ئۇيغۇرچە خەتلىك فىلىم
ئىشلەش قوللانمىسى

ئېلكىتاپ ئىشلىگۈچى : ئابرال

مۇندەرىجە

كىرىش سۆز...3
فىلىم يېزىق ھۆججىتىنى تەرجىمە قىلىش ئۇسۇلى...4
ئۇيغۇرچە يېزىق ھۆججىتى بىلەن فىلىمنى بىرلەشتۈرۈش ئۇسۇلى 8
ئۇيغۇرچە خەتلىك فىلىملەردىكى ئاسما خەت شەكلىگە ھەرخىل ئۈنۈملەرنى قوشۇش.................14
1ـ ئاسما خەت شەكلى ھۆججىتى توغرىسىدا 14
2. SSA ھۆججىتىنىڭ قۇرۇلمىسى 16
3. SSA ھۆججىتىنىڭ تۈرلۈك كودلىرى ۋە ئۇنىڭ ئىشلىتىش ئۇسۇلى..............................21
4. SSA كودىنى ئۆگىنىشتە دىققەت قىلىدىغان نۇقتىلار: 25
5. كود مىساللىرى 27
ئاخىرقى سۆز..30

كىرىش سۆز

ھۆرمەتلىك تورداش، سىز بىلىك كۆلۈبى ۋە ئىنتىل سەيناسىدا تارقىتىلغان ئۇيغۇرچە خەتلىك فىلمەلەرنى كۆرۈپ، ئۆزىڭىزنىڭمۇ شۇنداق ئۇيغۇرچە خەتلىك فىلمەلەرنى ئىشلەپ باققۇڭىز كەلگەنمۇ؟ ئۇنداق بولسا دەرھال ھەركەتكە كېلىڭ – دە، بۇ ئېلكىتاپنى چۈشۈرۈپ كۆرۈڭ.ئەگەر سىز راستىنلا ئۇيغۇرچە خەتلىك فىلىم ئىشلەشكە قىزىقسىڭىز بۇ ئىلكىتاپ سىز ئۈچۈن زۆرۈر ئوقۇشلۇق بولۇپ قالغۇسى.

بىزنىڭ بۇ ئېلكىتاپنى ئىشلەپ تارقىتىشتىن مەقسىتىمىز پەقەتلا، بۇ ئېلكىتاپ ئارقىلىق ئۇيغۇرچە خەتلىك فىلىم ئىشلەشكە قىزىقىدىغان دوستلارنى كۆپەيتىپ، ئۇلارنى تىخنىكا بىلەن تەمىنلەپ، بۇنىڭ تۆرتكىسى بىلەن تېخىمۇ كۆپ نادىر فىلمەلەرنى تورداشلارغا سۇنۇشتىن ئىبارەت.

بىز ھەرگىزمۇ ئۇيغۇر تور ساھەسىدە يەنە بىر قالايمىقانلىقنىڭ كېلىپ چىقىشىنى ئۈمىد قىلمايمىز. شۇڭا بۇ ئىلكىتاپنى كۆرگەن ھەر بىر تورداشقا تەۋسىيە قىلىدىغىنىمىز، ئەگەر راستىنلا ئۇيغۇرچە خەتلىك فىلىم ئىشلەشكە قىزغىن ئىشتىياق باغلىغان بولسىڭىز،دەرھال بىلىك – ئىنتىل تەرجىمە فىلىم گۇرۇپپىسىغا قاتنىشىڭ.

ياكى بولمىسا بىر نەچچىڭلار بىر گۇرۇپپا بولۇپ تەشكىللىنىپ ،ئاندىن فىلىمنى راۋرۇس، سۈپەتلىك ھالدا ئىشلەپ تارقىتىشىڭلارنى ئۈمىد قىلىمىز. ھەرگىزمۇ بۇ تېخنىكىنى ئىگەللەپلا، ئۆزۈڭلار بىلگەنچە فىلىم كىرىشتۈرۈپ، ئېغىر خاتالىقلار مەۋجۇت بولغان،سۈپەتسىز ھالدىلا تارقىتىۋىتىپ،كىشلەرنى ئۇيغۇرچە خەتلىك فىلمەلەردىن زېرىكتۈرۈپ قويماڭ.

بىلىك ـ ئىنتىل ئۇيغۇرچە خەتلىك فىلىم گۇرۇپپىسىنىڭ QQ توپ نومۇرى : 67041280

ئۇيغۇرچە خەتلىك فىلىم تارقىتىش تور بېتى : www.uyterjime.com

بۇ ئېلكىتاپنىڭ بارلىق ھوقۇقى ئابرال ئېلكىتاپ بىلوگىغا خاس بولۇپ، بۇ ئېلكىتاپ ئابرال ئېلكىتاپ بىلوگىدا ھەقسىز تارقىتىلدى. ئابرال ئېلكىتاپ بىلوگىنىڭ رۇخسىتىسىز ھەر قانداق ئورۇن ياكى شەخسنىڭ سودا ياكى پايدا ئېلىش خارەكتىرىدە ئىشلىتىشىگە بولمايدۇ. ئەگەر باشقا تەكلىپ پىكىرلىرىڭىز بولسا بىۋاستە مەن بىلەن ئالاقە قىلسىڭىز بولىدۇ.

ئالاقە ئېلخەت ئادرىسى: abral@live.cn

ھۆرمەت بىلەن: ئابرال ئېلكىتاپ بىلوگىدىن (بىلىك ـ ئىنتىل)

ئۇيغۇر ئېلكىتاپ تارقىتىش تور بېتىدىن :

ئابرال.

http://ilkitap.blogbus.com

25-12-2008

فىلىم يېزىق ھۆججىتىنى تەرجىمە قىلىش ئۇسۇلى.

بۇ يازما ئىنتىل مۇنبىرىدىكى توردىشىمىز rock نىڭ يازمىسى.

1. ئالدى بىلەن سىز تەرجىمە قىلماقچى بولغان كىنونى ۋە كىنو يېزىق ھۆججىتىنى چۈشۈرىسىز. يېزىق ھۆججىتى Srt شەكلىدە بولىدۇ، ئۇنى www.shoot.cn دىن چۈشۈرەلەيسىز. كىنو ھۆججىتى AVI شەكلىدە بولىدۇ. www.verycd.com تور بېتىدىن ئېلېكتىرونلۇق ئىشەك ئارقىلىق چۈشۈرەلەيسىز . ئەگەر سىز كىرىشتۈرۈشنى ئۆيلىمىغان بولسىڭىز كىنو ھۆججىتىنىڭ الغان شەكلى بولسىمۇ بولىدۇ . پەقەت بىر تەرەپتىن كۆرۈپ تەرجىمە قىلىشقا ئىشلىتىش ئۈچۈنلا چۈشۈرگەن بولىسىز .

2. چۈشۈرگەن Srt نى خاتىرە دەپتەردە ئېچىپ بىر جۈملە ـ بىر جۈملىدىن تەرجىمە قىلىسىز، پەقەتلا تېكىست مەزمۇنىلا تەرجىمە قىلىسىز، باشقا ۋاقىت دېگەندەك ئۇچۇرلىرىغا تېگىشمەڭ. يېزىپ بولغان تېكىستنى ساقلاشقا ئالاھىدە ئەھمىيەت بېرىش كېرەك. چوقۇم Unicode ھالىتىدە ساقلاپ چېكىنىش كېرەك.

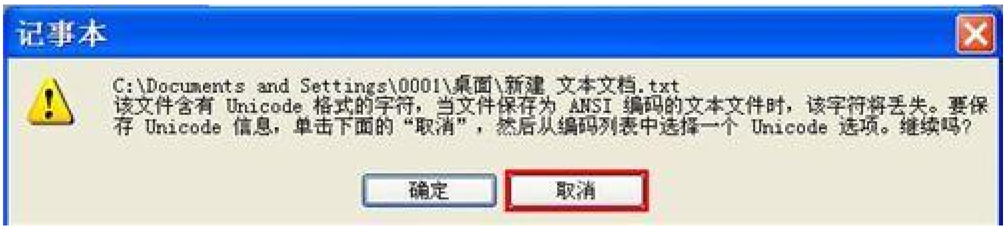
```
20
00:02:12,395 --> 00:02:13,862
مەن نەق مەيداندا يوقتۇم

21
00:02:13,896 --> 00:02:17,093
نېمىدەپ تېخىچە ھايات؟
بۇ بەك قىزىق بولدىغۇ!

22
00:02:17,133 --> 00:02:20,227
بەلكىم ئۇ ئازابقا قانمىغان چېغى

23
00:02:20,269 --> 00:02:22,066
بىلمىدىم

24
```

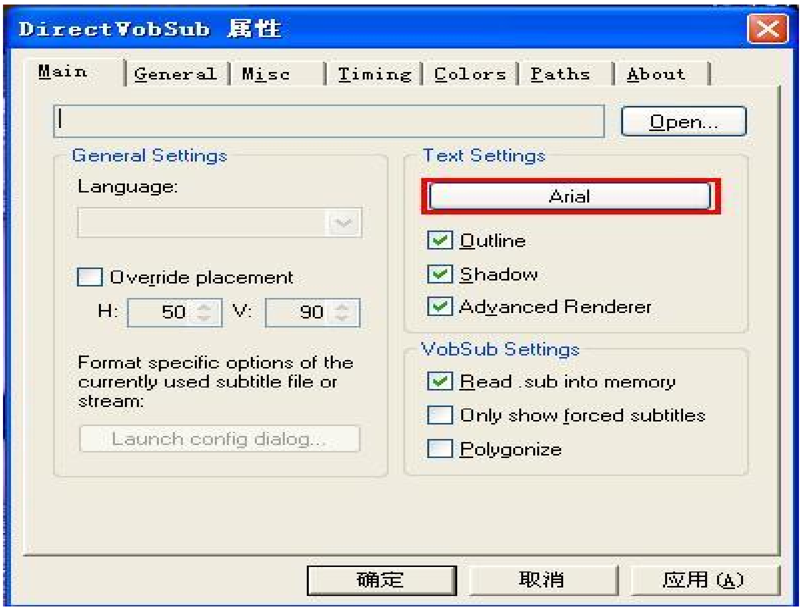


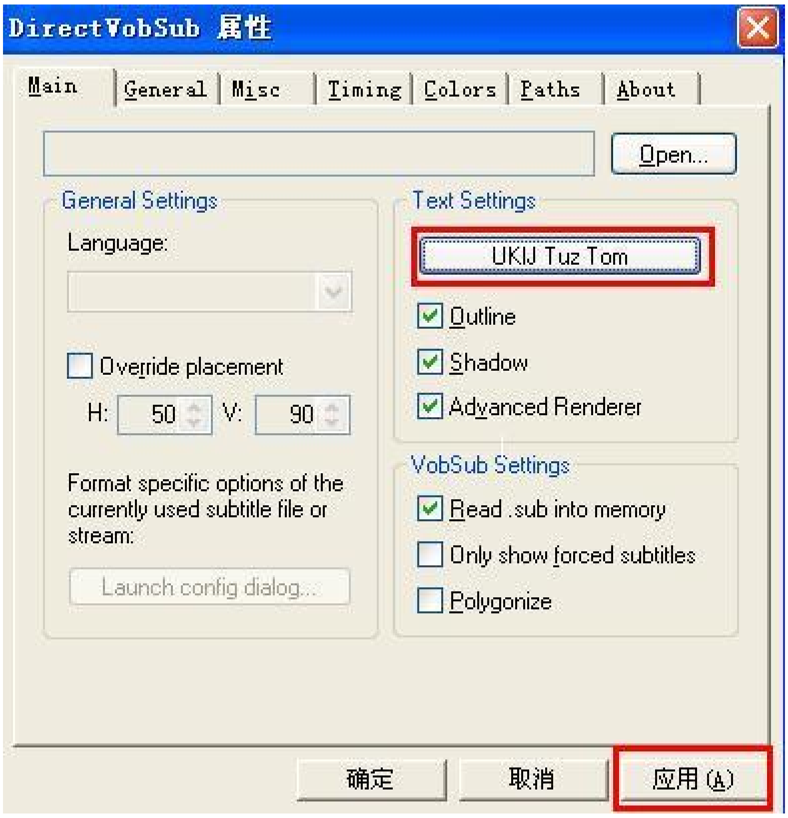
بۇ چاغدا ھەرگىزمۇ ئالدىراپ، جەزم كۇنۇپكىسىنى بېسىۋەتمەڭ. چوقۇم «ئىناۋەتسىز» كۇنۇپكىسىنى بېسىڭ.

