



آموزش برنامه Adobe Premiere

(قسمت دوم)

همانطور که در قسمت های قبلی نیز اشاره شد، پریمیر برنامه بسیار جذابی است که در سایه کمی پشتکار و ممارست می توان در آن اقدام به ساخت فیلمهایی زیبا و جذاب نمود. در این قسمت قصد داریم از پریمیر برای اعمال افکتهای زیبا بر روی فیلم استفاده کنیم پس با ما همراه باشید.

شروع کار

به روی آیکون برنامه پریمیر در روی میز کار یا منوی Start کلیک کنید تا برنامه پریمیر فعال گردد. پس از چند لحظه پنجره Load Project Setting در روی صفحه نمایش ظاهر می گردد. توسط این پنجره شما می توانید نوع منبعی که می خواهید جهت کار در پریمیر استفاده کنید را مشخص نمائید (منبع شما می تواند یک دوربین فیلمبرداری دیجیتالی یا یک CD-Rom باشد). در این پنجره شما باید نوع منبع مورد استفاده را معین کنید. در پنجره فوق در قسمت Available Presets شما می توانید شش منبع را به شرح زیر انتخاب کنید:

منبع DV-NTSC: این منبع برای استفاده از تصاویر دوربین های فیلمبرداری دیجیتالی استفاده می شود که از فرمت پخش NTSC استفاده می نمایند.

منبع DV-PAL: این منبع نیز برای استفاده از تصاویر دوربین های فیلمبرداری دیجیتالی استفاده می شود که از فرمت پخش PAL استفاده می نمایند.

منبع Multimedia: این منبع برای استفاده از تصاویر CD-ROM و یا اینترنت به کار برده می شود.

منبع ۶۴۰ * ۴۸۰ NTSC: این منبع برای استفاده از تصاویر دیجیتال استفاده می گردد.

منبع ۷۲۰ * ۴۸۰ NTSC: این منبع برای استفاده از تصاویر آنالوگ استفاده می شود.

منبع Video For Windows یا PAL QUICKTIME: این منبع برای تصاویر PAL که با فرمت MPEG یا AVI می باشد استفاده می شود.

بعد از انتخاب نوع منبع در کادر محاوره ای فوق بروی کلید OK کلیک کنید.

وارد کردن کلیپ ها و ایجاد یک rough cut



Ahoo Engineering Group

بعد از اعمال تنظیمات مورد نظر تان در کادر محاوره ای project setting Load پنجره اصلی برنامه پرمیر و در روی صفحه نمایش ظاهر می گردد. (در قسمت های قبلی به بررسی اجزای مختلف این برنامه پرداخته ایم). برای وارد کردن کلیپ ها از منبع مورد نظر تان:

۱- گزینه File را از زیر منوی Import در منوی File انتخاب کرده و در پنجره ظاهر شده (از منبع مورد نظر تان) فایل دلخواه را انتخاب نمایید.

نکته: برای وارد کردن چندین کلیپ به صورت همزمان شما می توانید از کلید Shift برای این منظور استفاده کنید.

با این کار فایل یا فایل های انتخابی تان در پنجره project ظاهر می گردد. این پنجره تمام فایل های وارد شده را لیست کرده و نام، نوع و مدت زمان پخش فایل مربوطه را نمایش می دهد. شما در این پنجره می توانید توضیحات دیگری را نیز به نام فایل اضافه کنید.

۲- حالا می خواهیم یک rough cut ایجاد کنیم. rough cut در واقع بکار بردن سکانس های جزئی در یک سکانس کلی می باشد. یک rough cut برداشت سریعی از صحنه های مهم در یک برنامه ویدیویی را ارائه می دهد و به شما امکان تصمیم گیری در مورد نقطه ای که می خواهید کلیپ را قطع، trim، ترانزیشن و افکتهای ویژه به آن اضافه کنید را می دهد. برای این منظور در صورتی که پنجره Timeline باز نیست گزینه Timeline را از زیر منوی Window انتخاب کنید.

