

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت‌ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۶۲/۵۱

۴-۱۷ به کار بردن افکت Transition

در این قسمت با استفاده از فرمان Automate To Sequence، دو کلیپ را مستقیماً از پنجره Project به پنجره Timeline انتقال می‌دهیم. این عملیات باعث می‌شود تا افکت Cross Dissolve که افکت پیش فرض بین کلیپ‌هاست ما بین دو کلیپ قرار گیرد.

مثال:

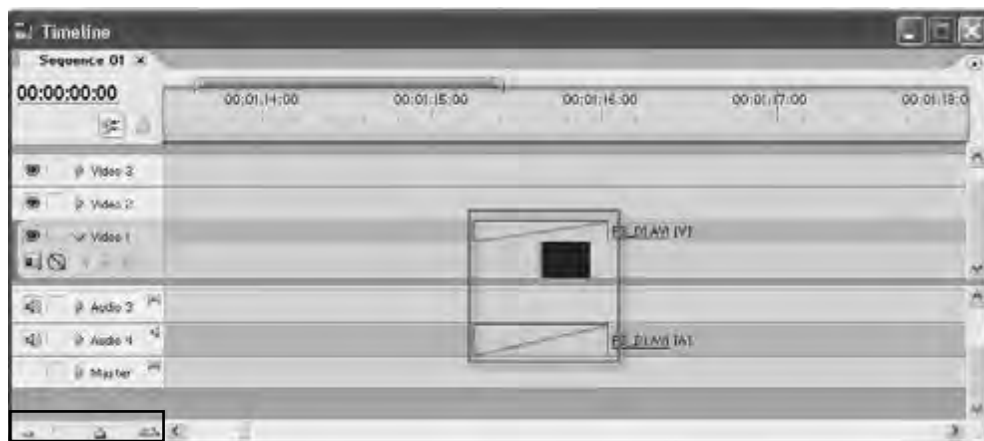
- ۱- در پنجره Project لبه مربوط به پروژ به روژه را که در مثال قبل ساخته‌اید، با کلیک روی آن فعال کنید.
- ۲- در این مرحله پنجره Timeline را فعال کرده و اشاره‌گر خط تدوین را به ابتدای خط تدوین ببرید.
- ۳- در پنجره Project یک کلیپ (F3_D1) را کلیک کنید. کلید Ctrl را نگه داشته و کلیپ بعدی (F3_D2) را نیز کلیک کنید تا هر دو کلیپ انتخاب شوند.
- ۴- در این مرحله از منوی Project گزینه Automate to Sequence را انتخاب کنید تا کادر محاوره مربوط به آن باز شود (شکل ۱۱-۱۷).



شکل ۱۱-۱۷

- ۵- تنظیمات را همانند شکل انجام داده و روی دکمه OK کلیک کنید.
- ۶- اگر مقدار افکت Cross Dissolve را در قسمت چپ پنجره Timeline نمی‌بینید، دکمه Zoom In را در پایین پنجره Timeline چند بار کلیک کنید تا نمای بزرگ‌تری از کلیپ‌ها را ببینید (شکل ۱۲-۱۷).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت‌ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۶۲/۵۱



Zoom

شکل ۱۲-۱۷

۷- کلیپ را اجرا کنید تا اثر افکت را در بین کلیپ‌ها ببینید.

۵-۱۷ تغییر پارامتر Transition ها

هر افکت تنظیماتی را به صورت پیش فرض دارد. هنگامی که آن افکت را در پروژه اجرا می‌کنید، می‌توانید تنظیمات و پارامترهای افکت اجرا شده را به دلخواه خود تغییر دهید.

نکته: این تغییرات فقط بر نمونه اجرا شده افکت تأثیر می‌گذارد و بر تنظیمات افکت اصلی اعمال نمی‌شود. برای تغییر تنظیمات افکت کافی است آیکن آن افکت را داخل پنجره Timeline یک بار کلیک کنید تا به حالت انتخاب در آید در این صورت پانل Effect Controls نشان داده می‌شود و تنظیمات نمونه افکت اجرا شده در دسترس شما قرار می‌گیرد که می‌توانید آن‌ها را به دلخواه خود تنظیم کنید.

مثال:

۱- داخل پانل Effects، افکت Cross Dissolve را انتخاب کنید.

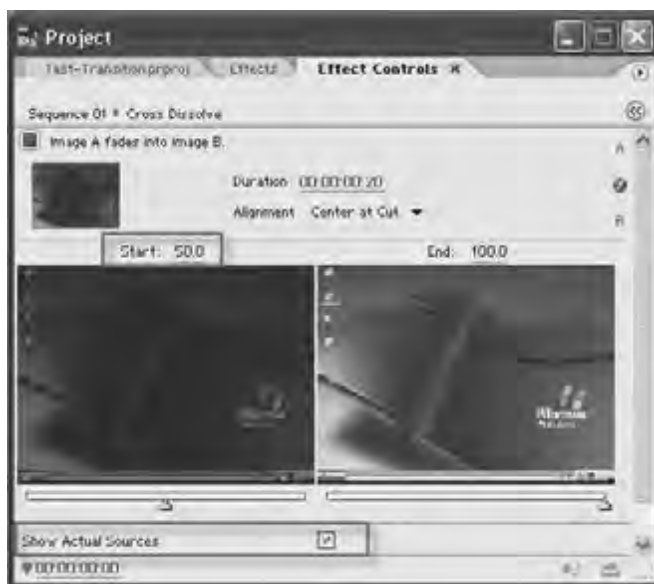
۲- اکنون در پانل Effect Controls تنظیمات و پارامترهای افکت اجرا شده را می‌بینید (شکل ۱۳-۱۷).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت‌ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۶۲/۵۱



شکل ۱۳- ۱۷

۳- به طور نرمال دو کلیپ با اسامی A و B داخل این پانل نمایش داده می‌شوند. گزینه Show Actual Sources را کلیک کنید تا فعال شود، حال به جای A و B می‌توانید کلیپ‌های خود را ببینید. چون جهت اجرای این افکت به طور پیش فرض از کلیپ A به کلیپ B است، پس به جای A کلیپ اول (F3_D1) و به جای B کلیپ دوم (F3_D2) را می‌بینید (شکل ۱۴- ۱۷).



شکل ۱۴- ۱۷

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۶۲/۵۱-۱

- ۴- در پایین تصویر هر یک از کلیپ ها، یک دکمه لغزنده وجود دارد که با استفاده از این دکمه لغزنده می توانید تعیین کنید که افکت از کدام فریم کلیپ A آغاز شود و در کدام فریم کلیپ B پایان یابد. دکمه لغزنده کلیپ A را درگ کرده و به سمت راست بکشید تا مقابل Start عدد 50.0 را ببینید (شکل ۱۴-۱۷).
- ۵- حال دوباره دکمه لغزنده را کلیک کرده و تا انتها به طرف چپ بکشید.
- ۶- در نهایت کلیپ را اجرا کنید تا اثر تنظیمات خود را روی افکت مشاهده کنید.

۶-۱۷ طریقه دیدن پیش نمایش Transition ها

دو راه برای دیدن پیش نمایش Transition ها وجود دارد. مشاهده پیش نمایش با سرعت نرمال یا مشاهده پیش نمایش با سرعت تعریفی شما.

راه اول: از ویژگی Real-time بهره می برید. این روش برای مشاهده Transition و میزان ماتی تصاویر، تیتراژها و انواع افکت ها بسیار خوب است ولی برای استفاده از این راه به سخت افزار پیشرفته نیاز دارید که حداقل سیستم مجهز به CPU Pentium 4 با سرعت 3GHz نیاز است.

راه دوم:

مثال:

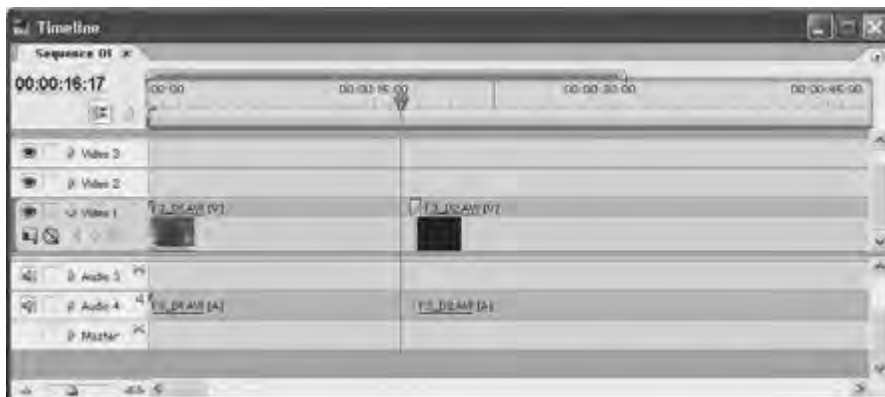
- ۱- تدوین قبلی را که روی آن کار کردید و افکت Cross Dissolve را اجرا کردید، فعال کنید.
- ۲- پنجره Monitor را فعال کنید و در پایین پنجره Program Monitor دکمه Play را کلیک کنید.
- ۳- داخل پنجره Timeline خط تدوین را درگ کرده و جابه جا کنید تا اجرای Transition را بین دو کلیپ، با سرعت دلخواه خود ببینید.
- ۴- سپس خط تدوین را به ابتدای تدوین خود ببرید. برای این کار، کلید Home را از صفحه کلید فشار دهید. حال کلید Enter را بفشارید تا عملیات رندر تدوین آغاز و کامل شود. دقت کنید که خط قرمز داخل پنجره Timeline باید به خط سبز تبدیل شود.

۷-۱۷ افزودن Transition ها از طریق پانل Effects

مثال:

- ۱- خط تدوین را با درگ کردن، به ابتدای کلیپ موردنظر (F3_D1) ببرید.
- ۲- پانل Effects را فعال کرده و پوشه Video Transition و Zoom را به ترتیب باز کنید.
- ۳- نام افکت Cross Zoom را کلیک کنید تا انتخاب شود.
- ۴- سپس نام افکت Transition را درگ کرده و داخل پنجره Timeline، در انتهای کلیپ (F3_D1) رها کنید.
- ۵- خط تدوین را هم جابه جا کنید تا بتوانید اجرای افکت Transition را ببینید (شکل ۱۵-۱۷).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت‌ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۶۲/۵۱



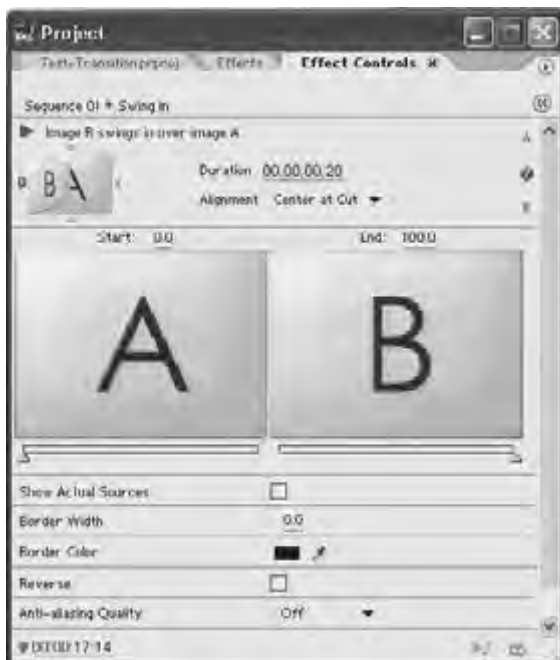
شکل ۱۵-۱۷

۸-۱۷ تغییر تنظیمات افکت Transition

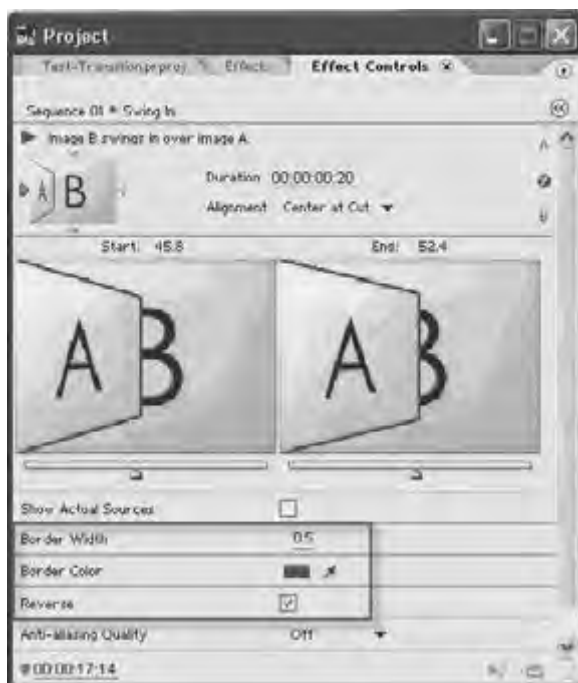
مثال:

- ۱- پانل Effects را فعال کرده و پوشه 3D Motion را باز کنید. افکت Swing In را پیدا کرده و انتخاب کنید.
- ۲- داخل پنجره Timeline خط تدوین را روی افکت Transitions Cross Zoom ببرید. نام افکت Swing In را درگ کرده و در مکان فعلی خط تدوین رها کنید.
- ۳- این افکت جایگزین افکت قبلی خواهد شد، حال اشاره‌گر خط تدوین را به ابتدای افکت جایگزین شده، درگ کرده و اجرای افکت را داخل پنجره Program Monitor ببینید.
- ۴- Effect Controls را با دابل کلیک روی آیکن Transition فعال کنید. لبه پایین پنجره Program Monitor را درگ کرده و به سمت پایین بکشید تا همه پارامترهای این افکت را ببینید (شکل ۱۶-۱۷).
- ۵- دکمه لغزنده موجود در پایین کلیپ‌های A و B را درگ کنید تا بتوانید شروع و پایان اجرای افکت‌های Transition را تغییر دهید.
- ۶- کادر رنگ مقابل خصوصیات Border Color را کلیک کرده و یک رنگ دلخواه برای کادر اطراف افکت انتخاب کنید.
- ۷- عدد مقابل خصوصیت Border Width را کلیک کرده و مقدار 0.5 را وارد کنید.
- ۸- خط تدوین را داخل پنجره Timeline درگ کرده و جابه‌جا کنید تا پیش نمایش اجرای افکت را با تنظیمات جدید ببینید.
- ۹- می‌توانید جهت اجرای افکت Transition را برعکس کنید. برای این کار در پانل Effect Controls، کادر مقابل خصوصیت Reverse را فعال کنید (شکل ۱۷-۱۷).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت‌ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۶۲/۵۱



شکل ۱۶-۱۷



شکل ۱۷-۱۷

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۶۲/۵۱-۱

۱۰- در نهایت کلید Enter را فشار دهید تا تدوین، رندر و سپس اجرا شود.

۹- ۱۷ افزودن چندین افکت در یک زمان

مثال:

۱- پنجره Timeline را فعال کرده و خط تدوین را با فشردن متوالی کلید Page Down به آخرین کلیپ ببرید.

۲- داخل پنجره Project چهار کلیپ (F3_D1, F3_D2, F3_D3, F3_D4) را با هم انتخاب کنید.

۳- پایین پنجره Project، دکمه Automate To Sequence را کلیک کنید. اکنون چهار کلیپ ذکر شده در مرحله قبل با همان ترتیبی که انتخاب کردید داخل پنجره Timeline قرار می گیرند و افکت پیش فرض (Cross Dissolve) به صورت اتوماتیک بین هر دو کلیپ قرار می گیرد.

۴- در صورت نیاز پایین پنجره Timeline دکمه Zoom Out را کلیک کنید تا بتوانید همه کلیپ ها را ببینید.

۵- آیکن افکت Transition بین کلیپ اول و دوم (F3_D1 و F3_D2) را کلیک کنید تا انتخاب شود.

۶- از منوی Edit گزینه Clear را انتخاب کنید تا این افکت حذف شود.

۷- پانل Effects را انتخاب کنید، پوشه 3D Motion را باز کنید و نام افکت Swing In را درگ کرده، روی آیکن افکت Transition بین دو کلیپ اول و دوم (F3_D1 و F3_D2) رها کنید.

۸- آیکن افکت جدید را دابل کلیک کنید تا پارامترها و تنظیمات آن داخل پانل Effect Controls نمایان شود.

۹- داخل این پانل جهت افکت را تغییر دهید. گوشه سمت چپ افکت یک کادر مستطیل با چهار پیکان وجود دارد که یکی از این پیکان ها فعال است و جهت اجرای کلیپ را تعیین می کند. پیکان پایین را کلیک کنید تا افکت از پایین به طرف بالا اجرا شود (شکل ۱۷-۱۸).

۱۰- در پنجره Timeline آیکن افکت Transition بین دو کلیپ دوم و سوم (F3_D2 و F3_D3) را کلیک کنید تا فعال شود.

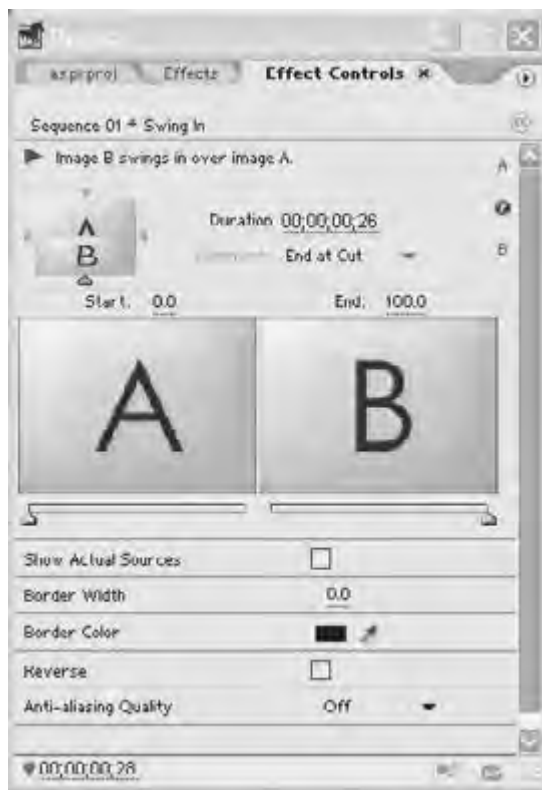
۱۱- از پانل Effects و داخل پوشه 3D Motion، افکت Curtain را پیدا کرده و درگ کنید و روی آیکن افکت بین دو کلیپ دوم و سوم (F3_D2 و F3_D3) رها کنید.

۱۲- در پنجره Timeline آیکن افکت Transition بین دو کلیپ سوم و چهارم (F3_D3 و F3_D4) را کلیک کنید تا فعال شود.

۱۳- از پانل Effects و داخل پوشه 3D Motion نام افکت Foldup را پیدا کرده و درگ کنید و روی آیکن افکت بین دو کلیپ سوم و چهارم (F3_D3 و F3_D4) رها کنید.

۱۴- کلید Enter را از صفحه کلید فشار دهید تا تدوین رندر و سپس اجرا شود و شما تغییر افکت ها را ببینید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت‌ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۶۲/۵۱



شکل ۱۸-۱۷

۱۰-۱۷ پیوستگی Premiere Pro با سایر نرم افزارهای جانبی شرکت Adobe

ارتباط بین نرم افزار Premiere Pro و سایر نرم افزارهای ساخت شرکت Adobe امکانات گسترده‌ای برای کاربران استفاده کننده از محصولات این شرکت، فراهم کرده است. کاربران می‌توانند انواع Component ها را از سایر نرم افزارهای Adobe به پروژه‌های Premiere Pro وارد کرده و با استفاده از آن‌ها افکت‌های بسیار زیبا و حرفه‌ای خلق کنند.

۱۱-۱۷ کار با نرم افزار PhotoShop و After Effects در نرم افزار Premiere Pro

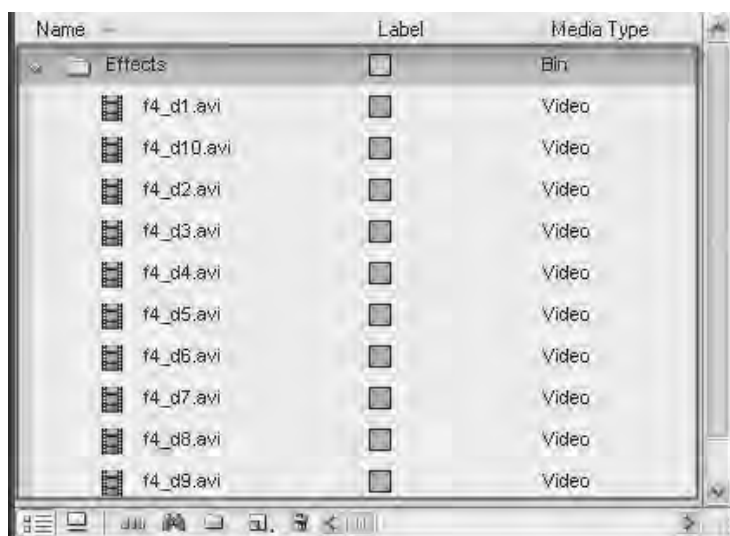
کلیپ‌های تولید و رندر شده در نرم افزار After Effects را خیلی ساده می‌توانید در پروژه‌های نرم افزار Premiere Pro استفاده کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت‌ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۶۲/۵۱

نرم افزار فتوشاپ توسط هنرمندان رشته های مختلف گرافیکی استفاده می شود. فایل های فتوشاپ را می توانید با لایه یا بدون لایه در محیط Premiere Pro باز کنید.

مثال:

- ۱- نرم افزار Premiere Pro را اجرا کنید.
- ۲- دکمه New Project را کلیک کرده و یک پروژه جدید ایجاد کنید.
- ۳- دکمه Browse را کلیک کرده و پوشه مورد نظر را برای ذخیره فایل پروژه در دیسک سخت مشخص کنید.
- ۴- در کادر متنی Name، نامی را برای پروژه خود انتخاب کنید.
- ۵- در زیر قسمت Available Presets گزینه DV-PAL و سپس گزینه Standard 48kHz را انتخاب کرده و در ادامه روی دکمه OK کلیک کنید.
- ۶- در پایین پنجره Project روی دکمه New Bin کلیک کنید تا یک پوشه جدید با نام Bin 01 ساخته شود. نام آن را به Effects تغییر دهید.
- ۷- در ادامه آیکن این پوشه را کلیک کنید تا فعال شود و از منوی File گزینه Import را کلیک کرده و فایل های دلخواه را اضافه کنید (شکل ۱۷-۱۹).



شکل ۱۷-۱۹

- ۸- هر یک از کلیپ ها را داخل یک تراک مستقل ویدیویی قرار دهید.
- ۹- در قسمت تنظیمات تراک ویدیویی 3 Video کلیک راست کرده و گزینه Add Tracks را انتخاب کنید (شکل ۲۰-۱۷).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت‌ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۶۲/۵۱



شکل ۲۰-۱۷

۱۰- داخل کادرمحاوره Add Tracks در کادرمتنی Add عدد 7 را تایپ کنید. در لیست بازشوی Placement گزینه After Last Track را انتخاب کنید تا تراک‌های جدید بعد از تراک Video 3 جای گیرند و در نهایت هم روی دکمه OK کلیک کنید (شکل ۲۱-۱۷).



شکل ۲۱-۱۷

۱۱- داخل پنجره Project یکی از کلیپ‌ها (F4_D1) را کلیک کرده و بکشید و در ابتدای تراک ویدیویی Video 1 رها کنید.

۱۲- کلید Page Down روی صفحه کلید را فشار دهید تا خط تدوین به انتهای این کلیپ منتقل شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت‌ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۶۲/۵۱

۱۳- داخل پنجره Project کلیپ دیگری (F4_D2) را کلیک کرده و بکشید و داخل تراک Video 2 رها کنید، طوری که ابتدای کلیپ با خط تدوین هم تراز باشد.

۱۴- کلید Page Down روی صفحه کلید را فشار دهید تا خط تدوین به انتهای کلیپ دوم منتقل شود، سپس در کادر زمان داخل پنجره Timeline عدد 15- را تایپ کنید تا خط تدوین 15 فریم به عقب منتقل شود.

۱۵- سایر کلیپ‌ها را به همین صورت به تراک‌های تدوین اضافه کنید (شکل ۲۲-۱۷).

۱۶- برای قراردادن افکت fade (محوکردن) بین کلیپ‌ها باید از افکت Opacity واقع در Effect Controls استفاده کنید.

۱۷- از جعبه ابزار، ابزار Pen را انتخاب کنید.



شکل ۲۲-۱۷

۱۸- خط تدوین را به انتهای کلیپ اول (F4_D1) ببرید.

۱۹- دکمه مثلی شکل مربوط به تراک Video 1 را انتخاب کنید و آن را گسترش دهید (شکل ۲۳-۱۷).