مانا بۇ كۆزنەكتىكىدەك Unicode دېگەن خەتنى تاللاپ، ئاندىن ساقلاڭ.

خاتىرە دەپتەرگە نورمال ئۇيغۇرچە يېزىش ئۈچۈن ياخشىراق كىرگۈزگۈچ بولۇشى، خەت نۇسخىسنى ئوبدان تاللاش كېرەك. مەسلەن: ئويغان كىرگۈزگۈچ، ئەلكاتىپ دېگەندەك. خەت نۇسخىسغا ukij tuz tom خەت نۇسخىسنى ئىشلەتسەك بولىدۇ.

3. سىزدە فىلم ھۆججىتىنى قويغۇچ بولۇشى كېرەك ، بولمىسا Media Player Class دېگەن دېتالنى قاچىلاڭ.يېزىق ھۆججىتى بىلەن كىنو ھۆججىتىنىڭ نامىنى ۋە ئورنىنى ئوخشاش قىلىپ، يەنى ھۆججەت ئىسمىنى ئوخشاش قىلىپ، بىر مۇندەرىجە ئىچىگە قويۇڭ. ئاندىن فىلم ھۆججىتى قويغۇچتا قويۇپ، كۆرۈپ باقسىڭىز، خەتلىرى كۆرۈنمىسە چىقسا، VobSub خاسلىقى ئارقىلىق خەت نۇسخىسنى ئۇيغۇرچە خەت نۇسخىلىرىغا تەگشەپ قويساق بولىدۇ. تەگشەش ئۇسۇلى تۆۋەندىكىچە:فىلم ھۆججىتى قويۇلۇۋاتقاندا ئوڭ تەرەپ ئاستى بۇرجەكتىكى پېشىل سىن بەلگىنى تاللاش ئارقىلىق ۋە ياكى «باشلا-پىراگرامما-VobSub-DirectVobSub Configure دىن بىۋاستە vobsub نىڭ خاسلىقىنى قوزغۇتۇپ تاللىسىڭىزمۇ بولىدۇ.بەلگىلەش ئۇسۇلى رەسىمدىكىدەك بولىدۇ.





VobSub نىڭ رولى بولسا سىزگە ئاسما يېزىقنى كۆرسىتىپ بېرىشتۇر.

4. يېزىقنى كىنوغا بىرلەشتۈرۈۋېتىش ئۇچۇن مەن **Helix Producer Plus** دىگەن دىتال بىلەنAVI نى RMVB غا ئايلاندۇرغان، بۇ دىتال سىزگە فىلىم يېزىق ھۆججىتىنى فىلىم ھۆججىتىنى بىر ھۆججەت قىلىپ بىرلەشتۈرەلەيسىز.. بۇنداق ئايلاندۇرغۇچ بەك كۆپ ، سىز ئۆزىڭىز خالىغانلىرىڭىزنى ئىشلەتسىڭىز بولىدۇ .

ئۇيغۇرچە يېزىق ھۆججىتى بىلەن فىلىمنى بىرلەشتۈرۈش ئۇسۇلى

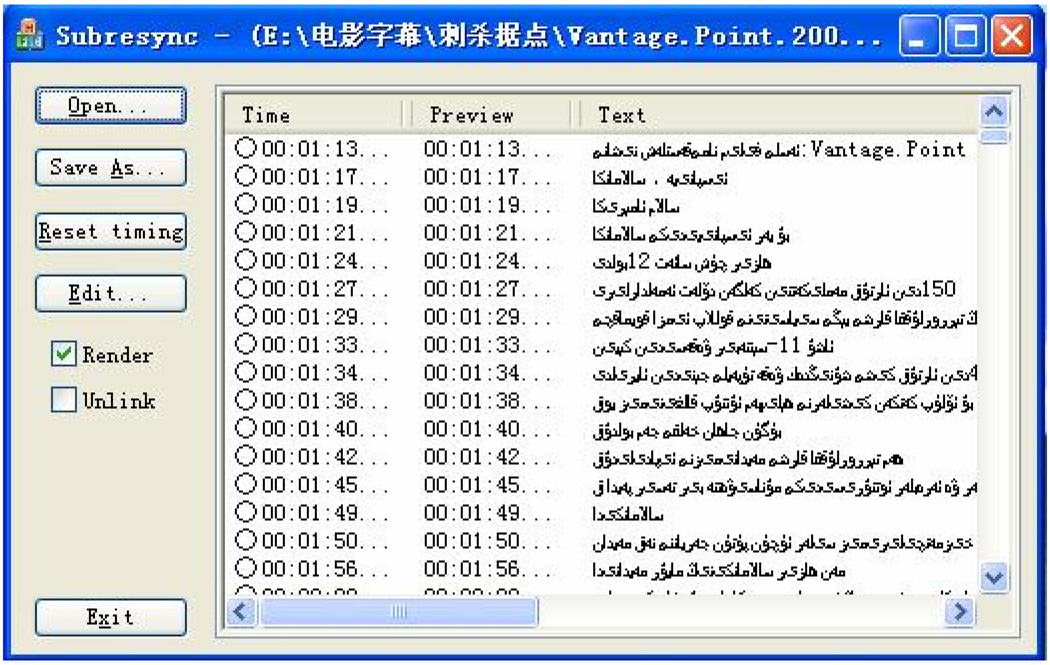
«تۇرمىدىن قېچىش » فىلىمىنىڭ ئۇيغۇرچە خەتلىك نۇسخىسى سەردار گۇرۇپپىسى تەرىپىدىن تارقىتىلغاندىن كېيىن، سەردار گۇرۇپپىسىدىن باشقا يەنە بىر سەرخىل گۇرۇپپا « بىلىك-ئىنتىل تەرجىمە فىلىم گۇرۇپپىسى» قۇرۇلۇپ، خېلى كۆپ فىلىملەر ئۇيغۇرچە خەتلىك قىلىپ تارقىتىلغاندىن كېيىن، كىشىلەرنىڭ ياقتۇرۇپ كۆرۈشىگە ئېرىشتى ھەمدە تورداشلارنىڭ ئېتىراپ قىلىشىغا ئېرىشتى. شۇنىڭ بىلەن بىرگە بۇ تېخنىكىغا قىزىقىدىغانلار كۆپەيدى. بىر قانچە تورداشلار بۇ تېخنىكىنى ئىنتىل سەيناسىدا ئېلان قىلغان بولسىمۇ بەزىلەر چۈشىنەلمىدىمۇ بىلمىدىم. يەنىلا نۇرغۇن تورداشلار «بىلىك ئىنتىل تەرجىمە فىلىم گۇرۇپپىسى» دىكىلەردىن « تېخنىكىنى مەخپىي تۇتتى» دەپ ئاغرىنىپ كەلدى. ئەمەلىيەتتە بۇ تېخنىكا خېلى بۇرۇنلا ئاشكارىلانغان. ئەگەر سىز خەنزۇچىغا پىششىق بولسىڭىز بەيدۇدىن ئىزدىسىڭىزمۇ بۇ توغرىدا يېزىلغان نۇرغۇن ياخشى يازمىلارغا ئېرىشەلەيسىز.

تۆۋەندە مەن ئىنتىل سەيناسىدا ئېلان قىلىنغان ئۇيغۇرچە خەتلىك فىلىم كىرىشتۈرۈش توغرىسىدىكى يازمىلار ئاساسىدا، ئۆزۈم كىرىشتۈرۈپ مۇۋەپپەقىيەت قازانغان ئۇسۇلنى (باشقىلارمۇ مۇشۇنداق قىلامدۇ بىلمەيمەن) ئامال بار چۈشىنىشلىك، تەپسىلىي قىلىپ سۆزلەپ ئۆتىمەن. يېزىق ھۆججىتى ۋە فىلىم ھۆججەتلىرىنى تېپىش ۋە چۈشۈرۈش، يېزىق ھۆججىتىنى تەرجىمە قىلىش ئۇسۇللىرى سۆزلەنمەيدۇ. چۈنكى بۇ تېمىدىكى يازمىلار ئىنتىل سەيناسى ۋە باشقا مۇنبەرلەردە كۆپ سۆزلەنگەن.

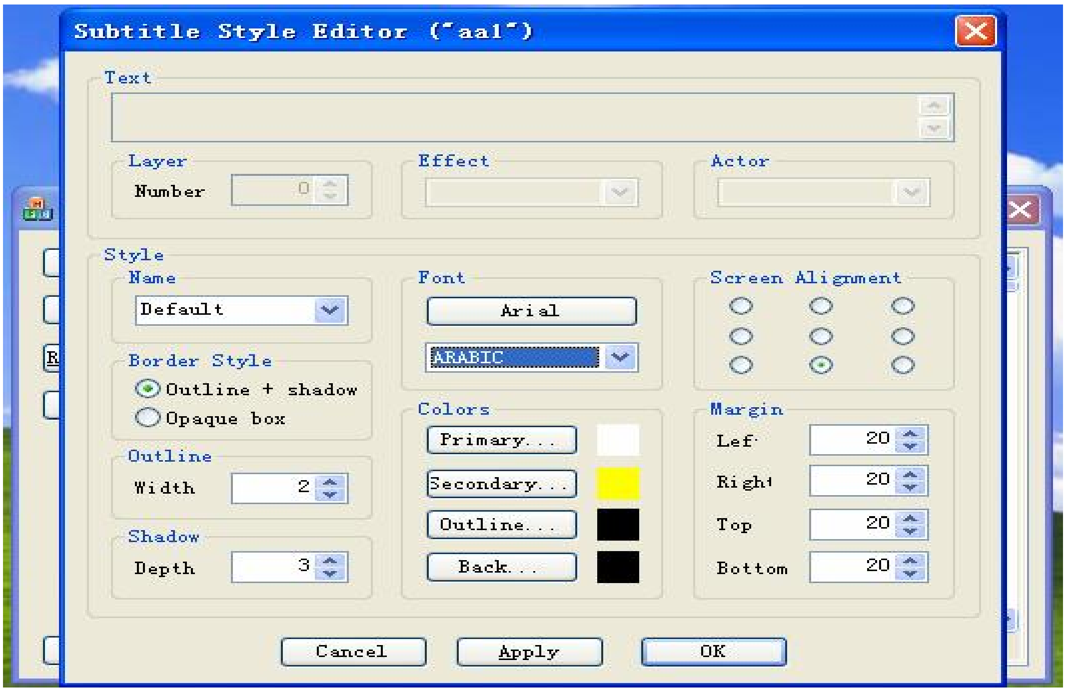
ئۇيغۇرچە خەتلىك فىلىم ئىشلەش ئۈچۈن سىزگە لازىم بولىدىغان ئەڭ ئاساسلىق ، ئەڭ مۇھىم دېتال VobSub نىڭ تولۇق بولغان نۇسخىسى VobSub 2.32 all دۇر. ئەڭ ئاساسلىق دېتال مۇشۇ. بۇ دېتالنىڭ باشقا نۇسخىلىرى بولسا بولمايدۇ. (بولۇشىمۇ مۇمكىن، بىراق باشقا نۇسخىلىرىدا بىزگە كېرەكلىك ھۆججەت چىقىرىۋېتىلگەن. ئەگەر شۇ ھۆججەت بار باشقا نۇسخىسىنى تاپالىسىڭىز

بولدۇ) شۇڭا جەزمەن توردىن مۇشۇ نۇسخىسىنى تېپىپ چۈشۈرۈڭ. ئۇندىن قالسا ھەر خىل فىلىم كودلىرىنى يېشىش پروگراممىلىرى. ئادەتتە سىز پەقەت 暴风影音 دېتالىنى قاچىلىغان بولسىڭىزلا بۇ كود يېشىش پروگراممىلىرى قاچىلانغان بولىدۇ. ئەڭ ئاخىردا سىزگە كېرەك بولىدىغىنى فىلىم پرېسلاش دېتالى. بۇنىڭغا Helix Produce plus , Easy RealMedia Producer V1.94 VirtualDubMod, WinAVI 9.0, قاتارلىق دېتاللارنى ئىشلىتىپ، يېزىق ھۆججىتى بىلەن فىلىم ھۆججىتىنى بىرلەشتۈرۈشكە بولىدۇ.

