزینه

User Interface

..... گزینه

..... Button گزینه

..... Control گزینه

..... Keyboard Shortcut گزینه

..... Window Color گزینه

Source

..... Automatic Correction گزینه

..... Duration گزینه

..... Partial Transfer گزینه

..... Restore Offline Clip گزینه

Input Controller

..... Behringer BCF 2000 گزینه

..... MKB-88 for EDIUS گزینه

پیشگفتار

سلام. به دنیای تدوین دیجیتال با نرم افزار Edius Pro خوش آمدید. من محسن محبوبی هستم. سالیانست که به تدوینگران و علاقمندان حرفه مونتاژ در صدا و سیما آموزش می دهم. از جمله به مشهورترین تدوینگران صدا و سیما تدوین دیجیتال را آموزش داده ام و حالا مایلیم که آموخته هایم را با شما شریک شوم.

هدف این کتاب راهنمایی شما طی روند تدوین یک برنامه تلویزیونی از مرحله کپچر (Capture) یا Transfer تا مرحله نهایی یک فیلم یعنی برش هموار (Fine Cut) آن است. شاید بعضی از شما شغلتان تلویزیونی نباشد؛ شاید بعضی از شما مهندس مکانیک یا دارای شغل آزاد و یا حتی خانه دار باشید. اما قصد دارید که برنامه خود را با نرم افزار Edius Pro تدوین کنید. شاید بعضی از شما تاکنون هیچ تدوین نکرد باشید. تصاویری را با دوربینتان گرفته اید و گمان می کنید که اگر آنها را Edit کنید بی نظیر خواهد شد. در این کتاب، کار من این است که شما را راهنمایی کنم و رؤیای تدوین آرمانی شما را محقق سازم. در این کتاب می آموزید که چگونه برنامه خود را با نرم افزار Edius Pro ادیت کنید، برنامه ای که پس از مونتاژ به آن متحاج خواهید کرد، برنامه ای که بتوانید به تلویزیون ارائه کرده و امیدوارانه در انتظار ارقام میلیونی آن باشید.

این کتاب به گونه ای تألیف شده است که به شما و همه کسانی که قصد مونتاژ یک برنامه تلویزیونی، سینمایی و یا خانوادگی را دارید، کمک کند تا بتوانید بدون حضور راهنما و یا هر معلمی، بیشتر نیازهایتان را در طول مونتاژ برنامه خود برآورده کنید. از آن به صورت یک خودآموز در تدوین فیلم استفاده کنید.

شما می توانید از این کتاب و یا فایل PDF آن، به عنوان یک کتاب مرجع استفاده کنید و موضوعات مختلف و پاسخ سؤالات خود را درباره نرم افزار ادیوس، به سه روش زیر جستجو کنید. به بیانی دیگر می توان گفت، کاربرانی که برنامه های روتین، مستند و یا داستانی خود را با نرم افزار ادیوس می کنند، به سه گروه زیر تقسیم می شوند و بدون شک، شما نیز جزو یکی از گروه های زیر هستید:

۱- جستجوگران: اگر شما از گروه جستجوگرانید و سؤالاتی دارید که فقط به دنبال پاسخ آن هستید، کافیست که وارد محیط نرم افزار Edius Pro شده و نشانگر ماوس را بر روی هر چیزی که دلتان می خواهد مثل دکمه ها، ابزارها یا منوها قرار دهید تا نام آن ظاهر شود، سپس وارد فایل PDF این کتاب شده و آن کلمه را جستجو (Search) کنید، در نتیجه سریعاً به نحوه کارایی آن در فصل های مربوطه

کتاب دسترسی پیدا کرده و آن موضوع را به طور کامل یاد می‌گیرید. با توجه به اینکه در این روش، پاسخ سؤالات شما بوسیله نام هر چیز داده می‌شود، از این پس، ما اسم این شیوه را جستجو از طریق نام می‌گذاریم.

۲- کاربران (اپراتورها): شیوه دوم جستجوی یک موضوع در این کتاب، جستجو از طریق پنجره‌های نرم‌افزار (فصل‌های کتاب) است. به این منظور، ابتدا ببینید که سؤال شما به کدامیک از پنجره‌های نرم‌افزار ادیوس مربوط می‌شود و پاسخ خود را از طریق فصل‌های کتاب جستجو کنید.