۳- کلیپ های وارد شده تا زمانی که در پنجره Timeline قرار نگیرند نمی توان بر روی آنها کاری انجام داد. در پنجره Project کلیپ مورد نظر تان را انتخاب نموده و به داخل پنجره Timeline بکشید. هنگام کشیدن کلیپ تا قبل از رها نمودن دکمه ماوس، کلیپ به صورت کادر سیاه رنگ دیده می شود.

نکته: اولین کلیپ را همیشه سعی نمائید در تراک Video 1A قرار دهید. در صورتی که تراک Video 1A باز نیست برای باز شدن آن بر روی پیکان کوچک سیاه رنگ کنار تراک کلیک کنید تا باز گردد.

۴- کلیپ دیگری را از پنجره Project انتخاب کرده و به داخل پنجره Timeline بعد از اولین کلیپ بکشید به تنوی که ابتدای دومین کلیپ درست در انتهای اولین کلیپ قرار گیرد.

۵- در صورتی که کلیپ دیگری نیز دارید آنرا انتخاب کرده و به داخل پنجره Timeline بعد از کلیپ دوم بکشید.

۶- برای مشاهده فیلم در صورتی که پنجره Monitor فعال نیست گزینه Monitor را از زیر منوی Window انتخاب نمائید و در پنجره Monitor بر روی دکمه Play کلیک کنید و یا کلید Spacebar را در صفحه کلید فشار دهید. کلیدهای موجود در پنجره Monitor دقیقاً شبیه به کلیدهای دستگاههای صوتی تصویری می باشد.



اضافه نمودن صدا به فیلم

اگر شما قصد ساخت یک فیلم صامت را دارید این مبحث در این جا برای شما به پایان رسیده است ولی اگر می خواهید به فیلم ساخته شده خود صدا و موسیقی اضافه کنید:

۱- گزینه File از زیر منوی Import در منوی File انتخاب کنید و در پنجره باز شده فایل یا فایل های صوتی را انتخاب نمایید تا به پنجره Project اضافه گردد.

۲- در پنجره Project بر روی فایل صوتی مورد نظر تان کلیک کرده و آنرا به داخل تراک صوتی ۱ Audio بکشید. نمای فایل صوتی در تراک صوتی به صورت موج مانند می باشد.

۳- در پنجره Monitor در نمای Program بر روی کلید Play کلیک کنید تا صدا و تصویر به صورت همزمان پخش گردد.

اضافه کردن ترانزیشن (Transition)

همانطور که در قسمتهای قبلی نیز اشاره گردید به تبدیل یک صحنه به صحنه بعدی و یا یک کلیپ به کلیپ دیگر ترانزیشن می گویند. ساده ترین نوع ترانزیشن برشی از انتهای یک کلیپ به ابتدای کلیپ بعدی است. برای اضافه نمودن ترانزیشن:

۱- در صورتی که پنجره Transition باز نیست گزینه Show Transition را از زیر منوی Window انتخاب نمایید. همانطور که در پنجره باز شده مشاهده می کنید ترانزیشن های موجود در پنجره با یک آیکون شماتیک که نشان دهنده نوع تغییر است نشان داده شده است.

۲- برای متحرک نمودن ترانزیشن ها بر روی پیکان سیاه رنگ در بالا سمت راست پالت کلیک کنید و از منوی کشویی ظاهر شده گزینه Animate را انتخاب کنید.

۳- در پنجره Timeline خط زمانی را حرکت دهید تا به یک ثانیه قبل از انتهای اولین کلیپ برسید. حالا کلیپ دوم را در پنجره Timeline انتخاب نموده و آنرا به تراک ۱B Video بکشید. محل شروع آن دقیقاً در یک ثانیه قبل از اتمام کلیپ اولیه باشد. در این حالت هر دو کلیپ یک ثانیه با هم هم پوشانی دارند.

۴- در پالت Transition، ترانزیشن مورد نظر تان را انتخاب کرده و آنرا به داخل پنجره Timeline در تراک Transition بین دو کلیپ در قسمتی که دو کلیپ با هم هم پوشانی دارند بکشید.



