

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

آموزش نرم افزارهای تدوین فیلم و صدا

(Snaglt, Sound Forge, Premiere Pro)

شاخه: کاردانش

زمینه: خدمات

گروه تحصیلی: کامپیوتر

زیرگروه: کامپیوتر

رشته مهارتی: تولید چند رسانه‌ای

شماره رشته مهارتی: ۳۱۷-۱۰۱-۱۷-۳

کد رایانه‌ای رشته مهارتی: ۶۲۳۳

نام استاندارد مهارت مبنا: رایانه کار تدوین فیلم و صدا

کد استاندارد متولی: ۱-۶۳/۵۱/۱/۲

شماره درس: نظری: ۷۰۲ عملی: ۷۰۳

سرشناسه	: عادل‌نیا، محمد، ۱۳۵۰
عنوان و نام پدیدآور	: آموزش نرم افزارهای تدوین فیلم و صدا (Snaglt, Sound Forge, Premiere Pro) / مؤلفان: محمد عادل‌نیا، غلامرضا مینایی
مشخصات نشر	: تهران: شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران، ۱۳۹۳.
مشخصات ظاهری	: ۴۲۴ ص. مصور، جدول.
فروست	: شاخه کاردانش استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین فیلم و صدا با SSP شماره استاندارد: ۱-۶۳/۵۱/۱/۲
شابک	: ۹۷۸-۹۶۴-۰۵-۲۱۸۶-۱
وضعیت فهرست‌نویسی	: فیپا
یادداشت	: کتابنامه: ۴۲۴.
موضوع	: ۱- ساند فورج، ۲- ادوبی پرمیر، ۳- فیلمبرداری رقمی، ۴- نرم افزار اسنگ آی تی، ۵- عکاسی- روش‌های رقمی- نرم افزار، ۶- صدا برداری کامپیوتری- نرم افزار، ۷- ویدیوئی رقمی- تدوین- داده پردازی.
شناسه افزوده	: مینایی، غلامرضا، ۱۳۴۶-
رده‌بندی کنگره	: ۲ آ ۸ / ع ۸۶۰ TR
رده‌بندی دیویی	: ۷۷۸/۵۳
شماره کتابشناسی ملی	: ۱۰۹۶۰۱۷

همکاران محترم و دانش‌آموزان عزیز :

پیشنهادهای و نظرات خود را درباره محتوای این کتاب به نشانی
تهران - صندوق پستی شماره ۴۸۷۴/۱۵ دفتر تألیف کتاب‌های درسی
فنی و حرفه‌ای و کاردانش، ارسال فرمایند.

پیام‌نگار (ایمیل)

tvoccd@roshd.ir

وب‌گاه (وب‌سایت)

www.tvoccd.medu.ir

محتوای این کتاب در کمیسیون تخصصی رشته کامپیوتر دفتر تألیف کتاب‌های درسی
فنی و حرفه‌ای و کاردانش با عضویت : بتول عطاران، علیرضا جباریه، شهناز علیزاده، ملیحه
طرزی و حمید احدی تأیید شده است.

وزارت آموزش و پرورش سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی

برنامه‌ریزی محتوا و نظارت بر تألیف : دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش
نام کتاب : آموزش نرم‌افزارهای تدوین فیلم و صدا (SnagIt, Sound Forge , Premiere Pro) - ۶/۱/۶
مؤلفان : محمد عادل‌نیا، غلامرضا مینایی

ویراستار ادبی : راحله عرفی

نظارت بر چاپ و توزیع : اداره کل نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی

تهران : خیابان ایرانشهر شمالی - ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش (شهید موسوی)

تلفن : ۸۸۸۳۱۱۶۱-۹، دورنگار : ۸۸۳۰۹۲۶۶، کدپستی : ۱۵۸۴۷۴۷۳۵۹،

وب‌سایت : www.chap.sch.ir

صفحه‌آرا : معصومه باقری

طراح جلد : بیتا اشرفی مقدم

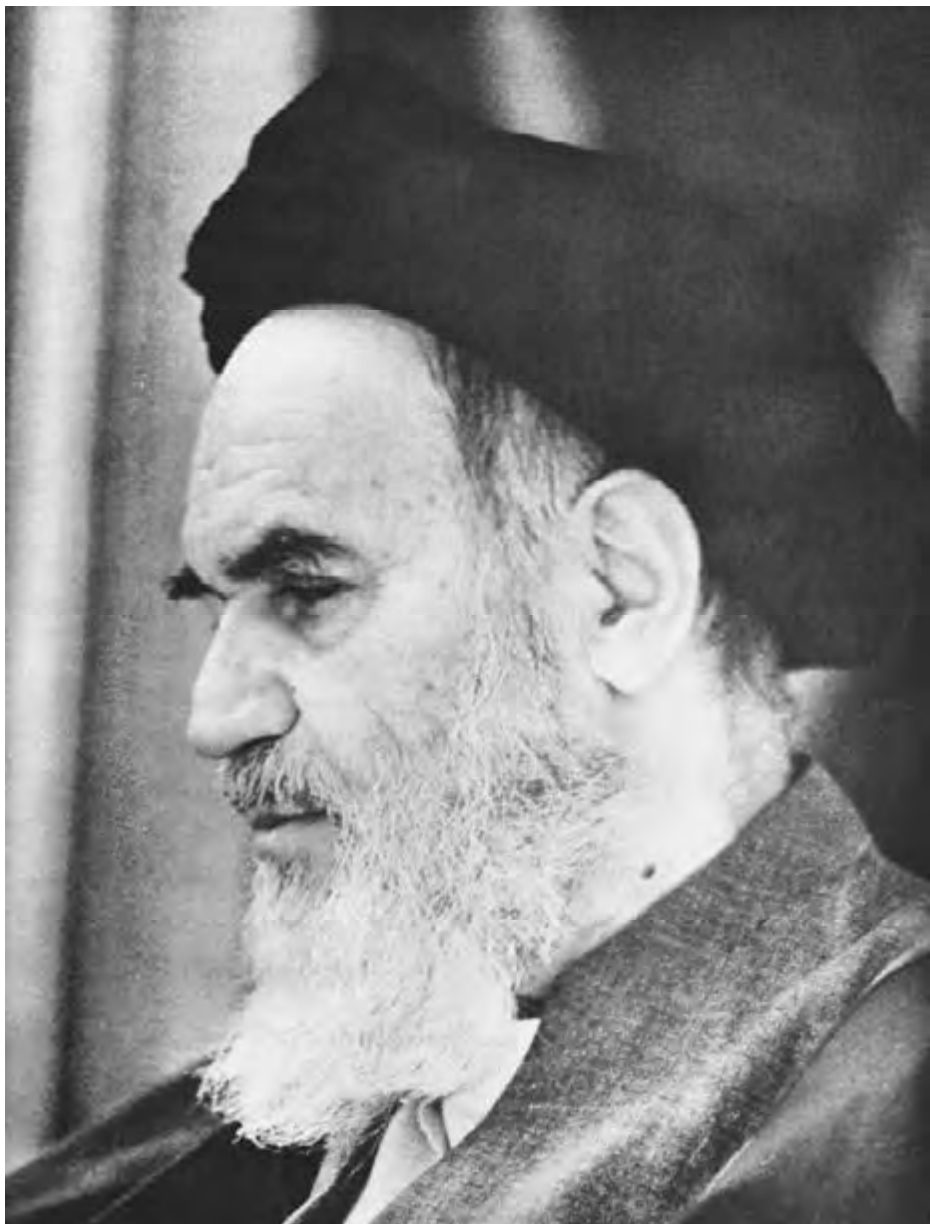
ناشر : شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران : تهران - کیلومتر ۱۷ جاده مخصوص کرج - خیابان ۶۱ (داروپخش)

تلفن : ۴۴۹۸۵۱۶۱-۵، دورنگار : ۴۴۹۸۵۱۶۰، صندوق پستی : ۳۷۵۱۵-۱۳۹

چاپخانه : نادر

نوبت و سال چاپ : چاپ دوم ۱۳۹۳

حق چاپ محفوظ است.



بدانید مادام که در احتیاجات صنایع پیشرفته، دست خود را پیش دیگران دراز کنید و به در یوزگی
عمر را بگذرانید، قدرت ابتکار و پیشرفت در اختراعات در شما شکوفا نخواهد شد.
امام خمینی «قدس السّره الشّریف»

مجموعه کتاب های درسی رشته کامپیوتر شاخه کاروانش

(استاد وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی)

رشته تصویرسازی	رشته طراحی صفحات وب	رشته تولید چندرسانه ای
مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات
سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی
اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات
واژه پرداز Word 2007	واژه پرداز Word 2007	واژه پرداز Word 2007
صفحه گسترده Excel 2007	صفحه گسترده Excel 2007	صفحه گسترده Excel 2007
ارایه مطالب PowerPoint 2007	ارایه مطالب PowerPoint 2007	ارایه مطالب PowerPoint 2007
نرم افزارهای اداری تکمیلی	نرم افزارهای اداری تکمیلی	نرم افزارهای اداری تکمیلی
بانک اطلاعاتی Access 2007	بانک اطلاعاتی Access 2007	بانک اطلاعاتی Access 2007
سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته
برنامه نویسی مقدماتی	برنامه نویسی مقدماتی	برنامه نویسی مقدماتی
طراحی امور گرافیکی با رایانه	طراحی امور گرافیکی با رایانه	طراحی امور گرافیکی با رایانه
کاربر FreeHand	کاربر Flash	کاربر Flash
کاربر CorelDraw	طراحی صفحات وب مقدماتی	کاربر Director
	طراحی صفحات وب پیشرفته	میکس رایانه ای

مجموعه کتاب های درسی رشته کامپیوتر شاخه کار دانش

(استاد و وزارت کار و امور اجتماعی)

رشته تصویرسازی	رشته طراحی صفحات وب	رشته تولید چند رسانه ای	رشته برنامه نویسی پایگاه داده
مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات
سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی
اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات
سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته
واژه پرداز Word 2007	واژه پرداز Word 2007	واژه پرداز Word 2007	واژه پرداز Word 2007
صفحه گسترده Excel 2007	صفحه گسترده Excel 2007	صفحه گسترده Excel 2007	صفحه گسترده Excel 2007
ارایه مطالب PowerPoint 2007	ارایه مطالب PowerPoint 2007	ارایه مطالب PowerPoint 2007	ارایه مطالب PowerPoint 2007
نرم افزارهای اداری تکمیلی	نرم افزارهای اداری تکمیلی	نرم افزارهای اداری تکمیلی	نرم افزارهای اداری تکمیلی
طراح گرافیک رایانه ای	طراح گرافیک رایانه ای	طراح گرافیک رایانه ای	برنامه نویسی مقدماتی
شهروند الکترونیکی	نرم افزار گرافیکی Flash Mx	شهروند الکترونیکی	برنامه نویسی ویژوال بیسیک پیشرفته (جلد اول)
نرم افزار گرافیکی FreeHand	طراحی مقدماتی صفحات وب	نرم افزار گرافیکی Director	برنامه نویسی ویژوال بیسیک پیشرفته (جلد دوم)
نرم افزار گرافیکی CorelDraw	رایانه کار Interdev	تدوین فیلم و صدا SSP	مدیریت پایگاه داده
نرم افزار گرافیکی Flash Mx	رایانه کار Dreamweaver	نرم افزار گرافیکی Flash Mx	مهارت عمومی برنامه نویسی
	رایانه کار CIW	نرم افزار گرافیکی Authorware	

فهرست مطالب

مقدمه.....	۱۷
------------	----

واحد کار اول: توانایی نصب نرم افزار SnagIt

کلیات.....	۱۹
۱-۱ نیازمندی های سیستم برای استفاده از نرم افزار SnagIt 8.0.....	۱۹
۱-۲ آشنایی با فیلمنامه و مفهوم آن.....	۱۹
۱-۳ آشنایی با دیالوگ.....	۲۰
۱-۴ نصب نرم افزار SnagIt.....	۲۰
۱-۵ اجرای نرم افزار SnagIt 8.0.....	۲۱
۱-۶ آشنایی با نرم افزار SnagIt.....	۲۳
۱-۷ نماهای نرم افزار SnagIt.....	۲۴
۱-۸ کلیدهای میانبر.....	۲۵
۱-۹ آشنایی با حالت های Capture در SnagIt.....	۲۶
خلاصه مطالب.....	۲۸
واژه نامه.....	۲۸
آزمون نظری.....	۲۹
آزمون عملی.....	۲۹

واحد کار دوم: توانایی کار با Wizard نرم افزار SnagIt

کلیات.....	۳۱
۲-۱ کار با Wizard نرم افزار SnagIt.....	۳۱
۲-۲ تنظیمات پنجره SnagIt Capture Preview.....	۳۶
خلاصه مطالب.....	۳۹
واژه نامه.....	۳۹
آزمون نظری.....	۴۰
آزمون عملی.....	۴۰

واحد کار سوم: توانایی گرفتن Capture به صورت Image

کلیات.....	۴۲
۳-۱ لیست بازشوی Input.....	۴۳
۳-۲ لیست بازشوی Output.....	۵۲
۳-۳ لیست بازشوی Effects.....	۵۸
۳-۴ گزینه های Options.....	۶۷
خلاصه مطالب.....	۷۰

۷۰.....	واژه نامه.....
۷۱.....	آزمون نظری.....
۷۲.....	آزمون عملی.....

واحد کار چهارم: توانایی گرفتن Capture به صورت Text

۷۴.....	کلیات.....
۷۵.....	۴-۱ لیست بازشوی Input.....
۷۹.....	۴-۲ لیست بازشوی Output.....
۷۹.....	۴-۳ لیست بازشوی Effects.....
۸۱.....	۴-۴ گزینه های Options.....
۸۲.....	خلاصه مطالب.....
۸۲.....	واژه نامه.....
۸۳.....	آزمون نظری.....
۸۳.....	آزمون عملی.....

واحد کار پنجم: توانایی گرفتن Capture به صورت Video

۸۵.....	کلیات.....
۸۵.....	۵-۱ لیست بازشوی Input.....
۸۸.....	۵-۲ لیست بازشوی Output.....
۹۰.....	۵-۳ لیست بازشوی Effects.....
۹۱.....	۵-۴ گزینه های Options.....
۹۲.....	خلاصه مطالب.....
۹۲.....	واژه نامه.....
۹۳.....	آزمون نظری.....
۹۳.....	آزمون عملی.....

واحد کار ششم: توانایی نصب و کار با محیط نرم افزار Sound Forge

۹۵.....	کلیات.....
۹۵.....	۶-۱ نیازمندی های سیستم برای نصب نرم افزار Sound Forge 7.0.....
۹۵.....	۶-۲ نصب نرم افزار Sound Forge 7.0.....
۹۶.....	۶-۳ اجرای نرم افزار Sound Forge 7.0.....
۹۷.....	۶-۴ آشنایی با نرم افزار Sound Forge.....
۹۷.....	۶-۵ پنجره اصلی نرم افزار Sound Forge.....
۹۹.....	۶-۶ کار با پنجره Data.....
۱۰۳.....	۶-۷ بازکردن فایل های موجود صدا.....
۱۰۵.....	۶-۸ نوار ابزار Transport.....
۱۰۶.....	۶-۹ ایجاد یک پنجره جدید.....

۱۰-۶ ذخیره کردن فایل	۱۰۷
۱۱-۶ ذخیره کردن فضای کاری	۱۰۸
۱۲-۶ آشنایی با ToolTip	۱۰۹
۱۳-۶ آشنایی با Help و اطلاعات گرفتن از اینترنت	۱۰۹
خلاصه مطالب	۱۱۰
واژه نامه	۱۱۰
آزمون نظری	۱۱۱
آزمون عملی	۱۱۲

واحد کار هفتم: توانایی انجام ویرایش ساده در نرم افزار Sound Forge

کلیات	۱۱۴
۱-۷ ویرایش ساده و اولیه	۱۱۴
۲-۷ Trim صدا	۱۱۶
۳-۷ ترکیب صدا (Mix)	۱۱۷
۴-۷ ابزار Status Format	۱۱۸
۵-۷ بزرگ‌نمایی فایل صوتی	۱۲۰
خلاصه مطالب	۱۲۳
واژه نامه	۱۲۳
آزمون نظری	۱۲۴
آزمون عملی	۱۲۵

واحد کار هشتم: توانایی انجام ویرایش پیشرفته در نرم افزار Sound Forge

کلیات	۱۲۷
۱-۸ کار با ابزار Go To	۱۲۷
۲-۸ ساخت یک Selection	۱۲۸
۳-۸ عملکرد کشیدن و رها کردن	۱۲۹
خلاصه مطالب	۱۳۱
واژه نامه	۱۳۱
آزمون نظری	۱۳۲
آزمون عملی	۱۳۲

واحد کار نهم: توانایی کار با فایل‌هایی با پسوند های AVI

کلیات	۱۳۴
۱-۹ باز کردن یک فایل AVI	۱۳۴
۲-۹ ماهیت AVI	۱۳۵
۳-۹ ضمیمه کردن یک فایل AVI به یک فایل صدا	۱۳۸
۴-۹ ذخیره کردن یک فایل AVI به همراه صدای ضمیمه شده	۱۳۹

۱۳۹	۵-۹ فشردن یک فایل AVI به همراه صدای ضمیمه شده.....
۱۴۰	۶-۹ شناسایی الگوریتم‌های فشردن‌سازی.....
۱۴۳	۷-۹ ویرایش صدا در فایل‌های AVI.....
۱۴۴	خلاصه مطالب.....
۱۴۴	واژه نامه.....
۱۴۵	آزمون نظری.....
۱۴۶	آزمون عملی.....

واحد کار دهم: توانایی ویرایش فرمت‌های صدا

۱۴۸	کلیات.....
۱۴۸	۱-۱۰ تبدیل صدای Mono به Stereo.....
۱۴۹	۲-۱۰ تبدیل فایل Stereo به Mono.....
۱۵۰	۳-۱۰ ترکیب کانال‌ها.....
۱۵۱	۴-۱۰ مبادله کانال.....
۱۵۲	۵-۱۰ تغییر عمق بیت فایل.....
۱۵۵	۶-۱۰ انتخاب Bit depth در زمان پخش فایل.....
۱۵۵	۷-۱۰ جای دادن اطلاعات خلاصه شده در فایل.....
۱۶۰	۸-۱۰ اطلاعات اضافی جاسازی شده.....
۱۶۲	خلاصه مطالب.....
۱۶۲	واژه نامه.....
۱۶۳	آزمون نظری.....
۱۶۳	آزمون عملی.....

واحد کار یازدهم: توانایی ضبط صدا

۱۶۵	کلیات.....
۱۶۵	۱-۱۱ ضبط صدا (Recording).....
۱۶۶	۲-۱۱ ضبط کردن در یک پنجره جدید.....
۱۶۷	۳-۱۱ شروع عملیات Record (ضبط).....
۱۶۸	۴-۱۱ Overwrite.....
۱۷۰	خلاصه مطالب.....
۱۷۰	واژه نامه.....
۱۷۱	آزمون نظری.....
۱۷۱	آزمون عملی.....

واحد کار دوازدهم: توانایی کار با توابع پردازش

۱۷۳	کلیات.....
۱۷۳	۱-۱۲ اعمال پردازش‌های ساده و جلوه‌ها.....

۱۷۴	۲- شناسایی اصول کار با Preset ها
۱۷۷	خلاصه مطالب
۱۷۷	واژه نامه
۱۷۸	آزمون نظری
۱۷۸	آزمون عملی

واحد کار سیزدهم: توانایی پردازش صدا

۱۸۰	کلیات
۱۸۰	۱- ۱۳ تأخیر چند ضربتی
۱۸۱	۲- ۱۳ حالت تأخیر ساده
۱۸۲	۳- ۱۳ پویایی چند بانده
۱۸۳	۴- ۱۳ تعدیل زیر و بمی صدا با تغییر Duration
۱۸۵	۵- ۱۳ ترکیب ساده
۱۸۶	۶- ۱۳ تولید یک Waveform
۱۸۷	۷- ۱۳ پاراگرافیک EQ
۱۸۸	۸- ۱۳ گرافیک EQ
۱۹۱	خلاصه مطالب
۱۹۱	واژه نامه
۱۹۲	آزمون نظری
۱۹۲	آزمون عملی

واحد کار چهاردهم: توانایی کار با Regions List و Playlist

۱۹۴	کلیات
۱۹۴	۱- ۱۴ مزایای استفاده از Playlist
۱۹۴	۲- ۱۴ استفاده از Playlist برای ویرایش
۱۹۶	۳- ۱۴ ایجاد و سازماندهی Region ها
۲۰۱	۴- ۱۴ اضافه کردن مناطق در Playlist
۲۰۲	۵- ۱۴ ایجاد یک فایل جدید AVI از Playlist
۲۰۲	۶- ۱۴ استفاده از نشانه‌ها (Marker)
۲۰۶	خلاصه مطالب
۲۰۶	واژه نامه
۲۰۷	آزمون نظری
۲۰۸	آزمون عملی

واحد کار پانزدهم: توانایی نصب و کار با نرم افزار Premiere Pro

کلیات.....	۲۱۰
۱-۱۵ نیازمندی های سیستم برای نصب نرم افزار Premiere Pro.....	۲۱۰
۲-۱۵ نصب نرم افزار Premiere Pro.....	۲۱۰
۳-۱۵ اجرای نرم افزار Premiere Pro.....	۲۱۱
۴-۱۵ آشنایی با نرم افزار.....	۲۱۳
۵-۱۵ وارد کردن کلیپ ها به پنجره Project.....	۲۲۱
۶-۱۵ ذخیره کردن دستی و اتوماتیک یک پروژه.....	۲۲۲
۷-۱۵ اجرا از طریق پنجره Timeline.....	۲۲۳
۸-۱۵ تغییر ارتفاع تراک ها.....	۲۲۵
۹-۱۵ تغییر فرمت تراک ها.....	۲۲۵
۱۰-۱۵ رفتن به فریم دلخواه در پنجره Timeline.....	۲۲۶
خلاصه مطالب.....	۲۲۸
واژه نامه.....	۲۲۸
آزمون نظری.....	۲۲۹
آزمون عملی.....	۲۲۹

واحد کار شانزدهم: توانایی ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی

کلیات.....	۲۳۱
۱-۱۶ اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی.....	۲۳۱
۲-۱۶ محیط کار صدا در Premiere Pro.....	۲۳۱
۳-۱۶ پردازش صدا به صورت اتوماتیک.....	۲۳۵
۴-۱۶ تغییر شدت صدا با استفاده از کنترل های Audio Mixer.....	۲۳۶
۵-۱۶ کنترل های Pan/Balance.....	۲۳۹
۶-۱۶ کنترل های Mute، Solo و Record Enable.....	۲۴۱
۷-۱۶ افکت های صوتی.....	۲۴۲
۸-۱۶ قطع ارتباط صدا و ویدیو.....	۲۴۹
۹-۱۶ استفاده از Marker ها برای هماهنگی کلیپ ها.....	۲۵۰
۱۰-۱۶ تغییر شدت صدا در پنجره Timeline.....	۲۵۱
۱۱-۱۶ استفاده از خط کش صوتی در تدوین.....	۲۵۲
۱۲-۱۶ افزایش صدای یک بخش با استفاده از Program View.....	۲۵۳
۱۳-۱۶ قرار دادن چند افکت صوتی با هم روی یک کلیپ.....	۲۵۴
۱۴-۱۶ فایل های صوتی دالبی یا 5:1.....	۲۵۶
خلاصه مطالب.....	۲۶۰
واژه نامه.....	۲۶۰
آزمون نظری.....	۲۶۱
آزمون عملی.....	۲۶۱

واحد کار هفدهم: توانایی استفاده از افکت‌ها

۲۶۳ کلیات
۲۶۳ ۱- ۱۷ افکت‌های Transition
۲۶۷ ۲- ۱۷ تنظیمات Transition ها
۲۶۹ ۳- ۱۷ Transition پیش فرض و تنظیمات آن
۲۷۱ ۴- ۱۷ به کار بردن افکت Transition
۲۷۲ ۵- ۱۷ تغییر پارامتر Transition ها
۲۷۴ ۶- ۱۷ طریقه دیدن پیش نمایش Transition ها
۲۷۴ ۷- ۱۷ افزودن Transition ها از طریق پانل Effects
۲۷۵ ۸- ۱۷ تغییر تنظیمات افکت Transition
۲۷۷ ۹- ۱۷ افزودن چندین افکت در یک زمان
۲۷۸ ۱۰- ۱۷ پیوستگی Premiere Pro با سایر نرم افزارهای جانبی شرکت Adobe
۲۷۸ ۱۱- ۱۷ کار با نرم افزار PhotoShop و After Effects در نرم افزار Premiere Pro
۲۸۳ ۱۲- ۱۷ استفاده از افکت‌های نرم افزار After Effects
۲۸۸ خلاصه مطالب
۲۸۸ واژه نامه
۲۸۹ آزمون نظری
۲۸۹ آزمون عملی

واحد کار هجدهم: توانایی ایجاد یک پروژه جدید

۲۹۱ کلیات
۲۹۱ ۱- ۱۸ وارد کردن فایل‌ها به نرم افزار Premiere Pro
۲۹۲ ۲- ۱۸ کلیپ‌های ویدیویی
۲۹۲ ۳- ۱۸ کلیپ‌های صوتی
۲۹۳ ۴- ۱۸ تنظیمات کلیپ
۲۹۴ ۵- ۱۸ نوار ابراز موجود در پایین پنجره Project
۲۹۶ ۶- ۱۸ سازماندهی کلیپ‌ها
۲۹۶ ۷- ۱۸ پنجره Source View و خصوصیات مرتبط با آن
۳۰۰ ۸- ۱۸ تدوین یا مونتاژ
۳۰۰ ۹- ۱۸ منوی خصوصیات پنجره Source View
۳۰۲ ۱۰- ۱۸ تغییر بزرگ نمایی نمایش کلیپ‌ها
۳۰۲ ۱۱- ۱۸ پنجره Program View
۳۰۶ ۱۲- ۱۸ پنجره Timeline
۳۱۰ ۱۳- ۱۸ ناحیه تنظیمات تراک‌ها
۳۱۴ ۱۴- ۱۸ تراک‌های صوتی
۳۱۶ خلاصه مطالب
۳۱۶ واژه نامه

آزمون نظری.....	۳۱۷
آزمون عملی.....	۳۱۷

واحد کار نوزدهم: توانایی وارد کردن کلیپ‌های اصلی

کلیات.....	۳۱۹
۱- ۱۹ نحوه Capture گرفتن.....	۳۱۹
۲- ۱۹ محدودیت اندازه فایل‌ها.....	۳۱۹
۳- ۱۹ ضبط تصاویر ویدیویی آنالوگ.....	۳۲۰
۴- ۱۹ ضبط تصاویر ویدیویی دیجیتال.....	۳۲۱
۵- ۱۹ ضبط کلیپ‌ها بدون استفاده از Device Control.....	۳۲۱
۶- ۱۹ ضبط کلیپ‌ها با استفاده از Device Control.....	۳۲۲
۷- ۱۹ ضبط صدای آنالوگ.....	۳۲۴
۸- ۱۹ ضبط صدای دیجیتال.....	۳۲۶
۹- ۱۹ وارد کردن یک پروژه به پروژه فعلی.....	۳۲۶
۱۰- ۱۹ استفاده از فایل‌های Offline.....	۳۲۷
خلاصه مطالب.....	۳۲۹
واژه نامه.....	۳۲۹
آزمون نظری.....	۳۳۰
آزمون عملی.....	۳۳۰

واحد کار بیستم: توانایی تدوین برنامه‌های ویدیویی

کلیات.....	۳۳۲
۱- ۲۰ تدوین هم زمان فیلم‌ها.....	۳۳۳
۲- ۲۰ افزودن کلیپ‌ها به پنجره Timeline.....	۳۳۳
۳- ۲۰ چگونگی بریدن کلیپ‌ها.....	۳۳۶
۴- ۲۰ ویرایش کلیپ‌ها در پنجره Timeline.....	۳۴۰
۵- ۲۰ تدوین‌های چند نقطه‌ای.....	۳۴۱
۶- ۲۰ همگام سازی کلیپ‌های پیوند یافته.....	۳۴۳
۷- ۲۰ کاربرد ابزارهای Slip و Slide.....	۳۴۵
۸- ۲۰ تدوین در کادر محاوره Trim.....	۳۴۷
۹- ۲۰ به کار بردن کلیپ‌های صوتی در تدوین.....	۳۴۸
۱۰- ۲۰ استفاده از چندین تدوین.....	۳۴۹
۱۱- ۲۰ کلیپ‌های Duplicate شده.....	۳۵۰
خلاصه مطالب.....	۳۵۲
واژه نامه.....	۳۵۲
آزمون نظری.....	۳۵۳
آزمون عملی.....	۳۵۳

واحد کار بیست و یکم: توانایی ساخت تیتراژها

۳۵۵ کلیات
۳۵۶ ۱-۲۱ ایجاد یک تیتراژ جدید
۳۵۷ ۲-۲۱ نوشتن فارسی تیتراژها
۳۵۸ ۳-۲۱ تغییر رنگ متن یک تیتراژ
۳۵۹ ۴-۲۱ تغییر Opacity تیتراژ
۳۶۰ ۵-۲۱ تغییر فاصله حروف پاراگراف بندی تیتراژ
۳۶۰ ۶-۲۱ تراز بندی متن
۳۶۱ ۷-۲۱ کاربرد تیتراژ به عنوان پس زمینه برای یک تیتراژ جدید
۳۶۴ ۸-۲۱ افزودن سایه
۳۶۴ ۹-۲۱ پر کردن داخل شکل‌ها با استفاده از طرح‌های خاص
۳۶۵ ۱۰-۲۱ زمان بندی حرکات تیتراژ
۳۶۶ ۱۱-۲۱ ایجاد تیتراژهای متحرک
۳۶۷ ۱۲-۲۱ به کار بردن تیتراژ در پروژه‌های Premiere Pro
۳۶۸ ۱۳-۲۱ افزودن تیتراژ به تدوین
۳۶۸ ۱۴-۲۱ زمان بندی تیتراژ
۳۷۰ خلاصه مطالب
۳۷۰ واژه نامه
۳۷۱ آزمون نظری
۳۷۱ آزمون عملی

واحد کار بیست و دوم: توانایی برهم نهادن و ترکیب تصاویر

۳۷۳ کلیات
۳۷۳ ۱-۲۲ مدیریت رنگ‌ها در Premiere Pro
۳۷۶ ۲-۲۲ اجرای افکت Color Corrector
۳۸۲ ۳-۲۲ ایجاد کلیدهای متحرک سازی با استفاده از پانل Effect Controls
۳۸۳ ۴-۲۲ Opacity (شفافیت)
۳۸۳ ۵-۲۲ تقسیم صحنه نمایش کلیپ
۳۸۶ ۶-۲۲ استفاده از تکنیک صفحات آبی و سبز
۳۸۸ خلاصه مطالب
۳۸۸ واژه نامه
۳۸۹ آزمون نظری
۳۸۹ آزمون عملی

واحد کار بیست و سوم: توانایی حرکت یک کلیپ یا Motion

۳۹۱ کلیات
۳۹۱ ۱-۲۳ ایجاد متحرک سازی در نرم افزار Premiere Pro

۳۹۱	۲-۲۳ ایجاد مسیر حرکت برای کلیپ تصویر ساکن.....
۳۹۴	۳-۲۳ ساخت مسیر حرکت غیرمستقیم برای یک کلیپ تصویر ساکن.....
۳۹۵	۴-۲۳ تغییر مقیاس و چرخاندن تصویر کلیپ.....
۳۹۸	خلاصه مطالب.....
۳۹۸	واژه نامه.....
۳۹۹	آزمون نظری.....
۳۹۹	آزمون عملی.....

واحد کار بیست و چهارم: توانایی تولید برنامه ویدیویی نهایی

۴۰۱	کلیات.....
۴۰۱	۱-۲۴ تنظیم پارامترهای مؤثر بر خروجی.....
۴۰۸	۲-۲۴ کد زمانی و پارامترهای مربوط به Drop Frame و None Drop Frame.....
۴۰۹	۳-۲۴ فشرده سازی اطلاعات ویدیویی.....
۴۰۹	۴-۲۴ یافتن یک فشرده ساز مناسب.....
۴۰۹	۵-۲۴ انواع فایل های خروجی.....
۴۱۹	خلاصه مطالب.....
۴۱۹	واژه نامه.....
۴۲۰	آزمون نظری.....
۴۲۰	آزمون عملی.....

۴۲۱	آزمون پایانی عملی.....
۴۲۲	پاسخنامه.....
۴۲۴	فهرست منابع.....

مقدمه

به نام دوست که هر چه هست از اوست و به نام سرور جان‌ها و محبوب هر دو سرا خداوند را شاکریم که بار دیگر عنایتی فرمود تا در عرصه اعتلای امور فرهنگی جامعه به تدوین و تألیف کتابی دیگر در زمینه علوم کامپیوتر بپردازیم. کتاب حاضر در زمینه آموزش نرم‌افزارهای چند رسانه‌ای تدوین شده است.

در این مجموعه به بررسی نرم‌افزارهایی چون SnagIt، Sound Forge و Premiere Pro پرداخته‌ایم که مخفف آن کلمه SSP است.

این نرم‌افزارها امکان تصویر برداری از برنامه‌ها، انجام عملیات روی صدا اعم از ضبط، ویرایش، میکس و افکت‌گذاری و انجام عملیات روی فیلم اعم از ویرایش، افکت‌گذاری، میکس و تیتراژگذاری را فراهم می‌سازند.

در این کتاب سعی شده آموزش گام به گام با ارایه تصاویر و شکل‌های مناسب، فراگیر را به سمت فراگیری مطلوب نرم‌افزار سوق دهد.

در پایان لازم می‌دانیم از همکاران گرامی مهندسین سید احسان میرسلیمی، محبوبه شهریاری، مرصاد شکوهی و ژیلانوری و مجموعه همکاران انتشارات دیباگران تهران تشکر و قدردانی کنیم و کتاب را به ساحت قدس فخر کائنات، امام عصر (عج) تقدیم نماییم.

مؤلفان



توانایی نصب نرم افزار SnagIt

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۱	۳

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می رود که:

- ۱- نیازمندی های سیستم برای نصب نرم افزار SnagIt را توضیح داده و بتواند نرم افزار SnagIt را نصب و اجرا کند.
- ۲- مفهوم فیلمنامه و دیالوگ را بیان کند.
- ۳- نماهای مختلف نرم افزار SnagIt را توضیح دهد.
- ۴- حالت های مختلف Capture را توضیح دهد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب نرم‌افزار SnagIt
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱

کلیات

با استفاده از نرم‌افزار SnagIt می‌توانید فیلم‌های مورد نیاز برای تهیه سیستم‌های آموزشی چند رسانه‌ای را تهیه کنید. از نرم‌افزار SnagIt بیشتر برای تولید CDهای آموزشی که به صورت فیلم هستند، استفاده می‌شود. این نرم‌افزار ساخت شرکت TechSmith است که برای Capture گرفتن از محیط ویندوز، افکت‌گذاری و ... به کار می‌رود. منظور از Capture، فیلم‌برداری داخلی از محیط و کادربهای محاوره Windows است.

۱-۱ نیازمندی‌های سیستم برای استفاده از نرم‌افزار SnagIt 8.0

برای نصب نرم‌افزار SnagIt 8.0 به کامپیوتری با حداقل امکانات زیر نیاز دارید:

- سیستم عامل: Windows XP، Windows NT 4.0، Windows 2000، Microsoft Windows 98

نکته: در سیستم عامل Windows NT 4.0 کاربر باید Internet Explorer 4.0 یا بالاتر داشته



باشد.

- پردازنده (CPU): حداقل 90MHz ولی پردازنده‌ای که پیشنهاد می‌شود 400MHz و بالاتر است.
- RAM: حداقل 16MB ولی آنچه که پیشنهاد می‌شود 64MB و بالاتر است.
- 20 MB فضای خالی جهت نصب نرم‌افزار مورد نیاز است.
- کارت گرافیکی با قابلیت نمایش حداقل 256 رنگ
- کارت صدا
- میکروفن برای ضبط صدا
- ماوس
- CD-ROM و ترجیحاً CD-Writer برای رایت محصول نهایی تولید شده

سایر اطلاعات جانبی را می‌توانید از فایل Readme.txt در مسیر نصب نرم‌افزار به دست آورید.

۱-۲ آشنایی با فیلمنامه و مفهوم آن

ساخت فیلم‌های ویدیویی شامل سه فاز اصلی است:

مرحله پیش‌نیاز تولید: در این مرحله سناریوی آنچه را که می‌خواهید Capture کنید، می‌نویسید و تعیین می‌کنید که از چه قسمت‌هایی و طی چه مراحل باید فیلم‌برداری صورت پذیرد.

مرحله تولید: در این مرحله بر اساس طرحی که برنامه‌ریزی کرده‌اید، از بخش‌های مربوطه عمل فیلم‌برداری را انجام می‌دهید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب نرم افزار SnagIt
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱

مرحله پس از تولید: در این مرحله صحنه های Capture شده را در صورت لزوم ویرایش کرده و صداگذاری و مونتاز می کنید.

نکات قابل توجه

در مرحله اول اطلاعات مورد نیاز را باید به صورت مکتوب در آورید.
مرحله دوم کار با نرم افزار SnagIt است که در این بخش به کار با این نرم افزار می پردازیم.
در مرحله سوم عمل تدوین و مونتاز فیلم را با نرم افزار Premiere Pro که یکی از نرم افزارهای قدرتمند ویرایش فیلم است انجام می دهید، نحوه کار با این نرم افزار در بخش سوم شرح داده می شود.

۳-۱ آشنایی با دیالوگ

معنای دیالوگ در این بخش دقیقاً به همان معنای صحبت های موجود در فیلم است. لازمه هر آموزشی، بیان اطلاعاتی است که باید به کاربر منتقل شود، این اطلاعات که به صورت صدا روی فیلم قرار می گیرند، همان دیالوگی است که شما در مرحله اول تهیه کرده اید.

۴-۱ نصب نرم افزار SnagIt

به منظور نصب نرم افزار SnagIt مراحل زیر را دنبال کنید:

۱- CD نرم افزار را در درایو بگذارید و پوشه مربوط به نرم افزار را باز کرده و از فایل های موجود، روی فایل Setup دابل کلیک کنید تا برنامه نصب نرم افزار اجرا شود.

۲- برنامه Setup اجرا می شود و در ادامه، کادر محاوره خوشامدگویی نرم افزار روی صفحه نمایش ظاهر می شود. برای تأیید ادامه کار نصب نرم افزار، روی دکمه Next کلیک کنید.

۳- حال کادر محاوره Software License Agreement نمایش داده می شود که برای نصب نرم افزار باید آن را قبول کنید پس روی دکمه Accept کلیک کنید.

توجه: توافقنامه، بین شرکت سازنده نرم افزار و کاربر صورت می پذیرد.

۴- Setup مسیر نصب نرم افزار را از شما می پرسد، می توانید از مسیر پیش فرض پیشنهاد شده استفاده کنید یا با استفاده از دکمه Browse مسیر دلخواه خود را انتخاب کنید. بعد از تعیین مسیر، روی دکمه Next کلیک کنید.

۵- در ادامه نصب، Setup از شما می پرسد که آیا Component های نرم افزار را نصب کند؟ (از این Component ها می توانید در محیط های برنامه نویسی استفاده کنید یا با برنامه کاربردی خود، کنترل برنامه را به دست گیرید). بعد از انتخاب، روی دکمه Next کلیک کنید.

۶- در ادامه نصب، Setup از شما می خواهد که مشخص کنید Add-in های مربوط به کدام نرم افزارها را

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب نرم افزار SnagIt
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱

نصب کند. پس از مشخص کردن Add-in های مربوطه، روی دکمه Next کلیک کنید.

نکته: Add-in ها بخشی از نرم افزار SnagIt هستند که به صورت Component به نرم افزارهای کاربردی دیگر مثلاً Word اضافه می شوند و استفاده از SnagIt را در نرم افزار کاربردی Word ساده تر می کنند.

۷- در مرحله بعد، پس از انتخاب گزینه های دلخواه روی دکمه Next کلیک کنید.

نکته: چنانچه در کادر محاوره Start Installation گزینه Start SnagIt after installation is finished را انتخاب کنید، بلافاصله پس از نصب، نرم افزار اجرا خواهد شد.

- ۸- Setup، فایل های مورد نیاز نرم افزار را روی هارد دیسک در مسیر انتخابی شما کپی می کند.
- ۹- پس از کپی فایل های نرم افزار، کادر محاوره ای ظاهر می شود که موفق بودن عمل نصب نرم افزار را به شما اطلاع می دهد؛ برای پایان نصب نرم افزار روی دکمه Finish کلیک کنید.

۵-۱ اجرای نرم افزار SnagIt 8.0

پس از نصب می توانید نرم افزار را از طریق مسیر زیر اجرا کنید (شکل ۱-۱).

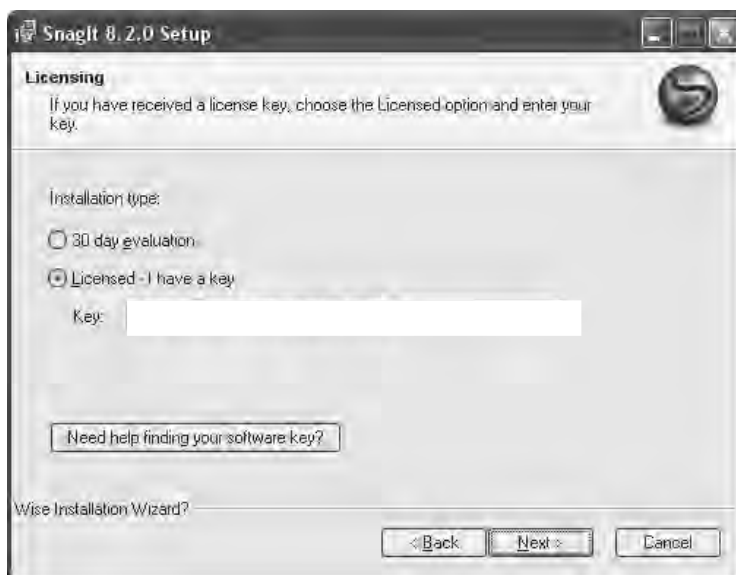
Start → All Programs → SnagIt 8 → SnagIt 8

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب نرم افزار Snagit
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱



شکل ۱-۱ مسیر اجرای نرم افزار

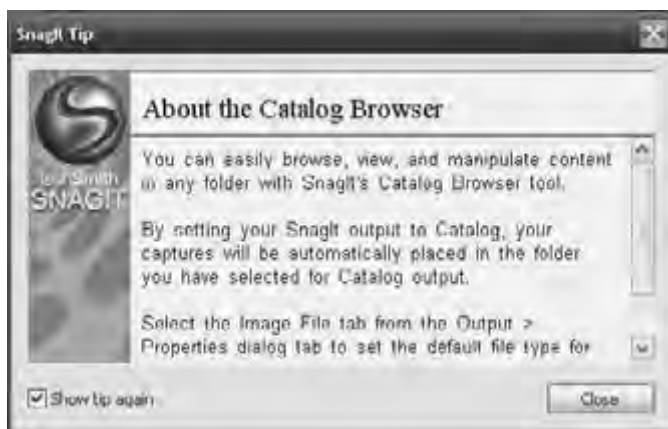
هنگامی که برای اولین بار نرم افزار را اجرا می کنید، کادر محاوره ای نمایان می شود که در آن باید شماره سریال را وارد کنید تا اجازه استفاده از نرم افزار را به صورت کامل داشته باشید (شکل ۱-۲).



شکل ۱-۲ کادر محاوره وارد کردن شماره سریال نرم افزار

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب نرم افزار Snagit
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱

نرم افزار Snagit اجرا شده و کادر محاوره آموزش روزانه آن نمایش داده می شود، برای غیرفعال کردن آن، گزینه Show tip again را از حالت انتخاب خارج کنید (شکل ۱-۳).



شکل ۱-۳

۱-۶ آشنایی با نرم افزار Snagit

نرم افزار Snagit دارای بخش های مختلفی است که هر بخش امکاناتی از نرم افزار را در اختیار شما قرار می دهد. برای رفتن به هر بخش کافی است روی نام آن کلیک کنید تا به بخش مربوطه رفته و امکانات آن را مشاهده کنید (شکل ۱-۴).

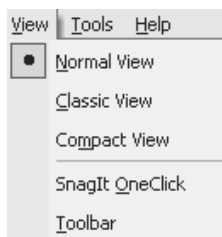


شکل ۱-۴

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب نرم‌افزار SnagIt
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱

۷-۱ نماهای نرم‌افزار SnagIt

می‌توانید نرم‌افزار SnagIt را در نماهای مختلفی نمایش دهید. برای تغییر نما از منوی View گزینه دلخواه را انتخاب کنید (شکل ۵-۱).



شکل ۵-۱ منوی View

۷-۱-۱ گزینه Normal View

این نما حالت پیش‌فرض نرم‌افزار است که در شکل ۴-۱ مشاهده می‌کنید.

۷-۲-۱ گزینه Classic View

این نما حالتی از نرم‌افزار است که در نسخه‌های قبل بدین صورت بوده و برای کاربرانی مفید است که تجربه کار با نسخه‌های قبلی این نرم‌افزار را دارند (شکل ۶-۱).

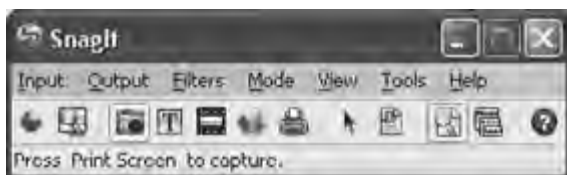


شکل ۶-۱ محیط SnagIt در نمای Classic View

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب نرم‌افزار SnagIt
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱

۳-۷-۱ گزینه Compact View

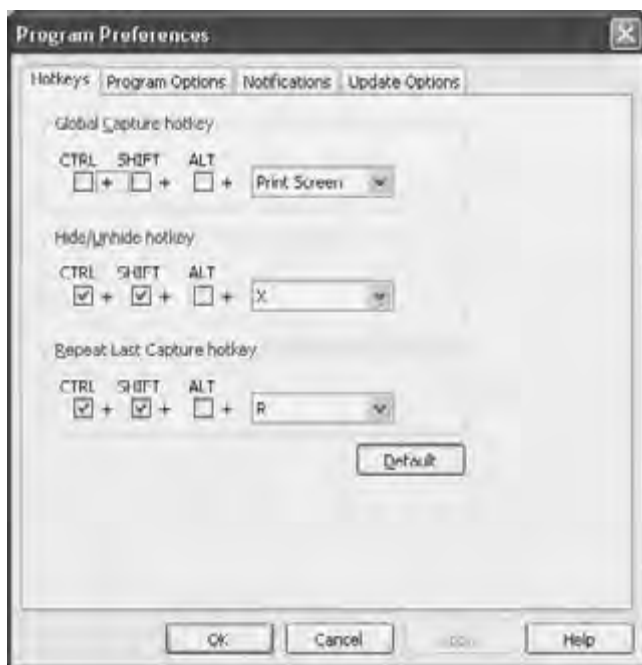
این نما حالت فشرده این نرم‌افزار است که کلیه ابزارها را در منوها گنجانده است. مزیت این نما حجم کمی است که روی صفحه نمایش اشغال می‌کند (شکل ۷-۱).



شکل ۷-۱ نرم‌افزار SnagIt در نمای Compact View

۸-۱ کلیدهای میانبر

از منوی Tools، گزینه Program Preferences را انتخاب کنید تا شکل ۸-۱ نمایان شود.



شکل ۸-۱ کادر محاوره Program Preferences

در این بخش می‌توانید کلیدهای میانبر را برای نرم‌افزار تعریف کنید. به عنوان مثال کلید میانبر جهت شروع Capture به صورت پیش‌فرض، Print Screen است که می‌توانید آن را به شکل دلخواه خود عوض کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب نرم افزار SnagIt
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱

تمرین: کلید میانبر جهت شروع Capture را کلید P تعریف کنید.

۱-۸-۱ دکمه Capture و کلیدهای کنترل کننده هنگام گرفتن Capture

برای شروع کار فیلم برداری باید از دکمه Capture که در شکل ۹-۱ نشان داده شده است، استفاده کنید؛ در ضمن می توانید از کلید میانبر Print Screen نیز برای شروع کار استفاده کنید.



شکل ۹-۱

۱-۹ آشنایی با حالت های Capture در SnagIt

در نرم افزار SnagIt در حالت های متفاوتی می توانید عمل Capturing را انجام دهید (شکل ۱۰-۱).



شکل ۱۰-۱

هر یک از این حالت ها را که انتخاب کنید، امکانات خاصی را جهت Capture در اختیار شما قرار می دهد که عبارتند از:

۱- **حالت Image:** این حالت فقط یک فریم را Capture می کند، به عبارتی فقط از محدوده انتخابی شما عکس می گیرد.

۲- **حالت Text:** در این حالت خروجی یک فایل متنی است، به عبارتی SnagIt کلیه متن های موجود در محدوده انتخابی شما را تشخیص داده و آن ها را در قالب فایل متنی و قابل ویرایش در اختیار شما قرار می دهد.

نکته: نرم افزار SnagIt قابلیت شناسایی نوشته های فارسی را ندارد و آن را پشتیبانی نمی کند.



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب نرم افزار Snagit
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱

۳- **حالت Video:** این حالت درست مانند این است که شما با یک دوربین فیلم برداری، از وقایع اتفاق افتاده در صفحه نمایش خود، فیلم برداری کنید.

۴- **حالت Web:** در این حالت با وارد کردن آدرس سایت مورد نظر، می توان تصاویر آن سایت را Capture کرد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب نرم افزار SnagIt
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱

خلاصه مطالب

برای اجرای نرم افزار SnagIt به سخت افزار و نرم افزارهای زیر نیاز دارید:

سیستم عامل: Microsoft Windows 98، Windows 2000، Windows NT 4.0، Windows XP.

پردازنده: حداقل 90MHz، ولی پیشنهاد 400MHz و بالاتر است.

RAM: حداقل 16MB، ولی پیشنهاد 64MB و بالاتر است.

میزان فضای مورد نیاز روی دیسک: 20MB. کارت گرافیکی با قابلیت نمایش حداقل 256 رنگ، داشتن کارت

صدا، میکروفن جهت ضبط صدا و ماوس.

نرم افزار SnagIt دارای نماهای مختلفی است که عبارتند از: Normal، Classic و Compact.

محیط SnagIt برای Capture گرفتن دارای حالت های Image، Text، Video و Web است.

واژه نامه

Capture

Components

Destination

Image

License Agreement

Shortcut

Source

Tip of the Day

Video

Web

عکس برداری، فیلم برداری

اجزا

مقصد

تصویر

قرارداد

میانبر

مبدأ

نکات روزانه

فیلم

صفحات اینترنت

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب نرم افزار SnagIt
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱

آزمون نظری

- ۱- نرم افزار SnagIt 8.0 روی کدام سیستم عاملها قابل نصب و اجراست؟
الف- Windows 98 ب- Windows XP ج- Windows 2000 د- همه موارد
- ۲- حداقل فضای خالی لازم روی دیسک سخت برای نصب نرم افزار SnagIt 8.0 چه مقدار است؟
الف- 20MB ب- 20kB ج- 200MB د- 256MB
- ۳- از طریق کدام مسیر می توانید نرم افزار SnagIt 8.0 را اجرا کنید؟
الف- Start→All Programs→Sony→SnagIt 8.0→SnagIt 8.0
ب- Start→All Programs→SnagIt 8.0
ج- Start→All Programs→Macromedia→SnagIt 8.0
د- Start→All Programs→SnagIt 8.0→SnagIt 8.0
- ۴- کدام گزینه بیانگر حالت های Capture در نرم افزار SnagIt است؟
الف- Text ,Image ب- Web ,Video
ج- Output ,Input د- گزینه های الف و ب صحیح هستند.
- ۵- کدام یک از حالت های Capture، از محدوده انتخابی عکس می گیرد؟
الف- Image ب- Text ج- Video د- Web

آزمون عملی

- ۱- نرم افزار SnagIt 8.0 را روی سیستم نصب کنید.
- ۲- بعد از نصب نرم افزار، آن را اجرا کرده و وارد محیط نرم افزار شوید.





توانایی کار با Wizard نرم افزار SnagIt

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۲	۱

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می رود که:

- ۱- قادر به استفاده از Wizard نرم افزار باشد.
- ۲- بتواند با همه حالت های تنظیم Wizard در محیط SnagIt کار کند.
- ۳- توانایی کار با محیط Preview نرم افزار را داشته باشد.

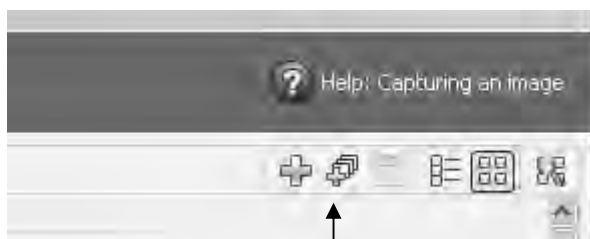
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهارتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Wizard نرم‌افزار SnagIt
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲

کلیات

هنگامی که برای اولین بار یک نرم‌افزار را نصب می‌کنید، اولین چیزی که می‌بینید محیط نرم‌افزار است، شناسایی قسمت‌های مختلف یک نرم‌افزار به شما این امکان را می‌دهد که به راحتی و با کارایی بالا با نرم‌افزار کار کنید. اکثر نرم‌افزارها دارای یک برنامه Wizard هستند که با استفاده از آن به راحتی و با سرعتی بالا می‌توانید با نرم‌افزار کار کنید. نرم‌افزار SnagIt هم دارای یک برنامه Wizard است که با آن می‌توانید عمل Capture را به سادگی انجام دهید.

۱-۲ کار با Wizard نرم‌افزار SnagIt

برای فعال کردن آن روی دکمه New Profile Wizard در بالای صفحه کلیک کنید (شکل ۲-۱).



دکمه New Profile Wizard

شکل ۲-۱

با انتخاب این گزینه کادر محاوره Add Profile Wizard فعال می‌شود که در شش مرحله عمل تنظیمات Capture را به صورت Wizard انجام می‌دهد (شکل ۲-۲).

مرحله اول: در کادر محاوره شکل ۲-۲ می‌توانید نوع هر Capture را تعیین کنید. بحث این واحد کار را براساس مد Video Capture ادامه می‌دهیم، بنابراین روی دکمه Video Capture کلیک کنید تا انتخاب شود، برای ادامه روی دکمه Next کلیک کنید، کادر محاوره شکل ۲-۳ نمایان می‌شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Wizard نرم افزار Snagit
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲



شکل ۲-۲ کادر محاوره Add Profile Wizard (انتخاب مد Capture)



شکل ۲-۳ کادر محاوره Add Profile Wizard (انتخاب نحوه ورودی Capture)

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Wizard نرم‌افزار Snagit
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲

مرحله دوم: در این کادر محاوره می‌توانید محدوده Capture خود را تعیین کنید. همان طور که در شکل ۳-۲ می‌بینید، حالت Window همراه با Include Cursor انتخاب شده است. سایر حالت‌های این لیست بازشو در واحد کارهای بعدی به تفصیل شرح داده خواهد شد. برای ادامه کار روی دکمه Next کلیک کنید تا شکل ۳-۴ نمایان شود.



شکل ۳-۴ کادر محاوره Add Profile Wizard (انتخاب نحوه خروجی Capture)

مرحله سوم: در این کادر محاوره می‌توانید نوع خروجی Capture خود را تعیین کنید. همان طور که در شکل ۳-۴ می‌بینید، حالت File همراه با Preview Window انتخاب شده است تا خروجی فایل را بعد از Capture و پرسیدن نام فایل در یک فایل ذخیره کند و بلافاصله بعد از عمل Capture پیش نمایشی از فایل تولید شده را نمایش دهد. حالت‌های این لیست بازشو در واحد کارهای بعدی توضیح داده خواهد شد. برای ادامه کار روی دکمه Next کلیک کنید تا شکل ۳-۵ نمایان شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Wizard نرم‌افزار SnagIt
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲



شکل ۵-۲ کادر محاوره Add Profile Wizard (گزینه‌های انتخابی در Capture)

مرحله چهارم: در این کادر محاوره می‌توانید مشخص کنید که:

- ۱- اشاره‌گر ماوس در فیلم Capture شده وجود داشته باشد یا از آن صرف نظر شود.
 - ۲- آیا کادر محاوره پیش نمایش بعد از Capture نمایش داده شود؟
 - ۳- در حین فیلم‌برداری همزمان صدا را نیز ضبط کند.
- با توجه به نیاز خود هر یک از گزینه‌ها را که مایلید انتخاب کنید. برای ادامه کار روی دکمه Next کلیک کنید تا شکل ۶-۲ نمایان شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Wizard نرم افزار Snagit
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲



شکل ۶-۲ کادر محاوره Add Profile Wizard (انتخاب Filter برای Capture)

مرحله پنجم: در این بخش می توانید فیلترهایی به Capture خود اعمال کنید. برای ادامه کار روی دکمه Next کلیک کنید تا شکل ۷-۲ نمایان شود.



شکل ۷-۲ کادر محاوره Add Profile Wizard (ذخیره تنظیمات و تعریف کلید میانبر)

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Wizard نرم‌افزار Snagit
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲

مرحله ششم: در مرحله آخر، Wizard برنامه از شما می‌خواهد نامی برای تنظیمات خود وارد کنید تا این تنظیمات را بر اساس نام داده شده ذخیره کند تا در آینده و در صورت نیاز بتوانید از این تنظیمات استفاده کنید و در قسمت پایین هم از شما می‌خواهد یک کلید میانبر برای عمل Capture خود تعریف کنید تا برای عمل Capture بتوانید به جای کلیک دکمه Capture در کادر محاوره‌ای نرم‌افزار از این کلید استفاده کنید. معمولاً این کلید میانبر را به صورت ترکیبی تعریف می‌کنند. برای خاتمه کار روی دکمه Finish کلیک کنید تا تنظیمات شما با نامی که داده‌اید در بخش My Profiles ذخیره شود (شکل ۸-۲).



شکل ۸-۲

تمرین: مراحل تنظیمات یک Capture را به صورت Wizard در مد Text انجام دهید.

۲-۲ تنظیمات پنجره Snagit Capture Preview

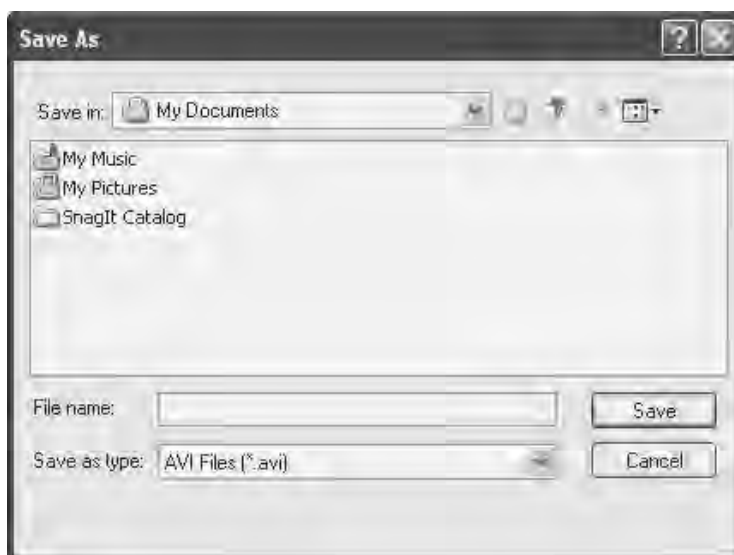
با توجه به نوع Capture ای که انتخاب کرده‌اید، پنجره Snagit Capture Preview با نمایشی متفاوت ظاهر می‌شود. مسلماً محیط نمایشی یک فایل متنی و یک فایل تصویری با هم متفاوت است، چون در این بخش Capture در مد Video بیان شده است، پنجره Snagit Capture Preview نیز در این مد شرح داده می‌شود (شکل ۹-۲).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Wizard نرم افزار SnagIt
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲

در بالای پنجره SnagIt Capture Preview یک نوار ابزار می بینید که با انتخاب Done پنجره SnagIt Capture Preview بسته شده و در کادر محاوره Save As نام فایل پرسیده می شود تا فایل با نام انتخابی شما ذخیره شود (شکل ۱۰-۲).




