

باسمه تعالی

# دانشگاه تربیت مدرس

دانشکده کشاورزی

گروه ترویج و آموزش کشاورزی

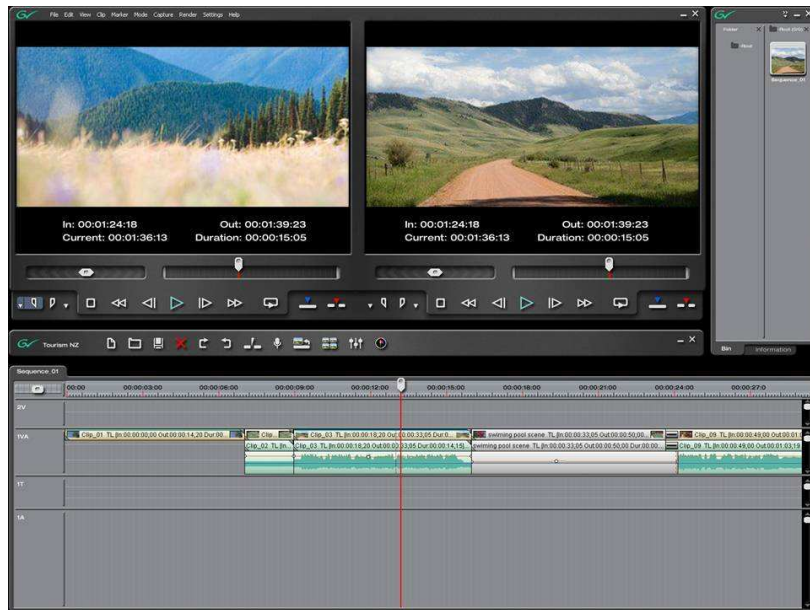
عنوان درس: SPSS

عنوان تکلیف: آموزش نرم افزار EDIUS

تهیه کنندگان: بهاره درخشان ، مرضیه حیدری، فهیمه نژادی

استاد درس: دکتر مسعود بیژنی

تاریخ تحویل: ۹۳/۰۱/۳۰



این، اولین صفحه ای است که بعد از کلیک کردن روی آیکون ادیوس می بینید  
 بروی **New Project** کلیک کرده تا یک پروژه جدید باز شود .  
 در اولین صفحه تنظیمات ابتدایی را ملاحظه میکنید که هر قسمت رو توضیح میدهم.  
**A**-در این قسمت نام پروژه رو ثبت میکنید.

**B**-آدرس پروژه رو مشخص کنید.

**C**-این قسمت خیلی خیلی مهمه . از اونجایی که سیستم ویدیویی ایران **Pal** و روی صحبت ما ویدیوی دیجیتال هست باید  
 گزینه **DV PAL 4:3 , 48 k** رو انتخاب کرد

**PAL**- سیستم مورد استفاده در ایران. اگر در کادر چپ نگاه کنید میبینید که مشخصات این سیستم ویدیویی رو نشان داده

4:3 ابعاد تصویر . (برای درک این موضوع به بخش مسایل عمومی مونتاژ( اصطلاحات ویدیویی ۲ ) مراجعه کنید)

Sample rate : 48 K

**D-** این قسمت را دقیقا طبق چیزی که میبینید تنظیم کنید .

**E-** در این قسمت هم تعداد تراکهای صدا (A tracks) ، تعداد تراکهای تصویر و صدا (VA tracks)، تعداد تراکهای تایتل یا زیرنویس (T tracks) و در نهایت تعداد تراکهای تصویر بدون صدا (V tracks) رو مشخص میکنید. البته در طول کار کردن با پروژه تعداد این تراکها را میشود تغییر داد و جای نگرانی برای نامشخص بودنشون نداره. حالا ok رو فشار بدین تا وارد محیط اصلی این نرم افزار بشیم .  
ما در اینجا شاهد پنج پنجره هستیم .

**A-** پیش نمایش (Preview window) که شامل دو بخش Player برای دیدن و شنیدن تمام فرمتهای صدا و تصویر و بخش Rec برای دیدن خروجی کار در Time line

**B-** اصلی ترین قسمت . ( Time line ) در این جاست که میتونیم تمام خلاقیت خودمون رو نشون بدیم . اگر خاطرتان باشد ۳ خط تصویر با صدا، یک خط زیرنویس ، یک خط صدا و یک خط تصویر رو باز کردیم که در اینجا هم میتوانید مشاهده کنید.