Ahoo Engineering Group

هنگامی که در تراک مربوطه کلید ماوس را رها می سازید ترانزیشن به صورت اتوماتیک هم اندازه قسمت همپوشانی شده می گردد.

۵- برای مشاهده پیش نمایشی از ترانزیشن اضافه شده گزینه Preview را از زیر منوی Timeline انتخاب کنید و کلید Enter را در صفحه کلید فشار دهید



در قسمت قبلی ما روش تدوین نمودن ابتدایی کلیپها را تجربه کردیم و با اضافه نمودن ترانزیشن کلیپ ترکیب خود را زیباتر نمودیم.

در این قسمت قصد داریم به بررسی روشهای اعمال کنترل بر ساخت یک ترانزیشن و افکتهای ویژه پردازیم پس با ما همراه باشید.

تلفیق نمودن کلیپ ها بدون یکدیگر

۱- برنامه پریمیر را فعال کرده و کلیپی را به پنجره Timeline اضافه کنید. ترجیتا کلیپ وارد شده را در Video 1 قرار دهید.

۲- گزینه File را از زیر منوی import از منوی File انتخاب نمایید و یک تصویر را با فرمت eps را انتخاب و وارد پنجره Project نمایید.

۳- از پنجره Prject تصویر وارد شده را انتخاب کرده و به تراک ۲ Video وارد کنید.

۴- در پنجره Timeline ابزار انتخاب را انتخاب کنید و لبه تصویر وارد شده به تراک ۲ Video را انتخاب نموده و آن را بکشید تا کل کلیپ را پوشش دهد.

نکته: در پوشه Sampel برنامه پریمیر به صورت پیش فرض تصویری به نام Veloman وجود دارد، در این قسمت شما می توانید از این تصویر استفاده کنید.

۵- برای مشاهده پیش نمایشی از تصویر اضافه شده به کلیپ گزینه Preview را از منوی Timeline انتخاب کنید. اگر شما از تصویر Veloman برای این استفاده کرده باشید بروی کلیپ خود این تصویر را به صورت ثابت مشاهده می کنید.

اعمال افکت به تصویر اضافه شده

اگر می خواهید به تصویر اضافه شده بروی کلیپ افکتی را اضافه کنید یکی از زیبا ترین افکتهایی که ما به شما پیشنهاد می کنیم شفاف نمودن تصویر از یک مقطع کلیپ و پررنگ شدن تدریجی آن است. برای این منظور:

۱- تصویر Veloman را در پنجره Timeline انتخاب نموده و دستور Transparency را از زیر منوی Video در منوی Clip انتخاب کنید تا پنجره Transparency Settings در روی صفحه نمایش ظاهر گردد.



۲- در کادر محاوره ای ظاهر شده شما می توانید تصویر را در نمای Sample مشاهده کنید. در این هنگام آیکن Page Peel را انتخاب نمایید.

۳- در کادر محاوره ای Transparency Settings از منوی کشویی Key Type گزینه White Alpha Matte را انتخاب کنید این گزینه عمل عمل out Key کردن را در هر متیپی که شامل کانال آلفاست انجام می دهد.

۴- در نمای Sample حالا شما می توانید تصویر Veloman را در حالی که شفاف شده و کلیپ از پشت آن نمایان است مشاهده کنید.

۵- بروی کلید OK کلیک نمایید.

۶- برای مشاهده پیش نمایش، در حالی که کلید ALT را نگاه داشته اید. مکان نما را روی Time ruler قرار داده و آن را بکشید.

متحرک کردن کلیپ

برای تنوع بخشیدن به تصویر اضافه شده به کلیپ شما می توانید به آن حرکت داده؛ بچرخانید و آنرا بزرگ یا کوچک نمایید. برای این منظور:

۱- در پنجره Timeline فایل Veloman را انتخاب کنید.

۲- دستور Motion را از زیر منوی Video در منوی Clip انتخاب کنید تا کادر محاوره ای Motion Settings در روی صفحه نمایش ظاهر گردد.