شکل ۲۳-۱۷

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهراتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت‌ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۶۲/۵۱

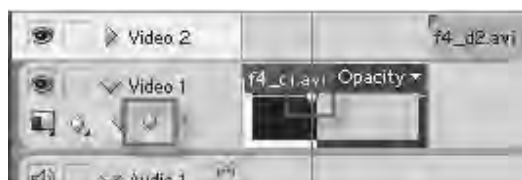
۲۰- در این قسمت دکمه Show Keyframes را کلیک کنید تا فریم‌های کلیدی را مشاهده کنید (شکل ۱۷-۲۴).

۲۱- در این حالت بالای نام کلیپ یک منو نمایش داده می‌شود، آن را کلیک کرده و گزینه Opacity را انتخاب کنید.

۲۲- حال در قسمت تنظیمات کلیپ روی دکمه Add/Remove keyframes () کلیک کنید تا یک فریم کلیدی در محل جاری خط تدوین ایجاد شود (شکل ۱۷-۲۵).



شکل ۱۷-۲۴



شکل ۱۷-۲۵

۲۳- در محل تقاطع کلیه کلیپ‌ها یک فریم کلیدی ایجاد کنید (شکل ۱۷-۲۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکتها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۶۲/۵۱



شکل ۲۶- ۱۷

- ۲۴- فریم کلیدی دوم در کلیپ اول (F4_D1) از تراک Video 01 را انتخاب کنید و آن را درگ کرده و به سمت پایین بکشید تا مقدار Opacity کلیپ کم شود، سپس آن را تا حد صفر پایین بکشید.
- ۲۵- در این مرحله اولین فریم کلیدی کلیپ دوم (F4_D2) واقع در تراک Video 2 را انتخاب کرده و آن را درگ کنید و به سمت پایین بکشید (شکل ۲۷ - ۱۷).



شکل ۲۷- ۱۷

- ۲۶- این حالت Opacity را برای همه کلیپهای موجود در تراکها اعمال کنید.
- ۲۷- در نهایت خط تدوین را به ابتدای تدوین ببرید و در طول تدوین درگ کنید تا نتیجه اعمال تنظیمات را در پنجره Program Monitor ببینید.

۱۲- ۱۷ استفاده از افکت های نرم افزار After Effects

توانایی های نرم افزار After Effects را می توانید در تدوین های نرم افزار Premiere Pro استفاده کنید. پارامترهای افکت Motion در نرم افزار Premiere Pro شباهت زیادی به نرم افزار After Effects دارند. مهم ترین تکنیک در نرم افزار After Effects شامل تنظیم، تطبیق و کلیدهای متحرک سازی است. تفاوت این نرم افزار با Premiere Pro در نمای ظاهری آن است که صفحه بندی پنجره Timeline در محیط این نرم افزار به شکل عمودی است. در ضمن می توانید یک تصویر لایه دار فتوشاپ را وارد نرم افزار کرده و به هر یک از لایه ها امکان متحرک سازی دهید، سپس از آن حرکات، در قالب یک فیلم خروجی بگیرید و آن فیلم را با سایر فیلمها در محیط نرم افزار Premiere Pro تدوین کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهراتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت‌ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۶۲/۵۱

افکت‌هایی که داخل پانل Effects در پنجره Project نرم‌افزار Premiere Pro در دسترس شما هستند، شامل بیش از 30 افکت برگرفته از نرم‌افزار After Effects است که در این بخش برخی از مهم‌ترین این افکت‌ها را بررسی می‌کنیم.

۱-۱۲-۱۷ افکت Channel Blur

این افکت داخل پوشه فرعی Blur & Sharpen قرار دارد و با استفاده از آن می‌توانید هر یک از کانال‌های رنگ قرمز، سبز، آبی یا کانال آلفای تصاویر و کلیپ‌ها را جداگانه ویرایش و محو کنید. از این افکت برای ایجاد افکت درخشندگی استفاده می‌شود (شکل‌های ۱۷-۲۸ و ۱۷-۲۹).



شکل ۱۷-۲۸

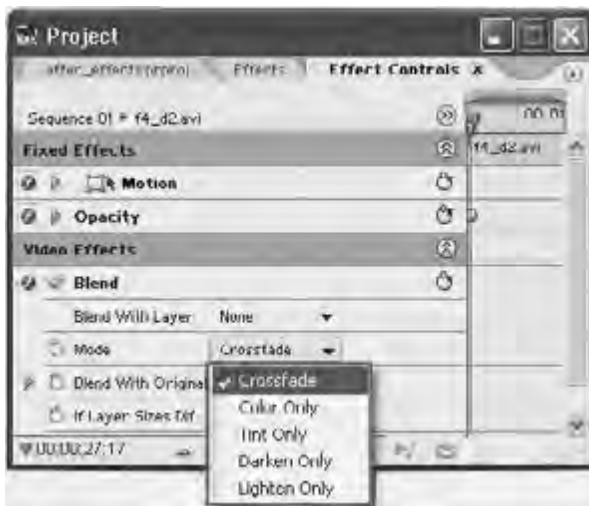
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت‌ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۶۲/۵۱



شکل ۱۷-۲۹

۲-۱۲-۱۷ افکت Blend

این افکت داخل پوشه فرعی Channel قرار دارد و می‌تواند دو کلیپ را به روش‌های گوناگون با یکدیگر ترکیب کند. هنگامی که این افکت را روی یک کلیپ اعمال می‌کنید، در پانل Effect Controls توسط پارامتر Blend With مشخص می‌کنید که آن کلیپ با کدام کلیپ در تدوین باید ادغام شود. سپس لیست بازشوی مقابل پارامتر Mode را کلیک کرده و روش ادغام دو کلیپ را مشخص کنید (شکل ۱۷-۳۰).



شکل ۱۷-۳۰

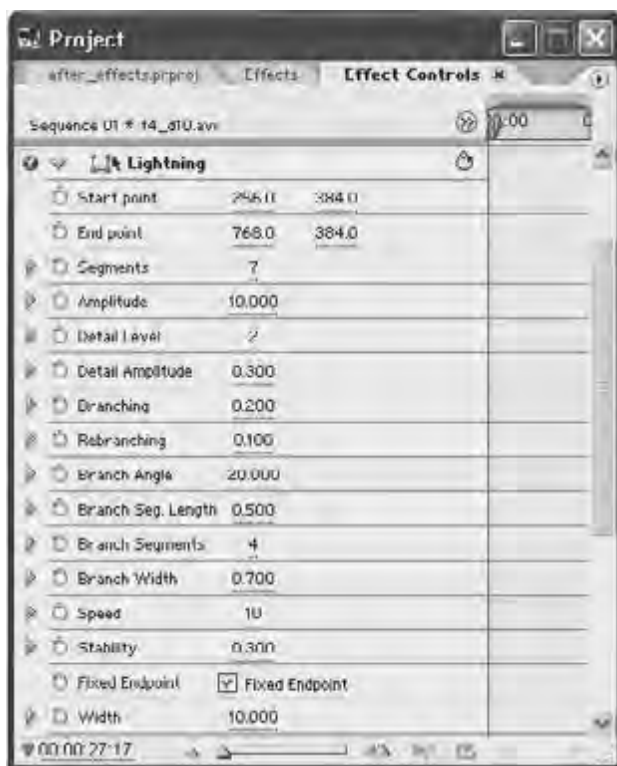
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت‌ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۶۲/۵۱

گزینه Crossfade، کلیپ اول را به تدریج محو و کلیپ دوم را به تدریج آشکار می‌کند.
گزینه Color Only، پیکسل‌های موجود در کلیپ اول را بر اساس رنگ موجود در پیکسل‌های کلیپ دوم به تدریج تغییر رنگ می‌دهد.

گزینه Tint Only، رنگ پیکسل‌های کلیپ اول را به تدریج از بین می‌برد.
گزینه Darken Only، روشنایی پیکسل‌های موجود در کلیپ اول را به تدریج کاهش می‌دهد.
گزینه Lighten Only، روشنایی پیکسل‌های موجود در کلیپ اول را به تدریج افزایش می‌دهد.
به کمک پارامتر Blend With Original درصد ادغام شدگی کلیپ اصلی با کلیپ دوم تعیین می‌شود.

۳-۱۲-۱۷ افکت Lightning

این افکت انواع رگه‌های نور را بین دو نقطه داخل کلیپ ایجاد می‌کند، این افکت داخل پوشه فرعی Render قرار دارد. پس از اجرای افکت روی کلیپ مورد نظر، یک رگه نورانی داخل کلیپ نمایان می‌شود. در ادامه پارامترهای این افکت را تغییر دهید تا نقطه شروع و پایان و سایر مشخصات آن را تنظیم کنید. این افکت تعداد زیادی پارامتر دارد که همه آن‌ها قابلیت متحرک‌سازی دارند. پنجره تنظیمات این افکت را می‌توانید در شکل ۳۱-۱۷ مشاهده کنید.



شکل ۳۱-۱۷

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت‌ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۶۲/۵۱

ع- ۱۲- ۱۷ افکت Ramp

این افکت نیز داخل پوشه فرعی Render قرار دارد و نوعی طیف رنگی را روی کلیپ ایجاد می‌کند. به کمک پارامترهای افکت Ramp می‌توانید شکل رنگ و سایر مشخصات طیف رنگ را تغییر دهید. پنجره تنظیمات این افکت را می‌توانید در شکل ۱۷-۳۲ مشاهده کنید.



شکل ۱۷-۳۲

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۶۲/۵۱-۱

خلاصه مطالب

در این واحد کار اعمال زیر بیان شدند:

- افکت های Transition و تنظیمات Transition مربوط به آنها
- به کار بردن افکت Transition و Transition پیش فرض و چگونگی تنظیم آن
- طریقه دیدن پیش نمایش Transition ها
- چگونگی تغییر پارامتر Transition ها
- چگونگی Cut کردن یک کلیپ و اضافه کردن یک Transition در وسط یک کلیپ
- چگونگی افزودن Transition از طریق پانل Effects
- چگونگی تغییر خصوصیات افکت Transition
- چگونگی افزودن چندین افکت در یک زمان
- استفاده از افکت های سایر نرم افزارهای Adobe مانند After Effects.



واژه نامه

Placement

جا دادن، گذاشتن

Preference

برتری دادن

Softness

نرمی، ملایمت

Swing

نوسان دادن، چرخ دادن

Tint

رنگ، ته رنگ

Actual

حقیقی

Components

اجزا

Darken

تاریک کردن

Duration

مدت زمان

Lighten

درخشیدن، روشن کردن

Material

مواد

Ordering

مرتب سازی

Overlap

هم پوشانی

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت‌ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۶۲/۵۱-۱

آزمون نظری

- ۱- فریم‌هایی را که در انتهای کلیپ تحت تأثیر Transition ها قرار می‌گیرند، چه می‌نامند؟
الف- Tail Material ب- End Material ج- Head Material د- Start Material
- ۲- کدام یک از پارامترهای Transition مشخص می‌کند که Transition در چه تعداد فریم اجرا می‌شود؟
الف- Alignment ب- Duration ج- Direction د- Borders
- ۳- Transition پیش فرض برای همه کلیپ‌ها کدام است؟
الف- Additive Dissolve ب- Cross Dissolve
ج- Non-Additive Dissolve د- Dither Dissolve
- ۴- در افکت Blend، کدام یک از روش‌های ادغام دو کلیپ، روشنایی پیکسل‌های موجود در کلیپ اول را به تدریج کاهش می‌دهد؟
الف- Color Only ب- Tint Only ج- Darken Only د- Lighten Only
- ۵- برای تغییر تنظیمات پیش فرض افکت Cross Dissolve کدام گزینه را از منوی خصوصیات پانل Effects انتخاب می‌کنید؟
الف- Set Default Transition ب- Default Transition Duration
ج- Set Transition د- هیچ کدام

آزمون عملی

- ۱- در پانل Effects پوشه جدیدی ساخته و افکت‌هایی را که بیشتر استفاده می‌کنید، داخل این پوشه قرار دهید.
- ۲- نحوه قرار گرفتن افکت‌ها بین کلیپ‌ها را تمرین کنید.