**C-** پنجره Bin window : برای نظم بخشیدن به کار بهتراست که فایلهای صوتی و تصویری رو که احتمال استفاده از آنها رو میدهیم در اینجا قرار داده



و از این قسمت تصاویر و یا بخشی از هر فیلم و یا صدا روانتخاب و به داخل Time line بکشیم.

**D-** پنجره اطلاعات . که شامل اطلاعاتی از مدت زمان فایل . افکت بروی هر قطعه فیلم ، صدا و یا ترنزیشن.

**E-** پنجره افکتها و ترنزیشن ها.

جزئیات پنجره Time line



- Tools** ادیوس هم مانند هر نرم افزار دیگری دارای بخشی برای ابزار هست .
- Video Track** (خط تصویر بدون صدا) . اگر یک فایل تصویری با صدا را در این خط قرار دهید صدا حذف خواهد شد.
- V/A Track** خطی که شامل صدا و تصویر است .
- Title Track** خط زیرنویس یا تایتل) . تایتل بالاتر از همه تصاویر قرار میگیرد .
- Audio Track** در این خط فقط صدا قرار میگیرد .
- تراک **V/A** به تنهایی شامل سه بخش هست
- Effect** افکت تصاویر در این بخش قرار میگیرند .
- Wave form Area** اینجا میتوان شکل موجی صدا را دید . همچنین کانال های صدا رو از چپ به راست یا بالعکس تغییر داد ، افکت صدا قرار دهیم ویا ولوم صدا رو کم و زیاد کنیم .
- Mix Area** همون ترنزیشن که میتونیم تصاویر رو **Fade** یا **Disolve** کنیم .

### Time scale controller

- با این دستگیره میتوانیم صفحه **Time line** رو کوچک و بزرگ کنیم.
- A**: بزرگ و کوچک کردن با کشیدن به چپ یا به راست.
- B**: نمایش میزان زوم.
- C , D**: بازهم بزرگ و کوچک کردن اما به طور مشخص .

### معرفی جزییات هر خط

- Track lock** اگر بخواهیم در خطی هیچ تغییری داده نشود بازدن این قفل این عمل صورت میگیرد.
- Video Mute** با خاموش کردن این دکمه تصویر همان خط محو میشود و تصویر خطوط زیرین دیده میشود .
- Audio Mute** قطع کردن صدای خط .
- Wave form view** باغیر فعال کردن این دکمه شکل موجی صدا دیده نمیشود .
- Volume** با فعال کردن این دکمه یک خط قرمز رنگ در **Wave form view** ظاهر میشه که باکشیدن اون به بالا و پایین صدا رو همیشه کم و زیاد کرد .
- Mixer** با فعال کردن این دکمه یک خط ابی رنگ در **Mixer** ظاهر میشه که میتونید تصاویر رو **Fade** یا **Disolve** کنیم .

**Video Channel** اگر این دکمه روشن باشد فایل‌های تصویری با حذف صدا وارد خط میشوند .  
**Audio Channel** ورودی کانالهای صدا رومشخص میکند ( در صورتی که بیش از دوکانال چپ و راست داشته باشیم به کار میاد)

**A, B** در صورتی که نخواهیم تغییری در صدا و ترنزیشن هر خط بدیم بهتره که با کلیک روی این دکمه ها قسمت صدا و ترنزیشن رو بسته تا فضای کمتری اشغال کند

### نوار ابزار تایم لاین

- A** : محدوده تعیین شده برای رندر توسط علامت گذار نده های خارجی و داخلی
- B** : مکان نما
- C** : وضعیت رنگها در تایم لاین .
- قرمز : حتما باید رندر شود
- نارنجی : بهتر است رندر شود
- آبی پررنگ : احتیاجی به رندر ندارد
- آبی کم رنگ : فقط یک کلیپ در تایم لاین وجود دارد
- سبز : رندر شده است
- بدون رنگ : هیچ کلیپی وجود ندارد

### کانال های صدا:

- 1- با کلیک کردن بروی دکمه مثلثی **A** خط مربوط به صدا را باز میکنیم.
- 2- بروی دکمه **Vol/Pan** دوبار کلیک کرده تا گزینه **Pan** فعال شود .
- 3- با مشخص کردن نقطه تنظیم (**C**) و بالا و پایین کشیدن آن صدای کانال ها را تنظیم میکنیم .