شکل ۹-۲ پنجره SnagIt Capture Preview در مد Video



شکل ۱۰-۲

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Wizard نرم افزار SnagIt
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲



نکته: مزیت پنجره SnagIt Capture Preview این است که می‌توانید ابتدا یک پیش نمایش از فیلم را مشاهده کنید که در صورت تأیید، فایل ذخیره می‌شود و در صورت انصراف با کلیک روی گزینه  عمل Capture لغو می‌شود.

با انتخاب گزینه Save Frame فریمی که در حال نمایش روی صفحه است، تحت یک فایل با پرسیدن نام ذخیره می‌شود.
 با انتخاب گزینه Send E-Mail، می‌توان Capture گرفته شده را پس از تنظیمات مربوطه، به آدرس ایمیل داده شده فرستاد.
 با انتخاب گزینه Catalog، می‌توان Capture گرفته شده را در پوشه SnagIt Capture، با یک نام پیش فرض ذخیره کرد.
 با انتخاب گزینه Send with FTP، می‌توان Capture گرفته شده را پس از تنظیمات مربوطه، به آدرس FTP سایت شما فرستاد.
 با استفاده از دکمه‌های Zoom In/Out می‌توانید محیط نمایشی پنجره SnagIt Capture Preview را بزرگ یا کوچک کنید.



نکته: نکته قابل توجه این است که تغییر اندازه فقط حالت نمایشی دارد و روی فایل اصلی تأثیری نمی‌گذارد.
 دکمه‌های نمایش فیلم مانند دکمه‌های Media Player ویندوز هستند و برای پخش فیلم و حرکت بین فریم‌ها و... به کار می‌روند.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Wizard نرم افزار Snagit
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲

خلاصه مطالب

- در این واحد کار، با چگونگی استفاده از Wizard برای اعمال تنظیمات Capture آشنا شدید.
- همچنین با چگونگی استفاده از محیط Preview نرم افزار برای نشان دادن پیش نمایشی از فیلم Capture شده آشنا شدید.

واژه نامه

ویزارد (یک برنامه help محاوره‌ای که کاربر را برای انجام یک وظیفه خاص هدایت می‌کند).	Wizard
امکانی در ویندوز برای ذخیره‌سازی تنظیمات مختلف	Profile
ضبط صدا	Record Audio
پنجره پیش نمایش	Preview Window
حاوی اشاره گر ماوس	Include Cursor
محیط چندتایی	Multiple Area



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Wizard نرم افزار SnagIt
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲

آزمون نظری

۱- چرا از Wizard نرم افزار استفاده می کنید؟

الف- برای ذخیره سازی ب- برای سهولت کار ج- برای نمایش کار د- هیچ کدام

۲- در پنجره SnagIt Capture Preview با استفاده از کدام گزینه می توانید فایل را ذخیره کنید؟

الف- دکمه Done ب- دکمه Cancel ج- دکمه Web د- دکمه Save

۳- در پنجره SnagIt Capture Preview، دکمه Save Frame چه عملی را انجام می دهد؟

الف- Capture گرفته شده را با پرسیدن نام ذخیره می کند.

ب- فریمی را که در حال نمایش روی صفحه است، با پرسیدن نام ذخیره می کند.

ج- Capture گرفته شده را در پوشه SnagIt Catalog با یک نام پیش فرض ذخیره می کند.

د- Capture گرفته شده را در پوشه SnagIt Catalog با پرسیدن نام ذخیره می کند.

۴- کدام گزینه در مورد دکمه های Zoom In/Out در پنجره SnagIt Capture Preview صحیح است؟

الف- محیط نمایشی کادر محاوره را بزرگ یا کوچک می کنند.

ب- تغییر اندازه محیط نمایشی روی فایل اصلی تأثیر نمی گذارد.

ج- تغییر اندازه محیط نمایشی روی فایل اصلی تأثیر می گذارد.

د- گزینه های الف و ب صحیح هستند.

۵- در پنجره SnagIt Capture Preview، دکمه Catalog چه عملی را در حالت پیش فرض انجام می دهد؟

الف- Capture گرفته شده را با پرسیدن نام ذخیره می کند.

ب- فریمی را که در حال نمایش روی صفحه است با پرسیدن نام ذخیره می کند.

ج- Capture گرفته شده را در پوشه SnagIt Capture با یک نام پیش فرض ذخیره می کند.

د- Capture گرفته شده را در پوشه SnagIt Capture با پرسیدن نام ذخیره می کند.

آزمون عملی

۱- مراحل تنظیمات Capture را به صورت Wizard در مد Image انجام دهید.

۲- کار کردن با ابزارهای مختلف پنجره SnagIt Capture Preview را در مد Image تمرین کنید.





توانایی گرفتن Capture به صورت Image

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۱	۳

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- توانایی گرفتن Capture در مد Image را داشته باشد.
- ۲- انواع حالت‌های ورودی و خروجی Capture در مد Image را بیان کند.
- ۳- عملکرد گزینه‌های لیست بازشوی Effects را توضیح دهد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳

کلیات

در این واحد کار با نحوه تهیه Capture در حالت Image و کلیه تنظیمات مربوط به آن آشنا می‌شوید. نرم‌افزار Snagit علاوه بر توانایی Capture تصاویر، قابلیت ویرایش تصاویر را نیز برای کاربران فراهم می‌آورد. این محیط مانند نرم‌افزار PhotoShop دارای یک نوار ابزار برای ویرایش تصاویر است اما دارای امکانات محدودتری است. با استفاده از این ابزارها می‌توانید ویرایش‌های ساده‌ای را روی تصاویر خود اعمال کنید. در ادامه انواع حالت‌های ورودی Capture را در مد Image و انواع حالت‌هایی را که می‌توانید با استفاده از آن‌ها از تصویر خود خروجی بگیرید، خواهید آموخت. در نهایت با انتخاب‌هایی که در قسمت Options دارید می‌توانید فیلترهای هنری را روی تصویر اعمال کنید. برای گرفتن Capture به صورت Image، در قسمت Capture روی دکمه  (Capture Settings) کلیک کنید، سپس گزینه Image Capture را برگزینید (شکل ۱-۳).

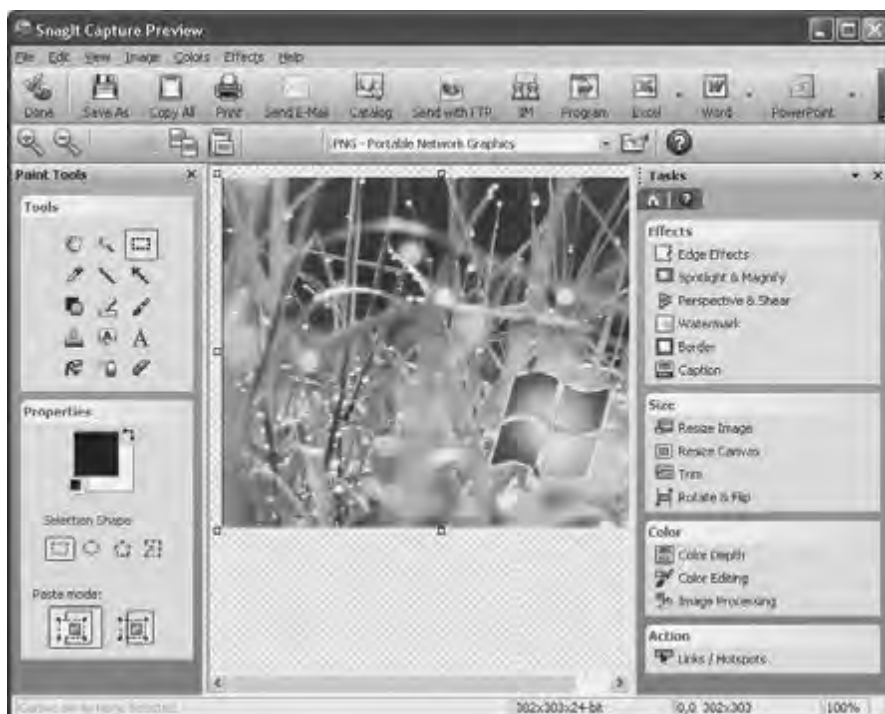


شکل ۱-۳ محیط Snagit در مد Image

همانند شکل فوق، گزینه Region را انتخاب کنید. اکنون اگر دکمه Capture را که در قسمت پایین سمت راست کادر محاوره قرار دارد، کلیک کنید یا از کلید میانبر تعریف شده (پیش‌فرض آن فشار دادن کلید

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳

Print Screen (است) استفاده کنید، اشاره گر ماوس به شکل یک دست در می آید و از شما می خواهد با درگ کردن، منطقه مورد نظر خود را انتخاب کنید که پس از انتخاب محدوده، آن را Capture کرده و در محیط ویرایشی SnagIt باز می کند، این محیط برای ویرایش تصاویر امکانات کمی دارد ولی برای کار ما مفید است (شکل ۳-۲).



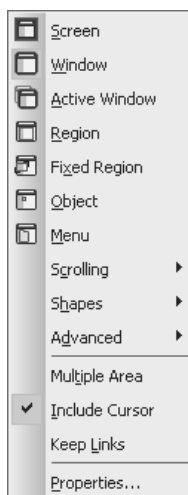
شکل ۳-۲

اکنون تنظیمات در حالت Image بیان می شود. این تنظیمات همان طور که در شکل ۳-۱ مشاهده می کنید، به چهار بخش اصلی Input، Output، Effects و Options تقسیم می شود.

۳-۱ لیست بازشوی Input

در این بخش می توانید تنظیمات مربوط به منطقه ورودی Capture را انجام دهید که شامل گزینه هایی است که در شکل ۳-۳ مشاهده می کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳



شکل ۳-۳ لیست بازشوی Input

۳-۱-۱ گزینه Screen

با انتخاب این گزینه، از تمام صفحه نمایش Capture گرفته می شود.

۳-۱-۲ گزینه Window

با انتخاب این گزینه، فقط از پنجره هایی که انتخاب کرده اید، Capture گرفته می شود و از سایر قسمت ها صرف نظر می شود.

۳-۱-۳ گزینه Active Window

با انتخاب این گزینه، فقط از پنجره ای که فعال است، Capture گرفته می شود.

۳-۱-۴ گزینه Region

با انتخاب این گزینه، فقط از محدوده ای که توسط کاربر با Drag کردن انتخاب شده است Capture گرفته می شود. این منطقه در هر بار انتخاب، می تواند دارای اندازه ای متفاوت نسبت به دفعه قبل باشد.

۳-۱-۵ گزینه Fixed Region

با انتخاب این گزینه، یک منطقه را به طور ثابت به عنوان منطقه Capture انتخاب می کنید، در هر بار Capture، می توانید جای منطقه را تغییر دهید، ولی اندازه آن همان اندازه ای است که برای آن تعریف شده است.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳

۳-۱-۶ گزینه Object

با انتخاب این گزینه می‌توانید از قسمت‌های کوچک‌تری مانند آیکن‌های روی صفحه نمایش، دکمه Start و ...، Capture تهیه کنید.

۳-۱-۷ گزینه Menu

با انتخاب این گزینه، از منوی فعال عکس گرفته می‌شود.

۳-۱-۸ گزینه Scrolling

می‌توانید با انتخاب هر کدام از صفحه‌هایی که دارای Scrollbar هستند، به‌طور کامل عکس تهیه کنید. گزینه‌ها عبارتند از:

Custom Scroll و Scroll Active Window، Scrolling Region، Auto Scroll Window

۳-۱-۹ گزینه Shapes

با انتخاب این گزینه همانند بخش قبل، به یک سری از گزینه‌ها که زیرمجموعه انتخاب شما هستند، می‌رسید. در کل، کار این زیر مجموعه در ارتباط با تعیین شکل محدوده‌ای است که می‌خواهید از آن عکس بگیرید. این گزینه‌ها عبارتند از:

FreeHand: با انتخاب این حالت، شما قادر هستید شکل منطقه مورد نظر خود را به صورت دستی با Drag کردن انتخاب کنید.

Ellipse: با انتخاب این حالت می‌توانید، منطقه مورد نظر خود را به‌صورت یک بیضی انتخاب کرده و از آن عکس بگیرید.

Rounded Rectangle: با انتخاب این حالت می‌توانید، منطقه مورد نظر خود را، به صورت یک مستطیل انتخاب کرده و از آن عکس بگیرید.

نکته: مستطیل انتخاب شده در گوشه‌ها زاویه نداشته و همانند نیم‌دایره است.



Triangle: با انتخاب این حالت می‌توانید، منطقه مورد نظر خود را به صورت یک مثلث انتخاب کرده و از آن عکس بگیرید.

Polygon: با انتخاب این حالت می‌توانید، منطقه مورد نظر خود را به صورت یک چند ضلعی انتخاب کرده و از آن عکس بگیرید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳

۳-۱-۱۰ گزینه Advanced

این بخش تنظیمات پیشرفته تری را در اختیار شما قرار می دهد، مثلاً می توانید از محیط DOS به صورت Full Screen عکس تهیه کنید یا از پس زمینه (Desktop) عکس تهیه کنید.

۳-۱-۱۱ گزینه Multiple Area

با انتخاب این حالت می توانید، از چند منطقه به صورت هم زمان عکس بگیرید.

۳-۱-۱۲ گزینه Include Cursor

با انتخاب این گزینه، تعیین می کنید که شکل اشاره گر ماوس هم جزو تصویر باشد یا از وجود آن در عکس صرف نظر شود.

۳-۱-۱۳ گزینه Keep Links

با انتخاب این حالت اجازه خواهید داشت تا پیوندهای منطقه ای را که می خواهید از آن Capture به عمل آورید، نگهداری کنید (اگر از یک صفحه اینترنتی Capture به عمل آورید می توانید پیوندهای صفحه را نیز ذخیره کنید).

۳-۱-۱۴ گزینه Properties

این بخش در مورد تنظیمات خصوصیات ورودی است که برای باز شدن کادر محاوره Input Properties ، کافی است روی گزینه Properties در لیست بازشوی Input کلیک کنید. این کادر محاوره دارای تعدادی زبانه است که عبارتند از:

۱- **زبانه General:** پیش فرض کادر محاوره Input Properties، زبانه General است (شکل ۴-۳).

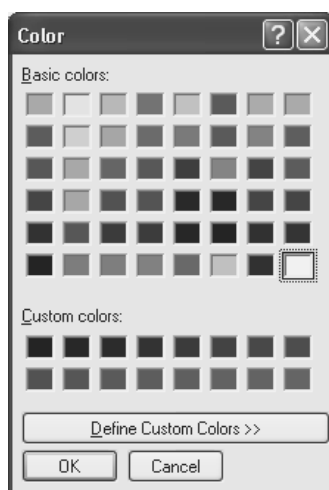
در این زبانه می توانید رنگ Background را که در اطراف تصویر باقی می ماند، تعیین کنید (مثلاً وقتی منطقه گرفتن عکس را بیضی انتخاب می کنید، رنگ اطراف ناحیه بیضی را تعیین می کند، زیرا آنچه در فایل ذخیره می شود به صورت مستطیل است).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳



شکل ۳-۴ زبانه General از کادر محاوره Input Properties

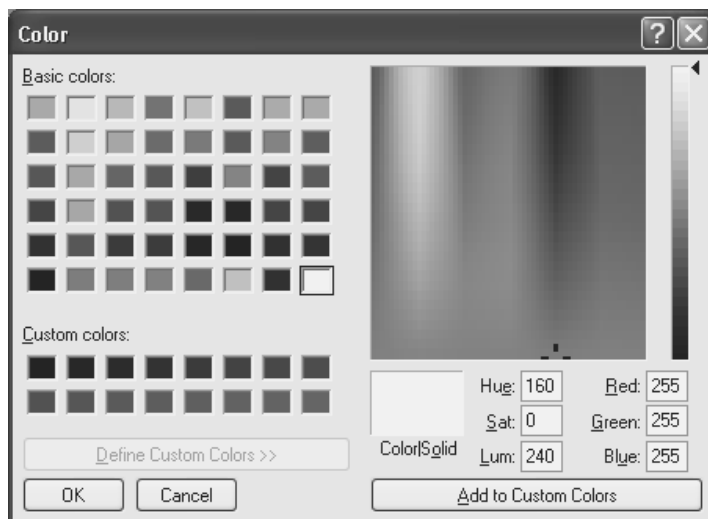
با کلیک روی دکمه Background Color جعبه رنگ Snagit باز می شود و می توانید از جعبه رنگ نمایشی، رنگ مورد نظر خود را انتخاب کنید (شکل ۳-۵).



شکل ۳-۵ کادر محاوره Color

اگر رنگ مورد نظر شما در این جعبه رنگ موجود نبود روی دکمه Define Custom Colors کلیک کنید تا شکل ۳-۶ نمایش داده شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳



شکل ۳-۶

حال در کادر محاوره ظاهر شده، می‌توانید رنگ دلخواه خود را از طیف رنگ موجود ساخته و با کلیک روی دکمه Add to Custom Colors آن را به رنگ‌های Custom خود اضافه کرده و از آن به عنوان رنگ Background استفاده کنید.

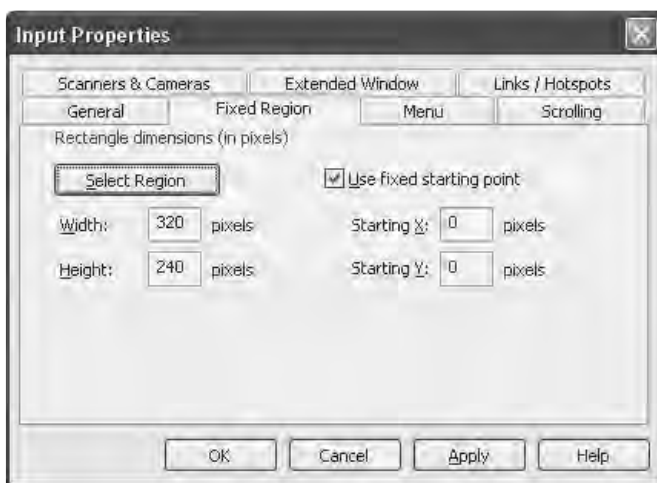
۲- زبانه Fixed Region: در این زبانه قادر هستید مختصات و اندازه منطقه Capture را که می‌خواهید در حالت Fixed از آن استفاده کنید، تعیین کنید. در فیلدهای Width و Height طول و عرض منطقه را با مقیاس Pixel تعیین کنید. همان طور که در شکل ۳-۷ مشاهده می‌کنید، اندازه 320×240 انتخاب شده است.



شکل ۳-۷ زبانه Fixed Region از کادر محاوره Input Properties

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهارتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳

نقطه شروع به طور پیش فرض، مختصات (0,0) یعنی گوشه بالا سمت چپ صفحه نمایش است که برای تغییر آن گزینه Use fixed starting point را انتخاب کرده تا فیلدهای پایین آن فعال شوند، سپس مقادیر مورد نظر خود را در آن فیلدها وارد کنید (شکل ۸-۳).

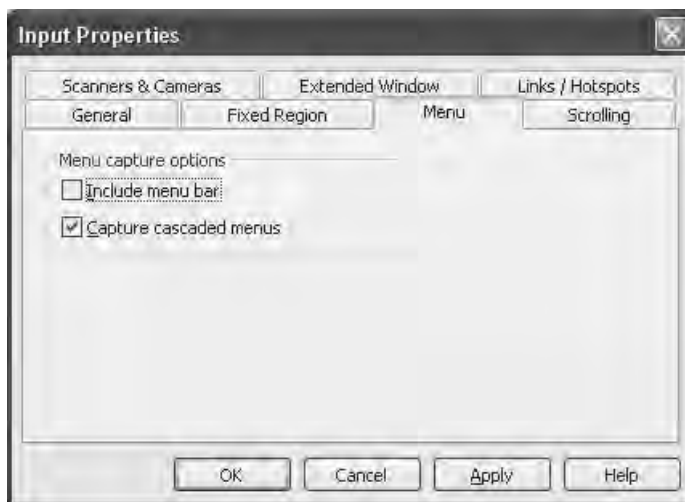


شکل ۸-۳ زبانه Fixed Region از کادر محاوره Input Properties

در ضمن می‌توانید منطقه را به صورت دستی با Drag کردن انتخاب کنید، برای این کار روی دکمه Select Region کلیک کنید، شکل ماوس به صورت یک دست در می‌آید که می‌توانید منطقه را با Drag کردن انتخاب کنید، در این صورت مختصات انتخابی شما به صورت اتوماتیک در فیلدهای کادر محاوره وارد می‌شوند.

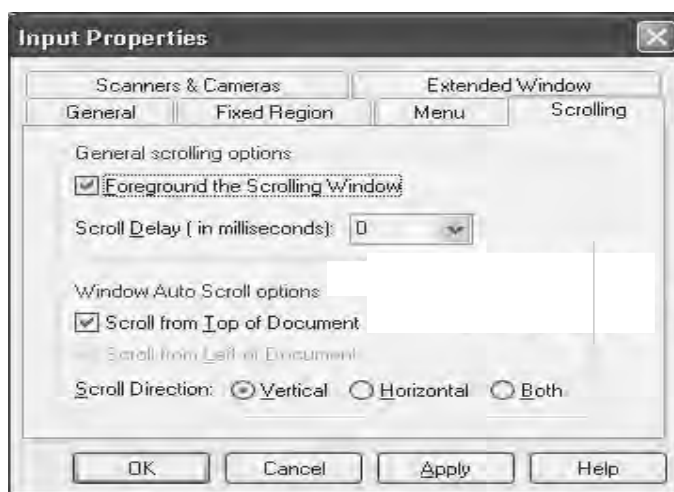
۳- زبانه Menu: در این بخش می‌توانید وجود یا عدم وجود نوار منو را هنگام عکس گرفتن از منو تعیین کنید. همچنین می‌توانید تعیین کنید که از زیرمنو به تنهایی یا همراه با منوی قبلی عکس گرفته شود (شکل ۹-۳).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳



شکل ۹-۳ زبانه Menu از کادر محاوره Input Properties

۴- زبانه Scrolling: در این بخش امکان Scroll کادر محاوره و همچنین جهت Scroll را در Capture خود تعیین می کنید (شکل ۱۰-۳).



شکل ۱۰-۳ زبانه Scrolling از کادر محاوره Input Properties

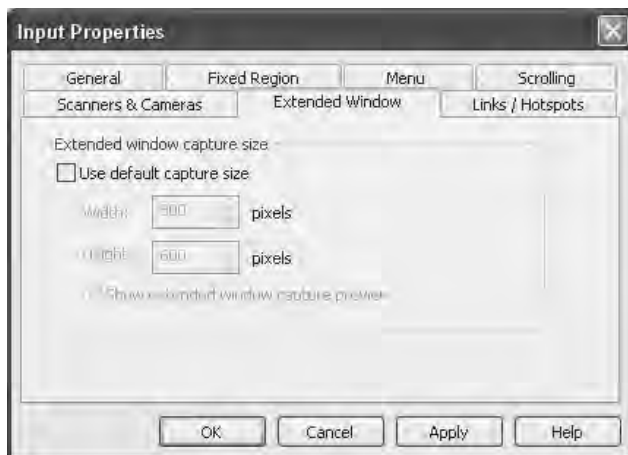
۵- زبانه Scanners & Cameras: در این بخش می توانید ورودی Capture خود را به جای صفحه نمایش که پیش فرض است، اسکنر یا دوربین دیجیتال تعیین کنید. برای انتخاب هر یک و تنظیمات آن دکمه Select را کلیک کنید (شکل ۱۱-۳).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳



شکل ۳-۱۱ زبانه Scanners & Cameras از کادر محاوره Input Properties

۶- زبانه Extended Window: در این بخش می‌توانید اندازه کادر محاوره Capture را که به صورت پیش فرض در نظر گرفته می‌شود، در فیلدهای مربوطه تعیین کنید، همچنین می‌توانید مشخص کنید که قبل از شروع Capture، از منطقه مورد نظر یک Preview داشته باشید یا خیر (شکل ۳-۱۲).



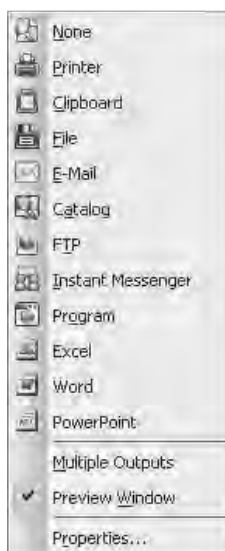
شکل ۳-۱۲ زبانه Extended Window از کادر محاوره Input Properties

تمرین: هر یک از گزینه‌های لیست بازشوی Input را به عنوان ورودی قرار داده و Capture تهیه کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳

۲-۳ لیست بازشوی Output

در این بخش می‌توانید تنظیمات مربوط به نوع خروجی Capture را انجام دهید که شامل گزینه‌هایی است که در شکل ۱۳-۳ مشاهده می‌کنید.



شکل ۱۳-۳ لیست بازشوی Output

۱-۲-۳ گزینه Printer

با انتخاب این گزینه خروجی عکس شما در صورت نصب چاپگر، به چاپگر فرستاده می‌شود. اگر چاپگر هم نصب نشده یا درست تنظیم نشده باشد، تصویر شما در پنجره Snagit Capture Preview نمایش داده می‌شود که می‌توانید آن را ویرایش و ذخیره کنید و بعد از برطرف کردن مشکل چاپگر، آن را روی کاغذ بیاورید (شکل ۱۴-۳).



شکل ۱۴-۳ کادر محاوره لیست فایل‌های در صف چاپ

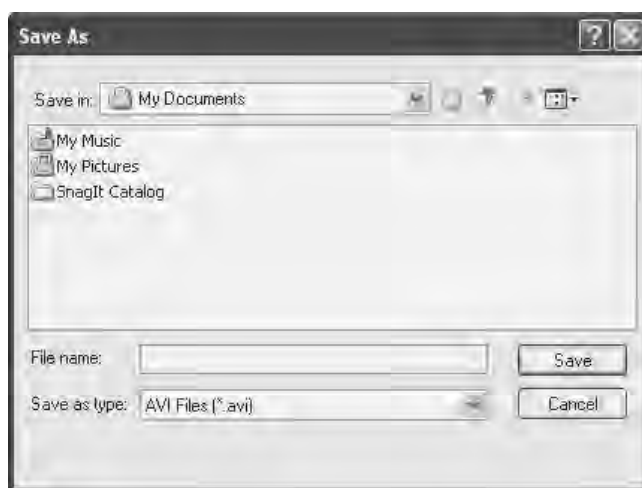
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳

۳-۲-۲ گزینه Clipboard

با انتخاب این گزینه خروجی عکس شما در حافظه Clipboard که بخشی از RAM سیستم شماست، قرار داده می‌شود که آن را می‌توانید در هر نرم‌افزار ویرایش تصویر مانند PhotoShop یا Paint ویندوز، Paste کنید.

۳-۲-۳ گزینه File

با انتخاب این گزینه خروجی عکس شما به صورت یک فایل ذخیره می‌شود که در کادر محاوره زیر نام و مسیر ذخیره‌سازی فایل از شما پرسیده می‌شود (شکل ۳-۱۵).



شکل ۳-۱۵ کادر محاوره ذخیره‌سازی فایل

۳-۲-۴ گزینه E-Mail

با انتخاب این گزینه خروجی عکس به ایمیل تعریفی شما (در صورتی که به اینترنت وصل باشید) فرستاده می‌شود.

۳-۲-۵ گزینه Catalog

با انتخاب این گزینه خروجی تصویر شما در پوشه SnagIt Catalog، با یک نام پیش‌فرض ذخیره می‌شود (شکل ۳-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳



شکل ۱۶-۳ پنجره SnagIt Catalog Browser

۳-۲-۶ گزینه FTP

با انتخاب این گزینه خروجی تصویر پس از تنظیمات مربوطه به آدرس FTP سایت شما فرستاده می شود.

۳-۲-۷ گزینه Multiple Outputs

با انتخاب این گزینه می توانید خروجی تصویر خود را در چندین حالت به صورت هم زمان داشته باشید. مثلاً حالت خروجی File و Printer را با هم داشته باشید.

۳-۲-۸ گزینه Preview Window

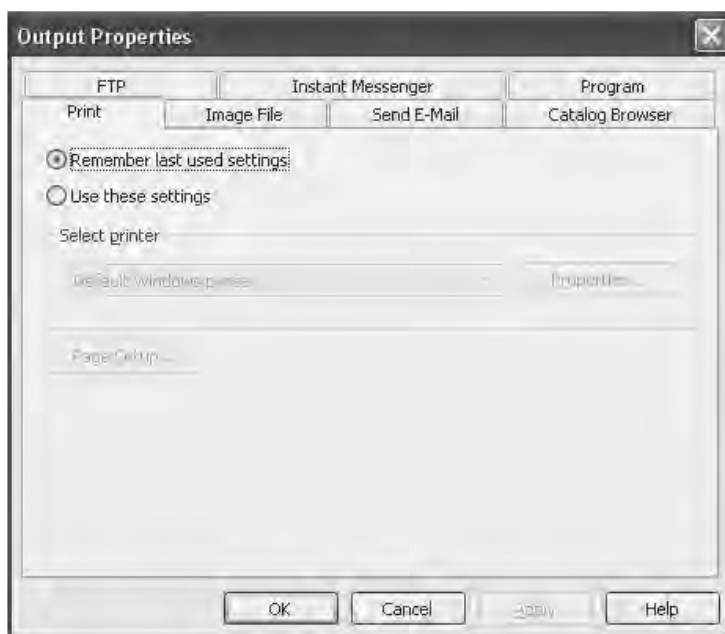
در کلیه حالت های خروجی فوق می توانید قبل از هر نوع خروجی که می خواهید داشته باشید، پیش نمایشی از فایل خود را در پنجره SnagIt Capture Preview مشاهده کنید. برای این کار باید Preview Window را فعال کنید.

۳-۲-۹ گزینه Properties

این بخش در مورد تنظیمات خصوصیات خروجی است. برای باز شدن کادر محاوره Output Properties روی گزینه Properties در لیست بازشوی Output کلیک کنید. این کادر محاوره دارای تعدادی زبانه است که عبارتند از:

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳

۱- **زبانہ Print:** زبانہ پیش فرض کادر محاورہ Output Properties ، Print است (شکل ۱۷-۳).



شکل ۱۷-۳ زبانہ Print از کادر محاورہ Output Properties

در این بخش می‌توانید چاپگر خود را تعیین کنید، چاپگر در صورتی که وصل و آماده باشد قادر است که فایل‌های تصویری که خروجی آن‌ها را Printer تعریف کرده‌اید، روی کاغذ چاپ کند.

۲- **زبانہ Image File:** در این زبانہ می‌توانید فرمت فایل تصویری خود را تعیین کنید و تنظیم کنید که آیا برای هر بار ذخیره‌سازی فایل، اسم پرسیده شود یا به طور اتوماتیک فایل‌ها را نام‌گذاری و ذخیره کند؟ همچنین می‌توانید مسیر پیش فرض ذخیره‌سازی فایل را تعیین کنید (شکل ۱۸-۳).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳



شکل ۱۸-۳ زبانه Image File از کادر محاوره Output Properties

۳- زبانه Send E-Mail: در این زبانه می‌توانید نام، آدرس ایمیل، موضوع و در نهایت یک پیام را تعریف کنید تا در هنگام ارسال خروجی به ایمیل، ارسال با تنظیمات و پیام شما انجام شود (شکل ۱۹-۳).



شکل ۱۹-۳ زبانه Send E-Mail از کادر محاوره Output Properties

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳

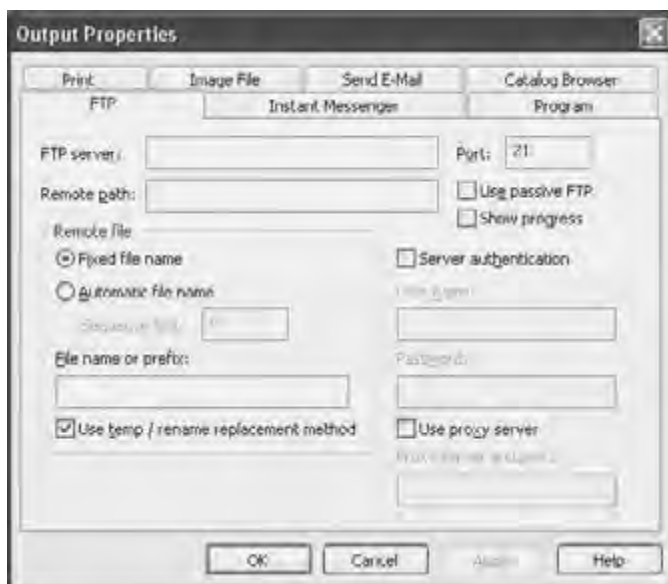
۴- زبانه Catalog Browser: در این زبانه می‌توان نام و مسیر پوشه‌ای را مشخص کرد تا فایل‌های عکس‌برداری شده در آن پوشه قرار گیرد. برای هر بار ذخیره‌سازی اسم پرسیده شود یا فایل‌ها به صورت اتوماتیک با عدد، نام‌گذاری شوند (شکل ۳-۲۰).



شکل ۳-۲۰ زبانه Catalog Browser از کادر محاوره Output Properties

۵- زبانه FTP: در این زبانه آدرس FTP وب سایت، نام کاربری و کلمه رمز خود را وارد کنید، در صورتی که به اینترنت متصل باشید، Capture گرفته شده به آدرس FTP سایت شما فرستاده خواهد شد (شکل ۳-۲۱).

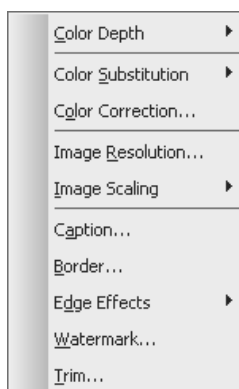
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهراتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳



شکل ۲۱-۳ رایانه کار محاوره Output Properties

۳-۳ لیست بازشوی Effects

در این بخش می‌توانید عمق رنگ‌ها (برای کیفیت تصویر)، افکت‌های رنگی برای حاشیه تصویر، اندازه تصویر و... را تعیین کنید که به طور خلاصه گزینه‌های این بخش توضیح داده خواهد شد. با کلیک روی لیست بازشوی Effects شکل ۲۲-۳ نمایان می‌شود.



شکل ۲۲-۳ گزینه‌های موجود در لیست بازشوی Effects

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳

۱-۳-۳ گزینه Color Depth

این گزینه برای تعیین عمق رنگ است و مشخص می‌کند برای ذخیره‌سازی اطلاعات رنگ یک پیکسل، از چند بیت استفاده می‌شود. هر چه تعداد بیت‌ها بیشتر باشد، تعداد رنگ‌ها نیز بیشتر است و اطلاعات دقیق‌تری می‌توان برای یک پیکسل نگهداری کرد. به عنوان مثال در یک تصویر که از 8 بیت برای ذخیره‌سازی رنگ هر پیکسل استفاده می‌شود می‌توان تا 256 رنگ را ذخیره کرد ولی در یک تصویر که اطلاعات پیکسل‌های رنگی با 24 بیت نمایش داده می‌شود تا 16 میلیون رنگ را می‌توان ذخیره کرد. تفاوت تعداد رنگ‌ها را در شکل‌های زیر می‌توانید ببینید:

انتخاب افکت Monochrome که تصاویر را به صورت تک رنگ Capture می‌کند (شکل ۳-۲۳).



شکل ۳-۲۳ افکت تصویر Monochrome

افکت Halftone که از گروهی از نقاط با طیف خاکستری برای ساخت تصویر استفاده می‌کند (شکل ۳-۲۴).



شکل ۳-۲۴ افکت تصویر Halftone

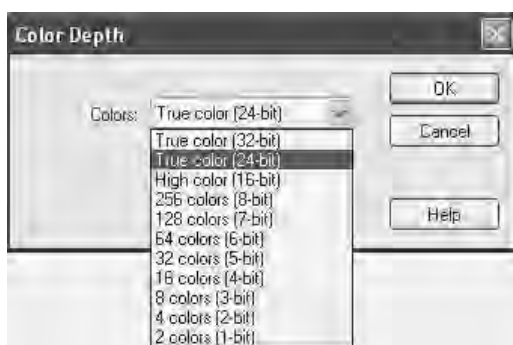
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳

افکت Grayscale برای Capture تصاویر به صورت سیاه و سفید با طیف خاکستری است (شکل ۲۵-۳).



شکل ۲۵-۳ افکت تصویر Grayscale

گزینه Custom Color Depth برای تعیین تعداد بیت رنگها با انتخاب کاربر است. در کادر محاوره Color Depth می توانید تعداد بیت رنگهایی را که می خواهید تصویر شما را بسازند، تعیین کنید (شکل ۲۶-۳).



شکل ۲۶-۳ کادر محاوره تعیین تعداد بیت رنگها

نکته: هر چه تعداد رنگها را بیشتر انتخاب کنید کیفیت تصویر Capture شده بالا می رود



ولی به همان نسبت حجم فایل تولید شده هم بالا خواهد رفت.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن به صورت Image Capture
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳

۳-۳-۲ گزینه Color Substitution

برای تعیین حالت نمایش رنگ، مثلاً معکوس کردن رنگ‌ها به کار می‌رود (شکل ۳-۲۷).



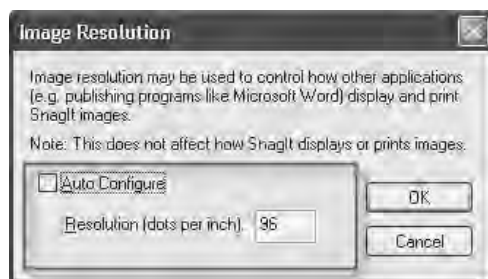
شکل ۳-۲۷ حالت معکوس کردن (Invert) رنگ‌های تصویر

۳-۳-۳ گزینه Color Correction

برای ایجاد افکتهای رنگی روی تصویر، مثلاً تعیین میزان روشنایی، تاریکی، وضوح تصویر، میزان اشباع رنگ‌ها و... به کار می‌رود.

۳-۳-۴ گزینه Image Resolution

به منظور تعیین تعداد پیکسل‌های تصویر برای وضوح تصویر به کار می‌رود. می‌توانید آن را به صورت اتوماتیک تعریف کنید که در این صورت مقدار آن را از Resolution تعریفی صفحه نمایشتان می‌گیرد یا این که خودتان به صورت دستی این مقدار را تعریف کنید. همان‌طور که در شکل ۳-۲۸ می‌بینید، وضوح تصویر آن را 96 تعریف کرده‌ایم که عددی مناسب برای تصاویر در کامپیوتر است.



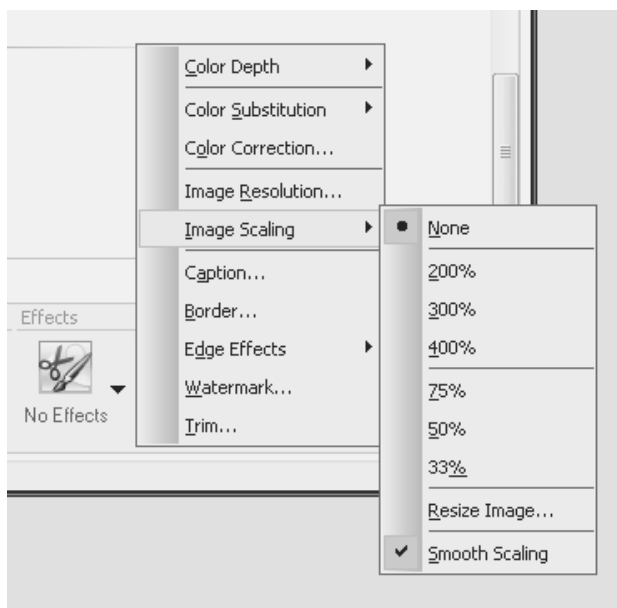
شکل ۳-۲۸ کادر محاوره Image Resolution برای تعریف Resolution تصاویر

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳

۵-۳-۳ گزینه Image Scaling

برای تعیین اندازه و مقیاس تصویر استفاده می‌شود. با توجه به اعداد داخل زیرمنوی این گزینه می‌توانید نمایش تصویر را بزرگ یا کوچک کنید که این موضوع به درصدهایی که انتخاب می‌کنید، بستگی دارد (شکل ۳-۲۹).

نکته: پیش‌فرض مقیاس تصاویر برابر ۱۰۰٪ است.



شکل ۳-۲۹

۶-۳-۳ گزینه Caption

برای به کار بردن نشانه‌ها در Capture تصاویر استفاده می‌شود. از جمله نشانه‌ها می‌توان قرار دادن یک عنوان برای تصویر، قرار دادن نام کامپیوتر و نام کاربر، اضافه کردن تاریخ و زمان و... را نام برد که در کادر محاوره شکل ۳-۳۰ می‌توانید این تنظیمات را برای تصویر خود انجام دهید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳



شکل ۳۰-۳ کادر محاوره Caption

۷-۳-۳ گزینه Border

با انتخاب این گزینه برای تصویری که Capture می‌کنید، یک قاب قرار می‌دهد. نتیجه اعمال این افکت، در شکل ۳۱-۳ نشان داده شده است.



شکل ۳۱-۳ قرار دادن Border برای تصویر

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳

۸-۳-۳ گزینه Edge Effects

با انتخاب این گزینه می‌توانید افکتهای متفاوتی را روی لبه‌های تصاویر اعمال کنید. نتیجه قرار دادن هر یک از این افکت‌ها را در شکل‌های ۳-۳۲، ۳-۳۳، ۳-۳۴ و ۳-۳۵ می‌توانید مشاهده کنید.



شکل ۳-۳۲ افکت Drop Shadow Edge

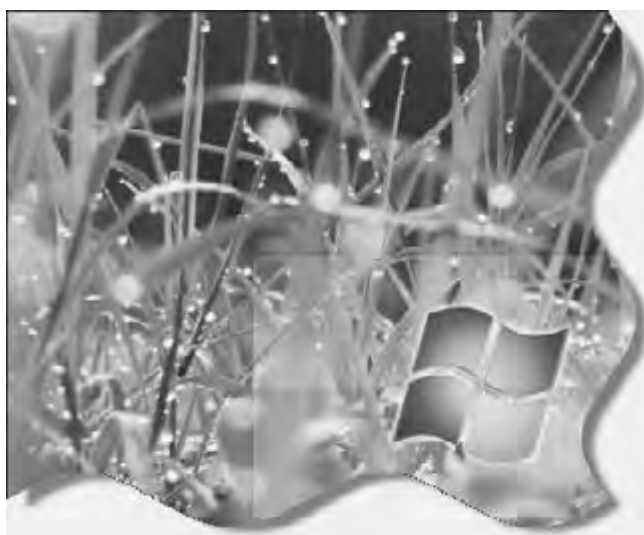


شکل ۳-۳۳ افکت Fade Edge

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳



شکل ۳-۳۴ افکت Torn Edge



شکل ۳-۳۵ افکت Wave Edge

۳-۳-۹ گزینه Watermark

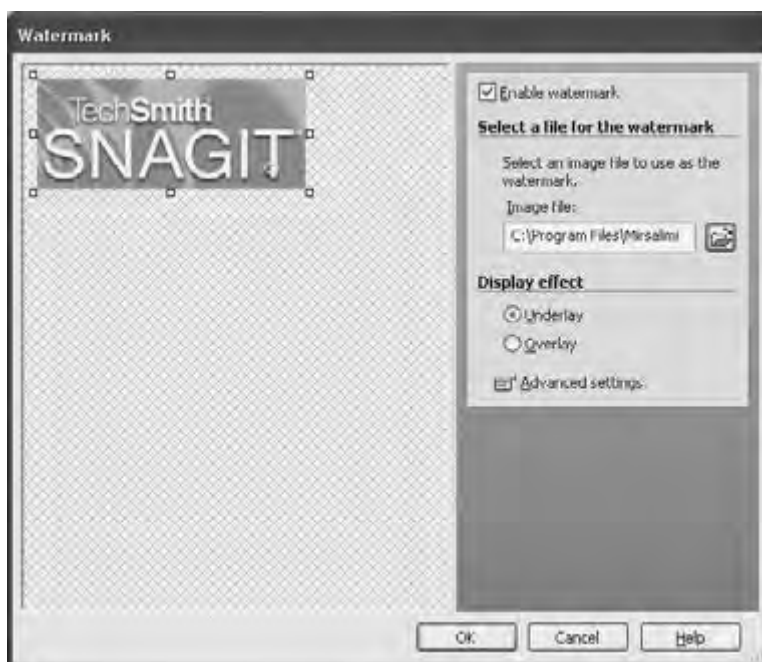
گزینه Watermark برای قرار دادن یک شکل شناور روی تصویر به کار می‌رود. پیش فرض این شکل شناور همان طور که در شکل ۳-۳۶ مشاهده می‌کنید، آرم شرکت SnagIt است.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳



شکل ۳-۳۶ قرار دادن یک شکل شناور به عنوان Watermark

در شکل ۳-۳۷ قسمت‌های مختلف کادر محاوره Watermark، نمایش داده شده است.



شکل ۳-۳۷ تنظیمات Watermark

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳

۱-۳-۳ گزینه Trim

با استفاده از این گزینه می‌توانید تعیین کنید که لبه‌های تصویر چه اندازه تراشیده شود. با اعدادی که در فیلدهای مربوطه وارد می‌کنید می‌توانید تعداد پیکسل‌هایی را که باید در لبه تصویر تراشیده شوند (از این پیکسل‌ها در Capture تصویر صرف‌نظر می‌شود) تعیین کنید (شکل ۳-۳۸).



شکل ۳-۳۸ کادر محاوره Trim

۴-۳ گزینه‌های Options

در بخش Options پنج دکمه را که در شکل ۳-۳۹ نشان داده شده است، می‌بینید.



شکل ۳-۳۹ گزینه‌های Options در حالت Image

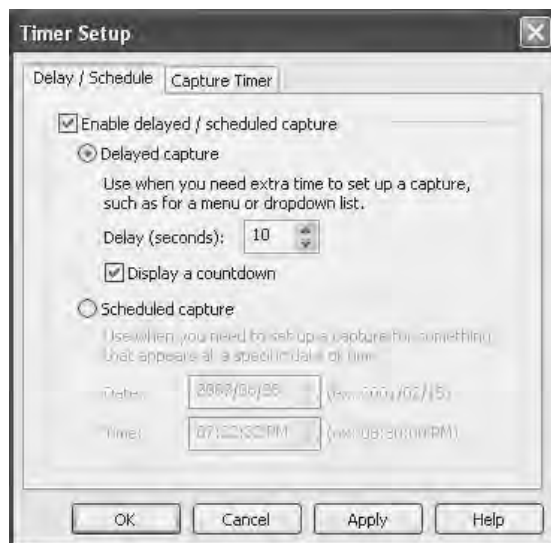
۱- **Include Cursor**: با انتخاب این دکمه Snagit از اشاره‌گر ماوس هم عکس می‌گیرد.

۲- **Preview Window**: با فعال کردن این دکمه، پنجره Snagit Capture Preview در پایان Capture گرفتن فعال می‌شود. این پنجره، نمایشی از محیط Capture شده را به شما نشان می‌دهد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳

۳- Timer Setup: با انتخاب این دکمه می‌توانید تایمر نرم‌افزار را تنظیم کرده و از آن استفاده کنید که دارای دو زبانه است.

زبانه Delay/Schedule: در این زبانه می‌توانید یک زمان‌بندی را قبل از گرفتن Capture تعریف کنید. مثلاً در شکل ۳-۴۰ عدد ۱۰ انتخاب شده است که با کلیک دکمه Capture ابتدا یک شمارش معکوس از ۱۰ به صفر داریم و بعد از اتمام شمارش معکوس، عمل Capture آغاز می‌شود (شکل ۳-۴۰)



شکل ۳-۴۰ کادر محاوره تنظیمات تایمر (زبانه Delay/Schedule)

زبانه Capture Timer: در این زبانه می‌توانید زمانی را براساس ساعت، دقیقه یا ثانیه تعریف کنید که در این فاصله زمانی، از محدوده انتخابی شما به صورت اتوماتیک و دوره‌ای تصویر گرفته می‌شود. با توجه به تنظیمات خروجی شما، خروجی مربوطه تهیه می‌شود. شکل ۳-۴۱ تنظیمات مربوط به این بخش را نشان می‌دهد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳



شکل ۴۱-۳ کادر محاوره تنظیمات تایمر (زبانہ Capture Timer)

۴- Multiple Area: با انتخاب این حالت منطقه Capture را می‌توانید به صورت چند تایی تعریف کنید.

نکته: فقط در صورتی که منطقه Capture را *Fixed Region*، *Region*، *Window* یا *Object* طبق



شکل ۳-۳ تعریف کنید، این گزینه فعال خواهد شد.

۵- Keep Links: با انتخاب این حالت اجازه خواهید داشت تا پیوندهای منطقه‌ای را که می‌خواهید از آن Capture به عمل آورید، نگهداری کنید. (اگر از یک صفحه اینترنتی Capture به عمل آورید می‌توانید آدرس پیوندهای صفحه را نیز ذخیره کنید.)

نکته: شما می‌توانید پست الکترونیکی یا صفحه وب را به عنوان یک پیوند ذخیره کنید.



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهراتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳

خلاصه مطالب

- در این بخش با انواع حالت‌های ورودی Capture تصاویر در مد Image آشنا شدید این حالت‌ها عبارتند از: Region, Active Window, Window, Screen و
- کلیه حالت‌های خروجی Capture نیز بیان شد که عبارتند از: File, Catalog, Clipboard و
- در قسمت Effects انواع افکت‌هایی را که می‌توانید روی تصاویر Capture شده اعمال کنید بیان شد که عبارتند از: Color Correction, Color Substitution, Color Depth و

واژه‌نامه

Advanced
Annotation
Border
Define
Depth
Extended Window
Fade
Grayscale
Halftone
Include
MonoChrome
Object
Polygon
Resolution
Rounded Rectangle
Shape
Shadow
Studio
Triangle
Watermark

پیشرفته
نشانه‌ها
لبه، اطراف
تعریف
عمق
پنجره توسعه یافته
محو کردن
درجه‌بندی خاکستری
سایه نقطه‌ای
شامل
تک رنگ
شیء
چند ضلعی
وضوح
مستطیل با گوشه‌های گرد شده
شکل
سایه
کارگاه هنری
مثث
علامت چاپ سفید در متن کاغذ سفید به صورت سایه دار

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳

آزمون نظری

۱- کدام یک از گزینه‌های لیست بازشوی Input، از کل صفحه نمایش Capture می‌گیرد؟

الف - Screen ب - Full Screen ج - Window د - Active Window

۲- توسط کدام گزینه می‌توانید محدوده موردنظر را با درگ کردن انتخاب کنید؟ (این منطقه در هر بار انتخاب می‌تواند دارای اندازه‌ای متفاوت نسبت به دفعه قبل باشد.)

الف - Screen ب - Region

ج - Fixed Region د - گزینه‌های ب و ج صحیح هستند.

۳- در کدام زبانه کادر محاوره Input Properties می‌توانید وجود یا عدم وجود نوار منو را هنگام عکس گرفتن تعیین کنید؟

الف - General ب - Fixed Region ج - Scrolling د - Menu

۴- گزینه Catalog در لیست بازشوی Output چه عملی را انجام می‌دهد؟ (در حالت پیش فرض)

الف - با انتخاب این گزینه، خروجی به چاپگر فرستاده می‌شود.

ب - با انتخاب این گزینه، خروجی به صورت یک فایل با پرسیدن نام ذخیره می‌شود.

ج - با انتخاب این گزینه، خروجی در حافظه Clipboard قرار می‌گیرد.

د - با انتخاب این گزینه، خروجی در پوشه SnagIt Catalog ذخیره می‌شود.

۵- در کدام زبانه کادر محاوره Output Properties می‌توانید فرمت فایل تصویری را تعیین کنید؟

الف - Printer ب - Image File ج - Send Mail د - هیچ کدام

۶- برای قرار دادن یک تصویر به عنوان شکل شناور (مثلاً آرم شرکت)، از کدام یک از گزینه‌های لیست بازشوی Effects استفاده می‌کنید؟

الف - Annotation ب - Border ج - Watermark د - Trim

۷- با استفاده از کدام گزینه از لیست بازشوی Effects می‌توانید افکت‌های متفاوتی را روی لبه‌های تصویر اعمال کنید؟

الف - Edge Effects ب - Color Depth

ج - Watermark د - هیچ کدام

۸- توسط کدام گزینه می‌توانید پنجره SnagIt Capture Preview را فعال کنید؟

الف - با انتخاب گزینه Preview Window از لیست بازشوی Output

ب - با انتخاب گزینه Preview Window از لیست بازشوی Input

ج - با انتخاب دکمه Preview Window در بخش Options

د - گزینه‌های الف و ج صحیح هستند.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Image
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۳

۹- چنانچه بخواهید ذخیره سازی فایل به صورت اتوماتیک انجام پذیرد، کدام گزینه را از زبانه Image File در کادر محاوره Output Properties انتخاب می کنید؟

الف- Ask for File Name

ب- Automatic File Name

ج- گزینه های الف و ب صحیح هستند.

د- هیچ کدام

آزمون عملی

با استفاده از تایمر و تنظیم آن، از کادر محاوره فعال به صورت متوالی با فاصله زمانی هر 30 ثانیه، Capture تهیه کنید (ذخیره سازی به صورت اتوماتیک انجام گیرد).





توانایی گرفتن Capture به صورت Text

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۲	۱

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- توانایی گرفتن Capture در مد Text را داشته باشد.
- ۲- انواع حالت‌های ورودی و خروجی Capture در مد Text را بیان کند.
- ۳- عملکرد گزینه‌های لیست بازشو Effects را توضیح دهد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Text
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۴

کلیات

در این واحد کار با نحوه Capture گرفتن در حالت Text و کلیه تنظیمات مربوط به آن آشنا می‌شوید. نرم‌افزار Snagit این قابلیت را به کاربران می‌دهد که از متون خود عکس بگیرند. این عکس توسط الگوریتم خاصی، حروف موجود در تصویر را شناسایی کرده و آن‌ها را به صورت فایل متنی قابل ویرایش در می‌آورد. البته این الگوریتم فقط کاراکترهای انگلیسی را شناسایی می‌کند. در ادامه، انواع حالت‌های ورودی Capture متون و انواع حالت‌هایی را که می‌توانید با استفاده از آن‌ها از فیلم خود خروجی بگیرید، می‌آموزید. برای گرفتن Capture به صورت Text در قسمت Capture Settings روی گزینه Text Capture کلیک کنید (شکل ۴-۱).



شکل ۴-۱ محیط Snagit در مد Text

اکنون اگر دکمه Capture را که در قسمت پایین سمت راست کادر محاوره قرار دارد، کلیک کنید یا از کلید میانبر تعریف شده (پیش‌فرض آن فشار دادن کلید Print Screen است) استفاده کنید، اشاره‌گر ماوس به شکل یک دست در می‌آید و دور منطقه پیشنهادی را با یک کادر قرمز مشخص می‌کند، پس از کلیک روی محدوده موردنظر، متن آن را Capture کنید در ادامه داخل پنجره Snagit Capture Preview یک پیش نمایش از

واحد کار: گرفتن Capture به صورت Text	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۴	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱

متن‌های Capture شده نمایش داده می‌شود (شکل ۴-۲).

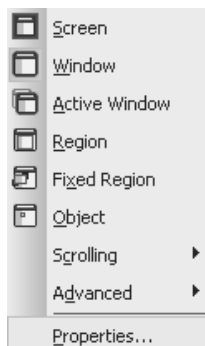


شکل ۴-۲

اکنون تنظیمات در حالت Text بیان می‌شود. این تنظیمات همان‌طور که در شکل ۴-۱ مشاهده می‌کنید، به چهار بخش اصلی Input، Output، Effects و Options تقسیم می‌شود.

۴-۱ لیست بازشوی Input

در این بخش می‌توانید تنظیمات مربوط به منطقه ورودی Capture را مشخص کنید که شامل گزینه‌هایی است که در شکل ۴-۳ مشاهده می‌کنید.



شکل ۴-۳ لیست بازشوی Input

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Text
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۴

گزینه‌های Screen، Window، Active window، Region، Fixed Region، Object، Scrolling و Advanced در بخش ۱-۳ توضیح داده شده است.

مثال:

می‌خواهیم از صفحه DOS در محیط ویندوز به صورت Text، یک Capture بگیریم.

- ۱- از لیست بازشوی Input، گزینه Advanced و سپس گزینه Full-Screen DOS را انتخاب کنید.
- ۲- در منوی Start، روی گزینه Run کلیک کنید.
- ۳- در کادر محاوره بازشده، فرمان CMD را تایپ کنید و روی دکمه OK کلیک کنید.
- ۴- با فشار دادن هم زمان کلیدهای Alt و Enter پنجره نمایش یافته را به صورت Full Screen در آورید.
- ۵- کلید Print Screen صفحه کلید را فشار دهید.
- ۶- اکنون می‌توانید متن داخل پنجره DOS را در پنجره SnagIt Capture Preview مشاهده کنید.

۱-۱-۴ گزینه Properties

این بخش در مورد تنظیمات خصوصیات ورودی است که با مدهای دیگر اندکی تفاوت دارد. برای بازشدن کادر محاوره Input Properties روی گزینه Properties در لیست بازشوی Input کلیک کنید. این کادر محاوره دارای سه زبانه است که عبارتند از:

- ۱- **زبانه Fixed Region:** زبانه پیش فرض کادر محاوره Input Properties Fixed Region است (شکل ۴-۴).



شکل ۴-۴ زبانه Fixed Region از کادر محاوره Input Properties

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه‌مهراتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Text
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۴

در این زبانه قادر هستید مختصات و اندازه منطقه Capture را که در حالت Fixed استفاده می‌کنید، تعیین کنید. در فیلدهای Width و Height طول و عرض منطقه را با مقیاس Pixel تعیین می‌کنیم. همان طور که در شکل ۴-۴ می‌بینید اندازه 320×240 انتخاب شده است.

نقطه شروع به طور پیش فرض، مختصات (0,0) یعنی گوشه بالا سمت چپ صفحه نمایش است که برای تغییر آن گزینه Use fixed starting point را انتخاب کنید تا فیلدهای پایین آن فعال شوند، سپس مقادیر مورد نظر خود را در آن فیلدها وارد کنید (شکل ۴-۵).



شکل ۴-۵ کادر محاوره Input Properties در حالت اندازه 320 × 240 با نقطه شروع 10×15

در ضمن می‌توانید منطقه را به صورت دستی با Drag کردن انتخاب کنید، برای این کار روی دکمه Select Region کلیک کنید، شکل ماوس به صورت یک دست در می‌آید که می‌توانید محدوده را با Drag کردن انتخاب کنید، در این صورت مختصات انتخابی شما در فیلدهای کادر محاوره به صورت اتوماتیک وارد می‌شوند.

۲- زبانه Object: در این بخش می‌توانید اشیایی را که می‌خواهید در Capture قرار گیرند، انتخاب کنید. به طور پیش فرض نام، توصیف و مقدار هر شیء در Capture منظور می‌شود (شکل ۴-۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Text
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۴



شکل ۶-۴ زبانه Object از کادر محاوره Input Properties

۳- زبانه Scrolling: در این بخش می‌توانید امکان یا عدم امکان Scroll کادر محاوره و همچنین جهت Scroll را در Capture متن خود تعیین کنید (شکل ۷-۴).



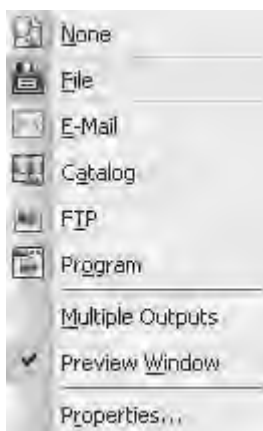
شکل ۷-۴ زبانه Scrolling از کادر محاوره Input Properties

تمرین: هر یک از گزینه‌های لیست بازشوی Input را به عنوان ورودی قرار داده و Capture تهیه کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Text
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۴

۲-۴ لیست بازشوی Output

در این بخش می‌توانید تنظیمات مربوط به نوع خروجی Capture را انجام دهید که شامل گزینه‌هایی است که در شکل ۴-۸ مشاهده می‌کنید.

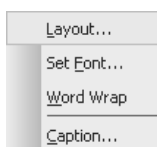


شکل ۴-۸ لیست بازشوی Output

گزینه‌های این قسمت در بخش ۳-۲ توضیح داده شده است.