توانایی ایجاد یک پروژه جدید

زمان (ساعت)	
نظری	عملی
۴	۱۸

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- وارد کردن فایل‌ها به نرم‌افزار Premiere Pro را انجام دهد.
- ۲- کار با کلیپ‌های صوتی و ویدیویی را انجام دهد.
- ۳- توانایی دیدن خصوصیات فایل در پنجره Project را داشته باشد.
- ۴- توانایی کار با فرمان Audio Gain را کسب کند.
- ۵- توانایی کار با پنجره Source View و خصوصیات مرتبط با آن را داشته باشد.
- ۶- توانایی کار با پنجره Program View و خصوصیات مرتبط با آن را داشته باشد.
- ۷- توانایی تغییر بزرگ‌نمایی نمایش کلیپ‌ها را داشته باشد.
- ۸- توانایی کار با تراک‌ها و تنظیمات آن‌ها را داشته باشد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱-۱

کلیات

پنجره Project هسته اصلی در هر پروژه‌ای است. هر کلیپی را که در یک تدوین نیاز دارید، باید ابتدا در پنجره Project وارد کرده و سپس آن را باز کنید. همه کلیپ‌های ویدیویی، صوتی و تصاویر ساکن و... داخل پنجره Project، آیکن مختص به خود را دارند. اغلب، تعداد کلیپ‌ها و مؤلفه‌هایی که در یک پروژه وارد می‌کنید بسیار زیاد بوده و حجم فایل اصلی پروژه بسیار بزرگ است.

با این حال باز هم حجم فایل‌های پروژه‌های Premiere Pro بسیار کوچک است چون فقط ارجاع به فایل‌ها داخل پنجره Project قرار می‌گیرد و خود فایل‌ها روی دیسک سخت و در جای دیگری ذخیره می‌شوند.

هرگاه فایل یک کلیپ را به پروژه خود وارد می‌کنید، آن فایل را کلیپ اصلی یا Master می‌گویند. اگر این کلیپ را ویرایش کرده و تغییر دهید یا از بخشی از آن در یک تدوین استفاده کنید، نمونه شما را کلیپ فرعی می‌گویند. حال اگر این کلیپ فرعی را داخل پروژه خود باز کنید، این کلیپ همه خصوصیات کلیپ اصلی را دارد؛ در واقع کلیپ فرعی یک نقطه ورودی و یک نقطه خروجی از کلیپ اصلی را علامت گذاری کرده، به همین دلیل اگر کلیپ فرعی را از پروژه حذف کنید، هیچ تغییری در کلیپ اصلی ایجاد نمی‌شود.

۱-۱۸ وارد کردن فایل‌ها به نرم‌افزار Premiere Pro

در نسخه‌های قبلی نرم‌افزار Premiere برای وارد کردن فایل‌ها از منوی File گزینه Open را کلیک کرده و کلیپ مورد نظر را انتخاب و باز می‌کردید؛ کلیپ وارد شده به طور مستقیم داخل پنجره Source View بارگذاری می‌شد، اما به پروژه اضافه نمی‌شد. برای اضافه کردن یک کلیپ به پروژه نیز باید آن را درگ کرده و داخل پنجره Project یا داخل پنجره Sequence رها می‌کردید. اما در نسخه جدید نرم‌افزار Premiere Pro با گزینه Open فقط می‌توانید فایل‌های پروژه را که قبلاً ذخیره شده است، باز کنید. حال برای وارد کردن کلیپ‌ها و فایل‌ها به پروژه باید از گزینه Import واقع در منوی File استفاده کنید. کلیپ‌ها و فایل‌های شما به طور مستقیم به پنجره Project وارد می‌شوند.

مثال

برای وارد کردن کلیپ‌ها به پنجره Project، می‌توانید از هر یک از چهار روش زیر استفاده کنید:

- ۱- از منوی File گزینه Import را کلیک کنید.
- ۲- در یک ناحیه خالی از پنجره Project دابل کلیک کنید.
- ۳- در یک ناحیه خالی از پنجره Project کلیک راست کرده و سپس گزینه Import را انتخاب کنید.
- ۴- می‌توانید کلیدهای Ctrl+I را از صفحه کلید فشار دهید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱


۲- ۱۸ کلیپ‌های ویدیویی


هنگامی که یک فایل ویدیویی را به پروژه خود وارد می‌کنید، ممکن است خصوصیات این فایل با تنظیمات جاری پروژه شما مطابقت نداشته باشد. به فرض پروژه خود را با اندازه 320×240 و فرمت Video For Windows تنظیم کرده‌اید اگر یک کلیپ DV را وارد کنید این کلیپ با همان کیفیت اصلی یعنی اندازه 720×480 به پروژه وارد می‌شود؛ سپس اگر بخواهید این کلیپ را ویرایش کرده یا آن را به تدوین اضافه کنید، گزینه‌ای در اختیار شما قرار داده می‌شود تا مشخص کنید که آیا کلیپ با تنظیمات پروژه تطبیق پیدا می‌کند یا خیر؟


با این توصیف همه اجزای وارد شده در یک پروژه می‌توانند فرمت و ابعاد اصلی خود را داشته باشند. اگر می‌خواهید کلیپ‌های وارد شده به پروژه به طور اتوماتیک با مشخصات پروژه تطبیق پیدا کند، از منوی Project Settings و سپس در کادرمحاوره ظاهر شده ابتدا گزینه General و بعد گزینه Scale clips to project dimensions when adding to sequence را انتخاب کرده و روی دکمه OK کلیک کنید. از هم اکنون هرگاه فایل یا کلیبی را به پنجره Timeline اضافه کنید، آن فایل یا کلیپ به طور خودکار با مشخصات و تنظیمات پروژه تطبیق پیدا می‌کند.

۳- ۱۸ کلیپ‌های صوتی

وارد کردن کلیپ‌های صوتی به یک پروژه تا حدودی با وارد کردن کلیپ‌های ویدیویی تفاوت دارد. نرم‌افزار Premiere Pro، هنگام وارد کردن فایل‌های صوتی، آن‌ها را با تنظیمات صوتی پروژه مطابقت می‌دهد.

 **نکته:** همیشه به Sample Rate صوتی که در پروژه خود تنظیم کرده‌اید، دقت کنید اگر Sample Rate فایل صوتی وارد شده بیشتر یا کمتر از تنظیمات در پروژه باشد، فایل صوتی توسط نرم‌افزار Premiere Pro دوباره نمونه‌گیری می‌شود تا با تنظیمات پروژه شما تطبیق داشته باشد؛ این کار را اصطلاحاً Conforming می‌نامیم.

 **نکته:** عمق اطلاعات صوتی کیفیت صدای ضبط شده را مشخص می‌کند. هر چه عمق اطلاعات صوتی بیشتر باشد، کیفیت صدا بهتر خواهد شد. به همین میزان نیز حجم فایل صوتی افزایش می‌یابد. نرم‌افزار Premiere Pro تا عمق اطلاعات 32 بیتی را پشتیبانی می‌کند.

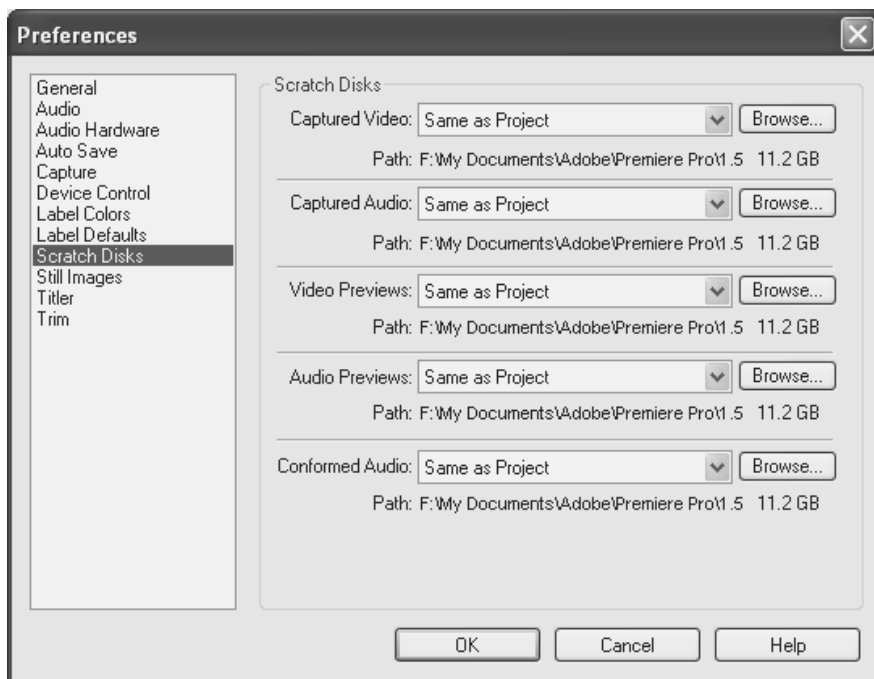
 **نکته:** هرچه تعداد نمونه‌های گرفته شده از صدا بیشتر باشد، کیفیت صدای دیجیتالی بهتری خواهید داشت.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱

این نرم افزار در واقع دو فایل مجزا می سازد که همراه فایل صوتی اصلی ذخیره می شوند. یکی از فایل ها با پسوند .cfa و دیگری با پسوند .pek. ذخیره می شود، مسیر ذخیره سازی این فایل ها در پوشه ای از قبل تعیین شده برای Conformed Audio است.

مثال: می خواهیم مسیر ذخیره سازی فایل های وارد شده در نرم افزار را تغییر دهیم.

۱- از منوی Edit، زیرمنوی Preferences، سپس گزینه Scratch Disks را انتخاب کنید (شکل ۱-۱۸).



شکل ۱-۱۸

۲- برای تغییر پوشه و مسیر ذخیره سازی هر یک از عناوین، کافی است دکمه Browse را کلیک کرده و مسیر جدیدی را تعیین کنید.

۴-۱۸ تنظیمات کلیپ

می توانید بعضی از تنظیمات کلیپ های وارد شده در پنجره Project را تغییر دهید. به عنوان مثال می توانید یک کلیپ را به پروژه وارد کرده و از آن کلیپ فقط در حالت Slow Motion استفاده کنید. در این صورت احتیاجی نیست تا سرعت اجرای آن کلیپ را در پنجره Timeline تغییر دهید؛ در پنجره Project روی کلیپ کلیک راست کرده و خصوصیت Speed/Duration را کلیک کنید؛ در کادرمحاوره نمایان شده، می توانید سرعت اجرا یا

واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...
شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱

کل زمان اجرای کلیپ را تغییر دهید (شکل ۲-۱۸).



شکل ۲-۱۸

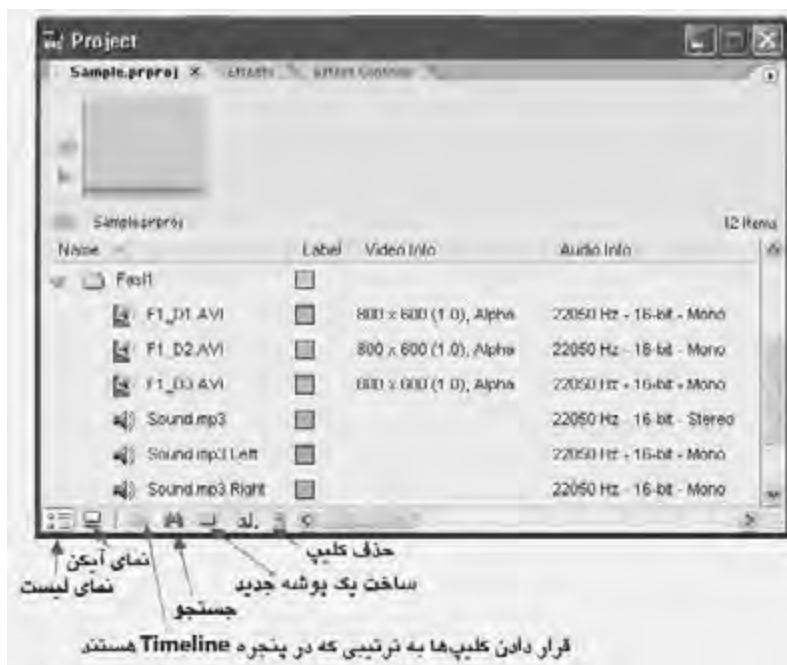
نکته: اگر سرعت اجرای یک کلیپ را کاهش دهید، سرعت اجرای همه نمونه‌های استفاده شده از آن کلیپ در پروژه فعلی تغییر می‌کند.