۳- در سمت راست کادر محاوره ای باز شده شما می توانید پیش نمایشی از تصویر را مشاهده نمایید. در این نما توسط یک خط می توانید مسیر حرکت تصویر را در روی کلیپ مشاهده نمایید. فضای قابل مشاهده کلیپ در این نما با اسم Visible Area مشخص گردیده است.

۴- نقطه شروع مسیر (Start) را به سمت داخل بکشید و در کادرهای Rotation (چرخش)، Zoom (بزرگنمایی) و Delay (درنگ) تصاویر مورد نظرتان را برای نقطه شروع و پایان چرخش وارد نمایید.

۵- برای اضافه نمودن نقطه دیگری به خط مسیر حرکت تصویر بین نقطه شروع و پایان کلیک کنید تا یک نقطه حرکت دیگر تعریف گردد. به انتخاب نقطه می توانید آن را در جهت مورد نظرتان تغییر مکان دهید.



۶- در کادر محاوره ای فوق برای اتمام فرآیند بروی کلیک OK کنید.

۷- برای دیدن پیش نمایشی از افکت اضافه شده گزینه Preview را از منوی Timeline انتخاب کنید.

اعمال کنترل بر ترانزیشن اضافه شده به کلیپ

همانطور که گفته شده در قسمت قبلی ما به بررسی نحوه اضافه نمودن ترانزیشن بر کلیپ خود پرداختیم. برنامه پریمیر به صورت پیش فرض دارای ۷۵ ترانزیشن مختلف می باشد که هر کدام دارای پارامترهای مختلف جهت تنظیم هستند، برای اعمال کنترل بروی این ترانزیشن ها:

۱- بروی ترانزیشن اضافه شده به کلیپ دو بار کلیک کنید تا کادر محاوره ای تنظیمات آن در روی صفحه نمایش ظاهر گردد.

۲- در کادر محاوره ای تنظیم ترانزیشن شما با دو نما روبرو هستید که بنام A و B نامگذاری گردیده است. در کادر محاوره ای فوق برای مشاهده کلیپهای در حال اعمال ترانزیشن در نماهای موجود کادر تنظیم گزینه Show Actual Sources را فعال سازید.

۳- برای تنظیم کردن نقطه شروع و پایان عمل ترانزیشن، از اهرم های پنجره های مانیتور استفاده نمایید. نکته: در کادر محاوره ای اکثر ترانزیشن ها شما می توانید جهت حرکت و تبدیل ترانزیشن را تغییر دهید.

۴- در کادر محاوره ای تنظیم ترانزیشن شما حتی می توانید سرعت و حالت تغییر را بسادگی کنترل نمائید.

۵- برای مشاهده پیش نمایش گزینه Preview را از منوی Timeline انتخاب کنید.

خلاصه

در این قسمت به بررسی نحوه اضافه کردن یک تصویر به صورت لوگو بروی کلیپ پرداختیم، علاوه بر آن یاد گرفتیم که چگونه به این لوگو حرکت داده و آن را زیبا نمائیم و در انتها به بررسی نحوه اعمال کنترل بر ترانزیشن اعمال پرداختیم. سعی کنید افکتهای بررسی شده در این قسمت را شخصا تجربه کنید

قسمت چهارم



اگر مباحث قبلی این بخش آموزشی را دنبال کرده باشید حالا شما به سادگی می توانید، کلیپ مورد نظرتان را به صورت دلخواه جابجا نموده و یا توسط ترانزیشن با کلیپهای دیگر ترکیب کنید. اضافه کردن تصاویر به کلیپ خود و متحرک کردن آن را نیز تجربه کردید و یک کلیپ زیبا را به نمایش گذاردید. همه این مطالب مقدمه ای بود برای آشنایی هرچه بیشتر شما با صنعت میکس و مونتاژ فیلم در قالب برنامه ای کار آمد که پریمیر نام دارد. یا شاید بتوان گفت برای سفر به دنیای جذاب پریمیر این تجربیات اولین قدمها بود. در این قسمت روشهای اعمال افکتهای مختلف بر روی کلیپ خود را بررسی خواهیم کرد. (افکتهایی مانند اضافه نمودن صدا، فیلتر، محوشدگی و ...).

