المؤسسة العامة للتدريب التقني والمهني
Technical and Vocational Training Corporation
الإدارة العامة للمناهج

رؤية VISION 2030

أتقن
التدريب المجتمعي

التدريب المجتمعي

الحقيبة التدريبية

المونتاج وتحرير الفيديو

(بنين & بنات)

مقدمة

الحمد لله وحده والصلاة والسلام على من لا نبي بعده، محمد بن عبد الله وعلى آلة وصحبه، وبعد:

من منطلق حرص المؤسسة العامة للتدريب التقني والمهني وتماشيا مع تحقيق رؤية التحول الوطني والمساهمة في الخدمة المجتمعية رأت أن تتقدم خدمات تدريبية بعض الحقائب التدريبية بشكل مُبسط في محتوى تدريبي تقديمه في دورات قصيرة لا تتجاوز ١٦ ساعة تدريب في الأسبوع، تُقدم لجميع شرائح المجتمع الراغبين في اكتساب مهارات في أحد التخصصات التي تهمهم في حياتهم اليومية.

وتتناول هذه الحقيبة التدريبية " **المونتاج وتحرير الفيديو** " لمتدربي برامج التدريب المجتمعي أُتقِن موضوعات حيوية تتناول الثقافة المهنية واكتساب المهارات الأولية لهذا البرنامج التدريبي.

والإدارة العامة للمناهج وهي تضع بين يديك هذه الحقيبة التدريبية تأمل من الله عز وجلً أن تسهم بالشكل مباشر في تأصيل المهارات الضرورية اللازمة، بأسلوب مبسط يخلو من التعقيد، مدعم بالتطبيقات والأشكال التي تدعم عملية اكتساب هذه المهارات.

والله نسأل أن يوفق القائمين على إعدادها والمستفيدين منها لما يحبه ويرضاه، إنه سميع مجيب الدعاء.

الإدارة العامة للمناهج

الفهــرس

الموضـــوع	رقم الصفحة
مقدمة	١
الفهرس	٢
تمهيد	٣
صناعة البرنامج التلفزيوني	٤
• خطوات صناعة البرنامج التلفزيوني.	٤
• اعضاء فريق البرنامج التلفزيوني.	٦
• الاعدادات الخاصة داخل البرنامج لفتح المشروع او القناة	٩
التعامل مع الفيديو	١٨
• ادراج الملفات في التايم لاين.	١٨
• تحرير الملفات وادراج الخلفية الصوتية.	٢٢
التحريك وتطبيق الاقنعة والنصوص	٢٨
• اضافة النصوص.	٢٨
• تحريك النصوص.	٣٦
• إخراج العمل بشكله النهائي.	٤١
المراجع	٥١

تمهيد

نستطيع تعريف المونتاج على أنه ترتيب لقطات الفيلم وفق شروط معينة للتتابع والزمن، ولاشك ان قيمة فيلم ما تعتمد الى حد كبير على قيمة المونتاج، فهناك الكثير من الأعمال الفنية فشلت لسوء المونتاج، وهناك الكثير من الأعمال نجحت لجودة المونتاج، وقد ارتبط مفهوم المونتاج ارتباطا وثيقا بمفهوم التقطيع: وهما لحظتان يكمل كل منهما الآخر ولاينفصلان في عملية الإبداع الفني

يعتبر عالم السينما والتلفزيون الأفلام الوثائقية هو عالم رائع يجمع ما بين الخيال و الحقيقة بحيث يتخيل شخص موضوع معين أو إنجاز فيتم توثيقه أو أو قصة يتم تحويبها إلى فيلم سينمائي أو مادة تلفزيونية . ويساعد على ذلك فريق عمل كل منهم يقوم بعمل مختلف ولكن فى النهاية يخرج عمل منسق ومرتب.

سوف نقوم بالتعرف على الإنتاج السينمائي ومتطلباته و الإنتاج التلفزيون و التعرف على فريق العمل و ما يقومون به من أعمال مختلفة بطريقة محترفة تؤدي إلى إنتاج المادة التلفزيونية والسينمائية بشكل يرضي المشاهد و كما سوف نناقش بعض الجوانب المتشابهه والمختلفة بينهما .

فى الفصل الثاني سوف نقوم بدراسة المواد التى من خلالها ننتج الأعمال التلفزيونية والسينمائية والوثائقية بتفصيل وتمعن فى تلك المواد الصوتية والفديويه وما يتخللها من تأثيرات وصور وغيرا ثم نقوم بالمزج بينها بواسطة برنامج المونتاج الشهير أدوبي بريمير حيث نتمرس على جميع أدواته كي نخرج بالمادة المطلوبة .

صناعة البرنامج التلفزيوني

خطوات صناعة البرنامج التلفزيوني

تمر عملية صناعة البرنامج التلفزيوني بثلاث مراحل أساسية:

١. مرحلة ما قبل الإنتاج.

٢. مرحلة الإنتاج.

٣. مرحلة ما بعد الإنتاج.

المرحلة الأولى: مرحلة ما قبل الإنتاج

وهي فترة التحضير، ومعاينة المواقع، وتشمل العناصر الآتية:

- اختيار الفكرة وتحديدها: وأهم عناصرها أن تكون جديدة، ومبتكرة، جذابة، بسيطة غير معقدة، تلامس الواقع، تراعي قيم المجتمع، تخدم الهدف.
- الإعداد: وهو يشمل البحث المعلوماتي والميداني، وحصر كافة المستجدات حول الموضوع، والعمل على ابتكار ما هو جديد.
- إعداد خطة العمل: وتشمل الفكرة الرئيسية، اسم البرنامج، نوعه، القالب الفني، المقدمين، الضيوف، المواضيع، الفقرات، المدة، عدد الحلقات، الجمهور المستهدف، جدول الإنتاج الزمني، الموازنة العامة أو التفصيلية.
- كتابة السيناريو: وفيه يتم التخيل الكامل لشكل البرنامج بكامل عناصره مكتوباً على الورق، تماماً كأنك تراه على الشاشة، ويشمل النص والصوت والصورة والمؤثر والنقلة والمشهد.

المرحلة الثانية: مرحلة الإنتاج

وهي مرحلة التنفيذ الفعلي وتشمل:

- إعداد الموقع والديكور وتحديد كوادر التصوير.
- تخطيط وتصميم وتنفيذ الإضاءة التي تسهم في بناء المشهد البصري، وإثراء لغة البرنامج، وتحقيق أهدافه.

- تنفيذ عملية التصوير: وهي لغة التلفزيون في التعبير عن الرسالة الإعلامية أو الفنية، وهو الفن الذي يقوم بجذب انتباه المشاهد والسيطرة على حواسه، ويهدف التصوير الناجح المتميز إلى خلق رؤية مؤثرة وجذابة لموضوع التصوير والشيء الذي نصوره، وليس مجرد التعرف عليه أو نقل صورته، لأن قوة البرنامج وإمتاعه وتأثيره لا تأتي مما نصوره بل كيف نصوره.
- وفي تنفيذ عملية التصوير تبرز مهنية المخرج ولمساته الساحرة في استخدام عناصر اللغة البصرية، للتعبير عن رسالة البرنامج وأهدافه.

- **مثال: اختلاف زاوية التصوير:**

على سبيل المثال فإن زاوية التقاط الصورة في الكاميرا بارتفاعها وانخفاضها تعطي معاني مختلفة، ومن ذلك مثلاً: أ. اللقطة ذات الزاوية المنخفضة للشخص تظهره أكثر طولاً وجلالاً وقوة، وتعزز من سيطرته داخل اللقطة. ب. اللقطة ذات الزاوية المرتفعة، حيث توضع الكاميرا أعلى الشخص المصوّر تظهره أقل من حجمه الطبيعي، وتعطي ظلالاً من ضعف الموقف والهزيمة. وهكذا في سائر أدوات اللغة البصرية المعبّرة في صناعة التلفزيون.

المرحلة الثالثة: مرحلة ما بعد الإنتاج

وفي هذه المرحلة تجري العمليات الآتية:

- تفريغ اللقطات المصورة، وفهرستها وتصنيفها والاختيار من بينها.
- تنفيذ المونتاج، بجمع اللقطات المطلوبة في سياق متتابع حسب السيناريو.
- تسجيل نص التعليق.
- تسجيل المؤثرات الصوتية والموسيقى التصويرية.
- مزج الصوت.
- استخدام الجرافيك، مثل كتابة أسماء المتحدثين.
- النسخ.
- البث.

ويلاحظ أن كل عنصر من هذه العناصر له قواعد فنية وإبداعية خاصة، ولغة أداء مميزة، تصنع الفرق بين مخرج ومخرج، وبرنامج وبرنامج.

اعضاء فريق البرنامج التلفزيوني:

فريق الإنتاج Teamwork Production

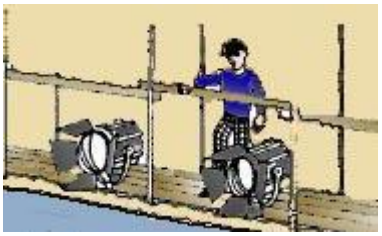
يتكون فريق الانتاج في مجال إنتاج البرنامج التلفزيوني من:

- **المعد :**الشخص الذي يقوم بكتابة الحلقة، و إعداد المحتوى فيها، وهو يجب ان تكون لديه مهارات عالية في الكتابة، و صاحب أفكار مبتكرة، و مبدعه، و قادر على صياغتها ضمن إطار مناسب للتلفزيون.
- **المذيع** :وهو الشخص الذي يقوم بتقديم البرنامج، و إجراء المقابلات خلال الحلقة التلفزيونية، و يجب أن يكون لديه شكل مقبولا، و حدا أدنى من الثقافة، وصوتا بمخارج حروف واضحه، وجيده، و قدره على الحوار.
- **مهندس الصوت Audio Engineer:**

يقوم بإعداد الأشرطة الصوتية مسبقاً وإعداد أجهزة التحكم في الصوت واختبار مكبرات الصوت لتحقيق توازن بين مصادر إخراج الصوت ومزج نظام الأصوات.

- **المنتج Producer:**

يضع المنتج فكرة البرنامج التلفزيوني، ويقدر ميزانية الإنتاج، ويتعاون مع المؤلف في إعداد النص التلفزيوني، ويعين المخرج الذي يقوم بإخراج البرنامج.



- **مصمم الديكور Visions Designer:**

يقوم بالإشراف على تنفيذ تجهيزات المناظر.

- **مدير التصوير Director of Photography:**

وظيفة مدير التصوير هى ترجمة رؤية المخرج على الشاشة بناء على مناقشاتهما معاً. وهو يلعب دوراً حيوياً للغاية فى موقع التصوير من خلال مسؤوليته عن الإضاءة ، وتكوين الصورة أثناء عملية التصوير. كما أنه يتحكم بدرجة كبيرة في تصميم الموقع ، وبالتالى في تصميم الصورة المرئية النهائية للفيلم . أى أنه يقوم بتقديم تفسير بصري من الصور المتحركة للصفحة

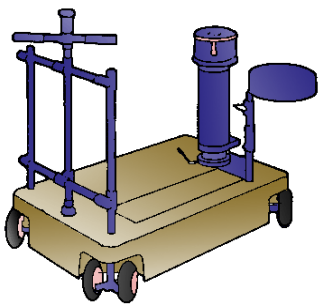
المكتوبة فى السيناريو تبعا لرؤية المخرج . وتقع في دائرة مسئولياته أيضا اختيار نوع نيجاتيف الفيلم ، ومعدات الإضاءة ، وعدسات الكاميرا. وموافقة مدير التصوير ضرورية على الديكور، والأكسسوارات ، والملابس ، والشعر، والماكياج، وهو يعمل بالتعاون مع المصور operator Camera ، وكبير عمال الإضاءة gaffer، والماشنيست key grip . لهذا فإن مدير التصوير يأتى تالياً فى الأهمية بعد المخرج مباشرة ويكفى أن طريقة إنجازه للعمل تحدد مدى الالتزام بجداول التصوير وبالتالي بحدود الميزانية .