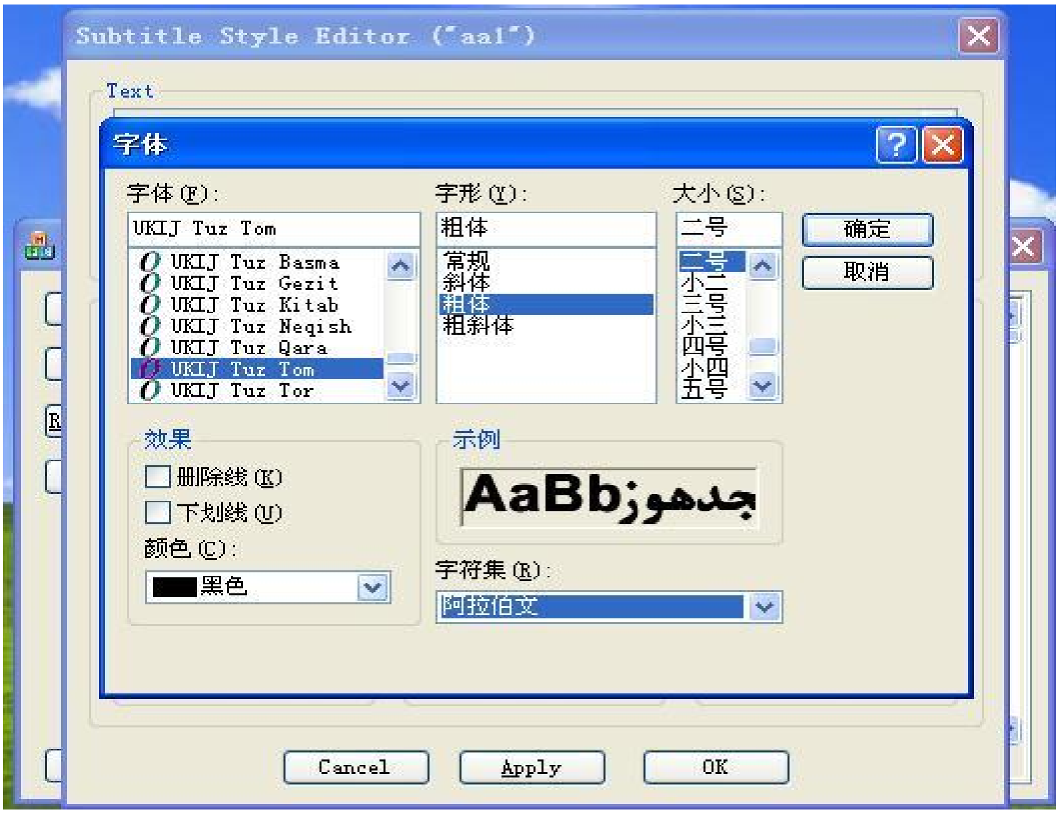
ئالدى بىلەن سىز فىلىم ھۆججىتى بىلەن يېزىق ھۆججىتىگە ئوخشاش ئىسىم قويۇپ، بىر مۇندەرىجە ئىچىگە كۆچۈرۈڭ. باشلاش-پروگراما- VobSub - Subreync نى ئىجرا قىلىپ، ئېچىلغان كۆزنەكتىن Open كۇنۇپكىسىنى بېسىپ، بۇ يەردىن ئۆزىمىز تەييارلىغان يېزىق ھۆججىتىنى ئاچىمىز. تۆۋەندىكى رەسىمدىكىدەك.



يېزىق ھۆججىتىنى ئېچىپ بولغاندىن كېيىن، Edit كۇنۇپكىسىنى بېسىپ، يېزىق ھۆججىتىگە نىسبەتەن تەھرىرلەش ئېلىپ بارىمىز.



بۇ كۆزنەكتىن بىز Font ئاستىدىكى Arial كۇنۇپكىسىنى باساق تۆۋەندىكى كۆزنەككە كۆرۈنىدۇ.



بۇ كۆزنەكتە ئاساسلىقى يېزىق ھۆججىتىنىڭ خەت نۇسخىسى، خەت چوڭلۇقى ۋە يېزىق تىلىنى بەلگىلەيمىز. خەت نۇسخىسى ۋە چوڭلۇقىنى خالىغانچە بەلگىلىسىڭىز بولىدۇ. ئەمما يېزىق تىلى

ئۈچۈن ئەرەبچىنى تاللاڭ. ئاندىن ئىككى قېتىم جەزم كۇنۇپكىسىنى بېسىپ، 1-رەسىمدىكى ھالەتكە قايتىپ كېلىپ، بۇ ئۆزگەرتىشلەرنى ساقلاپ قويىمىز. ساقلىغاندا يەنىلا ئەسلىدىكى ئىسىم بىلەن ئوخشاش قىلىپ ساقلاڭ.

يۇقىرىقىلارنى قىلىپ بولغاندىن كېيىن بىز پەقەت خالىغان فىلىم پىرىسلاش دېتالى بىلەن فىلىم بىلەن يېزىق ھۆججەتنى پىرىسلاپ بىرلەشتۈرسەك بولۇۋېرىدۇ. ئەگەر سىز فىلىم ھۆججەتنى پىرىسلاپ RMVB شەكلىدىكى ھۆججەت چىقارماقچى بولسىڭىز Easy RealMedia ProducerV1.94ياكى Helix Producer Plus دېتاللىرنى ئىشلىتىڭ. ئەگەر AVI شەكلىدىكى ھۆججەت چىقارماقچى بولسىڭىز WINAVI9.0 دېگەندەك دېتاللارنى ئىشلىتىڭ. تۆۋەندە Easy RealMedia ProducerV1.94 دېتالى ئارقىلىق پىرىسلاش جەريانىنى كۆرۈپ چىقايلى.

ئالدى بىلەن Easy RealMedia ProducerV1.94 دېتالىنى قوزغىتىمىز. ئاندىن فىلىم ھۆججەتنى قوشىمىز. تۆۋەندىكىدەك.

ئاندىن پارامېتىرلارنى تەڭشەش دېگەن كۇنۇپكىنى بېسىپ، چىقارماقچى بولغان فىلىمگە

نسبەتەن تەڭشەش ئېلىپ بارىمىز. ئاخىردا جەزم كۆنۈپكىسنى بېسىپ، يەنە مۇشۇ كۆزنەككە كېلىپ، تۆۋەندىكى پىرېسلاشنى باشلاش دېگەن كۆنۈپكىنى باسساق پىرېسلاشنى باشلايدۇ. ۋەزىپە ئاخىرلاشقاندىن كېيىن ھاسىل بولغان ھۆججەتنى قويۇپ كۆرۈپ باقساق. يېزىق ھۆججىتى بىلەن فىلىم ھۆججىتىنىڭ بىرلەشكەنلىكىنى كۆرەلەيسىز.

پىرېسلاش سۈرئىتىڭىزنىڭ تېز- ئاستا بولۇشى سىز ھاسىل قىلماقچى بولغان ھۆججەتنىڭ ئېنىقلىقى، رازمېرى ۋە تىپى ۋە كومپيۇتېرىڭىزنىڭ ئىقتىدارى بىلەن مۇناسىۋەتلىك بولۇپ، مەن بىر 43 مىنۇتلۇق فىلىم بىلەن يېزىقنى بىرلەشتۈرۈشتە Easy RealMedia ProducerV1.94 دېتالىنى ئىشلىتىپ(بۇ دېتالنى ئىشلىتىش ئۇسۇلى ئابرال ئېلكىتاپ بلوگىدا بار. بۇيەردە تەپسىلىي سۆزلەنمەيدۇ)، فىلىمنىڭ چوڭلۇقى 352 X624 ، ھاسىل بولىدىغان ھۆججەت تىپى RM، فىلىم سۈزۈكلىكى 80% بويىچە يەنى ھەممىنى كۆڭۈلدىكى قىممەت بويىچە قىلىپ، پىرېسلاش ئېلىپ بارسام، 14 مىنۇتتا پىرېسلاپ بولدى. ئەسلى ھۆججەت چوڭلۇقى 350 مېگابايىت بولۇپ، پىرىسلانغاندىن كېيىن 149 مېگابايىت بولدى. كومپيۇتېرىمنىڭ ئاساسلىق سەپلىمىسى مەركىزى بىر تەرەپ قىلغۇچ AMD5000+كۆرسىتىش كارتىسى GT8500، ئىچكى ساقلىغۇچ 1G . مۇشۇ ئاساستا ئۆزىڭىزنىڭكىنى سېلىشتۇرۇپ باقسىڭىز بولىدۇ.تۆۋەندىكىسى مەن سىناق ئۈچۈن كىرىشتۈرگەن فىلمدىن بىر كۆرۈنۈش.

يۇقارقىسى مېنىڭ دەسلەپ ئىزدىنىش ئاساسىدا srt ھۆججىتىنى كىرىشتۈرۈپ، مۇۋەپپىقىيەت قازانغان ئۇسۇلۇم بولۇپ، ئەمىلىيەتتە(مېنىڭ ھىس قىلىشىمچە) فىلىم بىلەن يېزىقنى كىرىشتۈرۈشتە ssa ياكى aas ھۆججىتى بولۇپ،بۇ خىل ھۆججەت شەكلىنىڭ ئەڭ چوڭ ئارتۇقچىلىقى ھەر خىل ئۈنۈملەرنى قوشۇشقا بولىدۇ.كىرىشتۈرۈش ئۇسۇلى يۇقارقى srt ھۆججىتى بىلەن ئوخشاش بولۇپ، فىلىم ھۆججىتى بىلەن يېزىق ھۆججىتى ئىسمىنى ئوخشاش قىلىپ، بىر مۇندەرىجە ئىچىگە قويۇپ، يۇقارقى دىتاللارنىڭ خالىغان بىرىسى بىلەن كىرىشتۈرسىڭىز بولىدۇ. تۆۋەندە ssa ھۆججىتى توغرىسىدا تەپسىلى توختىلىمىز.