۳-۴ لیست بازشوی Effects

در این بخش می‌توانید افکت‌هایی را روی متن اعمال کنید. در ادامه گزینه‌های این بخش به طور خلاصه توضیح داده خواهد شد. با کلیک روی لیست بازشوی Effects، شکل ۴-۹ نمایان می‌شود.

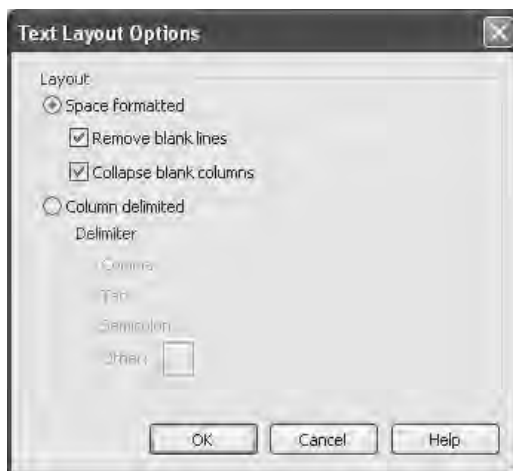


شکل ۴-۹ گزینه‌های موجود در لیست بازشوی Effects

۱-۳-۴ گزینه Layout

با انتخاب این گزینه، کادر محاوره تنظیمات آن روی صفحه نمایان می‌شود (شکل ۴-۱۰).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Text
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۴



شکل ۴-۱۰ کادر محاوره تنظیمات Layout

Space formatted: در این بخش می‌توانید تنظیماتی را روی فاصله و ستون‌های خالی انجام دهید؛ به عنوان مثال فاصله‌ها یا ستون‌های خالی را حذف کنید.

Column delimited: در این قسمت می‌توانید مشخص کنید که به جای فاصله‌های خالی، از چه کاراکتری استفاده شود.

۲-۳-۴ گزینه Set Font

با انتخاب این گزینه، کادر محاوره تنظیمات آن روی صفحه نمایان می‌شود (شکل ۴-۱۱).



شکل ۴-۱۱ کادر محاوره Font

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Text
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۴

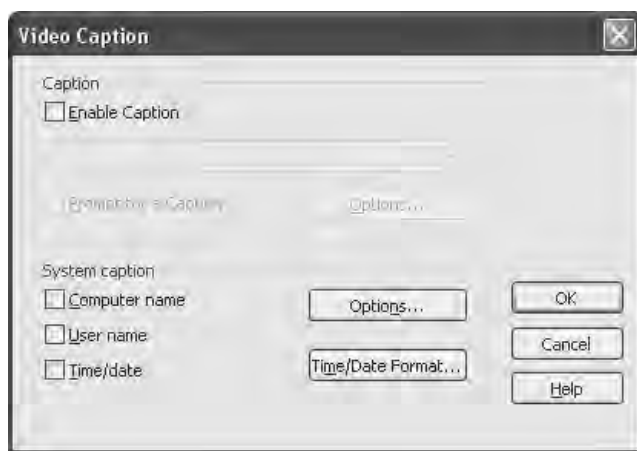
در این کادر محاوره می‌توانید تنظیمات مربوط به فونت را تعیین کنید. در این حالت فونت ورودی هر چه باشد خروجی آن دارای فونت، اندازه و حالتی است که شما در این کادر محاوره تعریف کرده‌اید.

۳-۳-۴ گزینه Word Wrap

این افکت در صورتی که طول خط ورودی زیاد باشد آن را به سطر بعدی می‌شکند. از این گزینه برای فرمت و سطر بندی متون استفاده می‌شود.

۳-۴-۴ گزینه Caption

با انتخاب این افکت می‌توانید نشانه‌ها را در Capture خود به کار ببرید. این نشانه‌ها عبارتند از: قرار دادن یک عنوان برای تصویر، قرار دادن نام کامپیوتر و نام کاربر، اضافه کردن تاریخ و زمان که در کادر محاوره شکل ۴-۱۲ این تنظیمات را مشاهده می‌کنید.



شکل ۴-۱۲ کادر محاوره Video Caption

۴-۴-۴ گزینه‌های Options

گزینه‌های بخش Options در شکل ۴-۱۳ نشان داده شده‌اند که توضیحات آن‌ها در بخش ۳-۴ بیان شده است.



شکل ۴-۱۳ گزینه‌های Options در حالت Text

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Text
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۴

خلاصه مطالب

- در این واحد کار با انواع حالت‌های ورودی Capture تصاویر در مد Text آشنا شدید این حالت‌ها عبارتند از: Region, Active Window, Window, Screen و
- کلیه حالت‌های خروجی Capture متن نیز بیان شد که عبارتند از: File, Catalog و
- در قسمت Effects انواع افکت‌هایی را که می‌توانید روی متون Capture شده اعمال کنید، بیان شد که عبارتند از: Word Wrap, Set Font, Layout و Caption.

واژه نامه

از هم پاشیدگی

طرح اولیه

سبک، روش

شکستن خطوط جهت سطر بندی

Collapse

Layout

Style

Word Wrap



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Text
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۴

آزمون نظری

- ۱- برای قراردادن اشیاء در Capture از کدام زبانه کادر محاوره Input Properties استفاده می کنید؟
 - الف - Fixed Region
 - ب - Object
 - ج - Scrolling
 - د - هیچ کدام
- ۲- از کدام یک از گزینه های لیست بازشوی Effects می توانید تنظیمات مربوط به فونت را انجام دهید؟
 - الف - Layout
 - ب - Set Font
 - ج - Word Wrap
 - د - Caption
- ۳- با استفاده از کدام یک از گزینه های کادر محاوره Text Layout Options می توانید فضاهای خالی در متن را با کاراکتر دیگری جایگزین کنید؟
 - الف - Remove blank lines
 - ب - Collapse blank columns
 - ج - Column delimited
 - د - هیچ کدام
- ۴- با کدام یک از گزینه های لیست بازشوی Effects می توانید فضاهای خالی در میان نوشته های متن را تنظیم کنید؟
 - الف - Word Wrap
 - ب - Layout
 - ج - Set Font
 - د - Caption
- ۵- کدام یک از گزینه های لیست بازشوی Effects در صورتی که طول خط ورودی زیاد باشد، آن را به سطر بعد انتقال می دهد؟
 - الف - Set Font
 - ب - Caption
 - ج - Word Wrap
 - د - Layout

آزمون عملی

محتویات درایو C در محیط DOS را به صورت یک فایل متنی در پوشه SnagIt Catalog ذخیره کنید.





توانایی گرفتن Capture به صورت Video

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۶	۲

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- توانایی گرفتن Capture در مد Video را داشته باشد.
- ۲- انواع حالت‌های ورودی و خروجی Capture در مد Video را بیان کند.
- ۳- عملکرد گزینه‌های لیست بازشوی Effects را توضیح دهد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Video
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۵

کلیات

در این واحد کار با نحوه Capture کردن در حالت Video و کلیه تنظیمات مربوط به آن آشنا می شوید، همچنین انواع حالت های ورودی Capture و انواع حالت هایی را که می توانید با استفاده از آن ها از فیلم خود خروجی بگیرید، می آموزید.

برای گرفتن Capture به صورت Video، در قسمت Capture Settings روی گزینه Video Capture کلیک کنید (شکل ۵-۱).



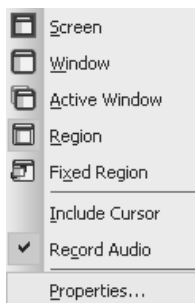
شکل ۵-۱ محیط Snagit در مد Video

اکنون تنظیمات در حالت Video بیان می شود. این تنظیمات همان طور که در شکل ۵-۱ مشاهده می کنید، به چهار بخش اصلی Input، Output، Effects و Options تقسیم می شود.

۵-۱ لیست بازشوی Input

در این بخش می توانید تنظیمات مربوط به منطقه ورودی Capture را انجام دهید که شامل گزینه هایی است که در شکل ۵-۲ مشاهده می کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Video
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۵



شکل ۵-۲ لیست بازشوی Input

گزینه‌های Screen، Window، Active Window، Region، Fixed Region و Include Cursor در بخش ۳-۱ توضیح داده شده است.

۵-۱-۱ گزینه Record Audio

با انتخاب این گزینه می‌توانید در حین Capture گرفتن از تصویر، صدا را نیز همزمان از میکروفن ضبط کنید.

۵-۱-۲ گزینه Properties

این بخش در مورد تنظیمات خصوصیات ورودی است که با مدهای دیگر تفاوت دارد. برای بازشدن کادر محاوره Input Properties روی گزینه Properties در لیست بازشوی Input کلیک کنید. این کادر محاوره دارای دو زبانه است که عبارتند از:

۱- **زبانه Fixed Region:** زبانه پیش‌فرض کادر محاوره Input Properties، Fixed Region است (شکل ۵-۳).



شکل ۵-۳ زبانه Fixed Region از کادر محاوره Input Properties

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Video
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۵

در این زبانه قادر هستید، مختصات و اندازه منطقه Capture ای را که می‌خواهید در حالت Fixed از آن استفاده کنید، تعیین کنید. در فیلدهای Width و Height طول و عرض منطقه را با مقیاس Pixel تعیین می‌کنید. همان طور که در شکل ۳-۵ مشاهده می‌کنید، اندازه 320×240 انتخاب شده است.

نقطه شروع به طور پیش فرض، مختصات $(0,0)$ یعنی گوشه بالا سمت چپ صفحه نمایش است که برای تغییر آن گزینه Use fixed starting point را انتخاب کنید تا فیلدهای پایین این بخش فعال شوند، سپس مقادیر مورد نظر خود را در آن فیلدها وارد کنید (شکل ۴-۵).



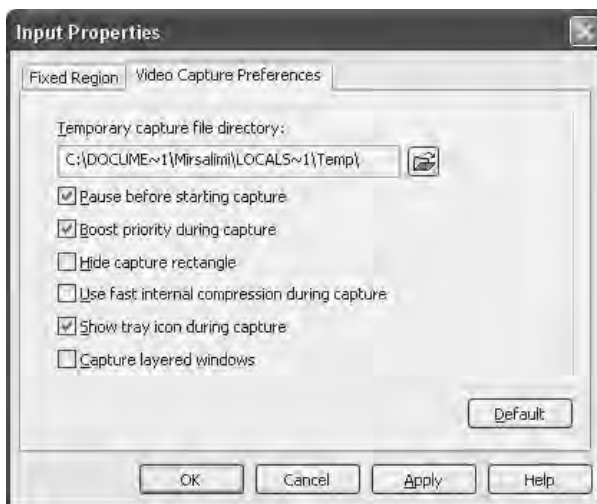
شکل ۴-۵: زبانه Fixed Region از کادر محاوره Input Properties

در ضمن می‌توانید منطقه را به صورت دستی با Drag کردن انتخاب کنید، برای این کار روی دکمه Select Region کلیک کنید، شکل ماوس به صورت یک دست در می‌آید که می‌توانید منطقه را با Drag کردن انتخاب کنید، آن‌گاه مختصات انتخابی شما در فیلدهای کادر محاوره وارد می‌شوند.

۲- زبانه Video Capture Preferences: در این زبانه می‌توانید تنظیمات مربوط به Capture در مد Video را از قبیل عدم نمایش محدوده Capture، استفاده از فشرده‌سازی هنگام Capture و ... انجام دهید (شکل ۵-۵).

تمرین: هر یک از گزینه‌های لیست بازشوی Input را به عنوان ورودی قرار داده و Capture تهیه کنید.

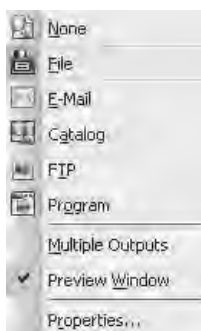
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Video
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۵



شکل ۵-۵ زبانه Video Capture Preferences از کادر محاوره Input Properties

۲-۵ لیست بازشوی Output

در این بخش می‌توانید تنظیمات مربوط به خروجی Capture را انجام دهید که شامل گزینه‌هایی است که در شکل ۵-۶ مشاهده می‌کنید.



شکل ۵-۶ لیست بازشوی Output

۱-۲-۵ گزینه Properties

این بخش در مورد تنظیمات خصوصیات خروجی است. برای بازشدن کادر محاوره Output Properties روی گزینه Properties در لیست بازشوی Output کلیک کنید؛ این کادر محاوره دارای تعدادی زبانه است که زبانه‌های Send E-Mail، Catalog Browser، و FTP در بخش ۹-۲-۳ توضیح داده شده است.

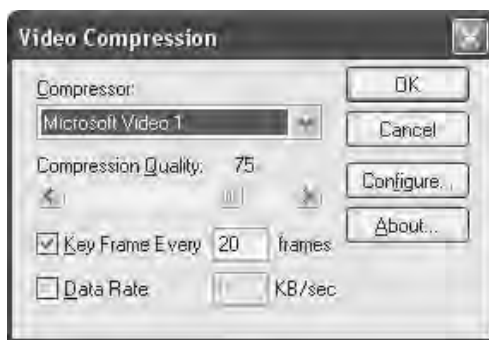
۱- زبانه Video File: زبانه پیش فرض کادر محاوره Output Properties، Video File است (شکل ۷-۵).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Video
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۵



شکل ۷-۵ زبانه Video File از کادر محاوره Output Properties

در این زبانه می‌توانید تنظیمات مربوط به فیلم برداری را انجام دهید. در بخش Video options می‌توانید با کلیک روی دکمه Video Setup به کادر محاوره تنظیمات Video بروید (شکل ۸-۵).



شکل ۸-۵ Video Compression

در این بخش می‌توانید فشرده ساز فیلم و مقدار فشرده سازی فیلم را تعیین کنید. هرچه فیلم را فشرده‌تر کنید، حجم آن کمتر و به همان نسبت کیفیت آن پایین می‌آید. تنظیمات این بخش مفصل و گسترده است و کار با سایر گزینه‌های آن بر عهده فراگیر است.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Video
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۵



نکته: قابل توجه است که اگر فشرده‌سازی را روی فیلم خود اعمال می‌کنید در کامپیوتر مقصد هم که می‌خواهید این فیلم پخش شود، باید این فشرده ساز وجود داشته باشد در غیر این صورت فیلم شما در کامپیوتر مقصد نمایش داده نمی‌شود.

در بخش Audio options می‌توانید سخت افزار ورودی صدا را تعیین کنید. با کلیک روی دکمه Audio Setup به کادر محاوره تنظیمات Audio بروید (شکل ۹-۵).



شکل ۹-۵ کادر محاوره Audio Format

در این بخش می‌توانید فرمت صدای ضبط شده و مقدار بیت صدا و Mono یا Stereo بودن صدای ضبط شده را تعیین کنید (در مورد خصوصیات صدا در بخش Sound Forge توضیحات کامل بیان خواهد شد).

۳-۵ لیست بازشوی Effects

در این بخش می‌توانید Caption ها را به فیلم خود اضافه کنید. با کلیک روی لیست بازشوی Effects شکل ۱۰-۵ نمایان می‌شود.



شکل ۱۰-۵ لیست بازشوی Effects

با انتخاب گزینه Caption می‌توانید نشانه‌ها را در Capture فیلم خود به کار برید (شکل ۱۱-۵).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Video
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۵



شکل ۱۱-۵ کادر محاوره Video Caption

برای اضافه کردن هر یک می‌توانید گزینه مربوط به آن را انتخاب کرده و برای تنظیم هر یک از گزینه‌ها از دکمه Options مربوط به هر یک استفاده کنید.

۴-۵ گزینه‌های Options

در بخش Options، سه دکمه را که در شکل ۱۲-۵ نشان داده شده است، می‌بینید.



شکل ۱۲-۵ گزینه‌های Options در حالت Video

- ۱- **Include Cursor**: با انتخاب این دکمه، از اشاره‌گر ماوس هم فیلم می‌گیرد.
- ۲- **Preview Window**: با فعال کردن این دکمه، پنجره SnagIt Capture Preview در پایان Capture گرفتن نمایش داده می‌شود و یک پیش‌نمایش از فیلم شما را نشان می‌دهد.
- ۳- **Record Audio**: با انتخاب این گزینه می‌توانید در حین Capture تصویر، صدا را نیز هم زمان از میکروفن ضبط کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Video
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۵

خلاصه مطالب

- در این بخش با انواع حالت‌های ورودی Capture تصاویر در مد Video آشنا شدید. این حالت‌ها عبارتند از: Region، Active Window، Window و
- کلیه حالت‌های خروجی Capture نیز بیان شد که عبارتند از: File، E-Mail، Catalog و

واژه نامه

Active Window

Compression

Customize

Filter

Fixed Region

Height

Input

Option

Output

Properties

Region

Screen

Width

پنجره فعال

فشرده سازی

سفارشی کردن

فیلتر

منطقه ثابت

ارتفاع

ورودی

انتخاب

خروجی

خصوصیات

منطقه، ناحیه

صفحه

پهنا



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: گرفتن Capture به صورت Video
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۵

آزمون نظری

۱- با انتخاب کدام گزینه از لیست بازشوی Input می‌توانید در حین Capture گرفتن از تصویر، صدا را نیز هم‌زمان ضبط کنید؟

الف - Include cursor

ب - Record Audio

ج - Record sound

۲- در کدام زبانه از کادر محاوره Input Properties می‌توانید تنظیمات مربوط به Capture را از قبیل عدم نمایش محدوده Capture انجام دهید؟

الف - Fixed Region

ب - Video Capture Preferences

ج - General

۳- کدام یک از گزینه‌های لیست بازشوی Input، از پنجره فعال Capture می‌گیرد؟

الف - Region

ب - Window

ج - Active Window

۴- کدام یک از زبانه‌های کادر محاوره Output Properties، Capture گرفته شده را به صورت پیش‌فرض در پوشه SnagIt Capture با یک نام پیش‌فرض ذخیره می‌کند؟

الف - Video File

ب - Send E-Mail

ج - Catalog Browser

۵- بخش Options در مد Video شامل چه گزینه‌هایی است؟

الف - Include Cursor

ب - Preview Window

ج - Record Audio

۱- از نحوه تغییر Background ویندوز فیلم تهیه کنید (هم‌زمان صدا را نیز ضبط کنید).





توانایی نصب و کار با نرم افزار Sound Forge

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۴	۱

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می رود که:

- ۱- نیازمندی های سیستم برای نصب نرم افزار Sound Forge را توضیح دهد.
- ۲- بتواند نرم افزار Sound Forge را نصب و اجرا کند.
- ۳- قسمت های مختلف پنجره اصلی نرم افزار و پنجره Data را توضیح دهد.
- ۴- توانایی ایجاد پنجره جدید، بازکردن فایل های موجود، ذخیره کردن فایل و فضای کاری را داشته باشد.
- ۵- بتواند با نوار ابزار Transport کار کند.
- ۶- بتواند از طریق منوی Help اطلاعات مورد نیاز خود را به دست آورد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۶

کلیات

از جمله نرم افزارهای مربوط به ویرایش صدا می توان Adobe Audition از شرکت Adobe و CoolEdit از شرکت Ulead را که نرم افزارهایی توانا به منظور ضبط و ویرایش صدا هستند، نام برد (اکنون شرکت Audition را به شرکت Ulead واگذار کرده و محصول نهایی همان CoolEdit است). از سایر نرم افزارها می توان Qubase، Cakewalk و Sound Forge را نام برد. نرم افزارهای Cakewalk و Qubase از جمله نرم افزارهای حرفه ای برای انجام کارهای پیشرفته مانند ساخت آهنگ، نت، ویرایش نت و... محسوب می شوند و اما Sound Forge که یک نرم افزار ساده و در عین حال توانا برای ضبط و ویرایش صداست، مبحث این واحدکار است.

۱-۶ نیازمندی های سیستم برای نصب نرم افزار Sound Forge 7.0

برای نصب نرم افزار Sound Forge به کامپیوتری با حداقل امکانات زیر نیاز دارید:

- سیستم عامل ویندوز XP یا 2000
- پردازنده 400MHz
- 60MB فضای خالی روی دیسک سخت
- Speaker

نکته: برای ضبط صدا وجود یک میکروفن ضروری است.



۲-۶ نصب نرم افزار Sound Forge 7.0

نصب نرم افزار Sound Forge 7.0 بدون مشکل یا پیچیدگی خاصی انجام می شود. برای این منظور کافی است CD نرم افزار را داخل دستگاه قرار داده و مراحل بعد را دنبال کنید:

۱- پوشه مربوط به نرم افزار را باز کرده و از فایل های موجود، روی فایل Sound Forge 7.0 دابل کلیک کنید. Setup اجراشده و مسیر نصب نرم افزار را از شما می پرسد. بعد از تعیین مسیر برای تأیید روی دکمه Next کلیک کنید.

۲- در مرحله دوم، فایل ها از حالت فشرده خارج می شوند.

۳- بعد از آماده شدن فایل ها برای نصب نرم افزار، Setup به شما خوشامد می گوید؛ برای ادامه روی دکمه Next کلیک کنید.

۴- حال به بخش License Agreement می رسیم که برای نصب نرم افزار باید آن را قبول کنید. پس I accept را انتخاب و روی دکمه Next کلیک کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۶



نکته: در صورت انتخاب *I do not accept* قادر به نصب نرم افزار نخواهید بود.

۵- در این مرحله توسط دکمه Browse مسیر نصب نرم افزار را مشخص کرده، سپس روی دکمه Next کلیک کنید.

۶- پس از انتخاب مسیر، Setup آماده نصب نرم افزار است پس دکمه Install را کلیک کنید تا نرم افزار نصب شود.



نکته: اگر گزینه *Install shortcut on the desktop* فعال شود آیکن برنامه Sound forge روی Desktop قرار می گیرد.

۷- در حین نصب نرم افزار، Setup فایل های مورد نیاز را روی هارد کپی می کند، در این مرحله صبر کنید تا عمل کپی پایان پذیرد و دکمه Next فعال شود، سپس آن را کلیک کنید.

۸- پس از نصب، کادر محاوره ای ظاهر می شود که موفق بودن عمل نصب نرم افزار را به شما اطلاع می دهد، پس از مشاهده، روی دکمه Finish کلیک کنید.

۳-۶ اجرای نرم افزار Sound Forge 7.0

پس از نصب می توانید نرم افزار را از طریق مسیر زیر اجرا کنید.

Start → All Programs → Sony → Sound Forge 7.0 → Sound Forge 7.0

هنگامی که برای اولین بار نرم افزار را اجرا می کنید، کادر محاوره ای نمایش می شود که در آن باید شماره سریال را وارد کنید تا اجازه استفاده از نرم افزار را داشته باشید.

پس از وارد کردن شماره سریال، روی دکمه Next کلیک کنید تا نرم افزار Sound Forge 7.0 اجرا شود. شکل ۱-۶ کادر محاوره ورود به این نرم افزار را نمایش می دهد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۶



شکل ۱-۶

۴-۶ آشنایی با نرم افزار Sound Forge

نرم افزار Sound Forge 7.0 نرم افزاری با محیط کاملاً گرافیکی است که قابلیت ضبط و ویرایش فایل های صوتی را دارد. همچنین این نرم افزار ابزارها و افکت های زیادی برای میکس و مونتاژ فایل های صوتی در اختیار شما قرار می دهد.

شرکت Sony با تکمیل ابزارهای موجود در نسخه های قدیمی و اضافه کردن تکنیک های مختلف، نسخه 7 این نرم افزار را ارایه کرد که به عنوان یکی از بهترین نرم افزارها در زمینه ایجاد و ویرایش فایل های صوتی شناخته شده است.

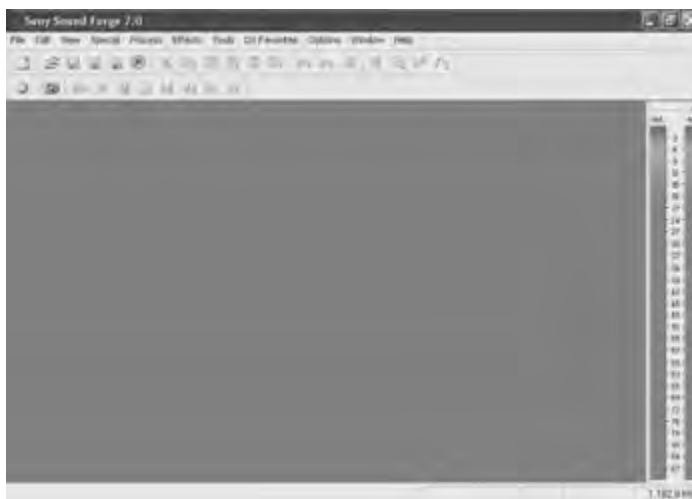
از جمله قابلیت های این نرم افزار می توان به موارد زیر اشاره کرد:

- ضبط صدا با کیفیت بالا
- ویرایش انواع زیادی از فرمت های صوتی
- نشانه گذاری فایل
- حذف یا کم کردن Noise در فایل صوتی
- ترکیب چند فایل صوتی و بسیاری از کارهای صوتی دیگر

۵-۶ پنجره اصلی نرم افزار Sound Forge

هنگامی که نرم افزار Sound Forge را اجرا می کنید، پنجره اصلی روی صفحه نمایان می شود (شکل ۲-۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۶



شکل ۲-۶ پنجره اصلی نرم افزار Sound Forge

در شکل ۳-۶ اجزای اصلی نرم افزار Sound Forge مشخص شده اند.



شکل ۳-۶ اجزای اصلی نرم افزار Sound Forge

۱-۵-۶ نوار عنوان

این نوار در بالاترین قسمت پنجره و با رنگ آبی مشخص می شود که نام نرم افزار را به همراه نسخه آن نمایش می دهد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۶

۲-۵-۶ پنجره Data

هر فایل صوتی در نرم افزار Sound Forge داخل پنجره Data باز می شود. این پنجره نمایی گرافیکی از شکل موج و سایر اطلاعات مربوط به آن را نشان می دهد.



نکته: زمانی که برای اولین بار نرم افزار Sound Forge را اجرا می کنید، پنجره Data نشان

داده نمی شود.

۳-۵-۶ نوار منو

همانند برنامه های تحت ویندوز در قسمت بالای پنجره، منوهای اصلی این نرم افزار مانند View، Edit، File، Special و غیره قرار گرفته اند که در ادامه به توضیح آن ها خواهیم پرداخت.

۴-۵-۶ نوار وضعیت

این نوار که در انتهای پنجره نرم افزار قرار گرفته است، نشان دهنده اطلاعاتی در مورد سرعت نمونه برداری، عمق بیت، تغییر کانال و غیره است.

۵-۵-۶ فضای کاری

فضایی در وسط پنجره اصلی که در اولین اجرای نرم افزار خالی است.

۶-۵-۶ Play Meters

نوار نشان دهنده دامنه فرکانس صدا

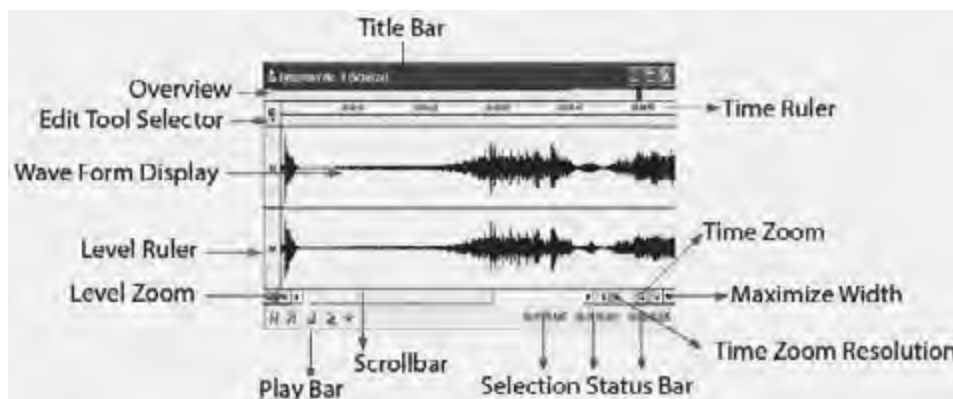
۷-۵-۶ نوار ابزار

در این قسمت گزینه هایی مانند New، Open و... وجود دارد که می توانید این گزینه ها را از طریق نوار منو نیز پیدا کنید.

۶-۶ کار با پنجره Data

هر فایل صوتی داخل یک پنجره Data باز می شود که از طریق این پنجره می توان آن را مورد ویرایش قرار داد (شکل ۴-۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه‌مهراتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۶



شکل ۴-۶ پنجره Data

۱-۶-۶ عنوان نوار (Title Bar)

عنوان فایل صوتی را نشان می‌دهد.

۲-۶-۶ خط کش سطح (Level Ruler)

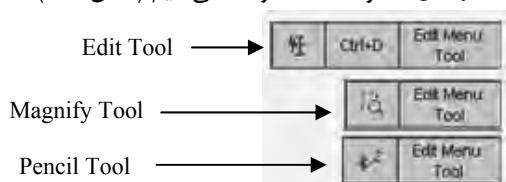
این خط کش مقدار بزرگی شکل موج را نشان می‌دهد.

۳-۶-۶ خط کش زمان (Time Ruler)

موقعیت جاری مکان‌نما را در فایل صوتی نشان می‌دهد.

۴-۶-۶ انتخابگر ابزار ویرایش (Edit Tool Selector)

با کلیک روی این دکمه بین ابزارهای Edit، Magnify و Pencil حرکت می‌کنیم (شکل ۵-۶).



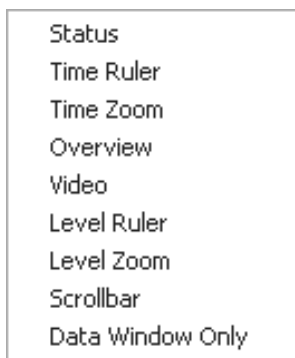
شکل ۵-۶ دکمه‌های انتخابگر ابزار ویرایش

نکته: ابزار Pencil فقط در بزرگ‌نمایی خیلی زیاد، در دسترس قرار می‌گیرد.



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۶

زمانی که روی دکمه مربوطه کلیک راست می کنید، می توانید از طریق منوی باز شده اجزای پنجره Data را انتخاب کنید (شکل ۶-۶).



شکل ۶-۶

۶-۶-۵ نوار اجرا (Play Bar)

از دکمه های این نوار برای کنترل اجرای فایل صوتی استفاده می شود.

۶-۶-۶ نوار وضعیت انتخاب (Selection Status Bar)

این نوار شامل سه گزینه Selection Left، Selection Right و Selection Length است که به ترتیب شروع، پایان و طول قسمت انتخاب شده از فایل صوتی را نشان می دهند.

۶-۶-۷ نمایش گرافیکی امواج (Wave Form Display)

شکل گرافیکی امواج فایل صوتی را نشان می دهد.

۶-۶-۸ نوار پیمایش (Scrollbar)

این نوار در قسمت انتهایی پنجره Data قرار دارد و امکان حرکت رو به جلو و عقب را در فایل صوتی فراهم می سازد.

۶-۶-۹ Overview نوار

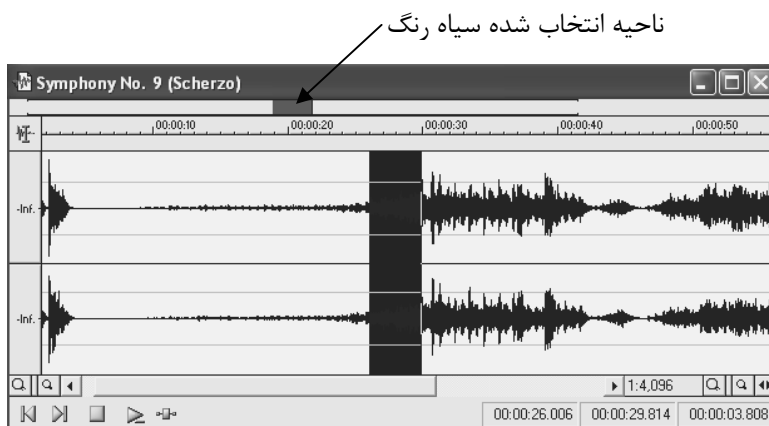
این نوار که در قسمت بالایی پنجره Data قرار دارد این امکان را فراهم می سازد تا بتوانید بخشی از فایل صوتی را به صورت پی در پی اجرا کنید. برای این منظور در محل موردنظر از نوار Overview کلید سمت چپ ماوس را پایین نگه داشته و سپس آن را در جهت دلخواه حرکت دهید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۶



نکته: ناحیه انتخاب شده سیاه رنگ در نوار Overview نشان دهنده محدوده انتخاب شده از

فایل است (شکل ۷-۶).



شکل ۷-۶

۱-۶-۶ بزرگ‌نمایی در زمان (Time Zoom Resolution)

این عدد بیانگر اندازه امواج در واحد زمان است. برای بزرگ‌نمایی یا کوچک‌نمایی روی امواج کلیک راست کرده و از منوی باز شده گزینه Zoom را انتخاب کنید (شکل ۸-۶).



شکل ۸-۶ منوی Zoom

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۶

همان طور که مشاهده می کنید، منوی Zoom دارای گزینه های Normal و Out Full است.

نکته: بزرگ نمایی یا کوچک نمایی امواج روی کیفیت آن ها تأثیر نمی گذارد و فقط حالت نمایشی دارد.

۱۱-۶-۶ Time Zoom In /Out

دکمه های Time Zoom In/ Out اندازه خطوط افقی امواج را افزایش یا کاهش می دهند.

۱۲-۶-۶ Level Zoom In /Out

دکمه های Level Zoom In / Out اندازه خطوط عمودی امواج را افزایش یا کاهش می دهند.

۱۳-۶-۶ حداکثر عرض (Maximize Width)

با کلیک روی این دکمه عرض پنجره Data به اندازه فضای کاری Sound Forge کشیده می شود.

۷-۶ باز کردن فایل های موجود صدا

با استفاده از فرمان Open می توانید فایل های صوتی را در نرم افزار Sound Forge باز کنید. برای این منظور از منوی File گزینه Open را انتخاب کند تا کادر محاوره مربوط به آن نمایان شود.



شکل ۹-۶ کادر محاوره Open

در لیست بازشوی Files of type، از کادر محاوره Open، نوع فایل صوتی موردنظر را مشخص کنید (در صورتی که نوع فایل را نمی دانید گزینه All Files را انتخاب کنید).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۶

همان طور که در قسمت Files of type مشاهده می‌کنید، نرم‌افزار Sound Forge از فرمت‌های زیادی پشتیبانی می‌کند.

از لیست بازشوی Look in، پوشه‌ای را که فایل موردنظر در آن ذخیره شده است، انتخاب کنید تا فایل‌های موجود در آن ظاهر شوند (شکل ۱۰-۶).



شکل ۱۰-۶ انتخاب فایل از کادر محاوره Open

نکته: با دابل کلیک روی فایل‌های صوتی که در این کادر محاوره وجود دارد نیز می‌توان



فایل را باز کرد.

اکنون فایل موردنظر را انتخاب کرده و روی دکمه Open کلیک کنید تا فایل باز شود (شکل ۱۱-۶).

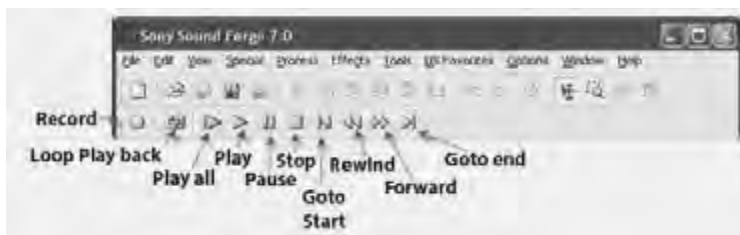
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۶



شکل ۱۱-۶

۸-۶ نوار ابزار Transport

نوار ابزار Transport دارای دکمه‌هایی برای کنترل فایل صوتی است (شکل ۱۲-۶).



شکل ۱۲-۶ نوار ابزار Transport

نکته: در صورت فعال نبودن این نوار، از منوی View گزینه Toolbars را انتخاب کرده و از کادر محاوره باز شده گزینه Transport را انتخاب کنید (شکل ۱۳-۶).



شکل ۱۳-۶ کادر محاوره Preferences

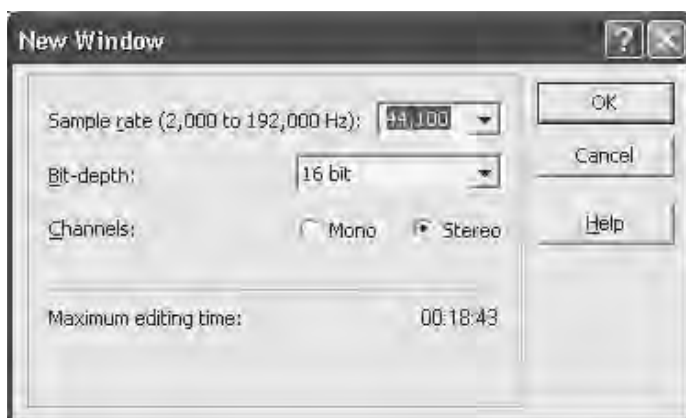
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۶

تمرین: یکی از فایل‌های صوتی روی سیستم را باز کرده و با استفاده از دکمه‌های نوار Transport اجرای فایل صوتی را کنترل کنید.

۹-۶ ایجاد یک پنجره جدید

نرم‌افزار Sound Forge هر فایل صوتی را در یک پنجره Data مجزا باز می‌کند. شما می‌توانید به طور هم زمان چندین پنجره باز در فضای کاری داشته باشید ولی نرم‌افزار Sound Forge در هر لحظه فقط یک پنجره را به عنوان پنجره فعال در نظر می‌گیرد.

برای ایجاد یک پنجره جدید همانند سایر نرم‌افزارهای تحت ویندوز باید از منوی File گزینه New را انتخاب کنید تا کادر محاوره New Window ظاهر شود (شکل ۱۴-۶).



شکل ۱۴-۶ کادر محاوره New Window

- در لیست بازشوی Sample rate سرعت نمونه‌برداری مشخص می‌شود.
- در لیست بازشوی Bit – depth تعداد بیت‌هایی که برای ذخیره هر نمونه صوتی دیجیتالی مورد استفاده قرار می‌گیرند، مشخص می‌شود.
- در قسمت Channels یکی از حالت‌های Mono یا Stereo را انتخاب کنید تا تعداد کانال‌هایی که باید در هنگام ضبط صدا استفاده شود، مشخص شود.

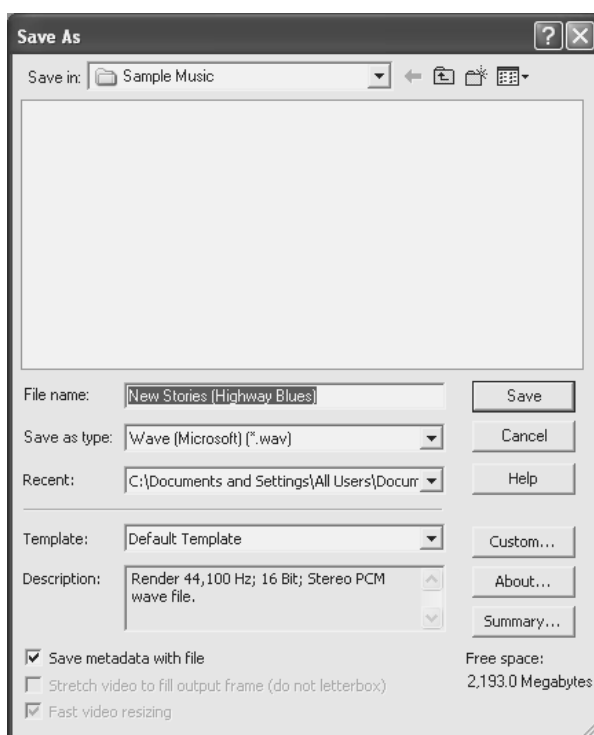
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۶



نکته: صدا در حالت Stereo با کیفیت بسیار بالا ضبط می شود ولی حجم فایل نیز به مقدار قابل توجهی افزایش می یابد در صورتی که در حالت Mono حجم فایل بسیار پایین است اما توجه داشته باشید که کیفیت نیز به همان نسبت کاهش می یابد.

۱۰-۶ ذخیره کردن فایل

برای ذخیره کردن فایل صوتی موردنظر از منوی File گزینه Save را انتخاب کنید تا کادر محاوره مربوط به آن نمایان شود (شکل ۱۵-۶).



شکل ۱۵-۶ کادر محاوره Save As

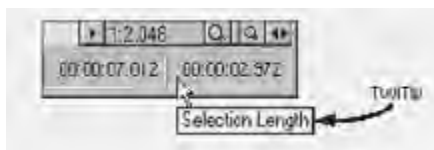
در کادر محاوره باز شده نام و محل دلخواه خود را برای ذخیره فایل مشخص کرده و روی دکمه Save کلیک کنید.

تمرین: در محیط نرم افزار Sound Forge یک فایل جدید ساخته و آن را با نام دلخواه ذخیره کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۶

۱۲-۶ آشنایی با ToolTip

با انتخاب این گزینه زمانی که اشاره‌گر ماوس را روی قسمت‌های مختلف نرم‌افزار Sound Forge منتقل کرده و چند ثانیه روی آن بدون حرکت نگه دارید، کادر کوچکی باز شده و نام آن قسمت در آن نمایان می‌شود (شکل ۱۷-۶).



شکل ۱۷-۶ نمایش یک ToolTip

نکته: برای فعال یا غیرفعال کردن این گزینه از منوی View گزینه Toolbars را انتخاب کنید. در کادر محاوره ظاهر شده گزینه Show Tool Tips را انتخاب یا از حالت انتخاب خارج کنید.

۱۳-۶ آشنایی با Help و کسب اطلاعات از اینترنت

اینترنت محل مناسبی برای به‌دست آوردن انواع اطلاعات جدید و به روز در زمینه‌های مختلف است. نرم‌افزار Sound Forge نیز این امکان را فراهم کرده است تا از طریق منوی Help و گزینه Sony on the Web اطلاعات مناسبی را در این زمینه به‌دست آورید. با انتخاب هر یک از گزینه‌ها به وب سایت مربوطه می‌روید و می‌توانید اطلاعات مورد نیاز را به‌دست آورید (شکل ۱۸-۶).



شکل ۱۸-۶ منوی Help

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۶

خلاصه مطالب

- نرم افزار Sound Forge 7.0 یک ویرایشگر صوتی قدرتمند محسوب می شود که قابلیت های زیادی برای ضبط، ویرایش و اعمال افکت های مختلف روی فایل های صوتی دارد.
- هر فایل صوتی در یک پنجره Data مستقل باز می شود که در آن نمای گرافیکی از شکل موج و سایر اطلاعات در مورد آن فایل نشان داده می شود.
- با استفاده از دکمه های نوار Transport می توان اجرای فایل صوتی را کنترل کرد.
- با ذخیره کردن فضای کاری می توان تمامی فایل های صوتی باز را در یک فایل با پسوند sfw ذخیره کرد. به این ترتیب با باز کردن آن فایل sfw، دوباره تمام فایل های صوتی روی صفحه باز می شوند.

واژه نامه

Accept
Bit – Depth
Extract
Forward
Level
Loop
Magnify
Noise
Rewind
Sample Rate
Special
Workspace

قبول
عمق بیت
استخراج فایل های فشرده
حرکت به جلو
سطح
تکرار
بزرگ نمایی
صدا های اضافی
حرکت به عقب
نرخ نمونه برداری
ویژه، مخصوص
فضای کاری



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۶

آزمون نظری

۱- نرم افزار Sound Forge 7.0 روی کدام سیستم عامل ها قابل نصب و اجراست؟

الف - Windows 98

ب - Windows XP

ج - Windows 2000

د - گزینه های ب و ج صحیح هستند.

۲- حداقل فضای خالی لازم روی دیسک سخت برای نصب و اجرای نرم افزار Sound Forge 7.0 چه مقدار است؟

الف - 60MB

ب - 32MB

ج - 128MB

د - 256MB

۳- از طریق کدام مسیر می توانید نرم افزار Sound Forge 7.0 را اجرا کنید؟

الف - Start → All Programs → SnagIt → Sound Forge 7.0

ب - Start → All Programs → Sony → Sound Forge 7.0 → Sound Forge 7.0

ج - Start → All Programs → Macromedia → Sound Forge 7.0

د - Start → All Programs → Adobe → Sound Forge 7.0

۴- کدام یک از گزینه های زیر جزو قابلیت های نرم افزار Sound Forge است؟

الف - ضبط صدا با کیفیت بالا

ب - ترکیب چند فایل صوتی

ج - ویرایش فایل صوتی

د - همه موارد

۵- کدام گزینه نام و نسخه نرم افزار را نمایش می دهد؟

الف - نوار عنوان

ب - نوار منو

ج - نوار وضعیت

د - هیچ کدام

۶- از طریق کدام مسیر می توانید نوار ابزار Transport را فعال کنید؟

الف - View → Toolbars → Transport

ب - Tools → Toolbars → Transport

ج - Edit → Toolbars → Transport

د - Options → Toolbars → Transport

۷- کدام دکمه در نوار ابزار Transport، فایل صوتی را از ابتدا تا انتها به طور کامل اجرا می کند؟

الف - Play

ب - Play all

ج - Goto start

د - Rewind

۸- نوار وضعیت انتخاب (Selection Status Bar) شامل چه گزینه هایی است؟

الف - Selection Left

ب - Selection Right

ج - Selection Length

د - همه موارد

۹- از کدام قسمت می توان گزینه Show Tool Tips را فعال کرد؟

الف - View → Toolbars

ب - Tools → Toolbars

ج - Edit → Toolbars

د - Options → Toolbars

واحد کار: نصب و کار با نرم افزار Sound Forge	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین..
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۶	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱

۱۰- فضای کاری با چه پسوندی ذخیره می شود؟

الف - wav

ب - sfw

ج - aif

د - avi

آزمون عملی

۱- نرم افزار Sound Forge 7.0 را روی سیستم نصب کنید.

۲- بعد از نصب نرم افزار، آن را اجرا کرده و وارد محیط نرم افزار شوید.

۳- چند فایل صوتی را روی سیستم باز کرده و در قالب یک فضای کاری ذخیره کنید.





توانایی انجام ویرایش ساده در نرم افزار Sound Forge

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۶	۲

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می رود که:

- ۱- بتواند فایل موردنظر را ویرایش کند.
- ۲- بتواند فایل های صوتی را با هم ترکیب کند.
- ۳- بتواند با گزینه های مربوط به بزرگ نمایی فایل صوتی کار کند.
- ۴- توانایی استفاده از ابزارهای Status Format، Auto Trim/Crop و Magnify را به دست آورد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: انجام ویرایش ساده در نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۷

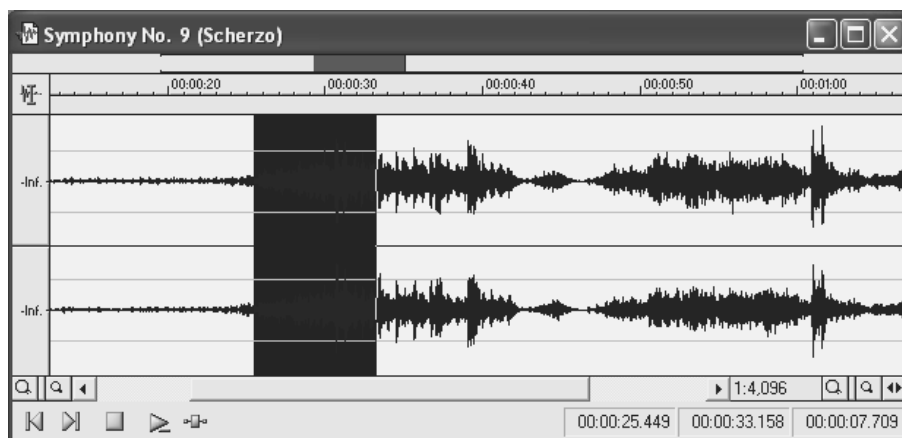
کلیات

یکی از مهم ترین ویژگی های نرم افزار Sound Forge قدرت کنترل بالایی است که روی فایل های صوتی دارد. این نرم افزار یک مجموعه کامل از ابزارهای مختلف برای ویرایش های اولیه و پیشرفته را در اختیار شما قرار می دهد که به راحتی می توانید از آن ها استفاده کنید. ویرایش اصوات مانند ویرایش کلمات است، می توانید به راحتی قطعه موردنظر را از فایل برش داده، کپی یا حذف کنید. در این واحد کار ویرایش های ساده و اولیه روی فایل صوتی بررسی می شود.

۷-۱ ویرایش ساده و اولیه

برای انجام ویرایش های اولیه ابتدا باید با دقت به فایل صوتی گوش کرده، سپس قطعه ای را که نیاز به اصلاح دارد، انتخاب کنید.

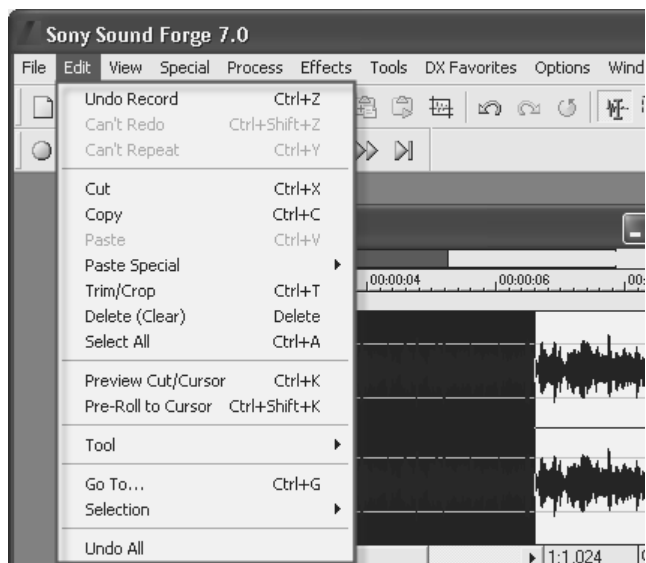
نکته: برای انتخاب قطعه موردنظر، ابتدا مکان نما را به نقطه دلخواه منتقل کرده و سپس در حالی که کلید سمت چپ ماوس را پایین نگه داشته اید، آن را بکشید تا محدوده موردنظر به حالت انتخاب در آید (شکل ۷-۱).



شکل ۷-۱ انتخاب قطعه موردنظر از فایل صوتی

بعد از انتخاب قطعه، روی گزینه Edit واقع در نوار منو کلیک کنید تا منوی مربوط به آن ظاهر شود (شکل ۷-۲).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: انجام ویرایش ساده در نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۷



شکل ۷-۲ نمایش منوی Edit

این منو حاوی فرمان‌هایی است که در ادامه به شرح هر یک از آن‌ها می‌پردازیم:

فرمان Cut: از این گزینه برای بریدن محدوده انتخاب شده استفاده می‌شود. محدوده بریده شده درون حافظه موقت ویندوز (Clipboard) به طور موقت قرار می‌گیرد.

فرمان Copy: با انتخاب این گزینه یک کپی از محدوده انتخاب شده داخل حافظه موقت ویندوز ذخیره می‌شود.

نکته: به یاد داشته باشید که در هر لحظه فقط یک محدوده داخل حافظه موقت قرار می‌گیرد، یعنی محدوده انتخاب شده جدید، جایگزین محتویات قبلی حافظه موقت می‌شود.

فرمان Paste: با استفاده از گزینه Paste محتویات موجود در حافظه موقت در مکان جاری اشاره‌گر ماوس قرار داده می‌شود.

فرمان Trim/Crop: با انتخاب این گزینه کل محتوای فایل صوتی به غیر از محدوده‌ای که به حالت انتخاب درآمده است، حذف می‌شود.

فرمان Delete: با استفاده از این گزینه محدوده انتخاب شده از فایل صوتی حذف می‌شود.

نکته: در صورتی که به هر دلیلی از ویرایش خود راضی نیستید، می‌توانید با استفاده از فرمان Undo در منوی Edit یا استفاده از کلیدهای ترکیبی Ctrl+Z آن را لغو کنید.

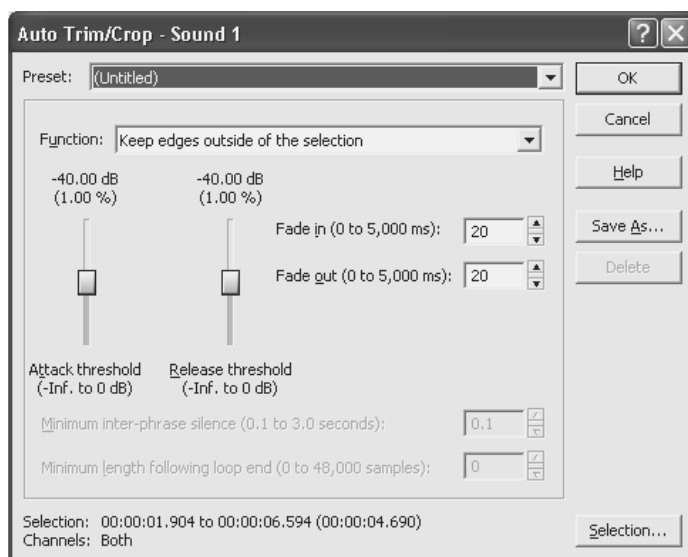
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: انجام ویرایش ساده در نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۷

شایان ذکر است که فرمان‌های Copy، Cut و Paste فقط به یک فایل محدود نمی‌شوند. شما می‌توانید با استفاده از این فرامین محتویات یک فایل را به فایل دیگری نیز منتقل کنید.

۲-۷ Trim صدا

یکی از ابزارهای قدرتمند در حذف قطعات صامت از فایل صوتی، ابزار Auto Trim/Crop است. این ابزار تمامی قطعات صامت در یک فایل صوتی را پیدا کرده و سپس حذف می‌کند و بعد از این عمل اطلاعات فایل را به طور منظم در کنار هم قرار می‌دهد.

برای استفاده از این فرمان کافی است از منوی Process گزینه Auto Trim/Crop را انتخاب کنید تا کادر محاوره مربوط به آن نمایان شود (شکل ۷-۳).



شکل ۷-۳ کادر محاوره Auto Trim/Crop

در لیست بازشوی Preset لیستی از تنظیمات پیش فرض سیستم برای حذف قطعات موردنظر وجود دارد، برای حذف قطعات صامت از فایل، گزینه [sys] Phrase Concatentor را انتخاب کنید.

نکته: همچنین می‌توانید تنظیم موردنظر خود را از لیست بازشوی Function انتخاب کرده و سپس با نام دلخواه آن را ذخیره کنید. برای این منظور از لیست بازشوی Preset گزینه Untitled را انتخاب کرده و سپس از لیست بازشوی Function، تابع موردنظر خود را انتخاب کنید. در این مرحله روی دکمه Save As کلیک کرده و آن را با نام دلخواه ذخیره کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: انجام ویرایش ساده در نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۷

قسمت Attack threshold مربوط به تنظیم سطح آغازین عملیات و قسمت Release threshold مربوط به نقطه پایانی است.

از دو قسمت Fade in و Fade out برای کنترل قرار گرفتن اطلاعات در کنار یکدیگر (بعد از عمل حذف) استفاده می شود.

تمرین: یک فایل صوتی را باز کرده و قطعات صامت آن را حذف کنید.

۳-۷ ترکیب صدا (Mix)

نرم افزار Sound Forge امکان ترکیب چند صوت را در یک فایل فراهم می سازد.

مثال:

یکی از پرکاربردترین کارهایی که در این زمینه انجام می شود، اضافه کردن موسیقی به صدای گوینده است. برای انجام این عمل مراحل زیر را دنبال کنید:

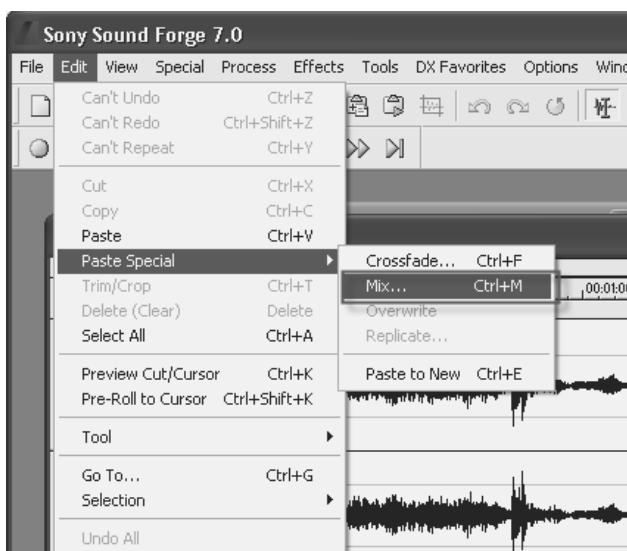
۱- فایل موسیقی را که قرار است با صدای گوینده مخلوط شود باز کنید.

۲- با پایین نگه داشتن کلید ماوس و حرکت آن روی فایل، آن را به حالت انتخاب درآورید (برای این منظور می توانید از منوی Edit گزینه Select All را انتخاب کنید یا کلیدهای Ctrl+A را همزمان فشار دهید).

۳- بعد از انتخاب کل فایل موسیقی، از منوی Edit گزینه Copy را انتخاب کنید.

۴- فایل صدای گوینده را باز کنید و مکان نما را در ابتدای فایل یا مکانی که می خواهید موسیقی از آنجا شروع شود، قرار دهید.

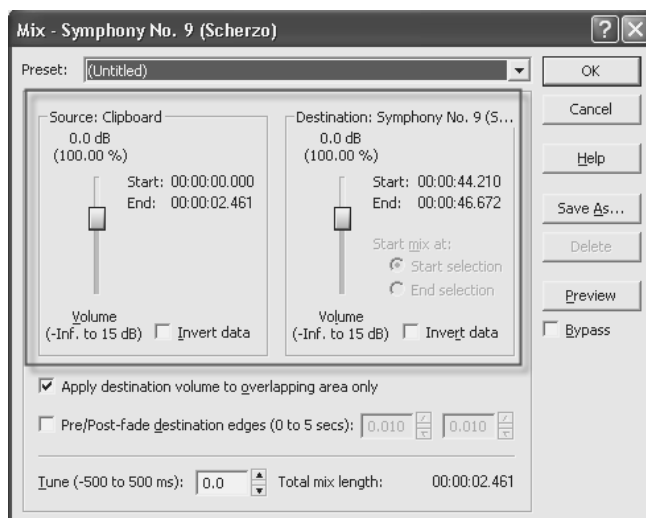
۵- از منوی Edit گزینه Paste Special و زیرگزینه Mix را انتخاب کنید (شکل ۴-۷).



شکل ۴-۷

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: انجام ویرایش ساده در نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۷

کادر محاوره Mix روی صفحه ظاهر می شود (شکل ۷-۵).

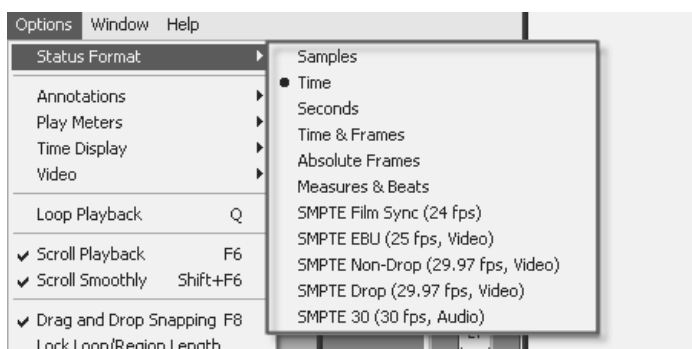


شکل ۷-۵ کادر محاوره Mix

از دکمه Preview می توانید برای شنیدن آزمایشی صدا استفاده کنید. بعد از انجام تنظیمات دلخواه، روی دکمه OK کلیک کنید تا عمل Mix دو فایل صوتی انجام گیرد.

۷-۴ ابزار Status Format

با استفاده از ابزار Status Format می توان فرمت نمایش را در قسمت خط کش زمان تغییر داد. برای این منظور از منوی Options گزینه Status Format را انتخاب کنید تا زیرگزینه های مربوط به آن ظاهر شود (شکل ۷-۶). در ادامه به توضیح برخی از آن ها خواهیم پرداخت.

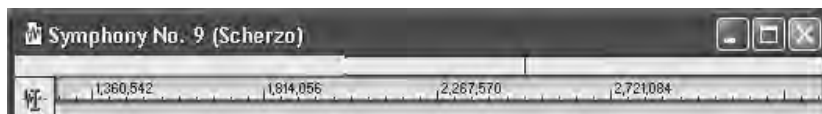


شکل ۷-۶

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: انجام ویرایش ساده در نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۷

۱-۴-۷ گزینه Samples

فرمت نمایش در قالب نرخ نمونه برداری نشان داده می شود (شکل ۷-۷).