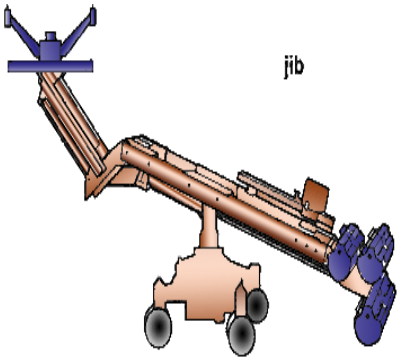
- **المصور Camera Operator:**

هو المسئول عن التصوير بالكاميرا ، وحركتها ، وضبط بؤرة العدسة ، وأي أمر يتعلق بما هو موجود داخل الكادر الذي تراه الكاميرا أثناء التصوير . كما يمكنه أن يطلب إيقاف التصوير اذا أحس بأن اللقطة لا يتم تصويرها بالشكل المتفق عليه مع المخرج ومدير التصوير .

- **الماشنيست Key Grip:**

هو المسئول عن تجهيز معدات تحريك الكاميرا فى مكان التصوير، ومن مهامه الضرورية أن يقوم بتنفيذ حركات الكاميرا على الحاملة dolly، أو ذراع الكاميرا boom ، أو الرافعة crane ، أو الشاريو Tracking. أثناء التصوير بناء على قرار المخرج ومدير التصوير.

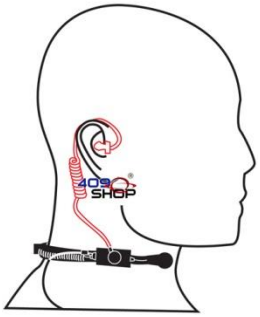




- فني الصوت :و في بعض الإذاعات يطلق عليه مهندس الصوت حتى لو لم يكن حاصلا على شهادة جامعية في هذا المجال وهو الشخص المسؤول عن تسجيل الصوت، و التعامل مع المؤثرات الصوتية، وكل ما يتعلق بها في الإذاعة أو التلفزيون.

Mic هو عبارة عن لاقط عادي

boom mic هو مكبر صوت لحجب الأصوات الغير مرغوب فيها مثل صوت الرياح ... الخ وهو أساسي في الإنتاج السينمائي و يستخدم بعض الأحيان فى التلفزيون



neck mic

هو عبارة عن لاقط صوت يركب على الرقبة

- **المونتـــاج**

هو فن اختيار وترتيب المشاهد وطولهاالزمني على الشاشة، بحيث تتحول إلى رسالة محددة المعنى. ويستند المونتير (الذييقوم بالمونتاج) في عمله على خبرته وحسه الفني وثقافته العامة وقدرته على إعادةإنتاج مشاهد تبدو مألوفة لكنها بالقص واللصق وإعادة الترتيب والتوقيت الزمنيللأحداث، تتحول إلى دراما ذات خطاب متعمد موجه إلى الجمهور. ومع الطفرة التقنية التي تتسارع وتيرتها يوماً بعد يوم، يبرز دور المونتير إلى أن يتوازى معدور المخرج وكاتب السيناريو لأي عمل درامي

- **مساعد المخرج Director Assistant:**

يقوم بمساعدة المخرج في مراحل الإنتاج المختلفة.

- **المخرج :**هو مدير البرنامج التلفزيوني بمعنى الكلمة، و الشخص الذي ينفذه كاملا ضمن رؤيته، و تبقى توجيهاته و قراراته هي النافذة في أي عمل. و يكون المخرج مؤهل جامعيا في العادة، و ربما حاصل على بعض الدورات، إضافة إلى خبرة من خلال العمل بإعتباره مساعدا لمخرج محترف، ويقوم المخرج كذلك بتوجيه المنيتور ليقوم بإختيار لقطات معينة، و أثناء تنفيذ البرنامج على الهواء فإنه يقوم أيضا بإختيار اللقطات، و المشاهد من مختلف الكاميرات العاملة، و توجيه العاملين، و التنسيق بينهم فنيا ليكون العمل على أكمل وجه.

الاعدادات الخاصة داخل البرنامج لفتح المشروع او القناة

هذا الموضوع يتعلق بأحد أكثر البرامج شهرة في مجال تحرير وإنتاج الفيديو .. برنامج Adobe Premiereهو أحد إبداعات شركة Adobe صاحبة الريادة في العديد من البرامج التي تتعلق بعالم الرسوم والتصميم .

-في هذا الموضوع سنتناول البرنامج من خلال تطبيق عملي يسعى لإخراج ملف فيديو نهائي يتم جمع مادته من ملفات فيديو وصوت متعددة ، وأثناء ذلك سيتم التعرض لبعض طرق التحرير المختلفة إضافة إلى محاولة تناول العديد من الأدوات المختلفة التي يزخر بها هذا البرنامج.

-لتبدأ في تطبيق الموضوع أنت بحاجة لتنزيل الملف المرفق والذي يتضمن ملفات الفيديو والصوت التي سنقوم بالعمل عليها في هذا الموضوع ، المثال التعليمي هو أحد الأمثلة التعليمية الشائعة التي تروج لها الشركة المنتجة للبرنامج كما أنه يتم تناوله وبشكل واسع في العديد من مواقع انترنت التعليمية والخاصة بالبرنامج وأيضاً يتم شرحه في بعض الكتب التعليمية ، ومع أننا سنستخدم هذا المثال إلا أننا لن نلتزم بشكل حرفي بالموضوع الأساسي بل سنعمد إلى تجربة أفكار وطرق جديدة كلما كان ذلك متاحاً ، في المحصلة فإن هذا الموضوع يسعى إلى توفير أرضية مناسبة للأخوة الراغبين في اكتشاف البرنامج والعمل عليه..

لفتح البرنامج نذهب إلى

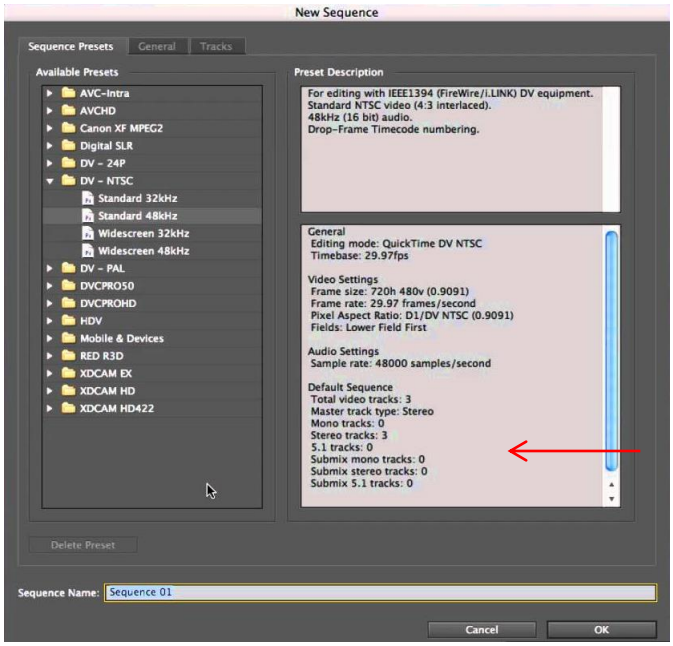
قائمة إبدأ ← START ← أدوبي ← ADOBE بريمير PREMIERE

لتظهر لنا نافذة بداية تحميل البرنامج كما فى الصورة

- وقم بتشغيل.. Adobe Premiere

بعد إنشاء مشروع عمل جديد لا بد من إختيار مقاسات ورقة العمل و تحديد بعض الإعدادات المؤثرة الخاصة بالصورة والصوت والتي تهتم بوضوح الصورة و نقاوة الصوت و سلاسة الفيديو و التى نظهر لنا في نافذة بعنوان تسلسل جديد (new sequence)

و هو عنوان ورقة العمل التي سوف نعمل فيها حيث يمكن تغيير إسمه بعد فتح نافذة العمل



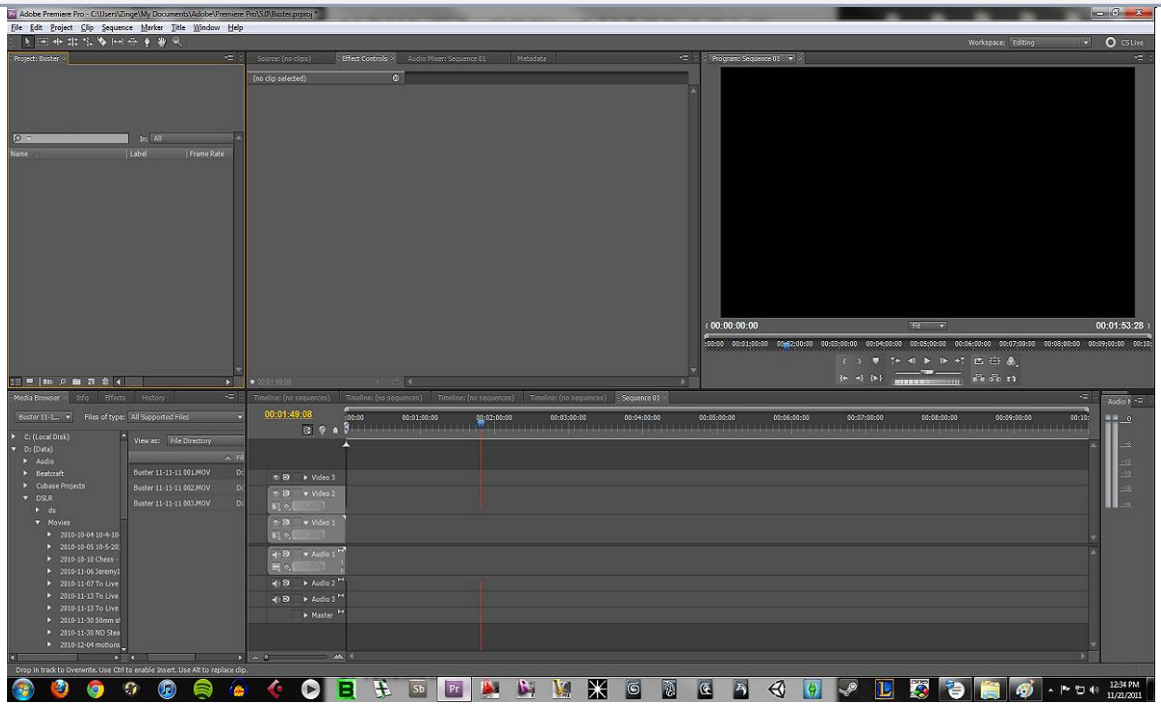
Available presets تحتوي على أنواع من مقاسات قياسية لمشروعات العمل الجاهزة التي يمكنك إستخدامها للعمل عليها مثل أنواع الفيديوهات HD التى صار يتعامل بها الجميع أو DV التي هي أقل جودة منها والتى سوف مشرحها بإذن الله

إسم مشروع العمل

تحتوى هذه النافذة على مربعين الأول يحتوى على وصف لإمكانية إستخدام الفيديومع أي نوع من التوصيلات والكودك الازم لتشغيلة
أما المربع الثاني يحتوي على إسم القياسي للفيديو , وعدد الفريمات المستخدمة و حجم ورقة العمل و معلومات عن الصوت والفيديون سوف نشرحها لاحقاً

أما القائمتين General & Track سوف نتطرق لهما لاحقاً عقب معرفة بعض الإعدادات الخاصة بهم داخل البرنامج , ثم نضغط على OK لفتح المشروع أو Cancel لإلقاء العملية

-عقب تجاوز بعد النقر على ok أو إختيار مشروع عمل سابق تظهر لنا النافذة الرائعة للبرنامج التي تخفي وراءها العشرات من الوظائف المتقدمة لتحرير الفيديو التي سوف تساعدك في السيطرة على مواد مشروعك المختلفة والساحات الزمنية المتعلقة بها والعديد من المهام الأخري التى سيتم تناولها .