ئۇيغۇرچە خەتلىك فىلملەردىكى ئاسما خەت شەكلىگە ھەرخىل ئۆنۈملەرنى قوشۇش

سەردار گۇرۇپپىسى دەسلەپ «تۆرمىدىن قېچىش» فىلمىنى ئۇيغۇرچە خەتلىك قىلىپ تارقاتقاندىن كېيىن، ئۇيغۇرچە خەتلىك فىلىم ئىشلەش گۇرۇپپىسى يوقلۇقتىن بارلىققا كېلىپ، ھازىر مانا ئۇيغۇر تورچىلىقىدا بەلگىلىك ئورۇن تىكلىگەن «بىلىك – ئىنتىل تەرجىمە فىلىم گۇرۇپپىسى» قۇرۇلدى، يەنە بىلىشىمچە يەنە بىر قانچە شەخسلەرمۇ ئۆز ئالدىغا، قىزىقىشىغا ئاساسەن، بىر قانچە فىلملەرنى تەرجىمە قىلىپ تارقاتتى. ئۇيغۇرچە خەتلىك فىلىم ئىشلىرىنىڭ تېخىمۇ تەرەققىي قىلىشى ئۈچۈن ئۆتكەندە بىلوگىمدا «ئۇيغۇرچە خەتلىك فىلىم ئىشلەش ئۇسۇلى»نى تونۇشتۇرغان ئىدىم. كېيىن تورداشلار بەزى ئۈنۈملەرنى قانداق قوشۇش توغرۇلۇق سوئاللارنى سورىغان بولدى. راستىمنى دېسەم بۇ خىل ئۈنۈملەرنى قانداق قوشۇشنى مەنمۇ بىلەلمىگەن ئىدىم. شۇنىڭ بىلەن خەنزۇچە تور بەتلىرىنى ئاختۇرۇپ يۈرۈپ بەزى نەرسىلەرنى ئازراق بولسىمۇ ئايدىڭلاشتۇرۇۋالدىم. تۆۋەندە تورداشلارغا ئۆزۈمنىڭ ئاشۇ كىچىككىنە بىلۋالغان نەرسەمنى سۆزلەپ بەرگۈم بار.

1ـ ئاسما خەت شەكلى ھۆججىتى توغرىسىدا

فىلملەرنىڭ ئاسما خەت ھۆججەت شەكلى كۆپ بولۇپ، ئادەتتە كۆپرەك ئىشلىتىدىغىنى srt, , idx+sub, aas, ssa smi قاتارلىقلار. بۇنىڭ ئىچىدە idx+sub بولسا رەسىملىك خەت شەكلى بولۇپ، مۇنداقچە ئېيتقاندا بۇ خىل شەكىلدىكى بارلىق خەتلەر رەسىم ھالىتىدە ساقلانغان بولىدۇ. بۇنى تەھرىرلەش بىر ئاز قۇلايسىز بولۇپ، بۇ يەردە ئارتۇق تونۇشتۇرۇلمايدۇ. ssa، srt، aas smi قاتارلىقلار بولسا تېكىست تىپىدىكى ھۆججەت شەكلى بولۇپ، ياساش ۋە ئۆزگەرتىش ئىنتايىن قۇلايلىق. بۇ خىل تېكىست تىپىدىكى ھۆججەتلەرنى خەنزۇلار ئادەتتە قول ئارقىلىق يېزىپ چىقىدىكەن ياكى بولمىسا، مەخسۇس رەسىم تىپىدىكى idx+sub ھۆججىتىنى سىكانېرلاش ئارقىلىق

ocr) تېخنىكىسى ئارقىلىق) تېكىست تېپىدىكى ھۆججەتكە ئايلاندۇرىدىكەن. ئۇيغۇر تور بەتلىرىدىكى فىلىملەرنىڭ يېزىق ھۆججىتىنى بولسا، بىرمۇ بىر قول ئارقىلىق تەرجىمە قىلىپ چىقىۋاتىمىز. ھازىر تور بەتلىرىدە كەڭ ئىشلىتىلىۋاتقىنى srt ھۆججەت شەكلى بولۇپ، ئۇنىڭغا يەنە . style ھۆججەت شەكلىنى ماسلاشتۇرۇپ ئىشلىتىش ئارقىلىق بىر قىسىم ئۈنۈملەرنى قوشقىلى بولىدۇ. ئۇنىڭ ئۈستىگە بۇ بىر قانچە خىل ھۆججەت شەكلىنى ئۆز-ئارا بىر-بىرىگە ئايلاندۇرغىلى بولىدۇ.

Srt ھۆججەت شەكلى بولسا، چىڭخۇ ئۇنىۋېرسىتېتى ئالىي مەكتەپ ئوقۇغۇچىلىرىنى مەشقلەندۇرۇش پىلانى(清华大学大学生研究训练计划(STUDENTS RESEARCH TRAINING)) بۇ قىسقارتىلىپ، Srt پىلانى دەپ ئاتالغان ئىكەن. بۇ خىل ھۆججەت شەكلى شۇ ئاساسدا پەيدا بولغان ھۆججەت شەكلى ئىكەن.

يېزىق ھۆججىتىگە ئۈنۈم قوشۇشتا، مەن خەنزۇ تور بەتلىرىدىنى ئاختۇرۇش ئارقىلىق، ئۈنۈم قوشۇشتا ssa ھۆججەت شەكلىنى ئىشلىتىشنىڭ قولايلىق ئىكەنلىكىنى ئەمما، تەرجىمە قىلىشتا سەل قولايسىز ئىكەنلىكىنى ھىس قىلدىم. شۇنداقلا ئۇنىڭ نۇرغۇن مىسال ۋە پارامېتىرلىرى توغرىسىدىكى ئۇچۇرلارنى تاپتىم. ھەممە بۇ پارامېتىرلارنى ئوخشاشلا SRT ھۆججەت شەكلىگىمۇ ئىشلەتكىلى بولىدىكەن.

aas ھۆججەت شەكلى بولسا ssa ھۆججەت شەكلىنىڭ كېڭەيتىلگەن نۇسخىسى بولۇپ، سەكسەن پىرسەنت بۇيرۇقلار ssa بىلەن ئوخشاش ئىكەن.

ئۇنىڭ ئۈستىگە بۇ بىر قانچە خىل ھۆججەت شەكلىنى ئۆز-ئارا بىر-بىرىگە ئايلاندۇرغىلى بولىدىغان بولغاچقا، شۇڭا مېنىڭ ئەندىزەم توردىن چۈشۈرگەن SRT ھۆججەت شەكلىنى تەرجىمە قىلىشتا ئىشلىتىپ، تەرجىمىسى پۈتكەندىن كېيىن، ئۇنى ssa غا ئايلاندۇرۇپ، ئاندىن ئۈنۈم قوشۇپ، فىلىمگە كىرىشتۈرۈش بولدى.

تۆۋەندە ئالدى بىلەن ssa ھۆججەت شەكلىنىڭ بىر قىسىم پارامېتىرلىرى ۋە ئۈنۈم قوشۇش توغرىسىدىكى مىساللارنى سۆزلەپ ئۆتىمىز.

2. SSA هۆججىتىنىڭ قۇرۇلمىسى

SSA هۆججىتى ئاساسلىق ئۈچ بۆلەكتىن تەركىب تاپىدۇ.1-بۆلەك كود ئۇچۇرلىرى بۆلىكى (Script Info بۆلىكى)،2- بۆلەك [v4 Styles] بۆلىكى، 3- بۆلەك Events بۆلىكىدىن ئىبارەت.

1. كود ئۇچۇرلىرى بۆلىكى (Script Info)

بۇ بۆلەكتە نەشر نۇسخىسى، يېزىق هۆججىتى ئىشلىگۈچىگە مۇناسىۋەتلىك ئۇچۇرلار، يېزىق ئورنىنى كۆرستىش ئورنىنى بەلگىلەيدىغان كوردىنات ئورنى ئۇچۇرلىرى دېگەندەكلەر بار. ئادەتتە چۈشەندۈرۈش خاراكتېرلىك ئۇچۇرلار چېكىتلىك پەش (؛) بەلگىسى بىلەن ئىپادە قىلىنىدۇ.

بۇ بۆلەكتە ئەڭ مۇھىمى يېزىقنى كۆرستىش ئورنىنى بەلگىلەيدىغان كوردىنات ئۇچۇرلىرى.

PlayResX: 384

PlayResY: 288

384×288 بولسا 4:3 نىسبەتتە كۆرستىش ئۆلچىمى يەنى VCD هۆججىتىنىڭ چوڭ –كىچىكلىك ئۆلچىمى.SSA يېزىق هۆججىتىدە بولسا، يېزىقنىڭ كۆرستىلىش كوردىناتىنى كۆرستىدۇ. ئەگەر سىزنىڭ چۈشۈرگەن فىلمىڭىز 16:9 نىسبەتتە بولسا، ئۆزىڭىز تەڭشىۋالسىڭىزلا بولىدۇ. مەسىلەن: مەلۇم بىر كىنونىڭ ئۆلچىمى 640؛480 بولسا، سىز يۇقىرىقى ئىككى سانىنى 640؛ 480 گە تەڭشەپ قويسىڭىز بولىدى. بۇنىڭدىكى PlayResX بولسا كەڭلىكنى (گورىزونتال)، PlayResY بولسا ئېگىزلىكنى بىلدۈرىدۇ (ۋېرتىكال). شۇنىڭغا دىققەت قىلىڭكى تەڭشەش جەريانىدا ئەڭ ياخشىسى ئۆلچەم قوشۇشتىن بۇرۇن، تەڭشەڭ، ئەگەر ئۆلچەم قوشۇپ بولغاندىن كېيىن تەڭشىسىڭىز، ئومۇمى ئېگىزلىك بىلەن كەڭلىك ئۆزگەرگەن بىلەن، قوشۇلغان ئۆلچەمنىڭ كۆرستىلىدىغان كوردىناتى ئۆزگەرمىگەن بولۇپ، بۇ جايلارنىمۇ بىر-بىرلەپ ئۆزگەرتىشكە توغرا كېلىدۇ. تۆۋەندىكىسى بىر يېزىق هۆججىتىنىڭ كود ئۇچۇرلىرى بۆلىكى.

[Script Info]

;This is a Sub Station Alpha v4 script.

;For Sub Station Alpha info and downloads,

;go to http://www. eswat. demon. co. uk/

;or email kotus@eswat. demon. co. uk

;

;Note: This file was created by abral.

;go to http://ilkitap. blgobus. com

ScriptType: v4.00

Collisions: Normal

PlayResX: 864

PlayResY: 352

Timer: 100.0000

2. ئۇسلۇب بۆلىكى (V4 Styles)

بۇ بۆلەك بولسا، 3- بۆلەكتىكى يەنى ھادىسە بۆلىكىدە (Events) ئومۇميۈزلۈك ئىشلىتىلىدىغان تۈرلۈك، خەت نۇسخىسى، خەتنىڭ چوڭ-كىچىكلىكى، رەڭگى قاتارلىقلارغا مۇناسىۋەتلىك ئۆچۈرلارنى ساقلايدىغان بۆلەك بولۇپ، ئۇسلۇب بۆلىكى دېيىلىدۇ. بىر ھۆججەتتە بىر قانچە ئۇسلۇب ئىشلىتىشكە بولىدۇ. تۆۋەندىكىسى ئۇسلۇب بۆلىكىنىڭ ئاساسى فورماتى.