اضافه نمودن صدا به کلیپ

۱- برای وارد کردن یک کلیپ، همان طور که در قسمتهای قبلی نیز ذکر گردید، گزینه File را از زیر منوی Import در منوی File انتخاب کرده و از پنجره باز شده کلیپ مورد نظرتان را انتخاب نموده تا به پنجره Project اضافه گردد.

۲- کلیپ وارد شده به پنجره Project را توسط ماوس گرفته و به پنجره Timeline در Video 1 اضافه کنید.

۳- حالا می خواهیم موزیک مورد نظرماتان را به پروژه اضافه کنیم، برای این منظور گزینه File را از زیر منوی Import در منوی File انتخاب نموده و یک فایل موسیقی را به پنجره Project اضافه کنید.

۴- بر روی آیکون فایل صوتی در پنجره Project کلیک کرده و آن را به تراک Audio 1 بکشید.

۵- بر روی پیکان سمت چپ نام تراک کلیک کنید تا تراک مربوطه باز گردد. حالا شما می توانید نمایی موجی شکل را از تراک صوتی مشاهده کنید.

۶- در کنار نام تراک صوتی، بعد از آیکون بلند گو بر روی کادر مربوطه کلیک کنید تا تراک صوتی قفل گردد.

۷- در پنجره مانیتور، در نمای Program بر روی کلید Play کلیک کنید تا بتوانید پیش نمایش را از پروژه مشاهده نمایید

محو تدریجی یک کلیپ و نمایش کلیپ دیگر

در این قسمت ما قصد داریم یک کلیپ را به تدریج محو نموده و به کلیپ دیگر برسیم، برای این منظور گزینه opacity بیشترین کاربرد را برای ما خواهد داشت.



برای این منظور:

۱- کلیپی را به تراک Video۲ وارد نمائید.

۲- بر روی فلش سمت چپ نام تراک Video۲ کلیک کنید تا نوار Opacity در زیر تراک نمایان گردد. به صورت پیش فرض Opacity برابر ۱۰۰٪ می باشد.

۳- مکان نمای ماوس را بر روی نوار Opacity قرار دهید (در این هنگام مکان نمای شما به یک انگشت تبدیل می شود). بعد از طی حدود ۳ یا ۴ دقیقه از مسیر کلیپ بر روی خط Opacity کلیک کنید تا یک مربع سیاه رنگ در روی نوار Opacity ظاهر گردد. این مربع سیاه رنگ دستگیره یا handle نام دارد. با کلیک نمودن روی این دستگیره شما می توانید جهت محو شدگی را تنظیم نمائید. به وسیله این دستگیره ها میزان محو شدگی دلخواه را بر روی کلیپ اعمال کنید.

نکته: در صورتی که در هنگام جابجا کردن دستگیره ها کلید Shift را در صفحه کلید فشار دهید میزان جابجایی به صورت ۵ درصد، ۵ درصد خواهد بود.

۴- به وسیله دستگیره ها یک شیب رو به پایین ایجاد کنید. فراز و فرود این شیب میزان Opacity را کنترل می نماید.

۵- برای مشاهده پیش نمایش کلید Alt را در صفحه کلید فشار دهید و به آرامی Timeruler را در بالای کلیپ ویرایش شده بکشید.

افزودن فیلتر به کلیپهای ویدیویی

در برنامه پریمیر شما به سادگی می توانید فیلترهای مختلف را بر روی کلیپ های ویدیویی اعمال نمائید و افکتهای زیبایی را خلق نمائید. برای این منظور:

۱- کلیپی را به پنجره Timeline وارد نمائید و آن را به حالت انتخاب درآورید.

۲- گزینه Filter را از زیر منوی Clip انتخاب کنید تا پنجره Filter در روی صفحه نمایش ظاهر گردد.

۳- در پنجره ظاهر شده گزینه Camera Blur را از ستون Available انتخاب کرده و روی کلید Add کلیک کنید تا پنجره Camera Blur در روی صفحه نمایش ظاهر گردد. در این پنجره اولین فریم کلیپ به صورت پیش فرض نمایش داده می شود.