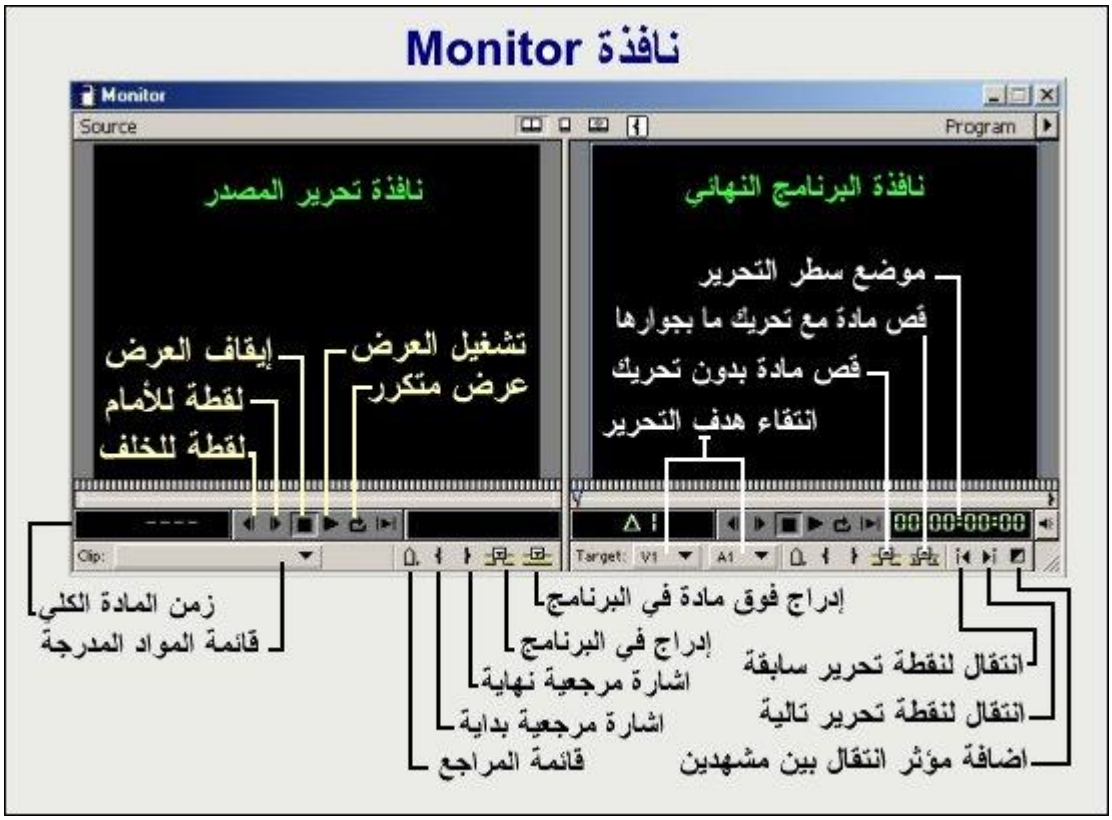
-هذه الواجهة الرائعة تخفي وراءها العشرات من الوظائف المتقدمة لتحرير متقدم محكم ودقيق.

-قبل الشروع في تطبيق المثال التعليمي هذه جولة سريعة مع أبرز أقسام واجهة الـ Premiereوالتي تتكون من عدد من النوافذ العائمة ومنها نافذة مواد المشروع Projectحيث أن هذه النافذة هي نقطة انطلاقك الأولى ، ففيها سيتم جلب المواد التي ستقوم باستخدامها في مشروعك بما في ذلك أفلام الفيديو والصوت والصور وكذلك لوحة توليد النصوص والأشكال الرسومية والعديد من المؤثرات التي يمكن أن تضيفها إلى فيلمك النهائي وهذا ما سيتم الإشارة إليه لاحقاً أثناء العمل على المثال المصاحب.

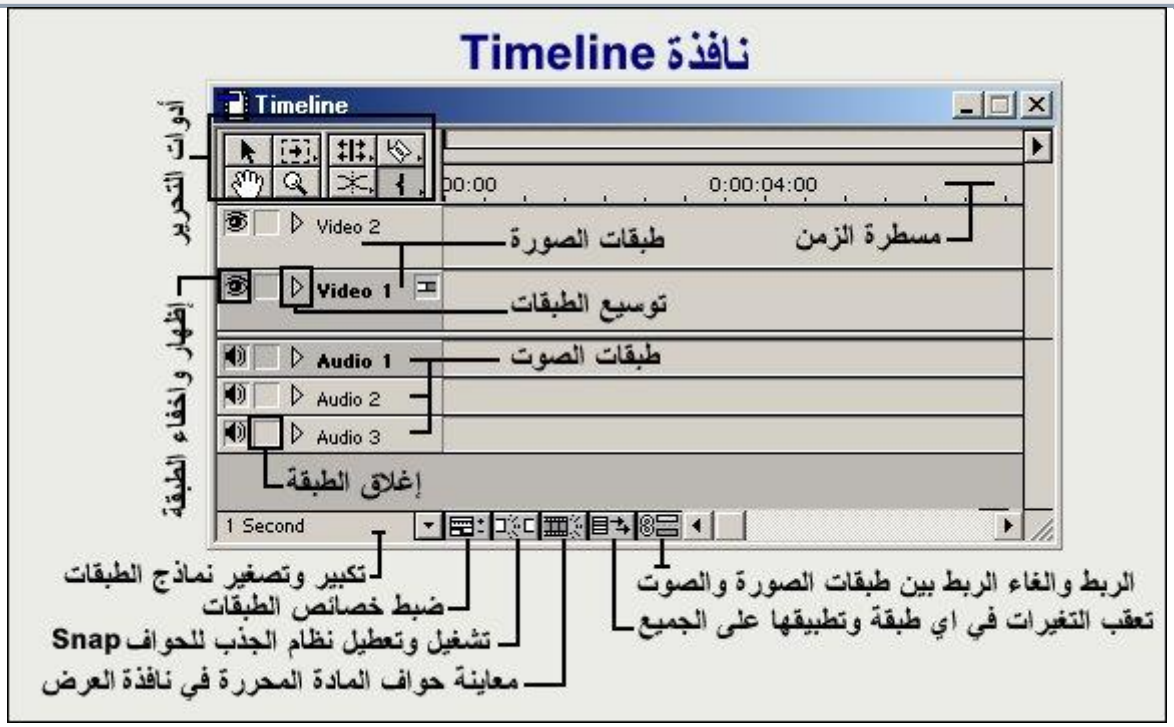
-نافذة Project تتضمن بعض الوظائف الأكثر استعمالاً ومن ذلك وظيفة البحث (Find رقم ١ في اللوحة السابقة) ، وإنشاء الأوعية والأدلة المختلفة (New Bin رقم ٢) ، ووظيفة إنشاء المواد (Create Item رقم ٣) ، وحذفها (Delete Selected Items رقم ٤) ، ومفتاح صغير لضبط أبعاد ومساحة النافذة (Resize Bin Area رقم ٥) ، وثلاث أيقونات خاصة بطرق معاينة مواد المشروع ، فيمكن معاينة تلك المواد على شكل أيقونات (Icon View رقم ٦) ، أو على شكل نماذج مصغرة (Thumbnail View رقم ٧) ، أو على شكل قوائم (List View رقم ٨) ... وفي ثنايا الموضوع الذي بين يديك الآن سيتم التطرق بشكل عملي لكيفية استخدام بعض وظائف هذه النافذة في المراحل المختلفة من تنفيذ المشروع.

-النافذة الثانية هي نافذة شاشات المعاينة Monitor ، وهي تنقسم إلى نافذتين أحداهما وهي نافذة Source والتي تستخدم في معاينة مواد بعينها سواء كانت مواد موجودة في مكتبة مواد المشروع أو تلك الموجودة داخل نافذة التحرير Timeline ، هذه النافذة تمكنك أيضاً من تنقيح واقتصاص أجزاء من موادك وتجهيزها قبيل أو بعد إدراجها في برنامجك النهائي ، أما النافذة الثانية نافذة Program فهي مخصصة لمعاينة مادتك كما ستكون في الفيلم النهائي ، هذه النافذة أيضاً زاخرة بالعديد من الأدوات المختلفة التي

ستساعدك في التنقل والسيطرة على مواد مشروعك المختلفة والمساحات الزمنية المتعلقة بها والعديد من المهام الأخرى التي سيتم تناولها هذا الموضوع .. هذه هي نافذة Monitor كما ستظهر لك.



-نافذة Timeline هي أحد النوافذ الرئيسية في برنامج Premiere والتي من خلالها سيتم تمثيل مواد مشروعك المختلفة وكيفية وترتيب ظهورها عبر الزمن الكلي للمادة النهائية ، في هذه النافذة هناك العديد من الوظائف التي يمكن أن تحول موضوع تحرير الفيديو إلى متعة يكتنفها الكثير من الإثارة.

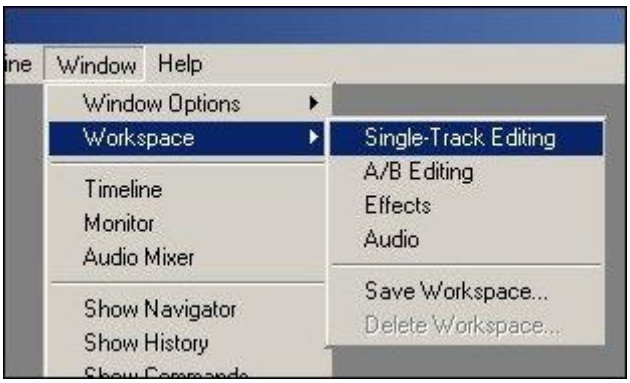


-في هذا البرنامج المتخصص ستعثر على الكثير من الأدوات المساعدة المختلفة التي ستسهل عليك العمل كثيراً ، من هذه الأدوات هناك لوح المساعدة والذي يتضمن وظيفة المستعرض Navigatorالتي تمكنك من معاينة مواد مشروعك المختلفة والتي قد تمتد أزمان بعضها لساعات بطريقة سريعة وسهلة ، أما لوحة Info فهي وكما يبدو من اسمها تهتم بتقديم معلومات دقيقة تتعلق بعملك الحالي والوظيفة التي يتم تطبيقها ، على سبيل المثال في نافذة Info تستطيع أن تتعرف على موضع سطر التحرير الحالي أو التحديد الخاص بمادة معينة وطولها الزمني .. الخ ، أما لوحة History والتي يعرفها مستخدمو البرامج المشابهة المنتجة بواسطة شركة Adobe فهي تسمح لك بمراجعة جملة الخطوات التي قمت بتنفيذها خلال مراحل عملك المختلفة لتتمكن من التراجع عن وظيفة قمت بتطبيقها بشكل خاطيء ، وظيفة History هي ببساطة تمثيل مرئي لأمر التراجع الشهير.