Format: Name, Fontname, Fontsize, PrimaryColour, SecondaryColour, TertiaryColour, BackColour, Bold, Italic, BorderStyle, Outline, Shadow, Alignment, MarginL, MarginR, MarginV, AlphaLevel, Encoding

مانا بۇ ئۇسلۇب بۆلىكىنىڭ ئاساسلىق فورماتى بولۇپ، بۇنىڭدا Name بولسا ئۇسلۇبنىڭ ئىسمى بولۇپ، كۆڭۈلدىكى قىممىتى ئادەتتە Default بولىدۇ. ئەگەر سىز يەنە بىر ئۇسلۇب قوشماقچى بولسىڭىز، مۇشۇ كۆڭۈلدىكى ئۇسلۇب ئاستىغا ئۆزىڭىز خالىغان بىر نامنى بېرىپ، ئۇسلۇب قوشسىڭىز، ھەممە ھادىسە بۆلىكىدە ئۆزىڭىز نام بەرگەن ئۇسلۇبنى ئىشلەتمەكچى بولسىڭىز، ئۇسلۇب ئىسمىنى

ئەسكەرتىسىز.Fontname بولسا، سىز ئىشلەتمەكچى بولغان خەت نۇسخىسى يەنى فونت نامىنى بىلدۈرىدۇ. قايسى خىل فونتنى ئىشلەتمەكچى بولسىڭىز شۇخىل فونت نامىنى يازىسىز؛

Fontsize بولسا فونتنىڭ چوڭلۇقى بولۇپ، 8ـ72 بولغان قىممەت ئالسا بولىدۇ؛

PrimaryColourئاساسلىق رەڭ بولۇپ، &HXXXXXX شەكلىدە يېزىلىدۇ. بۇنىڭدا X نىڭ ئورنىغا 0ـf بولغان ئون ئالتىلىك سىستېمىدىكى سانلار يېزىلىدۇ؛ SecondaryColour ئىككىنچى نۆۋەتتە كۆرۈنىدىغان رەڭ؛ TertiaryColour خەتنىڭ چۆرىسى يەنى رامكا رەڭگى؛ BackColourسايە رەڭگى؛ تۆۋەندە بىر قىسىم رەڭلەرنىڭ كودى بېرىلدى. شۇ بويىچە پايدىلانسىڭىز بولىدۇ.

سۇس سېرىق &H80ffff قارا &H000000 سۇس قىزىل &H8080ff ئاق &Hffffff

توق &H80ff00 توق سېرىق &H00ffff ئوچۇق كۆك &HFF8000 توق قىزىل &H0000ff

توق يېشىل &H008000 ئوچۇق يېشىل &H00ff00 توق كۆك &Hff0000 سۇس يېشىل

(قىزىلراق)بېغىر رەڭ &H8000ff ئاپېلسىن رەڭ &H0080ff (بىنەپشەرەڭ) بېغىر رەڭ &Hff00ff

سۇس كۆك &Hffff00 بىنەپشەرەڭ &Hff0080

Bold خەتنىڭ توم – ئىنچىكە كۆرستىلىشى بولۇپ، 1 بولسا توم ھالەتتە كۆرستىدۇ،0 بولسا توم ھالەتتە كۆرسەتمەيدۇ.

Italic يانتۇ ياكى تۈز كۆرستىلىشى بولۇپ، 1 بولسا يانتۇ ھالەتتە كۆرستىدۇ، ئەگەر 0 بولسا يانتۇ ھالەتتە كۆرسەتمەيدۇ.

BorderStyle رامكا ئۇسلۇبىنىڭ قىممەت ئىلىش دائىرىسى 1 بولسا نورمال، 3 بولسا بىر قاپلىۋالغان رايون كۆرۈنىدۇ.

Outline رامكىنىڭ كەڭلىكى بولۇپ، قىممىتى 1ـ4 بولىدۇ. قانچە چوڭ سان يېزىلسا، رامكا شۇنچە كەڭ كۆرۈنىدۇ.

Shadow سايىنىڭ ئارىلىقى بولۇپ، قىممىتى 0ـ4 بولىدۇ. قانچە چوڭ سان يېزىلسا سايىسى شۇنچە

قىلىن بولىدۇ.

Alignment توغرىلىنىش ھالىتى بولۇپ، ئۇلار – سولغا توغرىلاش دېگەندەك. بۇ ئىنتايىن مۇھىم بولۇپ، قىممىتى 1ـ11 بولغان سانلار. بىراق ئارىلىقتا 4 بىلەن 8 نى ئالمايدۇ.

MarginLپېرىنقىنىڭ سول تەرەپ بىلەن بولغان ئارىلىقى بولۇپ، قىممىتى 0ـPlayResX گىچە بولىدۇ. بۇ يەردىكى PlayResX بولسا كود ئۇچۇرلىرى بۆلىكىدە ئېنىقلىما بېرىلگەن قىممەتتۇر.

MarginR پېرىنقىنىڭ ئوڭ تەرەپ بىلەن بولغان ئارىلىقى بولۇپ بۇنىڭمۇ قىممىتى 0ـPlayResX گىچە بولۇپ، يۇقىرىقى بىلەن ئوخشاش.

MarginV پېرىنقىنىڭ ئېگىزلىكى بولۇپ، قىممىتى 0ـPlayResY بولۇپ، PlayResY بولساكود ئۇچۇرلىرى بۆلىكىدە بەلگىلەنگەن قىممەتتۇر.

AlphaLevel خەتنىڭ سۈزۈكلۈكى(字体透明度) بولۇپ،&HXX شەكلىدە يېزىلىدۇ. بۇنىڭدىكى X بولسا 0ـf بولغان ئون ئالتىلىك سىستېمىدىكى سانلاردىن ئىبارەت.

Encoding تىل كودى بولۇپ، خەنزۇچە ئاددىي خەت 134، ئەرەبچە 178 بولىدۇ.

3ـھادىسە بۆلىكى(Events)

بۇ بۆلەك ئاساسلىق يېزىق بۆلەك بولۇپ، بارلىق تەرجىمە قىلىنغان خەتلەر مۇشۇ بۆلەكتە ساقلىنىدۇ ھەمدە تۆرلۈك ئۇسلۇبلار مۇشۇ بۆلەكتە ئىشلىتىدۇ. ھادىسە بۆلىكىدە يالغۇز يۇقىرىدا يەنى 2ـ بۆلەكتە بەلگىلىگەن تۆرلۈك ئۇسلۇبلارنى ئىشلىتىشكە بولۇپلا قالماي يەنە تۆرلۈك ئۆزنۆملەرنى ۋە SSA ھۆججىتىنىڭ تۆرلۈك كودلىرىنى ئىشلىتىشكە بولىدۇ. تۆۋەندە ئۇنىڭ ئاساسى فورماتى كۆرستىلدى.

Format: Marked, Start, End, Style, Name, MarginL, MarginR, MarginV, Effect, Text

بولۇپ، ئادەتتە مۇنداق شەكلىدە بولىدۇ.

Dialogue: Marked=0,0:00:01.34,0:00:02.05, Default,,0000,0000,0000,,(دىئالوگ مەزمۇنى)

ھەر بىر دىئالوگ ياكى مونولوگ چوقۇم Dialogue دېگەن سۆز بىلەن باشلىنىدۇ. تۆۋەندە ھادىسە بۆلىكنىڭ ھەر بىر پارامېتىرلىرىنى قىسقىچە چۈشەندۈرۈپ ئۆتىمىز.

1ـ Marked بولسا بەلگە بولۇپ، ئادەتتە 0 دەپلا يېزىلىدۇ.

2ـ Start بولسا دىئالوگ مەزمۇنىنىڭ ئېكراندا كۆرسىتىلىش ۋاقتىنىڭ باشلىنىش نۇقتىسى.

3ـEnd بولسا دىئالوگ مەزمۇنىنىڭ ئېكراندا كۆرسىتىلىش ۋاقتىنىڭ ئاخىرلىشىش نۇقتىسى.

4ـStyle بولسا، ئۇسلۇب بولۇپ، بۇنىڭغا يۇقىرىقى ئۇسلۇب بۆلىكىدە بەلگىلىگەن ئۇسلۇب نامىنى يازىمىز. يېزىلمىسا ئادەتتە Default بولىدۇ. ئەگەر بەزى بۆلەكلەرنىڭ خەتلىرىنى ئادەتتىكى دىئالوگ مەزمۇندىن باشقىچە كۆرسەتمەكچى بولسىڭىز بىر قانچە ئۇسلۇب بەلگىلەپ، ئۆزىڭىز خالىغان ئۇسلۇب نامىنى بۇ يەردە كىرگۈزۈپ قويسىڭىز، شۇ بۆلەك باشقا مەزمۇنلاردىن پەرقلىق ھالدا سىز بەلگىلىگەن ئۇسلۇب بويىچە كۆرۈنىدۇ.

5ـ Name بۇ يەردىكى Name بولسا، ئۇسلۇب بۆلىكىدىكى Name بىلەن ئوخشاش ئەمەس، بۇ يەردە ئۇ پەقەتلا بىر ئىزاھات خاراكتېرىدە كېلىدۇ. ئادەتتە يېزىلمايدۇ.

6ـMarginL يېزىقنىڭ سول تەرەپ بىلەن بولغان ئارىلىقى بولۇپ، قىممىتى 0ـPlayResX گىچە بولىدۇ. ئەگەر بىز بۇ يەردە ئۇنى قايتا بەلگىلىسەك، ئۇسلۇب بۆلىكىدە بەلگىلەنگەن قىممەت رول ئوينىمايدۇ. يەنى ئاشۇ بىر جۈملە دىئالوگنىڭ كۆرسىتىلىش ئورنى باشقا جۈملىلەردىكى بىلەن ئوخشاش بولمايدۇ.

7ـMarginR يېزىقنىڭ ئوڭ تەرەپ بىلەن بولغان ئارىلىقى بولۇپ بۇنىڭمۇ قىممىتى 0ـPlayResX گىچە بولۇپ، يۇقىرىقى بىلەن ئوخشاش.

8ـ MarginV يېزىقنىڭ ئېگىزلىكى بولۇپ، قىممىتى 0ـPlayResY گىچە بولۇپ، ئەگەر بىز بۇ يەردە ئۇنى قايتا بەلگىلىسەك، ئۇسلۇب بۆلىكىدە بەلگىلەنگەن قىممەت رول ئوينىمايدۇ. يەنى ئاشۇ بىر جۈملە دىئالوگنىڭ كۆرسىتىلىش ئورنى باشقا جۈملىلەردىكى بىلەن ئوخشاش بولمايدۇ.

9ـ Effect بولسا، يېزىققا قوشۇلىدىغان تۈرلۈك ئۈنۈم بۆلىكى بولۇپ، بىز بۇ يەردە SSA يېزىق ھۆججىتىنىڭ تۈرلۈك كودلىرىنى ئىشلىتىش ئارقىلىق تۈرلۈك ھەرىكەتچان يېزىق ئۈنۈملىرىگە ئېرىشەلەيمىز.

10ـ Text بۆلىكى بولسا، ئېكراندا كۆرسىتىلىدىغان دىئالوگ مەزمۇندۇر.

3. SSA ھۆججىتىنىڭ تۈرلۈك كودلىرى ۋە ئۇنىڭ ئىشلىتىش ئۇسۇلى

1- كودتا ئىشلىتىلىدىغان تۈرلۈك بەلگىلەر

<..> پارامېتىر

[..] ئىختىيارى تاللىنىدىغان تۈر(يازسىمۇ يازمىسىمۇ بولىدىغان)

<../..> خالىغان بىر پارامېتىرنى تاللاش كېرەك

بارلىق كودلار ئالدىغا \ بەلگىسى قويۇلۇشى كېرەك ۋە بارلىق كودلار {} بەلگىسى ئارىسىغا ئېلىنىشى كېرەك. پەقەت \N,\n,\h لار بۇنىڭ سىرتىدا.