۵-۱۸ نوار ابزار موجود در پایین پنجره Project

پایین پنجره Project یک نوار افقی شامل چندین دکمه قرار دارد که به کمک آن‌ها می‌توانید کارهای مختلفی را انجام دهید. این دکمه‌ها را در شکل ۳-۱۸ می‌بینید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱



شکل ۳- ۱۸

دکمه New Bin در این قسمت به شما اجازه می‌دهد تا یک پوشه جدید داخل پنجره Project ایجاد کنید. اگر قبل از کلیک کردن این دکمه یکی از پوشه‌های موجود را فعال کنید، پوشه جدیدی داخل پوشه قبلی و به عنوان زیرپوشه تولید می‌شود (شکل ۴-۱۸).



شکل ۴- ۱۸

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱

۶-۱۸ سازماندهی کلیپ‌ها

پنجره Project محلی است که کلیه کلیپ‌ها و مؤلفه‌های وارد شده در پروژه را سازماندهی می‌کند. معمولاً برای نگهداری محتوای پروژه از تعدادی پوشه استفاده می‌شود. به عنوان مثال می‌توانید به جای این که ۱۲۵ کلیپ مورد استفاده در پروژه را داخل یک پوشه قرار دهید، چند پوشه ایجاد کرده و کلیپ‌ها را داخل آن‌ها سازماندهی کنید. توصیه می‌شود پوشه‌هایی با اسامی و مشخصات مرتبط با محتوای آن‌ها ایجاد کنید.

۷-۱۸ پنجره Source View و خصوصیات مرتبط با آن

در نسخه‌های قبلی نرم‌افزار Premiere Pro پنجره Source View را پنجره کلیپ می‌نامیدند و در آنجا این پنجره به پنجره Program Monitor متصل نبود. پنجره Source View جایی است که می‌توانید هریک از کلیپ‌های موجود در پروژه را باز و اجرا کنید و در نهایت هم مشخص کنید که کدام قسمت را داخل تدوین استفاده کنید.

مواردی که داخل پنجره Source View می‌توانید اجرا کنید عبارتند از:

- ۱- کلیپ‌های ویدیویی
- ۲- کلیپ‌های صوتی
- ۳- کلیپ‌های ویدیویی و صوتی
- ۴- تصاویر ساکن
- ۵- تدوین‌ها (Sequence)

برای اجرا هم می‌توانید نام کلیپ را از پنجره Project درگ کرده و داخل پنجره Source View رها کنید تا کلیپ بارگذاری و سپس اجرا شود. اگر روی نام کلیپ که داخل پنجره Project قرار دارد دابل کلیک کنید باز هم اجرا می‌شود.



نکته: برخی اوقات با دابل کلیک روی نام کلیپ فقط پنجره مشخصات آن کلیپ باز می‌شود. به عنوان مثال اگر یک فایل Offline داخل پنجره Project وجود داشته باشد و روی نام آن دابل کلیک کنید فقط پارامترهای مربوط به آن فایل باز می‌شوند. در این شرایط باید کلید Ctrl را نگه دارید و بعد روی نام فایل دابل کلیک کنید تا آن کلیپ داخل پنجره Source View بارگذاری شود.

در ضمن اگر در پنجره Project یک تدوین داشته باشید و روی نام آن دابل کلیک کنید، آن تدوین در پنجره Timeline باز می‌شود و اگر بخواهید تدوین را داخل پنجره Source View، بارگذاری و اجرا کنید باید کلید Ctrl را نگه داشته و سپس روی نام تدوین دابل کلیک کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱

اگر روی یک پوشه که حاوی چندین کلیپ است دابل کلیک کنید، همه کلیپ‌های موجود در آن پوشه داخل پنجره Monitor، بارگذاری می‌شوند و می‌توانید نام هریک از کلیپ‌ها را انتخاب کنید تا آن کلیپ اجرا شده و نمایش آن را ببینید. برای انتخاب نام کلیپ مورد نظر از دکمه مثلثی شکل بالای پنجره استفاده می‌کنید (شکل ۵-۱۸).



شکل ۵-۱۸

در پایین پنجره Monitor دو علامت زمان (چپ و راست) مشاهده می‌کنید. نشانگر سمت چپ، زمان فریم فعلی در کلیپ است و نشانگر سمت راست، طول کل زمان کلیپ فعلی را نشان می‌دهد. در نسخه جدید نرم‌افزار Premiere Pro یک خط‌کش زمانی نیز به پایین پنجره Monitor اضافه شده است. داخل خط‌کش زمان یک خط عمودی با یک نشانه آبی رنگ وجود دارد که آن را خط نمایش زمان جاری (Cit) می‌نامند. این خط در پنجره Timeline، خط تدوین نامیده می‌شود (شکل ۶-۱۸).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱



شکل ۶- ۱۸

در پایین پنجره Monitor تعدادی کنترل و دکمه وجود دارد که در سه گروه مختلف قرار دارند، دکمه‌های گروه سمت چپ مربوط به علامت نقاط ورودی و خروجی کلیپ یا انتقال به این نقاط هستند. دکمه‌های وسط به شما امکان می‌دهند تا کلیپ را به طرف جلو یا عقب اجرا کنید (شکل ۷- ۱۸).



شکل ۷- ۱۸

کار هر یک از دکمه‌های ناحیه سمت راست در ادامه شرح داده شده است (شکل ۸- ۱۸).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱



شکل ۸- ۱۸

- ۱- **دکمه Loop:** با انتخاب این دکمه کلیپ از ابتدا تا انتها به صورت پی در پی اجرا می شود.
- ۲- **دکمه Safe margins:** خط‌های دو ناحیه امن مربوط به عملیات و تیتراژ را داخل پنجره Monitor آشکار یا مخفی می سازد.
- ۳- **دکمه Output:** این دکمه تعداد زیادی گزینه در اختیار شما قرار می دهد که توسط این گزینه‌ها می توانید خروجی پنجره Monitor کلیپ یا کیفیت نمایش در پنجره را مشخص کنید. بهترین گزینه از این گروه Automatic quality است که به صورت اتوماتیک رنگ و کیفیت را تنظیم می کند.
- ۴- **دکمه Insert:** کلیک روی این دکمه باعث می شود که کلیپ موجود در پنجره Monitor داخل پنجره Timeline اضافه شود. مکان اضافه شدن خط تدوین است. هنگامی که یک کلیپ را از طریق دکمه Insert داخل خط تدوین خود اضافه می کنید آن کلیپ روی بقیه کلیپ‌ها قرار نمی گیرد بلکه آن‌ها را جابه‌جا کرده و برای خودش یک جای تازه باز می کند.
- ۵- **دکمه Overlay:** کلیک روی این دکمه باعث می شود که کلیپ موجود در پنجره Monitor داخل پنجره Timeline در مکان خط تدوین روی کلیپ‌های دیگر قرار گیرد.

نکته: اگر یک کلیپ 30 ثانیه‌ای را به روش Insert داخل تدوین اضافه کنید، آن کلیپ جای خود را باز کرده و زمان کل تدوین 30 ثانیه افزایش پیدا می کند، حال اگر همین کلیپ را به روش Overlay داخل تدوین اضافه کنید، آن کلیپ روی کلیپ موجود در مکان خط تدوین قرار می گیرد و کل زمان تدوین تغییری نخواهد کرد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱

۶- دکمه Toggle Audio And Video Track: توسط این دکمه شما مشخص می کنید کدام عناصر از

کلیپ که در پنجره Monitor وجود دارند، داخل پنجره Timeline قرار گیرند. اگر یک کلیپ دارید که شامل تصویر و صداست، می توانید فقط تصویر یا صدا یا هر دو را با هم داخل تدوین قرار دهید.

این دکمه چند وضعیتی است، یعنی اگر آن را کلیک کنید حالت اول فعال می شود که هم صدا و هم ویدیوی کلیپ را داخل تدوین قرار می دهد؛ اگر یک بار دیگر آن را کلیک کنید، فقط صدای کلیپ داخل تدوین قرار می گیرد و اگر یک بار دیگر آن را کلیک کنید فقط ویدیوی کلیپ داخل تدوین قرار می گیرد.

۸-۱۸ تدوین یا مونتاژ

داخل پنجره Source View می توانید به کمک دکمه های Insert یا Overlay عملیات تدوین را به آسانی انجام دهید یا این که کلیپ را از همین پنجره درگ کرده و داخل پنجره Timeline قرار دهید. حالت نرمال کار این است که ابتدا کلیپ را به پروژه وارد کرده و بعد نام آن را دابل کلیک کنید تا داخل پنجره Monitor بارگذاری شود، سپس نقاط ورودی و خروجی کلیپ را مشخص کنید.

نقطه ورودی: اولین فریم کلیپی که می خواهید در تدوین قرار گیرد.

نقطه خروجی: آخرین فریم کلیپی که می خواهید در تدوین قرار دهید و در نهایت آن را به پنجره Timeline اضافه کنید.

در ضمن هرگاه داخل پنجره Timeline روی نام یک کلیپ دابل کلیک کنید، کلیپ داخل پنجره SourceView بارگذاری شده و می توانید آن کلیپ را به تنهایی و جدا از Timeline اجرا کنید.

۹-۱۸ منوی خصوصیات پنجره Source View

منوی خصوصیات پنجره Source View شامل تعداد زیادی گزینه است که در واحد کارهای قبل با آن ها بیشتر آشنا شده اید، اما دو گزینه دیگر هم داخل این منو قرار دارند که به شرح آن ها می پردازیم (شکل ۹-۱۸).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱



شکل ۹-۱۸

۱-۹-۱۸ گزینه Gang Source and Program

هر گاه این گزینه را فعال کنید نوعی هماهنگی بین حرکت در پنجره Source View و پنجره سمت راست آن یعنی Program View به وجود می‌آید، به این معنی که اگر در پنجره سمت راست یک فریم به جلو حرکت کنید، در پنجره سمت چپ هم به طور اتوماتیک یک فریم به جلو تر می‌روید. برقراری این هماهنگی در بسیاری از پروژه‌ها فوق‌العاده سودمند است اما نه لزوماً در همه پروژه‌هایی که دارید.

۲-۹-۱۸ گزینه Audio Units

آنچه در خط کش زمانی پنجره Source View می‌بینید واحدهای زمانی است که برای بررسی و تدوین‌های ویدیویی از آن‌ها استفاده می‌شود اما اگر می‌خواهید تدوین را بر اساس صدای کلیپ انجام دهید، بهتر است واحدهای صوتی را در خط کش زمانی قرار دهید. هرگاه این گزینه را در منوی خصوصیات پنجره Monitor فعال کنید، واحدهای صوتی جایگزین واحدهای زمانی ویدیویی می‌شوند.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۱-۶۲/۵۱

۱۰-۱۸ تغییر بزرگ نمایشی نمایش کلیپ‌ها

در قسمت پایین پنجره Monitor عبارت Fit را مشاهده می‌کنید؛ هرگاه پیکان سمت راست آن را کلیک کنید، می‌توانید مقدار بزرگ‌نمایی نمایش کلیپ داخل این پنجره را به دلخواه افزایش یا کاهش دهید (شکل ۱۰-۱۸).



شکل ۱۰-۱۸

۱۱-۱۸ پنجره Program View

می‌توانید این پنجره را به عنوان یک صفحه خروجی برای تدوین جاری در نمایش خروجی تدوین به کار ببرید. در این پنجره می‌توانید تدوین فعلی را ویرایش کرده و پیش نمایش افکت‌ها را ببینید. دکمه‌ها و کنترل‌های موجود در این پنجره تقریباً همانند پنجره Source View هستند، با این تفاوت که در پنجره Program View با تدوین فعلی در پروژه ارتباط وجود دارد نه با یک کلیپ جداگانه. به عنوان مثال نقاط ورودی و خروجی یا نشانه‌هایی که در این پنجره می‌سازید، همگی مربوط به تدوین فعلی شما هستند. به دلیل شباهت این دکمه‌ها و کنترل‌ها با دکمه‌های موجود در پنجره Source View، در این قسمت فقط دکمه‌ها و کنترل‌هایی را شرح می‌دهیم که با پنجره Source View متفاوت هستند. هر گاه داخل پنجره Source View تغییراتی روی کلیپ اعمال کنید، این تغییرات در مکان خط تدوین رخ می‌دهند.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱



نکته: جای خط تدوین در پنجره Timeline با مکان نشانگر زمان جاری در پنجره Program

View کاملاً یکسان است.