۴- در پنجره فوق اهرم مربوطه را بر روی نقطه صفر برده و بر روی OK کلیک کنید. فیلتر Camera Blur در پنجره Filters در دستور Current نمایان می گردد، فیلترهایی که در این ستون لیست می شوند به کلیپی که در حال تاضر در Timeline در حالت انتخاب است اعمال می شوند.

۵- برای کنترل افکت فیلتر Camera Blur می توانید از تغییرات وضوح استفاده نمایید، برای این منظور شما باید از Key Frames استفاده کنید. Key Frames در واقع یک خط زمانی است که در پایین کادر محاوره ای ظاهر می شود و نشان دهنده زمان تداوم کلیپ جاری می باشد. پیکانهای سیاه و سفید در این خط زمانی به شما امکان کنترل شکل شروع و پایان افکت و میزان تیرگی را در کل مسیر می دهند. با حرکت KeyFrame کلیپ نیز متقابلاً در نمای Program در پنجره Monitor حرکت می کند.

۶- پنجره Filters را حرکت دهید تا نمای Program در پنجره Monitor قابل رؤیت باشد سپس بر روی اولین پیکان Keyframe کلیک کرده و به سمت راست بکشید (اولین مثلث سمت چپ) تا به صحنه مورد نظرتان برسید.

۷- بر روی کلید Edit کلیک کنید.

۸- مطمئن شوید که اهرم کشویی بر روی نقطه صفر تنظیم شده و سپس بر روی OK کلیک کنید. با این کار یک Key Fram جدید ساخته شده و میزان محو شدگی نیز افزایش می یابد.

۹- در پنجره Filters در بین دو Key Frame کلیک کنید تا صفحه مربوط به تنظیمات فیلتر Camera Blur در روی صفحه نمایش ظاهر گردد.

۱۰- در کادر محاوره ای ظاهر شده اهرم کشویی را به نقطه ۸۰٪ بکشید و کلید OK را کلیک کنید. نکته: محل دقیق Key Fram های ایجاد شده را به دقت و به دلخواه تنظیم کنید. از آنجا که در این بخش هدف خاصی را از اعمال این فیلتر دنبال می کنیم فقط این بار از مراحل ارائه شده ما پیروی نمائید.

۱۱- Key Frame جدید را بکشید تا در timecode عدد ۰۰:۰۰:۲۵:۰۰ خوانده شود.

۱۲- Key Frame انتهایی را انتخاب کنید (پیکان سمت راست) و روی کلید Edit کلیک کنید.

۱۳- یک بار دیگر اهرم کشویی را حرکت داده تا به نقطه ۸۰٪ برسید و بر روی کلید OK کلیک کنید.

۱۴- در پنجره Filter بر روی کلید OK کلیک کنید.

۱۵- پیش نمایش از پروژه را مشاهده و آن را ذخیره کنید.

خلاصه



Ahoo Engineering Group

در این قسمت ما به بررسی نحوه اضافه کردن موسیقی و صدا به کلیپهای خود در برنامه پریمیر پرداختیم و یاد گرفتیم که چگونه مانند یک تدوین گر حرفه ای قسمتهای مختلف یک کلیپ را برش داده و آنها را به قسمتهای دیگر بچسبانیم. در انتهای این مبحث با نحوه اضافه کردن فیلتر به کلیپ آشنا گشتیم. این قسمت شاید به نظر کمی مشکل به نظر برسد ولی نتیجه نهایی بسیار لذت بخش خواهد بود. شما در انتخاب و اعمال فیلتر در برنامه پریمیر کاملاً مختار می باشید. زیباترین اوقات را در ساخت کلیپهای زیبا و جذاب به وسیله برنامه پریمیر برای شما آرزو مندیم.