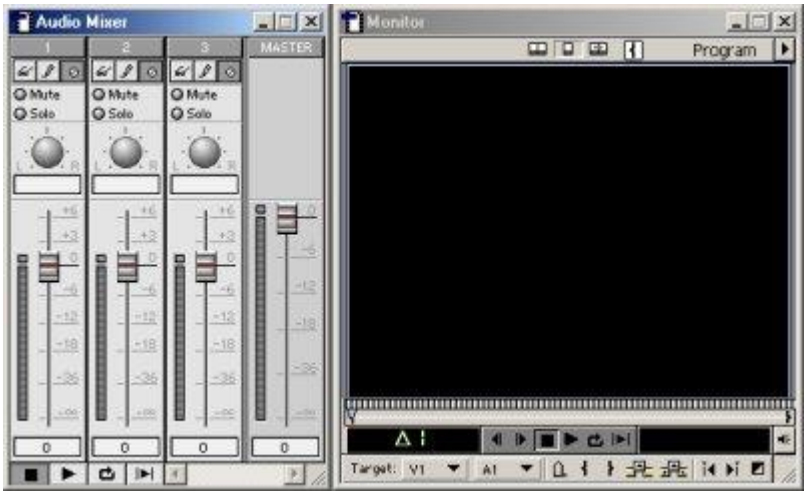
-أيضاً من النوافذ المساعدة النافذة التي تتعلق بأوامر مؤثرات الانتقال بين المشاهد Transitionsوكذلك مؤثرات الفيديو Video Filters وكذلك الصوت Audio ، هذه النافذة سيتم الإشارة إليها في الصفحات التالية

-كل النوافذ السابقة هي موجودة دائماً بشكل افتراضي في واجهة Premiere ، ومع ذلك فهناك العديد من النوافذ الأخرى الأقل طلباً موجودة في الخلفية وهي متحفزة للظهور متى ما طلبتها ، وليخدم هذا البرنامج مراحل أعداد المشاريع المختلفة يمكنك انتقاء أكثر من نمط لعرض تلك النوافذ وبما يتناسب مع احتياجاتك ، كل ما عليك هو أن تتوجه لقائمة Windowومنها إلى خيار Workspace ، حيث سينبثق أكثر من نمط للعرض ومنها النمط المتقدم ,Single -Track Editing والواجهة لتحرير تقليدي

A/B Editing ، وأيضاً واجهة متخصصة تسهل معالجة المؤثرات Effects في المشهد..



-وفيما لو كنت تقوم بالعمل على تركيب وإضافة بعض المؤثرات الصوتية فجرب مثلاً تحويل الواجهة إلى نمط.. Audio



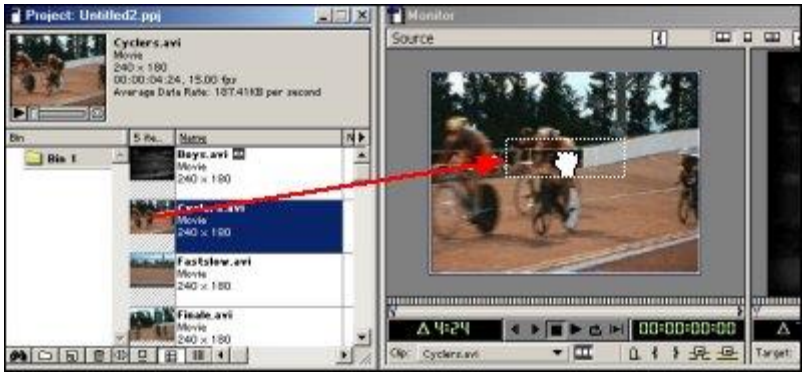
-بل إن Premiere ، يمكنك من حفظ واجهة مخصصة واستخدامها في وقت لاحق ، وذلك بتشغيل الخيار Save Workspace من القائمة السابقة واختيار اسم خاص للمجموعة الجديدة.

التعامل مع الفيديو

ادراج الملفات في التايم لاين:

-الآن سنقوم بإدراج المادة الثانية إلى سطر التحرير ولأغراض تعليمية سنستخدم طريقة إدراج أكثر دقة ، تابع

-من نافذة Project أنتقى الملف المسمى Cyclers.avi ، أختره ثم اسحبه وأسقطه هذه المرة على نافذة المعاينة Source تحت نافذة..Monitor



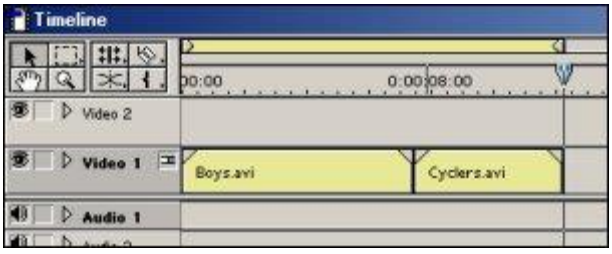
-وضع المادة في نافذة Source يعني انه لم يتم إدراجها بشكل فعلى داخل البرنامج الفيلمي، وإنما هي الآن في وضع معاينة فقط حيث يمكن قص جزء منها واستبعاده ثم إدراج الجزء المرغوب في نافذة التحرير.

-في الخطوة التالية سنقوم بإدراج المادة في نقطة محددة في نافذة التحريرTimeline كما هي بدون إجراء أي عمليات قص .. تابع.

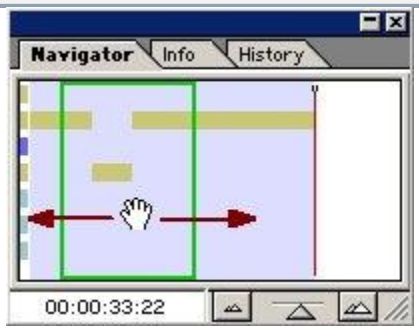
-قبل إدراج المادة انقل سطر التحرير Edit Line إلى النقطة المناسبة حيث ستتم عملية الإدراج ، وفي مثالنا هذا سنقوم بنقل سطر التحرير إلى نهاية الملف الأول الذي قمنا بإدراجه في الخطوة الأولى .. ولنقل سطر التحرير بشكل دقيق استخدم نافذة المعاينة Program وقم بالضغط على زر الانتقال لنقطة التحرير التالية Next Edit الدائرة المشار إليها بالرقم ١ في اللوحة التالية .. نتيجة لذلك سيقفز سطر التحرير إلى المكان الصحيح (رقم ٢) ، ولإدراج المادة في هذه النقطة اضغط على زر إدراج

Insert Source في نافذة المعاينة (رقم ٣)

-بعد تنفيذ الأمر السابق سيتم إدراج المادة كما ترى..



-الآن أدرج تباعاً الملفين Fastslow.avi و Finale.avi بهذا الترتيب في نافذة Timeline ، استخدم أي طريقة تحب ولكن تأكد أن جميع الملفات يتم رصها بجوار بعضها البعض وبدون وجود أي مساحات خالية فيما بينها ، لاحظ أثناء ذلك أن نافذة Timelineقد تصبح قاصرة عن عرض مشاهدك بشكل مريح ، وعوضاً عن استخدام أشرطة التمرير السفلية المملة استخدم أداة الاستعراض Navigator واسحب مربع مساحة العرض المرئي إلى الأجزاء التي تود معالجتها وراقب نافذة Timeline لرؤية النتيجة..

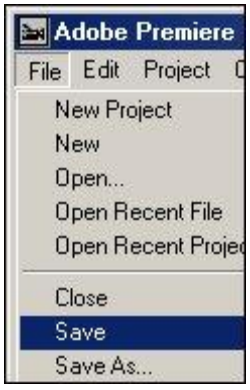


-استخدام الوظيفة المساعدة Navigator مفيد فعلاً ، لكن ربما كنت تود المعاينة الشاملة بشكل آخر ، حسناً توجد طريقة ممتازة لتصغير مساحة العرض بشكل دائم ولتتمكن من معاينة جميع موادك في آن واحد ، الطريقة هي بتغيير المساحات الأفقية التي تشغلها المواد وذلك بالضغط على زر Time Zoom Level في نافذة Timeline واختيار وحدة زمنية مناسبة ، فعلى سبيل المثال وعوضاً عن عرض كل ثانية من زمن مواد التحرير في مساحة معينة قم بتعديل هذا الزمن ليعرض ٤ ثواني من المشهد في المساحة نفسها..

-هاهي نافذة Timeline ، حيث تظهر فيها الملفات الأربعة التي تم إدراجها..

-يستحسن ان تقوم في المراحل الرئيسية في مشروعك بإجراء عمليات حفظ ليتسنى لك ضمان عدم فشل المشروع مع التقدم الخاطيء في تطبيقه ، انتقل إلى أمر File ومنه اختر أمر

Save، لاحقة ملفات Adobe Premiere القياسية هي ppj اختصار لـ Adobe Premiere Project .



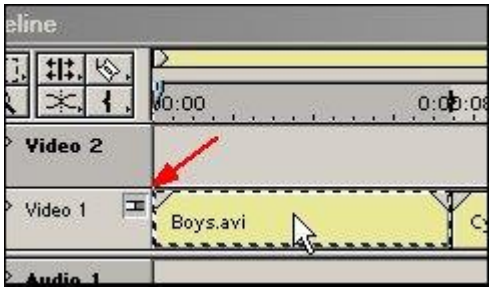
-سنقوم الآن بمباشرة عمليات قص وتحرير مختلفة لتلك المواد ثم سنقوم بإدراج الخلفية الصوتية بعد قليل.

-الآن سنقوم بتعديل الزمن الكلي للمادة الأولى لتلافي بعض العيوب الموجودة في الصورة الأولى.

-غير وضع المعاينة الآن لترى المادة الأولى وهي مشهد الطفل ، انقل سطر التحرير Edit Lineإلى المادة الأولى في الفيلم .. لانتقال سريع استخدم طريقة التنقل بين نقاط التحرير المختلفة المشار لها سابقاً أو استخدم الطريقة التالية الأسرع لإنجاز العملية .. من نافذة Monitorومن قسم Programاضغط على الأيقونة Marker ومن القائمة انتقي أمر الانتقال إلى Go To ثم اضغط على.. In

-بغض النظر عن طول المادة أو عددها سيقفز سطر التحرير إلى اللقطة المرجعية الأولى وهي

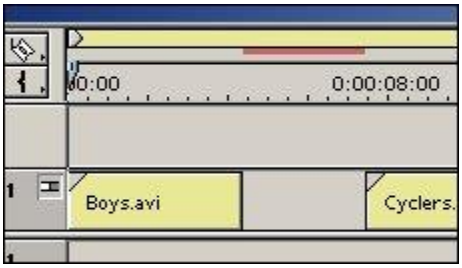
هنا افتراضياً اللقطة الأولى في البرنامج لأننا وببساطة لم نقم بعمل أي نقطة مرجعية حتى هذه اللحظة .. بعد تنفيذ الأمر السابق لاحظ مؤشر سطر التحرير وقد انتقل إلى بداية المشهد الأول في نافذة.. Timeline



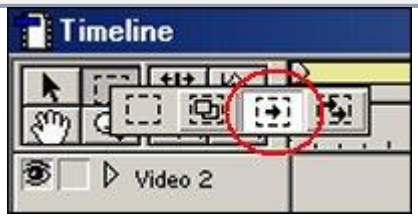
تحرير الملفات وادراج الخلفية الصوتية :

-سنقوم الآن بالتعديل في الملف الأول Boys.avi وحذف جزء من المشهد تدخل فيه الصورة المتحركة إلى طور السكون ، في نافذةTimeline وبزر الماوس أنقر نقراً مزدوجاً على الملف حتى ينفتح في نافذة المعاينة Source ، ثم قم بمعاينة العرض ولاحظ أن مشهد الطفل الصغير يتضمن الخطأ المتمثل في توقف المشهد عن الحركة ، ما سنفعله هنا هو البحث عن مشهد صحيح واعتماده في برنامجنا واستثناء تلك اللقطات غير المناسبة ، حرك أبرة الموضع Set Location (رقم ١) حتى ترى اللقطة التي تسبق عملية التوقف وذلك تقريباً عند الثانية ٤,١٢ ، استخدم سهم التحرك لقطة للأمام ◗ للخلف ◖ للعثور على النقطة الصحيحة ، وعندما يتحقق لك ذلك اضغط على زر إنشاء إشارة مرجعية نهاية Mark Out ، وعلى الفور سيظهر زر صغير Applyفي أعلى نافذة المعاينة ، ولتطبيق العملية أنقر عليه لإتمام عملية القص.