شکل ۷-۷ خطکش زمانی در حالت Samples

۲-۴-۷ گزینه Time

فرمت نمایش در قالب ثانیه : دقیقه : ساعت نشان داده می شود (شکل ۷-۸).



شکل ۷-۸ خطکش زمانی در حالت Time

۳-۴-۷ گزینه Seconds

فرمت نمایش در قالب ثانیه نشان داده می شود (شکل ۷-۹).



شکل ۷-۹ خطکش زمانی در حالت Seconds

۴-۴-۷ گزینه Time & Frames

فرمت نمایش به صورت فریم، ثانیه : دقیقه : ساعت نشان داده می شود (شکل ۷-۱۰).



شکل ۷-۱۰ خطکش زمانی در حالت Time & Frames

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: انجام ویرایش ساده در نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۷

۵-۴-۷ گزینه Absolute Frames

فرمت نمایش در قالب اعدادی که بیانگر شماره فریم‌های فایل صوتی است، نشان داده می‌شود (شکل ۷-۱۱).



شکل ۷-۱۱ خطکش زمانی در حالت Absolute Frames

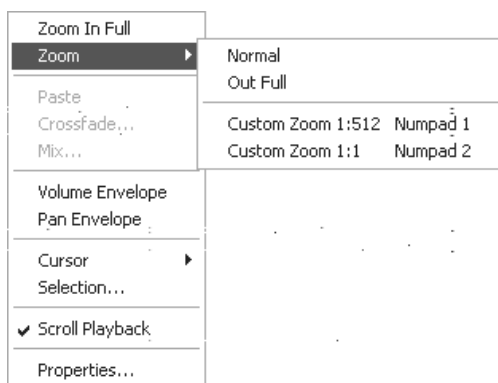
سایر گزینه‌های Status Format خارج از حوصله این کتاب بوده و دیگر به شرح آن پرداخته نمی‌شود.

۵-۷ بزرگ‌نمایی فایل صوتی

معمولاً زمانی که می‌خواهید روی قطعه‌ای خاص از یک فایل صوتی عمل ویرایش را انجام دهید، بهتر است با استفاده از ابزارهای بزرگ‌نمایی (Zoom) آن را بزرگ‌تر کنید.

۵-۷-۱ بزرگ‌نمایی (Zoom)

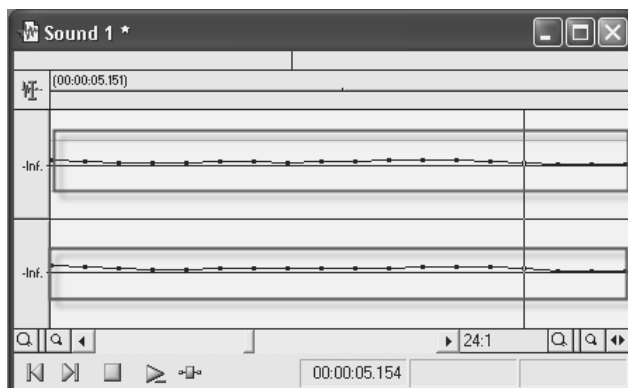
یکی از روش‌های بزرگ کردن امواج در پنجره Data، استفاده از گزینه Zoom است. برای استفاده از این گزینه کافی است روی امواج، کلیک راست کرده و در منوی باز شده از گزینه‌های مربوط به Zoom استفاده کنید (شکل ۷-۱۲).



شکل ۷-۱۲

Zoom In Full: حداکثر اندازه، یعنی هر 24 نقطه از امواج در یک Sample قرار می‌گیرد (شکل ۷-۱۳).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: انجام ویرایش ساده در نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۷

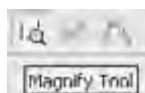


شکل ۱۳-۷

Normal: امواج فایل را به اندازه استاندارد برمی گرداند.
Out Full: تمامی امواج فایل را در محدوده پنجره Data نمایش می دهد.

۲-۵-۷ ابزار Magnify

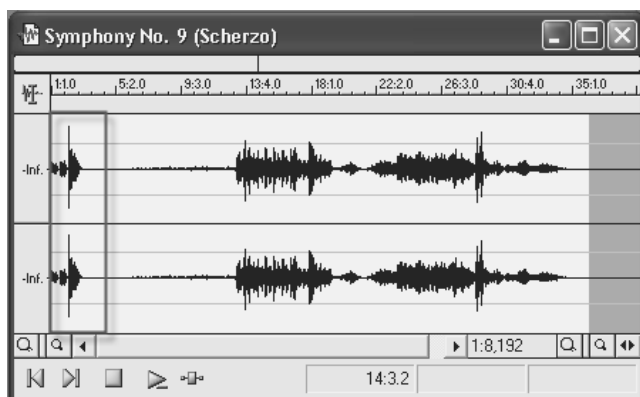
با استفاده از ابزار Magnify می توانید به سادگی اندازه امواج را بزرگ کنید. برای این منظور ابزار Magnify را از نوار ابزار انتخاب کنید (شکل ۱۴-۷).



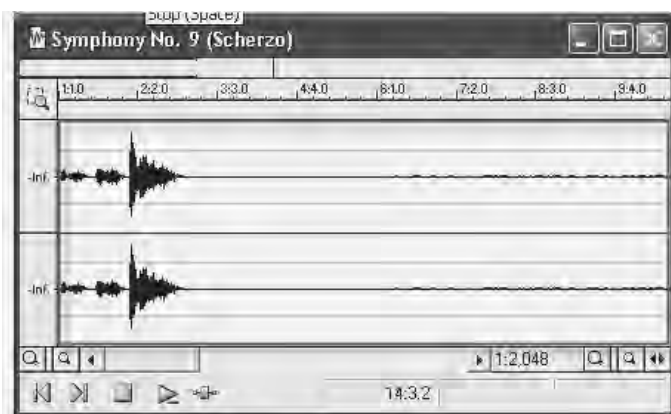
شکل ۱۴-۷ ابزار Magnify

بعد از انتخاب ابزار Magnify، اشاره گر ماوس به صورت یک ذره بین ظاهر می شود. اکنون آن را در محدوده موردنظر از فایل Drag کنید. مشاهده می کنید که برنامه Sound Forge یک کادر مستطیل نقطه چین در اطراف ناحیه انتخاب شده ایجاد می کند (شکل ۱۵-۷) و زمانی که کلید ماوس را رها کنید آن محدوده بزرگ می شود (شکل ۱۶-۷).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: انجام ویرایش ساده در نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۷



شکل ۷-۱۵



شکل ۷-۱۶

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: انجام ویرایش ساده در نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۷

خلاصه مطالب

- در این واحد کار ویرایش فایل های صوتی به صورت ساده انجام شد.
- ترکیب فایل ها با یکدیگر انجام شد.
- انواع حالت های نمایش خط کش زمانی بیان شد.
- انواع حالت های بزرگ نمایی و کار با ابزارهای مربوطه بیان شد.

واژه نامه

Absolute Frames

Crop

Edit

Fade

Function

Option

Paste Special

Preset

Samples

Status Formats

Untitled

فریم های خالص، فریم های قطعی

چیدن

ویرایش کردن

کم کم ناپدید شدن، کم کم محو شدن

تابع

گزینه

حالت چسباندن خاص

تنظیم از پیش انجام شده

نمونه

وضعیت قالب ها

بدون عنوان



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: انجام ویرایش ساده در نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۷

آزمون نظری

۱- با استفاده از کدام گزینه می توان کل محتوای فایل صوتی را به غیر از محدوده‌ای که به حالت انتخاب درآمده، حذف کرد؟

الف- Cut ب- Trim/Crop ج- Delete د- Copy

۲- برای ویرایش ساده (استفاده از گزینه‌های Cut، Copy، Paste و...) از کدام منو استفاده می‌شود؟

الف- Edit ب- Special ج- Process د- Tools

۳- در صورتی که از ویرایش خود راضی نبودید، چگونه می‌توانید آن را لغو کنید؟

الف- فرمان Undo در منوی Edit ب- استفاده از کلیدهای ترکیبی Ctrl+Z

ج- استفاده از کلیدهای ترکیبی Shift+Z د- گزینه‌های الف و ب صحیح هستند.

۴- با استفاده از کدام گزینه محتویات موجود در حافظه موقت در مکان جاری اشاره‌گر ماوس قرار داده می‌شود؟

الف- Cut ب- Copy ج- Paste د- Delete

۵- برای حذف قطعات صامت از فایل صوتی از کدام گزینه استفاده می‌شود؟

الف- Delete ب- Auto Trim/Crop

ج- Cut د- Crossfade

۶- در کادر محاوره Auto Trim/Crop کدام گزینه مربوط به تنظیم سطح آغازین است؟

الف- Fade in ب- Fade out

ج- Attack threshold د- Release threshold

۷- برای تغییر فرمت نمایش از کدام مسیر استفاده می‌کنید؟

الف- Options → Status Format ب- Special → Status Format

ج- Options → Paste Special د- Special → Paste Special

۸- کدام یک از گزینه‌های زیر فرمت نمایش را در قالب ثانیه: دقیقه: ساعت نشان می‌دهد؟

الف- Samples ب- Time ج- Second د- Time & Frames

۹- برای ترکیب دو فایل از کدام گزینه استفاده می‌کنید؟

الف- Edit → Paste → Mix ب- Edit → Paste Special → Mix

ج- Special → Paste Special → Mix د- Special → Paste → Mix

۱۰- گزینه Zoom Out Full چه عملی را انجام می‌دهد؟

الف- هر ۲۴ نقطه از امواج در یک نمونه قرار می‌گیرد.

ب- امواج فایل را به اندازه استاندارد برمی‌گرداند.

ج- تمامی امواج فایل را در محدوده پنجره Data نمایش می‌دهد.

د- هیچ کدام

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: انجام ویرایش ساده در نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۷

آزمون عملی

- ۱- یک فایل صوتی را باز کنید و با استفاده از فرمان های ویرایشی یک قطعه خاص را انتخاب کرده و در یک فایل جدید ذخیره کنید.
- ۲- یک فایل صوتی را باز کرده و از ثانیه 10 تا ثانیه 20 فایل را توسط ابزار Magnify بزرگ کنید.
- ۳- دو فایل صوتی را با یکدیگر ترکیب کرده و به عنوان فایل جدیدی ذخیره کنید.





توانایی انجام ویرایش پیشرفته در نرم افزار Sound Forge

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۶	۳

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می رود که:

- ۱- بتواند با استفاده از دستور Go to در فایل صوتی حرکت کند.
- ۲- بتواند محدوده‌ای از فایل را انتخاب کند.
- ۳- بتواند از ابزار Crossfade استفاده کند.

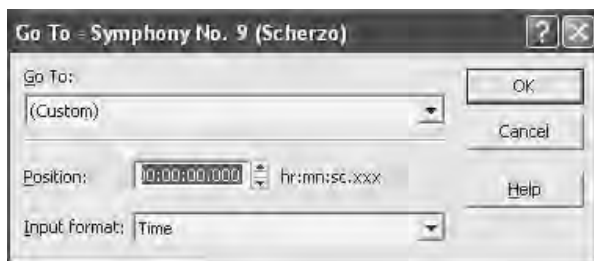
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحدکار: انجام ویرایش پیشرفته در نرم‌افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۸

کلیات

نرم‌افزار Sound Forge امکانات بسیار پیشرفته‌ای را برای ویرایش صدا در اختیار کاربران قرار می‌دهد. در این واحد کار ویرایش صدا را به صورت پیشرفته دنبال می‌کنیم.

۸-۱ کار با ابزار Go To

ابزار Go To ابزاری است که نشانگر را به محل مورد نظر کاربر منتقل می‌کند. به وسیله این ابزار می‌توان با وارد کردن مشخصات محل مورد نظر بر حسب زمان یا ضربان عبورآهنگ، نشانگر را در محل مورد نظر قرار داد. از منوی Edit گزینه Go To را انتخاب کنید (شکل ۸-۱).



شکل ۸-۱ کادر محاوره Go To

در کادر محاوره نمایش داده شده، یک لیست بازشو به نام Go To وجود دارد که به وسیله آن، محل قرارگیری اشاره‌گر مشخص می‌شود. گزینه پیش فرض این قسمت به صورت (Custom) است و می‌توانید با دادن مشخصات محل مورد نظر، محل اشاره‌گر را تغییر دهید. سایر گزینه‌های این قسمت عبارتند از:

۱- Cursor (Insertion Point): روی اشاره‌گر

۲- Data Start: آغاز فایل (نقطه آغاز فایل)

۳- Data End: انتهای فایل (نقطه انتهای فایل)

۴- Data End + 1: انتهای فایل + یک واحد زمانی (۱ واحد زمانی جلوتر از انتهای فایل)

۵- Time(Previous): این گزینه باعث می‌شود محل اشاره‌گر به اندازه یک مقدار ثابت زمانی به عقب جهش کند.

۶- Time (Next): این گزینه باعث می‌شود محل اشاره‌گر به اندازه یک مقدار ثابت زمانی به جلو جهش کند.

قسمت بعدی در این کادر محاوره Position است که در آن مقدار زمانی حرکت اشاره‌گر تعیین می‌شود، این قسمت وابسته به انتخاب گزینه‌های لیست بازشوی Input format است و تغییر در لیست بازشوی Input format

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحدکار: انجام ویرایش پیشرفته در نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۸

باعث تغییر در مقیاس حرکت اشاره گر می شود.

حالت پیش فرض Position محلی است که اشاره گر در آنجا قرار دارد و در هنگام باز شدن کادر محاوره Go To محل جاری اشاره گر در قسمت Position قرار خواهد گرفت.

قسمت بعدی در این کادر محاوره گزینه Input format است که مقیاس سنجش حرکت اشاره گر را مشخص می کند.

مقیاس پیش فرض آن ، Time در نظر گرفته شده است.

در صورت تغییر پارامتر Input format واحد Position نیز تغییر می کند، به طور مثال اگر پارامتر Time را به Seconds تغییر دهید، مقیاس Position بر حسب Seconds (ثانیه ها) تغییر می کند.

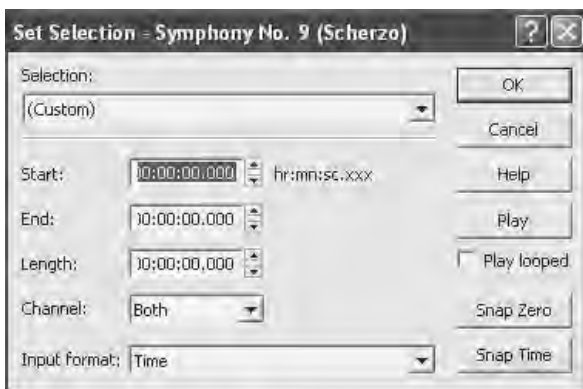
۲-۸ ساخت یک Selection

۲-۸-۱ استفاده از ماوس

برای ایجاد Selection به وسیله ماوس، اشاره گر را به محل مورد نظر انتقال دهید، سپس در محل مورد نظر کلیک سمت چپ ماوس را نگه داشته و تا مقصد مورد نظر امتداد دهید. هنگامی که اشاره گر ماوس به محل مورد نظر رسید کلیک ماوس را رها کنید.

۲-۲-۸ استفاده از گزینه Selection در منوی Edit

دومین راه برای ایجاد Selection استفاده از گزینه Selection از منوی Edit است که در پایین این منو قرار دارد. داخل گزینه Selection زیرگزینه Set وجود دارد که برای ایجاد Selection استفاده می شود. با انتخاب گزینه Set، کادر محاوره Set Selection باز می شود (شکل ۲-۸).



شکل ۲-۸ کادر محاوره Set Selection

در لیست بازشوی Selection چند حالت انتخابی به صورت پیش فرض وجود دارد:

۱- All Sample Data: تمام فایل را انتخاب می کند.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحدکار: انجام ویرایش پیشرفته در نرم‌افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۸

۲-Cursor to End of Sample: از محلی که اشاره‌گر وجود دارد تا انتهای فایل را انتخاب می‌کند.

۳-Cursor to Start of Sample: از محلی که اشاره‌گر وجود دارد تا ابتدای فایل را انتخاب می‌کند.

در صورتی که بخواهید انتخاب را از یک نقطه تا نقطه دیگری ادامه دهید با استفاده از دو گزینه End و Start مقادیر مورد نظر را وارد کنید تا از نقطه مبدأ (Start) به نقطه مقصد (End) یک Selection ایجاد شود. در کادر مربوط به گزینه Length فایلی که در حالت انتخاب است نمایش داده می‌شود و در صورت تغییر مقدار Length مقدار انتها (End) نیز تغییر خواهد کرد ولی مقدار ابتدا تغییری نمی‌کند. در لیست بازشوی مربوط به گزینه Channel می‌توانید مشخص کنید که Selection روی کدام کانال اعمال شود. گزینه اول و دوم (Left, Right) انتخاب را فقط روی کانال سمت راست یا سمت چپ اعمال می‌کند ولی گزینه سوم (Both) انتخاب را روی هر دو کانال اعمال می‌کند. لیست بازشوی Input format در این کادر محاوره، واحد مقیاس و سنجش انتخاب را مشخص می‌کند.

۳-۸ عملکرد کشیدن و رها کردن

۱-۳-۸ کار با Crossfade

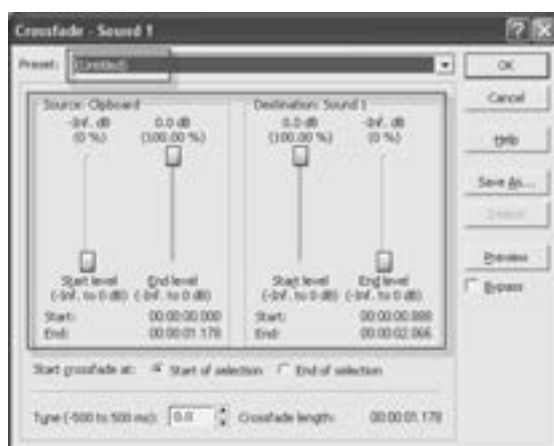
Crossfade شبیه Mix است، با این تفاوت که می‌توانید در داده منبع و داده مقصد یک Fade خطی اعمال کنید. Crossfade زمانی که به صورت عادی استفاده می‌شود تحولاتی در بخش‌هایی از صدا ایجاد می‌کند.

مثال:

۱- قسمتی را که می‌خواهید Crossfade کنید کپی کنید.

۲- اشاره‌گر را به محل مورد نظر که قرار است با قسمت کپی گرفته، Crossfade شود، انتقال دهید.

۳- از منوی Edit، گزینه Paste Special را انتخاب کرده، سپس گزینه Crossfade را انتخاب کنید. کادر محاوره Crossfade به نمایش در خواهد آمد (شکل ۳-۸).



شکل ۳-۸ کادر محاوره Crossfade

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: انجام ویرایش پیشرفته در نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۸

۴- در کادر محاوره Crossfade می‌توانید یکی از گزینه‌های لیست بازشوی Preset را انتخاب کنید یا با تنظیم کنترل‌ها مشخص کنید که فایل چطور Mix شود. در ادامه به توضیح قسمت‌های مختلف این کادر محاوره خواهیم پرداخت.

Start Level and End Level در قسمت Source: در منبع فایل صوتی (Source) قبل از این که مقصد با این قسمت Mix شود حرکت دکمه‌های لغزنده Start level و End level برای تنظیم چگونگی محو شدن (fade خطی) به کار برده می‌شوند.

Start Level and End level در قسمت Destination: حرکت دکمه‌های لغزنده Start level و End level نیز باعث محو شدن تنظیم (fade خطی) به کار برده شده در داده مقصد (Destination) می‌شود. **Start crossfade at:** هنگامی که یک Selection در پنجره Data مقصد دارید می‌توانید شروع Crossfade را در ابتدا یا انتهای Selection انجام دهید.

روی دکمه رادیویی Start of selection کلیک کنید تا عمل Crossfade از ابتدای Selection انجام شود.

روی دکمه رادیویی End of selection کلیک کنید تا عمل Crossfade از انتهای Selection انجام شود.

Tune: هنگامی که دو فایل صوتی را Crossfade می‌کنید، بعضی از فرکانس‌ها از بین می‌روند. تأخیرهای خیلی کوچک می‌تواند موجب شنیده شدن تفاوت‌ها در کیفیت صدا شود. کنترل Tune این اجازه را می‌دهد که این افکت را کم یا زیاد کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحدکار: انجام ویرایش پیشرفته در نرم افزار Sound Forge
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۸

خلاصه مطالب

در این واحد کار، به توضیح مطالب زیر پرداخته شد:

- کار با ابزار Go To
- انتخاب محدوده‌ای از فایل با استفاده از ماوس یا گزینه Selection
- کار با ابزار Crossfade

واژه نامه

لبه

منطقه، ناحیه

انتخاب

Edge
Region
Selection



واحدکار: انجام ویرایش پیشرفته در نرم افزار Sound Forge	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۸	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱

آزمون نظری

۱- از کدام مسیر می توان ابزار Go To را فعال کرد؟

الف - Go To → Edit

ب - Go To → View

ج - Go To → Process

د - Go To → Tools

۲- کدام یک از گزینه های لیست بازشوی Go To در کادر محاوره Go To اشاره گر را به انتهای فایل منتقل می کند؟

الف - Cursor

ب - Data End

ج - Data Start

د - Data End+1

۳- از کدام مسیر می توان کادر محاوره Crossfade را فعال کرد؟

الف - Edit → Paste → Crossfade

ب - Edit → Paste Special → Crossfade

ج - Crossfade → Paste Special → Special

د - Crossfade → Paste → Special

۴- کدام گزینه در کادر محاوره Crossfade باعث می شود تا عمل Crossfade از ابتدای Selection انجام شود؟

الف - Start of selection

ب - End of selection

ج - Tune

د - هیچ کدام

۵- در لیست بازشوی Selection در کادر محاوره Set Selection کدام گزینه از محلی که اشاره گر وجود دارد تا انتهای فایل را انتخاب می کند؟

الف - All Sample Data

ب - Cursor to End of Sample

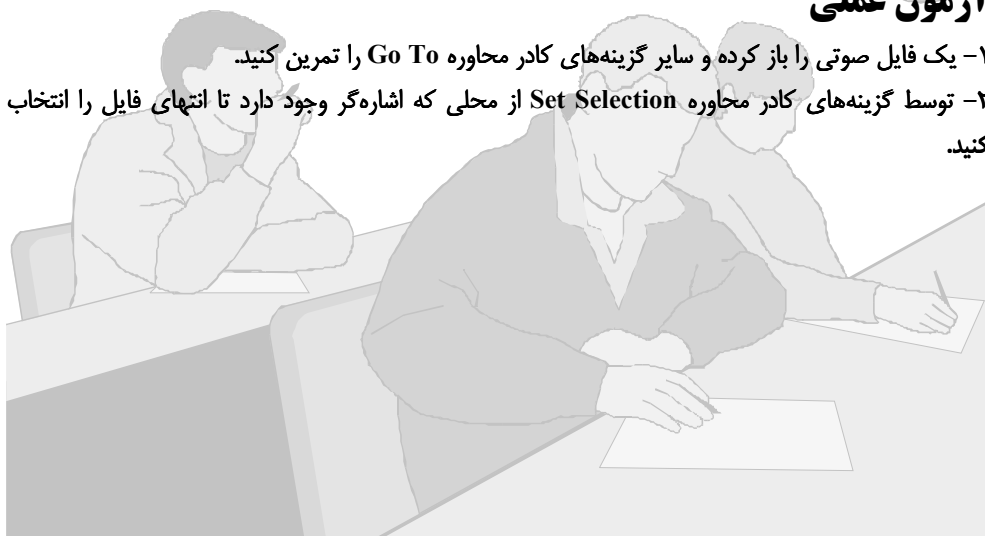
ج - Cursor to Start of Sample

د - هیچ کدام

آزمون عملی

۱- یک فایل صوتی را باز کرده و سایر گزینه های کادر محاوره Go To را تمرین کنید.

۲- توسط گزینه های کادر محاوره Set Selection از محلی که اشاره گر وجود دارد تا انتهای فایل را انتخاب کنید.





توانایی کار با فایل‌هایی با پسوند AVI

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۶	۲

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- بتواند یک فایل با پسوند AVI را باز کند.
- ۲- بتواند یک فایل با پسوند AVI را به یک فایل صدا ضمیمه و آن را ذخیره کند.
- ۳- با زبانه‌های کادر محاوره Custom Template کار کند.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با فایل هایی با پسوند AVI
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۹

کلیات

در این واحد کار، کار با فایل های AVI و چگونگی ضمیمه کردن این فایل ها به فایل های صوتی را بیان می کنیم.

۱-۹ باز کردن یک فایل AVI

برای باز کردن یک فایل با پسوند AVI ابتدا باید از منوی File گزینه Open را انتخاب کنید. هنگامی که کادر محاوره Open باز شد برای مشخص کردن نوع File که قرار است Open شود در قسمت Files of type گزینه Video for Windows [*avi] را انتخاب کنید تا فقط فایل های با پسوند avi به نمایش گذاشته شوند (شکل ۱-۹).



شکل ۱-۹ کادر محاوره Open

با انتخاب فایل مورد نظر و کلیک روی دکمه Open، محتوای صوتی و تصویری فایل AVI را در محیط کاری Sound Forge مشاهده می کنید (شکل ۲-۹).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با فایل‌هایی با پسوند AVI
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۹



شکل ۲-۹

۲-۹ ماهیت AVI

فایل‌های AVI فایل‌هایی با قابلیت پخش تصویر متحرک به همراه صدا هستند که عمل Load و Save را به سرعت انجام می‌دهند، اما به نرم افزارهایی برای نمایش فریم‌های ذخیره شده و همچنین سخت افزارهایی برای نمایش مطلوب این نوع فایل‌ها در صفحه نمایش احتیاج دارند. امروزه از طریق مرورگرها و برنامه‌های مشاهده فایل‌های تصویری می‌توان این گونه فایل‌ها را به راحتی مشاهده کرد.

۲-۱-۹ نوار فیلم

هنگامی که فایلی را با محتوای Video باز می‌کنید، Sound Forge یک نوار فیلم (Video Strip) را نمایش می‌دهد که در هدایت فایل کمک می‌کند (شکل ۳-۹).

نوار فیلم

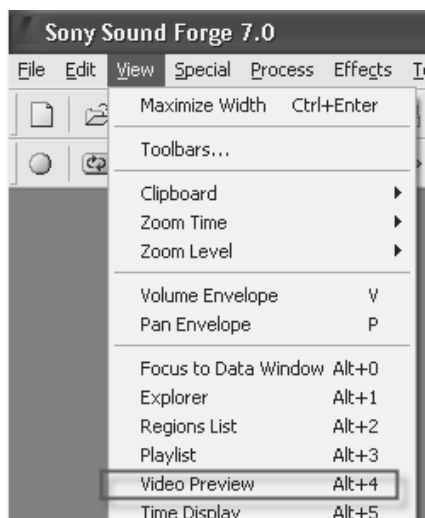


شکل ۳-۹

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با فایل‌هایی با پسوند AVI
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۹

۹-۲-۲ پیش نمایش فیلم

برای مشاهده پیش نمایش فیلم، از منوی View گزینه Video Preview را انتخاب کنید (شکل ۹-۴).



شکل ۹-۴ منوی View

با انتخاب این گزینه کادر محاوره‌ای باز خواهد شد که در آن یک صفحه نمایش برای مشاهده محتوای فایل ویدیویی وجود دارد (شکل ۹-۵).

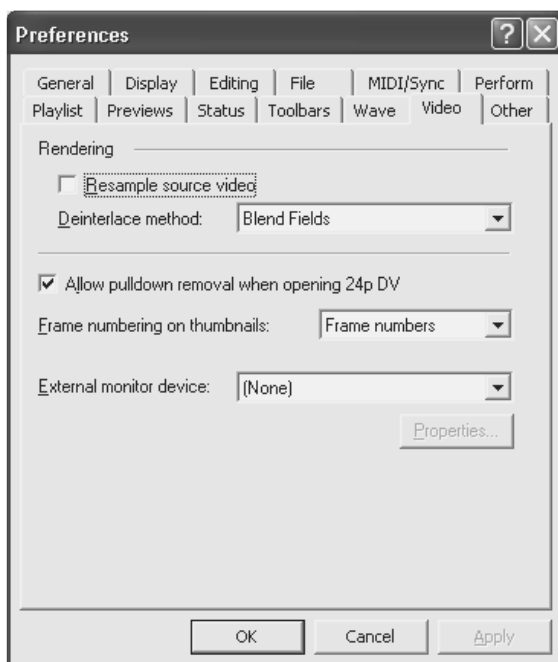


شکل ۹-۵ کادر محاوره Video Preview

در قسمت پایین صفحه نمایش یک نوار وضعیت (Status Bar) وجود دارد که در آن اندازه ابعاد فیلم، تعداد فریم‌ها در هر ثانیه و شماره فریم جاری مشاهده می‌شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با فایل‌هایی با پسوند AVI
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۹

در قسمت بالایی کادر محاوره پیش نمایش، دو زبانه دیده می‌شود که یکی از آن‌ها External Monitor است که کادر محاوره Preferences را که زبانه Video در آن فعال است، باز می‌کند و امکان استفاده از تنظیمات بخش Video را می‌دهد (شکل ۶-۹).



شکل ۶-۹ کادر محاوره Preferences

زبانه دیگری که در کنار ابزار External Monitor وجود دارد Copy Frame to Clipboard است که این زبانه فریم جاری را در Clipboard کپی می‌کند.

توجه: زمانی که برای کپی فریم فعال از این کلید استفاده می‌کنیم از فریم جاری عکسی تهیه شده و درون حافظه موقت ویندوز قرار می‌گیرد.

نکته: در صورتی که کاربر تمایل به نمایش شماره فریم‌ها داشته باشد می‌تواند با کلیک راست روی نوار فیلم، گزینه Number Frame را انتخاب کند تا در هنگام نمایش فایل شماره فریم هم نشان داده شود (شکل ۷-۹).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با فایل هایی با پسوند AVI
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۹



شکل ۷-۹ نمایش شماره فریم‌ها

تمرین: یک فایل با پسوند AVI را باز کرده و پیش‌نمایش آن را مشاهده کنید.

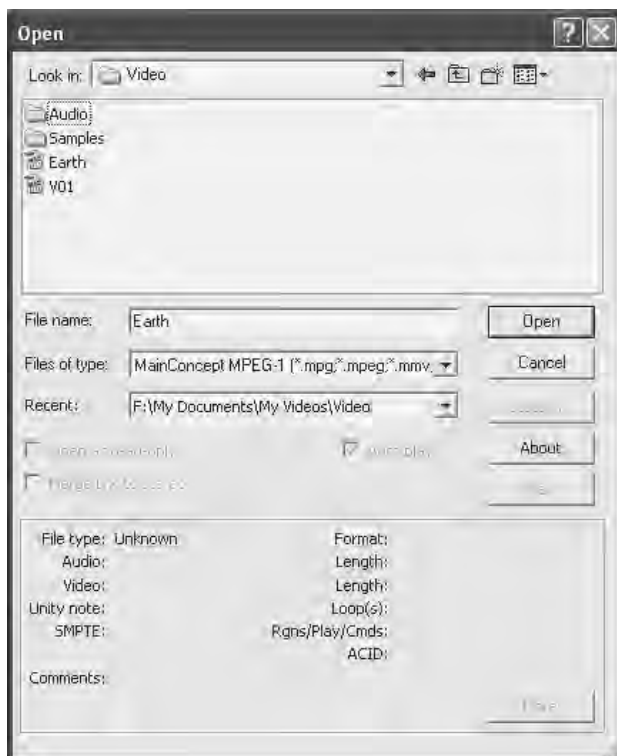
۳-۹ ضمیمه کردن یک فایل AVI به یک فایل صدا

نرم افزار Sound Forge قابلیت ضمیمه کردن یک فایل AVI به یک فایل صدا را دارد. در ادامه چگونگی انجام این کار با یک مثال توضیح داده می‌شود.

مثال:

- ۱- برای ضمیمه کردن یک فایل Video به یک فایل Audio ، ابتدا فایل صوتی را که می‌خواهید به آن فایل Video اضافه شود، باز کنید.
- ۲- از منوی File گزینه Properties را انتخاب کنید.
- ۳- در کادر محاوره Properties ، زبانه Video را انتخاب کنید.
- ۴- روی دکمه Attach کلیک کنید تا کادر محاوره Open باز شود (شکل ۸-۹).
- ۵- فایل ویدیویی را که می‌خواهید به فایل صوتی ضمیمه کنید انتخاب کرده و روی دکمه Open کلیک کنید (شکل ۸-۹).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با فایل هایی با پسوند AVI
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۹



شکل ۸- ۹

۶- روی دکمه OK کلیک کنید تا کادر محاوره Properties بسته شده و دو فایل با یکدیگر پیوند داده شوند.

۴- ذخیره کردن یک فایل AVI به همراه صدای ضمیمه شده

برای ذخیره سازی فایل صوتی که با فایل AVI ضمیمه شده است از منوی File گزینه Save As را انتخاب کنید سپس نام فایل و محلی را که می خواهید فایل در آنجا ذخیره شود انتخاب و روی دکمه Save کلیک کنید.

۵- فشرده کردن یک فایل AVI به همراه صدای ضمیمه شده

هنگامی که برای ذخیره کردن فایل AVI ضمیمه شده به یک فایل صوتی، کادر محاوره Save As را باز می کنید در قسمت پایین کادر محاوره Save As یک لیست باز شو به نام Template را مشاهده می کنید (شکل ۹-۹).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با فایل هایی با پسوند AVI
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۹



شکل ۹-۹ کادر محاوره Save As

۶-۹ شناسایی الگوریتم های فشرده سازی

در این لیست نوع فشرده سازی (Compressing) مشخص می شود. با انتخاب هر یک از حالات Template در قسمت Description توضیحات نوع فشرده سازی انتخاب شده به نمایش در می آید (شکل ۱۰-۹).



شکل ۹-۱۰ انواع Template ها در کادر محاوره Save As

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با فایل‌هایی با پسوند AVI
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۹

چنانچه در کادر محاوره Save As روی دکمه Custom کلیک کنید، کادر محاوره Custom Template باز می‌شود. این کادر محاوره دارای دو زبانه Audio و Video است (شکل ۹-۱۱).



شکل ۹-۱۱ زبانه Video کادر محاوره Custom Template

در زبانه Video تنظیماتی برای قسمت Video فایلی که قرار است ذخیره شود وجود دارد که به دلخواه کاربر انتخاب می‌شوند.

لیست بازشوی Template: این لیست بازشو در بالای کادر محاوره Custom Template مشاهده می‌شود که برای انتخاب نوع قالب ویدیویی فایل به کار می‌رود و لیست بازشوی Description هم که در زیر قسمت Template قرار دارد توضیحاتی درباره قالب انتخابی ارائه می‌دهد.

Include video: با انتخاب این گزینه مشخص می‌کنید که فایل مورد نظر شامل Video است.

Frame size: در این لیست بازشو اندازه فریم‌های فایل ویدیویی را مشخص می‌کنید. در لیست بازشوی Frame size تعدادی از اندازه‌های استاندارد وجود دارد که در صورت تمایل کاربر انتخاب خواهند شد. با انتخاب [Custom frame size]، در زیر همین لیست دو کادر متنی Width و Height فعال می‌شوند و در صورتی که

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با فایل‌هایی با پسوند AVI
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۹

کاربر بخواهد از ابعادی به غیر از ابعاد استاندارد استفاده کند از طریق این دو کادر و وارد کردن ارقام طول و عرض می‌تواند اندازه هر فریم فایل ویدیویی را مشخص کند.

Frame rate: در این لیست بازشو تعداد فریم‌هایی که در مدت 1 ثانیه باید از صفحه نمایش بگذرند، مشخص می‌شود.

Field order: نحوه پیمایش هر فریم را تعیین می‌کند.

Pixel aspect ratio: نسبت ابعاد فیلم را تعیین می‌کند.

Video format: در این لیست بازشو فشرده‌سازی فایل ویدیویی انجام می‌گیرد در این لیست نمونه‌های مختلفی برای فشرده‌سازی وجود دارد که با انتخاب هر کدام یک شیوه برای فشرده سازی فایل ویدیویی انتخاب می‌شود. تنظیمات مربوط به صدا در زبانه Audio از کادر محاوره Custom Template در شکل ۹-۱۲ نشان داده شده است.



شکل ۹-۱۲ زبانه Audio کادر محاوره Custom Template

Include audio: با فعال کردن این گزینه مشخص می‌کنید که فایل شامل Audio است.

Audio format: همان‌طور که از نام این لیست بازشو مشخص است، در این لیست، format و نوع فایل Audio مشخص می‌شود در این لیست بازشو چند نمونه استاندارد مشخص شده است که بسته به انتخاب کاربر

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با فایل هایی با پسوند AVI
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۹

مورد استفاده قرار می گیرد.

Attributes: در لیست بازشوی Audio format با انتخاب بعضی از format ها این گزینه فعال می شود در این قسمت کاربر کیفیت فایل صوتی و چگونگی حالت کانال ها (Stereo و Mono) را برای فایل انتخاب می کند.

Sample rate(Hz): تعداد Sample های ذخیره شده بر حسب ثانیه است.

Bit depth: در این لیست بازشو عمق بیت ها در فایل صوتی مشخص می شود.

Channels: برای مشخص کردن نوع خروجی کانال Mono (تک کانال) و Stereo (دو کانال) از این قسمت استفاده می شود.

۷-۹ ویرایش صدا در فایل های AVI

ویرایش صدا در فایل های AVI مانند ویرایش سایر فایل های صوتی است و اکثر امکاناتی که برای فایل های صوتی به منظور ویرایش وجود دارد، برای ویرایش صدا در فایل های AVI نیز موجود است، تنها تفاوتی که در بین این دو دسته از فایل ها وجود دارد همراهی یک پیش نمایش از فایل AVI است.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با فایل هایی با پسوند AVI
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۹

خلاصه مطالب

- در این واحد کار چگونگی بازکردن فایل های با پسوند AVI، همچنین ضمیمه کردن آن ها به یک فایل صوتی بیان شد؛ همچنین قسمت های مختلف کادر محاوره Custom Template توضیح داده شد.

واژه نامه

Compressing
Configure
External
Frame Rate
Preview
Properties
Quality

فشرده سازی
پیکر بندی
خارجی
نرخ فریم
پیش نمایش
خصوصیات
کیفیت



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با فایل هایی با پسوند AVI
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۹

آزمون نظری

۱- برای اینکه بخواهید در کادر محاوره Open فقط فایل های با پسوند AVI نمایش داده شود، از قسمت Files of type کدام گزینه را انتخاب می کنید؟

الف - Sound Forge Project Files ب - Video for Windows

ج - MP3 Audio د - ADPCM

۲- هنگامی که فایلی با محتوای Video را باز می کنید، کدام قسمت فعال می شود؟

الف Video strip ب - Overview ج - Time Ruler د - Level Ruler

۳- برای مشاهده پیش نمایش فیلم، کدام گزینه را انتخاب می کنید؟

الف - View → Video Preview ب - Effects → Video Preview

ج - File → Video Preview د - هیچ کدام

۴- زبانه های کادر محاوره Video Preview عبارتند از:

الف - External Monitor ب - Copy Frame to Clipboard

ج - گزینه های الف و ب صحیح هستند د - هیچ کدام

۵- با انتخاب زبانه External Monitor در کادر محاوره Video Preview کدام کادر محاوره زیر باز می شود؟

الف - Properties ب - Preferences ج - Save As د - Open

۶- در صورتی که بخواهید شماره فریم نمایش داده شود، کدام گزینه را انتخاب می کنید؟

الف - کلیک راست روی نوار Video Strip و انتخاب Number Frame

ب - انتخاب گزینه Number Frame از منوی View

ج - انتخاب گزینه Number Frame از منوی Edit

د - انتخاب گزینه Number Frame از منوی Special

۷- چنانچه در کادر محاوره Save As دکمه Custom را کلیک کنید، کدام کادر محاوره زیر باز می شود؟

الف - Properties ب - Custom Template

ج - Preferences د - Video Preview

۸- زبانه های کادر محاوره Custom Template عبارتند از:

الف - Video ب - Audio

ج - Custom د - گزینه های الف و ب صحیح هستند.

۹- کدام گزینه در زبانه Video کادر محاوره Custom Template مشخص می کند که فایل مورد نظر شامل Video است؟

الف - Template ب - Field rate ج - Include video د - Field order

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با فایل هایی با پسوند AVI
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۹

۱۰- کدام گزینه در زبانه Audio کادر محاوره Custom Template، عمق بیتها را در فایل صوتی مشخص می کند؟

الف - Include Audio ب - Sample rate ج - Channels د - Bit depth

آزمون عملی

- ۱- یک فایل با پسوند AVI را باز کرده، سپس شماره فریمها را فعال کنید.
- ۲- یک فایل صدا را به یک فایل AVI ضمیمه کرده، سپس آن را ذخیره کنید.





توانایی ویرایش فرمت‌های صدا

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۶	۲

▼ هدفهای رفتاری

- پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:
- ۱- بتواند فایل Mono را به Stereo یا بالعکس تبدیل کند.
 - ۲- با زبانه‌های کادرمحاوره Properties کار کند.
 - ۳- با ابزار تغییر عمق فایل کار کند.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ویرایش فرمت های صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۰-۶۲/۵۱

کلیات

در این واحدکار به شناسایی اصول تغییر فرمت های صدا می پردازیم و چگونگی تبدیل فایل ها از Mono به Stereo و بالعکس را بیان می کنیم.

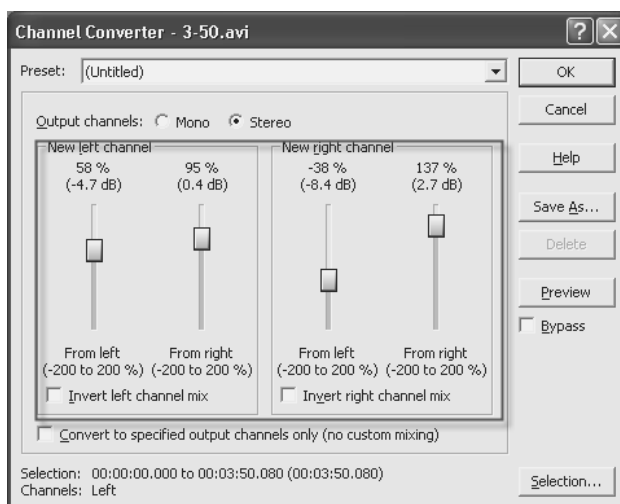
۱-۱۰ تبدیل صدای Mono به Stereo

برای تبدیل فایل Mono به Stereo از منوی Process، گزینه Channel Converter را انتخاب کنید (شکل ۱-۱۰).



شکل ۱-۱۰ منوی Process

در کادر محاوره Channel Converter دکمه رادیویی Stereo را انتخاب کنید. در قسمت New left channel، با حرکت دادن دکمه لغزنده From left مقدار کانال Mono اصلی را که می خواهید در کانال Left جدید Mix شود، تعیین کنید (شکل ۱-۲).



شکل ۱-۲

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ویرایش فرمت های صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۰

گزینه Invert left channel mix را زمانی انتخاب کنید که بخواهید waveform (شکل گرافیکی) که قرار است در کانال left جدید کپی شود به صورت معکوس باشد.

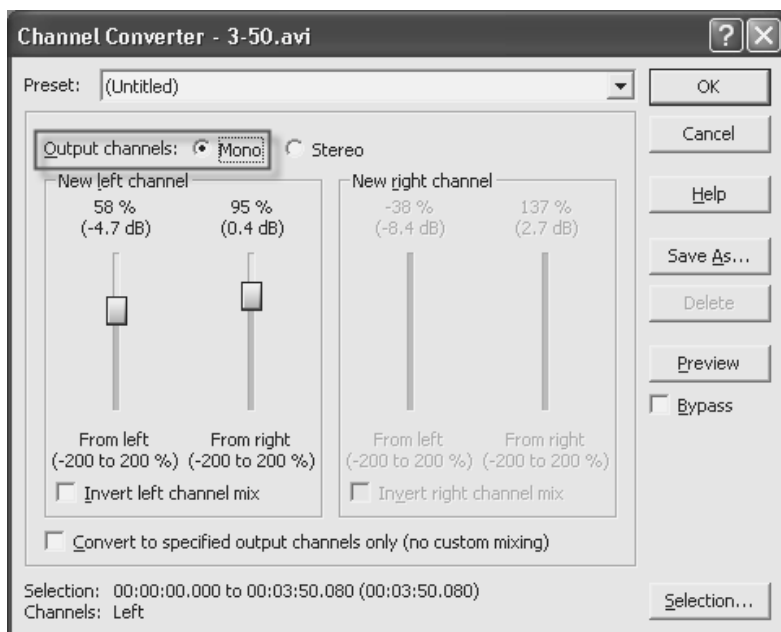
در قسمت New right channel با حرکت دادن دکمه لغزنده From left مقدار کانال Mono اصلی را که می خواهید در کانال right جدید Mix شود، تعیین کنید.

گزینه Invert right channel Mix را زمانی انتخاب کنید که بخواهید waveform (شکل گرافیکی) که قرار است در کانال right جدید کپی شود به صورت معکوس باشد.

با انتخاب گزینه Convert to specified output channels only یک کپی کامل از کانال Mono اصلی در کانال جدید فایل که به صورت Stereo در آمده و دارای کانال جدید شده، ایجاد می شود و اطلاعاتی که در یک کانال قرار دارد در کانال دیگر نیز ذخیره می شود.

۲-۱۰ تبدیل فایل Stereo به Mono

برای تبدیل فایل Stereo به Mono از منوی Process، گزینه Channel Converter را انتخاب کرده، سپس دکمه رادیویی Mono را انتخاب کنید (شکل ۳-۱۰).



شکل ۳-۱۰

انتخاب گزینه Convert to specified output channels only باعث می شود که هر کدام از کانال ها با نسبت 50% Mix شده یا مقدار Mix در کانال جدید تعیین می شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ویرایش فرمت های صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۰

حرکت دکمه لغزنده From left مقدار اصلی کانال چپ را که می خواهد درون فایل Mono جدید Mix شود، تنظیم می کند.

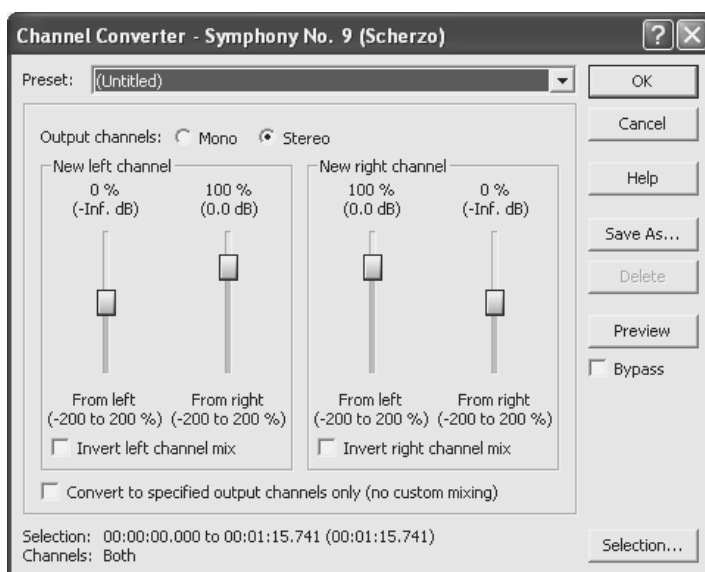
حرکت دکمه لغزنده From right مقدار اصلی کانال راست را که می خواهد درون فایل Mono جدید Mix شود، تنظیم می کند.

انتخاب گزینه Invert left channel mix باعث می شود که Waveform به صورت معکوس در کانال جدید Mix شود.

تمرین: یک فایل Stereo را باز کرده و پس از انجام تنظیمات مربوطه آن را به Mono تبدیل کنید.

۳-۱۰ ترکیب کانال ها

برای ترکیب کانال ها در یک کانال فایل Stereo ابتدا از منوی Process، گزینه Channel Converter را انتخاب کنید، سپس دکمه رادیویی Stereo را انتخاب کنید (شکل ۴-۱۰)



شکل ۴-۱۰

۱-۳-۱۰ مشخص کردن Mix برای کانال جدید (در قسمت New left channel)

۱- در قسمت New left channel، حرکت دادن دکمه لغزنده From left، باعث تعیین مقدار کانال چپ منبع که می خواهد در New left channel Mix شود، خواهد شد.

۲- حرکت دادن دکمه لغزنده From left، باعث می شود که مقدار کانال راست منبع که می خواهد Mix شود

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ویرایش فرمت های صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۰-۶۲/۵۱

در کانال New left تعیین شود.

۳- انتخاب گزینه Invert left channel mix باعث می شود Waveform که می خواهد در کانال Mix, left شود به صورت معکوس درآید.

۲-۳-۱۰ مشخص کردن Mix برای کانال جدید

(در قسمت New right channel)

۱- در پانل New right channel، با تغییر مکان دکمه لغزنده From left مقدار Left channel اصلی را

که می خواهید در کانال جدید Mix right شود، تعیین کنید.

۲- با حرکت دادن دکمه لغزنده From right، می توانید مقدار منبع کانال right را که می خواهید در کانال

right جدید Mix شود، مشخص کنید.

۳- با انتخاب گزینه Invert right channel mix می توانید حالت Waveform را که در کانال راست جدید

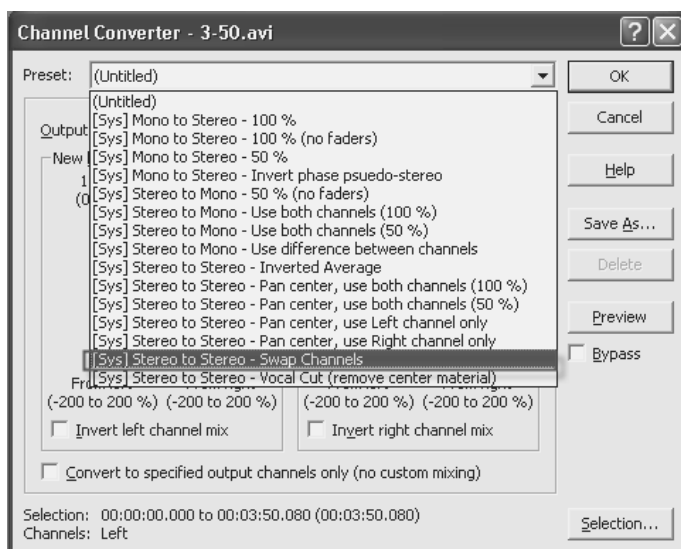
می خواهد Mix شود، به صورت معکوس (Inverse) کپی کنید.

با کلیک روی دکمه OK می توانید تغییرات را اعمال کنید.

۴-۱۰ مبادله کانال

برای انجام دادن این کار از منوی Process، گزینه Channel Converter را انتخاب کنید، سپس از لیست بازشوی

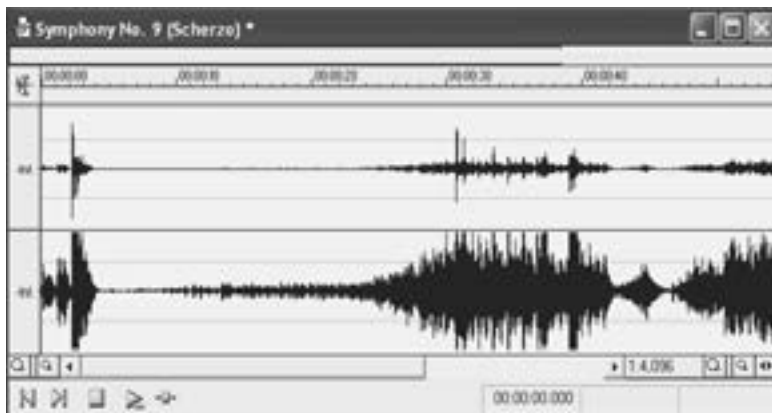
Preset، گزینه Stereo to Stereo – Swap Channels را از بین سایر Preset ها انتخاب کنید (شکل ۵- ۱۰).



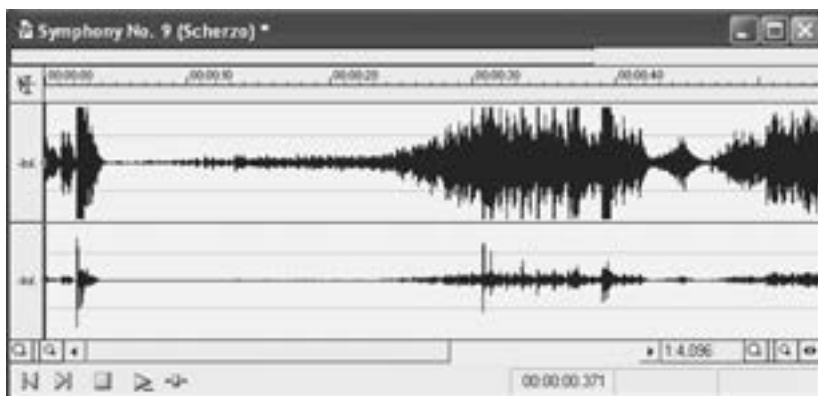
شکل ۵- ۱۰ لیست بازشوی Preset در کادر محاوره Channel Converter

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ویرایش فرمت‌های صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۰-۶۲/۵۱

حال با کلیک روی دکمه OK می‌توانید کار مبادله بین کانال‌ها را انجام دهید.
همان طور که در شکل‌های بعد (۶-۱۰ و ۷-۱۰) مشاهده می‌کنید، عمل مبادله کانال صورت گرفته است.



شکل ۶-۱۰



شکل ۷-۱۰

۵-۱۰ تغییر عمق بیت فایل

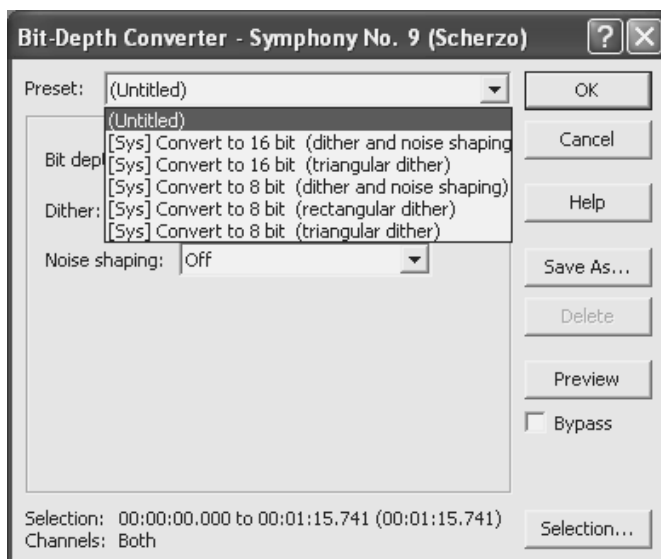
برای تغییر عمق بیت (Bit Depth) از منوی Process، گزینه Bit-Depth Converter را انتخاب کنید (شکل ۸-۱۰).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ویرایش فرمت های صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۰



شکل ۸-۱۰ منوی Process و زیرمنوی Bit-Depth Converter

پس از انتخاب این گزینه کادر محاوره Bit-Depth باز می شود که می توانید از لیست بازشوی Preset برای تنظیم عمق بیت استفاده کنید. در این لیست حالت هایی از پیش تنظیم شده که در صورت تمایل کاربر می توانند مورد استفاده قرار گیرند، در غیر این صورت کاربر می تواند به صورت دلخواه تنظیمات را اعمال کند (شکل ۹-۱۰).



شکل ۹-۱۰

۱-۵-۱ لیست بازشوی Bit depth

در این لیست می توانید عمق بیت را مشخص کنید.

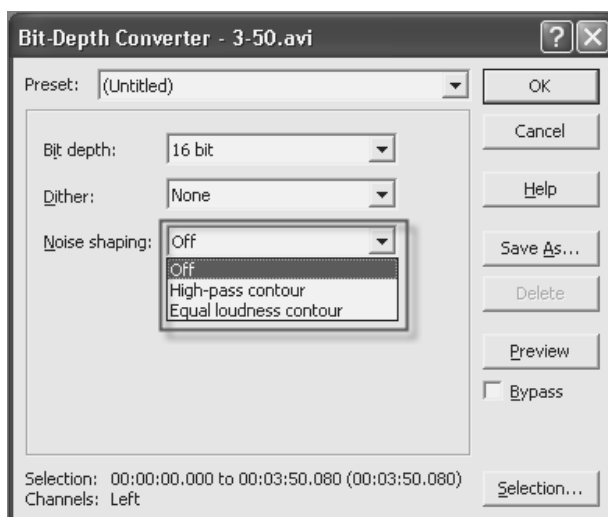
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ویرایش فرمت های صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۰

۲-۵-۱۰ لیست بازشوی Dither

هنگامی که می خواهید عمق بیت فایلی را کاهش دهید و عمل Dither noise (لرزانده noise) را انجام دهید برای پوشاندن نویز تدریجی (Quantization noise) از تنظیمات لیست بازشوی Dither استفاده کنید.

۳-۵-۱۰ لیست بازشوی Noise shaping

در این لیست بازشو کاربر می تواند انتقال noise (طنین صدا) را در سیگنال مشخص کند (شکل ۱۰-۱۰).



شکل ۱۰-۱۰

گزینه های لیست بازشوی Noise shaping عبارتند از:

گزینه Off: عمل Noise shaping را انجام نمی دهد.

گزینه High – pass contour: این گزینه باعث می شود Noise به فرکانس های بالا منتقل شود.

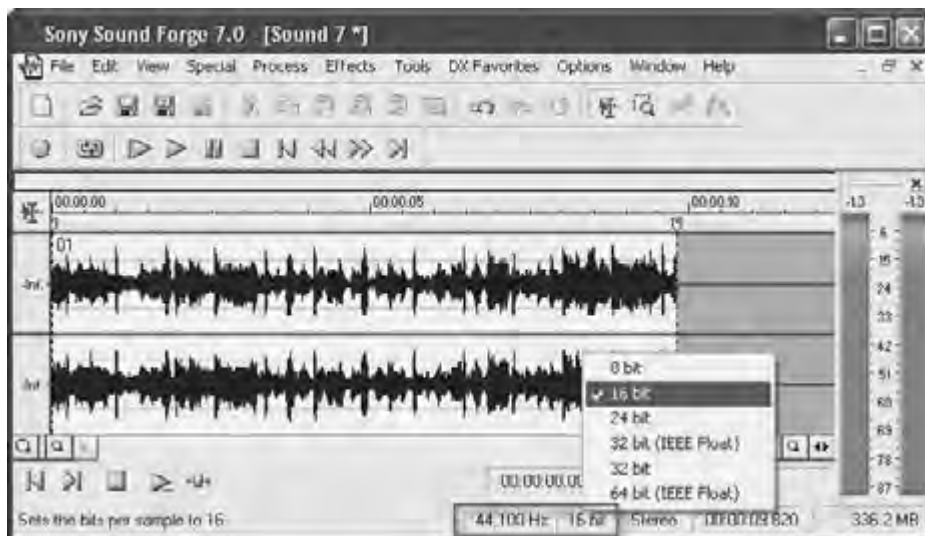
گزینه Equal loudness contour: این گزینه باعث تقسیم شدن Noise به صورت مساوی در فرکانس های بالا و پایین می شود. با کلیک دکمه OK تغییرات روی فایل اعمال خواهد شد.

تمرین: یک فایل صوتی را باز کرده و عمق بیت آن را تغییر دهید و Noise را به فرکانس های بالا منتقل کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ویرایش فرمت‌های صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۰

۶-۱۰ انتخاب Bit depth در زمان پخش فایل

در صورتی که بخواهید عمل Bit depth فقط در زمان پخش فایل صورت گیرد، کافی است روی قسمت Sample size (روی نوار وضعیت در پایین نرم‌افزار Sound Forge که نشان‌دهنده Sample rate، Bit depth و... است)، کلیک راست کنید، آن گاه از منوی ظاهر شده عمق بیت موردنظر را فقط برای زمانی که فایل در حالت پخش است، انتخاب کنید (شکل ۱۱-۱۰).



شکل ۱۱-۱۰

۷-۱۰ جای دادن اطلاعات خلاصه شده در فایل

اطلاعاتی که کاربر به همراه فایل صوتی ذخیره کرده در هنگام پخش شدن در برنامه‌های Player نمایش داده می‌شود. هنگامی که اقدام به ساخت یا ایجاد یک فایل می‌کنید، اطلاعات مربوط به آن فایل صوتی در قسمت Information فایل ذخیره می‌شود.