\N بولسا، قۇر ئالماشتۇرۇش بەلگىسى. قۇر ئالماشتۇرۇلغاندىن كېيىن ئىككى قۇر ئارىسىدا ئارىلىق بولمايدۇ

\n ۋە \h بۇ ئىككى بەلگە بوش ئورۇن بەلگىسى.

2- تۈرلۈك كودلار

\b<0/1> - توم خەت. 0 توم خەت ئىشلىتىلمەيدۇ. 1 توم خەت ئىشلىتىلىدۇ.

\i<0/1> - يانتۇ خەت. 0 يانتۇ خەت ئىشلىتىلمەيدۇ. 1 يانتۇ خەت ئىشلىتىلىدۇ.

\bord<width> - رامكا كەڭلىكى. Width نىڭ قىممەت ئېلىش دائىرىسى 1-4 گىچە. سان قانچە چوڭ بولسا، رامكىمۇ شۇنچە كەڭ بولىدۇ.

\shad<depth> - سايە ئارىلىقى. depth نىڭ قىممەت ئېلىش دائىرىسى 0-4 گىچە. سان قانچە چوڭ بولسا، سايىمۇ شۇنچە قېلىن كۆرۈنىدۇ.

\r<style> -خەت شەكلىنى ئۆزگەرتىش. مەسىلەن. Default، Font1 دېگەندەك.

\r\r – ئەسلى خەت شەكلىنى ئەسلىگە كەلتۈرۈش.

\fn<font name> -خەت شەكلىنى ئۆزگەرتىش. مەسىلەن. Ukij tuz tom دېگەندەك.

\fs<font size> -خەت رازمېرى. ئادەتتە ئىشلىتىلىدىغان دائىرىسى.8- 72 گىچە بولىدۇ.

\fsc<x/y><percent> ـ خەتنى كىچىكلىتىش. X بولسا، گورىزونتال يۆلىنىشكە، y بولسا ۋېرتىكال يۆلىنىشكە ۋەكىللىك قىلىدۇ. percent بولسا بولسا 0 دىن چوڭ بولغان قىممەت ئالىدۇ. كۆڭۈلدىكى قىممىتى ئادەتتە 100% بولىدۇ.

\fsp<pixels> ـ خەتنىڭ ئارىلىقىنى تەڭشەيدۇ. Pixels نىڭ قىممەت ئېلىش دائىرىسى ھەقىقىي سان بولۇپ، مۇسبەت سان، مەنپىي سان ياكى 0 بولسىمۇ بولىدۇ. كۆڭۈلدىكى قىممىتى نۆل.

\fr[<x/y/z>]<degrees> ـ خەتنى پىرقىرىتىش(ئايلاندۇرۇش). X بولسا، گورىزونتال يۆلىنىشكە، y بولسا ۋېرتىكال يۆلىنىشكە ۋەكىللىك قىلىدۇ.Z بولسا ئېكران كوردىناتىغا قارىتا ۋېرتىكال ھالەتنى كۆرسىتىدۇ. Degrees نىڭ قىممىتى مۇسبەت سان بولسا، سائەت يۆلىنىشىگە قارشى يۆلىنىشتە، مەنپىي سان بولسا سائەت يۆلىنىشى بويىچە ئايلىنىدۇ.

\c&H<XXXXXX> ـ رەڭنى ئۆزگەرتىدۇ. XXXXXX بولسا ئون ئالتىلىك سىستېمىدىكى قىممەت ئالىدۇ. تۆرلۈك رەڭلەرنىڭ قىممىتى يۇقىرىدا ئۇسلۇب بۆلىكىدە بېرىلدى.

\1c&H<XXXXXX> ـ ئاساسى رەڭنى ئۆزگەرتىدۇ.

\2c&H<XXXXXX> ـ قوشۇمچە رەڭنى ئۆزگەرتىدۇ.

\3c&H<XXXXXX> ـ رامكا رەڭگىنى ئۆزگەرتىدۇ.

\4c&H<XXXXXX> ـ سايە رەڭگىنى ئۆزگەرتىدۇ.

\alpha&H<XX> ـ سۈزۈكلۈك دەرىجىسىنى ئۆزگەرتىدۇ. X نىڭ قىممىتى بولسا 0-f گىچە بولغان ئون ئالتىلىك سىستېمىدىكى سانلارنى ئالىدۇ. شۇنىڭ بىلەن بىرگە بارلىق خەتنىڭ سۈزۈكلۈك دەرىجىسىنى ئۆزگەرتىدۇ. قىممەت قانچە چوڭ بولسا، شۇنچە سۈزۈكلۈكى شۇنچە كىچىك بولىدۇ.

\1a&H<XX> ـ ئاساسى گەۋدىنىڭ سۈزۈكلۈكى.

\2a&H<XX> ـ قوشۇمچە گەۋدىنىڭ سۈزۈكلۈكى.

\3a&H<XX> ـ رامكىنىڭ سۈزۈكلۈكى.

\4a&H<XX> ـ سايىنىڭ سۈزۈكلۈكى.

\move(<x1>, <y1>, <x2>, <y2>[, <t1>, <t2>]) ـ خەتنىڭ يۆتكىلىش ئۈنۈمى.

x1, y1 يۆتكىلىشنىڭ باشلىنىش كوردىناتى. x2, y2 بولسا ئاخىرلىشىش كوردىناتى. t1, t2 بولسا يۆتكىلىشنىڭ باشلىنىش ۋە ئاخىرلىشىش نۇقتىسى. ئەگەر يېزىلمىسا يېزىقنىڭ كۆرسىتىلىش ۋاقتى ئاساس قىلىنىدۇ.

\pos(<x>, <y>) – كوردىناتنى مەجبۇرى ئۆزگەرتىش. Xۋە y بولسا ئۆزگەرتمەكچى بولغان كوردىناتنى (يېزىقنىڭ يېڭى ئورنىنى) بىلدۈرىدۇ.

\t([<t1>, <t2>], [<accel>], <style modifiers>) – ھەرىكەتچان ئۈنۈم. بىرلا ۋاقىتتا بىر قانچە ئۈنۈمنى تەڭلا ئىشلەتكىلى بولىدۇ. t1, t2 بولسا ھەرىكەتچان ئۈنۈمنىڭ باشلىنىش ۋە ئاخىرلىشىش ۋاقتى. ئەگەر يېزىلمىسا يېزىقنىڭ باشلىنىش ۋە ئاخىرلىشىش ۋاقتىنى ئاساس قىلىدۇ. Accel بولسا ھەرىكەتچان ئۈنۈمنىڭ سۈرئىتىنى كونترول قىلىشنى كۆرسىتىدۇ. ئۇنىڭ ئىشلىتىلىش دائىرىسى كەڭرى. كۆپ قۇرلۇق يېزىقلارغىمۇ تەسىر قىلالايدۇ. كۆڭۈلدىكى قىممىتى 1. ئادەتتە قىممىتى 0<accel<1 بولغاندا سۈرئەت تېزلىكتىن ئاستىلىققا ئۆزگىرىپ بارىدۇ. accel>1 بولسا ئاستىلىقتىن تېزلىققا ئۆزگىرىپ بارىدۇ.

style modifiers ئىشلىتىشكە بولىدىغان ئۈنۈملەر تۆۋەندىكىچە:

\bord,\shad,\fsc<x/y>,\fsp,\fs,\fr[<x/y/z>],\move, c,\<1/2/3/4>c,\alpha,\<1/2/3/4>a

\fad(<t1>, <t2>) ـ تەدرىجى سۇسلىشىش ۋە قېنىقلىشىش ئۈنۈمى. t1 بولسا كۆرسىتىلىدىغان ۋاقتى. t2 بولسا يوقاپ كېتىدىغان ۋاقتى. ۋاقىت بىرلىكى دەقىقە بولۇپ، 1000 يېزىلسا 1 سېكۇنتنى بىلدۈرىدۇ.

\fade(<a1>, <a2>, <a3>, <t1>, <t2>, <t3>, <t4>) ـ تەدرىجى سۇسلىشىش ۋە قېنىقلىشىش ئۈنۈمى.a1 بولسا كۆرسىتىش باشلاش ۋاقتىدىكى سۈزۈكلۈك دەرىجىسى. a2 بولسا ئاخىرلىشىپ يوقاپ كېتىش ۋاقتىدىكى سۈزۈكلۈك دەرىجىسى.a3 بولسا يوقاپ كېتىش ئاخىرلاشقان ۋاقتىتكى سۈزۈكلۈك دەرىجىسى. بۇلارنىڭ ھەممىسى 0ـ255 گىچە بولغان ئون ئالتىلىك

سىستېمىدىكى سانلار ئارقىلىق ئىپادە قىلىنىدۇ. t1, t2 بولسا كۆرسىتىشنىڭ باشلىنىش ۋە ئاخىرلىشىش ۋاقتى.t3, t4 بولسا يوقاپ كېتىشنىڭ باشلىنىش ۋە ئاخىرلىشىش ۋاقتى.

Scroll up;<y1>;<y2>;<delay>;[<range>] – يېزىق ئاستىدىن ئۈستىگە قاراپ يۆتكىلىدۇ.

Scroll down;<y1>;<y2>;<delay>[;<range>] يېزىق ئۈستىدىن ئاستىغا قاراپ يۆتكىلىدۇ.

بۇلاردىكى y1 بولسا يېزىقنىڭ باشلىنىش ئورنىدىكى ۋېرتىكال يۆلىنىشتىكى كوردىناتى. y2 بولسا ئاخىرلىشىش ئورنىدىكى ۋېرتىكال يۆلىنىشتىكى كوردىناتى.Delay بولسا سۈرئەتنى بىلدۈرىدۇ. بىر پىكسىل يۆتكىلىش ئۈچۈن 0.001 سېكۇنت ۋاقىت كېتىدۇ.delay=20 بولسا بىر سېكۇنتتا 50 پىكسىل يۆتكىلەلىدىغانلىقنى بىلدۈرىدۇ. مۇشۇنىڭغا ئاساسەن يېزىقنىڭ دەسلەپكى ئورنىدىن ئاخىرقى ئورۇندىكى ۋاقتىغا بارغۇچىلىك بولغان ۋاقىتنى ھېسابلاپ چىققىلى بولىدۇ.Delay نىڭ قىممىتى قانچە كىچىك بولسا يۆتكىلىش سۈرئىتى شۇنچە تېز بولىدۇ.Range بولسا ئاستى-ئۈستى سۈسلىشىش ۋە قېنىقلىشىش دائىرىسىنى بىلدۈرىدۇ.

Banner;<delay>;[<lefttoright>;[<range>]] - يېزىق گورىزونتال يۆلىنىشتە يەنى توغرىسىغا ئېكراننىڭ بىر تەرىپىدىن كىرىپ ئۇ تەرىپىگە ئۆتۈپ كېتىدۇ. بۇنىڭدىكى delay نىڭ رولى يۇقىرىقىغا ئوخشاش.Lefttoright بولسا ئوڭ ياكى سولدىن باشلىنىشنى بەلگىلەيدۇ. 0 بولسا ئوڭدىن سولغا يۆتكىلىشنى، 1 بولسا سولدىن ئوڭغا يۆتكىلىشنى بىلدۈرىدۇ.Range بولسا ئوڭ-سولنىڭ سۈسلىشىش ۋە قېنىقلىشىش دائىرىسى.

\a<alignment> - ئېكراندا توغرىلاش شەكلىنى بەلگىلەيدۇ. ئوخشاش بولمىغان ئورۇنغا نىسبەتەن ئوخشاش بولمىغان قىممەت ئالىدۇ.