-الأمر السابق قام بقص جزء من المادة ليتقلص زمنها من ٧,١٤ ثانية إلى ٤,١٢ ثانية ، الجزء الموجود بعد الثانية ٤,١٢ تم إخفاءه وحذفه من نافذة التحريرTimeline ، لاحظ.



-الآن قم بإغلاق تلك الفجوة التي نشأت في خط التحرير ، وذلك بدفع المشاهد اللاحقة إلى الخلف قليلاً لسد الفراغ ، وعوضاً عن سحب المادة الثانية لتحل مكان الجزء المحذوف من المادة الأولى ، ثم سحب المادة الثالثة لتحل محل الفراغ الذي سيتركه تحريك المادة الثانية وهكذا ، استخدم طريقة التحديد لاختيار الملفات مجتمعة ثم تحريكها مع بعضها البعض ، لتفعل ذلك قم بالتوجه لأدوات الاختيار Selection tool ، ثم انقر على أيقونة track select tool واستمر بالضغط لحظياً لتنفتح قائمة من الأيقونات المخبئة قم بعدها باختيار الأداة ذات السهم والتي تقوم بتحديد مادة موجودة في نافذة التحرير وكذلك اختيار جميع المواد التي خلفها ، يمكنك ضغط مفتاح الاختصار M بشكل متكرر من لوحة المفاتيح للوصول السريع للوظيفة.



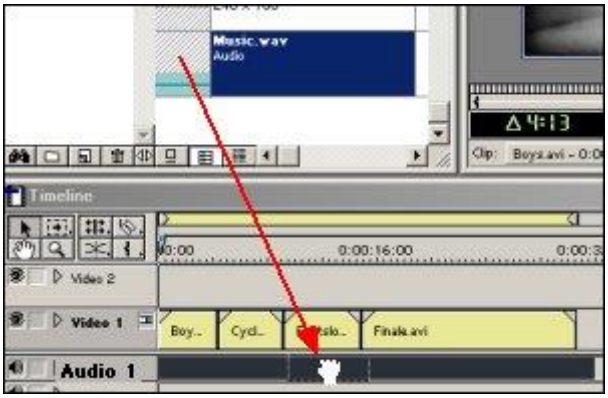
-بعد اختيار الوظيفة تحرك بالمؤشر إلى المادة الثانية ، عندما تمرر مؤشر الماوس على شريط المشهد الثاني Cyclers.avi سيتغير شكل المؤشر إلى شكل السهم للتدليل على أمكانية تنفيذ الأمر ، انقر لاختيار الملف وتلقائياً سيتم اختيار الملفات اللاحقة.

-قم بسحب المواد نحو الجهة اليسرى باتجاه المشهد الأول حتى تتم محاذاة حافة مقدمة المشهد الثاني مع الحافة الأخيرة للمشهد الأول ، بسبب تفعيل نظام الجذب نحو الحواف Toggle Snap to Edgesبشكل افتراضي ستكون العملية سهلة.

-لتعطيل الوظيفة السابقة عاود اختيار أداة التحديد Selection أو سريعاً بضغط زر V من لوحة المفاتيح..

-عاين مشهدك الآن بعد التعديل الأخير لترى النتائج ، اضغط مفتاح مسافة من لوحة المفاتيح لإجراء عملية المعاينة..

-قبل الاستمرار في إجراء التعديلات سنقوم الآن بإدراج الملف الصوتي ، من نافذة Project أختر الملف المسمى Music.wav واسحبه وقم بإسقاطه في طبقة الصوت الأولى Audio 1



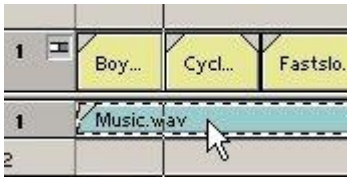
ملاحظة : إدراج هذا الملف الصوتي في هذا الموضوع هو لأغراض تعليمية فقط ولأن النسخة التعليمية الأجنبية من هذا الموضوع تتضمنه ، إن كنت تجد حرجاً في تشغيل الخلفية الصوتية المرفقة بإمكانك تجاهل تطبيق هذه الفقرة أو قم بالتعامل مع الملف والتحكم في الصوت الصادر لديك أو قم باستبدال الملف الصوتي المرفق بملف آخر.

-الآن عاين برنامجك مجدداً ، اضغط على زر Play في نافذة العرض Program أو اضغط مفتاح مسافة من لوحة المفاتيح.

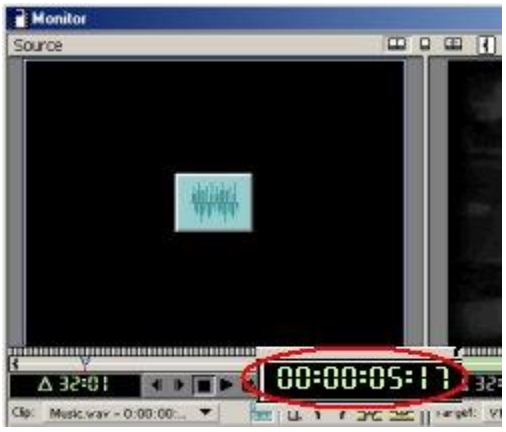
-أثناء المعاينة ستلاحظ ما يلي ، ينسجم المشهد الأول مع الخلفية الصوتية إلى حد كبير ، لكن ستلاحظ أيضاً أن المشهد الثاني يبدأ في ضوء الخلفية الصوتية السابقة وبعد ثواني يتغير الإيقاع الصوتي بشكل مفاجيء ، لعلك تدرك أنه سيكون من المناسب جداً إحداث عملية ارتباط بين المشهد التلفزيوني والخلفية الصوتية المرافقة له فهذا أدعى لزيادة التأثير وتوفير عنصر الانسجام والإثارة أيضاً ، إن ما نعنيه هو أننا نريد ربط هذا التغير المفاجيء في الإيقاع الصوتي ببداية المشهد الثاني تماماً بحيث نستطيع السيطرة على مشاعر المتفرج ودفعه إلى الانفعال مع المشهد والإحساس به .. في الخطوات التالية سنناقش أكثر من طريقة لإحداث عملية الربط هذه .. تابع.

-أولاً دعنا نقوم بتحديد النقطة التي يتغير فيها الإيقاع الصوتي بشكل دقيق ثم لنقم بوضع علامة مرجعية مرئية لهذه النقطة ليسهل علينا عمل المحاذاة اللازمة لاحقاً لبداية المشهد الثاني مع تلك النقطة .. حسناً تابع معي الخطوات ..

-انتقل إلى نافذة Timeline ، وقم بالنقر المزدوج على الخلفية الصوتية.. Music.wav

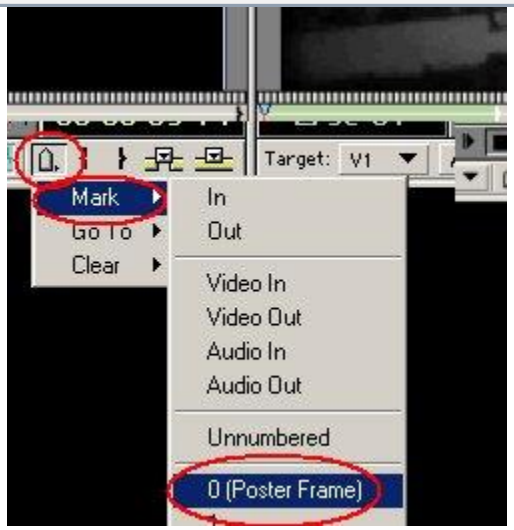


-تلقائياً سيتم وضع المادة الصوتية في نافذة المعاينةSource ، عاين الخلفية الصوتية بتشغيل زرPlay ولاحظ كيف يتغير الإيقاع الصوتي في خانة Timecode عند الثانية ٥,١٧ من زمن المادة الصوتية.



-الآن حاول الوقوف على الثانية ٥,١٧ من خلال الضغط المتعاقب على كلاً من زر ◗ وزر◖

-الآن ضع إشارة مرجعية في هذه النقطة ، من نافذة المعاينة Source ، اضغط على زر Markerومن القائمة أختر Mark ثم أختر نقطة جديدة وليكن نقطة Poster Frame .



-بعد الخطوة السابقة لاحظ كيف قام Adobe Premiere بإضافة علامة على شريط المادة الصوتية تبين بالضبط النقطة التي يتغير فيها الإيقاع ، ولاحظ أيضاً عدم التناسق الواضح بين بداية المشهد الثاني وهذه النقطة.

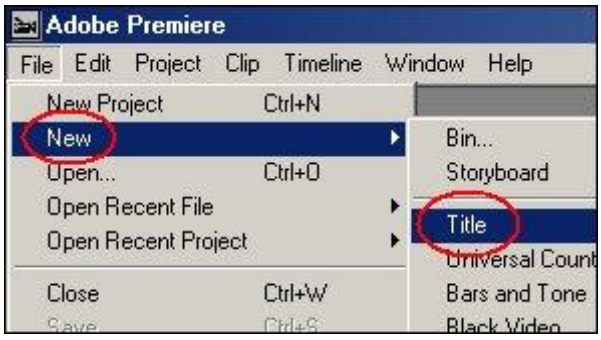
-أحد الطرق لإحداث عملية المحاذاة في مثل هذا الحالة هي في سحب اللقطة الأولى للمشهد الثاني لتتوافق تماماً مع تلك النقطة المرجعية .. هذا الحل سيكون ناجحاً في هذا المثال بسبب أن هناك أجزاء من المادة الأولى قد تم اقتطاعها ولا بأس بإرجاع بعض الثواني القليلة من المادة الأولى لنطيل من زمنها بحيث يحصل التوافق بين بداية المشهد الثاني وتلك النقطة في المادة الصوتية..

التحريك وتطبيق الاقنعة والنصوص

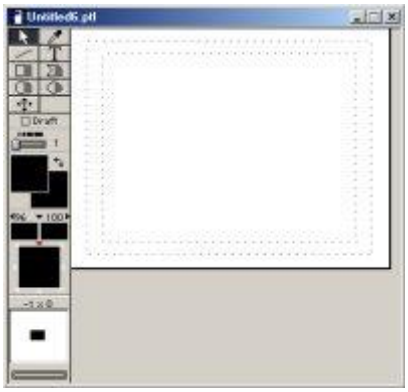
إضافة النصوص:

-الآن سنقوم بإضافة نصوص مكتوبة إلى المشهد ، هذه النصوص ستظهر وهي تتدفق تدريجياً من أسفل الشاشة إلى أعلاها

-برنامج Adobe Premiere يمتلك أداة رائعة لتوليد النصوص والأشكال الرسومية وإضافتها للمشهد ، هذه الأداة تسمى Title ويمكن تشغيلها من خلال الضغط على أيقونة إنشاء المواد Create Item الموجود في نافذة Project والتي استخدمناها قبل قليل في إنشاء المادة اللونية ، أو يمكنك تشغيل الوظيفة من خلال القائمة File ثم New ثم Title



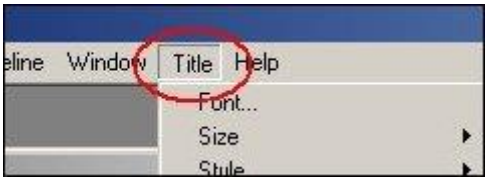
-على الفور ستظهر لك النافذة العائمة الخاصة بمكون العناوين. Title



-اللوحة العائمة لـ Title تحتوي على مجموعة من الأدوات والوظائف ، وفي اللوحة التالية عرض مختصر لها.