### کم و زیاد کردن صدا:

- 1- بروی دکمه **A** کلیک کنید تا گزینه **Vol** فعال شود .
- 2- بروی خط قرمز رنگ کلیک کرده و نقطه تنظیم (**B**) را مشخص میکنیم.
- 3- حال با بالا و پایین کشیدن نقطه صدا کم و زیاد میشود.

### شفافیت : (Transparency)

- 1- بروی دکمه **A** کلیک کرده تا خط مربوط به **Mix** باز شود.
- 2- بروی دکمه **B** کلیک کرده تا **Mix** فعال شود .
- 3- حال با کلیک کردن بروی خط آبی رنگ نقطه تنظیم رو مشخص کرده و با پایین کشیدن نقطه ترنزیشن رو اعمال میکنیم .

### آموزش ادیوس ( بخش دوم ):

### پنجره پیش نمایش : (Preview window)

شامل دو نمایشگر تایم لاین و نمایشگر سورس است.

## نمایشگر سورس :

شامل سه بخش است

**عنوان (A):** ورود داده ها از طریق دکمه (select channel /file) و همچنین تنظیمات ورودی.

**محیط نمایش (B):** شامل صفحه نمایشی برای دیدن کلیپ و اطلاعاتی در زمینه کلیپ

**محیط عملیات (C):** شامل کنترلگرهایی برای پخش کلیپ منوی : **Source monitor**

**Open file :** باز کردن و نمایش کلیپ

**History file :** باز کردن کلیپهایی که قبلا باز شده است .

**External Input :** نشان دادن سیگنال تصویری ورودی به کامپیوتر و تعیین فرمت آن .

**Input Setting :** ورودی تصویر و تعیین فرمت تصویر .

**Mpeg capture :** (کپچر کردن به صورت مستقیم به فرمت Mpeg) در صورت داشتن کارت مونتاژی که edius را

پشتیبانی کند

## ابزار : **Source monitor**

**(A Shuttle Slider)** : دسته تغییر سرعت نمایش

**(B Position Bar)** : مکان نمای نمایش

**(C Operatin Buttons)** : شامل دکمه هایی برای پخش و کپچر که شامل دکمه های زیر میباشد .

**A:** کلید های پخش ، عقب و جلو بردن ، عقب و جلو بردن به اندازه یک فریم ، استپ و تکرار .

**B:** کلید های In/Out برای انتخاب بخشی از فیلم که میخواهیم استفاده کنیم به کار میرود . همچنین نحوه قرار گرفتن

فیلم در تایم لاین .

**C:** کلید های کپچر گرفتن .

## **Time line Window :**

از آنجایی که شباهت به پنجره (Source monitor) دارد بنابراین از آرایه مطالب تکراری خودداری میکنیم .

فقط در بخش دکمه ها کلید Export برای خروجی گرفتن از پروژه وجود دارد .

شامل ۴ گزینه است :

**Print to file :** خروجی گرفتن به شکل فایل . نظیر فایل های . Mpg , Avi , DVD

**Print to tape :** خروجی گرفتن به روی نوار .

**(Print to file (display time code :** خروجی گرفتن به شکل فایل همراه با نمایش تایم کد .

**(Print to tape (display time code :** خروجی گرفتن به روی نوار همراه با نمایش تایم کد .

## آموزش ادیوس قسمت ۳

در این مبحث آموزشی می خواهیم به ایمپورت یا (وارد کردن) فیلم ، صدا و تصاویر بپردازیم .

در قسمت بین Bin گزینه ای به نام روت Root وجود دارد. موس را بر روی گزینه Root برده و کلیک راست می کنید و گزینه نیو فولدر New Folder را انتخاب کرده و نام گذاری می کنید.

با این کار می توانیم فولدرهایی بسازیم تا فایل های مربوط به هر فولدر را در آن وارد کنیم.