	سول	ئوتتۇرا	ئوڭ
ئۈستى	5	6	7
ئوتتۇرىسى	9	10	11
ئاستى	1	2	3

\k[<f/o>]<duration> - Kara OK خەت ئۈنۈمى. بۇنىڭدا پارامېتىر f سولدىن ئوڭغا قارىتا رەڭ تولدۇرۇشنى بىلدۈرىدۇ. رەڭ تولدۇرمىغان ۋاقىتتا قوشۇمچە رەڭدە كۆرسىتىلىدۇ. رەڭ تولدۇرۇلغاندىن كېيىن ئاساسى رەڭدە كۆرسىتىلىدۇ. o بولسا پېزىقنىڭ سىرتقى قىسمىنى يۇقىرى يورۇقلۇقتا كۆرستىشنى كۆرستىدۇ. ۋاقىت بىرلىكى بولسا دەققە.

\K - بۇنىڭ رولى \kf بىلەن ئوخشاش.(رەڭ تولدۇرۇش ئۈنۈمىدۇر)

مەسىلەن: تۆۋەندىكى كودنى سىناپ بېقىڭ. قانداق ئۈنۈمگە ئېرىشەلەيسىزكىن.

Dialogue: Marked=0,0:02:03.86,0:02:07.62, Default,,0000,0000,0000,,{\K100}abral {\K100} terjime {\K100}filimliri

4. SSA كودىنى ئۆگىنىشتە دىققەت قىلىدىغان نۇقتىلار:

1. ئوخشاش بولمىغان توغرىلاش ھالىتىدىكى ئورۇن ۋە كوردىنات پارامېتىرلىرىنىڭ رولىمۇ ئوخشاش بولمايدۇ. مەسىلەن:

يۇقىرىغا توغرىلىغان ھالەتتە: MarginV نىڭ قىممىتى بولسا پېزىق بىلەن ئېكران ئۈستىنىڭ ئارىلىقىنى بىلدۈرىدۇ.

سولغا توغرىلىغان ۋاقىتتا: MarginL بولسا پېزىقنىڭ سول تەرىپى بىلەن ئېكران ئارىلىقىنى بىلدۈرىدۇ. بۇ چاغدا MarginR ئىناۋەتسىز بولىدۇ.

2. ئىككى خىل ئۇسۇل بىلەن پېزىقنىڭ ئاخىرقى ئورنىنى بېكىتىشكە بولىدۇ.1- ئۇسۇل بولسا MarginL, MarginR, MarginV قاتارلىق پارامېتىرلار ئارقىلىق بەلگىلەش. (ئادەتتە ھادىسە بۆلىكىدە تەڭشەپ قويىسلا بولىدۇ) 2-ئۇسۇل يۇقىرىقى پارامېتىرلارنى ئىشلەتمەي بەلكى

move,\pos قاتارلىق كودلارنى ئىشلىتىپ بېكىتىش.

3. ئۇسلۇب بۆلىكى بىلەن ھادىسە بۆلىكىدىكى MarginL, MarginR, MarginV نىڭ قىممىتىنىڭ بەلگىلىنىشى \move بۇيرۇقىنىڭ دەسلەپكى ئورنىغا قارىتا تەسىر كۆرسىتىدۇ. شۇڭا ئۇسلۇب بۆلىكىدە بۇ پارامېتىرلارنى بىر ئاز كىچىكرەك بەلگىلىگەن ياخشى (ئەڭ ياخشىسى 0ـ30 بولغان ئارلىقتا. بۇ چاغدا ھادىسە بۆلىكىدە بۇ قىممەتلەرنى بەلگىلىمەي، 0000 بويىچە يېزىپ قويساقلا بولىدۇ.

4. بەلگىلەردىن {} نىڭ ئىچىگە بىر قانچە كودنى يازسىمۇ ياكى بىرلا كودنى يازسىمۇ بولىدۇ. مەسىلەن: {\fs25\fad(300,500)} ۋە {\fs25}{\fad(300,500)} بۇ ئىككىسىنىڭ رولى ئوخشاش.

5. \move بۇيرۇقى بىلەن Scroll, Banner بۇيرۇقىنىڭ پەرقىنى بىلىۋېلىڭ.

ئەگەر دىئالوگ بىرلا قۇر بولسا \move كودىنى Scroll, Banner كودىنىڭ ئورنىغا دەسسىتىشكە بولىدۇ. ئەمما كۆپ قۇرلۇق بولۇپ قالسا بولمايدۇ. چۈنكى \move بۇيرۇقىنى ئىشلەتكەندە يېزىق باشلىنىش كوردىناتىدىن ئاخىرلىشىش كوردىناتىغا يېتىپ بارغاندا بۇ ئۆنۈم پۈتۈنلەي ئاخىرلاشقان بولىدۇ. كەيىندە قانچىلىك مەزمۇن بار – يوقلۇقى بىلەن كارى بولمايدۇ. Scroll, Banner بۇيرۇقىنى ئىشلەتكەندە بولسا، بارلىق مەزمۇنلار ئاخىرقى كوردىناتقا يېتىپ كەلگەندە ئاندىن ئاخىرلاشقان ھېسابلىنىدۇ.

سۈرئەتنى كونترول قىلىش جەھەتتىن ئېيتقاندا \move بۇيرۇقىدا يېزىقنىڭ يۆتكىلىش سۈرئىتى يېزىقنىڭ كۆرسىتىلىش ۋاقتى ئارقىلىق بەلگىلىنىدۇ. ۋاقىت قانچە قىسقا بولسا، سۈرئەت شۇنچە تېز بولىدۇ. Scroll, Banner بۇيرۇقىدا بولسا، سۈرئەت delay پارامېتىرى ئارقىلىق بەلگىلىنىدۇ. Delay نىڭ قىممىتى قانچە كىچىك بولسا سۈرئەت شۇنچە تېز بولىدۇ.

6. بىر قانچە ھەرىكەتچان ئۈنۈمنى ئىشلەتكەندە، يېزىقنىڭ ھەرىكەتچان ئۆزگىرىش ۋاقتى دائىم كودتا بەلگىلەنگەن ۋاقىتتىن ئېشىپ كېتىپ، ئومۇمى ۋاقىتنىڭ بەلگىلەنگەن ۋاقىتتىن ئېشىپ

كېتىشنى كەلتۈرۈپ چىقىرىدۇ.

5. كود مىساللىرى

تۆۋەندە بىر قانچە كودلار بېرىلدى. قىنى بۇ كودلارنى سىناپ بېقىڭ، قانداق ئۈنۈمگە ئېرىشەلەيسىزكىن.

ئۇسلۇب ئۆرنەكلىرى:

[V4 Styles]
Format: Name, Fontname, Fontsize, PrimaryColour, SecondaryColour, TertiaryColour, BackColour, Bold, Italic, BorderStyle, Outline, Shadow, Alignment, MarginL, MarginR, MarginV, AlphaLevel, Encoding
Style: Default,UKIJ Tuz Tom,36,&Hffffff,&H00ffff,&H000000,&H000000,-1,0,1,2,3,2,20,20,20,0,178
Style: mine,ukij tuz tom,24,&HFF0000,&HFF80FF0,&Hffffff,&Hffffff,0,0,1,2,1,2,20,20,20,0,178
Style: abral,ukij kufi,30,16777215,4227327,8404992,16744448,0,0,1,1,2,2,30,30,12,0,178
Style: senem,UKIJ Tuz Tom,28,&H80ffff,&H00ffff,&H000000,&H000000,-1,0,1,2,3,2,20,20,20,0,178

كود مىساللىرى:

Dialogue:Marked=0,0:00:00.05,0:00:45.00,mine,,0000,0000,0000,Banner;20;1;300,{\pos(680,50)} بۇ فىلىم پەقەتلا شەخسنىڭ قىزىقىشى بىلەن تەرجىمە قىلىندى. ھەرقانداق شەخس ۋە ئورۇن ھەر قانداق سودا خارەكتېردە ئىشلەتسە كەن بارلىق مەسئۇلىيەتكە ئۆزى ئىگە بولىدۇ،

Dialogue:Marked=0,0:02:30.72,0:02:55.19,abral,,0000,0000,0000,,{\move(0,40,780,40,260,3600)}{\t(00,3000\fry360\fry360\fry360}{\fs15}{\t(\fs32ئابرال تەرجىملىرى)}

Dialogue:Marked=0,0:03:20.00,0:03:24.50,senem,,0000,0000,0000,,{\pos(680,50)}{\fs10\t(0,1000,\fs40\t(1200,2800,\fs10))}http://ilkitap.blogbus.com

Dialogue:Marked=0,0:00:43.86,0:02:57.62,senem,,0000,0000,0000,Scroll up;10;700;50,{\pos(130,50)}http://www.uyterjime.com

Dialogue:Marked=0,0:13:31.51,0:13:40.50,abral,,0000,0000,0000,,{\pos(780,30)}{\t(30,2500,\fry1440 ئابرال تەرجىملىرى)}

Dialogue: Marked=0,0:23:31.51,0:23:40.50,abral,,0000,0000,0000,,{\pos(780,30)}{\t(30,2500,\fry144 ئابرال تەرجىملىرى)}

Dialogue:Marked=0,0:11:31.51,0:11:35.50,mine,,0000,0000,0000,,{\fs22}{\pos(130,30)}{\t(\frx1440)} www.bilik.cn

Dialogue:Marked=0,0:21:31.51,0:21:35.50,mine,,0000,0000,0000,,{\fs22}{\pos(130,30)}{\t(\frx1440)} www.intil.cn/bbs

Dialogue:Marked=0,0:03:25.00,0:03:37.50,abral,,0000,0000,0000,,{\pos(540,50)}{\fade(255,0,255,10,300,2500,3000)}{\move(60,160,30,160,110,200)}{\fry90}{\t(0,300,\fry0 ئاللىمىز)}

Dialogue:Marked=0,0:03:25.20,0:03:37.50,abral,,0000,0000,0000,,{\pos(590,50)}{\fade(255,0,255,10,300,2500,3000)}{\move(120,160,80,160,110,200)}{\fry90}{\t(0,300,\fry0قارشى)}

Dialogue:Marked=0,0:03:25.40,0:03:37.50,abral,,0000,0000,0000,,{\pos(660,50)}{\fade(255,0,255,10,