۱-۷-۱۰ خلاصه اطلاعات (Summary Information)

برای مشاهده خلاصه اطلاعات کافی است از منوی File گزینه Properties را انتخاب کنید. **زبانه General:** در این زبانه می‌توانید اطلاعاتی درباره فایل جاری از قبیل نام فایل (File name)، محل فایل (Location)، اندازه فایل (File size)، پسوند فایل (File type) و غیره را ملاحظه کنید (شکل ۱۲-۱۰).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ویرایش فرمت های صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۰



شکل ۱۲- ۱۰ زبانه General از کادر محاوره Properties

زبانه Summary: در این قسمت می‌توانید اطلاعات بیشتری را نسبت به اطلاعات زبانه General، مشاهده کنید که این اطلاعات قبلاً به فایل اضافه شده‌اند (شکل ۱۳- ۱۰).



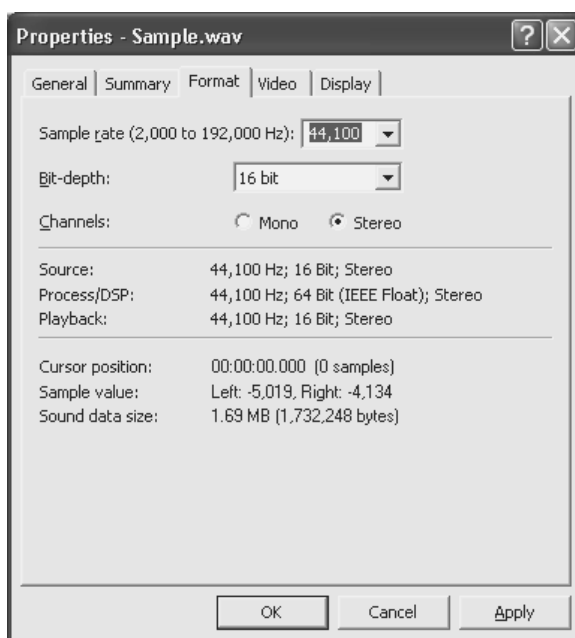
شکل ۱۳- ۱۰ زبانه Summary از کادر محاوره Properties

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ویرایش فرمت های صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۰

بخش های زبانه Summary

Title	نام فایل را وارد کنید.
Subject	در این قسمت می توانید موضوع فایل صوتی را مشخص کنید.
Engineer	نام شخصی را که بر اجرای این طرح نظارت داشته است (Engineer) می توانید در این قسمت وارد کنید.
Copyright	اطلاعاتی درباره انحصار یا Copyright پروژه وارد کنید.
Comments	برای وارد کردن توضیحاتی که می خواهید به فایل اضافه شود، می توانید این توضیحات را در این قسمت وارد کنید.
Extended	برای مشاهده خلاصه اطلاعات توسعه داده شده، روی این دکمه کلیک کنید (این بخش در قسمت بعدی شرح داده خواهد شد).
Load	برای Reset (بازگرداندن به حالت اولیه) کردن فیلدهای خلاصه اطلاعات فایل به مقادیر اولیه، از این دکمه استفاده کنید. مقادیر اولیه (Default) می توانند در بخش Extended Summary ذخیره شوند.
Picture	با کلیک روی این دکمه، کادرمحاوره Open Picture باز خواهد شد و در این قسمت می توانید یک آیکن عکس را به فایل الصاق کنید.

زبانه Format: در این زبانه می توانید فرمت داده های فایل صوتی را تغییر دهید (منظور از تغییر فرمت، تغییر حالت های Sample rate، Bit-depth و نوع کانال است) به شکل ۱۴-۱۰ توجه کنید.



شکل ۱۴-۱۰ زبانه Format از کادر محاوره Properties

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ویرایش فرمت های صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۰-۶۲/۵۱

بخش های زبانه Format

Sample rate	از طریق این لیست بازشو، Sample rate موردنظر را انتخاب کنید، همچنین می توانید با وارد کردن مقدار داخل کادر متن مربوطه مقدار Sample rate را مشخص کنید.
Bit-depth	برای مشخص کردن عمق بیت (Bit depth) از این قسمت استفاده می شود.
Channels	برای تعیین نوع کانال پخش صدا، Mono (تک کانال) و Stereo (دو کانال)، می توانید از این قسمت استفاده کنید.
Source	این قسمت نشان دهنده Sample rate، Bit-depth و تعداد کانال های فایل صوتی است.
Process / DSP	این قسمت Sample rate، Bit-depth و تعداد کانال هایی را که در زمان پردازش (Process) در نظر گرفته خواهد شد، نشان می دهد.
Playback	این قسمت Sample rate، Bit-depth و تعداد کانال هایی را که در زمان پخش در نظر گرفته خواهند شد، نشان می دهد.
Cursor position	محل نشانگر را در فایل صوتی جاری نشان می دهد.
Sample value	این قسمت نشان دهنده تعداد Sample در محلی است که اشاره گر در آن قسمت وجود دارد.
Sound data size	نشان دهنده مقدار فضای اشغال شده روی دیسک است.

زبانه Video: در قسمت های قبل برای ادغام یک فایل AVI با یک فایل صوتی این بخش توضیح داده شده است.

زبانه Display: در این زبانه می توانید کنترل هایی را که در هنگام بازشدن فایل در پنجره Data به نمایش در می آیند به دلخواه حذف یا اضافه کنید (شکل ۱۵ - ۱۰).



شکل ۱۵ - ۱۰ زبانه Display از کادر محاوره Properties

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ویرایش فرمت های صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۰

گزینه **Save as the default for all new windows**: انتخاب این گزینه باعث می شود کنترل های انتخاب شده برای سایر کادرهای محاوره نیز در نظر گرفته شوند.

۷-۲-۱۰ توسعه خلاصه اطلاعات

به منظور توسعه خلاصه اطلاعات، با استفاده از زبانه Summary در کادر محاوره Properties از دکمه Extended استفاده می شود (شکل ۱۶-۱۰).



شکل ۱۶-۱۰

با کلیک روی دکمه Extended، کادر محاوره Extended Summary باز خواهد شد که در قسمت Fields نام اطلاعاتی که در فایل شما می تواند وجود داشته باشد، نوشته شده است. هر قسمتی که دارای علامت ☒ باشد بیانگر این است که این عنوان در فایل شما فعال است و اطلاعات مربوط به آن در فایل شما نشان داده می شود.

نکته: در صورتی که *Fields* هیچ اطلاعاتی در خود نداشته باشد، پس از عنوان فایل، کلمه *Empty* به این معنی است که فیلد شامل هیچ اطلاعاتی نیست.

۷-۳-۱۰ تغییر مقادیر اولیه به یک مقدار جدید

- ۱- ویرایش فیلدها را در قسمت Extended Summary به دلخواه انجام دهید.
- ۲- روی دکمه Default کلیک کنید، از شما پرسیده خواهد شد که آیا می خواهید مقادیر اولیه را تغییر دهید

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ویرایش فرمت های صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۰

یا خیر؟

۳- با کلیک روی دکمه Yes اطلاعات مقادیر اولیه قبلی از بین خواهند رفت و مقادیر پیش فرض جایگزین مقادیر اولیه قبلی خواهند شد.

نکته: با تغییر مقادیر جدید، هر زمان که دکمه load را انتخاب کنید، مقادیر اولیه تغییر



یافته، load خواهند شد.

۸- ۱۰ اطلاعات اضافی جاسازی شده

در بخش های قبل در مورد اطلاعات اضافی جاسازی شده مواردی بیان شد که در این قسمت به معرفی آن ها می پردازیم:

محلی را که فایل در آن جا آرشیو شده است، نشان می دهد.	Archival Location (IARL)
نام هنرمندی که فایل را اجرا کرده است، نشان می دهد.	Artist (IART)
نام شخص، اشخاص یا سازمانی که مأموریت ساخت پروژه را برعهده داشتند، نشان می دهد.	Commissioned (ICMS)
توضیحات کلی درباره فایل یا موضوع فایل عنوان می شود.	Comments (ICMT)
اطلاعاتی درباره حق نشر File به کاربر ارائه می دهد.	Copyright (ICOP)
تاریخ ایجاد فایل ذخیره خواهد شد. Format لیست Date به صورت روز - ماه - سال است، علامت گذاری ماه ها و روزهای یک رقمی باید به صورتی باشد که در سمت چپ آن ها حتماً صفر قرار گیرد.	Creationdata (ICRD)
شرح یک تصویر یا صدا که Cut شده است.	Copped (ICRP)
اندازه زیرموضوع (Subject) اصلی فایل را نشان می دهد.	Dimensions (IDIM)
قرار گرفتن نقاط برحسب اینچ که دیجیتایزر (digitizer) استفاده می کند تا فایل را ایجاد کند.	Dots Per Inch (IDPT)
نام مهندسی را که روی فایل کار کرده است، نشان می دهد. در صورتی که دو مهندس روی فایل کار کرده باشند، با استفاده از علامت سمیکالن (;) یا یک Space می توانید نام این دو را از یکدیگر جدا کنید.	Engineer (IENG)
نوع رده بندی کار شده (genre) فایل را نشان می دهد.	Genre (IGNR)
واژه ها و کلمات کلیدی را نشان می دهد. برای جدا کردن واژه های کلیدی از علامت سمیکالن یا یک فاصله خالی استفاده کنید.	Keywords (IKEY)
نشان دهنده تغییراتی در وضوح آهنگ است که برای ایجاد فایل در دیجیتایزر (digitizer) مورد استفاده قرار می گیرد، فرمت این اطلاعات به سخت افزار مورد استفاده بستگی دارد.	Lightness (ILGT)
فرمت زیرموضوع اصلی فایل را نشان می دهد.	Medium (IMED)
نام و عنوان فایل را نشان می دهد.	Name / Title (INAM)
تعداد رنگ هایی را که برای digitize کردن File درخواست شده، نشان می دهد.	Palette Setting (IPLT)
نام عنوان فایل منبع اولیه در این قسمت نشان داده می شود.	Product (IPRD)

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ویرایش فرمت های صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۰-۶۲/۵۱

(ISBJ) Subject	موضوع فایل نشان داده می شود.
(ISFT) Software	نام نرم افزاری (software package) که فایل به وسیله آن ایجاد شده است، نمایش داده می شود.
(ISHP) Sharpness	تغییرات درون sharpness را که برای digitizer لازم است تا فایل را ایجاد کند، تشخیص می دهد. فرمت این اطلاعات وابسته به سخت افزاری است که از آن استفاده می کنید.
(ISRC) Source	نام شخص یا سازمانی که تهیه کننده فایل اصلی بوده است در این قسمت نمایش داده می شود.
(ISRF) Source Form	قالب اصلی اجرایی را که به صورت رقمی (digitize) تبدیل شده اند از قبیل Slide ، کاغذ، نقشه و غیره نشان می دهد. این قسمت لزوماً شبیه قسمت IMED نیست.
(ITCH) Technician	نام تکنسینی که فایل را به صورت digitize تبدیل کرده است در این قسمت نمایش داده می شود.
(DISP) Sound Scheme Title	عنوانی را که برای سیستم های صوتی مایکروسافت است، نشان می دهد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ویرایش فرمت های صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۰

خلاصه مطالب

در این واحد کار به توضیح مطالب زیر پرداخته شد:

- شناسایی اصول تغییر فرمت های صدا
- تبدیل فایل ها از Mono به Stereo و بالعکس
- قسمت های مختلف کادر محاوره Properties
- شناسایی اصول جای دادن اطلاعات خلاصه شده در فایل
- چگونگی توسعه خلاصه اطلاعات و ویرایش خلاصه اطلاعات Extended

واژه نامه

Convert
Default
Dither
Empty
Extended
Invert
Specified

تبدیل
پیش فرض
لرزیدن
خالی
توسعه دادن
معکوس
تعیین شده



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ویرایش فرمت های صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۰-۶۲/۵۱

آزمون نظری

۱- برای تبدیل فایل Mono به Stereo کدام مسیر را انتخاب می کنید؟

الف- Process → Channel Converter

ب- Process → Bit- Depth Converter

ج- Special → Mono to Stereo

د- Process → Mono to Stereo

۲- برای تغییر عمق بیت فایل کدام گزینه را انتخاب می کنید؟

الف- Process → Bit-Depth Converter

ب- Process → Channel Converter

ج- Special → Bit-Depth Converter

د- Special → Channel Converter

۳- در کدام زبانه کادر محاوره Properties می توانید اطلاعاتی درباره فایل جاری از قبیل نام فایل، محتوای فایل و... به دست آورید؟

الف- General ب- Summary ج- Format د- Video

۴- در زبانه Display کادر محاوره Properties چه اطلاعاتی را مشاهده می کنید؟

الف- در این زبانه اطلاعاتی درباره فایل جاری از قبیل نام فایل، محتوای فایل و ... وجود دارد.

ب- در این زبانه اطلاعات بیشتری را نسبت به زبانه General مشاهده می کنید.

ج- در این زبانه می توانید فرمت داده های صوتی را تغییر دهید.

د- در این زبانه می توانید کنترل هایی را که در هنگام بازشدن فایل در پنجره Data به نمایش در می آیند، حذف یا اضافه کنید.

۵- گزینه Equal loudness Contour در لیست بازشوی Noise shaping در کادر محاوره Bit-Depth

Converter چه عملی را انجام می دهد؟

الف- این گزینه باعث می شود که Noise به فرکانس های پایین منتقل شود.

ب- این گزینه باعث می شود که Noise به فرکانس های بالا منتقل شود.

ج- این گزینه باعث تقسیم شدن Noise به صورت مساوی در فرکانس های بالا و پایین می شود.

د- هیچ کدام

آزمون عملی

۱- یک فایل Mono را باز کرده و پس از انجام تنظیمات مربوطه آن را به Stereo تبدیل کنید.

۲- یک فایل صوتی را باز کرده و اطلاعات آن از قبیل Title و محلی را که فایل در آنجا آرشیو شده است تغییر دهید.



توانایی ضبط صدا

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۸	۴

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- توانایی ضبط صدا را داشته باشد.
- ۲- توانایی کارکردن با کلیه کادرهای محاوره مربوط به ضبط صدا را داشته باشد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ضبط صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۱-۶۲/۵۱

کلیات

ضبط صدا یکی از امکاناتی است که نرم افزار Sound Forge در اختیار کاربران قرار می‌دهد. در این واحد کار به چگونگی ضبط صدا و تنظیمات مربوط به آن می‌پردازیم.

۱-۱ ضبط صدا (Recording)

وسیله مناسب برای ضبط صدا از طریق دستگاه ورودی (میکروفن) است؛ برای استفاده از این ابزار، کافی است با کلیک روی دکمه Record در نوار ابزار Transport، این ابزار را فعال و آماده به کار کنید (شکل ۱-۱).



شکل ۱-۱

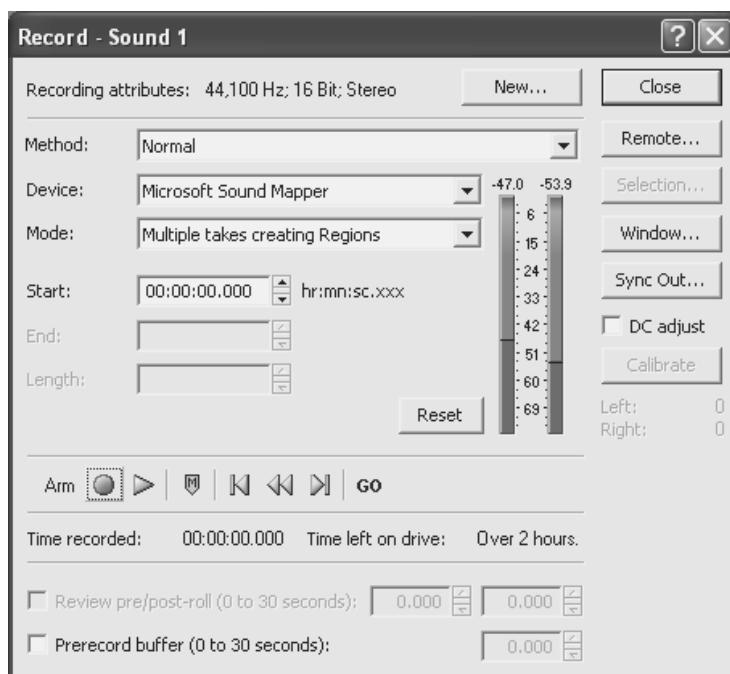
راه دیگر برای استفاده از ابزار Record، کلیک روی منوی Special و انتخاب زیرمنوی Transport و انتخاب گزینه Record از زیرمنو است (شکل ۱-۲).



شکل ۱-۲

با انتخاب ابزار Record، کادر محاوره Record باز می‌شود (شکل ۱-۳).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ضبط صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۱



شکل ۱۱-۳

۱۱-۲ ضبط کردن در یک پنجره جدید

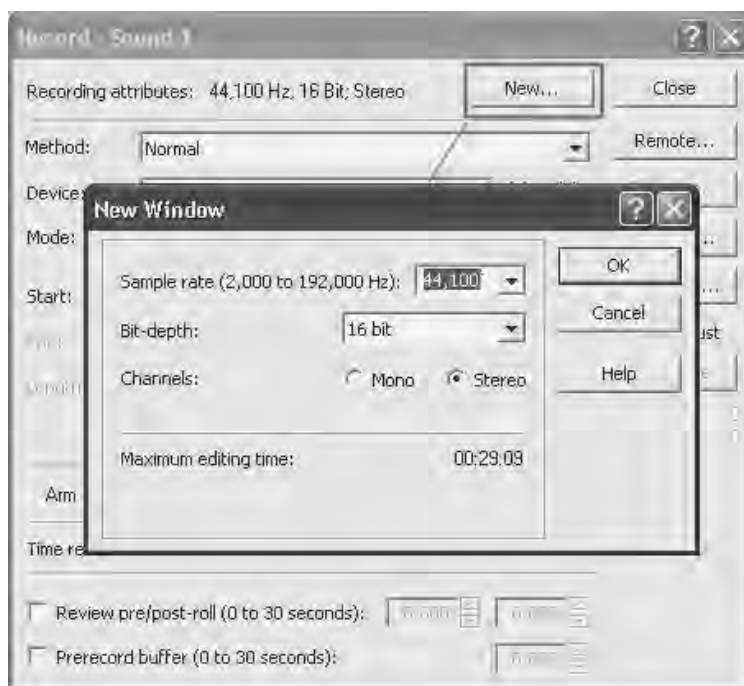
نرم‌افزار Sound Forge به صورت پیش‌فرض عمل ضبط را در محل جاری پنجره Data فعال انجام می‌دهد. در صورتی که بخواهید فایل ضبط شده در فایل جدیدی قرار بگیرد، پس از باز شدن کادر محاوره Record، در قسمت بالای کادر محاوره، دکمه‌ای به نام New وجود دارد که با کلیک روی این دکمه، کادر محاوره New Window باز خواهد شد، این کادر محاوره اجازه خواهد داد تا Sample rate، عمق بیت و نوع کانال فایل جدیدی را که می‌خواهید در آن Record انجام دهید، مشخص کنید (شکل ۱۱-۴).

نکته: با کلیک روی دکمه Window در کادر محاوره Record می‌توانید پنجره مقصد را مشخص

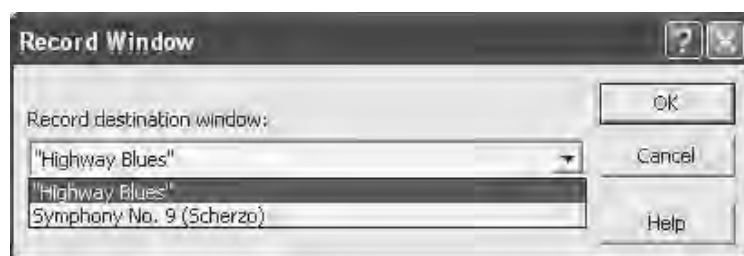


کنید (شکل ۱۱-۵).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ضبط صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۱



شکل ۱۱-۴



شکل ۱۱-۵

۱۱-۳ شروع عملیات Record (ضبط)

هنگامی که برای ضبط صدا آماده هستید و تمام اتصالات وصل شده‌اند، با کلیک روی دکمه Record می‌توانید صدای ورودی را ضبط کنید. برای متوقف کردن عمل Record و ذخیره کردن قسمت ضبط شده، روی دکمه Stop کلیک کنید.

در انتها می‌توانید با کلیک روی دکمه Close کادر محاوره Record را ببندید.

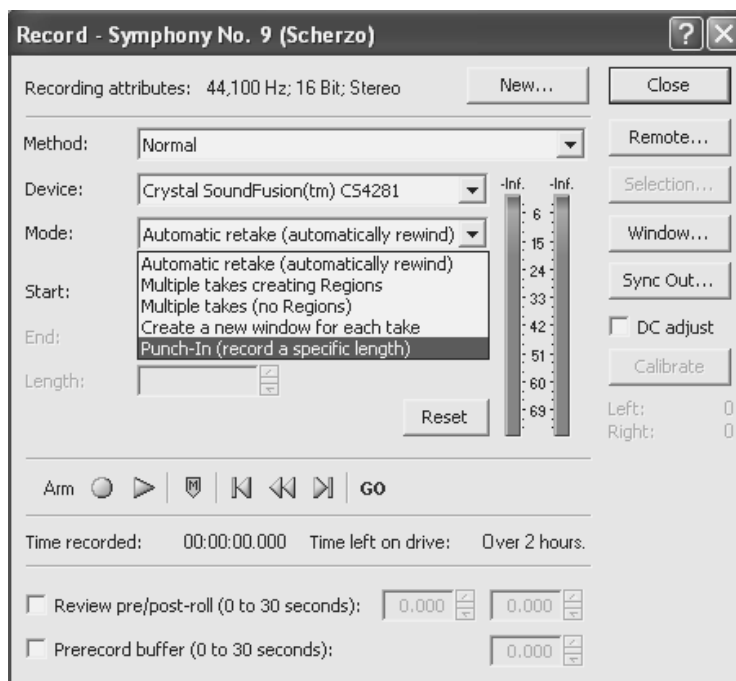
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ضبط صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۱

۴-۱۱ Overwrite

این قسمت توسط یک مثال بیان خواهد شد.

مثال:

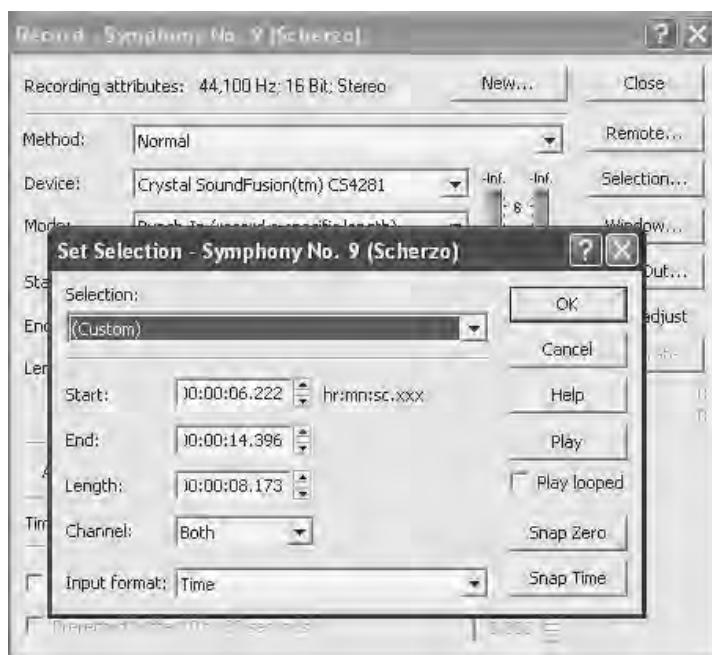
- ۱- فایل صوتی موردنظر را باز کنید.
- ۲- قسمتی از فایل را که می‌خواهید صدای ضبط شده به جای آن قرار گیرد، انتخاب کنید.
- ۳- روی دکمه Record از نوار Transport کلیک کنید تا کادر محاوره Record باز شود.
- ۴- در کادر محاوره Record از لیست بازشوی Mode گزینه Punch-In را انتخاب کنید (شکل ۶-۱۱).



شکل ۶-۱۱

- ۵- در این مرحله با کلیک روی دکمه Selection، کادر محاوره Set Selection ظاهر می‌شود که در ادامه می‌توانید قسمتی از فایل را که می‌خواهید صدای ضبط شده در آن قرار گیرد، انتخاب کنید (شکل ۷-۱۱).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ضبط صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۱



شکل ۷- ۱۱

- ۶- زمانی که برای ضبط صدا آماده شدید، روی دکمه Record در کادر محاوره Record کلیک کنید.
- ۷- عمل Record هنگامی که به انتهای محدوده موردنظر می‌رسد، به طور اتوماتیک متوقف خواهد شد.
- ۸- روی دکمه Close کلیک کنید تا کادر محاوره Record بسته شود.

واحد کار: ضبط صدا	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...
شماره شناسایی: ۱۱-۶۲/۵۱-۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱

خلاصه مطالب

- در این واحد کار چگونگی ضبط صدا بیان شد و در مورد عمل Overwrite شرح داده شد.

واژه نامه

Adjust

Device

Method

Special

تنظیم کردن، میزان کردن

وسیله

روش

ویژه ، مخصوص



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ضبط صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۱

آزمون نظری

۱- برای استفاده از کادر محاوره Record کدام مسیر را انتخاب می کنید؟

الف- Record → Transport → Special

ب- Record → Transport → نوار

ج- Record → Transport → View

د- گزینه های الف و ب صحیح هستند.

۲- برای اینکه بخواهید در کادر محاوره Record، پنجره جدیدی برای ضبط صدا باز کنید. کدام دکمه را انتخاب می کنید؟

الف- New ب- Window ج- Reset د- Remote

۳- نرم افزار Sound Forge به صورت پیش فرض کدام قسمت را به عنوان محلی که عملیات ضبط صدا در آنجا قرار خواهد گرفت، انتخاب می کند؟

الف- کادر محاوره جدیدی باز می کند.

ب- پنجره Data فعال

ج- از کاربر محل ضبط را می پرسد.

د- Clipboard

۴- چنانچه بخواهید بین پنجره های Data باز شده، یکی را به عنوان محل ضبط صدا قرار دهید کدام گزینه را انتخاب می کنید؟

الف- کلیک روی دکمه New

ب- کلیک روی دکمه Window

ج- پنجره Data موردنظر را فعال کرده، سپس کادر محاوره Record را باز می کنیم.

د- گزینه های ب و ج صحیح هستند.

۵- چنانچه پنجره Data فعال، محل ضبط صدا قرار گیرد، کدام گزینه درست است؟ (اشاره گر در ابتدای فایل است).

الف- صدای ضبط شده روی محتوای قبلی موجود در پنجره Data ضبط می شود.

ب- صدای ضبط شده در انتهای محتوای پنجره Data فعال قرار می گیرد.

ج- صدای ضبط شده در ابتدای محتوای پنجره Data فعال قرار گرفته و محتوای قبلی تغییری نمی کند.

د- صدای ضبط شده از محل اشاره گر به بعد در پنجره Data فعال قرار می گیرد و محتوای قبلی تغییری نمی کند.

آزمون عملی

۱- فایل جدیدی باز کرده و یک متن سه جمله ای ضبط کنید، سپس جمله دوم آن را تغییر دهید (روی جمله دوم، جمله دیگری ضبط کنید).

۲- چنانچه بخواهید با هر بار کلیک روی دکمه Record در کادر محاوره Record فایل جدیدی به صورت اتوماتیک باز شود چه می کنید؟



توانایی کار با توابع پردازش

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۷	۳

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- توانایی انجام یک افکت روی صدای موجود را داشته باشد.
- ۲- توانایی کار با تنظیمات پیش فرض Presets را داشته باشد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با توابع پردازش
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۲-۶۲/۵۱

کلیات

توابع پردازش نرم افزار Sound Forge شامل پردازشگرها و افکت‌هایی است که به وسیله آن‌ها می‌توانید در فایل صوتی مورد نظر خود تغییراتی اعمال کنید.

این Plug-In ها می‌توانند به بهبودی کیفیت صدا و ایجاد صداها یی گانه و بی‌مانند کمک کنند. نرم‌افزار Sound Forge از DirectX و افکت‌های VST کمپانی سونی و سایر کمپانی‌های مشابه، پشتیبانی می‌کند.

۱- ۱۲ اعمال پردازش‌های ساده و جلوه‌ها

منوهای Process, Effects, DX Favorites به شما این اجازه را می‌دهند که از Plug-In های موجود استفاده کنید.

برای اعمال یک افکت ابتدا باید داده‌ای را که می‌خواهید در آن عمل پردازش انجام پذیرد، انتخاب کنید.

نکته: در صورتی که هیچ داده‌ای انتخاب نشده باشد، عمل پردازش در همه فایل صورت



خواهد گرفت.

نکته: هنگامی که با فایل‌های Stereo کار می‌کنید، فقط منطقه انتخاب شده در کانال انتخاب



شده پردازش خواهد شد. بیشتر توابع می‌توانند در کانال‌های چپ، راست یا هر دو کانال اعمال شوند. همچنین در فایل‌های Stereo هر دو کانال باید از نظر طولی با یکدیگر یکسان باشند، بنابراین توابعی مانند Noise Gate, Time Stretch, Gapper/Snipper, Pitch Shift و... که متأثر از طول هر دو کانال هستند نمی‌توانند در یک کانال اعمال شوند.

در صورتی که بخواهید هر کدام از پردازش‌ها فقط در یک کانال اعمال شود، ابتدا باید فایل را به دو فایل Mono مجزا از هم تبدیل کنید. برای این کار می‌توانید یک کانال را انتخاب کرده، سپس با Drag کردن قسمت انتخاب شده به محیط کاری نرم افزار Sound Forge هر کدام از کانال‌ها را به یک فایل Mono مجزا تبدیل کنید. پس از انجام این کار می‌توانید افکت را در هر کدام از این کانال‌ها اعمال کنید و آنگاه دو کانال را در یک فایل Stereo با یکدیگر ادغام کنید.

مثال:

یک Plug-In را روی فایل اعمال کنید.

۱- یکی از فرامین را از منوی Process, Effects یا DX Favorites انتخاب کنید.

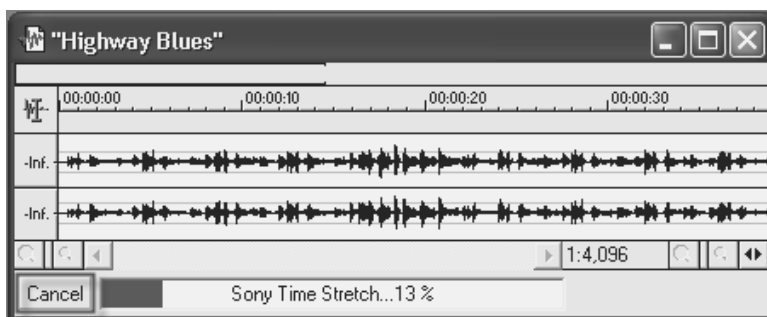
۲- سپس یکی از نمونه‌ها را از لیست Preset انتخاب کرده یا در صورتی که قسمت‌هایی برای تنظیم

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با توابع پردازش
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۲-۶۲/۵۱

- حالت‌های مختلف وجود دارد، با تنظیم این کنترل‌ها به تغییرات مورد نظر خود دست پیدا کنید.
- ۳- با کلیک روی دکمه Preview می‌توانید تغییرات به وجود آمده توسط افکت را بشنوید. همچنین با انتخاب گزینه Bypass می‌توانید صدا را بدون افکت اجرا کنید.
- ۴- در صورتی که می‌خواهید قسمت انتخاب شده را تغییر دهید، روی دکمه Selection کلیک کنید تا کادر محاوره Set Selection برای انتخاب قسمتی از فایل باز شود و سپس این کادر محاوره را ببندید.
- ۵- برای شروع پردازش روی دکمه OK کلیک کنید.

۱-۱- ۱۲ لغویک عملیات در حال پیشرفت

در هنگام پردازش، یک Progress Meter به نمایش در خواهد آمد که در قسمت پایین پنجره Data مشخص می‌شود. در صورتی که بخواهید به هر دلیلی عمل پردازش را متوقف کنید با کلیک روی دکمه Cancel در سمت چپ Progress Meter یا فشار دادن کلید Escape می‌توانید عمل پردازش را لغو کنید (شکل ۱-۱۲).



شکل ۱-۱۲

۲- ۱۲ شناسایی اصول کار با Preset

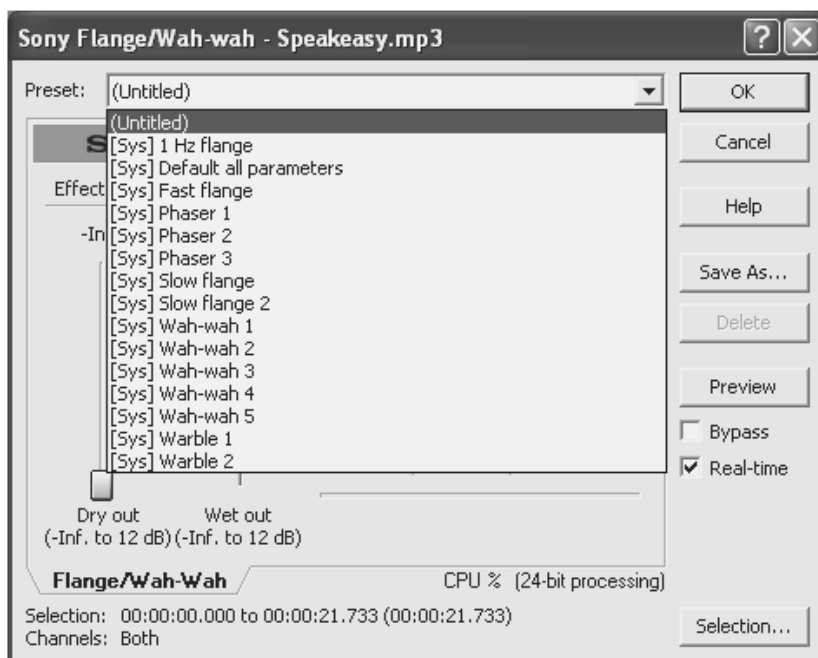
Preset ها اصولاً نمونه‌های آماده شده‌ای هستند که کمپانی سازنده نرم افزار برای تسهیل کار کاربر، به صورت از پیش تعریف شده آن‌ها را به وجود آورده است. این Preset ها از نظر زمانی نیز برای کاربر بسیار مهم هستند و مانع اتلاف وقت کاربر در انجام دقیق تنظیمات می‌شوند.

۱-۲- ۱۲ استفاده از یک Preset

هنگامی که می‌خواهید با استفاده از یک پردازشگر (Plug In) افکت یا جلوه‌ای را در فایل صوتی اعمال کنید، پس از انتخاب افکت یا پردازشگر مورد نظر، کادر محاوره پردازشگر باز خواهد شد که در آن تنظیماتی وجود دارد که توسط آن می‌توانید شدت یا چگونگی حالت پردازشگر یا افکت را تنظیم کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با توابع پردازش
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۲-۶۲/۵۱

در اغلب این پردازشگرها قسمتی به نام Preset وجود دارد که نمونه‌های از پیش تعریف شده‌ای در آن ذخیره شده است. با انتخاب هر کدام از نمونه‌ها می‌توانید تغییرات مورد نظر خود را به دست آورید. برای انتخاب هر کدام از نمونه‌ها کافی است روی قسمت Preset کلیک کنید تا تمام نمونه‌ها به نمایش در آیند (شکل ۲-۱۲).



شکل ۲-۱۲

با کلیک روی هر کدام از نمونه‌ها می‌توانید حالت هر نمونه را مشاهده کنید و پس از انتخاب حالت موردنظر، با کلیک روی دکمه OK پردازش را روی فایل صوتی اعمال کنید. همچنین در صورتی که نمی‌خواهید عمل پردازش روی فایل انجام گیرد و کادر محاوره پردازشگر بسته شود، می‌توانید با استفاده از دکمه Cancel کادر محاوره پردازشگر را ببندید.

۲-۲-۲ ایجاد و ذخیره سازی یک Preset

در صورتی که مایل به ایجاد یک Preset جدید باشید، می‌توانید حالت مورد نظر را با استفاده از میله لغزنده و تعیین مقدار کادرهای متن و تنظیم کنترل‌های دیگر به دست آورید. همچنین در صورتی که مایل به ذخیره‌سازی حالت دلخواه و تنظیم شده خود هستید، می‌توانید با کلیک روی دکمه Save As این کار را انجام دهید. با کلیک روی دکمه Save As کادر محاوره‌ای باز خواهد شد که در آن باید نام Preset جدید را وارد کنید

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	بیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با توابع پردازش
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۲

(شکل ۱۲-۳).



شکل ۱۲-۳

با وارد کردن نام جدید و کلیک روی دکمه OK می‌توانید Preset جدید را ذخیره کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	بیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با توابع پردازش
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۲

خلاصه مطالب

- در این واحد کار چگونگی اعمال یک افکت را روی صدای موجود بیان کردیم و در نهایت هم استفاده از تنظیمات پیش فرض و چگونگی ذخیره آن‌ها را بیان کردیم.

واژه نامه

انصراف

ترکیب کردن

تنظیمات از قبل تعریف شده

پیش نمایش

Cancel
Merge
Preset
Preview



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با توابع پردازش
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۲-۶۲/۵۱

آزمون نظری

۱- در صورتی که قسمتی را انتخاب نکرده باشید برای اعمال یک افکت چه اتفاقی روی می دهد؟

الف- عمل پردازش در همه فایل صورت خواهد گرفت.

ب- عمل پردازش انجام نمی شود.

ج- کادری باز شده و از کاربر می خواهد که محدوده ای را انتخاب کند.

د- هیچ کدام

۲- در صورتی که بخواهید هر کدام از پردازش ها فقط در یک کانال اعمال شود چه می کنید؟

الف- فایل را به دو فایل Mono مجزا از هم تبدیل می کنیم.

ب- هر کدام از کانال ها را به تنهایی انتخاب کرده و در محیط کاری نرم افزار درگ می کنیم.

ج- گزینه های الف و ب صحیح هستند.

د- هیچ کدام

۳- از Plug In های کدام منو می توانید استفاده کنید؟

الف- Effects

ب- Process

ج- Special

۴- برای لغو یک عملیات در حال پیشرفت چه می کنید؟

الف- فشار دادن کلید Escape صفحه کلید

ب- کلیک روی دکمه Cancel در قسمت پایین پنجره Data

ج- گزینه های الف و ب صحیح هستند.

د- هیچ کدام

۵- با کلیک روی کدام دکمه در کادر محاوره افکت، می توانید صدا را بدون افکت اجرا کنید؟

الف- Preview

ب- Bypass

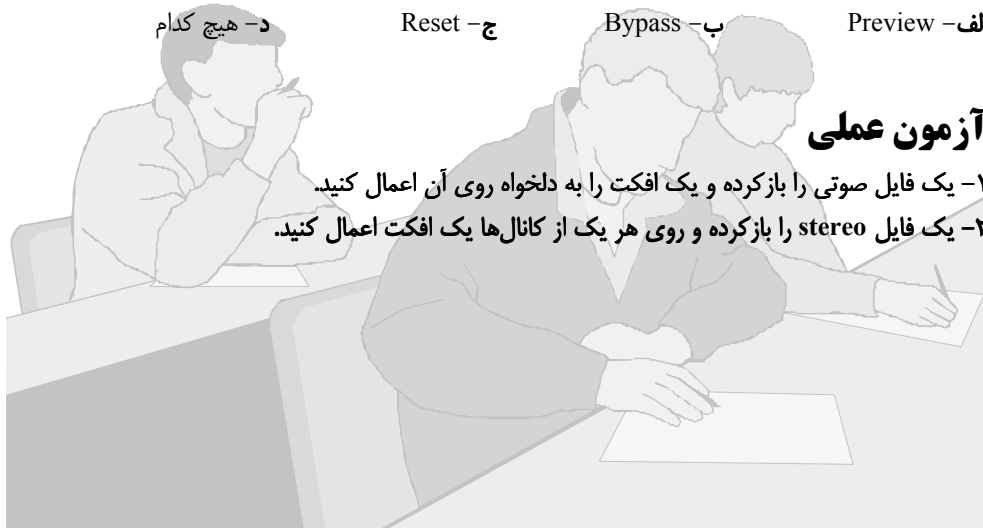
ج- Reset

د- هیچ کدام

آزمون عملی

۱- یک فایل صوتی را باز کرده و یک افکت را به دلخواه روی آن اعمال کنید.

۲- یک فایل stereo را باز کرده و روی هر یک از کانال ها یک افکت اعمال کنید.





توانایی پردازش صدا

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۶	۲

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- توانایی پردازش صدا را داشته باشد.
- ۲- توانایی ایجاد طنین روی اصوات را داشته باشد.
- ۳- توانایی شناسایی مدت زمان و زیر و بمی صدا را داشته باشد.
- ۴- توانایی ترکیب صداها را به صورت ساده داشته باشد.

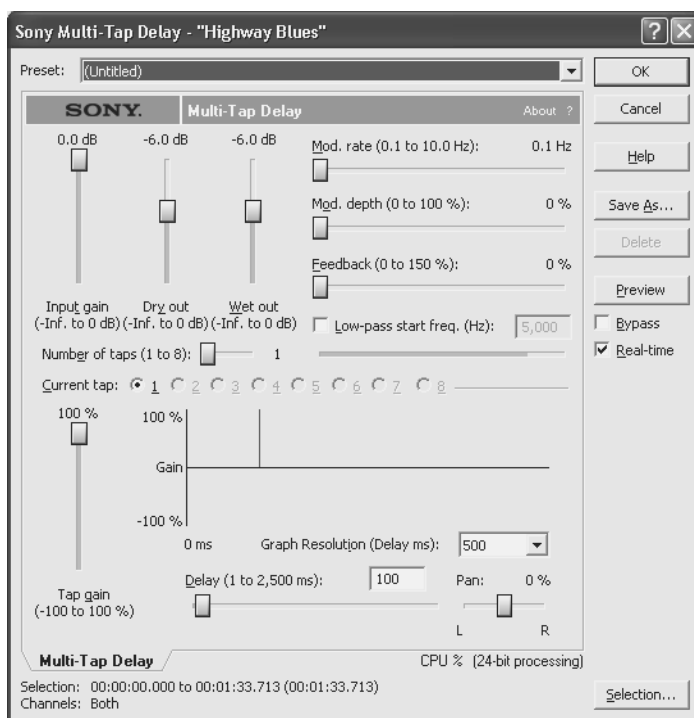
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: پردازش صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۳-۶۲/۵۱

کلیات

در این واحد کار اصول تأخیر و پژواک دادن به صدا و چگونگی انجام تنظیمات آن بیان خواهد شد.

۱-۱۳ تأخیر چند ضربتی

برای استفاده از این ابزار، از منوی Effects گزینه Echo/Delay را انتخاب کنید. سپس با انتخاب گزینه Multi-Tap افکت ایجاد تأخیر چند ضربتی را روی فایل اعمال کنید (شکل ۱-۱۳).
 ابزار ایجاد تأخیر چند ضربتی به شما این امکان را می‌دهد که قالب‌هایی از مجموعه تأخیرها در میان تأخیرهای گسسته مختلف ایجاد کنید.
 هر کدام از تأخیرهای چند ضربتی برای خود، زمان تأخیر، دامنه و کنترل‌هایی دارند.



شکل ۱-۱۳

۱-۱۳-۱ چگونگی استفاده از تأخیر چند ضربتی

مثال:

۱- ابتدا کادر محاوره Sony Multi-Tap Delay را باز کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: پردازش صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۳-۶۲/۵۱

۲- یکی از Preset ها را از لیست انتخاب یا کنترل ها را به دلخواه خود تنظیم کنید.

با حرکت دادن دکمه لغزنده Input gain می توانید gain مورد نظر را که قبل از پردازش برای سیگنال مشخص می شود، تعیین کنید.

با حرکت دادن دکمه لغزنده Dry out می توانید level سیگنال های پردازش نشده ای را که در قسمت خروجی قرار است میکس شود، تعیین کنید.

- با حرکت دادن دکمه لغزنده Wet out می توانید level سیگنال های پردازش شده ای را که در قسمت خروجی قرار است میکس شوند، تعیین کنید.

تعداد ضربه ها (tapها) را از قسمت Number of taps تعیین کنید.

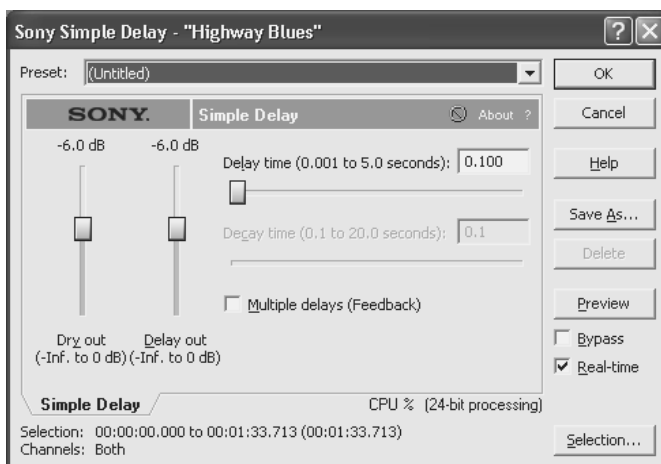
با انتخاب گزینه Low-pass start freq.(Hz) و حرکت دادن دکمه لغزنده می توانید فرکانس های بالا را فیلتر کنید.

۳- بعد از تنظیمات مربوطه روی دکمه OK کلیک کنید.

۲-۱۳ حالت تأخیر ساده

می توانید با استفاده از افکت تأخیر ساده (Delay Simple)، جلوه های ماهرانه و جالبی مانند اکوهای Back Slap و سایر افکت های متنوع و جالب را تولید کنید.

از طریق منوی Effects و زیرمنوی Echo/Delay، گزینه Simple را انتخاب کنید (شکل ۲-۱۳).



شکل ۲-۱۳ کادر محاوره Sony Simple Delay

یکی از Preset ها را انتخاب کنید یا به صورت دلخواه کنترل ها را تنظیم کنید.

با حرکت دادن دکمه لغزنده Dry out می توانید level سیگنال پردازش نشده ای را که در خروجی می خواهد

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: پردازش صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۳-۶۲/۵۱

میکس شود، مشخص کنید.

با حرکت دادن دکمه لغزنده Delay out می توانید level سیگنالی را که تأخیر داده شده است و می خواهد در خروجی میکس شود، مشخص کنید.

برای تعیین زمان تأخیر، مقدار قسمت Delay Time را مشخص کنید. با این کار مقدار وقفه بین سیگنال های تأخیر داده شده، مشخص خواهد شد.

۳-۱۳ پویایی چند بانده

ابزار پویایی چند بانده (Multi Band Dynamics) اصولاً یک Compressor است که فقط بر باندهای فرکانسی معینی تأثیر می گذارد. امکانات برای این نوع از Compressor ها زیاد است. اما بیشتر کاربردهای عمومی برای از بین بردن صدای هیس (صدای S) و کوبش ها (ضربه های صدای P) یا استحکام دادن به کوبش در یک میکس بدون استفاده از EQ (Equalizer) است.

هنگام استفاده از این افکت در برنامه هایی که از صفحه های چند خصوصیتی (Multiple Property Pages) پشتیبانی می کنند، کاربرها می توانند قابلیت ویرایش یک مجموعه از چهار باند متمایز را داشته باشند. برنامه های میزبان یک سری از مفاهیم را فراهم می کنند تا توانایی گزینش مقادیر و تقاطع بین کانال ها را ایجاد کنند.

۱-۳-۱۳ اعمال پویایی چند بانده

مثال:

۱- از منوی Effects، گزینه Dynamics را انتخاب کنید، سپس از زیرمنوی مربوطه، گزینه Multi Band

را انتخاب کنید. کادر محاوره Sony Multi - Band Dynamics باز خواهد شد (شکل ۳-۱۳).

۲- از لیست بازشوی Preset یک مورد را انتخاب یا کنترل ها را به دلخواه تنظیم کنید:

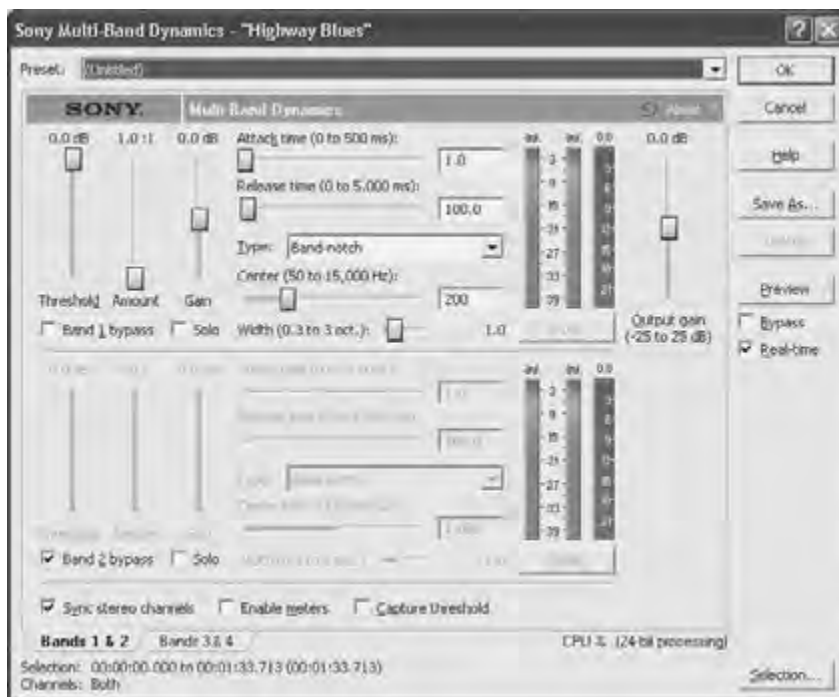
با حرکت دکمه لغزنده Threshold می توانید level را در موقعیت اولیه پردازشگر پویا روی سیگنال تنظیم کنید.

با حرکت دکمه لغزنده Amount، مقدار فشردگی اعمال شده روی یک باند را هنگامی که مقدار آن فراتر از مقدار سطح Threshold باشد، تعیین می کنید.

با حرکت دکمه لغزنده Gain باعث تنظیم Gain سراسری اعمال شده در یک باند پس از انجام عمل فشرده سازی خواهید شد.

۳- بعد از تنظیمات مربوطه روی دکمه OK کلیک کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: پردازش صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۳-۶۲/۵۱



شکل ۳-۱۳ کادر محاوره Sony Multi-Band Dynamics

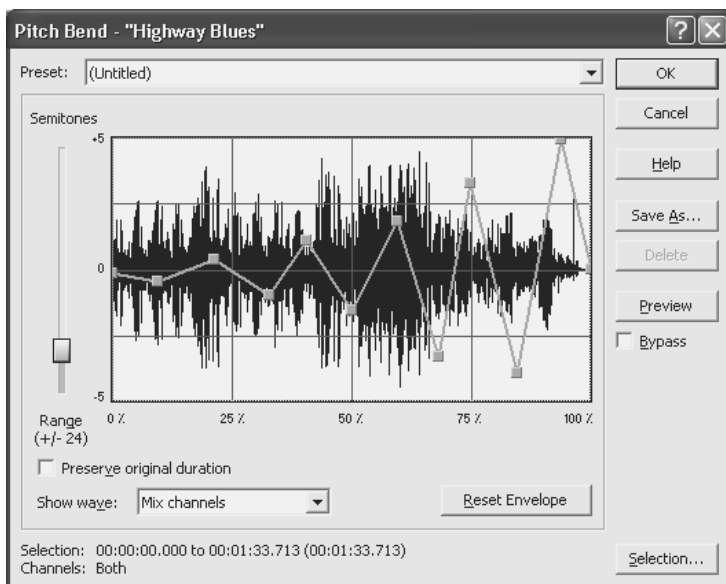
۴-۱۳ تعدیل زیر و بمی صدا با تغییر Duration

از منوی Effects، گزینه Pitch را انتخاب کنید، سپس عملگر Bend را از زیرمنو انتخاب کنید تا زیر و بمی صدای یک Selection را تغییر دهید (شکل ۴-۱۳).
عملگر Bend به شما کمک می‌کند که یک Envelope رسم کنید تا مقدار زیر و بمی صدای یک فایبل صوتی را در طول زمان، کاهش یا افزایش دهید.

مثال:

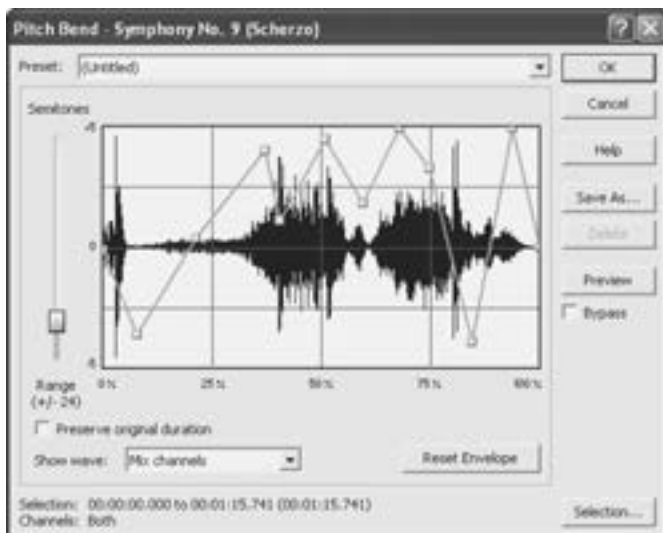
- ۱- از منوی Effects، گزینه Pitch را انتخاب کنید، سپس از زیرمنو گزینه Bend را انتخاب کنید.
 - ۲- با کشیدن دکمه لغزنده Range، ماکزیمم و مینیمم تغییر زیر و بمی صدا تعیین می‌شود.
 - ۳- Envelope را طوری تنظیم کنید تا به حالت دلخواه شما تبدیل شود.
- نقاط (Points Envelope) را به سمت بالا یا پایین بکشید تا تنظیم شوند. برای ایجاد یک نقطه جدید Envelope روی محیط نمایش نمودار دابل کلیک کنید. برای پاک کردن یک نقطه Envelope، روی نقطه مورد نظر کلیک راست کنید، سپس از منوی میانبر گزینه Delete را انتخاب کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: پردازش صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۳-۶۲/۵۱



شکل ۴-۱۳

برای انتقال تمام نقاط Reset Envelope، کلیدهای Ctrl+A را فشار دهید، پس از انتخاب شدن همه نقاط، می‌توانید به وسیله ماوس تمامی نقاط را حرکت دهید (شکل ۵-۱۳).



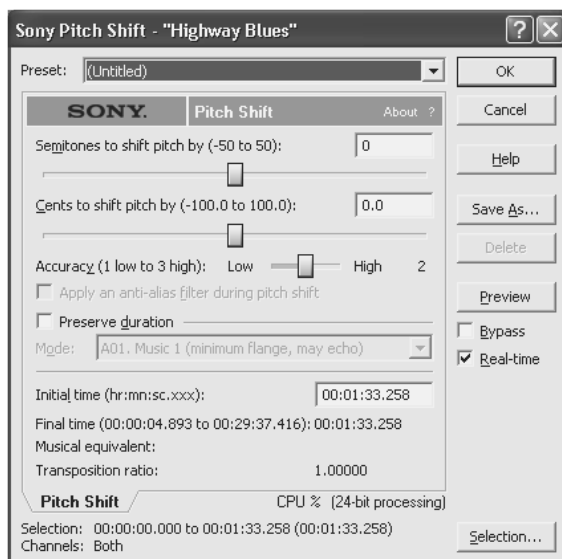
شکل ۵-۱۳

۴- روی دکمه OK کلیک کنید تا تغییرات روی فایل انجام شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهراتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: پردازش صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۳-۶۲/۵۱

۱-۴-۱۳ عمل Shift

از منوی Effects گزینه Pitch را انتخاب کرده، سپس از زیرمنو گزینه Shift را انتخاب کنید (شکل ۱۳-۶).



شکل ۱۳-۶ کادر محاوره Sony Pitch Shift

عملگر Shift به شما کمک می‌کند تا زیر و بمی صدا را با یا بدون حفظ Duration قسمت انتخاب شده (Selection) تغییر دهید.

۵-۱۳ ترکیب ساده

در این قسمت می‌توانید یک Waveform ساده که دارای شکل معین، زیربومی صدا و طول است، ایجاد کنید.

مثال:

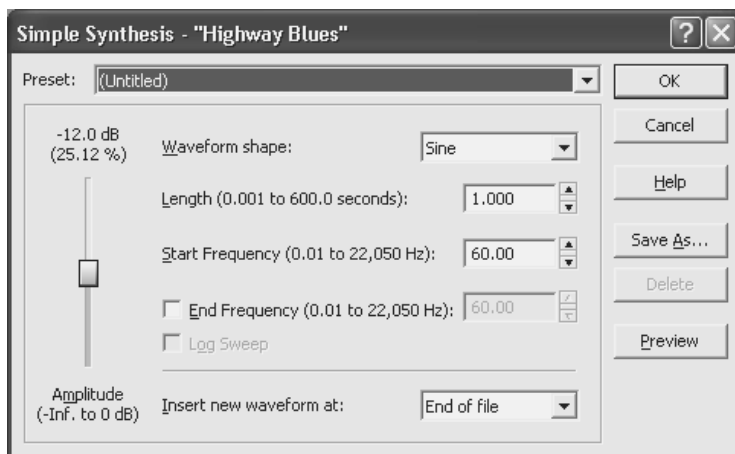
۱- از منوی Tools، گزینه Synthesis را انتخاب، سپس از زیرمنو گزینه Simple را انتخاب کنید (شکل ۱۳-۷).

۲- یکی از شکل‌ها را از لیست Waveform shape انتخاب کنید تا یک شکل برای عملگر جاری Waveform مشخص شود.

۳- در قسمت Length، طول Waveform را که قرار است، ساخته شود (بر حسب ثانیه) مشخص کنید.

۴- در قسمت Start Frequency، فرکانسی را که برای Waveform می‌خواهید ایجاد کنید، مشخص کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: پردازش صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۳-۶۲/۵۱



شکل ۷-۱۳

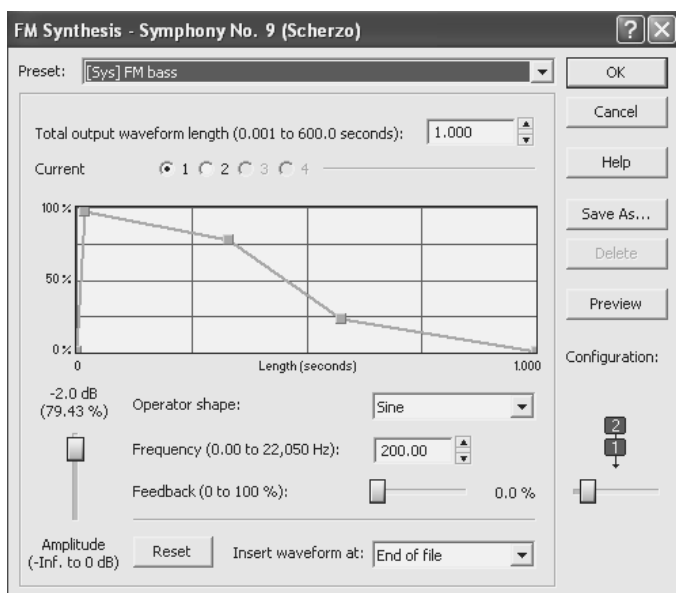
- ۵- اگر می‌خواهید محدوده‌ای از فرکانس‌ها را بردارید، گزینه End Frequency را انتخاب کرده و در کادر مقابل آن فرکانس پایانی را مشخص کنید.
- ۶- با کشیدن دکمه لغزنده Amplitude می‌توانید رأس (حداکثر) محدوده Waveform را مشخص کنید.
- ۷- انتخاب یک موقعیت از لیست Insert new waveform at باعث می‌شود مکانی که Waveform ایجاد کرده درون پنجره Data قرار گیرد.
- ۸- با کلیک روی دکمه OK می‌توانید تغییرات انجام شده را اعمال کنید.