برای مثال اگر می‌خواهید بدانید که چگونه می‌توان تصویر را به پنجره Bin وارد کرد، پس چون سؤال شما به پنجره Bin مربوط می‌شود، کافست که به فصل آشنایی با پنجره Bin کتاب مراجعه کرده و پاسخ آن را پیدا کنید و یا مثلاً اگر در داخل هر یک از پنجره‌های نرم‌افزار ادیوس کلیک‌راست کنید، منویی بر می‌آید و اگر می‌خواهید بدانید که کارکرد هر گزینه چیست، کافست که نگاه کنید و ببینید که بر روی کدام پنجره کلیک‌راست کرده‌اید، برای مثال اگر بر روی خط‌کش تایم‌لاین کلیک‌راست کرده‌اید، پس سؤال شما به پنجره تایم‌لاین مربوط می‌شود و کافست که به فصل آشنایی با پنجره تایم‌لاین این کتاب مراجعه کرده و پاسخ آن را پیدا کنید.

از آنجا که مباحث مختلف نرم‌افزار ادیوس بر اساس پنجره‌ها و در چهارده فصل بیان شده است، ما نام این روش را جستجو از طریق پنجره‌ها یا جستجو از طریق فصل‌های کتاب می‌گذاریم و توصیه می‌کنیم که برای جستجوی یک موضوع، ابتدا یکی از چهارده فصل کتاب مراجعه کرده سپس بتوان مباحث آن فصل را مرور کنید تا برسید به موضوع موردنظر. پاسخ آن را بیابید.

۳- تدوینگران حرفه‌ای فیلم و ویدیو: شیوه سوم جستجوی یک موضوع در این کتاب، جستجو از طریق نیازهای روزمره یک تدوینگر یا جستجو از طریق فهرست مطالب است. برای مثال ممکن است یک تدوینگر حرفه‌ای، سؤالاتی درباره چگونگی تغییر سرعت نمایش (Slow Motion) در نرم‌افزار ادیوس داشته باشد و فقط به دنبال پاسخ سؤال خود باشد و نه به دنبال هر شما تدوینگر حرفه‌ای فیلم و ویدیو هستید و با نرم‌افزار Edius Pro آشنایی کامل دارید، اما چون سؤالاتی دارید و به دنبال پاسخ آن هستید، پیشنهاد می‌شود که این کتاب را تهیه کرده و در کنار سیستم کامپیوتر (ست مونتاژ) خود بگذارید تا در هنگام نیاز، بتوانید از طریق فهرست مطالب کتاب، پاسخ سؤالات خود را پیدا کرده و نیازهای روزمره خود را برآورده کنید. اگر فایل PDF این کتاب را در کامپیوتر خود ذخیره کنید، در هنگام نیاز می‌توانید کلمه موردنظر (سؤال خود) را جستجو (Search) کرده و خیلی

سریع به نحوه کارایی آن در فصل‌های مربوطه کتاب دسترسی پیدا کنید و آن موضوع را به طور کامل یاد بگیرید.

لذا به تدوینگران حرفه‌ای فیلم و ویدیر پیشنهاد می‌شود که این کتاب را تهیه کرده و در کنار سیستم کامپیوتر (ست مونتاز) خود بگذارند تا همیشه بتوانند از آن به عنوان یک کتاب مرجع استفاده کرده و نیازهای خود را برآورده کنند و یا فایل PDF این کتاب را در کامپیوتر و یا تلفن همراه خود ذخیره کرده و فهرست مطالب آن را در فرصت‌های مختلف، مثل مسافرت با هواپیما، قطار، مترو یا اتوبوس، مهمتر از همه، در هنگام تدوین برنامه خود مطالعه کنند.

خرید و استفاده از برنامه تلویزیونی یا سریال داستانی خود را با نرم‌افزار Edius Pro ادیت کنید، دیگر نگرانی هیچ چیز نباشد، زیرا تا وقتی این کتاب را در مقابل خود باز گذاشته و مطالب آن را به دقت مطالعه و در زمانهای آن را قدم به قدم اجرا می‌کنید، مطمئن باشید که راهنمای خوبی برای شما خواهد بود. با مطالعه آن، به تنهایی قادر خواهید بود که مراحل مختلف مونتاز فیلم خود را با استفاده از نرم‌افزار Edius Pro موفقیت و سربلندی طی کنید.

مطالب مندرج در این کتاب، حاصل مطالعات و تجارب شخصی اینجانب در مونتاز فیلم، ویدئو و کامپیوتر است که به زبانی ساده و وسوسه‌آمیز خودآموز به رشته تحریر در آمده و هدف اصلی تألیف این کتاب، استفاده هنرمندان و تدوینگران حرفه‌ای و نیز کمک به آسان فهمی کاربران غیر حرفه‌ایست تا به کمک آن بتوانند کار با نرم‌افزار Edius Pro را راحت‌تر و سریعتر بیاموزند.