به شما تبریک می گوئیم تا به حال شما چیزهای زیادی در کار با برنامه پریمیر فرا گرفتید ولی در کار با برنامه پریمیر شما باید به نکات کوچک ولی بسیار مهمی توجه نمایید. این نکات تأثیر شگرفی بر نتیجه نهایی کار شما خواهد گذاشت. در این قسمت می خواهیم به بررسی این نکات پردازیم پس با ما همراه گردید:

زمان در برنامه پریمیر

در ساخت کلیپ های ویدیویی زمان نقش بسیار مهم و کلیدی را ایفا می کند. در هر پروژه فیلمسازی با معین نمودن timebase زمان را به کنترل خود در می آورید، برای مثال timebase برابر ۳۰ به این معنی است که هر ثانیه به ۳۰ واحد تقسیم گردیده است. زمان دقیق محل مورد ویرایش به timebase مشخص شده شما بستگی دارد. از طرفی استفاده از timebase متفاوت باعث وقوع تقسیمات زمانی در محلهای مختلف می شود.

تقسیمات زمانی در یک کلیپ به وسیله Source frame rate تعیین می گردد. برای مثال هنگامی که از کلیپ مبدأ با استفاده از دوربین ویدیویی با rate frame برابر ۳۰ فریم در ثانیه تصویربرداری می کنید دوربین هر صحنه را در یک سی ام ثانیه ضبط می کند. توجه داشته باشید که هر اتفاقی که بین این فواصل یک سی ام ثانیه ای رخ داده، ضبط نمی شود. بنابراین یک Frame rate بالاتر، متناسب با زمان، درجه وضوح بالاتری را فراهم می کند.

برای پخش ثابت و آرام باید Frame rate timebase مبدأ و frame rate پروژه، یکسان باشند. عموماً از ۲۴ Fps (فریم در ثانیه) برای ویرایش تصاویر متحرک، از ۲۵ Fps برای ویرایش تصاویر ویدیویی PAL، ECAM S، از ۲۷/۹۷ Fps برای ویرایش تصاویر ویدیویی NTSC و از ۳۰ Fps برای سایر تصاویر ویدیویی استفاده می گردد.

بعضی مواقع سیستم های زمانی با هم منطبق نمی گردند. برای مثال از شما می خواهند یک فیلم ویدیویی جهت توزیع CD-ROM بسازید به طوری که باید کلیپ های تصاویر متحرک مبدأ با ضبط ۲۴ Fps با کلیپ های ویدیویی مبدأ با ضبط ۳۰ Fps با استفاده از timebase برابر ۳۰ برای Frame rate نهایی CD-ROM با حالت ۱۵ Fps ترکیب شود. وقتی هیچ یک از این تصاویر تطابق پیدا نکنند در متناسبه لازم می شود که برخی از فریم های تکراری را حذف نمایید، در نتیجه ممکن است کار خراب و غیرقابل مشاهده گردد و این امر به timebase و Frame rate به کار رفته در پروژه بستگی دارد. نکته: همیشه کلیپ های خود را با همان سرعت فریمی ضبط کنید که می خواهید آن را نهایتاً ارسال کنید. برای مثال اگر می دانید که کلیپ های مبدأ با ۳۰ Fps ارسال خواهند شد کلیپ ها را به جای ۲۴ Fps با سرعت ۳۰ Fps ضبط کنید.



همانطور که ذکر گردید هنگامی که سیستم های زمانی با هم تطبیق نمی یابند عامل بسیار مهم تنظیم timebase است که شما باید برای بیشتر رسانه های نهایی تناس به صورت مناسب انتخاب کنید. برای مثال اگر در حال تهیه یک تصویر متحرک هستید که می خواهید در تلویزیون پخش گردد باید بدانید که مهمترین عامل در پروژه تعریف یک timebase برابر ۲۴ Fps است.

تنظیم زمان بوسیله timebase

توسط timecode شما می توانید شمارش فریم های موجود در یک پروژه فیلمسازی را تعریف کنید. برای هر پروژه timecode را به نتوی تنظیم کنید که بیشترین تناسب رسانه ای را با پروژه شما داشته باشد.

Deck ها و Camcorder های نوار ویدیویی می توانند timecode را مستقیماً روی نوار ویدیویی بخوانند و بنویسند و به شما اجازه می دهند که صدا و تصویر را همزمان نموده، ویرایش کنید و یا ویرایش غیر خطی انجام دهید.