۶-۱۳ تولید یک Waveform

مثال:

- ۱- از منوی Tools گزینه Synthesis را انتخاب کنید، سپس از زیرمنو گزینه FM را انتخاب کنید (شکل ۸-۱۳).
- ۲- در کادر Total output waveform length، طول Waveform ایجاد شده را بر حسب ثانیه وارد کنید.
- ۳- با کشیدن تنظیم‌کننده Configuration ترتیب‌بندی و شماره عملگرهایی را که مورد استفاده قرار می‌گیرند، تعیین کنید.
- ۴- اصلاح هر عملگر به دلخواه کاربر است.
- ۵- از لیست Insert waveform at یک موقعیت (Position) را به دلخواه انتخاب کنید تا جایی را که می‌خواهید Waveform درون پنجره Data جاری قرار گیرد، مشخص شود.
- ۶- روی دکمه OK کلیک کنید تا تغییرات اعمال شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: پردازش صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۳-۶۲/۵۱



شکل ۸-۱۳

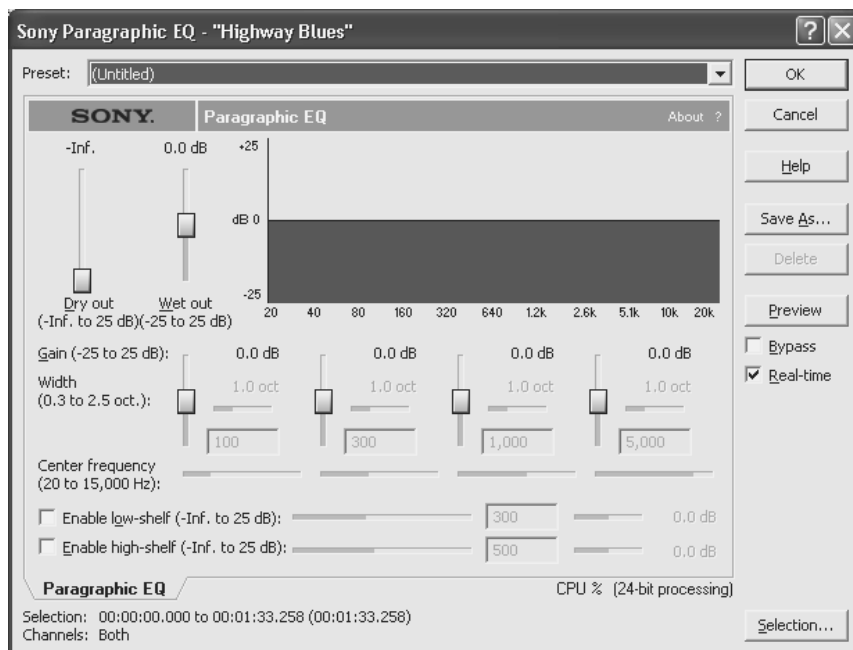
۷-۱۳ پاراگرافیک EQ

پاراگرافیک EQ یک قسمت از مجموعه شش بخشی فیلترهای پارامتری قابل انعطاف است. چهار باند مستقل فیلترها به شما در افزایش یا کاهش دامنه تناوب خاص (Specific Frequency Range) کمک خواهد کرد. در مجموع، دو فیلتر قفسه‌ای (shelving) به شما این اجازه را می‌دهند تا مقدار بالا و پایین بودن فرکانس‌ها را در عمل ضبط صدا، کنترل کنید. یک گراف تناوب Gain، تأثیر تمام فیلترهای ترکیب شده را نشان می‌دهد، همچنین پیش نمایش فایبل نهایی را آسان تر می‌کند.

مثال:

۱- با استفاده از منوی Process، گزینه EQ را انتخاب، سپس گزینه Paragraphic را از زیرمنو انتخاب کنید (شکل ۹-۱۳).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: پردازش صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۳-۶۲/۵۱



شکل ۹-۱۳

۲- از لیست بازشوی Preset یک مورد را انتخاب یا کنترل‌ها را به دلخواه تنظیم کنید:

با حرکت دکمه لغزنده Dry out، Level سیگنال‌های پردازش نشده را که در خروجی میکس خواهند شد، تنظیم کنید.

با حرکت دکمه لغزنده Wet out، Level سیگنال‌های پردازش شده را که در خروجی می خواهند میکس شوند، تنظیم کنید.

با حرکت دکمه لغزنده Gain مقدار بالا بردن یا بریدن هر باند را مشخص می کنید.

با کشیدن تنظیم کننده Width، می‌توانید تعداد اکتاوها را (قرار گرفته شده روی مرکز فرکانس انتخاب شده) که در عمل فیلتر کردن تأثیر خواهند داشت، مشخص کنید.

۳- بعد از انجام تنظیمات مربوطه روی دکمه OK کلیک کنید تا تنظیمات روی فایل اعمال شود.

۸-۱۳ گرافیک EQ

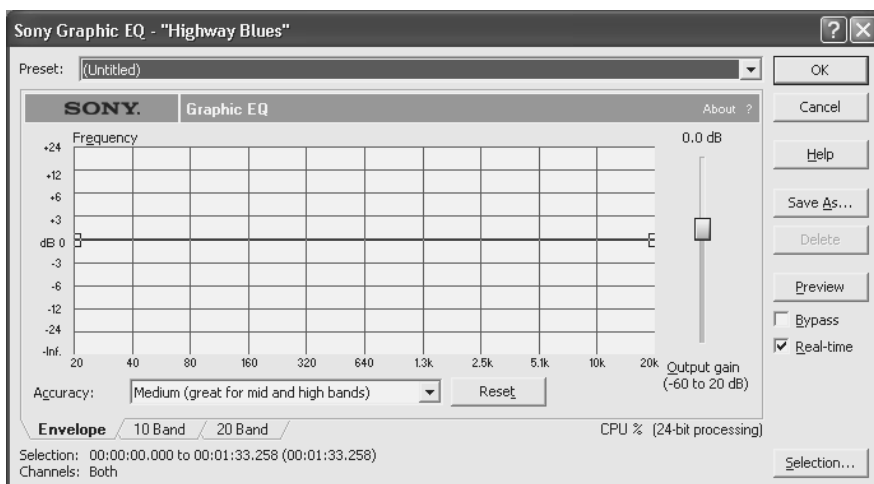
گرافیک EQ یک Plug-in پر قدرت است که به شما در دوختن صدا با باندهای Pre Defined یا یک گراف Envelope تعریف شده توسط کاربر، کمک می‌کند. گرافیک EQ درون سه زبانه تقسیم می‌شود: Envelope، باند 10 و باند 20.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: پردازش صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۳-۶۲/۵۱

۸-۱- ۱۳ استفاده از گراف Envelope

مثال:

۱- از منوی Process، گزینه EQ را انتخاب و از زیر منوی آن گزینه Graphic را انتخاب کنید (شکل ۱۰-۱۳).



شکل ۱۰-۱۳

۲- یک Preset از لیست بازشو انتخاب کنید.

۳- روی زبانه Envelope کلیک کنید.

۴- گراف Envelope را تنظیم کنید:

جعبه‌های کوچک (Envelope Box) را به بالا یا پایین بکشید. هنگامی که Envelope در زیر خط وسط باشد، سیگنال‌های متناظر سطح تناوب نازک هستند. هنگامی که Envelope در بالای خط اصلی است، سیگنال تقویت شده است.

برای ایجاد یک نقطه Envelope، روی هر نقطه از Envelope کلیک کنید.

برای حذف یک نقطه Envelope، روی آن کلیک راست یا دابل کلیک کنید. برای انتقال همه نقاط Envelope، کلیدهای Ctrl+A را فشار دهید، پس از انتخاب همه نقاط می‌توانید آن‌ها را حرکت دهید.

برای شدن گراف دکمه Reset را کلیک کنید.

۵- یکی از گزینه‌ها را از لیست Accuracy انتخاب کنید تا یک توازن بین فیلتر ساختگی و سرعت پردازش معین شود.

۶- با کشیدن دکمه لغزنده Output gain در صورتی که بخواهید می‌توانید یک Gain بعد از پردازش اعمال کنید.

۷- روی دکمه OK کلیک کنید تا تنظیمات اعمال شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: پردازش صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۳-۶۲/۵۱

۲-۸-۱۳ استفاده از باند EQ 10 یا 20

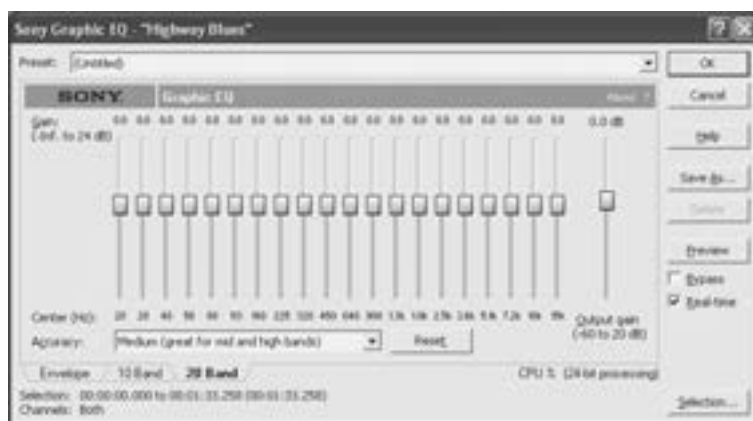
دکمه‌های لغزنده برای فرکانس‌های بالا هنگامی که با فایل‌هایی با Sample Rate پایین کار می‌شود غیر قابل دسترسی هستند.

مثال:

۱- کادر محاوره Graphic EQ را باز کنید.

۲- یک Preset از لیست انتخاب کنید.

۳- روی زبانه 10 Band یا 20 Band کلیک کنید (شکل ۱۱-۱۳).



شکل ۱۱-۱۳

۴- با حرکت دادن دکمه‌های لغزنده Frequency Band می‌توانید فرکانس باند انتخاب شده را افزایش یا کاهش دهید.

۵- یکی از گزینه‌ها را از لیست Accuracy انتخاب کنید تا یک Balance (توازن) بین دقت فیلتر و سرعت پردازش برقرار شود.

۶- با کشیدن دکمه لغزنده Output gain در صورت تمایل می‌توانید بعد از پردازش یک Gain اعمال کنید.

۷- روی دکمه OK کلیک کنید تا تنظیمات اعمال شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: پردازش صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۳-۶۲/۵۱

خلاصه مطالب

- در این واحد کار تأخیر چند ضربتی را بیان کردیم و در ادامه پویایی چند بانده را شرح دادیم و در نهایت مانیتور کردن ورودی یا خروجی بیان شد و عملگرهای Bend، Shift و پارامتر EQ نیز تعریف شد.

واژه نامه

Carrier	موج حامل
Compressor	فشرده سازی
Distortion	اعوجاج، تحریف
Dramatic	نمایشی
Duration	مدت زمان
Envelope	پوشش ، محفظه
Natural	طبیعی
Position	موقعیت
Sweep	عمل زدودن
Synthesis	ترکیب
Time Release	زمان آزاد سازی
Variety	تنوع ، گوناگونی



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: پردازش صدا
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۳-۶۲/۵۱

آزمون نظری

۱- برای فعال کردن کادر محاوره Multi-Tap Delay کدام مسیر را انتخاب می کنید؟

الف - Effects → Pitch → Bend

ب - Effects → Echo/Delay → Multi-Tap

ج - Effects → Pitch → Multi-Tap

د - Effects → Dynamics → Multi-Tap

۲- با استفاده از کدام قسمت در کادر محاوره Multi-Tap Delay می توانید level سیگنال های پردازش

نشده های را که قرار است در قسمت خروجی میکس شود، تعیین کنید؟

الف - Input gain ب - Dry out ج - Wet out د - Feedback

۳- از طریق کدام مسیر می توانید کادر محاوره Simple Delay را فعال کنید؟

الف - Effects → Echo/Delay → Simple

ب - Effects → Dynamics → Simple

ج - Effects → Pitch → Simple

د - Tools → Synthesis → Simple

۴- از طریق کدام مسیر می توانید یک Waveform ساده ایجاد کنید (فعال کردن کادر محاوره Simple Synthesis)؟

الف - Effects → Delay → Echo → Simple

ب - Effects → Pitch → Simple

ج - Tools → Synthesis → Simple

د - Tools → Statistics → Simple

۵- کادر محاوره Graphic EQ دارای چه زبانه هایی است؟

الف - Envelope ب - 10 Band ج - 20 Band د - همه موارد

آزمون عملی

کلیه مثال های این واحد کار را تکرار کنید.





توانایی کار با Regions List و Playlist

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۵	۲

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- توانایی استفاده از Playlist را داشته باشد.
- ۲- توانایی ایجاد و سازمان‌دهی فضاها را داشته باشد.
- ۳- توانایی استفاده از نشانه‌ها و ویرایش آن‌ها را داشته باشد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Regions List و Playlist
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۴-۶۲/۵۱

کلیات

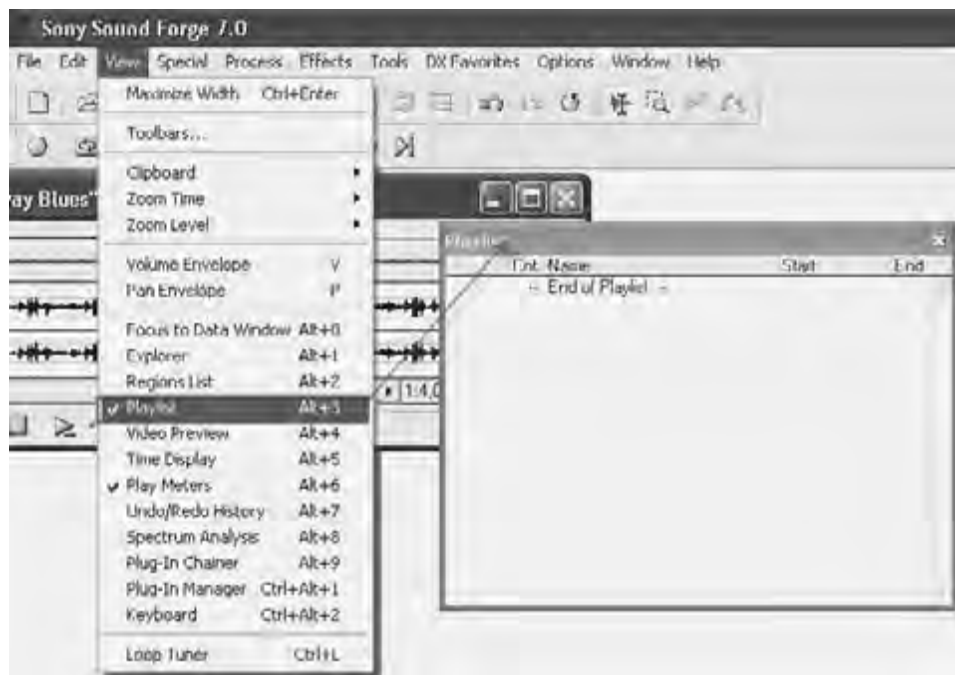
از جمله مزایای استفاده از Playlist این است که بتوانید روی مناطق (Regions) دلخواه تغییرات موردنظر را آسان تر و سریع تر اعمال کنید.

۱-۱۴ مزایای استفاده از Playlist

- اضافه کردن مناطق جدید به لیست پخش
- تغییر ترتیب مناطق
- حذف کردن منطقه موردنظر

۲-۱۴ استفاده از Playlist برای ویرایش

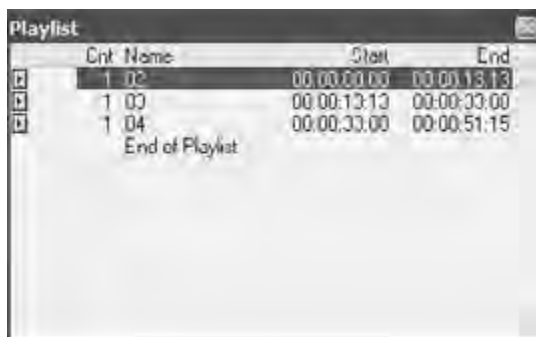
همان طور که در بخش قبلی اشاره شده استفاده از Playlist این امکان را فراهم می سازد تا بتوانید اصلاحات دلخواه خود را سریعاً بدون تغییر در فایل صوتی اصلی امتحان کنید.
برای باز کردن کادر محاوره Playlist، از منوی View زیرگزینه Playlist را انتخاب کنید (شکل ۱-۱۴).



شکل ۱-۱۴

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Regions List و Playlist
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۴-۶۲/۵۱

بعد از باز شدن کادر محاوره Playlist، نوبت آن می‌رسد که مناطق موردنظر را به این کادر محاوره انتقال دهید. برای این منظور ابتدا باید منطقه موردنظر را انتخاب کرده و سپس آن را به داخل کادر محاوره Playlist درگ کنید. در کادر محاوره باز شده در بخش Name نام دلخواه را وارد کرده و روی OK کلیک می‌کنید. شایان ذکر است که برنامه Sound Forge هیچ محدودیتی برای تعداد مناطقی که می‌توانید به این لیست اضافه کنید، ندارد. در شکل ۲-۱۴ تعدادی از Regionها که به Playlist اضافه شده‌اند، نشان داده شده است.



شکل ۲-۱۴

برای شنیدن Regionهایی که در Playlist قرار دارند، بعد از انتخاب هر کدام روی دکمه Play که در سمت چپ آن قرار گرفته است، کلیک کنید. این عمل باعث می‌شود تا منطقه موردنظر، اجرا شده و همچنین مناطقی که بعد از آن قرار گرفته‌اند نیز یکی پس از دیگری به طور اتوماتیک اجرا شوند. برای انجام عملیات ویرایشی روی منطقه موردنظر کلیک راست کرده و از منوی باز شده گزینه دلخواه را انتخاب کنید.

زمانی که تغییرات را اعمال کردید باید آن تغییرات را به فایل اصلی نیز اعمال کنید. اما این تغییرات روی فایل اصلی اعمال نمی‌شوند. برای این منظور روی فهرست Playlist کلیک راست کرده و از منوی باز شده گزینه Convert to New را انتخاب می‌کنید (شکل ۳-۱۴).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Regions List و Playlist
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۴-۶۲/۵۱



شکل ۳-۱۴

این عمل باعث می شود تا یک فایل جدید که تغییرات روی آن اعمال شده است، ایجاد شود.

۳-۱۴ ایجاد و سازماندهی Region ها

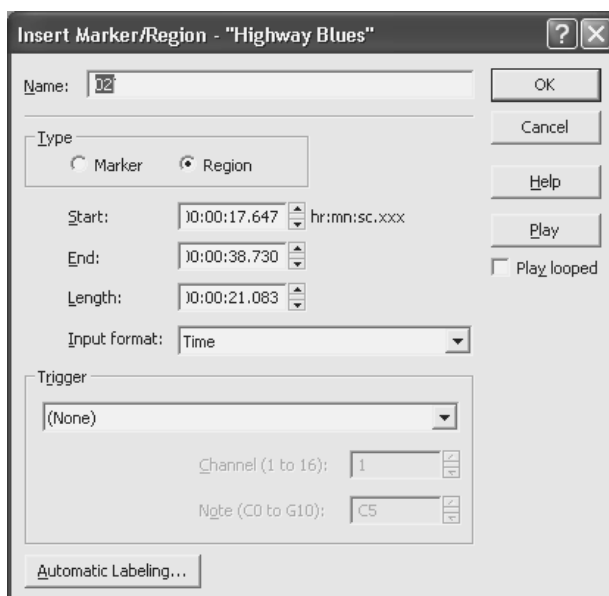
استفاده از منطقه ها (Regions) می تواند برای نشان دادن نقاط ویرایش اطلاعاتی که می خواهید با فایل نگهداری شود مؤثر باشد. به بیان دیگر منطقه ها همانند برچسب هایی هستند که در طول یک فایل صوتی قرار گرفته اند و باعث می شوند که دسترسی به بخش های خاصی از فایل سریع تر انجام گیرد. برای ایجاد یک منطقه (Region) ابتدا باید محدوده دلخواه خود را به حالت انتخاب درآورده و سپس از منوی Special گزینه Insert Region را انتخاب کنید (شکل ۴-۱۴).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Regions List و Playlist
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۴-۶۲/۵۱



شکل ۴-۱۴

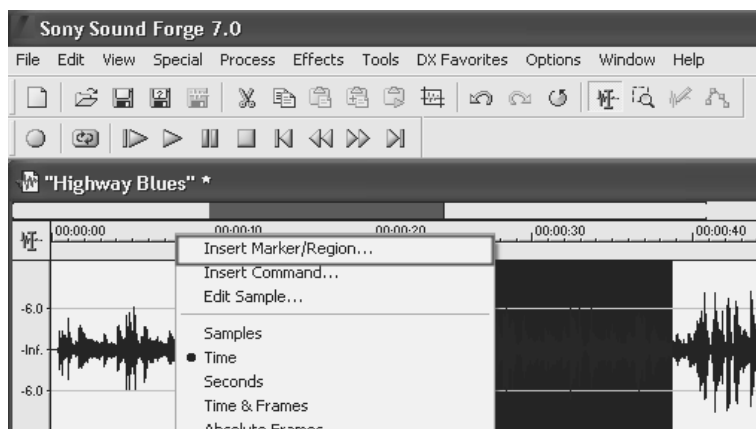
زمانی که کادر محاوره Insert Marker/Region روی صفحه ظاهر شد، در کادر متنی Name نام موردنظر خود را برای منطقه وارد کرده و سپس روی دکمه OK کلیک می‌کنید (شکل ۵-۱۴).



شکل ۵-۱۴ کادر محاوره Insert Marker/Region

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Regions List و Playlist
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۴-۶۲/۵۱

راه ساده‌تر برای ایجاد یک منطقه استفاده از کلید میانبر R است. بدین ترتیب که بعد از انتخاب محدوده موردنظر کلید R را از صفحه کلید فشار دهید. همچنین می‌توانید بعد از انتخاب محدوده روی خط‌کش زمان واقع در بالای پنجره Data کلیک راست کرده و از منوی باز شده گزینه Insert Marker/Region را انتخاب کنید (شکل ۶-۱۴).



شکل ۶-۱۴

۱-۳-۱۴ ایجاد منطقه به صورت اتوماتیک

قابلیت Auto Region این امکان را فراهم می‌سازد تا بتوانید در کل فایل صوتی مناطقی را به طور اتوماتیک ایجاد کنید. به این منظور از منوی Tools گزینه Auto Region را انتخاب کنید تا کادر محاوره مربوط به آن روی صفحه نمایان شود (شکل ۷-۱۴).

می‌توانید از لیست بازشوی Preset که تنظیمات از پیش ساخته شده را شامل می‌شود، گزینه موردنظر را انتخاب کرده و روی دکمه OK کلیک کنید.

در صورتی که نخواهید از این تنظیمات از پیش‌ساخته، استفاده کنید باید با استفاده از پارامترهای موجود در کادر محاوره Auto Region تنظیم دلخواه خود را ایجاد کرده و روی فایل اعمال کنید. در ادامه گزینه‌های این کادر محاوره شرح داده شده است:

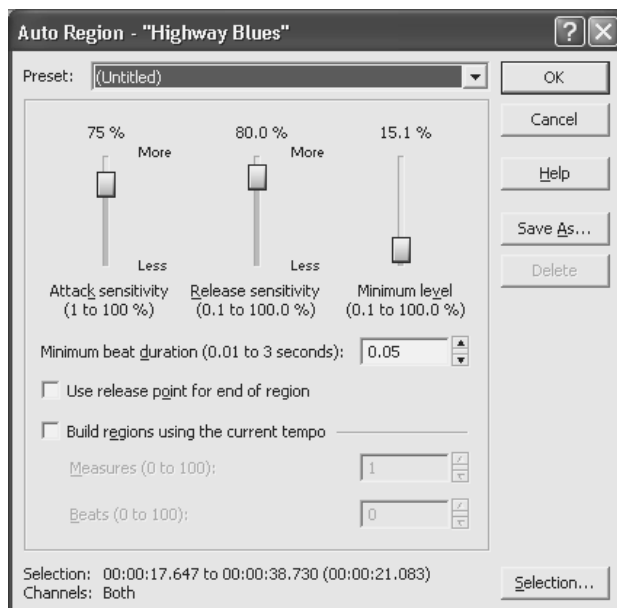
Attack sensitivity: در این قسمت حساسیت نقطه آغازین منطقه مشخص می‌شود.

Release sensitivity: در این قسمت حساسیت نقطه پایانی منطقه مشخص می‌شود.

Minimum level: آستانه سطح صدایی را که لازم است برای ایجاد یک منطقه جدید در نظر گرفته شود، مشخص می‌کند.

Minimum beat duration: در این قسمت کوتاه‌ترین زمان (برحسب ثانیه) که باید قبل از شروع منطقه جدید سپری شود، مشخص می‌شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Regions List و Playlist
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱



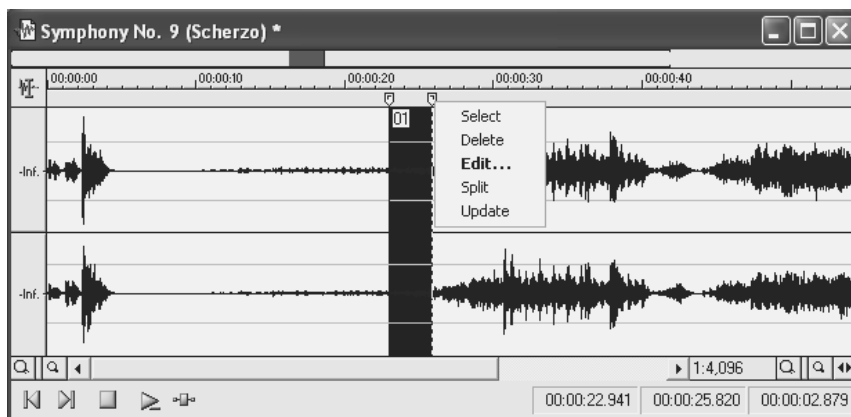
شکل ۷-۱۴ کادر محاوره Auto Region

تمرین:

یک فایل صوتی را باز کرده و در کل فایل مناطقی را به صورت اتوماتیک ایجاد کنید.

۲-۳-۱۴ ویرایش منطقه (انتخاب، حذف، ویرایش، Split و Update)

برای انجام عملیات ذکر شده کافی است روی نشانگر منطقه موردنظر کلیک راست کرده و گزینه دلخواه را انتخاب کنید (شکل ۸-۱۴).



شکل ۸-۱۴

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Regions List و Playlist
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۴

Select: با انتخاب این گزینه، منطقه موردنظر به حالت انتخاب در می آید.

Delete: این گزینه باعث حذف نشانگرهای منطقه موردنظر از فایل صوتی می شود.

Edit: با انتخاب این گزینه، کادر محاوره Edit Marker/Region روی صفحه ظاهر می شود که می توانید نام منطقه، ابتدا، انتها و طول منطقه انتخاب شده و همچنین فرمت ورودی را مورد ویرایش قرار دهید (شکل ۹-۱۴).

شکل ۹-۱۴ کادر محاوره Edit Marker/Region

Split: به کمک این گزینه می توانید منطقه موجود را به دو منطقه جدید تقسیم کنیم. برای این منظور ابتدا باید مکان نما را به محل موردنظر انتقال داده و سپس گزینه Split را انتخاب کنیم. لازم به ذکر است که منطقه جدید ایجاد شده در لیست مناطق (Regions List) اضافه می شود.

Update: به کمک این گزینه می توانید محدوده دیگری از فایل را انتخاب کرده و با انتخاب گزینه Split منطقه موردنظر را به Regions List اضافه کنید.

۳-۳-۱۴ ویرایش منطقه در Regions List

از منوی View گزینه Regions List را انتخاب کنید تا کادر محاوره مربوط به آن روی صفحه نمایان شود (شکل ۱۰-۱۴).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Regions List و Playlist
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۴-۶۲/۵۱

Name	Start	End
01	00:00:00:00	00:00:17:23
02	00:00:00:00	00:00:04:16
02	00:00:04:13	00:00:18:02
02	00:01:12:10	00:01:12:10
03	00:00:35:00	00:00:54:19
03	00:01:12:10	00:01:12:10
04	00:01:12:08	00:01:12:10
04	00:01:12:19	00:01:31:02
05	00:01:12:08	00:01:12:10
06	00:01:12:10	00:01:12:10
07	00:01:12:10	00:01:12:10
08	00:01:12:08	00:01:12:10
09	00:01:12:08	00:01:42:04
09	00:02:22:18	00:02:23:07
10	00:01:42:04	00:01:42:04
10	00:02:22:18	00:02:26:22
11	00:01:42:04	00:01:42:04
11	00:02:22:18	00:02:33:03

شکل ۱۰-۱۴ کادر محاوره Regions List

همان طور که در شکل ۱۰-۱۴ مشاهده می کنید لیستی از مناطقی که در فایل صوتی موجود هستند، نشان داده شده است. برای پخش منطقه موردنظر باید روی دکمه Play که در سمت چپ آن قرار دارد کلیک کرد. زمانی که روی منطقه موردنظر از این لیست کلیک می کنید، آن منطقه در فایل صوتی به حالت انتخاب در می آید که می توانید ویرایش دلخواه خود را روی آن اعمال کنید.

۴-۱۴ اضافه کردن مناطق در Playlist

برای انتقال منطقه از کادر محاوره Regions List به Playlist ابتدا باید منطقه موردنظر را انتخاب کرده و سپس از منوی Special گزینه Playlist /Cutlist و پس از آن زیرگزینه Add را انتخاب کنید (شکل ۱۱-۱۴).



شکل ۱۱-۱۴

بعد از انجام این کار مشاهده خواهید کرد که منطقه مورد نظر به کادر محاوره Playlist اضافه شده است.

نکته: همچنین می توان انتقال یک منطقه از کادر محاوره Regions List به کادر محاوره

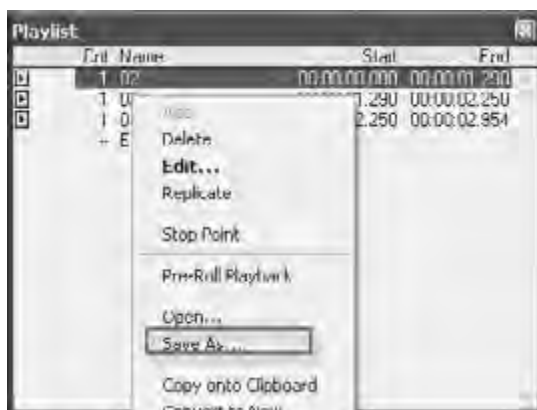
Playlist را با عمل Drag انجام داد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Regions List و Playlist
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۴

۵-۱۴ ایجاد یک فایل جدید AVI از Playlist

می‌توان مناطقی را که در کادر محاوره Playlist قرار دارند، در یک فایل جدید که پسوند sfl دارد، ذخیره کرد تا در صورت لزوم آن را مجدداً باز کرده و مورد استفاده قرار داد.

برای این منظور کافی است روی فهرست Playlist کلیک راست کرده و از منوی باز شده گزینه Save As را انتخاب کنید و زمانی که نام و محل مناسب را برای آن در نظر گرفتید، روی دکمه Save کلیک کنید (شکل ۱۲-۱۴).



شکل ۱۲-۱۴

۶-۱۴ استفاده از نشانه‌ها (Marker)

نشانه‌ها یا Markerها یک نقطه را در زمان مشخص می‌کنند. نشانه‌ها برای نشان دادن نقاط ویرایش، ایده مناسبی هستند. به عنوان مثال زمانی که یک فایل صوتی را ویرایش می‌کنید، می‌توانید نشانه‌هایی را در روی خطوط موج قرار دهید و آن را به عنوان یک منطقه نام‌گذاری کنید.

۱-۶-۱۴ ایجاد یک نشانه

برای قرار دادن یک نشانه در فایل ابتدا مکان‌نما را به محل موردنظر انتقال داده و سپس از منوی Special گزینه Insert Marker را انتخاب کنید.

همچنین برای این منظور می‌توانید بعد از انتقال مکان‌نما به محل دلخواه، روی خط‌کش زمان کلیک راست کرده و از منوی باز شده گزینه Insert Marker/ Region را انتخاب کنید.

در شکل ۱۳-۱۴ می‌توانید نمایی از نشانه‌هایی را که به فایل اضافه شده است، مشاهده کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Regions List و Playlist
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۴-۶۲/۵۱

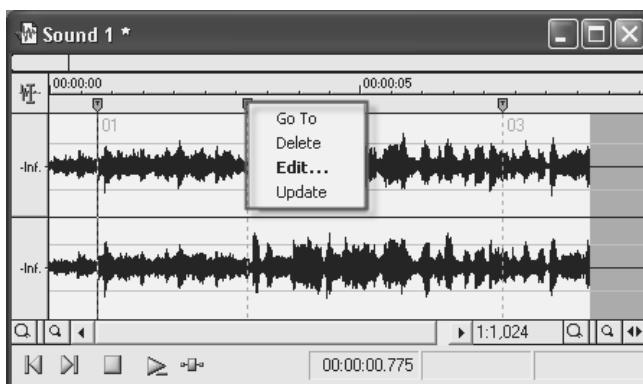


شکل ۱۳-۱۴

نکته: Sound Forge این قابلیت را دارد که نشانه‌ها و مناطق را همراه با فایل ذخیره کند. این کار بسیار مفید است چرا که در مراجعات بعدی به فایل لازم نیست دوباره آن را نشانه‌گذاری کرده یا مناطق را دوباره ایجاد کرد.

۲-۶-۱۴ ویرایش نشانه‌ها

روی نشانه موردنظر کلیک راست کنید تا منوی مربوط به آن ظاهر شود (شکل ۱۴-۱۴).



شکل ۱۴-۱۴

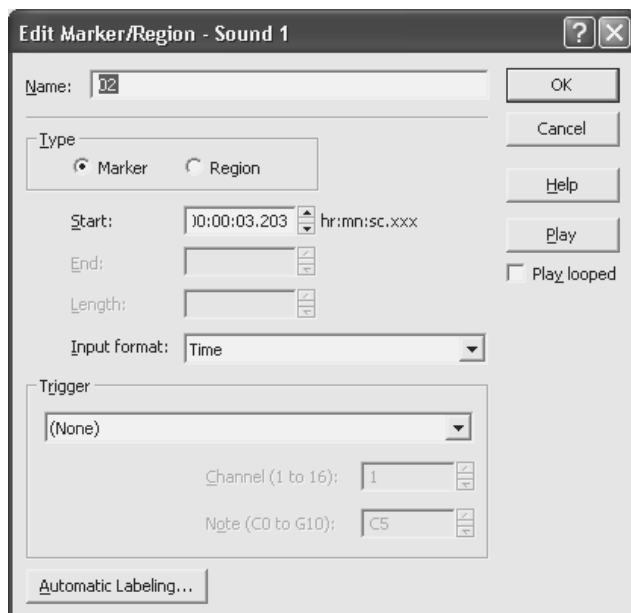
همان‌طور که در شکل ۱۴-۱۴ مشاهده می‌کنید، گزینه‌های مختلفی وجود دارد که می‌توان از آن‌ها برحسب ضرورت استفاده کرد.

Go to: با انتخاب این گزینه مکان‌نما در هر جایی از فایل صدا که باشد به محل این نشانه منتقل می‌شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Regions List و Playlist
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۴

Delete: این گزینه باعث حذف نشانه موردنظر از فایل می شود.

Edit: معمولاً برنامه Sound Forge به طور پیش فرض اعدادی را برای نشانه ها در نظر می گیرد. در صورتی که بخواهید آن ها را تغییر داده و یک نام مناسب برای آن ها در نظر بگیرید باید روی نشانه مورد نظر کلیک راست کرده و گزینه Edit را انتخاب کنید تا کادر محاوره Edit Marker / Region روی صفحه نمایان شود (شکل ۱۵-۱۴).



شکل ۱۵-۱۴

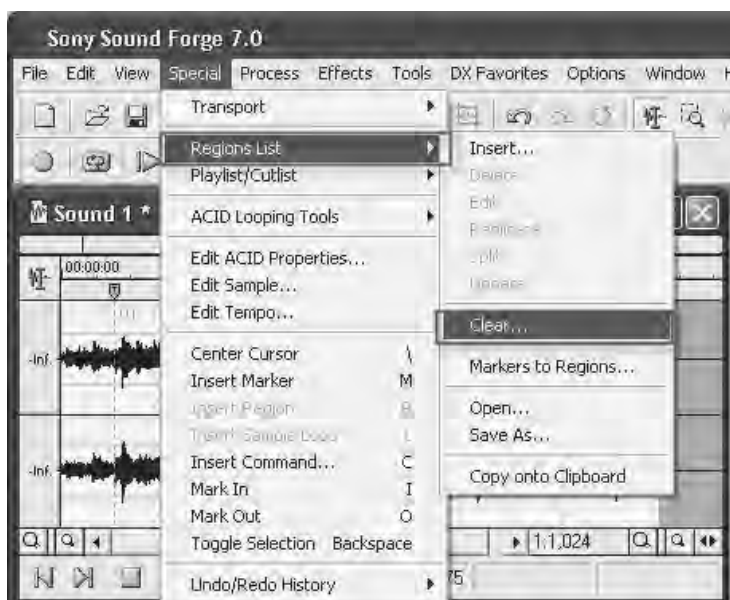
در این مرحله باید در کادر متنی Name نام دلخواه خود را برای نشانه موردنظر وارد کرده و روی دکمه OK کلیک کنید.

Update: در صورتی که بخواهید محل قرارگیری نشانه را در فایل تغییر دهید ابتدا باید مکان نما را به محل موردنظر انتقال داده سپس دکمه Update را کلیک کنید. مشاهده خواهید کرد که بعد از این عمل، نشانه به محل جدید منتقل شده است.



نکته: در صورتی که بخواهید تمامی نشانه ها و مناطقی را که تاکنون در فایل صوتی ایجاد کرده اید، حذف کنید، باید دستور Clear را از مسیر *Regions List* → *Special* انتخاب کنید (شکل ۱۶-۱۴).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Regions List و Playlist
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۴-۶۲/۵۱



شکل ۱۶-۱۴

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	بیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Regions List و Playlist
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۴

خلاصه مطالب

- در این واحد کار چگونگی استفاده از Regions List و Playlist را بیان کردیم همچنین چگونگی ایجاد منطقه‌ها را در انواع حالت‌های موجود بررسی کرده و در نهایت استفاده از نشانه‌ها (Markers)، ایجاد و ویرایش نشانه‌ها را بیان کردیم.

واژه نامه

Convert
Marker
Playlist
Regions
Split

تبدیل کردن
نشانه
لیست پخش
مناطق
دو نیم کردن



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Regions List و Playlist
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۴-۶۲/۵۱

آزمون نظری

۱- از طریق کدام مسیر می‌توانید کادر محاوره Playlist را فعال کنید؟

الف - View→Playlist
ب - Edit→Paste Special→Playlist

ج - Edit→Playlist
د - گزینه‌های الف و ج صحیح هستند.

۲- برای ایجاد یک منطقه از کدام مسیر استفاده می‌کنید؟

الف - از منوی Special گزینه Insert Region را انتخاب کنید.

ب - بعد از انتخاب محدوده موردنظر کلید R را فشار دهید.

ج - بعد از انتخاب محدوده موردنظر روی خط‌کش زمان کلیک راست کرده و گزینه Insert Marker/Region را انتخاب کنید.

د - همه موارد

۳- برای اینکه بتوانید در کل فایل صوتی مناطقی را به طور اتوماتیک ایجاد کنید، کدام گزینه را انتخاب می‌کنید؟

الف - View→Auto Region
ب - Tools→Auto Region

ج - Special→Insert Region
د - Process→Auto Region

۴- در کدام یک از گزینه‌های کادر محاوره Auto Region، حساسیت نقطه پایانی منطقه مشخص می‌شود؟

الف - Attack sensitivity
ب - Release sensitivity

ج - Minimum level
د - Minimum beat duration

۵- برای انتقال منطقه از کادر محاوره Regions List به Playlist بعد از انتخاب منطقه موردنظر از کدام مسیر استفاده می‌کنید؟

الف - Process→Playlist/Cutlist→Add

ب - Special→Playlist/Cutlist→Add

ج - View→Playlist

د - Special→Insert Region

۶- برای قرار دادن یک نشانه در فایل از کدام گزینه استفاده می‌کنید؟

الف - View→Insert Marker
ب - Special→Insert Marker

ج - View→Insert Region
د - Special→Insert Region

۷- برای اینکه تغییراتی را که روی منطقه خاصی اعمال کرده‌اید، روی فایل اصلی اعمال کنید کدام گزینه را انتخاب خواهید کرد؟

الف - روی فهرست Playlist کلیک راست کرده و گزینه Convert to New را انتخاب می‌کنید.

ب - روی فهرست Playlist کلیک راست کرده و گزینه Treat as Cutlist را انتخاب می‌کنید.

ج - روی فهرست Playlist کلیک راست کرده و گزینه Copy onto Clipboard را انتخاب می‌کنید.

د - هیچ کدام

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: کار با Regions List و Playlist
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۴-۶۲/۵۱-۱

۸- کدام یک از گزینه‌های زیر از مزایای استفاده از Playlist است؟

الف- امتحان کردن اطلاعات دلخواه بدون تغییر در فایل صوتی

ب- تغییر ترتیب مناطق

ج- حذف کردن منطقه موردنظر

د- همه موارد

۹- چنانچه روی نشانگر منطقه موردنظر کلیک راست کرده و گزینه Select را انتخاب کنید، چه اتفاقی می‌افتد؟

الف- باعث حذف نشانگرهای منطقه موردنظر از فایل صوتی می‌شود.

ب- منطقه موردنظر به حالت انتخاب در می‌آید.

ج- منطقه موجود به دو منطقه جدید تقسیم می‌شود.

د- نشانگر را به محدوده دیگری از فایل انتقال می‌دهد.

۱۰- توسط کدام گزینه می‌توانید یک منطقه را به کادر محاوره Playlist بیفزایید؟

الف- پس از انتخاب منطقه موردنظر از پنجره Data آن را به کادر محاوره Playlist درگ کنید.

ب- پس از انتخاب منطقه موردنظر از کادر محاوره Regions List آن را به کادر محاوره Playlist درگ کنید.

ج- پس از انتخاب منطقه موردنظر از کادر محاوره Regions List، از منوی Special گزینه Playlist/Cutlist

و سپس از زیرمنوی مربوطه گزینه Add را انتخاب کنید.

د- همه موارد

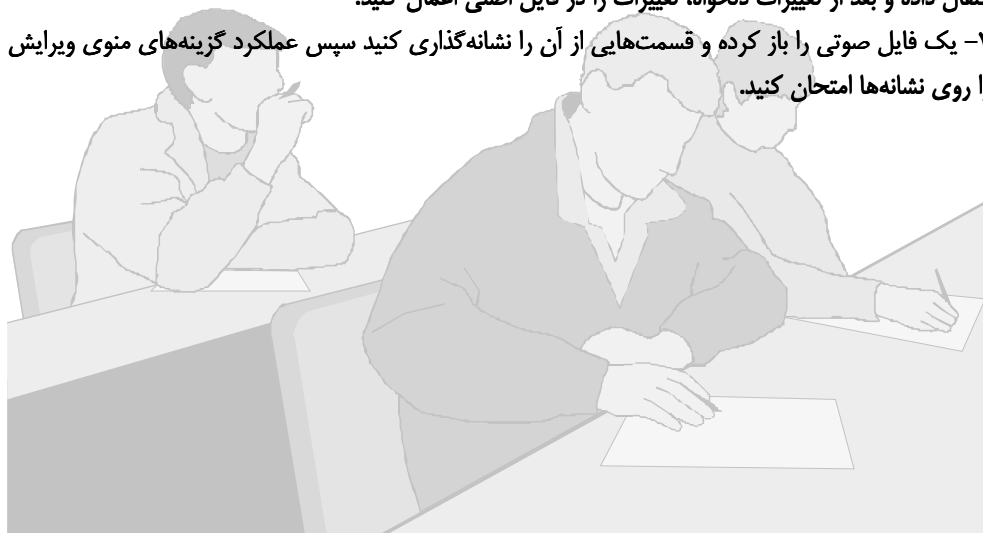
آزمون عملی

۱- یک فایل صوتی را باز کرده و چند منطقه از آن را انتخاب کنید، سپس مناطق را به کادر محاوره Playlist

انتقال داده و بعد از تغییرات دلخواه، تغییرات را در فایل اصلی اعمال کنید.

۲- یک فایل صوتی را باز کرده و قسمت‌هایی از آن را نشانه‌گذاری کنید سپس عملکرد گزینه‌های منوی ویرایش

را روی نشانه‌ها امتحان کنید.





هدف جزئی

توانایی نصب و کار با نرم افزار Premiere Pro

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۵	۳/۵

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می رود که:

- ۱- نیازمندی های سیستم برای نصب نرم افزار Premiere Pro را توضیح دهد.
- ۲- بتواند نرم افزار Premiere Pro را نصب و اجرا کند.
- ۳- با محیط نرم افزار Premiere Pro کار کند.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱

کلیات

در محیط Premiere Pro هر برنامه تحت یک پروژه باز می شود. هر پروژه می تواند شامل انواع کلیپ ها، تصاویر ساکن، فایل های صوتی و... باشد.

۱-۱۵ نیازمندی های سیستم برای نصب نرم افزار Premiere Pro

CPU: آنچه پیشنهاد می شود 2GH به بالاست.

RAM: حداقل 256MB ولی آنچه که پیشنهاد می شود، 512MB به بالاست.

کارت گرافیک: حداقل 128MB

هارد دیسک: 200MB فضای خالی برای نصب نرم افزار مورد نیاز است.

۲-۱۵ نصب نرم افزار Premiere Pro

به منظور نصب نرم افزار Premiere Pro نسخه 1، مراحل زیر را دنبال کنید:

۱- CD نرم افزار را در درایو بگذارید و پوشه مربوط به نرم افزار را باز کرده و از فایل های موجود روی فایل

Setup نرم افزار دابل کلیک کنید.

۲- برنامه Setup اجرا شده و کادر محاوره ای ظاهر می شود. برای ادامه نصب نرم افزار روی دکمه Next کلیک کنید.

۳- در کار محاوره نمایش داده شده زبان مورد نظر خود را انتخاب کرده و روی دکمه Next کلیک کنید.

۴- در کادر محاوره نمایش داده شده (کادر محاوره مربوط به قوانین نصب) روی دکمه Yes کلیک کنید.

نکته: این قانونی است بین شرکت سازنده و کاربری که قرار است از نرم افزار استفاده کند.



۵- در کادر محاوره بعد، اطلاعات خواسته شده را وارد و روی دکمه Next کلیک کنید.

این اطلاعات شامل نام، نام خانوادگی، شرکت و شماره سریال برنامه است.

۶- در مرحله بعد، اطلاعات وارد شده به منظور تأیید نشان داده می شوند.

۷- در کادر محاوره بعد مکان نصب نرم افزار را انتخاب کرده و روی دکمه Next کلیک کنید.

با کلیک روی دکمه Browse می توانید محل نصب را تعیین کنید. به طور پیش فرض مکان نصب نرم افزار درایوی است که ویندوز در آن نصب شده است.

۸- در مرحله بعد برای ادامه نصب روی دکمه Next کلیک کنید.

این کادر محاوره به شما محل نصب نرم افزار و محل نصب میانبرها را داخل منوی Start نشان می دهد.

۹- در این مرحله نصب نرم افزار شروع می شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱

تذکره: برای انجام هرچه بهتر این مرحله در حین نصب نرم‌افزار از کارهای دیگر خودداری کنید.

۱۰- در این مرحله نصب نرم‌افزار به پایان رسیده است؛ روی دکمه Finish کلیک کنید.

اگر گزینه Yes انتخاب شود سیستم شما Restart می‌شود ولی اگر گزینه No را انتخاب کنید خودتان می‌توانید این کار را به صورت دستی انجام دهید.

۳-۱۵ اجرای نرم‌افزار Premiere Pro

پس از نصب نرم‌افزار Premiere Pro، می‌توانید نرم‌افزار را از طریق مسیر زیر اجرا کنید.

Start → All Programs → Adobe Premiere Pro → Adobe Premiere Pro 1.0

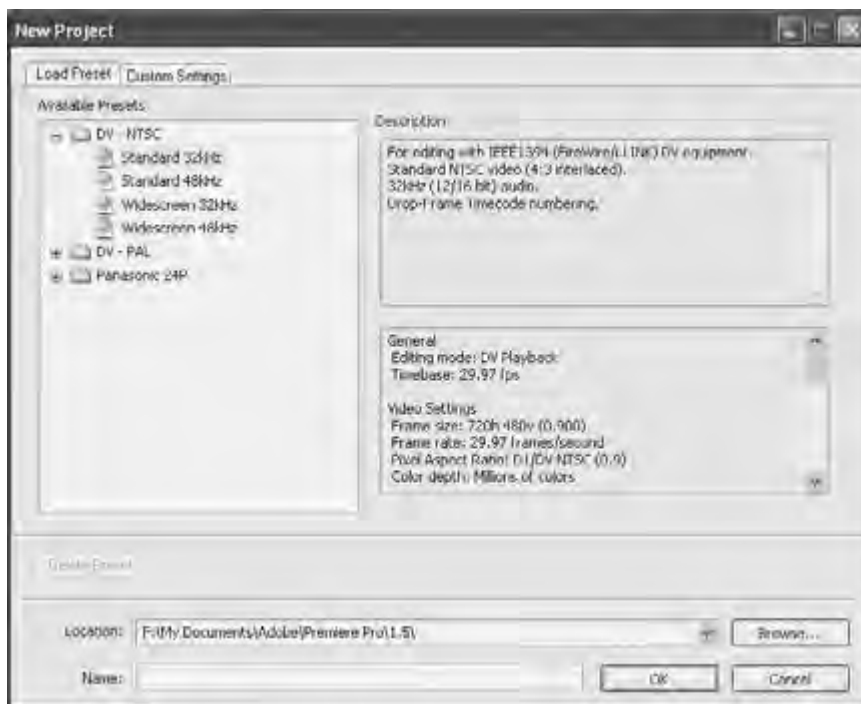


شکل ۱-۱۵ پنجره خوشامدگویی Premiere Pro

در این کادر محاوره می‌توانید با استفاده از گزینه‌های موجود، یک پروژه جدید را شروع کنید یا این که با پروژه‌های قبلی خود کار کنید.

اگر می‌خواهید یک پروژه جدید را شروع کنید روی دکمه New Project کلیک کنید. بعد از انتخاب، یک کادر محاوره دیگر ظاهر می‌شود که در این کادر محاوره شما باید مشخصات عمومی پروژه خود، از جمله نام و مکان ذخیره شدن آن روی هارددیسک را تعیین کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱



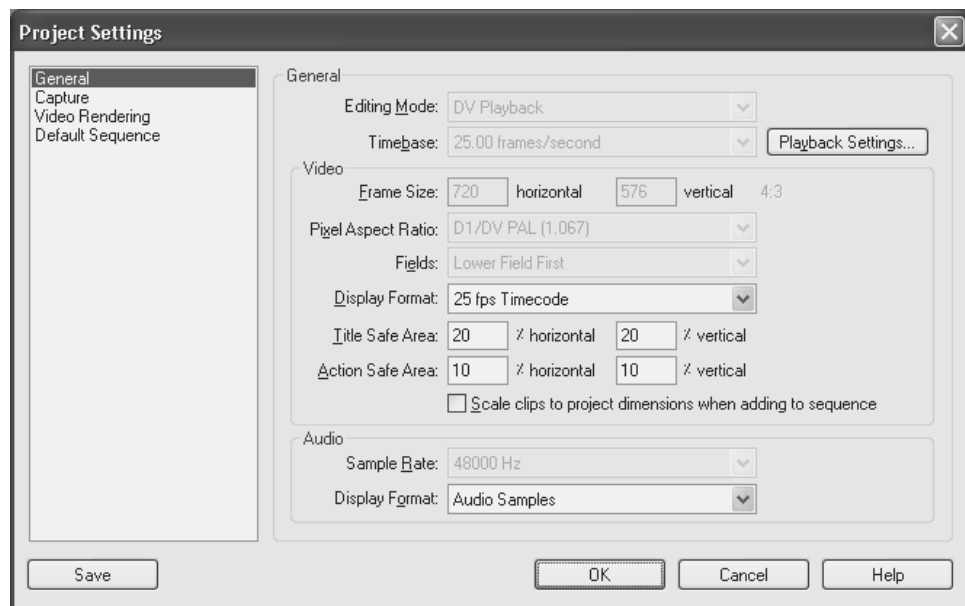
شکل ۲-۱۵ کادر محاوره New Project

اگرچه هنگام ایجاد یک پروژه جدید، از لیست موجود یک تنظیم عمومی برای پروژه خود تعیین می‌کنید، ولی این بدین معنی نیست که این تنظیمات ثابت و غیر قابل تغییر هستند، در هر مرحله‌ای از کار در نرم‌افزار Premiere Pro می‌توانید تنظیمات ابتدایی خود را بیاورید و آن‌ها را تغییر دهید.

مثال: می‌خواهیم تنظیمات ابتدایی پروژه را تغییر دهیم.

۱- در پنجره اصلی نرم‌افزار Premiere Pro از منوی Project، گزینه Project Settings را انتخاب کرده و در کادر محاوره مربوطه، گزینه General را انتخاب کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱



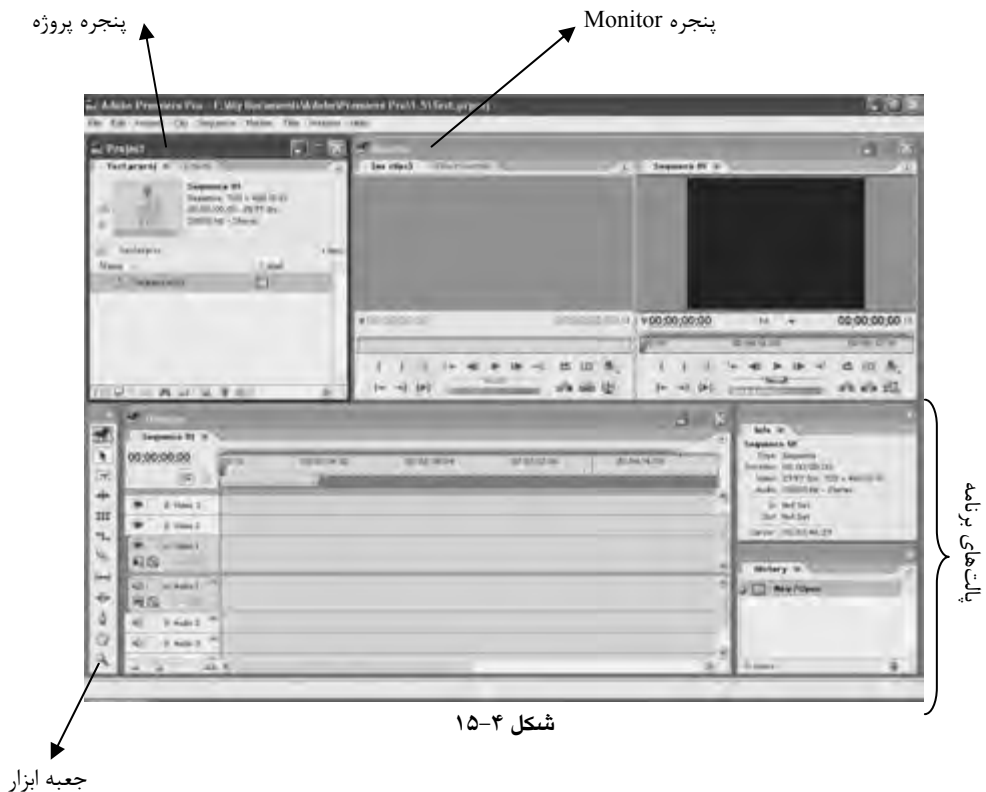
شکل ۳-۱۵ کادر محاوره Project Settings

- ۲- در سمت چپ این کادر محاوره گزینه‌هایی برای تنظیمات پروژه وجود دارد.
- ۳- در بخش General می‌توانید روش ویرایش فیلم، نوع نمایش فیلم و نوع نمایش کلیپ‌های صوتی را تغییر دهید.
- ۴- در بخش Capture می‌توانید روش ارتباط برنامه با ویدیو و صدای Capture شده را تعیین کنید.
- ۵- در بخش Video Rendering می‌توانید تنظیمات ابعاد فریم، کیفیت تصویر، فشرده‌سازی و... را در پنجره Timeline تعیین کنید.
- ۶- در بخش Default Sequence می‌توانید تعداد تراک‌های صوتی را که در پنجره Timeline وجود دارند، تعیین کنید.

۴-۱۵ آشنایی با نرم‌افزار

همان‌طور که در پنجره اصلی نرم‌افزار مشاهده می‌کنید، این پنجره از قسمت‌های مختلفی تشکیل شده است.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱



۱-۴-۱۵ پنجره Monitor

پنجره Monitor محلی است که می‌توانید در آن کار خود را ببینید. این پنجره دارای تعدادی کنترل است که برای اجرای کلیپ‌های ویدیویی، صوتی و... می‌توانید از آن‌ها استفاده کنید.



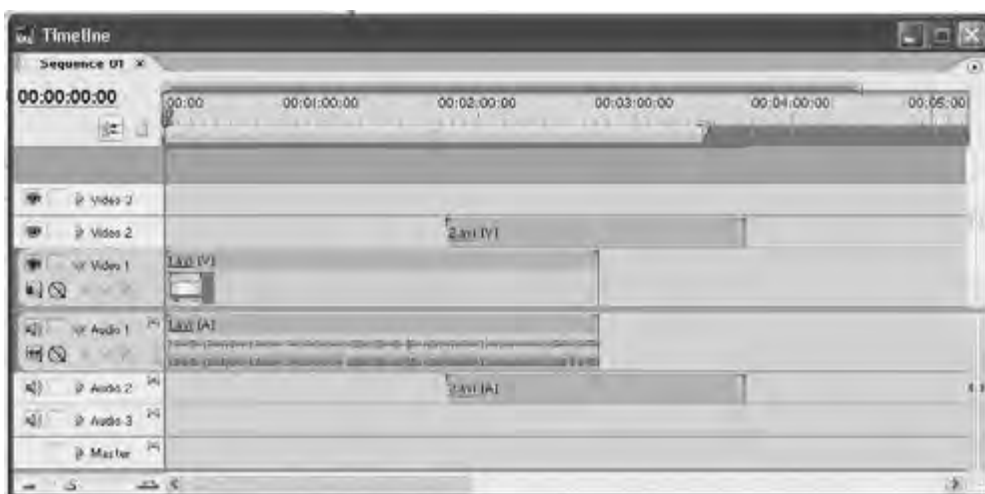
شکل ۵-۱۵ پنجره Monitor

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۵

پنجره Monitor دارای دو صفحه نمایش است؛ در پنجره سمت چپ که Source View نام دارد، می‌توانید کلیپ‌های خود را قبل از مونتاز کردن در فیلم، در این پنجره مرور کنید و در پنجره سمت راست که Program View نام دارد، می‌توانید آنچه را که مونتاز کرده‌اید، مشاهده کنید.

۲-۴-۱۵ پنجره Timeline

Timeline جایی است که کلیپ‌های مورد نظر خود را در آنجا با ترتیب مناسب قرار می‌دهید، افکت‌ها یا Transition های خاص خود را روی آن‌ها اعمال می‌کنید، به طور کلی Timeline محل مونتاز فیلم است.



شکل ۶-۱۵ پنجره Timeline

داخل پنجره Timeline زمان به صورت افقی حرکت می‌کند (از سمت چپ به سمت راست) یعنی کلیپ‌هایی که در سمت چپ قرار دارند، زودتر از کلیپ‌های بعدی اجرا می‌شوند.

۳-۴-۱۵ پنجره Audio Mixer

این کادر در حالت عادی به صورت Hide (مخفی) است. برای نمایش آن گزینه Audio Mixer از منوی Window را انتخاب کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱



شکل ۷-۱۵

در این پنجره می‌توانید میکس‌های صوتی را انجام دهید، همچنین می‌توانید شدت و تراز صوتی در هر یک از تراک‌های صوتی موجود در پنجره Timeline را تغییر داده و تأثیر این تغییرات را هم زمان با تصویر ویدیویی پروژه ببینید و بشنوید.

۴-۱۵-۴ پنل Effects

این پانل به طور نرمال در پنجره Project قرار دارد و یکی از پانل‌های پنجره Project بوده که شامل انواع افکت‌های صوتی، ویدیویی و... است.