به طور مثال: فولدر فیلم ساخته و در فولدر فیلم چند تا فولدر سکانس اضافه کردیم. تمامی فیلمها را در همان فولدر های مورد نظر ایمپورت Import می کنیم تا هنگام کار دچار مشکل نشویم و به سرعت بتوانیم فیلمها و یا صداهای موجود در فایل های مربوط به خود را پیدا کرده و در تایم لاین Timeline وارد کنیم.

خب هر چقدر این فولدرها دقیق تر و منظم تر باشد پیدا کردن فایل های مورد نظر راحت تر می باشد. به طور مثال یک نمودار از فولدرها رسم می کنیم.

Root / Film / Sequence2 / Clip015

سعی کنید فیلمهای مربوط به هر سکانس و صحنه را از یکدیگر تفکیک کنید تا هنگام تدوین به مشکل برخورد نکنید و در روند کار به سرعت برسید و وقت خود را صرف پیدا کردن فیلمها و یا صداهای مورد نظر نکنید.

بعد از ساختن فولدرهای مورد نظر شروع به ایمپورت Import یا وارد کردن کلیپ و صداها می کنیم.

در پنجره سمت راست بین Bin کلیک راست کرده و گزینه Add File (Ctrl +o) را انتخاب نمود و فیلمها را وارد بین می کنیم.

پس از اتمام کار یعنی وارد کردن فیلمها و صداهای مورد نظر در بینهای مخصوص به خود حال شروع به گذاشتن آنها در تایم لاین Timeline یا میز کار و به عبارتی خط کش زمانی می کنیم. در اینجا می توان به روش زیر یعنی روی کلیپ کلیک راست کرده و گزینه Add to Timeline را انتخاب کنید بعد کلیپ بر روی همان لایه ای که از قبل مشخص کرده بودید می نشیند.

لایه های مختلفی در تایم لاین موجود می باشد .

لایه A مختص به فایل های صوتی می باشد.

لایه T مختص به تایتل یا فایل های نوشتاری می باشد.(البته تمام فایل های تصویری را ساپورت می کند)

لایه V A مختص به فایل های تصویری و صوتی با هم می باشند.

لایه V1 مختص به فایل تصویری می باشد.

V2 و الی آخر... در تایم لاین به هر تعداد که می خواهید می توان لایه اضافه کرد.

فیلم و یا صدای مورد نظر را در هر لایه ای بر روی تایم لاین Timeline قرار دادید می توان آن را تدوین نمود.

یک شاخصی بر روی تایم لاین Timeline قرار دارد که به صورت عمود تمام لایه های روی تایم لاین Timeline را قطع می کند و این شاخص که به نام میله تدوین و یا کرزر Cursor معروف است در هر جای تایم لاین Timeline که باشد محتویات همان قسمت را بازخوانی می کند .

پس برای اینکه بتوانیم قسمتهایی از فیلم را برش بزنیم نیاز به این کرزر Cursor یا میله تدوین داریم این میله در هر جا که باشد و گزینه Add Cut Point که بر روی نوار ابزار قرار دارد انتخاب کنیم در همان جا فیلم برش زده می شود و دکمه میانبر آن که برش باشد دکمه C بر روی کیبورد می باشد که خود حرف اول cut می باشد.

از همین جا تدوین آغاز می شود و ما با استفاده از این روش می توانیم قسمتهای مورد نظر را برش داده و تکه های فیلم را به یکدیگر بچسبانیم.

و با آوردن کرزر Cursor به قسمت ابتدای تایم لاین Timeline و انتخاب دکمه Play کرزر Cursor شروع به حرکت کرده و فیلم تدوین شده را پخش خواهد کرد .

در این بین می توان کلیپ های دیگری را به تایم لاین اضافه کرد البته این کار با توجه به داستان و موضوع فیلم انجام میگیرد به عبارتی با چینش این کلیپ ها به یکدیگر داستان فیلم به شکل تصویری روایت خواهد شد.

همانطور که گفتیم این کار تا پایان داستان فیلمنامه انجام میگیرد و فیلم ما شکل اولیه کار را به خودش اختصاص می دهد که به اصطلاح راف کات گویند.