وقتی که timebase استاندارد NTSC (برابر با ۲۹/۹۷ Fps) استفاده می کنید اختلاف اعشاری ۳۰ Fps بین Timecode و Timebase موجب ایجاد یک اختلاف بین زمان تداوم برنامه به نمایش درآمده و زمان تداوم واقعی آن می شود. گرچه این اختلاف در ابتدا کم است ولی هر چه زمان تداوم افزایش یابد مانع ایجاد یک برنامه در زمان تعیین شده می گردد.

timecode ریزش فریم یک استاندارد SMPTE (انجمن مهندسين تلویزیون و تصاویر متحرک) برای تصاویر با درجه فریم ۲۹/۹۷ Fps است که این خطا را از بین می برد و زمان دقیق NTSC تظ می شود، وقتی از ریزش timecode استفاده می کنید. پریمیر و فریم اول هر دقیقه را بجز دقیقه دهم، دوباره شماره گذاری می کند، برای مثال فریم بعد از ۲۹/۵۹ بر چسب ۱:۰۰:۰۲ می خورد. نوار فریمی از بین نمی رود زیرا ریزش فریم timecode، واقعاً سبب ریزش فریم ها نمی شود بلکه فقط شماره فریم ها را از قلم می اندازد. در پریمیر ریزش فریم timecode به وسیله نقطه ویرگول بین اعداد در نرم افزار نمایش داده می شود و timecode بدون ریزش، فریم را به وسیله دو نقطه روی هم بین اعداد در صفحه نمایشهای timecode نمایش می دهد.

تصاویر پیوسته و تصاویر ناپیوسته

یک تصویر در صفحه تلویزیون و یا مانیتور شما شامل خطوط افقی است. در اینجا بیش از یک راه برای نمایش این خطوط وجود دارد اکثر کامپیوترهای شخصی با استفاده از سیستم تصویری ناپیوسته مطالب را نمایش می



دهند که این خطوط در یک فریم از بالا به پایین قبل از اینکه فریم دیگری ظاهر شود در یک گذر به نمایش درمی آیند.

استاندارد های تلویزیونی از قبیل استانداردهای PAL، NTSC و SECAM سیستم های تصویری پیوسته هستند. جایی که هر فریم به دو ناتیبه تقسیم شده است، هر ناتیبه شامل خطوط افقی در فریم است. یک تلویزیون اولین ناتیبه از خطوط متناوب را روی تمام صفحه، نمایش می دهد و سپس دومین ناتیبه را برای تکمیل فضای خالی مابین ناتیبه قبلی را به نمایش در می آورد. یک فریم تصویری NTSC تقریباً هر یک سی ام ثانیه نشان داده می شود که تاوی دو ناتیبه پیوسته است که هر کدام تقریباً در یک شصتم ثانیه نمایش داده می شوند، ناتیبه ای که شامل بالاترین خط پویش در فریم است ناتیبه بالایی و ناتیبه دیگر ناتیبه پایینی نامیده می شوند.

وقتی که در حال پخش یا ارسال تصویر پیوسته هستید، اطمینان حاصل کنید که ترتیب نواتی ای که تعیین می کنید با سیستم گیرنده ویدیویی مطابقت داشته باشد، در غیر این صورت ممکن است با پرش ظاهر شود و لبه های موضوعات در فریم مانند دندان های شانه، شکسته نشان داده شود.

تصویر ناپیوسته

اگر می خواهید در یک کلیپ تصویری پیوسته یک فریم را آهسته تر نمایش دهید و یا تصویر را نگه دارید، ممکن است که بخواهید مانع از ناپدید شدن یا پرش تصویر با استفاده از ناپیوسته سازی فریم ها شوید این امر موجب تبدیل نواتی پیوسته در فریم های کامل می شود. اگر از کلیپ های مبدأ با پویش پیشرو (از قبیل فیلم یا انیمیشن) در یک فیلم ویدیویی استفاده می کنید، با استفاده از فرایند رندرینگ فیلد فریم ها را به فیلدهایی تفکیک کنید به طوری که حرکت و افکت ها به صورت کاملاً پیوسته شود