در پنجره Timeline فقط تدوین‌ها (Sequence) را می‌توانید باز کنید و هم زمان با آن می‌توانید دو یا چند فایل موجود در یک پروژه را داخل این پنجره بارگذاری کنید. هر تدوین یک لبه دارد که توسط آن، تدوین را داخل پنجره Program View فعال کرده و سپس آن را اجرا می‌کنید. هرگاه روی نام یک تدوین (Sequence) در پنجره Project دابل کلیک کنید، آن تدوین به طور اتوماتیک در پنجره Program View بارگذاری می‌شود. در ناحیه وسط پایین این پنجره دو دکمه وجود دارد که فقط در اینجا به آن‌ها دسترسی دارید (شکل ۱۱-۱۸).



شکل ۱۱-۱۸

دکمه Go To Previous Edit Point: مکان خط تدوین را به اولین نقطه تدوین سمت چپ مکان فعلی منتقل می‌کند؛ نقطه تدوین جایی است که انتهای یک کلیپ یا مکان برش یک کلیپ قرار دارد.

دکمه Go To Next Edit Point: مکان خط تدوین را به اولین نقطه تدوین سمت راست مکان فعلی منتقل می‌کند.

در ناحیه سمت راست پایین پنجره سه دکمه وجود دارد که فقط داخل پنجره Program View آن‌ها را در اختیار دارید (شکل ۱۲-۱۸).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱



شکل ۱۲-۱۸

این دکمه‌ها عبارتند از :

- ۱- **دکمه Lift** (📏): این دکمه عملکردی برعکس دکمه Overlay در پنجره Source View دارد. اگر نقاط ورودی و خروجی را در یک Sequence تعیین کرده‌اید و کلیپ را به روش Overlay داخل تدوین قرار داده‌اید و اکنون می‌خواهید کلیپ را از آن مکان در تدوین خود حذف کنید، فقط کافی است دکمه Lift را کلیک کنید؛ بنابراین کلیپ از آن مکان برداشته شده و فضای مربوط به کلیپ داخل تدوین حفظ خواهد شد.
- ۲- **دکمه Extract** (📏): این دکمه عملکردی برعکس دکمه Insert در پنجره Source View دارد. تصور کنید یک کلیپ 30 ثانیه‌ای را از داخل تدوین انتخاب و فعال کرده‌اید، با کلیک روی دکمه Extract کلیپ مذکور از تدوین حذف می‌شود و جای خالی آن در تدوین از بین می‌رود و در این صورت کل زمان تدوین معادل 30 ثانیه کم می‌شود.
- ۳- **دکمه Trim** (📏): با کلیک روی این دکمه، یک پنجره با عنوان Trim به صورت جداگانه باز می‌شود. از این پنجره برای مشاهده و تنظیمات نقاط تدوین در تدوین فعلی استفاده می‌کنیم (شکل ۱۳-۱۸).

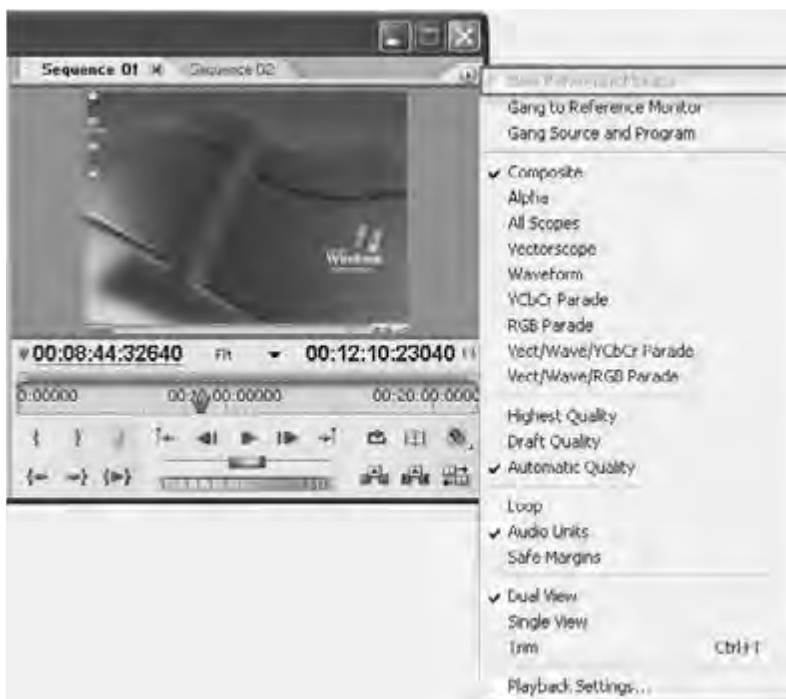
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱



شکل ۱۳- ۱۸

۱-۱۱-۱۸ منوی خصوصیات پنجره Program View

این منو شامل تعدادی گزینه مشابه با منوی خصوصیات پنجره Source View است که برخی از آن‌ها را در بخش قبلی شرح دادیم، در اینجا فقط یک گزینه در این منو را بررسی می‌کنیم (شکل ۱۴-۱۸).



شکل ۱۴- ۱۸

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱

۲-۱۱-۱۸ گزینه New Reference Monitor

به کمک این گزینه یک کپی جدید از پنجره Program View می‌سازید که می‌توانید این پنجره جدید را به طور جداگانه مورد استفاده قرار داده یا این که به کمک گزینه Gang The Reference Monitor To Program آن را به پنجره Program View متصل کنید.

۱۲-۱۸ پنجره Timeline

پنجره Timeline جایی است که بیشترین وقت را برای تدوین فیلم داخل آن صرف می‌کنید. پنجره Timeline کلیپ‌های ویدیویی موجود در هر تدوین را در دسترس شما قرار می‌دهد. در نسخه Premiere Pro ساختار و امکانات پنجره Timeline کاملاً بهینه شده‌اند.

۱-۱۲-۱۸ تدوین‌ها یا Sequence ها

در نسخه‌های قبلی نرم‌افزار Premiere پنجره Project ارتباط نزدیکی با پنجره Timeline داشت. در نسخه Premiere Pro هم‌چنان ارتباط بین پنجره‌های Project و Timeline وجود دارد و می‌توانید هم زمان در هر دو پنجره دو یا چند تدوین را با هم باز کنید.

برای ایجاد یک تدوین جدید در پروژه از منوی File، گزینه New Sequence را انتخاب کنید یا در پایین پنجره Project دکمه New item را کلیک و سپس گزینه Sequence را انتخاب کنید.

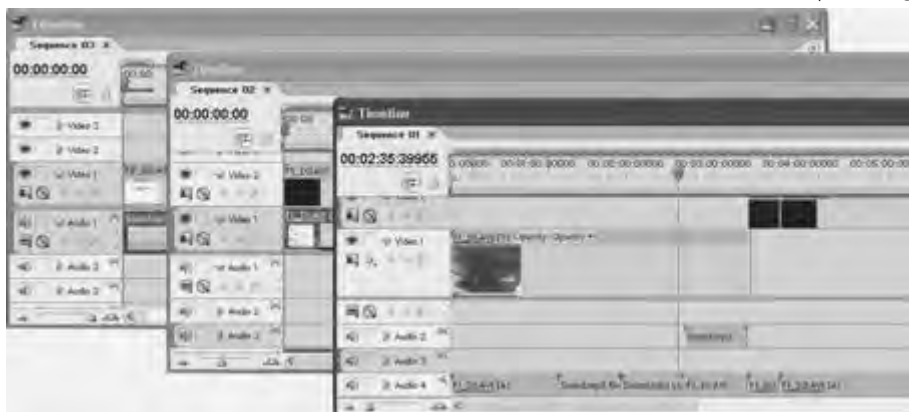
نام تدوین‌های موجود در یک پروژه داخل پنجره Project نمایش داده می‌شوند. برای باز کردن یک تدوین در پنجره Timeline، می‌توانید نام تدوین را داخل پنجره Project دابل کلیک کرده یا زبانه مربوط به آن تدوین را داخل پنجره Timeline یک بار کلیک کنید؛ تدوین فعال شده و در پنجره Timeline و هم زمان در پنجره Program View بارگذاری شده و می‌توانید آن را ویرایش کنید (شکل ۱۵-۱۸).



شکل ۱۵-۱۸

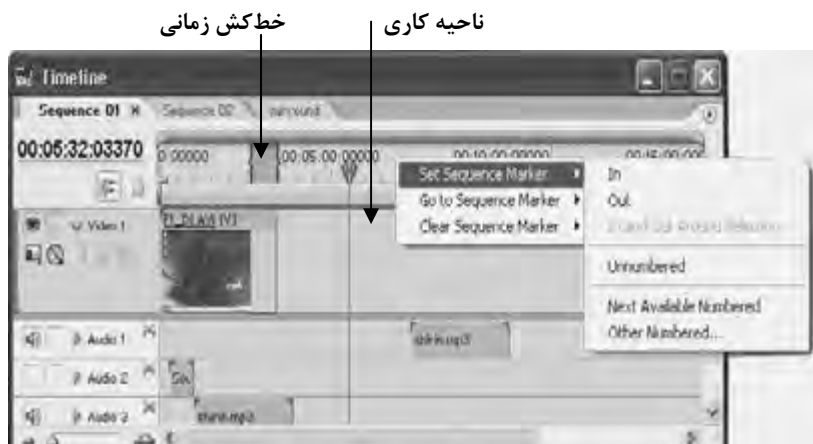
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱

به طور عادی هر تدوین جدیدی که در یک پروژه ایجاد می‌کنید، در پنجره Timeline یک لبه مخصوص برای آن به وجود می‌آید. به این ترتیب می‌توانید هر تدوین را داخل یک پنجره Timeline جداگانه قرار دهید. برای این کار کافی است لبه مربوط به تدوین مورد نظر را درگ کرده و بکشید، سپس بیرون پنجره Timeline رها کنید. در این صورت چند پنجره Timeline دارید که هر یک حاوی یک Sequence از پروژه است (شکل ۱۶-۱۸).



شکل ۱۶-۱۸

خط‌کش زمانی، یک نوار خاکستری رنگ است که توسط واحدهای زمانی تقسیم‌بندی می‌شود؛ اگر در یک نقطه از این ناحیه کلیک کنید، خط تدوین بلافاصله به همان نقطه می‌رود. در این بخش همچنین Markerهایی وجود دارند که نقاط ورودی (In point) و نقاط خروجی (Out point) را نشان می‌دهند، با کلیک راست در این بخش یک منوی کوچک باز می‌شود. به کمک دستورات موجود در این منو می‌توانید نقاط ورودی و خروجی جدیدی بسازید یا به نقاط ورودی و خروجی بروید یا نقاط ورودی و خروجی موجود در پروژه را پاک کنید (شکل ۱۷-۱۸).

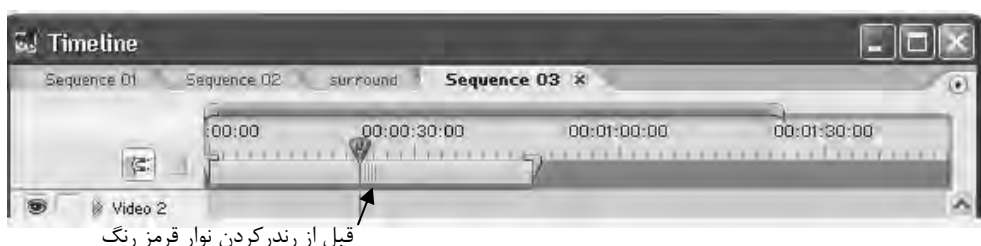


شکل ۱۷-۱۸

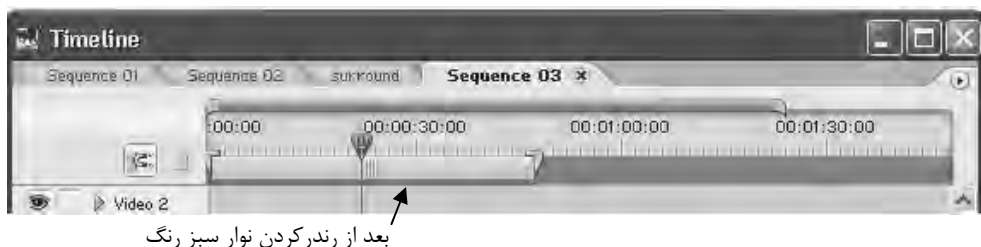
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱

در نوار ناحیه کاری می‌توانید بخشی از کل زمان پروژه را تقسیم‌بندی کرده و به عنوان ناحیه کاری قرار دهید. نوار کرم رنگ این ناحیه را می‌توانید درگ کرده و جابه‌جا کنید تا ناحیه کاری را به بخش دیگری از زمان پروژه ببرید. می‌توانید ابتدا و انتهای این نوار را درگ کنید تا نقطه شروع و نقطه پایان یا کل زمان ناحیه کاری در پروژه را تغییر دهید.