شکل ۸-۱۵

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱

۵-۴- ۱۵ جعبه ابزار

جعبه ابزار Premiere Pro دارای یک سری ابزارهای کار برای تدوین است. این جعبه ابزار عموماً سمت چپ پنجره Timeline قرار دارد.

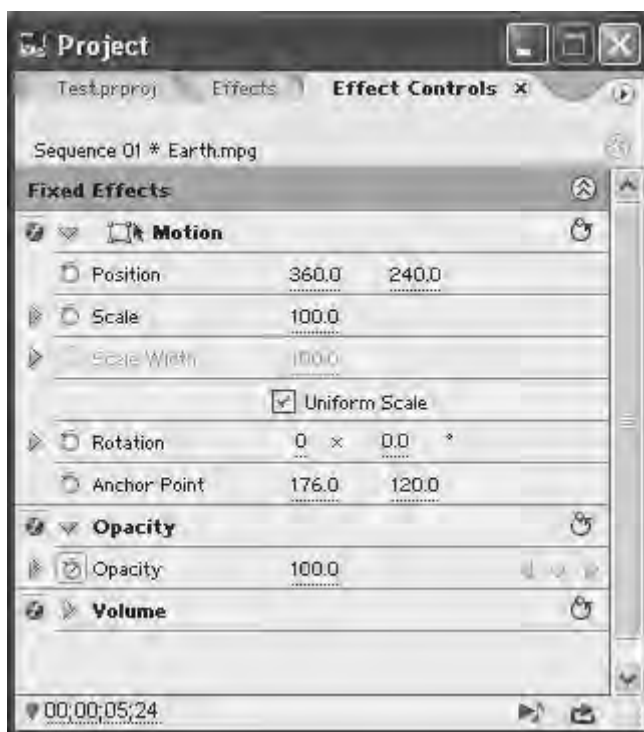


شکل ۹-۱۵

۶-۴- ۱۵ پانل Effect Controls

می‌توانید افکت‌ها را از پانل Effects انتخاب کرده و به کلیپ‌های خود اعمال کنید. با استفاده از پانل Effect Controls می‌توانید پارامترهای افکت را به صورت دستی تنظیم کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱



شکل ۱۰-۱۵

۷-۴- ۱۵ پانل Info

در این پانل می‌توانید در هر لحظه از زمان، اطلاعات مربوط به کلیپ‌های جاری یا ناحیه انتخابی در Timeline را به دست آورید. این پانل به صورت نرمال در حالت نمایش است. اگر آن را روی صفحه ندارید، گزینه Info از منوی Window را انتخاب کنید تا این پانل روی صفحه ظاهر شود.



شکل ۱۱-۱۵

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱

۸-۴-۱۵ پنل History

این پنل یک لیست از کلیه کارها و عملیاتی را که از ابتدای کار با پروژه انجام داده‌اید، نگهداری می‌کند. این اطلاعات در دسترس شما هستند و هر بار که تغییری روی پروژه انجام می‌دهید یک گزینه به این لیست اضافه می‌شود و می‌توانید از گزینه‌های این لیست استفاده کنید و به عملیات قبلی یا بعدی خود بروید.



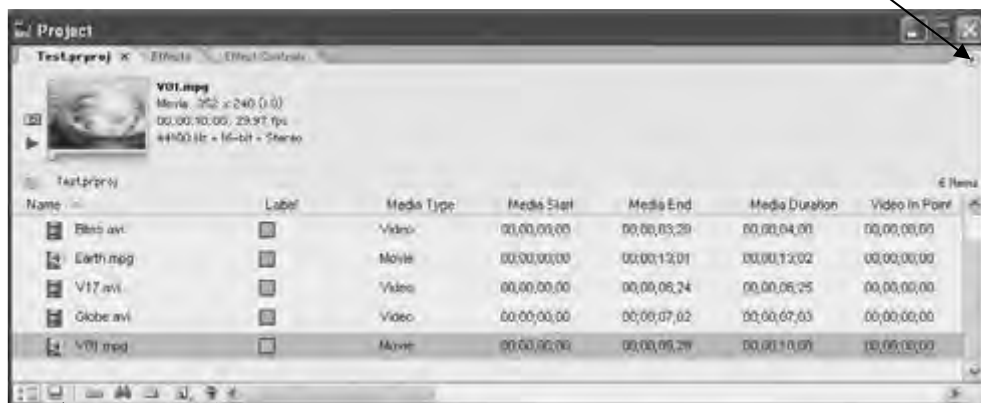
شکل ۱۲-۱۵

۹-۴-۱۵ پنجره Project

۱-۹-۴-۱۵ نمایش کلیپ‌ها در Project

هر فایلی را که به پروژه خود وارد می‌کنید، اعم از صدا، تصویر، ویدیو و...، در پنجره Project نمایش داده می‌شود. اگرچه این پنجره تنها یک محیط برای نگهداری فایل‌های مورد استفاده شماست، ولی می‌توانید اطلاعات مورد نیاز در مورد فایل‌های داخل این پنجره مانند اندازه فریم، نوع فریم، طول کلیپ و... را که هر کدام از آن‌ها در یک ستون در پنجره Project نشان داده می‌شود به‌دست آورید.

منوی خصوصیات



شکل ۱۳-۱۵ پنجره Project

List

Icon

New Bin

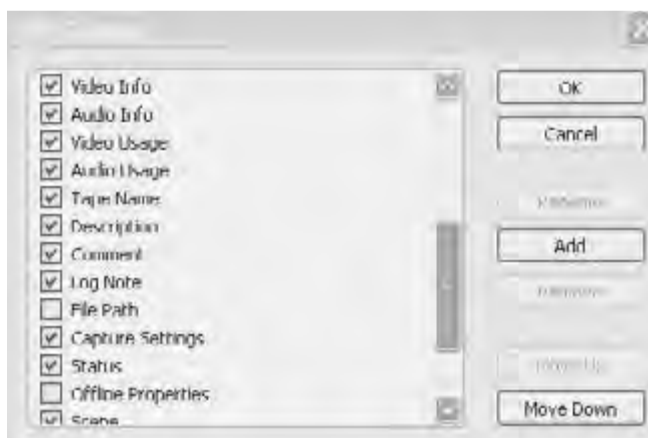
Clear

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱

با استفاده از دو دکمه Icon و List که در پایین پنجره Project قرار دارند، می‌توانید نحوه نمایش آیکن‌ها را تعیین کنید. حالت پیش‌فرض List است که در این حالت می‌توانید علاوه بر نام کلیپ، مشخصاتی مانند نوع کلیپ، زمان شروع، زمان پایان و... را مشاهده کنید.

برای تغییر تعداد ستون‌های مشخصات یک کلیپ مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱- پیکان موجود در سمت راست پنجره Project را کلیک کنید تا منوی مربوطه باز شود سپس گزینه Edit Columns را انتخاب کنید تا کادر محاوره مربوطه باز شود.

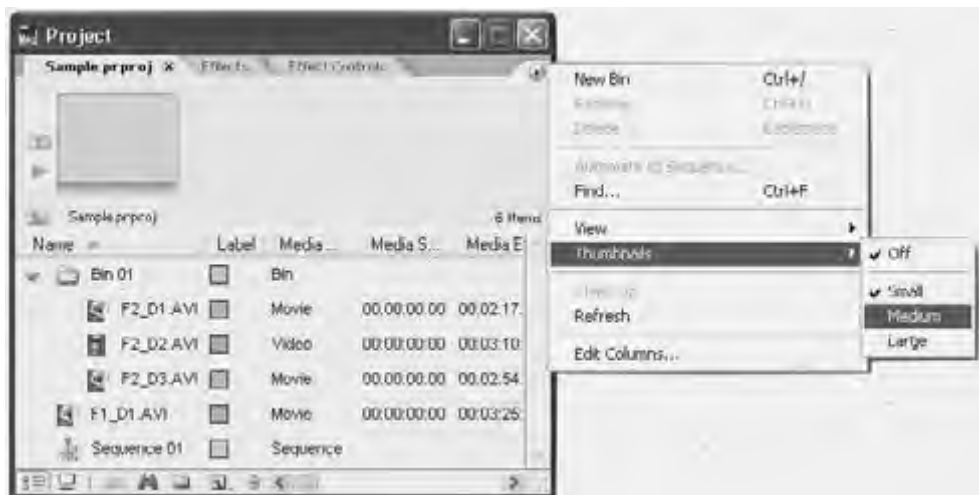


شکل ۱۴-۱۵

- ۲- در این کادر محاوره، هر کدام از آیتم‌ها را که می‌خواهید در پنجره Project نمایش داده شوند، انتخاب کنید.

در پنجره Project به صورت پیش‌فرض، یک پیش‌نمایش کوچک از فایل انتخابی را مشاهده می‌کنید که می‌توانید اندازه آن را تغییر داده یا آن را به صورت غیرفعال در آورید؛ برای این کار از منوی خصوصیات پنجره Project، گزینه Thumbnails را انتخاب و سپس زیرگزینه دلخواه را انتخاب کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱



شکل ۱۵-۱۵

۲-۹-۴ ۱۵ سازماندهی کلیپ‌ها

برای سازماندهی کلیپ‌های موجود در پنجره Project از یک نوع پوشه خاص استفاده می‌شود که به آن Bin می‌گویند. اگر تعداد کلیپ‌ها در یک پروژه زیاد است پیشنهاد می‌شود که چند پوشه جدید ایجاد کرده و کلیپ‌ها را داخل آن‌ها سازماندهی کنید، در ضمن می‌توانید پوشه‌ها را داخل هم تعریف کنید. برای ساخت یک پوشه جدید می‌توانید منوی خصوصیات پنجره Project را باز کرده، سپس گزینه New Bin را کلیک کنید یا دکمه New Bin را از پایین پنجره Project کلیک کنید، در هر صورت با انتخاب هر یک از این روش‌ها یک پوشه ایجاد می‌شود که دارای یک نام پیش فرض است، ولی می‌توانید در هر زمان نام آن را تغییر دهید. برای تغییر نام پوشه روی آن دو کلیک متناوب انجام دهید، حال نام دلخواه خود را تایپ کرده و کلید Enter را فشار دهید تا نام ثبت شود. برای این که کلیپ‌های پنجره Project را به درون Bin‌ها منتقل کنید؛ کلیپ مورد نظر را کشیده و روی Bin مورد نظر رها کنید تا کلیپ داخل Bin قرار گیرد.

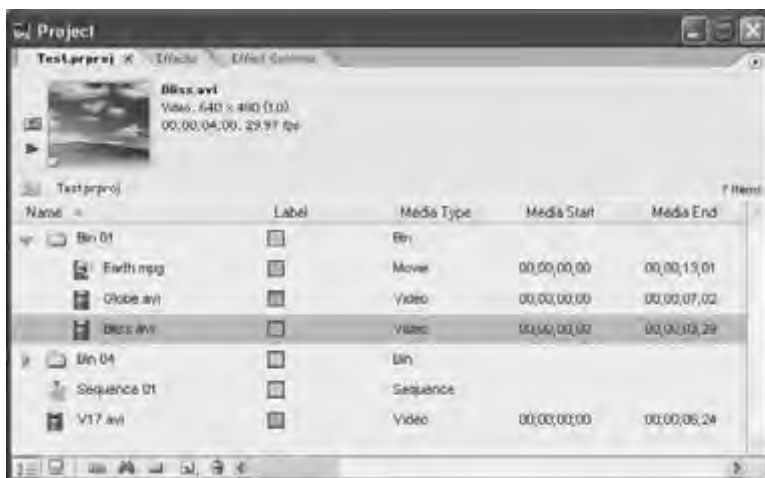
۵-۱۵ وارد کردن کلیپ‌ها به پنجره Project

۱- ابتدا دکمه New Bin را در پایین پنجره Project کلیک کنید تا یک پوشه با نام پیش فرض Bin 01 ساخته شود.

۲- از منوی File گزینه Import را انتخاب کرده و فایل‌های مورد نظر خود را انتخاب کنید، سپس روی دکمه Open کلیک کنید.

۳- فایل‌هایی را که انتخاب کرده‌اید وارد پروژه می‌شوند که می‌توانید داخل پوشه Bin 01 اسامی آن‌ها را ببینید (شکل ۱۶-۱۵).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱



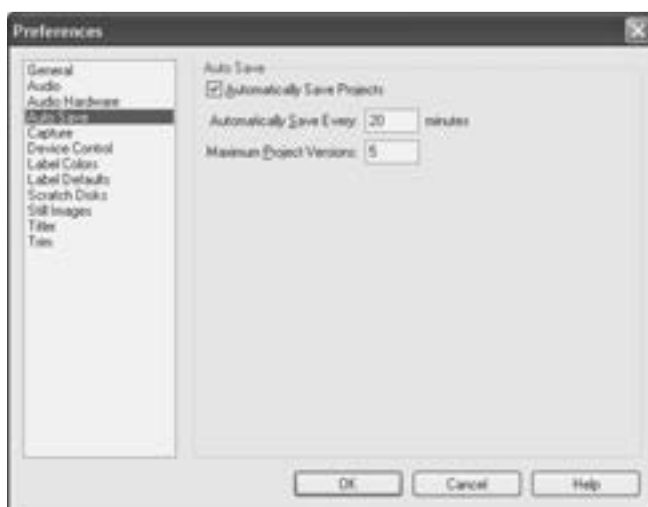
شکل ۱۶-۱۵

۶-۱۵ ذخیره کردن دستی و اتوماتیک یک پروژه

برای ذخیره یک پروژه، از منوی File گزینه Save را انتخاب کنید؛ در ضمن می‌توانید نرم‌افزار Premiere Pro را طوری تنظیم کنید که به صورت اتوماتیک و در فواصل زمانی معین تغییرات انجام شده در پروژه را ذخیره کند. مثال: می‌خواهیم نرم‌افزار را طوری تنظیم کنیم که هر 20 دقیقه یک بار پروژه شما را ذخیره کند.

۱- از منوی Edit گزینه Preferences را انتخاب کنید.

۲- در کادر محاوره Preferences گزینه Auto Save را کلیک کنید.



شکل ۱۷-۱۵

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱

۳- ابتدا گزینه Automatically Save Projects را کلیک کنید سپس در کادر متنی Automatically Save Every مقدار 20 را تایپ کنید.

۴- گزینه Maximum Project Versions مقدار ماکزیمم نسخه پروژه شما را بیان می‌کند (به این معنی که در 20 دقیقه اول، نسخه 1 پروژه ذخیره می‌شود و در 20 دقیقه بعد نسخه 2 پروژه ذخیره خواهد شد).

نکته: نسخه 2 پروژه روی فایل قبلی ذخیره نمی‌شود بلکه یک نسخه جدید می‌سازد.



۵- برای تأیید روی دکمه OK کلیک کنید. از این به بعد پروژه شما هر 20 دقیقه به طور اتوماتیک ذخیره می‌شود.

۷-۱۵ اجرای طریق پنجره Timeline

در پنجره Timeline چندین تراک وجود دارد که کلیپ‌ها را داخل آن‌ها قرار می‌دهید یا آن‌ها را ویرایش می‌کنید. این تراک‌ها به صورت عمودی روی هم قرار می‌گیرند، به این معنی که اگر یک کلیپ را روی کلیپ دیگری قرار دهید، هر دو کلیپ با هم اجرا می‌شوند.

نکته: تراک‌هایی که در پایین تراک Video 1 قرار گرفته‌اند از نوع تراک‌های صوتی هستند و محتوای آن‌ها هم زمان با کلیپ‌های تصویری اجرا می‌شود و ترتیب قرار گرفتن آن‌ها تأثیری بر ترتیب اجرای آن‌ها نمی‌گذارد.

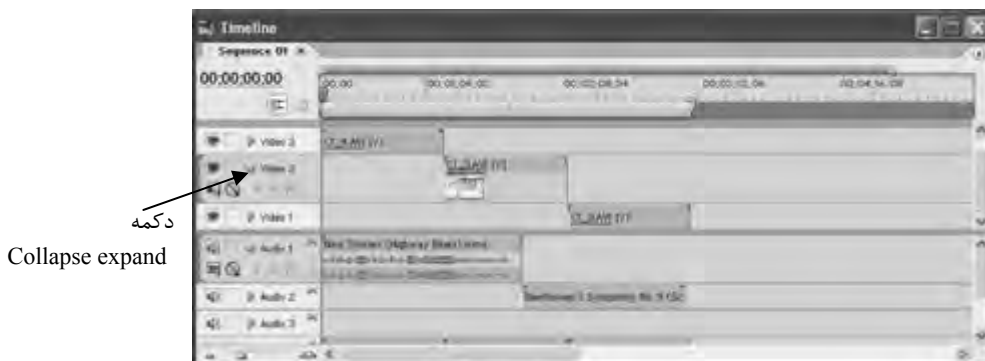


شکل ۱۵-۱۸

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱

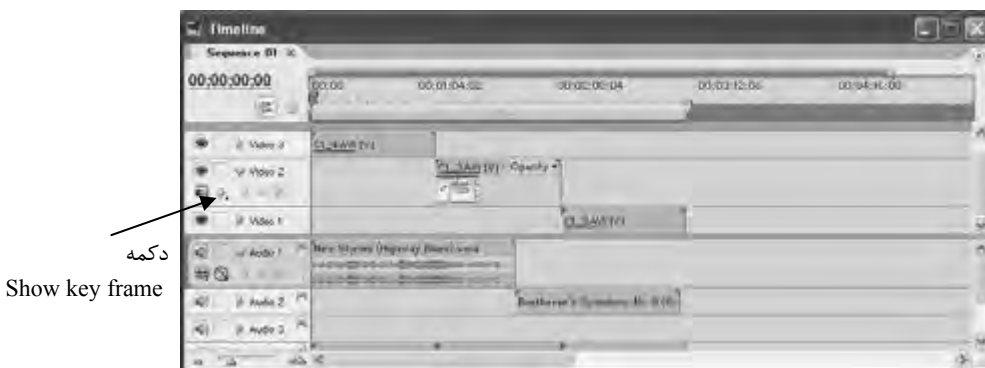
مثال:

۱- در قسمت تنظیمات تراک Video 2 روی دکمه‌مثنلی شکل Collapse/expand کلیک کنید تا تنظیمات آن نمایش داده شود.



شکل ۱۹-۱۵

۲- در بخش تنظیمات تراک Video 2 روی دکمه Show key frame کلیک کنید، با این کار می‌توانید فریم‌های کلیدی را که در پایین تراک می‌سازید، ببینید.



شکل ۲۰-۱۵

۳- می‌توانید نام هر یک از تراک‌ها را که می‌خواهید تغییر دهید. برای این کار روی نام تراک کلیک راست کرده و گزینه Rename را انتخاب کنید. حال نام جدید را تایپ کرده و کلید Enter را از روی صفحه کلید فشار دهید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱



شکل ۲۱-۱۵

۸- ۱۵ تغییر ارتفاع تراک‌ها

می‌توانید ارتفاع هر یک از شیارها را در پنجره Timeline تغییر دهید تا کلیپ‌ها و تنظیمات انجام شده روی آن‌ها را بهتر ببینید و کار تدوین فیلم را بهتر و دقیق‌تر انجام دهید.

مثال:

- ۱- اشاره‌گر ماوس را تا زمانی که شکل اشاره‌گر تغییر پیدا کند روی خط مرزی مابین تراک‌های Video 1 و Video 2 نگه دارید.
- ۲- اشاره‌گر ماوس را به سمت بالا درگ کرده تا ارتفاع تراک افزایش پیدا کند.



شکل ۲۲-۱۵

۹- ۱۵ تغییر فرمت تراک‌ها

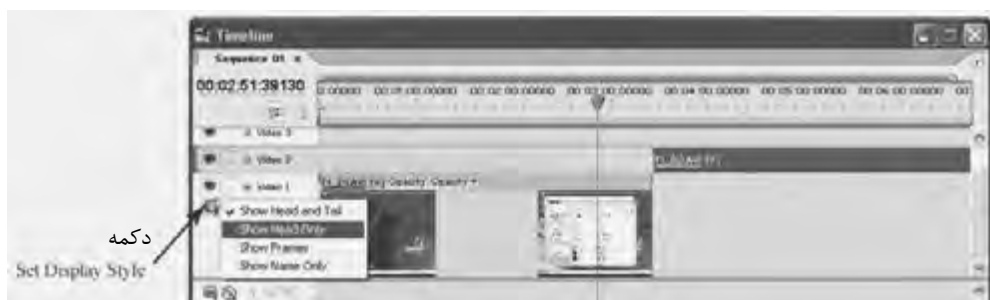
علاوه بر تغییر ارتفاع تراک‌ها می‌توانید فرمت هر تراک را نیز تغییر دهید. فرمت نمایش هر تراک مشخص می‌کند که کلیپ‌های قرار گرفته در این تراک چگونه نمایش داده شوند، در ضمن می‌توانید فرمت هر یک از تراک‌ها را

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱

به طور جداگانه تعیین کنید.

مثال:

- ۱- در بخش تنظیمات تراک Video 1، روی دکمه Set Display Style کلیک کنید.
- ۲- حال گزینه Show Head and Tail را از منوی ظاهر شده انتخاب کنید تا در هر کلیپ یک تصویر کوچک در ابتدا و انتهای آن کلیپ نمایش داده شود.
- ۳- دوباره همان دکمه را کلیک کنید ولی این بار گزینه Show Head Only را کلیک کنید. حال در هر کلیپ یک تصویر کوچک فقط در ابتدای کلیپ نمایان می‌شود.



شکل ۲۳- ۱۵

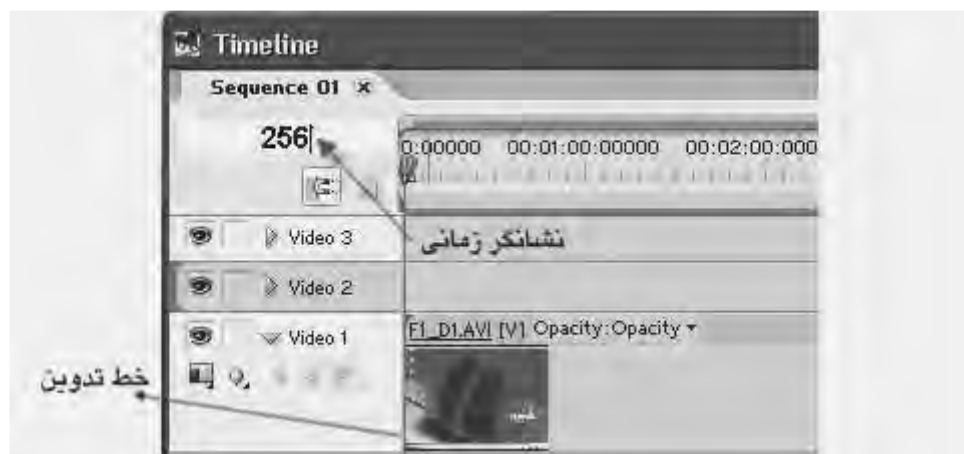
- ۴- دوباره همان دکمه را کلیک کنید ولی این بار گزینه Show Frames را کلیک کنید. تصاویر کوچک از همه فریم‌های کلیپ نمایش داده می‌شوند.
- ۵- دوباره همان دکمه را کلیک کنید، ولی این بار گزینه Show Name Only را کلیک کنید. اکنون فقط نام کلیپ ها نمایش داده می‌شوند.

۱۰- ۱۵ رفتن به فریم دلخواه در پنجره Timeline

در پنجره Timeline یک خط عمودی وجود دارد که به آن خط تدوین می‌گویند. مکان قرارگیری این خط، نمایانگر فریم جاری است یا به عبارتی زمان جاری توسط خط تدوین مشخص می‌شود و می‌توانید خط تدوین را به یک فریم دلخواه در پنجره Timeline ببرید. برای این کار کافی است خط تدوین را در پنجره Timeline

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱

کلیک کرده و بعد شماره فریم مورد نظر خود را تایپ کنید. مثلاً خط تدوین را کلیک کنید و بعد عدد 256 را تایپ کنید. چون در این پروژه هر ثانیه معادل 25 فریم است، به زمان 10:24 می‌روید که همان 256 فریم می‌شود. در حقیقت مقدار ورودی شما به دقیقه و ثانیه تبدیل می‌شود.



شکل ۲۴-۱۵

رابطه دقیقی بین مکان فعلی خط تدوین در پنجره Timeline با زمان جاری در پنجره Program View وجود دارد. اگر خط تدوین را در پنجره Timeline به زمان 3:23 ببرید، در پنجره Program View هم فریم جاری در زمان 3:23 است.



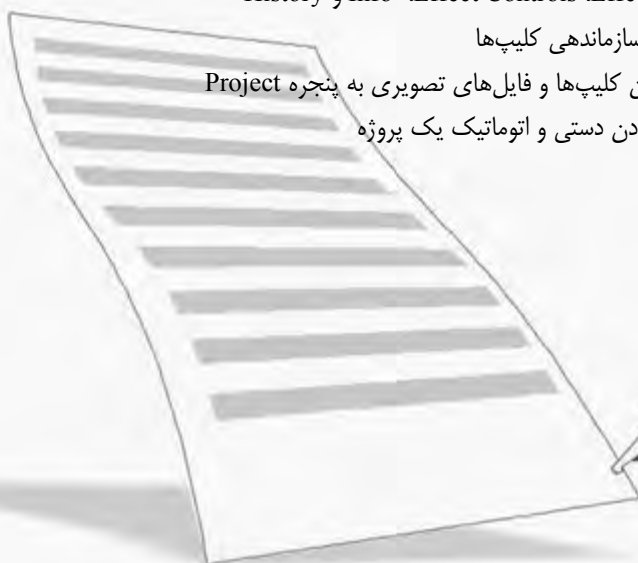
شکل ۲۵-۱۵

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهراتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱-۱

خلاصه مطالب

در این واحد کار اعمال زیر به طور خلاصه بیان شد:

- چگونگی تنظیمات یک پروژه کاری در Premiere Pro
- پنجره Monitor و تغییر وضعیت نمایش پنجره Monitor
- پنجره Timeline (نوار زمانی) و تنظیمات مربوط به آن
- جعبه ابزار نرم‌افزار Premiere Pro
- پنجره Audio Mixer
- تعریف پانل‌های Effect Controls، Effect و Info و History
- پنجره Project و سازماندهی کلیپ‌ها
- چگونگی وارد کردن کلیپ‌ها و فایل‌های تصویری به پنجره Project
- چگونگی ذخیره کردن دستی و اتوماتیک یک پروژه



واژه نامه

Expand
General
Head
Motion
Opacity
Palette
Panel
Tail
Transparency
Thumbnail

بسط دادن، گسترش دادن
عمومی
سر
حرکت
میزان کدری
پالت، صفحه پهن
تابلو، صفحه
دم
شفافیت
کوچک

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱-۱

آزمون نظری

- ۱- در کدام بخش از کادر محاوره Project Settings می‌توانید روش ویرایش فیلم را تغییر دهید؟
 - الف- General
 - ب- Capture
 - ج- Video Rendering
 - د- Default Sequence
- ۲- از کدام گزینه در منوی خصوصیات پنجره Project، می‌توانید اندازه پیش‌نمایش فایل انتخابی را تغییر دهید؟
 - الف- Edit Columns
 - ب- Thumbnails
 - ج- View
 - د- Preset
- ۳- کدام یک از پنجره‌های نرم‌افزار Premiere Pro شامل دو پنجره Program View و Source View است؟
 - الف- Monitor
 - ب- Timeline
 - ج- Project
 - د- History
- ۴- در کدام پانل از نرم‌افزار Premiere Pro لیست عملیاتی که از ابتدای پروژه انجام داده‌اید، نگهداری می‌شود؟
 - الف- Info
 - ب- History
 - ج- Monitor
 - د- Project
- ۵- برای ذخیره پروژه به صورت اتوماتیک از کدام مسیر استفاده می‌کنید؟
 - الف- از منوی File گزینه Save
 - ب- از منوی File گزینه Auto Save
 - ج- از منوی Edit گزینه Preferences
 - د- گزینه‌های الف و ب صحیح هستند.

آزمون عملی

- ۱- نرم‌افزار Premiere Pro را روی سیستم نصب کنید.
- ۲- بعد از نصب، آن را اجرا کرده و وارد محیط نرم‌افزار شوید.
- ۳- در پنجره Project پوشه‌ای با نام دلخواه ساخته و دو فایل موردنظر خود را در آن پوشه قرار دهید.





توانایی ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۱۵	۵

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- با فضای کاری صدا در نرم‌افزار Premiere Pro کار کند.
- ۲- توانایی تنظیم دستی پارامترهای صدا و خودکارسازی فرایند میکس صوتی را کسب کند.
- ۳- توانایی افزودن موسیقی و افکت‌های صوتی را کسب کند.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱

کلیات

قرار دادن موسیقی مناسب و افکت های صوتی بر تأثیرگذاری برنامه های ویدیویی می افزاید. در نرم افزار Premiere Pro می توانید فیلم ها را صداگذاری کرده یا صداها را میکس کنید، همچنین پارامترهای صدا را تحت کنترل داشته باشید.

۱-۱۶ اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی

- ۱- نرم افزار Premiere Pro را باز کنید.
- ۲- روی دکمه New Project کلیک کنید.
- ۳- داخل پنجره Project یک پوشه جدید با نام Audio ایجاد کنید.
- ۴- این پوشه را فعال کرده و از منوی File گزینه Import را انتخاب کنید و پوشه ای را که فایل های صوتی پروژه در آن است باز کرده و به دلخواه فایل هایی از آن را انتخاب کنید. اکنون فایل های صوتی این پروژه را داخل پوشه Audio قرار دهید.
- ۵- از منوی File گزینه Save را کلیک کنید تا تغییرات پروژه ذخیره شود.

۲-۱۶ محیط کار صدا در Premiere Pro

در نرم افزار Premiere Pro می توانید تا 99 تراک صوتی را ویرایش، افکت گذاری و میکس کنید. برای پردازش کلیپ های صوتی می توانید شدت و توازن صدا را به روش دستی داخل پنجره Timeline تعیین کنید یا این که از امکانات پنجره Audio Mixer که در شکل ۱-۱۶ نمایش داده شده استفاده کنید. به کمک پنجره Audio Mixer می توانید یک میکس فرعی (Submix) بسازید که سیگنال های صوتی برخی از تراک های صوتی داخل آن را میکس کند.

نکته: ویژگی Submix را هنگامی به کار ببرید که بخواهید هم زمان بیش از یک تراک را

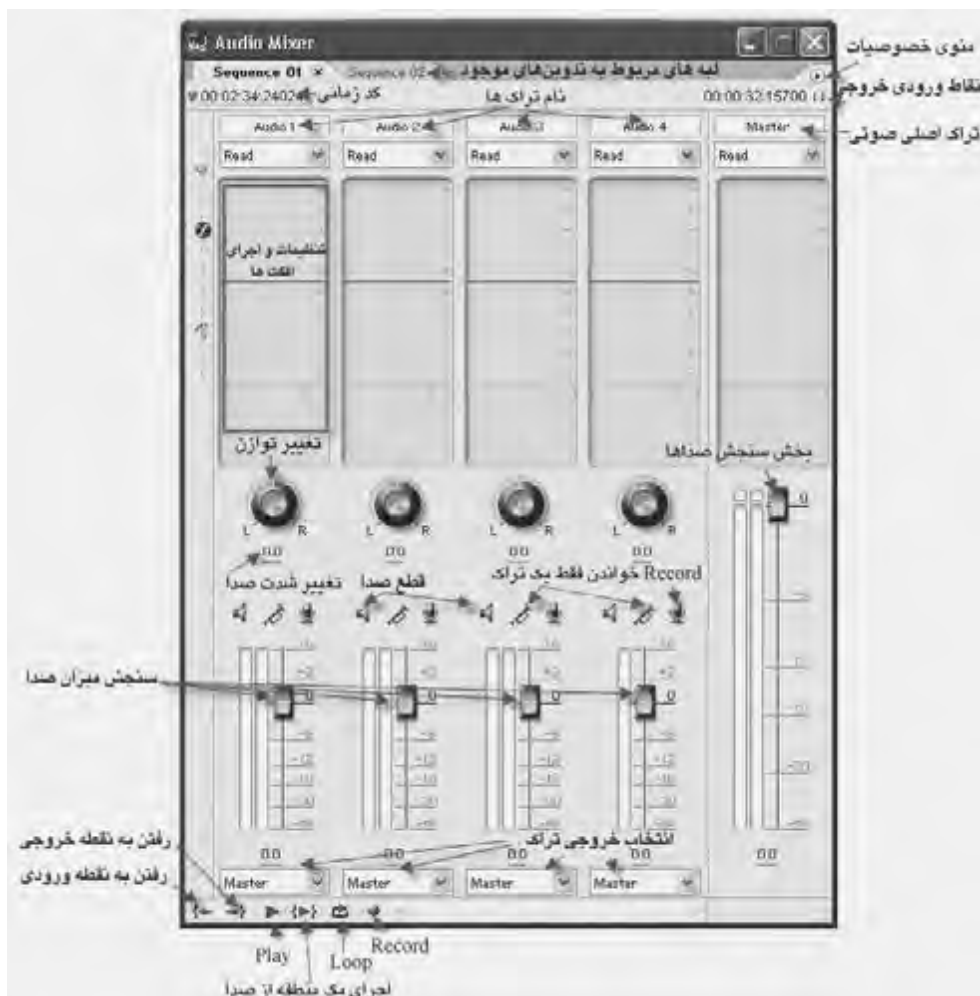


پردازش کنید.

مثال:

- ۱- از منوی Window، زیرمنوی Workspace، سپس گزینه Audio را انتخاب کنید تا پنجره Audio Mixer نمایان شود (شکل ۱-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱



شکل ۱-۱۶ پنجره Audio Mixer

۲- داخل پنجره Timeline ناحیه تنظیمات تراک Audio 3 را باز کنید.

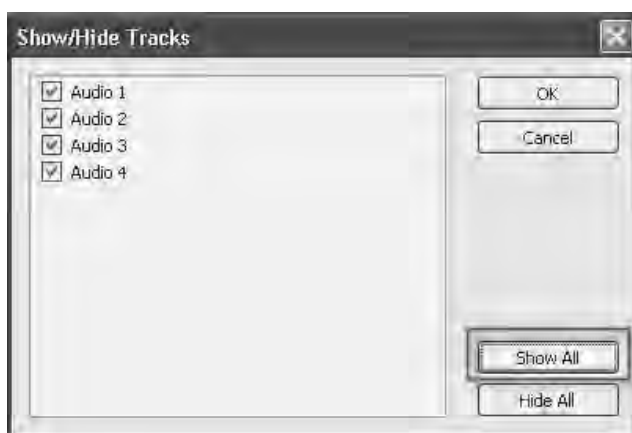
۳- منوی خصوصیات پنجره Audio Mixer را باز کرده، گزینه Show/Hide Tracks را انتخاب کنید (شکل ۲-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶



شکل ۲-۱۶

۴- دکمه Show All را کلیک کنید تا همه تراک های صوتی موجود در خط تدوین فعلی شما داخل پنجره Audio Mixer نمایان شوند. سپس دکمه OK را کلیک کنید (شکل ۳-۱۶).



شکل ۳-۱۶

- ۵- داخل پنجره Timeline زمان جاری را به زمان 00:02:50:19 ببرید.
 - ۶- داخل پنجره Project در پوشه Audio که قبلاً ساخته اید، فایل صوتی دلخواه را انتخاب کنید.
 - ۷- این فایل را درگ کرده و داخل تراک Audio 2 در پنجره Timeline قرار دهید تا ابتدای این کلیپ در مکان فعلی خط تدوین قرار گیرد.
 - ۸- داخل پنجره Timeline روی آیکن کلیپ صوتی که وارد کرده اید، کلیک کنید تا انتخاب شود.
 - ۹- از منوی Marker، زیرمنوی Set Sequence Marker، سپس گزینه In And Out Around Selection را انتخاب کنید.
- به این ترتیب نقطه ورودی و خروجی کلیپ صوتی در پنجره Timeline علامت گذاری می شود (شکل ۴-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱



شکل ۴-۱۶ پنجره Timeline

- ۱۰- در پایین پنجره Audio Mixer دکمه Loop را فعال کنید.
- ۱۱- در پایین پنجره، دکمه Play in to out point را کلیک کنید تا محتوای کلیپ‌های صوتی انتخابی از ابتدا تا انتها تکرار شود (شکل ۵-۱۶).



شکل ۵-۱۶

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱

۱۲- هنگام اجرای کلیپ صوتی می‌توانید شدت صدای کلیپ را تغییر دهید:

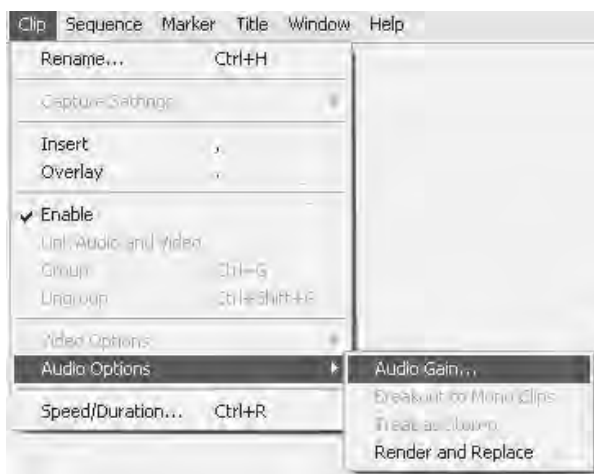
- با درگ کردن دکمه لغزنده، می‌توانید شدت صدای تراک 2 Audio را تغییر دهید.

- همچنین می‌توانید داخل کادر کلیک کرده و عددی بین 6 تا 100- را وارد کنید.

۱۳- در پایین پنجره Audio Mixer روی دکمه Stop کلیک کنید.

۱۴- در حالی که کلیپ صوتی داخل تراک 2 Audio هم چنان فعال است، از منوی Clip، زیرمنوی

Audio Options سپس گزینه Audio Gain را انتخاب کنید (شکل ۶-۱۶).



شکل ۶-۱۶

۱۵- روی دکمه Normalize کلیک کنید تا نرم‌افزار شدت صدای این کلیپ را به طور اتوماتیک تنظیم کند؛

در نهایت روی دکمه OK کلیک کنید (شکل ۷-۱۶).



شکل ۷-۱۶

۳- ۱۶ پردازش صدا به صورت اتوماتیک

می‌توانید در پنجره Audio Mixer پارامترهای مربوط به صدا را در تراک‌ها تغییر دهید و هم زمان با کلیپ‌های ویدیویی این تغییرات را مشاهده کنید، سپس آن‌ها را ضبط کرده و هنگام اجرا، آن‌ها را به صورت اتوماتیک اجرا

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶

کنید.

در ضمن می‌توانید با استفاده از دکمه‌های کنترلی در پنجره Audio Mixer آغاز ضبط یا اتمام آن را کنترل کنید.

برای هر تراک یک لیست بازشو وجود دارد که از طریق آن می‌توانید وضعیت هر فرایند را در طول میکس صدا تعیین کنید (شکل ۸-۱۶).



شکل ۸-۱۶

گزینه‌های موجود در این لیست بازشو عبارتند از:

Off: اگر این گزینه را روی یک تراک اعمال کنید، کلیه تغییرات شدت صدا، میزان صدا و... برای آن تراک در نظر گرفته نمی‌شود.

Read: اگر این گزینه را روی یک تراک اعمال کنید کلیه تغییرات شدت صدا، میزان صدا و... برای آن تراک ذخیره می‌شود (برای کلیه تراک‌های صوتی این گزینه به صورت پیش فرض انتخاب شده است).

Write: اگر این گزینه را روی یک تراک اعمال کنید، کلیه تغییرات شدت صدا، میزان صدا و... برای آن تراک خوانده شده و تغییرات جدید هم ضبط می‌شوند.

Latch: این گزینه هم تقریباً شبیه به گزینه Write است، با این تفاوت که اگر پارامترهای صدا را تغییر دهید عمل Write صورت می‌گیرد.

Touch: این گزینه هم تقریباً شبیه به گزینه Write عمل می‌کند.

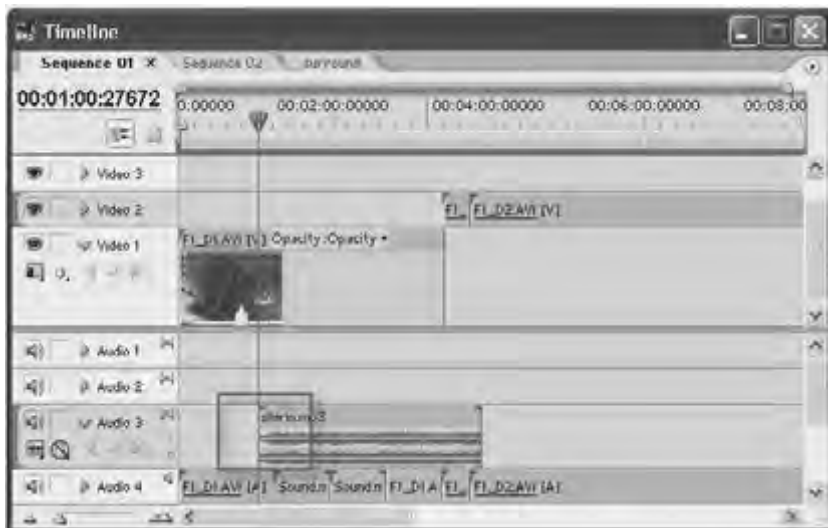
۴-۱۶ تغییر شدت صدا با استفاده از کنترل‌های Audio Mixer

مثال:

۱- در پنجره Timeline خط تدوین را به یک زمان دلخواه ببرید.

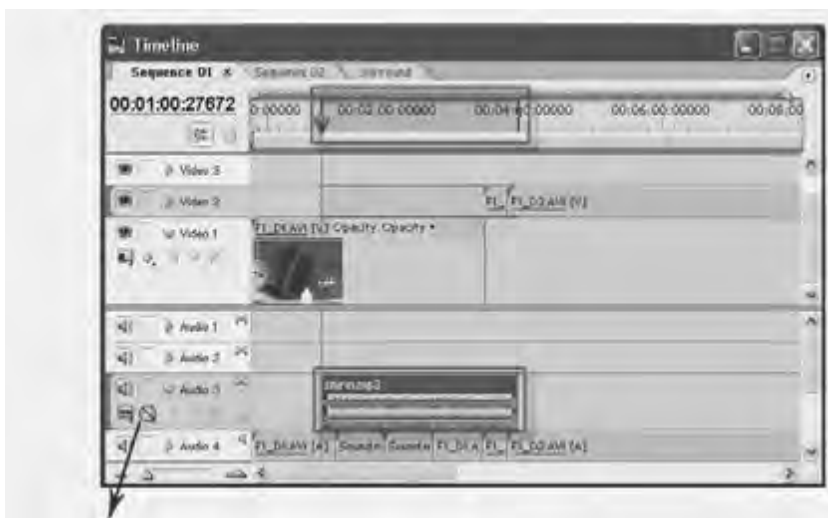
۲- از داخل پنجره Project یک کلیپ صوتی را درگ کرده و در پنجره Timeline در تراک Audio 3 جایی که خط تدوین قرار دارد بگذارید به نحوی که ابتدای کلیپ با خط تدوین برابر باشد (شکل ۹-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱



شکل ۹-۱۶

۳- حال کلیپ صوتی را با کلیک کردن انتخاب کنید و از منوی Marker، زیرمنوی Set Sequence Marker، سپس گزینه In And Out Around Selection را انتخاب کنید (شکل ۱۰-۱۶).



تنظیمات تراک Audio3

شکل ۱۰-۱۶

۴- در پنجره Timeline با کلیک در قسمت تنظیمات تراک Audio 3 که در شکل ۱۰-۱۶ نشان داده شده است، گزینه Show Track Volume را انتخاب کنید (شکل ۱۱-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶



شکل ۱۱-۱۶

۵- اکنون پنجره Audio Mixer را فعال کنید.

۶- در پایین این پنجره، دکمه‌های پیمایشی را کلیک کنید تا به پانل مربوط به تراک Audio 3 برسید.

۷- در لیست بازشوی این تراک کلیک کنید و گزینه Write را انتخاب کنید.

۸- شدت صدای این تراک را روی صفر قرار دهید (شکل ۱۲-۱۶).



شکل ۱۲-۱۶

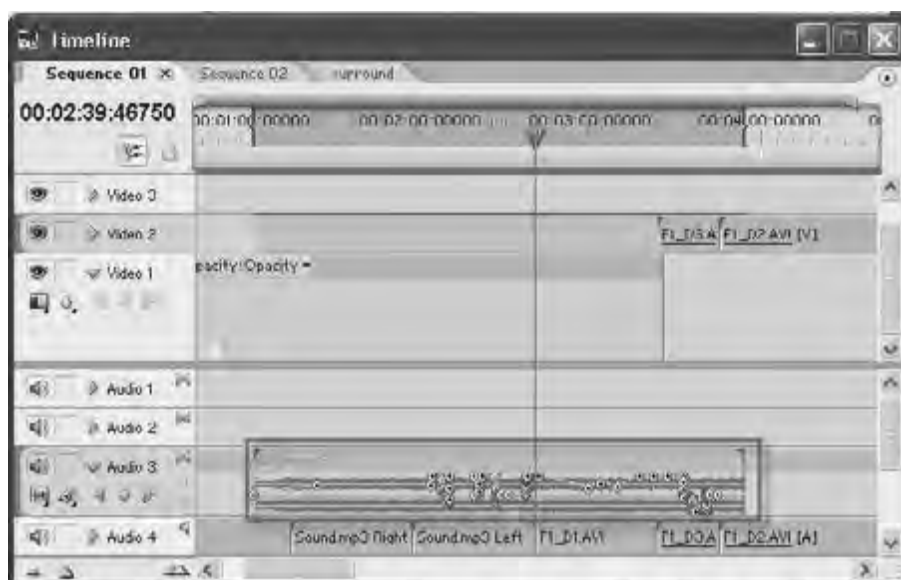
۹- در پایین پنجره روی دکمه Play in to out Point کلیک کنید و در یک زمان دیگر دکمه لغزنده شدت

صدا را روی عدد +18 قرار دهید.

۱۰- در یک زمان دیگر دکمه لغزنده را روی صفر قرار دهید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱

- ۱۱- در یک زمان جلوتر، دکمه لغزنده شدت صدا را روی 18- قرار دهید.
- ۱۲- در ادامه باز هم در زمان جلوتر شدت صدا را روی صفر برگردانید.
- ۱۳- این تغییرات را در فاصله‌های زمانی متوالی انجام دهید تا خط تدوین به انتهای کلیپ برسد.
- ۱۴- وقتی خط تدوین به انتهای کلیپ رسید، عملیات ضبط تغییرات شدت صدا به صورت اتوماتیک متوقف شده و گزینه Write در لیست بازشو تبدیل به Touch می‌شود.
- ۱۵- اکنون گزینه Read را انتخاب کنید تا امکان ضبط دوباره در تراک غیر فعال شود.
- ۱۶- حال در پنجره Timeline کلیدهای متحرک‌سازی شدت صدا را ببینید (شکل ۱۳-۱۶).



شکل ۱۳-۱۶

- ۱۷- در نهایت پروژه را با تغییرات اعمال شده ذخیره کنید.

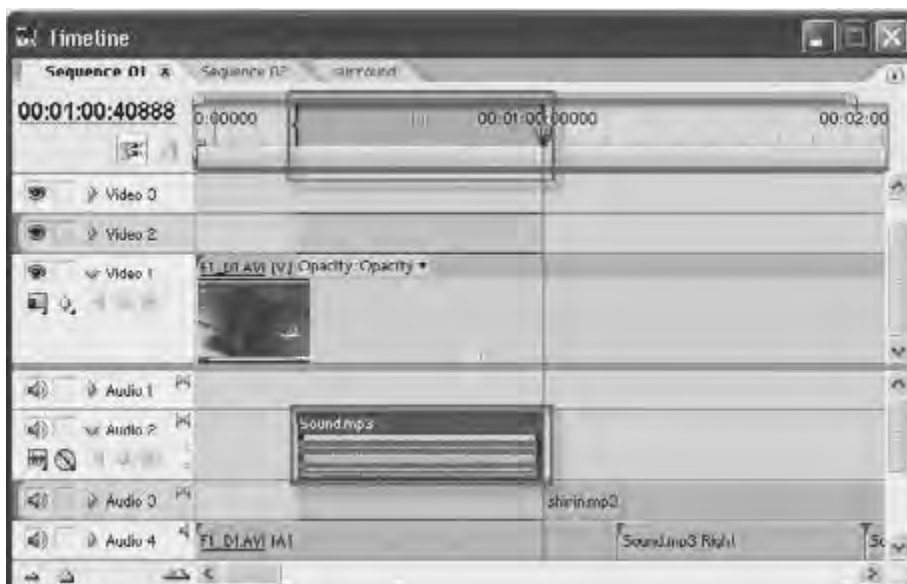
۵- ۱۶ کنترل‌های Pan/Balance

مثال:

- ۱- در پنجره Timeline ناحیه تنظیمات تراک Audio 2 را باز کنید.
- ۲- خط تدوین را به یک زمان دلخواه ببرید.
- ۳- از منوی Marker، زیرمنوی Set Sequence Marker، سپس گزینه In را انتخاب کرده و نقطه ورودی را تعیین کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶

۴- خط تدوین را با درگ کردن به انتهای کلیپ صوتی ببرید (شکل ۱۴-۱۶).



شکل ۱۴-۱۶

۵- از منوی Marker، زیرمنوی Set Sequence Marker، سپس گزینه Out را انتخاب کرده و نقطه خروجی را تعیین کنید.

۶- اکنون پنجره Audio Mixer را باز کنید.

۷- در پنجره Audio Mixer با استفاده از دکمه‌های پیمایش پایین پنجره، تراک Audio 2 را بیاورید.

۸- در پایین پنجره Audio Mixer دکمه Play in to out Point را کلیک کنید و سپس تغییرات بعدی را انجام دهید.

۹- روی دکمه دایره‌ای بالای پنجره کلیک کرده و به سمت چپ و راست درگ کنید تا با این کار توازن صدا را به کانل‌های چپ و راست تغییر دهید (شکل ۱۵-۱۶).

۱۰- حال دکمه Stop را کلیک کنید. لیست بازشوی این تراک را باز کرده و گزینه Write را انتخاب کنید.

۱۱- خط تدوین را به ابتدای کلیپ صوتی ببرید.

۱۲- در پایین پنجره Audio Mixer دکمه Play in to out Point را کلیک کنید، سپس روی دکمه دایره‌ای بالای پنجره کلیک کرده و به سمت چپ و راست درگ کنید؛ با این کار توازن صدا را به کانل‌های چپ و راست تغییر دهید.

۱۳- این تغییرات روی صدای شما اعمال شده است.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱



شکل ۱۵-۱۶

۶-۱۶ کنترل‌های Mute، Solo و Record Enable

برای هر تراک صوتی در پنجره Audio Mixer یک کنترل Mute هم وجود دارد. اگر روی این دکمه کلیک کرده و آن را فعال کنید، صدای موجود در آن تراک قطع می‌شود. در ضمن یک کنترل Solo هم وجود دارد که با استفاده از این کنترل صدای سایر تراک‌ها قطع می‌شود و فقط آنچه که شنیده می‌شود صدای تراک مورد نظر است. در نهایت کنترل Record به شما این امکان را می‌دهد تا یک صدا را از محیط بیرون وارد کنید (شکل ۱۶-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶



شکل ۱۶-۱۶

۷-۱۶ افکت های صوتی

نرم افزار Premiere Pro این قابلیت را دارد که تا پنج افکت صوتی را در پنجره Audio Mixer روی یک صدا اعمال کرده و هم زمان، همه آن ها را اجرا کند.

در نرم افزار Premiere Pro این امکان وجود دارد که یک افکت صوتی را روی یک کلیپ یا یک تراک صوتی اعمال کنید؛ تفاوت این دو در این است که اگر یک تراک صوتی را روی یک یا چند افکت اعمال کنید، تغییرات فقط روی آن کلیپ ها صورت می گیرد، ولی اگر افکت را روی کل یک تراک اعمال کنید، افکت بر کلیه تراک های موجود در آن تراک اعمال می شود.

۱-۷-۱۶ افکت گذاری روی کلیپ ها

آیکن مربوط به کلیپ را فعال کرده و با استفاده از پانل Effects، افکت دلخواه را درگ کرده و روی کلیپ خود رها کنید تا افکت اعمال شود.

بعد از اعمال یک افکت، نام آن در پانل Effect Controls نمایان می شود و می توانید با استفاده از گزینه های موجود در آن، تنظیمات را به دلخواه خود انجام دهید.

واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...
شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱

۲-۷-۱۶ افکت گذاری روی تراکها

نکته: افکت‌هایی که روی یک کلیپ اعمال می‌کنید فقط برای همان کلیپ هستند؛ به این معنی که اگر یک کلیپ دیگر را در این تراک قرار دهید افکت روی آن اعمال نمی‌شود.



اگر بخواهید یک افکت صوتی را روی کلیه کلیپ‌های موجود در یک تراک صوتی اعمال کنید باید از پنجره Audio Mixer استفاده کنید. وقتی پنجره Audio Mixer را باز می‌کنید همه کلیپ‌های صوتی موجود در تدوین را در یک پانل می‌بینید. در قسمت پایین هر تراک صوتی در این پانل جایی وجود دارد که در آن می‌توانید افکت‌های صوتی را روی کلیپ‌ها اعمال کنید. برای اضافه کردن افکت، در یکی از خانه‌های خالی کلیک کرده و افکت مورد نظر را انتخاب کنید (شکل ۱۷-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶



شکل ۱۶-۱۷

برای تغییر تنظیمات هر افکت کافی است روی نام افکت دابل کلیک کنید تا کادر محاوره تنظیمات آن فعال شود. در این کادر محاوره می‌توانید تنظیمات دلخواه را اعمال کنید (شکل ۱۸-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱



شکل ۱۸-۱۶

مثال:

- ۱- روی یک کلیپ صوتی در پنجره Timeline کلیک کنید تا انتخاب شود.
- ۲- برای برداشتن نویز از روی صدا می‌توانید از افکت Notch استفاده کنید. این افکت تا حد زیادی نویزها را از بین می‌برد.
- ۳- در پانل Effects از پنجره Project در کادرمتنی Contains، عبارت Notch را تایپ کنید (شکل ۱۹-۱۶).

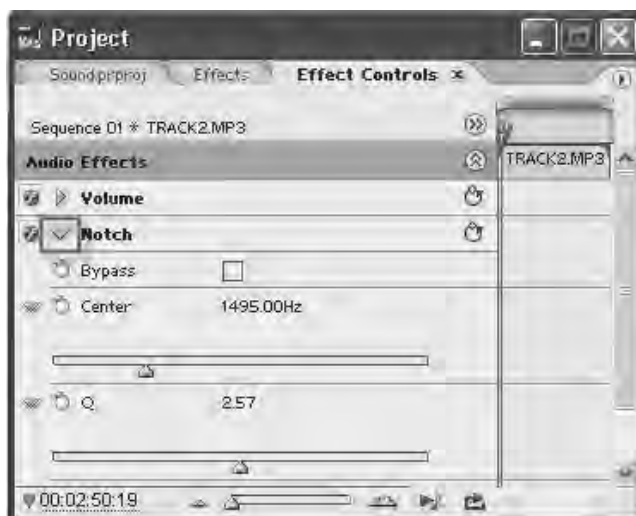


شکل ۱۹-۱۶

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶

۴- حال این افکت را از پوشه مربوط به Stereo درگ کنید و روی کلیپ صوتی در پنجره Timeline رها کنید.

۵- در پانل Effect Controls در پنجره Project دکمه مثلی شکل سمت چپ نام افکت را کلیک کنید (شکل ۲۰-۱۶).



شکل ۲۰-۱۶

- ۶- در پایین پنجره روی دکمه Play Only The Audio کلیک کنید، صدای کلیپ پخش می شود.
- ۷- دکمه مثلی شکل سمت چپ گزینه Center را کلیک کنید. حال دکمه لغزنده آن را درگ کرده، روی 977Hz قرار دهید تا دوباره صدا را اجرا کنید و تغییرات آن را بشنوید.
- ۸- این بار دکمه لغزنده آن را درگ کرده و روی 850Hz قرار دهید تا دوباره صدا را اجرا کنید و تغییرات آن را بشنوید.
- ۹- دکمه مثلی شکل سمت چپ گزینه Q را کلیک کرده و دکمه لغزنده آن را درگ کنید و روی 0.30 قرار دهید (شکل ۲۱-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهراتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱



شکل ۲۱-۱۶

۱۰- صدا را اجرا کنید و تغییرات آن را بشنوید.

مثال: می‌خواهیم روی کلیپ صوتی، افکت لرزش صدا را اعمال کنیم، برای این منظور مراحل زیر را انجام دهید.

۱- یک کلیپ صوتی را از پنجره Project درگ کنید و در تراک 3 از پنجره Timeline قرار دهید.

۲- در پانل Effects در کادر متنی Contains عبارت Reverb را تایپ کنید (شکل ۲۲-۱۶).



شکل ۲۲-۱۶

۳- حال این افکت را از پوشه مربوط به Stereo درگ کنید و روی کلیپ صوتی در پنجره Timeline رها کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶

۴- در پانل Effect Controls از پنجره Project دکمه مثلی شکل سمت چپ نام افکت را کلیک کنید تا پارامترهای تنظیم این افکت نمایان شوند (شکل ۲۳-۱۶).

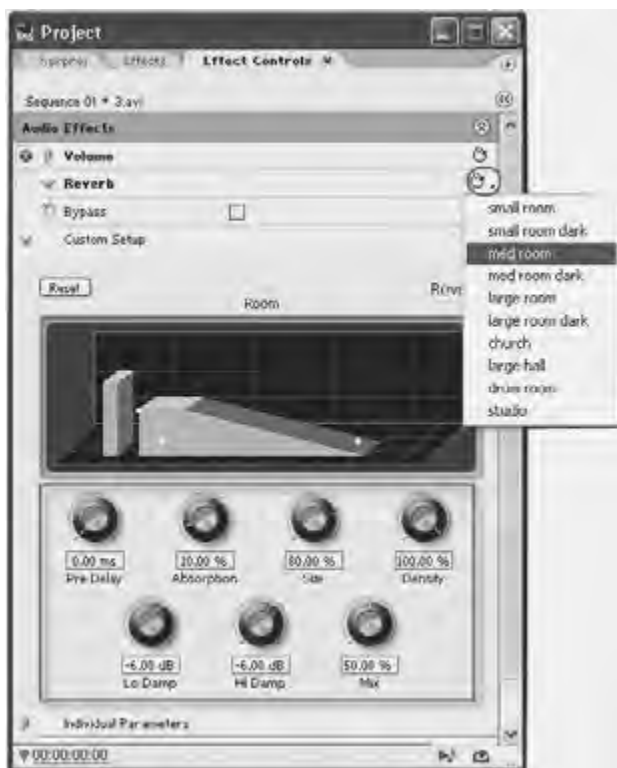


شکل ۲۳-۱۶ پانل Effect Controls از پنجره Project

۵- دکمه مثلی شکل سمت چپ گزینه Custom Setup را کلیک کنید.

۶- در سمت راست نام افکت Reverb، روی مثلث کوچک کلیک کنید تا یک منو ظاهر شود و بعد گزینه med room را به عنوان ابعاد اتاق انتخاب کنید (شکل ۲۴-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱



شکل ۲۴-۱۶

۷- گزینه‌های مربوط به تنظیم این افکت را مطابق آنچه در زیر آمده است، تنظیم کنید.

Absorption=10.00%
 Size=80.00%
 Density=100.00%
 Lo Damp= -6.00dB
 Hi Damp= -6.00dB
 Mix=50.00%

۸- کلیپ را اجرا کنید و تغییرات آن را بشنوید.

۸- ۱۶ قطع ارتباط صدا و ویدیو

هنگام Capture یک فیلم ویدیویی معمولاً صدا و تصویر با هم Capture می‌شوند. وقتی فیلم را تحت یک کلیپ ویدیویی وارد می‌کنید، صدا و تصویر آن با هم ارتباط دارند؛ اما می‌توانید این ارتباط را قطع کرده و هریک از آن‌ها را به دلخواه ویرایش کنید یا حتی یکی از آن‌ها را حذف کنید. وقتی کلیپ را به پنجره Timeline اضافه می‌کنید، بخش ویدیویی آن به تراک Video و بخش صدای آن به تراک Audio اضافه

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱

می شود، ولی با این حال این دو تراک با هم در ارتباط هستند؛ یعنی اگر یکی از کلیپ ها را داخل تراک جابه جا کنید، هر دو بخش با هم جابه جا می شوند، حتی اگر یک کلیپ را برش دهید هر دو قسمت صدا و تصویر در یک نقطه برش می خورند.