300,2500,3000)}{\move(160,160,150,160,110,200)}{\fry90}{\t(0,300,\fry0قىلىشىغزنى)}
Dialogue:Marked=0,0:03:25.60,0:03:37.50,abral,,0000,0000,0000,,{\pos(740,50)}{\fade(255,0,255,10,300,2500,3000)}{\move(200,160,230,160,110,200)}{\fry90}{\t(0,300,\fry0تەشرىپ)}
Dialogue:Marked=0,0:03:25.80,0:03:37.50,abral,,0000,0000,0000,,{\pos(800,50)}{\fade(255,0,255,10,300,2500,3000)}{\move(240,160,290,160,110,200)}{\fry90}{\t(0,300,\fry0 قەدەم)}
Dialogue:Marked=0,0:32:20.72,0:32:55.19,abral,,0000,0000,0000,,{\move(0,40,780,40,260,3600)}{\t(00,3000\fry360\fry360\fry360}{\fs15}{\t(\fs32ئابرال تەرجىملىرى)}
Dialogue:Marked=0,0:00:04.35,0:00:09.10,Default,,0000,0000,0000,,{\t(80,500,\fscx300)}{\pos(690,90)}{\pos(160,140)}{\fscx500%}{\fscy500%}{\t(1,\fscx100%,\fscy100%)}www.bilik.cn
Dialogue: Marked=0,0:00:18.40,0:00:20.40,senem,,0000,0000,0000,, ｛\k94｝ abral ｛\K48｝ ilkitap ｛\ko80｝ bilogi
Dialogue: Marked=0,0:00:01.00,0:00:04.30,Default,,0000,0000,0000,,{\frx50} 50 ئوقدىكى خەتنى X گرادۇس يانتۇ قىلىش
Dialogue:Marked=0,0:00:01.00,0:00:04.30,Default,,0000,0000,0000,,{\pos(150,150)}{\fry60} ئوقدىكى Y خەتنى 60 گرادۇس يانتۇ قىلىش
Dialogue:Marked=0,0:00:01.00,0:00:04.30,Default,,0000,0000,0000,,{fs15}{\pos(140,90)}{\frz30} Zئوقدىكى خەتنى 30 گرادۇس يانتۇ قىلىش
Dialogue:Marked=0,0:00:04.35,0:00:07.10,Default,,0000,0000,0000,,{\t(80,500,\fscy300)}{\pos(190,200)} خەتنى ئېگىزلىتىش
Dialogue:Marked=0,0:00:04.35,0:00:07.10,Default,,0000,0000,0000,,{\t(80,500,\fscx300)}{\pos(190,240)} خەتنى سوزۇش
Dialogue:Marked=0,0:00:04.35,0:00:07.10,Default,,0000,0000,0000,,{\t(80,500,\fscx200\fscy400)}{\pos(190,140)}خەتنىڭ شەكلىنى(ھالىتىنى) ئۆزگەرتىش
Dialogue:Marked=0,0:00:16.00,0:00:16.50,Default,,0000,0000,0000,,{\pos(160,250)}{\fscx500%}{\fscy700%}{\t(1,\fscx100%,\fscy200%)}شەكلىنى ئۆزگەرتىپ كىچىكلىتىش
Dialogue:Marked=0,0:00:16.50,0:00:17.50,Default,,0000,0000,0000,,{\pos(160,140)}{\frz15}{\t(1,\fs50)}缩{\frz345}放
Dialogue:Marked=0,0:00:20.00,0:00:22.50,Default,,0000,0000,0000,,{\fs10}{\t(0,900,\fs50)} كونترول قىلغان ھالدا چوڭايتىش
Dialogue:Marked=0,0:00:20.00,0:00:22.50,Default,,0000,0000,0000,,{\pos(160,160)}{\fs50}{\t(200,600,\fs10)} كونترول قىلغان ھالدا كىچىكلىتىش
Dialogue:Marked=0,0:00:41.00,0:00:45.00,Default,,0000,0000,0000,,{\pos(190,200)}{\fs50\frx90}{\t(0,1500,\fs18\frx0)}خەت X ئوقىدا پىرقىراپ كىچىكلەش
Dialogue:Marked=0,0:00:41.00,0:00:45.00,Default,,0000,0000,0000,,{\pos(190,60)}{\fs40\frz360}{\t(0,500,\fs18\frz0)}خەت z ئوقىدا پىرقىراپ كىچىكلەش
Dialogue:Marked=0,0:00:41.00,0:00:45.00,Default,,0000,0000,0000,,{\pos(190,260)}{\fs64\fry90}{\t(0,1500,\fs30\fry0)}خەت Y ئوقىدا پىرقىراپ كىچىكلەش
Dialogue:Marked=0,0:00:00.20,0:00:00.60,Default,,0000,0000,0000,,{\c&H83E4E7&}{\t(0,100,\c&H146365&\t(100,200\,c&H61DDE0&\t(200,300,\c&H146365&\t(300,400,\c&H83E4E7&))))} خەت چاقناش ئۈنۈمى
Dialogue:Marked=0,0:00:00.60,0:00:01.00,Default,,0000,0000,0000,,{\c&H83E4E7&}{\t(0,100,\c&H146365&\t(100,200\,c&H61DDE0&\t(200,300,\c&H146365&\t(300,400,\c&H83E4E7&))))} خەت چاقناش ئۈنۈمى
Dialogue:Marked=0,0:00:01.00,0:00:01.40,Default,,0000,0000,0000,,{\c&H83E4E7&}{\t(0,100,\c&H1

46365&\t(100,200\,c&H61DDE0&\t(200,300,\c&H146365&\t(300,400,\c&H83E4E7&))))} چاقناش خەت ئۈنۈمى

Dialogue:Marked=0,0:00:01.40,0:00:06.00,Default,,0000,0000,0000,,{\c&H83E4E7&}{\t(0,100,\c&H146365&\t(100,200\,c&H61DDE0&\t(200,300,\c&H146365&\t(300,400,\c&H83E4E7&))))} چاقناش خەت ئۈنۈمى

ئەگەر بۇ ئۈنۈملەرنى نورمال كۆرەلمىسىڭىز، يۇقارقى دەرسلىك بويىچە ۋاقىت ۋە كوردىناتىنى ئۆزىڭىز ئىشلەتكەن فىلىم بىلەن ماسلاشتۇرۇپ تەڭشەپ قويسىڭىز چوقۇم كۆرەلەيسىز.

ئاخىرقى سۆز

ئەگەر سىز بۇ ئېلكىتاپنى ئەستايىدىل كۆرۈپ چىققان بولسىڭىزلا فىلىم تەرجىمە قىلىش، يېزىق ھۆججىتى بىلەن فىلىم بىرلەشتۈرۈپ كىرىشتۈرۈش ۋە ھەر خىل ئۆنۈملەرنى قوشۇشنى چوقۇم قىلالايسىز.

ئەمما بۇ كىتابنى كۆرگەن ھەر بىر تورداشقا تەۋسىيە قىلىدىغىنىم بىر فىلىمنى ھەرگىزمۇ ئۆزۈم يالغۇز ھەم تەرجىمە قىلىمەن، ھەم كىرىشتۈرىمەن، ھەم كوررېكتورلۇق، ھەم تەھرىرلىك قىلىپ، بىر قوللۇق پۈتتۈرىمەن دەپ تۇرىۋالماڭ. مەن «جانغا زامىن چەك» فىلىمىنى تەرجىمە قىلىپ كىرىشتۈرۈشتە، تەرجىمىسىگە بىر ئاي، تەھرىرلىك، كوررېكتورلۇق ۋە كىرىشتۈرۈشكە بىر ئاي سەرپ قىلغان بولساممۇ يەنىلا خېلى كۆپ خاتالىقلار سادىر بولۇپتۇ. شۇڭا سىزگە دەيدىغىنىم سىز ھامان بىر ئادەم بولغاچقا ھەر قانچە كۈچىسىڭىزمۇ يەنىلا بەزىبىر خاتالىقلاردىن خالى بولۇش تەس. شۇڭا بىر كىنونى سۈپەتلىك، ياخشى تەرجىمە قىلىپ كىرىشتۈرىمەن دەيدىكەنمىز، ئامال بار ئىككى ياكى ئۈچتىن ئارتۇق ئادەم تەرجىمە قىلىپ كىرىشتۈرۈڭلار. ھەرگىزمۇ فىلىمنى ئېلان قىلىشقا ئالدىراپ كەتمەڭلار. بەك ئالدىراپ كېتىپ، باشقىلارمۇ تەرجىمىسىنى ئىشلەپ سالمىسۇن دەپ ئويلىساڭلار، بىلىك ياكى ئىنتىل مۇنبىرىدە فىلىمنىڭ ئىشلىنىۋاتقانلىقى توغرۇلۇق ئېلان بېرىۋەتسەڭلار بولىدۇ.

ئۇيغۇرچە خەتلىك فىلىم ئىشلەشتە تەرجىمانىڭ خىزمىتى ئەڭ مۇھىم. بىراق سۈپەتلىك چىقىشتا تەھرىرنىڭ رولىمۇ بەك چوڭ. شۇڭا تەھرىرلىك قىلغۇچىغا يېزىق ھۆججىتىنى بەرگەندە ئامال بار ئەسلى يېزىقنى(خەنزۇچە ياكى ئىنگلىزچە) ئۆچۈرۈۋەتمەي بېرىڭ. بۇنداق بولغاندا تەھرىر بەزى خاتا ئىشلىتىلگەن سۆز- ئىبارىلەرنى تۈزۈشتە ئانچە قىينالمايدۇ. تەھرىرلىك قىلغۇچى تەھرىرلەش جەريانىدا خەنزۇچە(ياكى ئىنگلىزچىنى) نى ئۆچۈرۈۋېتىپ، ئاندىن كوررېكتورغا تاپشۇرۇش كېرەك. كوررېكتور كوررېكتورلۇق قىلىپ بولغاندىن كېيىن كىرىشتۈرگۈچىگە ئەۋەتىپ بەرسە بولىدۇ.

ئەگەر ئادەم كۈچى ئاز بولۇپ قالسا، تەرجىمانلىق بىلەن كىرىشتۈرگۈچىلىكنى بىر ئادەم،

كوررېكتورلۇق بىلەن تەھرىرلىكنى بىر ئادەم ئۈستىگە ئېلىپ، بىر ئادەم ئىككى ياكى ئۈچ خىزمەتنى تەڭ ئىشلىسە بولىدۇ. ئەمما تەرجىمانلىق بىلەن تەھرىرلىكنى ھەرگىزمۇ بىر ئادەم ئۈستىگە ئالمىسۇن.

ئەڭ ئاخىردا كەڭ توردashلارغا دەيدىغىنىم ھەممىمىز بىرلىكتە بىلىك – ئىنتىل ئۇيغۇرچە خەتلىك فىلىم گۇرۇپپىسى ئەتراپىغا ئۇيۇشايلى. بۇ گۇرۇپپىنىڭ ئاساسلىق يېتەكچىلىرى تۆۋەندىكى توردashلاردۇر.

باش نازارەتچى: ئالىمجان [توردىكى نامى: روك   Rock   QQ : 362867647   ]

باشقۇرغۇچىلار: ئۆمەرجان [توردىكى نامى:ئەردەۋىل   Erdewil   QQ : 66821134.   ]

يۈسۈپجان [توردىكى نامى: كۈلكە külke   QQ : 450363022]

قېنى دوستلار ھەممىمىز ئۇيغۇرچە خەتلىك فىلىم ئىشلىرىنىڭ تەرەققىياتىنى يەنە بىر بالداق يۇقىرى كۆتۈرۈپ، 2009ـ يىلىدا تېخىمۇ كۆپ نادىر فىلىملەرنىڭ تەرجىمىسىنى ئىشلەپ، توردashلارغا سۇنۇش ئۈچۈن تىرىشايلى!

سەۋىيەمنىڭ چەكلىك بولۇشى تۈپەيلى بۇ ئېلكىتاپتا بەزىبىر خاتالىقلار بولۇشى تەبىئىي. شۇڭا ئوقۇرمەنلەرنىڭ تۈزىتىپ ئوقۇشى بىلەن بىرگە باشقا فىلىم كىرىشتۈرۈش ئۇستىلىرىنىڭ خاتا كەتكەن يەرلىرىنى تۈزىتىپ بېرىشىنى سورايمەن. تەكلىپ – پىكىرلىرىڭلارنى ئايىمىغايسىلەر.

ئاخىرىدا بۇ ئېلكىتاپنى كۆرگەن بارلىق قېرىنداشلىرىمنىڭ يېتىپ كېلىش ئالدىدىكى يېڭى – يىلىنى قىزغىن تەبرىكلەيمەن، شۇنداقلا يېڭى يىلدا ئۇيغۇرچە خەتلىك فىلىم ئىشلىرىدا يېڭى بىر يۈكسىلىش بارلىققا كېلىشىنى ئۈمىد قىلىمەن.

ھۆرمەت بىلەن : ئابرال (ئابدۇللا خالىت   QQ : 45661336)

2008ـ يىلى 12ـ ئاينىڭ 25ـ كۈنى