در پایین نوار ناحیه کاری گاهی اوقات ممکن است یک خط قرمز یا یک خط سبز رنگ را ببینید. رنگ این خط نشان دهنده این است که آیا رندر کردن فایل‌ها لازم است یا خیر. هنگامی که در پنجره Timeline عملیاتی را انجام می‌دهید به عنوان مثال، یک افکت را روی یک کلیپ اجرا می‌کنید، خط قرمز نمایان می‌شود (شکل ۱۸-۱۸) تا متوجه شوید این کلیپ باید ابتدا پردازش و رندر شود تا بعد بتوانید افکت اعمال شده بر آن را ببینید بعد از آن می‌توانید نوار ناحیه کاری را روی همان کلیپ برده و کلید Enter را از صفحه کلید فشار دهید تا نرم‌افزار آن کلیپ را بلافاصله Render کند. پس از رندر شدن خط قرمز رنگ به خط سبز رنگ تبدیل می‌شود (شکل ۱۸-۱۹).



شکل ۱۸-۱۸



شکل ۱۸-۱۹

در ناحیه زمانی، اشاره‌گر زمان جاری پروژه دیده می‌شود. اشاره‌گر در هر لحظه مکان فعلی خط تدوین را برحسب واحدهای زمانی نشان می‌دهد. می‌توانید خط تدوین را با درگ کردن، حرکت دهید تا به نقطه دلخواه در پروژه انتقال داده شود (شکل ۲۰-۱۸). اگر می‌خواهید با استفاده از اشاره‌گر زمان، زمان جاری را به چند فریم جلوتر یا چند فریم عقب‌تر ببرید، می‌توانید روی اشاره‌گر زمان کلیک کرده و بعد به عنوان مثال +9 را تایپ کنید تا به 9 فریم جلوتر از زمان جاری بروید یا مثلاً -8 را تایپ کنید تا به هشت فریم عقب‌تر از زمان جاری بروید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱



شکل ۲۰- ۱۸

دکمه Snap را می‌توانید در ناحیه کد زمانی ببینید. در صورتی که این دکمه فعال باشد، اگر یک کلیپ را داخل پنجره Timeline جابه‌جا کنید، کلیپ به طور اتوماتیک به لبه کلیپ‌های مجاور می‌چسبد.

نکته: دکمه Snap را زمانی فعال کنید که قصد جابه‌جا کردن یک کلیپ را دارید و می‌خواهید آن را جای دیگری بگذارید و نمی‌خواهید بین آن کلیپ و کلیپ‌های مجاور آن فاصله خالی به وجود آید؛ اما اگر مایلید که یک کلیپ را با یک فاصله خالی از کلیپ مجاور جابه‌جا کنید، بهتر است دکمه Snap را به صورت غیر فعال درآورید.

دکمه Set Unnumbered Marker نیز در ناحیه کد زمانی وجود دارد، به کمک این دکمه شما قادر هستید نشانه‌ها را در مکان جاری خط تدوین بسازید.

نکته: وجود نشانه‌ها برای سرعت بخشیدن به عملیات تدوین و افزایش دقت کار است؛ برای این کار کافی است خط تدوین را در نقطه مورد نظر از پروژه ببرید و بعد این دکمه را کلیک کنید تا یک نشانه ساخته شود (شکل ۲۱- ۱۸).



شکل ۲۱- ۱۸

اگر این دکمه را یک بار دیگر کلیک کنید، پنجره دیگری با نام Marker نمایان می‌شود و می‌توانید در این پنجره اطلاعات اضافی را درباره خصوصیات نشانه ساخته شده در فیلدهای این پنجره تنظیم کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱

۱۳-۱۸ ناحیه تنظیمات تراکها

در سمت راست هر تراک درون پنجره Timeline یک بخش خصوصیات تراک است که نام تراک را همراه سایر تنظیمات آن نمایش می‌دهد. برای عوض کردن نام تراک کافی است روی نام تراک کلیک راست کرده و گزینه Rename را انتخاب و سپس نام جدید را تایپ کنید.

یک دکمه با نام Toggle track output برای هر تراک در این ناحیه موجود است. این دکمه به طور پیش فرض فعال است و یک آیکن چشم (👁️) در آن می‌بینید. اگر این دکمه را با کلیک روی آن غیر فعال کنید، محتوای این تراک در تدوین اجرا نمی‌شود (شکل ۲۲-۱۸).



شکل ۲۲-۱۸

در ناحیه تنظیمات هر یک از تراکها، یک دکمه با نام Toggle Track Lock موجود است. با کلیک روی این دکمه تراک قفل می‌شود و با کلیک مجدد تراک از حالت قفل بیرون می‌آید. در تراکی که قفل کرده‌اید امکان هیچ گونه ویرایش و تغییری وجود ندارد. شما حتی نمی‌توانید محتوای آن را حرکت دهید یا این که کلیپ‌های آن را حذف کرده یا کلیپ‌های جدید به آن اضافه کنید. هنگامی که یک تراک را قفل می‌کنید، در ناحیه محتوای تراک، نمایش آن به صورت هاشور زده است که نشانه قفل بودن تراک است (شکل ۲۳-۱۸).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱

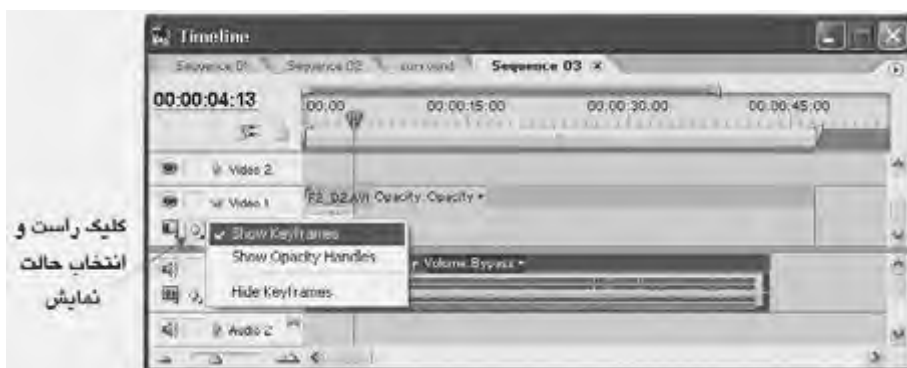


شکل ۲۳- ۱۸

۱- ۱۳- ۱۸ دکمه Show Keyframes

در محیط نرم‌افزار Premiere Pro می‌توانید افکت را روی کلیپ‌های داخل پنجره Timeline اعمال کنید و بعد پارامترها و تنظیمات آن افکت‌ها را در بازه زمانی متحرک‌سازی کنید. فریم‌هایی را که تغییرات پارامتر در آن‌ها صورت می‌گیرد، فریم‌های کلیدی یا Keyframes می‌گویند. برای این‌که بتوانید Keyframes موجود در کلیپ‌های یک تراک را ببینید و آن‌ها را ویرایش کنید باید دکمه Show Keyframes را در ناحیه تنظیمات آن تراک کلیک کنید. این دکمه به طور پیش فرض برای همه تراک‌ها به صورت غیر فعال است (شکل ۲۴- ۱۸).

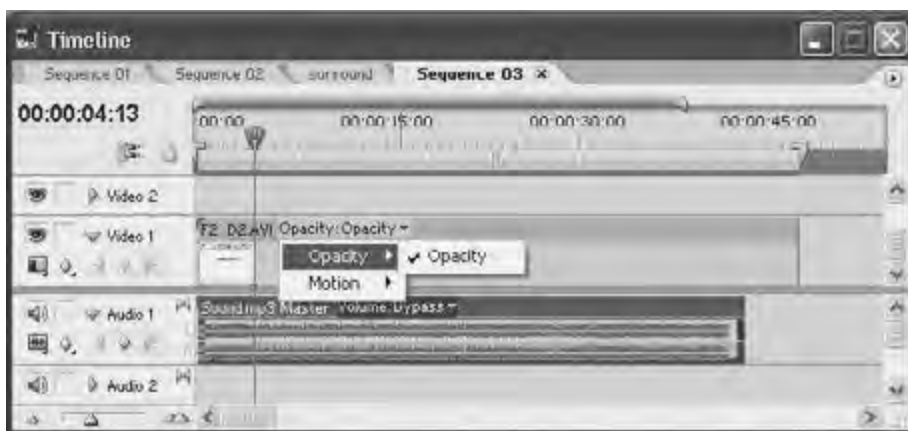
Show Keyframes به شما این امکان را می‌دهد تا فریم‌های کلیدی موجود در همه کلیپ‌های تراک را ببینید. هرگاه این گزینه را فعال کنید، یک منوی کوچک به وجود می‌آید که می‌توانید با استفاده از آن، انواع کلیدها را فعال کنید. در هر کلیپ ویدیویی یک گزینه به نام Opacity موجود است که مقدار ماتی یا شفافیت کلیپ را تعیین می‌کند مقدار صد در صد برای پارامتر Opacity یعنی آن کلیپ کاملاً مات بوده و به هیچ وجه لایه‌های زیر آن قابل نمایش نباشند. مقدار پنجاه درصد برای پارامتر Opacity یعنی کلیپ پنجاه درصد وضعیت ماتی و پنجاه درصد وضعیت شفاف دارد.



شکل ۲۴- ۱۸

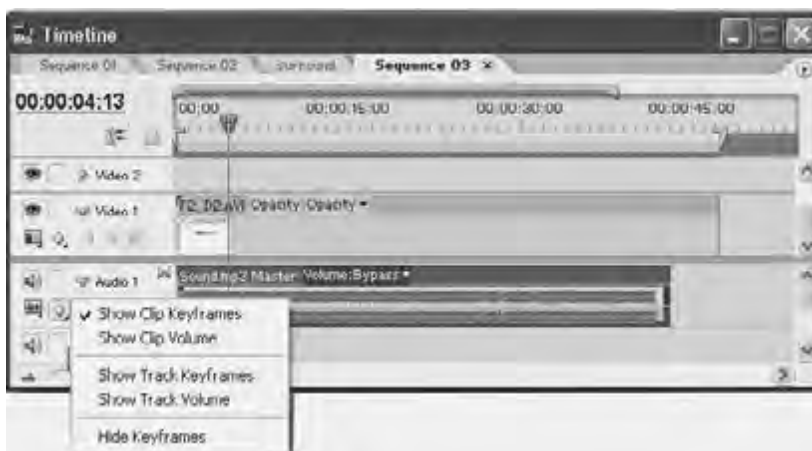
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱

استفاده از گزینه Show Opacity Handles، این امکان را به وجود می آورد تا کلیدهای مربوط به مقدار Opacity را تعیین کنید (شکل ۲۵- ۱۸).



شکل ۲۵- ۱۸

دکمه Show Keyframes برای تراک های صوتی تعداد گزینه های بیشتری را در اختیار شما قرار می دهد (شکل ۲۶- ۱۸).



شکل ۲۶- ۱۸

این گزینه ها عبارتند از :

- **گزینه Show Clip Keyframes** : فقط کلیدهای افکت های اجرا شده را نشان می دهد.
- **گزینه Show Clip Volume** : فقط کنترل های مربوط به صدا را که جداگانه هستند، نمایش می دهد.
- **گزینه Show Track Keyframes** : کلیدهای موجود را برای کل تراک نشان می دهد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۱-۶۲/۵۱

- گزینه **Show Track Volume**: کنترل های صدا را برای کل تراک صوتی نشان می دهد.
- گزینه **Hide Keyframes**: حالت نمایش کلیدها را غیر فعال می کند.

۲- ۱۳-۱۸ فعال کردن تراک های پنجره Timeline

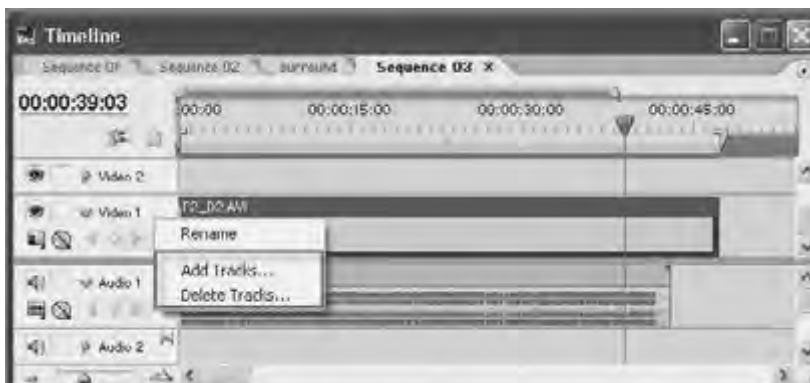
قبل از این که کار ویرایش را در پنجره Source View یا پنجره Program View انجام دهید، باید تعیین کنید که ویرایش در کدام تراک صورت گیرد. بنابراین باید تراک یا تراک ها را از پنجره Timeline انتخاب کرده و به حالت فعال درآورد (شکل ۲۷-۱۸).