-لاحظ أن أيقونات بعض الأدوات الرسومية مثل أداة رسم الأشكال الحرة polygon shapeتتكون أيقونتها من جزءين ، أحداهما يقوم برسم خطوط وأشكال ذات لون تعبئة وأخرى ترسم خطوط مفرغة ، عندما تريد استخدام هذه الأداة وغيرها راعي القيام باختيار الجزء المناسب من الأيقونة .

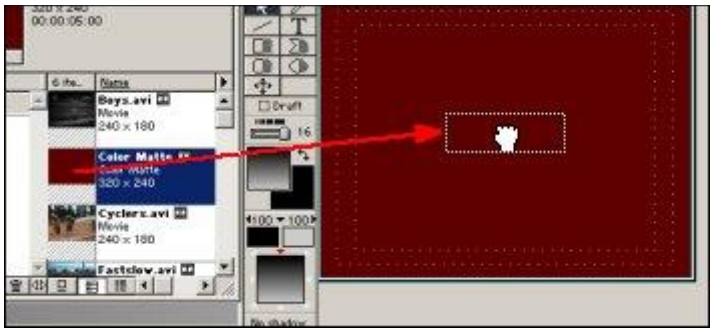
-أيضاً لاحظ أن Premiere يقوم بعد إنشاء مكون Title بإضافة قائمة جديدة بعنوان Title ، وهي القائمة التي ستمكنك من عمل تعديلاتك على النصوص والأشكال التي ستضيفها إلى المشهد .



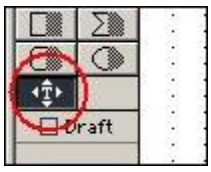
-والآن دعنا نقوم بإضافة بعض النصوص المتدفقة.

-برنامج Premiere لا يدعم اللغة العربية ، ومن أجل ذلك يمكنك الاستعانة بالنسخة الحديثة من برنامج الوسيط لكتابة النصوص المرغوبة وتحويلها إلى .. Premiere في برنامج الوسيط اكتب النصوص التي ترغب في إضافتها لمشهدك ، وعندما تنتهي قم بنسخ النص إلى الذاكرة بضغط مفتاح إلى الحافظة في نافذة برنامج الوسيط..

-عد الآن لبرنامج Premiere ، وقبل إضافة النص الموجود في الذاكرة قم بجلب المادة اللونية واجعلها خلفية Background لنافذة المعاينة في Title ، جلب الخلفية اللونية يكون بسحبها من نافذة Project إلى نافذة المعاينة Title ، وجود هذه الخلفية يساعدك في اتخاذ القرار الصحيح بخصوص وضع النصوص التي ستقوم بإنشائها وألوانها وتأثيرات الظلال الخ.



-الآن قم بتفعيل أيقونة Rolling Title الخاصة بإنشاء النصوص المتدفقة.



-ثم توجه لنافذة عرض Title وحرك مؤشر الماوس لإنشاء مساحة ظهور النصوص المتدفقة ، أنقر في أقصى الركن العلوي الأيسر ثم اسحب إلى أقصى الركن السفلي الأيمن .. لاحظ أننا نستهدف جعل النصوص تتدفق من أسفل الشاشة وتختفي في أعلاها ، من أجل ذلك راعي أن تجعل حدود مساحة النص المتدفق تقع تماماً مع حواف المشهد العلوية والسفلية.

-بعد أن تقوم بإنشاء المساحة سيتم تفعيل مساحة النص لتتمكن من إضافة نصوصك ، وبما أن النص موجود في الذاكرة فكل ما عليك هو ضغط مفتاح Ctrl+V من لوحة المفاتيح للصق النص الموجود في الذاكرة إلى المساحة.

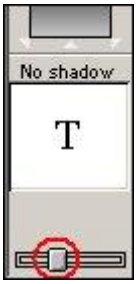
-النص سيظهر وكأنه عبارة عن طلاسم ، ستحتاج إلى تغيير الخط المستخدم لتلك النصوص ليكون احد الخطوط المتوافقة مع برنامج الوسيط والمرفقة معه .. وكما تفعل عادة في محررات النصوص التقليدية يمكنك أن تقوم بتنسيق نصوصك في نافذة Title ، والآن لتغيير نوع الخط المستخدم قم بعمل تحديد لكامل النص ثم انقر على زر الماوس الأيمن ومن القائمة المخبئة أختر أمر الخط. Font

-أنتقي احد الخطوط المناسبة التي تسمح بظهور الأحرف العربية من الخطوط المرفقة بالوسيط ، ثم عين حجم الخط المفضل ، بشكل عام لا تجعل أحجام النصوص أقل من المقياس ١٦ فهذا سيجعلها صغيرة جداً وعسيرة على القراءة.

-ستظهر بعد ذلك النصوص بالعربية في نافذة Title ، إذا كنت ترى أن بعض سطور نصوصك غير مرئية بسبب طولها فأمامك الخيار إما بتصغير النص أو التقليل من مفردات السطور الطويلة..

-الآن حاذي النص ليكون في منتصف الشاشة ، والنص في حالة اختيار ومن القائمة المخبئة اختر أمر Justify ثم أمر توسيط.. Center

-قم الآن بمعاينة النص بتحريك مقبض المعاينة Rolling Title Preview Slider ، لاحظ أن النص يبدو جامداً في مكانه..



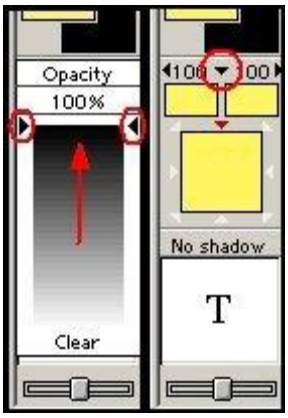
-لإضافة الحركة للنص ولجعله يبدأ في الظهور من أسفل المشهد ، قم بإضافة بعض الأسطر الخالية قبيل النص الموجود في السطر الأول ، لتضمن القيام بهذه العملية تأكد أن مشيرة الماوس موجودة في السطر الأول من النص ثم اكبس على مفتاح Home من لوحة المفاتيح لنقل المشيرة إلى بداية السطر ، ثم انقر مفتاح الإدخال Enter مراراً لإضافة بعض الأسطر الخالية قبل النص وبما يكفي لجعل النص مختفياً أسفل نافذة المعاينة لـ Title ، هذا الأمر ينبغي عليك تكراره في أسفل النص بإضافة بعض الأسطر الخالية لتضمن استمرار تدفق النص وحتى يختفي في أعلى الشاشة..

-قم بمعاينة مشهدك وكيفية عمل النصوص المتدفقة بتحريك مقبض المعاينة Rolling Title Preview Slider في نافذة.. Title

-والآن قم بتلوين نصوصك ، اختر كامل النص أو جزء منه واضغط مربع الألوان Object Color ..

-يمكنك أيضا جعل لون التعبئة شفافاً أو كامل الإعتام Overall Transparency وذلك برفع قيمة Opacity بالنقر على السهم الصغير ثم اختيار كل من مفتاحي Start

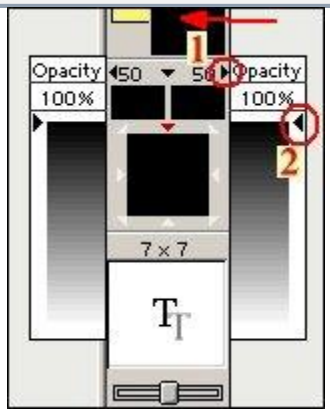
Transparencyو End Transparency مجتمعين بالنقر في منصف المساحة او كلاً على حدة..



-قم الآن بتوليد الظلال للنص ، في قسم Shadow Position قم بتحريك مؤشر الماوس حتى تتحول إلى شكل اليد ثم اكبس على حرف Tالموجود في النافذة وقم بسحب درجة الظلال نحو الجهة اليمنى السفلية ، راقب عداد الإزاحة الموجود أعلى النافذة حاول وضع قيمة إزاحة قدرها ٧×٧..

-لاحظ الآن تلك الظلال السوداء للنصوص في نافذة عرض .. Title

-قم بتعديل لون الظلال ولجعلها غير متدرجة ، اختر أولا لون الظلال Shadow Color المشار إليه بالسهم في اللوحة التالية ، ثم استخدم المقابض الصغيرة الموجود في الأطراف (رقم ١) وارفع قيمة اللون الأسود إلى ١٠٠ ٪ (رقم ٢)كرر العملية مع المفتاح الثاني للون التدرج المقابل..



-هاهو النص بعد تغيير لون الظلال إلى اللون الأسود الخالص ..

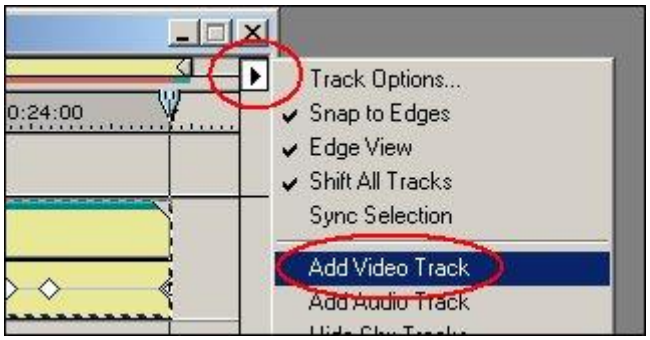
-الآن أغلق نافذة Title ، وعندما يطالبك Premiere بحفظ مكون Title قم بحفظه تحت اسم مميز ليتسنى لك إضافته إلى مكتبة مواد المشروع ، ولتقوم باستغلاله لاحقاً في ملفات مشاريعك المستقبلية القادمة..

تحريك النصوص:

-الخطوة المنطقة الآن هي إضافة مكون Title إلى المشهد الفيلمي ، لكن قبل ذلك فكر أين ستضعه.

-النصوص المتدفقة ستبدأ في الظهور في اللحظات الأخيرة من اختفاء المشهد الرابع وقبل أن يختفي المشهد تماماً .. هذا يعني أن جزءاً يسيراً جداً من مادة Title لابد وأن يتقاطع مع المشهد الرابع الموجود في طبقة الفيديوVideo 2 ، ولأن مكونTitle سيكون في المقدمة فستحتاج إلى إنشاء طبقة فيديو جديدة لتضع مكون Title فيها..

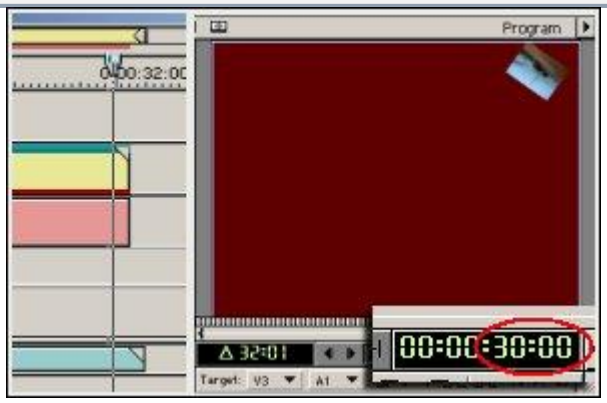
-لإضافة طبقة فيديو جديدة ، انتقل للقائمة الفرعية Timeline window menu في نافذة Timeline ، ثم اختر أمر إنشاء طبقة فيديو جديدة.. Add Video Track



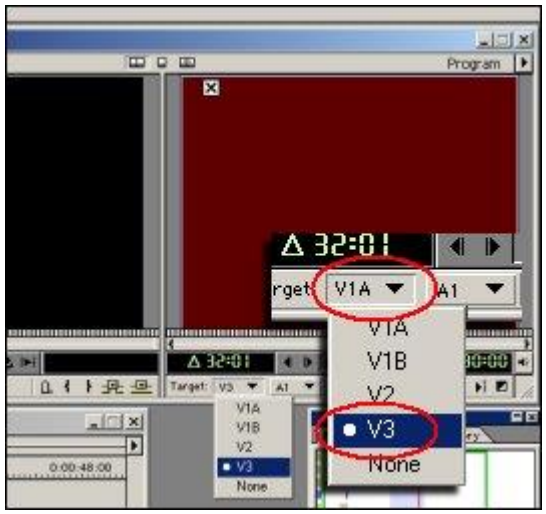
-على الفور سيتم إدراج الطبقة وستحمل اسم.. Video 3

-الآن يمكنك إضافة مكون العناوين Title إلى طبقة Video 3 مباشرة ، وذلك بسحب المادة من نافذة Project وإسقاطها في نافذة التحرير Timeline كما فعلنا ذلك مراراً في إضافة المواد السابقة ، ولأغراض تعليمية سنناقش في الخطوات التالية طريقة أكثر تقدماً ودقة لإضافة مواد إلى نافذة التحرير.