از همکاری و راهنمایی‌های استاد گرانقدرم جناب آقای دکتر محمد ضابطی جهرمی که در شکل‌گیری و انتشار این کتاب نقش بسزایی را ایفا کردند تشکر و قدردانی می‌کنم.

در پایان ضمن ادای ادب و فروتنی به پیشگاه هنرمندان و تدوینگران که بحق با دمیدن روح به کالبد بی‌جان فیلم، سکان هدایت همه فیلم‌ها را در دست دارند، مشتاقانه نظاره‌گر افتخارات و یادآوری کاستی‌های موجود این کتاب، در جهت رفع و اصلاح آن می‌باشم. امید است که این تلاش اندک، مفید خوانندگان و چراغی فراروی دوستداران این رشته مهم سینمایی قرارگیرد.

محسن محبوبی

Mohsen.Mahboobi@gmail.com

امروزه کار با نرم افزارهای تدوین دیجیتالی به صورت یک دانش تخصصی و مهارتی چند جانبه درآمده است. بدون کسب این دانش هرچه که در زمینه خلاقیت تدوینی توانمند باشیم، بازهم عملاً قادر به انجام تدوین نیستیم و در نتیجه نمی‌توانیم خلاقیت و ابداعات خود را عینی سازیم.

فن‌آوری تدوین دیجیتالی علاوه بر این که سه مرحله اصلی تولید فیلم را سخت به هم پیوند زده و مرزهای تدوین را تا «پیش‌تولید» گسترش می‌دهد، تأثیر همه جانبه‌ای نیز بر ساختارهای زیبایی شناسی این هنر گذاشته و نه تنها رابطه تدوینگر با وسیله و مواد کارش را بطور بنیادی دستخوش دگرگونی کرده، بلکه بر خلاقیت او نیز مؤثر واقع شده است. در زمینه پیامد تحول در گذر از فن‌آوری تدوین سنتی به تدوین دیجیتالی، از جنبه تأثیر بر ساختارهای فیزیکی و زیبایی شناسی تدوین، ذکر چند نکته شایان توجه است: هیچ پژوهش‌های آزمایشگاهی و اسنادی روی گروهی از فیلم‌های بلند داستانی هالیوود (تولید ۱۹۶۰-۲۰۰۵) که با این سامانه جدید تدوین شده‌اند، نشان می‌دهد که:

۱- میزان برش و نیازتعداد برشها بطور محسوسی افزایش یافته است.

۲- میانگین طول نماها نیز کاهش یافته و در نتیجه ریتم برش فیلم‌ها سریع‌تر شده‌اند.

۳- درصد انواع اپتیکال‌ها از جمله ریپرشها افزایش یافته است.

۴- بافت تدوینی صحنه‌های دیالوگ، کاهش یافته است، به این معنا که نماهای «برون برش» (Cut away Shot) بیشتری در بافت تدوین این صحنه‌ها بکار رفته است.

از آنجا که تدوین دیجیتالی تأثیرات کاملاً آشکاری بر روند تدوین و کار تدوینگر گذاشته، این تأثیرات به مفهوم «عمل تدوین» (Cutting/editing) نیز مرتبط کرده است:

پیش از این برش روی میز الکترومکانیکی تدوین یک تصمیم فنی بود. به این معنا که نوا هر فیلم باید متوقف می‌شد، تدوینگر محل دقیق برش را با مداد روغنی علامت می‌زد و آنرا زیر تیغه اسپلیسر می‌آورد تا عملاً آنرا قطع (Cut) کند. اما در تدوین دیجیتالی تعیین نقطه برش با این اندازه قاطعانه و سراسر نیست، یعنی بجای برش زدن (Cutting)، پیراستن (Trimming) انجام می‌گردد. پیراستن، امکان افزودن و یا کاستن فریم‌هایی را به نماهای قبلی یا بعدی - با حرکت ماوس به چپ و راست محل موقت برش - امکان‌پذیر می‌کند. نتیجه آن به اعمال سلیقه می‌ماند تا رعایت قاعده و هنجار، اما پیراستن از اصول خودش پیروی می‌کند؛ وقتی یک برش به نظر خوب رسید، دیگر خوب است! تدوین هم همین است که چشم قبول کند و یا ذهن باور نماید! همچنین پیراستن با حذف کردن (Zapping) تفاوت دارد:

«پیراستن» روش آزمون و خطاست. فرایندی است برای «حذف» راه حل های نامطلوب. در حالیکه حذف کردن «علیه» چیزی است و پیراستن فرایندی است «له» آن.