شکل ۲۷-۱۸

۳- ۱۳-۱۸ اضافه و حذف تراک ها

می توانید در هر تدوین، تراک های جدیدی را اضافه کرده یا این که تراک های موجود را حذف کنید. برای این کار در پنجره Timeline در ناحیه تنظیمات روی یکی از تراک ها کلیک راست کرده و گزینه **Add Tracks** را کلیک کنید تا تراک جدیدی اضافه شود یا گزینه **Delete Tracks** را کلیک کنید تا تراک حذف شود (شکل ۲۸-۱۸).



شکل ۲۸-۱۸

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱

وقتی گزینه Add Tracks را انتخاب کنید، کادرمحاوره Add Tracks نمایش داده می شود. در این کادرمحاوره می توانید تعیین کنید که چه تعداد تراک ویدیویی و چه تعداد تراک صوتی نمایان شود؛ همچنین می توانید مکان قرار گرفتن تراک های جدید و نوع آن ها را تعیین کنید (شکل ۲۹-۱۸).



شکل ۲۹-۱۸

۱۴-۱۸ تراک های صوتی

تراک های صوتی پنجره Sequence عبارتند از: Mono (تک کانال)، Stereo (دوکانال) و دالبی یا 5.1 Surround (شش کانال). می توانید کلیپ های صوتی Stereo را در تراک هایی از نوع Stereo، کلیپ های صوتی Mono را در تراک هایی از نوع Mono و کلیپ های صوتی از نوع 5.1 را داخل تراک هایی از نوع 5.1 قرار دهید.

نکته: اگر یک کلیپ صوتی Mono را داخل پروژه ای وارد کنید که فقط تراک های Stereo دارد، باید آن را به قسمت پایین پنجره Timeline بکشید تا نرم افزار Premiere Pro یک تراک جدید Mono برای آن کلیپ بسازد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱

میزان شدت صدای هر تراک به شکل یک خط نازک زرد رنگ (افقی) داخل تراک نمایش داده می شود. این خط در وسط (ارتفاع کلیپها) قرار دارد جایی که میزان شدت صدا معادل صفر db است (شکل ۳۰-۱۸).



شکل ۳۰-۱۸

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱-۱

خلاصه مطالب

در این واحد کار اعمال زیر بیان شدند:

- چگونگی وارد کردن فایل ها، کلیپ های ویدیویی و کلیپ های صوتی به نرم افزار Premiere Pro
- نحوه نمایش خصوصیات یا مشخصات فایل در پنجره Project و تنظیمات کلیپ
- تشریح نوار ابزار موجود در پایین پنجره Project
- پنجره Source View و خصوصیات مرتبط با آن
- پنجره Program View و خصوصیات مرتبط با آن
- ناحیه تنظیمات تراک ها و چگونگی فعال کردن آن ها در Timeline

واژه نامه

Break Out
Cit
Conforming
Dimensions
Extract
Lift
Quality
Reference
Safe margins
Scratch
Sequence
Snap
Surround
Toggle



قطع کردن
خط نمایش زمان جاری
هماهنگ
اندازه گیری، بعد
استخراج کردن
بالا بردن
کیفیت
مرجع
حاشیه امن
چرک نویسی
توالی، تدوین
قالب زنی
فراگیر
تبدیل کردن

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱

آزمون نظری

۱- برای وارد کردن کلیپ‌ها به پنجره Project از کدام گزینه می‌توان استفاده کرد؟

الف- از منوی File گزینه Import را انتخاب کنید.

ب- در یک ناحیه خالی از پنجره Project دابل کلیک کنید.

ج- در یک ناحیه خالی از پنجره Project کلیک راست کرده و گزینه Import را انتخاب کنید.

د- همه موارد

۲- کدام دکمه در پنجره Monitor، کلیپ را از ابتدا تا انتها به صورت پی در پی اجرا می‌کند؟

الف- Loop

ب- Play

د- گزینه‌های الف و ب صحیح هستند.

ج- Overlay

۳- کدام دکمه کلیپ موجود در پنجره Monitor را داخل پنجره Timeline اضافه می‌کند به طوری که زمان

تدوین تغییر کند؟

الف- Insert

ب- Overlay

د- گزینه‌های الف و ب صحیح هستند.

ج- Safe Margins

۴- دکمه Lift در پنجره Source View چه عملی را انجام می‌دهد؟

الف- این دکمه عملکردی برعکس دکمه Overlay دارد.

ب- این دکمه کلیپ موجود را حذف کرده و فضای مربوط به کلیپ داخل تدوین حفظ خواهد شد.

ج- این دکمه کلیپ موجود را حذف کرده و فضای مربوط به کلیپ داخل تدوین از بین می‌رود.

د- گزینه‌های الف و ب صحیح هستند.

۵- چنانچه بخواهید مسیر ذخیره‌سازی فایل‌های وارد شده در نرم‌افزار را تغییر دهید از کدام گزینه استفاده می‌کنید؟

الف- از منوی Edit، زیرمنوی Preferences، گزینه Scratch Disks را انتخاب کنید.

ب- از منوی Edit، زیرمنوی Preferences، گزینه Device Control را انتخاب کنید.

ج- از منوی Edit، زیرمنوی Preferences، گزینه Auto Save را انتخاب کنید.

د- هیچ کدام

آزمون عملی

کلیپ‌هایی را به پروژه خود اضافه کرده و کار با هر یک از دکمه‌های پنجره Monitor را فرا بگیرید.



هدف جزئی

توانایی وارد کردن کلیپ‌های اصلی

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۱۲	۴

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- توانایی وارد کردن کلیپ‌ها را داشته باشد.
- ۲- توانایی ضبط تصاویر ویدیویی دیجیتال را داشته باشد.
- ۳- توانایی ضبط کلیپ‌ها را بدون استفاده از Device Control و با استفاده از Device Control داشته باشد.
- ۴- توانایی ضبط صدای دیجیتال را کسب کند.
- ۵- توانایی تحلیل خواص کلیپ‌ها و Data Rate آن‌ها را داشته باشد.
- ۶- توانایی استفاده از فایل‌های Offline را داشته باشد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: وارد کردن کلیپ های اصلی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۹-۶۲/۵۱

کلیات

می توانید کلیپ های خود را از منابع متفاوتی از جمله فیلم های سینمایی، نوار، CD، عکس ها و... تهیه کنید. اگر همه این موارد به صورت فایل روی هارد شما قرار دارند می توانید آن ها را به پروژه خود اضافه کنید، در غیر این صورت باید ابتدا آن ها را به کامپیوتر خود وارد کنید.

اطلاعات در حالت کلی به دو صورت آنالوگ و دیجیتال هستند:

۱- حالت دیجیتال: اطلاعات تحت عنوان فایل روی کامپیوتر شما هستند و می توانید مستقیماً از آن ها استفاده کنید. علاوه بر کامپیوترها که با اطلاعات دیجیتالی کار می کنند، وسایل دیگری مانند دوربین های دیجیتال و دستگاه های ضبط دیجیتالی هم اطلاعات را به صورت دیجیتال به کار می برند که برای استفاده از محصولات این ابزارها باید ابتدا آن ها را روی کامپیوتر بیاورید.

۲- حالت آنالوگ: این اطلاعات ابتدا باید به صورت دیجیتال درآیند تا بتوانید از آن ها در پروژه خود استفاده کنید. از محصولات آنالوگ می توان فیلم های VHS قدیمی یا آهنگ های روی یک نوار کاست و... را نام برد. برای تبدیل اطلاعات آنالوگ به دیجیتال (صوتی و تصویری) باید سخت افزار مربوط به این کار را که معمولاً یک کارت Capture (Video Capture Card) است، داشته باشید.

۱- ۱۹ نحوه Capture گرفتن

کارهای زیر را برای انجام عمل Capture به ترتیب انجام دهید:

دستگاه پخش یا دوربین فیلم برداری آنالوگ یا دیجیتال را به کارت Capture سیستم خود متصل کنید. نکته قابل توجه این است که نرم افزار Premiere Pro، همه کارت های Capture موجود در بازار را پشتیبانی نمی کند، خصوصاً اگر کارت Capture کمی قدیمی باشد.

نکته: در صورت کار نکردن کارت Capture با نرم افزار خود، برای انتقال اطلاعات به کامپیوتر از نرم افزار همراه کارت Capture استفاده کنید. معمولاً نحوه اتصال صحیح اتصالات در دفترچه راهنمای کارت Capture آمده است در صورت نیاز به آن مراجعه کنید.

در صورت شناسایی کارت Capture توسط نرم افزار، باید نرم افزار Premiere Pro را برای ضبط آماده کنید. حالت های مختلفی برای Capture در نرم افزار وجود دارد که در ادامه به شرح آن ها می پردازیم.

۲- ۱۹ محدودیت اندازه فایل ها

بیشترین اندازه پنجره Timeline در نرم افزار Premiere Pro، سه ساعت است. البته این موضوع باعث ایجاد محدودیت در اندازه فایل ویدیویی نمی شود، بلکه عوامل محدودکننده عبارتند از: سیستم عامل، اندازه

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: وارد کردن کلیپ های اصلی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۹-۶۲/۵۱

هارد دیسک، کارت ویدیویی و اندازه حافظه سیستم.
نرم افزار Premiere Pro توانایی کار با فایل هایی با ظرفیت 2GB را دارد ولی توانایی ضبط فایل های آنالوگ بیش از 2GB را ندارد.

۳- ۱۹ ضبط تصاویر ویدیویی آنالوگ

عموماً همراه کارت های Capture یک نرم افزار هم توسط شرکت سازنده آن ارائه می شود که برای کنترل کارت ویدیویی به کار می رود. بنابراین بیشتر عملیات Capture در کارت Capture صورت می گیرد نه در محیط نرم افزار Premiere Pro. البته بیشتر Driver های این کارت ها توسط نرم افزار Premiere Pro قابل کنترل هستند.

برای انجام عمل Capture به صورت آنالوگ مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱- همه اتصالات سخت افزاری را انجام دهید.
- ۲- دستگاه پخش ویدیویی آنالوگ را آماده کنید.
- ۳- پارامترهای موجود در بخش Capture را به دقت تنظیم کنید تا بهترین کیفیت را برای Capture خود داشته باشید. این پارامترها عبارتند از:
 - **Capture Format**: این گزینه برای تعیین فرمت فایل ویدیویی به کار می رود.
 - **Capture Video**: برای ضبط تصاویر ویدیویی باید این گزینه را انتخاب کنید.
 - **Size**: با استفاده از این گزینه می توانید مقدار طول و عرض فریم را تعیین کنید.
 - **Rate**: با استفاده از این گزینه می توانید مقدار Frame Rate (تعداد فریم ها در ثانیه) را تعیین کنید.
 - **Video, Audio, Advance, VFW**: با استفاده از این گزینه می توانید پارامترهای آرایه شده توسط نرم افزار کارت Capture را تنظیم کنید.
 - **Capture Audio**: برای ضبط صدا باید این گزینه را انتخاب کنید.
 - **Report Dropped Frame**: با انتخاب این گزینه در پایان عمل Capture یک گزارش از تعداد فریم هایی که گم شده اند به شما داده می شود.
 - **Abort on Dropped Frames**: با استفاده از این گزینه چنانچه حین Capture اشکالی به وجود آید، عملیات Capture به صورت اتوماتیک Cancel می شود.
 - **Capture Limit**: این گزینه برای تعیین حداکثر زمان ضبط به کار می رود.
 - **Preroll Time**: استفاده از این گزینه حین Capture در حالت Device Control توصیه می شود.
 - **Timecode Offset**: این پارامتر برای از بین بردن اختلاف زمان بین ویدیوی ضبط شده و پنجره Movie Capture به کار می رود.
 - **Log Using Real Name**: وقتی عملیات ضبط را از طریق Device Control انجام می دهید، با انتخاب این گزینه می توانید از نام نوار که در لیست ضبط دسته ای مشخص شده است، استفاده کنید.