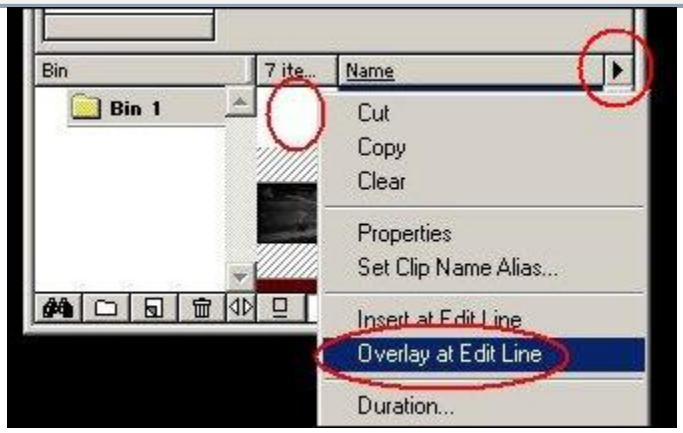
-الآن وقبل الشروع في تلك الخطوات ثم بنقل سطر التحرير Edit Line إلى الثانية ٣٠ تقريباً ، حيث لا يزال جزء من المشهد الرابع ظاهراً في الركن العلوي الأيمن قبل أن يختفي في الثواني التالية ، ما نريده هو جعل النصوص تبدأ في التدفق في هذه النقطة وقبل أن يختفي المشهد الرابع تماماً .. استعن بنافذة المعاينة Program للوصول إلى هذه النقطة..



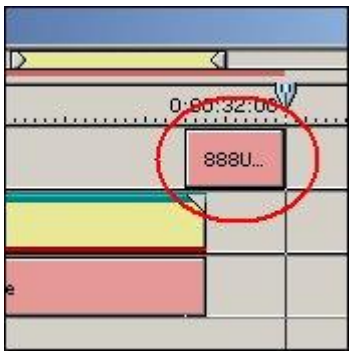
-الآن قم ومن نافذة المعاينة Program ، بجعل طبقة الفيديو Video3 هي الطبقة القابلة للتحرير ، اختر الاسم المختصر V3 لهذه الطبقة بفتح القائمة المنسدلة الخاصة بطبقات الفيديو..



-الآن عد لنافذة Project ، وأنتقي مادة Title ، ثم انقر بزر الماوس على السهم Project window menu، ومن القائمة أختر أمر الإدراج Overlay Edit Line الذي يسمح لك بإدراج مادة في نافذة التحرير بشكل مستقل بحيث لا تتأثر المواد الموجودة في طبقات الفيديو أو الصوت الأخرى بهذا الإدراج



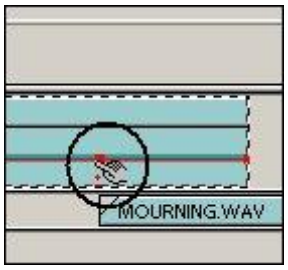
-لاحظ الآن مكون Title يعد أن تم إضافته في نافذة التحريرTimeinle في طبقة الفيديو Video 3 ..



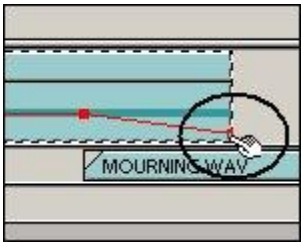
-عاين مشهدك الآن في نافذة Program ، ولاحظ كيف أن النص يبدأ في التدفق قبيل خروج المشهد الرابع من الإطار ، هذه العملية ستضمن بقاء عين المتفرج متابعة لما يجري في عرضك المثير..

-لم يعد يتبقى على إنجاز المشهد النهائي سوى القليل ، يمكنك تمييز الفترة الزمنية التي يظهر فيها النص المتفق بخلفية صوتية متميزة ، وباختصار قم بتقليص زمن المادة الصوتية

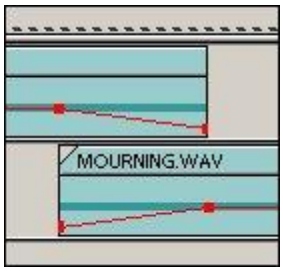
لتجعلها تنتهي في اللحظة التي يغادر فيها المشهد الرابع الإطار ، ثم قم بجلب مادة صوتية من طرفك لتكون خلفية صوتية لمكون العناوين والنصوص المتدفقة ، ضع الملف الصوتي الثاني في نافذةAudio 2 ، ثم قم بتوسيع كل من طبقة الصوت Audio 1 و) Audio 2طريقة توسيع الطبقات سبق مناقشتها سابقاً) ، ثم قم بعمل مفاتيح مناسبة لخفض حجم الصوت في طبقة الصوت Audio 1 مع خروج المشهد الرابع من الإطار.



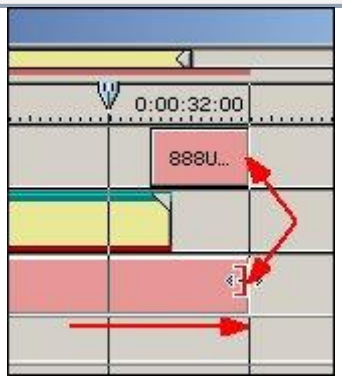
-خفض حجم الصوت في مساحة مناسبة هي المساحة التي يتقاطع فيها الملفات الصوتيان.



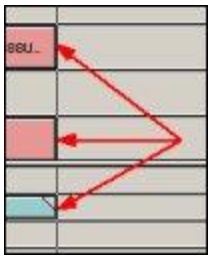
-كرر هذه العملية مع ملف الصوت الثاني في طبقة الصوتAudio 2 ، وقم بجعل المادة الصوتية تبدأ في الارتفاع تدريجياً بينما تنخفض قوتها في الملف الصوتي الأول لعمل انتقال سلس وناعم بين الملفين .. المادة الصوتية الثانية ستقوم بتغطية المساحة الزمنية التي يشغلها مكون النصوص المتدفقة في المشهد.



-وقبل أن تعاين مشهدك لا تنسى القيام بإطالة زمن اللوحة اللونية لتغطي المساحة الزمنية التي سيظهر فيها مكون.. Title

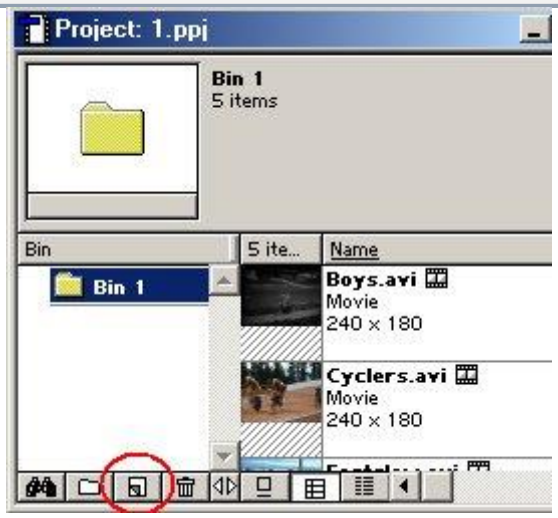


-حاذي الآن بين نهاية جميع المشاهد والمواد الصوتية (الملف الصوتي الثاني ونهاية مكون النصوص Title واللوحة اللونية (Color Matte ، استخدم الطرق التي تم مناقشتها سابقاً لعمل المحاذاة.



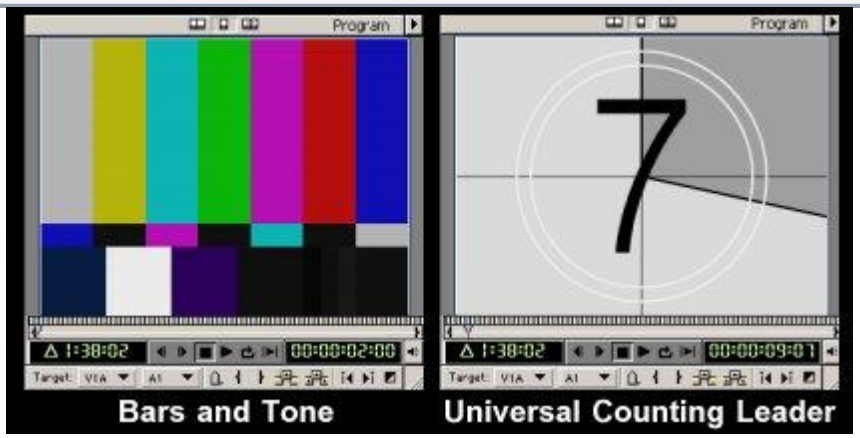
إخراج العمل بشكله النهائي:

-قبل الشروع في خطوة إنتاج الملف النهائي هذه جولة سريعة مع بعض الإضافات المتوفرة في برنامج Premiere ، هذه الإضافات يمكن أن تصبغ عملك النهائي بشيء من الحرفية ومحاكاة الأنماط التلفزيونية الشائعة .. سنعرض الآن باختصار لمادتين .. من نافذة Project اضغط على أيقونة إنشاء المواد.. Create Item



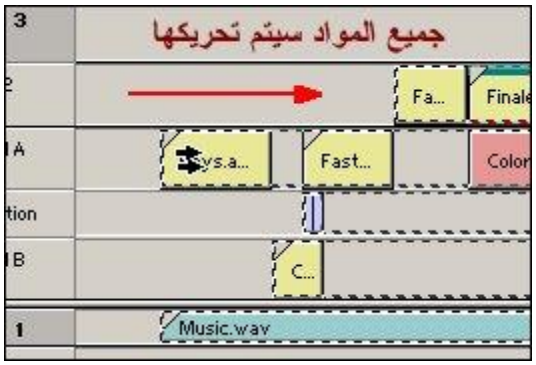
-أختر مثلاً مادة.. Bars and Tone

-المادة Bars and Tone هو مادة يقوم بإضافتها محررو البرامج في بداية برامجهم وتهدف إلى مساعدة المتفرج على ضبط جهاز الفيديو أو التلفزيون الخاص به وضبطه لالتقاط الإشارة التلفزيونية ، يمكنك أيضاً إضافة مكون عداد التأكد من صحة التزامن بين الصوت والصورةUniversal Counting Leader الذي يلجأ إليه المحترفون لضبط مشاهدهم ووضع ما يشبه عداد لبدء نقطة الصفر وعرض المشهد الأول من البرنامج التلفزيوني .. المؤثران يتم استخدامهم في ملف العرض المرفق مع هذا الموضوع .. المادة الأخيرة يمكن التغيير من خصائصها والألوان المستخدمة فيها.