با نگاهی تطبیقی به تجارب حاصل از فرایند عملی تدوین دیجیتالی می توان نتیجه گرفت که: چیدمان برداشت ها با نماهای انتخاب شده در تدوین سستی. نوعی «استوری بورد» کردن آنهاست که در چهارچوب یک نظام بسته و در تریبی خاص. همواره به ساختاری معین و غیر قابل مقایسه بادیگر ساختارهای جایگزین (آلترناتیو) آن می انجامد. ما در تدوین دیجیتالی یافتن بهترین راه حل را بین نوع شکل ها یا ساختارها نیز - با ذخیره کردن همه واریانت های تدوینی سکانس - امکان پذیر است که نهایتاً یکی از آنها برگزیده می شود و یا ممکن است در شیوه تدوین با ساختار تعاملی (interactive). برپزه برای سکانس های پایانی، همزمان استفاده از چند واریانت از یک سکانس و یا یک الگوی دلخواه به تماشاگر پیش از تدوین دیجیتالی مزایای ملموس و متنوع دیگری نیز برای هنر تدوین به ارمغان آورده است. به علاوه تدوینگر و نهایتاً بر ساختارهای تدوین تأثیر گذاشته است: بر خلاف تدوین سستی که مراحل آن به صورتی خطی می شد (جدا سازی برداشت ها. انتخاب بهترین برداشت - ردیف کردن یا سرهم کردن آنها. تدوین اولیه و بالاخره تدوین نهایی) همه این مراحل را یکجا ذخیره می کند تا هر زمان که نیاز باشد فرایند را در هر نقطه ای که بخواهد به عقب برگرداند. در نتیجه، هر بار با هر ساختاری که برداشت های منتخب سکانس، تدوین نهایی شوند، موجودیت آن به نظر می آید. به این ترتیب، اسکلت و جزئیات هفته ها کار تدوین را بدون تخریب مواد و یا درهم ریختن واریانت ها می توان حفظ نمود. آنها را مقایسه کرد و هر بار به دلخواه در آنها تغییراتی داد (چون که شیوه تدوین دیجیتالی طبیعتی برگشت پذیر دارد). به علاوه، برداشت های حذفی، هم چنین تکه های جدا شده از هم، همواره در زمینه صفحه نمایش کامپیوتر در برابر چشمان تدوینگر است. بنابراین تدوین نهایی که می توان آن را خلاقیت تدوینگر است، همواره نرمش پذیر می ماند. تنظیم هر چه دقیق تر نقاط برش، دیالوگ ها و سایر ویژگی ترانزیشن ها و اپتیکال ها نیز همیشه امکان پذیر است. در حالی که در تدوین سستی هر چه فرایند تدوین جلوتر می رود، پل های پشت سر تدوینگر ویران می شود. زیرا فرایند تدوین سستی بر محور تخریب مواد پیش می رود. اما در تدوین دیجیتالی همه چیز حفظ می شود و همیشه نیز تجدید نظر و یا ارزیابی تصمیمات قبلی امکان پذیر است. با توجه به این دیدگاه ها نسبت به نظام تدوین دیجیتالی، حال اهمیت و ارزش کاری که آقای محسن محبوبی - دانش آموخته ممتاز رشته تدوین، مدرس و تدوینگر مجرب - سالهاست در حیطه توسعه علمی و آموزش عملی دانش نرم افزار شناسی تدوین آغاز کرده اند، بیشتر معلوم می شود.

زیرا مسئله فقط شناخت قابلیت‌ها و کارایی‌های یک یا چند نرم‌افزار خاص در عمل نیست، بلکه انتقال دانش کاربردی و تجربه اجرایی به کسانی است که آرزوی عینی‌سازی خلاقیت‌های تدوینی و بطور کلی فیلمسازی عملی را در سر دارند. به علاوه، تحمل چنین زحمت سنگینی در جهت تأمین، تألیف و تدوین این دانش با توجه به تعهدی است که وی از روی ایمان حرفه‌ای به توسعه دانش و هنر تدوین در بین علاقمندان این رشته دارد؛ ثانیاً نتایج علمی و عملی زحمت او مسلماً به صدها، بلکه هزاران نفر هنرجوی فیلمسازی، کارآموز تدوین و تدوینگر فیلم امکان می‌دهد که خلاقیت‌های خود را عملی و عینی سازند. چه بهتر که این کار بدست کسی و با همت فردی صورت گیرد که خود کارشناس و مدرس تربیخته تدوین و نرم‌افزارهای تدوینی است.

این پنجمین اثر پژوهشی - آموزشی آقای محسن محبوبی در زمینه نرم‌افزارشناسی حرفه‌ای تدوین، در راستای خدمات علمی ایشان، اثری برجسته‌تر، ستودنی و ارجمندتر است.

دکتر احمد ضابطی جهرمی