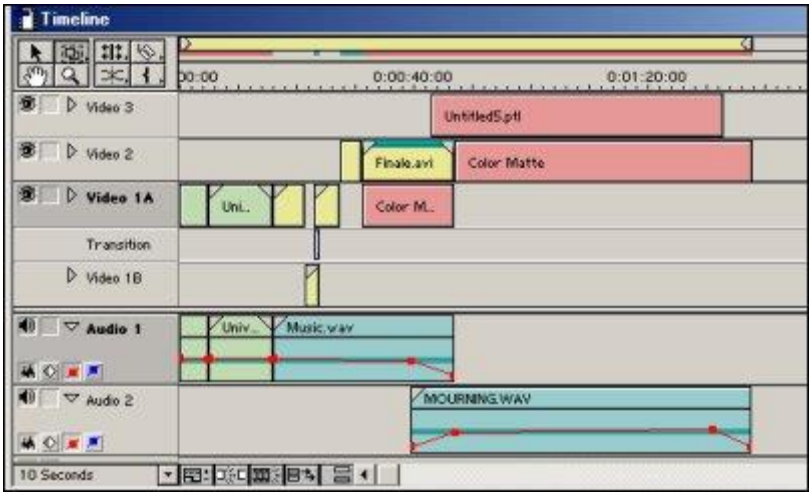
-ربما كنت تفكر الآن كيف سيمكن إدراج مثل هذه المواد في مقدمة البرنامج بعد أن امتلأت طبقات الفيديو والصوت بالمواد المختلفة والتي هناك تزامن فيما بينها ، حسناً لا تبتئس ، Premiereيملك أدوات كثيرة للتحكم في هذه المسألة ومن ذلك اختيار جميع الطبقات دفعة واحدة وتحريكها معاً لضبط بقاء تناسب مواضعها وتزامنها ، لفعل ذلك الآن اختر أمر اختيار جميع الطبقات Multitrack Select أو سريعاً بضغط مفتاح M من لوحة المفاتيح.

-انتقل لنافذة التحرير Timeline وقم بالنقر على المشهد الأول Boys.av ثم استمر بالضغط ليتم تحديد جميع الطبقات واسحب المواد قليلاً نحو الجهة اليمنى لتفسح المجال لإدراج المادتين السابقتين في أول العرض..

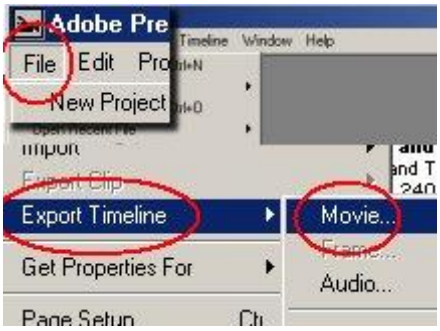


-استخدم الآن احد طرق الإدراج التي تم تناولها سابقاً لإدراج مكوني Bars and Tone

و Universal Counting Leader في بداية مشهدك وضعهما في طبقة الفيديو الرئيسية Video 1أو .. Video 1Aبعد أن تنتهي من ذلك سيكون برنامجك الآن جاهز للإخراج وعمل ملف الفيديو النهائي ، لاحظ الآن نافذة التحرير Timeline بعد أن تم الانتهاء من إدراج المواد وتعديلها..



-قم الآن بإخراج عملك ، افتح القائمة File ثم انتقي الأمر Export Timeline ثم Move .



-الأمر السابق يقوم بإخراج جميع المواد الموجودة في نافذة التحرير إلى ملف فيديو نهائي ، إن كنت تريد إخراج مادة بعينها فقم باختيارها أولا في نافذة التحرير وعوضاً عن اختيار الأمر السابق Export Timeline أختر الأمر. Export Clip

-عقب تنفيذ الأمر السابق ستظهر نافذة Export Timeline ، في خانة File Name قم بكتابة اسم للملف النهائي المستهدف ، ثم انقر على مفتاح Settings لتغيير خصائص

الملف المخرج..

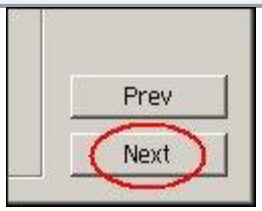
-بعد تشغيل مفتاح Settings ستنفتح نافذة معاينة وتعديل خصائص المشروع ، وهي النافذة المكونة من عدة أقسام أولها قسم. General export settings

-في اللوحة السابقة الأمر File Type يحدد نوعية الملف المخرج فيمكنك اختيار صيغ عديدة للملف كأن يكون ملف فيديو aviأو Mov ، وخانة Range تسمح لك بإخراج كامل العمل أو المساحة التي هي قيد التعيين سابقاً ، ووظيفة Export Video و Export Audioتمكنك من إخراج المواد الموجودة في طبقة الفيديو أو الصوت أو استبعادها ، وعقب

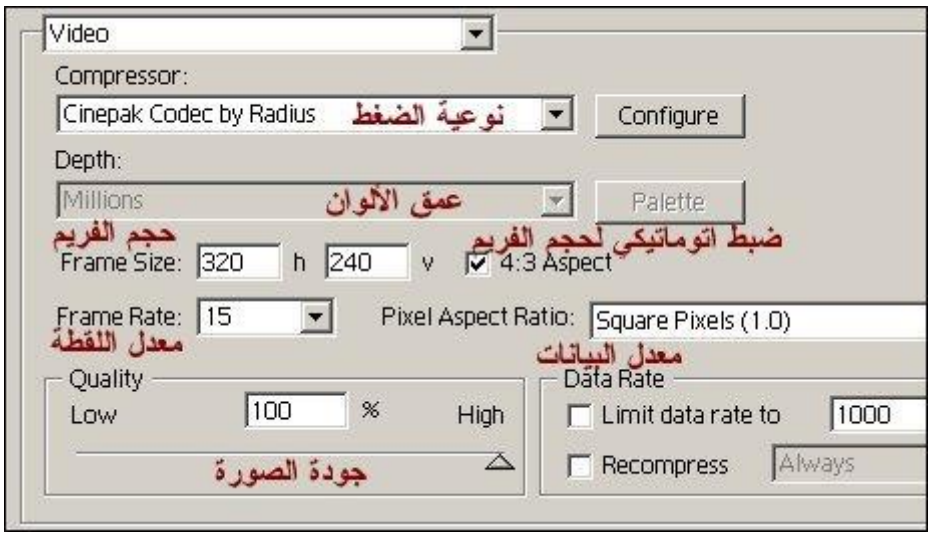
أن ينتهي البرنامج من إعداد الملف النهائي يمكنك معاينته بشكل تلقائي وذلك بتفعيل الأمر

Open When Finished، وإن كنت ستشغل بأمر ما أثناء تجهيز الملف فيمكن للبرنامج إصدار صوت للتنبيه عند اكتمال بناء الملف بتفعيل الخيار Beep When Finished، أما الأمر Embedding Options فستحتاجه عندما يكون هناك مواد تم ربطها إلى نافذة التحرير بدون أن يكون قد تم إدراجها فعلياً.

-بعد ذلك انقر على زر التالي لرؤية لوحة الخصائص التالية والخاصة بإخراج الفيديو..



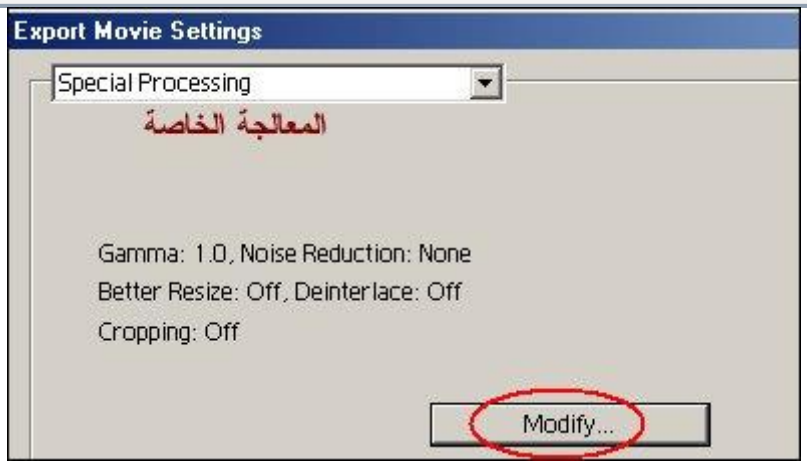
-من لوحة Video export settings يمكنك اختيار مستويات الضغط Compressor، كما يمكنك تحديد حجم الإطار وإبعاده لملف الفيديو Frame Size ، كما يمكنك التحكم في مستوى دقة وجودة الصورة المخرجة Quallity ، أما معدل اللقطة Frame Rate فهو المسئول عن ضبط سرعة عرض المادة ومعدل عرض اللقطات في الثانية الواحدة بحيث تصبح متوافقة عند العرض في الوسائط المتعددة المختلفة ، في مشروعنا هذا العدد المناسب هو ١٥ فالحالة الافتراضية للمشروع من بدايته تمت وفق هذه القيمة وهي القيمة المثلى لعرض الملف على أجهزة الحاسب الشخصية نظام Multimedia video for windows، وعندما يكون لديك وسائط للإخراج التلفزيوني ينبغي عليك مراعاة ضبط القيمة الصحيحة وتهيئة المشروع منذ البداية وفق ما تملكه من عتاد فيمكن مثلاً ضبط معدل اللقطات على ٣٠ لقطة في الثانية لتمكن من تجهيز مادة يتم عرضها على إشارة NTSC، وضبطها على ٢٥ للعرض من خلال نظام PAL.



-أما اللوحة الثالثة من لوحة الإعداد فهي خاصة بالصوت. Audio

-واللوحة التالية هي لوحة Keyframe and Rendering ، والتي تمكنك من ضبط خصائص الإخراج النهائي للملف بما في ذلك تجاهل إخراج المؤثرات والتعديلات في طبقة الصوت ، أما أمر Optimize Stillsفهو يعمل على تخفيض حجم الملف النهائي عند استخدامك لصور ثابته ، فلو كان لديك صورة تشغل ثانيتين مثلاً من زمن العرض فالبرنامج لن يقوم مع تفعيل هذا الخيار بإعادة توليد الصورة ٦٠ مرة ليتم تغطية المساحة بل سيقوم باستخدام الثانية الأولى فقط لإعادة رسم الصورة مجدداً في الثواني اللاحقة.

-نافذة الإعداد الأخيرة هي نافذة المعالجة الخاصة. Special Processing



-وبالضغط على مفتاح Modify ، سيتم فتح نافذة خصائص Special Processing ، حيث يمكنك تغيير أبعاد مشهدك النهائي ليتناسب مع وسيط الإخراج المستخدم ، كما يمكن تخفيف درجة التشويش في مادتك الأصلية ، وأيضاً تغيير ألوان Gamma ليتناسب الملف مع وسيط العرض الأخير.

-بعد أن تنتهي من ضبط تلك الخصائص اضغط على زر OK للعودة إلى نافذة إنشاء الملف ، وللشروع في بناءه وإخراجه اضغط زر حفظ Save ، وانتظر حتى ينتهي البرنامج من إعداد

الملف ، حيث سيقوم البرنامج وعند اكتمال عملية بناء الملف بفتح نافذة لمعاينة الملف المخرج.

-عاين الآن ملف العرض المرفق ، حجم الملف الأصلى بعد اكتمال بناءه هو ٤٦ ميجا بايت ، ولتسهيل تنزيل الملف من الشبكة قمت بضغطه مع التضحية قليلاً بالجودة .. حجم الملف التقريبي الآن هو ٩٨٠ كيلو بايت تقريباً.

المراجع

الرقم	المرجع
١	ادوبي بريميير – كلاس رووم بوك – شركة أدوبي