مثال: می خواهیم صدای یک کلیپ ویدیویی را با موسیقی تعویض کنیم.

۱- در پنجره Timeline کلیپ ویدیویی را که می خواهید صدای آن را با یک موسیقی عوض کنید، انتخاب کنید.

۲- از منوی Clip، گزینه Unlink Audio and Video را انتخاب کنید.

۳- روی تراک صوتی که صدای کلیپ در آن است کلیک کرده و بخش صدای کلیپ را انتخاب کنید، می بینید که فقط صدا انتخاب می شود.

۴- کلید Delete را از صفحه کلید فشار دهید تا صدای انتخابی حذف شود.

۵- کلیپ موسیقی را به برنامه وارد کنید و آن را درگ کرده و در تراک صوتی به جای کلیپی که حذف کرده اید، قرار دهید.

نکته: توجه کنید که هر دو کلیپ از نظر زمانی دارای طول برابر باشند تا با هم هماهنگ



شوند.

۶- کلیپ صوتی و کلیپ ویدیویی را انتخاب کنید.

۷- از منوی Clip گزینه Link Audio and Video را انتخاب کنید تا دو کلیپ با هم ارتباط برقرار کنند.

۹-۱۶ استفاده از Markerها برای هماهنگی کلیپ ها

وقتی که یک کلیپ صوتی را به پروژه اضافه می کنید، اگر با کلیپ ویدیویی ارتباط نداشته باشد و بخواهید آن ها را با هم هماهنگ کنید بهترین راه استفاده از Markerهاست.

یکی از کاربردهای مهم Markerها تعیین نقاط حساس در کلیپ ها و همچنین مرتب سازی و هماهنگی کلیپ ها است. در هر کلیپی می توانید تا 100 Marker با شماره (0 تا 99) و بی نهایت Marker بدون شماره داشته باشید.

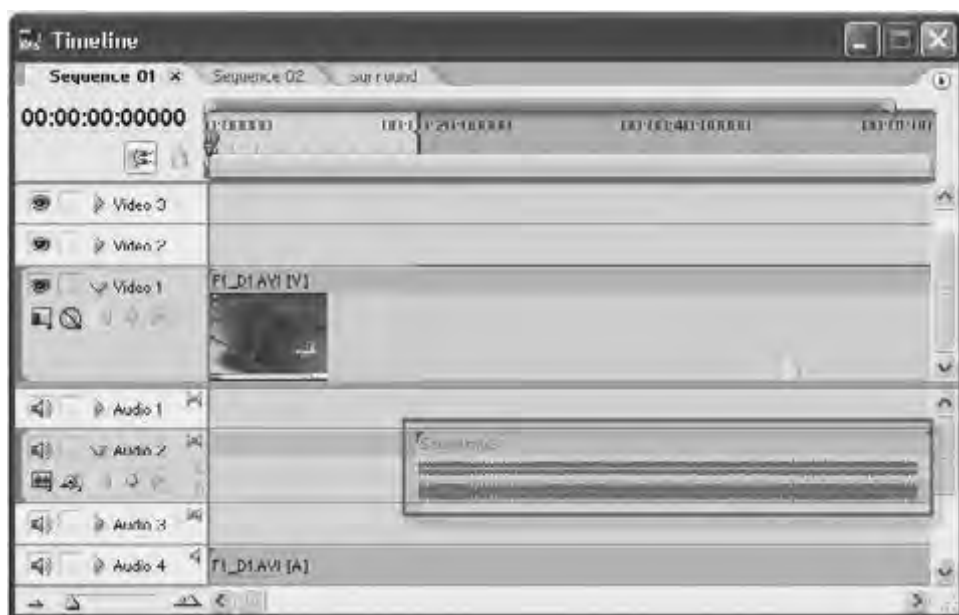
در پنجره Monitor، Markerها به شکل آیکن های کوچکی در خط کش زمانی نمایش داده می شوند.

از Marker کلیپ ها برای تعیین نقاط حساس در کلیپ استفاده می شود و از Marker تدوین ها برای تعیین نقاط حساس در تدوین ها استفاده می شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶

۱۰-۱۶ تغییر شدت صدا در پنجره Timeline

وقتی یک کلیپ صوتی را در یک تراک صوتی قرار می‌دهید، اگر تراک در حالت نمایش گسترده باشد، می‌توانید شکل موج صدا را در آن ببینید. در وسط این شکل موج یک خط زرد قرار دارد که برای تنظیم شدت صداست و می‌توانید با استفاده از آن شدت صدا را تنظیم کنید (شکل ۲۵-۱۶).

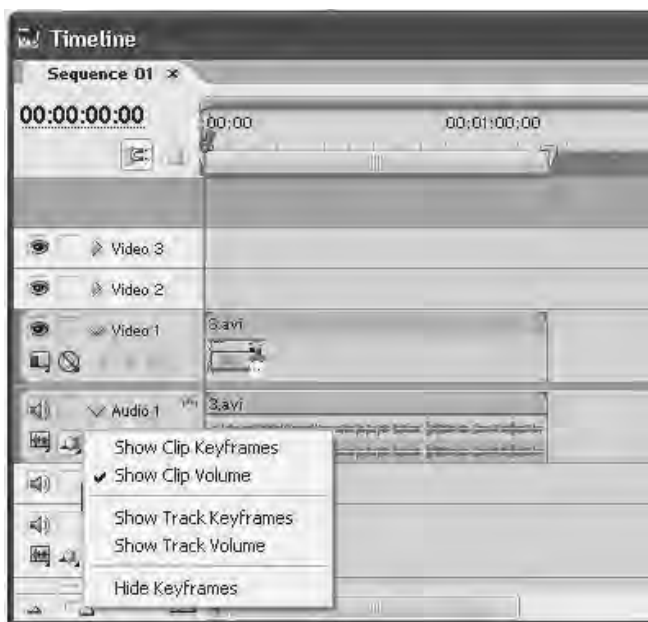


شکل ۲۵-۱۶

مثال:

- ۱- از منوی Marker، زیرمنوی Clear Sequence Marker، سپس گزینه In And Out را انتخاب کنید تا اگر Marker ها از قبل وجود دارند همه پاک شوند و محیط آماده کار جدید شود.
- ۲- در پنجره Timeline و در تراک Audio 1 یک کلیپ صوتی را اضافه کرده و آن را انتخاب کنید.
- ۳- برای مشاهده بهتر امواج صوتی در پنجره Timeline دکمه Zoom In را چند بار کلیک کنید.
- ۴- حال در بخش تنظیمات تراک صوتی، گزینه Show Clip Volume را انتخاب کنید (شکل ۲۶-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶



شکل ۲۶- ۱۶

۵- خط زرد رنگ مربوط به Volume صدا نمایان می‌شود که به وسیله آن می‌توانید تنظیمات دلخواه را روی صدا انجام دهید.

۱۱- ۱۶ استفاده از خط کش صوتی در تدوین

خط کش زمانی که در بالای پنجره Timeline قرار دارد به طور پیش فرض برای نمایش واحدهای صوتی است. البته می‌توانید آن را تغییر مقیاس داده و از آن برای کلیپ‌های صوتی استفاده کنید و کار روی کلیپ‌های صوتی را با دقت بالاتر انجام دهید.

مثال: برای تغییر واحد خط‌کش مراحل زیر را انجام دهید.

۱- منوی خصوصیات مربوط به پنجره Timeline را مطابق شکل ۲۷- ۱۶ باز کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶



شکل ۲۷- ۱۶ منوی خصوصیات پنجره Timeline

۲- گزینه Audio Units را انتخاب کنید. واحدهای خط‌کش به واحدهای صوتی تبدیل می‌شوند. در هر فریم معادل 100000 واحد صوتی وجود دارد (شکل ۲۸- ۱۶).



شکل ۲۸- ۱۶

برای غیر فعال کردن خط‌کش صوتی و بازگشت به خط‌کش ویدیویی دوباره منوی خصوصیات مربوط به پنجره Timeline را باز کنید و گزینه Audio Units را کلیک کنید.

۱۲- ۱۶ افزایش صدای یک بخش با استفاده از Program View

مثال:

۱- یک کلیپ صوتی را به خط‌تدوین اضافه کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶

- ۲- خط تدوین را به یک زمان دلخواه منتقل کنید.
- ۳- در پایین پنجره Program View دکمه Set in Point را کلیک کنید.
- ۴- در بخش تنظیمات تراک صوتی گزینه Show Track Volume را کلیک کنید.
- ۵- در بخش تنظیمات تراک، دکمه Add/Remove Keyframes را کلیک کنید تا یک فریم کلیدی در محل جاری خط تدوین قرار گیرد.
- ۶- چند فریم به عقب برگردید و دوباره یک فریم کلیدی ایجاد کنید.
- ۷- باز هم خط تدوین را جلوتر از محل انتخابی اولیه ببرید و یک فریم کلیدی دیگر ایجاد کنید.
- ۸- در پایین پنجره Program View دکمه Set Out Point را کلیک کنید و بعد یک فریم کلیدی بسازید.
- ۹- در پایین پنجره Program View دکمه Play in To Out را کلیک کنید.
- ۱۰- اکنون در ناحیه تنظیمات تراک صوتی گزینه Show Clip Volume را انتخاب کنید.
- ۱۱- در ادامه، خط تدوین را به فریمی که بعد از محل خروجی تعیین شده قرار دارد، منتقل کنید.
- ۱۲- باز هم دکمه Add/Remove Keyframe را برای اضافه کردن یک فریم کلیدی کلیک کنید.
- ۱۳- حال از جعبه ابزار نرم افزار، ابزار Pen Tool را با کلیک کردن انتخاب کنید.
- ۱۴- کلید میانی را که ساخته‌اید به سمت پایین درگ کرده و بکشید (شکل ۲۹-۱۶).



شکل ۲۹-۱۶

- ۱۵- حال کلیپ صوتی را اجرا کرده و تغییرات صدا را مشاهده کنید.

۱۳- ۱۶ قرار دادن چند افکت صوتی با هم روی یک کلیپ

مثال:

- ۱- یک کلیپ صوتی را به خط تدوین اضافه کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶

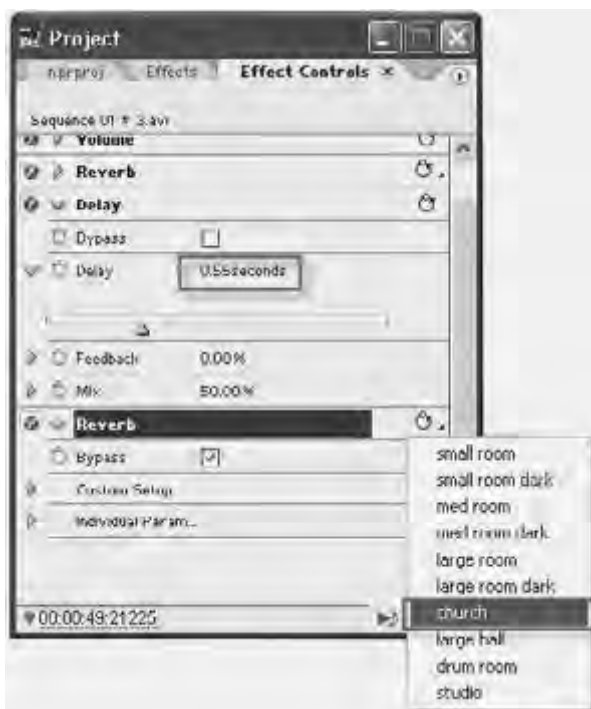
- ۲- روی کلیپ صوتی در پنجره Timeline کلیک کنید تا انتخاب شود.
- ۳- حال از پانل Effects در پنجره Project در قسمت Audio Effects افکت Delay را انتخاب کنید.
- ۴- سپس افکت Delay را درگ کرده و روی کلیپ موردنظر رها کنید.
- ۵- از پانل Effect Controls در قسمت Audio Effects افکت Reverb را انتخاب کنید.
- ۶- سپس افکت Reverb را درگ کرده و روی کلیپ موردنظر رها کنید (شکل ۳۰-۱۶).



شکل ۳۰-۱۶

- ۷- دکمه مثلثی شکل سمت چپ گزینه Delay را کلیک کنید تا دکمه لغزنده آن فعال شود.
- ۸- حال دکمه لغزنده را درگ کنید و روی 0.55 قرار دهید.
- ۹- دکمه مثلثی شکل سمت راست گزینه Reverb را کلیک کرده و گزینه church را انتخاب کنید (شکل ۳۱-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱



شکل ۳۱-۱۶

۱۰- در نهایت تدوین را اجرا کرده و نتیجه اعمال هر دو افکت را روی کلیپ ببینید.

۱۴-۱۶ فایل‌های صوتی دالبی یا 5.1

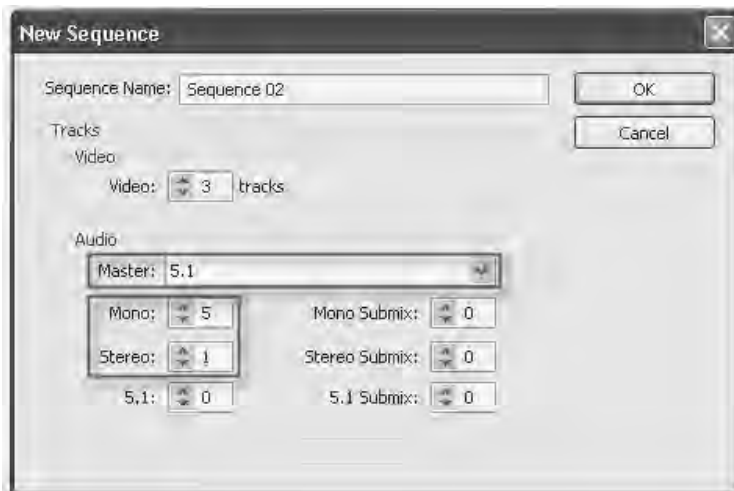
با استفاده از صداهای دالبی می‌توانید صدا را طوری تنظیم کنید که از پنج بلندگو پخش شود (چپ جلو، مرکز جلو، راست جلو، چپ عقب، راست عقب) و بالاخره یک Subwoofer. نرم‌افزار Premiere Pro با بیشتر صداهای دالبی سازگاری کامل دارد. یک نوع از این فایل‌ها، فایل‌هایی با پسوند Wav است که با شش تراک ضبط شده‌اند. اگر یک صدای دالبی را در پروژه خود وارد می‌کنید، برنامه به صورت اتوماتیک بلندگوها را تنظیم می‌کند و فقط کافی است شما آن را به خط تدوین اضافه کنید.

۱۴-۱۶ نحوه تدوین صداهای دالبی

مثال:

۱- ابتدا یک Sequence جدید برای پروژه خود ایجاد کنید. برای این کار از منوی File، زیرمنوی New، سپس گزینه Sequence را انتخاب کنید. یک کادر محاوره مانند شکل ۳۲-۱۶ نمایان می‌شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱



شکل ۳۲- ۱۶ کادر محاوره New Sequence

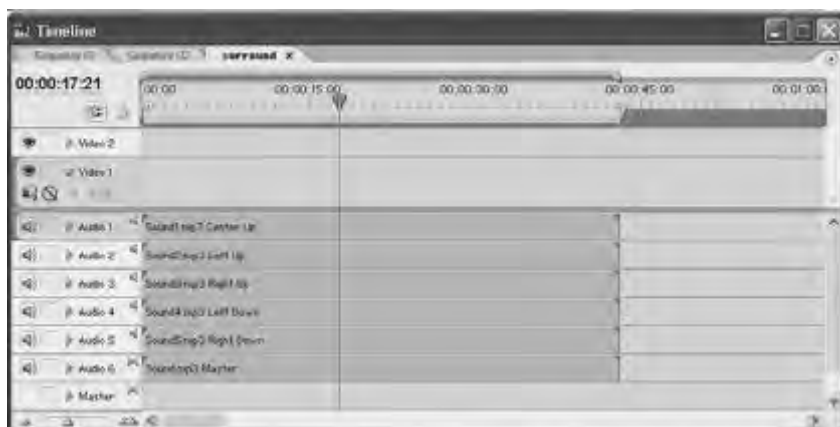
- ۲- از لیست بازشوی Master گزینه 5.1 را انتخاب کنید.
- ۳- در کادر متنی Mono مقدار 5 و در کادر متنی Stereo مقدار 1 را وارد کنید.
- ۴- حال تدوین شما آماده وارد کردن صداهای 5.1 است. برای اضافه کردن، کافی است آن را از پنجره Project درگ کنید و در پنجره Timeline قرار دهید.

۲-۱۴- ۱۶ نحوه اختصاص دادن بلندگوها به تراک‌های صدای دالبی

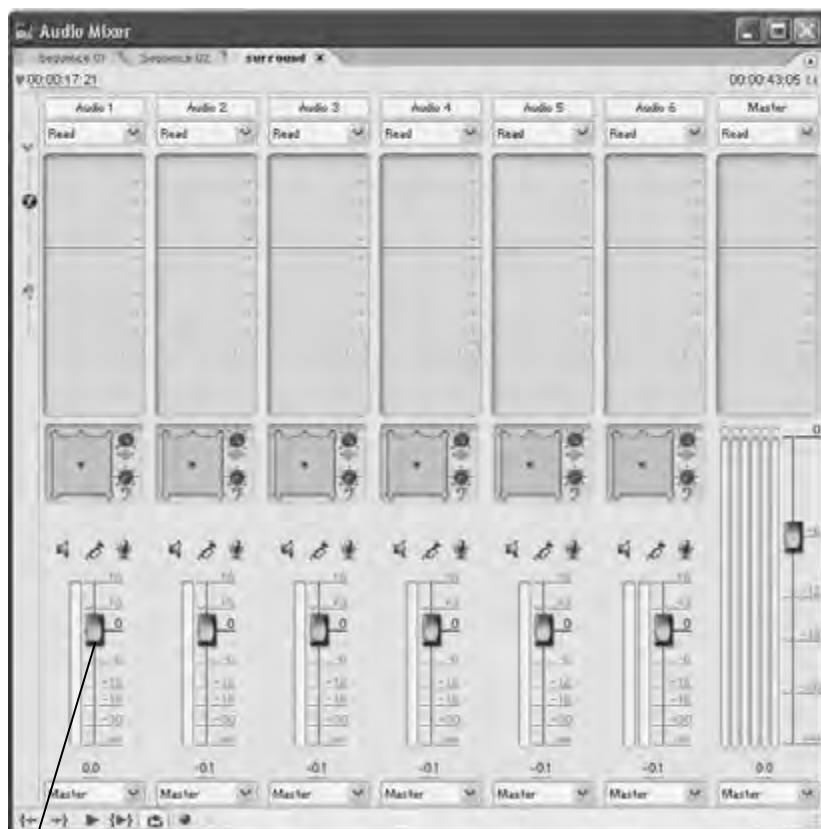
مثال:

- ۱- صدایی با فرمت دالبی را با درگ کردن، به تدوین خود اضافه کنید و هر یک از تراک‌های صدا را در یک کانال صوتی قرار دهید (شکل ۳۳-۱۶).
- ۲- پنجره Audio Mixer را باز کنید.
- ۳- پنجره را درگ کرده و تغییر اندازه دهید تا همه پانل‌های مربوط به کلیپ صوتی را ببینید. در وسط هر یک از این پانل‌ها شکل یک مربع را که دارای لبه‌هایی غیر عادی و نامنظم است، می‌بینید. هر یک از این لبه‌ها معرف یکی از بلندگوهای است که اجرای صدا از طریق آن‌ها صورت می‌گیرد. برای تخصیص صدا به بلندگو، دکمه سیاه رنگ داخل این مربع را درگ کرده و در هر یک از لبه‌ها که قرار دهید، آن بلندگو به تراک اختصاص می‌یابد. توسط دایره سیاه بالایی تعیین می‌کنید که چند درصد از صدا از بلندگوی مرکزی پخش شود و با استفاده از دایره سیاه پایین هم تعیین می‌کنید، چند درصد از صدا توسط بلندگوی Subwoofer پخش شود (شکل ۳۴-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶



شکل ۳۳- ۱۶



شکل ۳۴- ۱۶

دکمه سیاه

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱

- ۴- در مربع مربوط به تراک 1 Audio، دکمه سیاه رنگ را درگ کرده و در وسط چند ضلعی، بالا قرار دهید تا صدا به بلندگوی وسط اختصاص داده شود.
- ۵- در مربع مربوط به تراک 2 Audio دکمه سیاه رنگ را درگ کرده و در لبه پایین سمت چپ قرار دهید.
- ۶- در مربع مربوط به تراک 3 Audio دکمه سیاه رنگ را درگ کرده و در لبه بالا سمت چپ قرار دهید.
- ۷- در مربع مربوط به تراک 4 Audio دکمه سیاه رنگ را درگ کرده و در لبه پایین سمت راست قرار دهید.
- ۸- در مربع مربوط به تراک 5 Audio دکمه سیاه رنگ را درگ کرده و در لبه بالا سمت راست قرار دهید.
- ۹- در شکل ۳۵-۱۶ این تغییرات را مشاهده کنید.



شکل ۳۵-۱۶

۳-۱۴-۱۶ نحوه گرفتن خروجی فیلم با صدای دالبی

مثال: بعد از اتمام کار روی پروژه باید از خط تدوین خود خروجی تهیه کنید برای این کار مراحل زیر را انجام دهید:

- الف-** خط تدوین را به انتهای تدوین (بعد از آخرین کلیپ) منتقل کنید.
- ب-** از منوی Marker، زیرمنوی Set Sequence Marker، سپس گزینه Out را انتخاب کنید.
- در این مثال می‌خواهیم فقط از صدا خروجی تهیه کنیم به این منظور مراحل زیر را دنبال کنید:
- ۱- از منوی File گزینه Export Audio را انتخاب کنید.
 - ۲- اکنون نامی را در کادر متنی File Name تایپ کنید.
 - ۳- دکمه Setting را کلیک کنید و در کادر Range گزینه Work Area Bar را انتخاب کنید.
 - ۴- در سمت چپ این پنجره روی گزینه Audio کلیک کنید.
 - ۵- در نهایت در فیلد Channel گزینه 5.1 را انتخاب کرده و سپس دکمه OK را کلیک کنید.
 - ۶- دکمه Save را کلیک کنید تا خروجی ایجاد شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱

خلاصه مطالب

در این واحد کار اعمال زیر بیان شدند:

- اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
- محیط کار صدا در نرم افزار Premiere Pro
- پردازش صدا به صورت اتوماتیک
- تغییر شدت صدا با استفاده از کنترل های Audio Mixer
- کنترل های Pan/Balance
- کنترل های Mute، Solo و Record Enable
- افکت های صوتی و چگونگی افکت گذاری روی کلیپ ها و تراک ها
- چگونگی قطع ارتباط صدا و ویدیو
- استفاده از Marker ها برای هماهنگی کلیپ ها
- تغییر شدت صدا در پنجره Timeline
- استفاده از خط کش صوتی در تدوین
- قرار دادن چند افکت صوتی با هم روی یک کلیپ
- چگونگی تدوین صداهای دالبی و نحوه اختصاص دادن بلندگوها به تراک های صدای دالبی و در نهایت نحوه گرفتن خروجی فیلم با صدای دالبی

واژه نامه

Gain	افزایش، به دست آوردن
Latch	تنظیم وضعیت خروجی
Marker	نشانه
Master	اصلی
Notch	شکافتن، یک نوع افکت
Record Enable	فعال شدن ضبط
Reverb	معکوس
Solo	تک نوازی

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱

آزمون نظری

۱- برای پردازش کلیپ‌های صوتی از کدام روش استفاده می‌کنید؟

الف- به روش دستی داخل پنجره Timeline

ب- از امکانات پنجره Audio Mixer

ج- هر دو مورد صحیح است.

د- هیچ کدام

۲- برای نمایان شدن پنجره Audio Mixer از کدام مسیر استفاده می‌کنید؟

الف- Window→Workspace→Audio

ب- Window→Audio options→Audio

ج- Clip→Audio options→Audio

د- Clip→Workspace→Audio

۳- کدام یک از گزینه‌های زیر برای کلیه تراک‌های صوتی به صورت پیش‌فرض انتخاب شده است؟

الف- Off

ب- Read

ج- Write

د- Latch

۴- چنانچه بخواهید ارتباط بین صدا و ویدیو را قطع کنید، از کدام گزینه استفاده می‌کنید؟

الف- Clip→Unlink Audio and Video

ب- Clip→Video options→Unlink Audio and Video

ج- Clip→Audio options→Unlink Audio and Video

د- Clip→Audio and Video options→Unlink Audio and Video

۵- در پنجره Audio Mixer چند افکت صوتی را می‌توانیم روی یک صدا اعمال کنیم؟

الف- 2 افکت

ب- 3 افکت

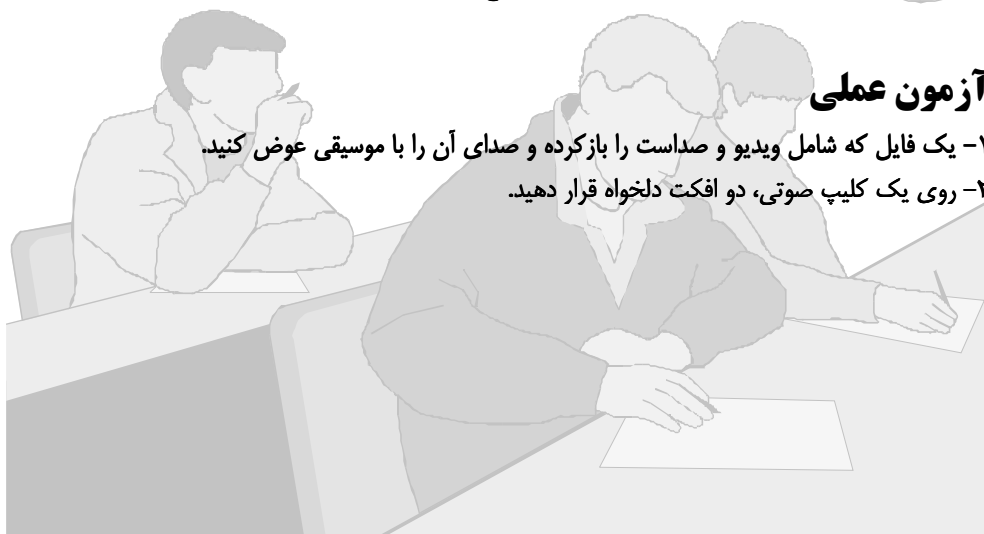
ج- 4 افکت

د- 5 افکت

آزمون عملی

۱- یک فایل که شامل ویدیو و صداست را باز کرده و صدای آن را با موسیقی عوض کنید.

۲- روی یک کلیپ صوتی، دو افکت دلخواه قرار دهید.





توانایی استفاده از افکت‌ها

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۱۳	۴/۵

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- قرار دادن Transition به کمک ابزار پیش فرض و پانل Effects را انجام دهد.
- ۲- انواع حالت‌های پیش نمایش Transition را ببیند.
- ۳- ویرایش و تغییر تنظیمات Transition را انجام دهد.
- ۴- افکت‌ها و جلوه‌های ویژه را به خط تدوین خود اضافه کند.
- ۵- افکت‌هایی ایجاد کند که با نرم‌افزار After Effects سازگار باشند.
- ۶- چندین افکت را بر یک کلیپ ویدیویی اعمال کند.
- ۷- از افکت‌های Ramp و Lightning, Blend, Channel Blur و روی کلیپ‌ها استفاده کند.

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

کلیات

در تدوین ویدیویی، مفهوم Transition معادل هر نوع روش و جلوه نمایشی برای رفتن از یک تصویر به تصویر بعدی است. نوع Transition ای که بین دو صحنه قرار می‌دهید تأثیری مهم در ایجاد حس در بیننده دارد. در نسخه جدید Premiere Pro که از یک تراک تدوین استفاده می‌کنیم، امکانات و قابلیت‌های اجرای افکت‌ها به شدت افزایش یافته است. شما می‌توانید Transition را در ابتدای افکت‌های هر یک از کلیپ‌های خود یا در مکان برش بین دو کلیپ جای دهید؛ بنابراین اگر دو کلیپ را کنار هم در تدوین قرار دهید، می‌توانید هر یک از افکت‌ها را درگ کرده و بین دو کلیپ رها کنید.

نکته: هنگامی که یک Transition را به یک خط تدوین اضافه می‌کنید، برای پیش نمایش، آن را Render کنید تا خط قرمز بالای آیکن به رنگ سبز تبدیل شود.



۱-۱۷ افکت‌های Transition

برای رفتن از یک کلیپ به کلیپ دیگر در یک خط تدوین، ساده‌ترین راه این است که دو کلیپ را پشت سر هم قرار دهید. اما نرم‌افزار Premiere Pro امکانات بسیار متنوعی را برای رفتن از یک کلیپ به کلیپ دیگر در اختیار شما قرار می‌دهد که می‌توانید برای این کار از افکت‌های این نرم‌افزار استفاده کنید.

Transition یعنی تغییر حرکت عادی فیلم از یک صحنه به صحنه دیگر، تغییر صحنه ممکن است ناشی از تغییر کلیپ به کلیپ دیگر باشد. ساده‌ترین روش حرکت بین دو صحنه یا دو کلیپ، ایجاد برش است؛ در این حالت آخرین فریم یک کلیپ با اولین فریم کلیپ بعدی هم زمان می‌شود. ایجاد برش رایج‌ترین نوع حرکت است که در فیلم‌های ویدیویی استفاده می‌شود؛ اما می‌توانید از انواع افکت‌ها، به عنوان جلوه حرکت بین دو صحنه یا دو کلیپ استفاده کنید. در نرم‌افزار Premiere Pro می‌توانید از راه‌های گوناگونی Transition را در یک پروژه به کار ببرید. یکی از راه‌ها این است که نام کلیپ‌های دلخواه را از داخل پنجره Project انتخاب کرده یا یک Sequence جدید از کلیپ‌ها بسازید، سپس از منوی Project گزینه Automate To Sequence را انتخاب کرده و کلیپ‌ها را با Transition متنوع داخل تدوین قرار دهید. در هر صورت می‌توانید یک Transition جدید را بین کلیپ‌ها قرارداده یا Transition را حذف کنید یا تنظیمات آن را تغییر دهید.

بسیاری از Transition‌ها در زمان اجرا، تعدادی از فریم‌های انتهایی یک کلیپ و تعدادی از فریم‌های ابتدایی کلیپ بعدی را تحت تأثیر خود قرار می‌دهند. فریم‌هایی را که در انتهای کلیپ تحت تأثیر Transition‌ها قرار می‌گیرند TailMaterial و فریم‌هایی را که در ابتدای کلیپ بعدی تحت تأثیر Transition‌ها قرار می‌گیرند Head Material می‌نامند.

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

۱-۱-۱۷ پانل Effects

نرم افزار Premiere Pro دارای تعداد زیادی Transition مانند 3D Motion و Dissolve و Zoom است. Transition ها داخل پانل Effects در دو پوشه اصلی قرار دارند که عبارتند از: Audio Transitions و Video Transitions. داخل هر پوشه تعداد زیادی زیرپوشه وجود دارد و داخل هر زیرپوشه تعداد زیادی از افکت های Transition وجود دارند.

مثال:

- ۱- نرم افزار Premiere Pro را اجرا کنید.
- ۲- دکمه New Project را کلیک کنید تا یک پروژه جدید بسازید.
- ۳- زیر ستون Available Presets (که قبلاً در شکل ۲-۱۵ دیده شده) کادرمحاوره New Project گزینه های DV-PAL و Standard 48kHz را انتخاب کنید.
- ۴- مکانی مناسب را برای ذخیره کردن این پروژه در دیسک سخت مشخص کنید.
- ۵- در کادر متنی Name عبارت Test-Transition را به عنوان نام این پروژه وارد کرده و در نهایت روی دکمه OK کلیک کنید.
- ۶- در پنجره Project با استفاده از دکمه New Bin یک پوشه جدید بسازید.
- ۷- نام پوشه Bin 01 را به نام Test تغییر دهید.
- ۸- از منوی File گزینه Import را انتخاب کنید.
- ۹- فایل های موردنظر را انتخاب و روی دکمه OK کلیک کنید (شکل ۱-۱۷).



شکل ۱-۱۷

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

۱۰- در پنجره Project پانل Effects را کلیک کنید تا صفحه مربوط به آن نمایان شود یا از منوی Window گزینه Effects را انتخاب کنید (شکل ۲-۱۷).



شکل ۲-۱۷

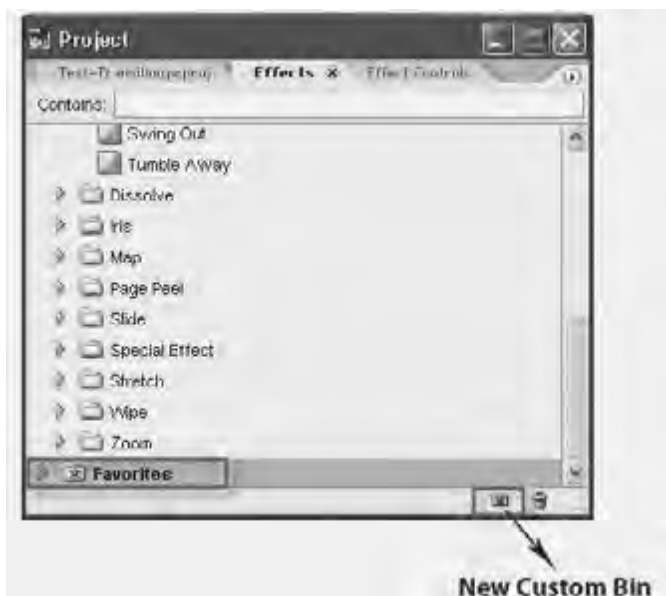
۱۱- دکمه مثلی شکل سمت چپ پوشه Video Transitions را کلیک کنید، سپس دکمه مثلی شکل سمت چپ 3D Motion را کلیک کنید (شکل ۳-۱۷).



شکل ۳-۱۷

۱۲- می‌توانید یک پوشه خاص از افکت‌های دلخواه خود بسازید و آن‌ها را به داخل پوشه خود ببرید. (معمولاً افکت‌هایی را که بیشتر استفاده می‌کنید داخل این پوشه قرار می‌دهید). پایین پانل Effects در پنجره Project دکمه New Custom Bin را کلیک کنید تا یک پوشه جدید با نام Favorites ایجاد شود (شکل ۴-۱۷).

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 ۴-۱۷

۱۳- حال نام افکت Doors را درگ کرده و روی نام پوشه جدید رها کنید اکنون یک میانبر برای آن افکت داخل پوشه Favorites تولید می‌شود. به همین روش می‌توانید همه افکت‌های دلخواه خود را که زیاد استفاده می‌کنید، داخل این پوشه قرار دهید (شکل ۵-۱۷).

۱۴- برای حذف پوشه ساخته شده، کافی است روی نام پوشه جدید کلیک راست کرده و گزینه Delete را انتخاب کنید تا پوشه و محتویات آن حذف شوند.



شکل ۵-۱۷

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

۲-۱۷ تنظیمات Transition ها

همه Transition هایی که به کار می برید، دارای پارامترهایی مانند Duration (طول زمان اجرا)، Alignment (ترازبندی) و Direction (جهت) برای اجرای افکت هستند. برخی افکت ها تعداد پارامترهای بیشتری مانند Borders، Edge Adjustment و Softness هم دارند. تعداد و نوع پارامترها بستگی به نوع و پیچیدگی افکت Transition دارد.

پارامتر Duration: مشخص می کند که Transition ها در چه تعداد فریم اجرا می شوند، همه Transition ها، برای اجرا از تعداد فریم های انتهایی یک کلیپ (Tail material) و تعداد فریم های ابتدایی کلیپ بعدی (Head material) استفاده می کنند.

پارامتر Alignment: مکان Transition ها را نسبت به خط فاصله بین دو کلیپ تنظیم می کند.

پارامتر Direction: مشخص می کند که Transition چگونه روی دو کلیپ عمل می کند. جهت معمول از کلیپ A به کلیپ B (از چپ به راست) است.

مثال:

۱- ابزار Selection Tool را از منوی Tools فعال کرده و افکت Cross Zoom داخل پنجره Timeline را دابل کلیک کنید تا پنجره تنظیمات آن باز شود.

۲- در پانل Effect Controls تصاویر کلیپ های A و B با دو دایره سفید کوچک نمایش داده می شوند؛ توسط این دایره ها می توانید نقطه مرکزی اجرای افکت Cross Zoom را تغییر دهید.

۳- پایین پانل Effect Controls گزینه Show Actual Sources را فعال کنید (شکل ۶-۱۷). این کار باعث می شود افکت ها روی تصاویر واقعی اعمال شود و شما همزمان Effect ها را روی محتویات فایل خود مشاهده کنید.

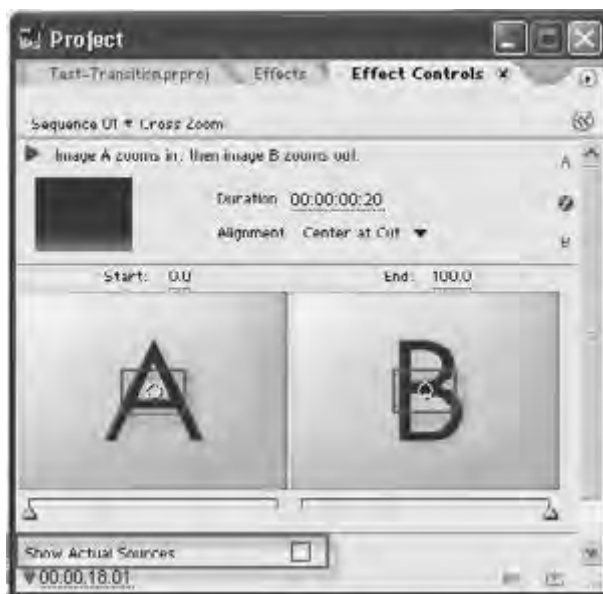
۴- دایره سفید داخل تصویر کلیپ A (سمت چپ) را درگ کرده و روی مرکز صفحه قرار دهید، سپس خط تدوین را اندکی جلوتر ببرید.

۵- در ادامه دایره سفید داخل تصویر کلیپ B را کلیک کرده و در بخش پایین سمت راست صفحه قرار دهید (شکل ۷-۱۷).

۶- خط تدوین را داخل پنجره Timeline درگ کرده و به سمت چپ بکشید، سپس آن را درگ کرده و به سمت راست بکشید و شیوه اجرای افکت Transition را ببینید.

۷- کلید Enter را از صفحه کلید فشار دهید تا خط تدوین رندر شده و سپس اجرا 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



شکل ۶-۱۷

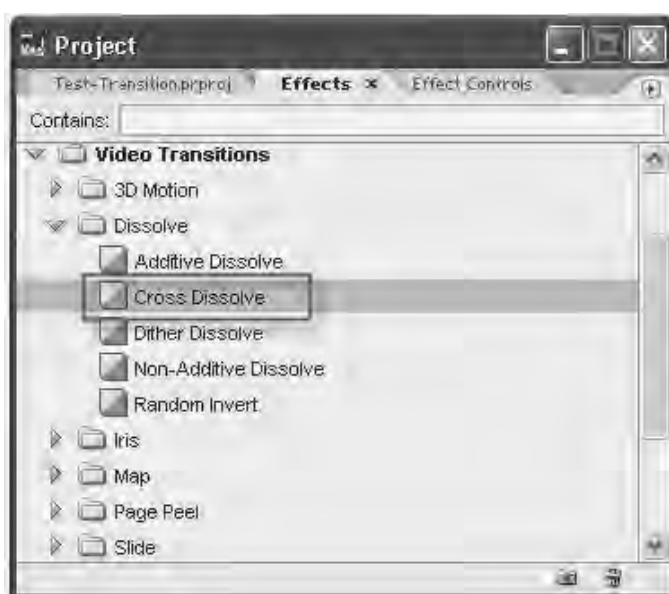


شکل ۷-۱۷

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

۳-۱۷ Transition پیش‌فرض و تنظیمات آن

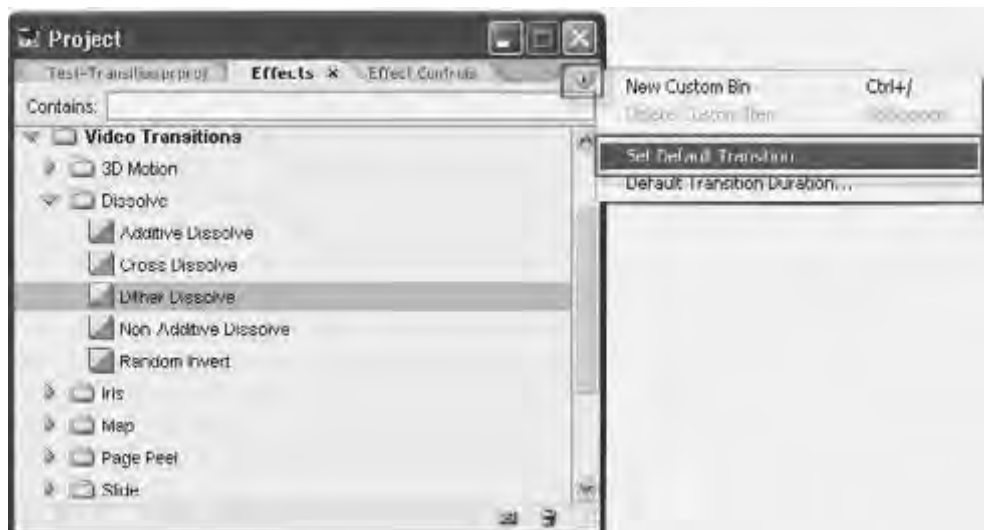
Transition از نوع Cross Dissolve که داخل پوشه Dissolve قرار دارد، پیش‌فرض برای همه کلیپ‌هاست، چون از این افکت در کارهای ویدیویی و فیلم بسیار استفاده می‌شود. داخل پانل Effects روی دکمه مثلثی شکل پوشه Video Transition کلیک کنید تا اسامی زیر پوشه‌های آن را ببینید. سپس دکمه مثلثی شکل پوشه Dissolve را کلیک کنید تا اسامی افکت‌های داخل آن را ببینید. نام افکت Cross Dissolve با یک خط قرمز که نشان می‌دهد این افکت پیش‌فرض است، مشخص شده است (شکل ۸-۱۷).



شکل ۸-۱۷

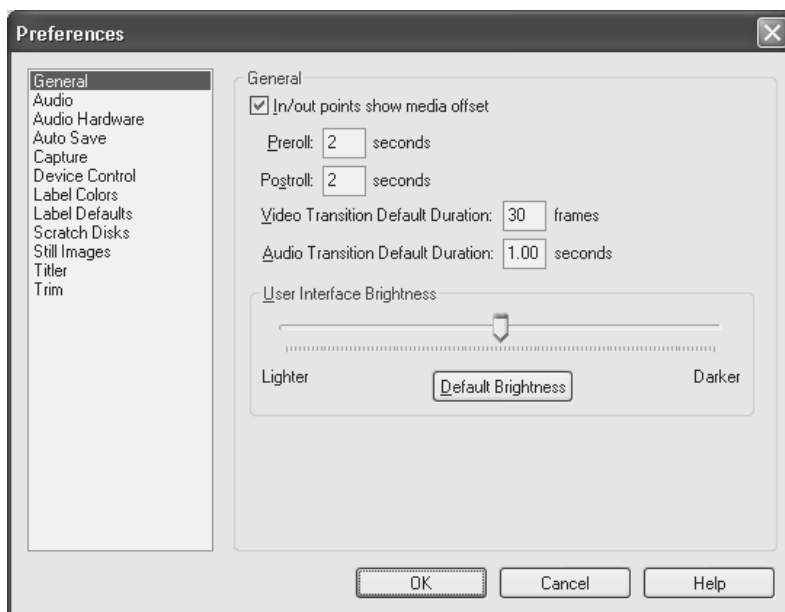
اگر افکت به صورت پیش‌فرض نباشد، می‌توانید آن را به افکت پیش‌فرض تبدیل کنید. برای این کار، منوی خصوصیات پانل Effects را باز کرده و گزینه Set Default Transition را انتخاب کنید (شکل ۹-۱۷).

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 ۹-۱۷

برای تغییر تنظیمات پیش‌فرض این افکت، ابتدا منوی خصوصیات پانل Effects را باز کنید سپس گزینه Default Transition Duration را انتخاب کنید. حال کادر محاوره Preferences باز شده است و در قسمت General می‌توانید تنظیمات پیش‌فرض این افکت را ببینید (شکل ۱۰-۱۷).



شکل ۱۰-۱۷

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

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:

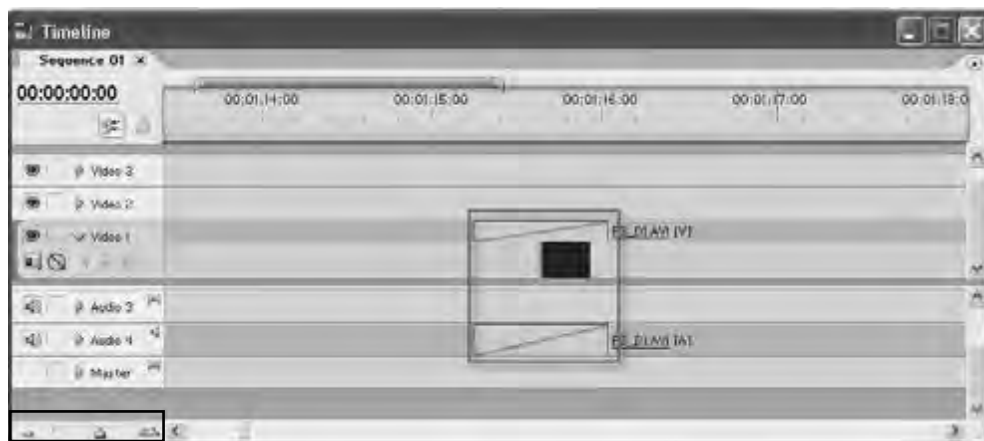
- ۱- در پنجره Project لبه مربوط به پروژ به در مثال قبل ساخته‌اید، با کلیک روی آن فعال کنید.
- ۲- در این مرحله پنجره Timeline را فعال کرده و اشاره‌گر خط تدوین را به ابتدای خط تدوین ببرید.
- ۳- در پنجره Project یک کلیپ (F3_D1) را کلیک کنید. کلید Ctrl را نگه داشته و کلیپ بعدی (F3_D2) را نیز کلیک کنید تا 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.

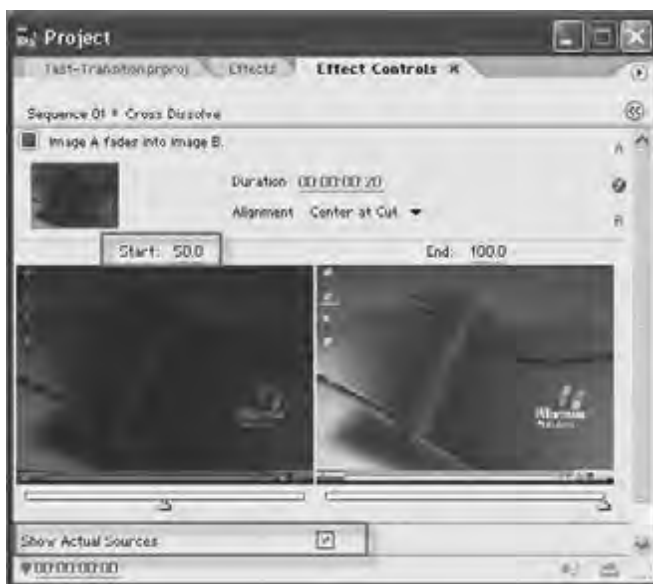
۲- اکنون در پانل Effect Controls تنظیمات و پارامترهای افکت اجرا شده را می‌بینید (شکل ۱۳-۱۷).

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:

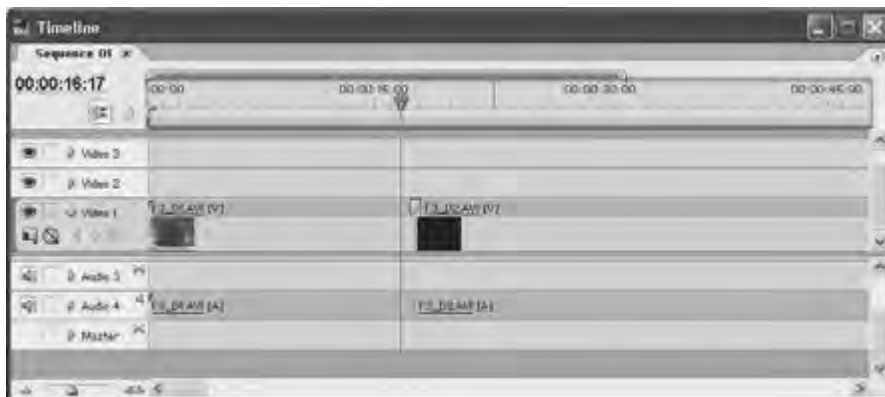
- ۱- تدوین قبلی را که روی آن کار کردید و افکت Cross Dissolve را اجرا کردید، فعال کنید.
- ۲- پنجره Monitor را فعال کنید و در پایین پنجره Program Monitor دکمه Play را کلیک کنید.
- ۳- داخل پنجره Timeline خط تدوین را درگ کرده و جابه جا کنید تا اجرای Transition را بین دو کلیپ، با سرعت دلخواه خود ببینید.
- 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



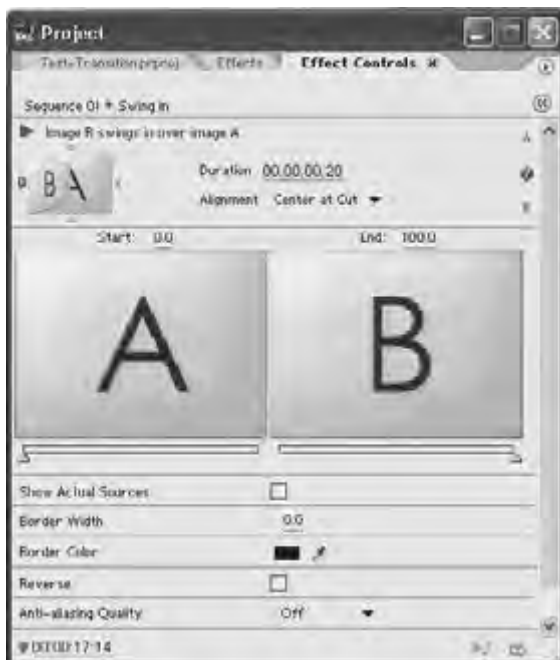
شکل ۱۵-۱۷

۸-۱۷ تغییر تنظیمات افکت Transition

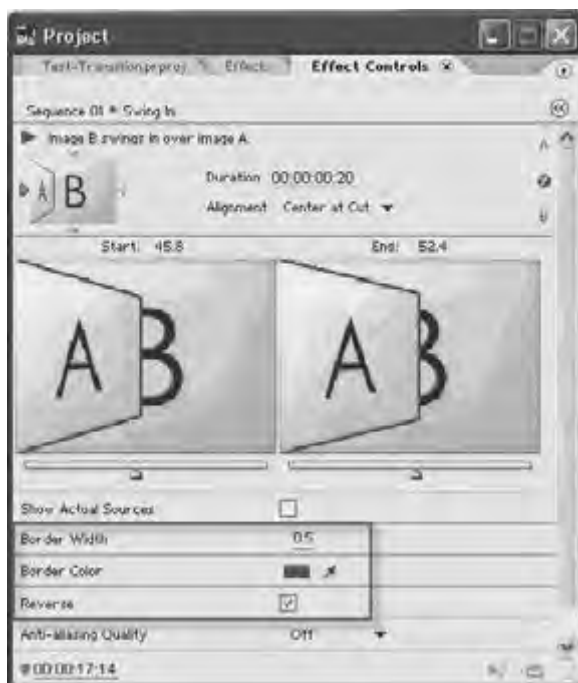
مثال:

- 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...	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 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 ۱۸-۱۷).

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

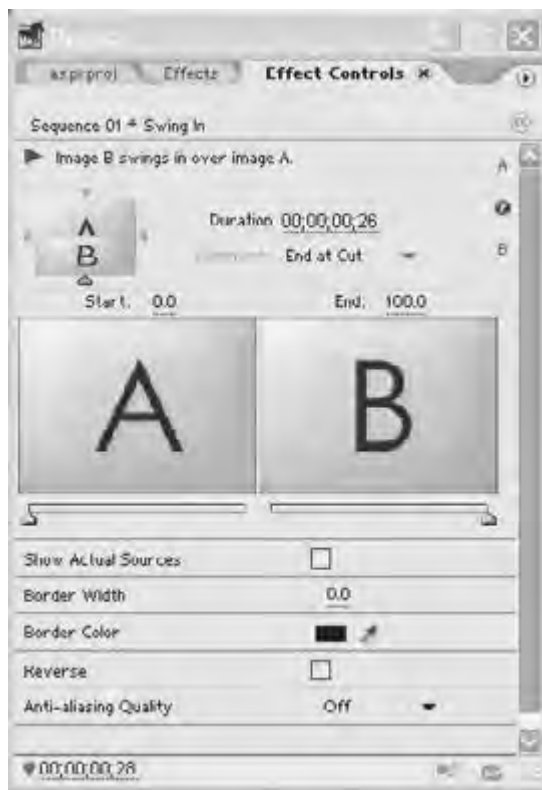
۱۱- از پانل Effects و داخل پوشه 3D Motion، افکت Curtain را پیدا کرده و درگ کنید و روی آیکن افکت بین دو کلیپ دوم و سوم (F3_D2 و F3_D3) رها کنید.

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...	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 ۱۸-۱۷

۱۰-۱۷ پیوستگی Premiere Pro با سایر نرم‌افزارهای جانبی شرکت Adobe

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

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

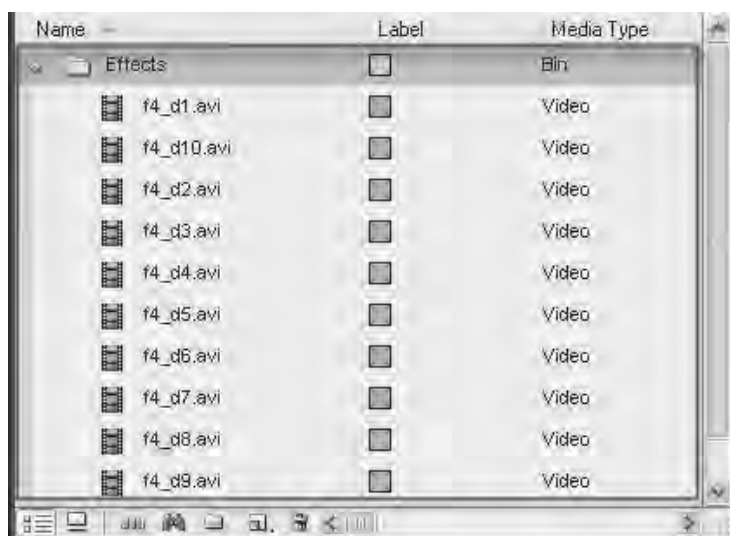
کلیپ‌های تولید و رندر شده در نرم‌افزار After Effects را خیلی ساده می‌توانید در پروژه‌های نرم‌افزار Premiere Pro استفاده کنید.

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 رشته‌های مختلف گرافیکی استفاده می‌شود. فایل‌های فتوشاپ را می‌توانید 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 فایل‌های دلخواه را اضافه کنید (شکل ۱۷-۱۹).



شکل ۱۷-۱۹

- ۸- هر یک از کلیپ‌ها 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...	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

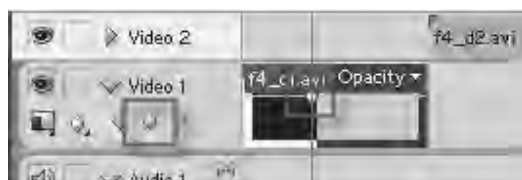
۲۰- در این قسمت دکمه Show Keyframes را کلیک کنید تا فریمهای کلیدی را مشاهده کنید (شکل ۲۴-۱۷).

۲۱- در این حالت بالای نام کلیپ یک منو نمایش داده می شود، 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 ۲۵-۱۷).



شکل ۲۴-۱۷



شکل ۲۵-۱۷

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

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: ۱-۶۲/۵۱-۱۷



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...	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 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

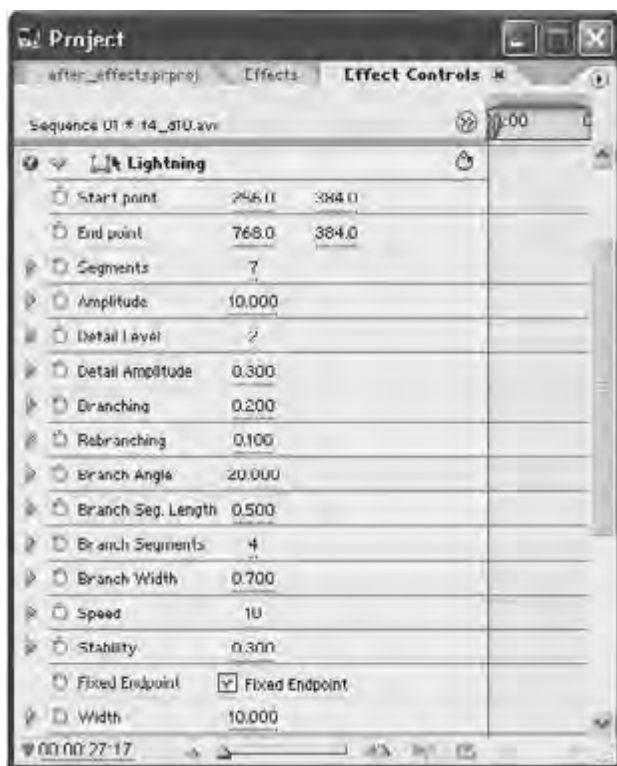
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت‌ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۶۲/۵۱

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...	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- 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 ۳۲-۱۷ مشاهده کنید.



شکل ۳۲- 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

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 پیش‌فرض 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 پیش‌فرض 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

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، گزینه 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.

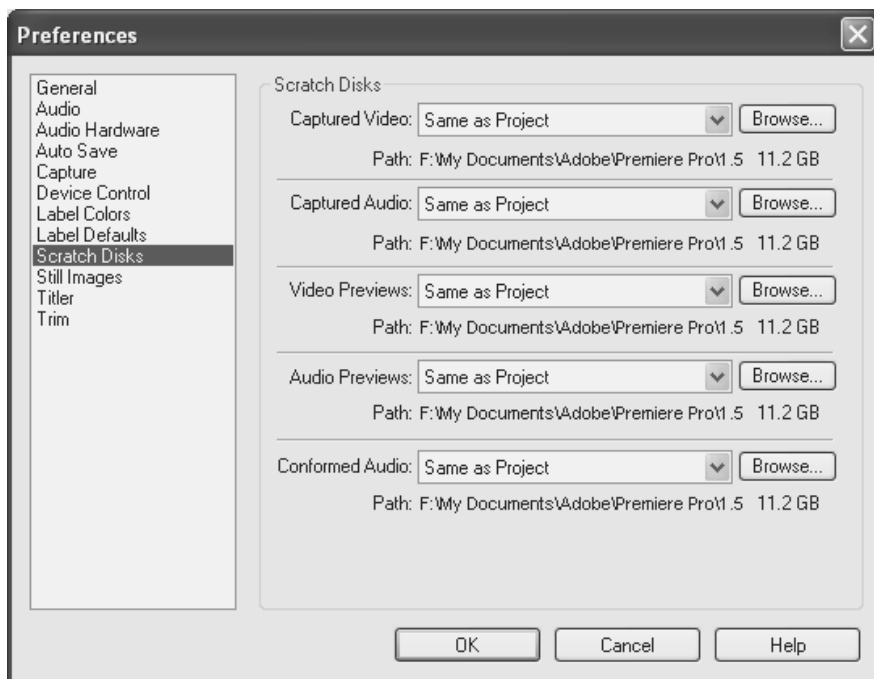
 **نکته:** هرچه تعداد نمونه‌های گرفته شده از صدا بیشتر باشد، کیفیت صدای دیجیتالی بهتری خواهید داشت.

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

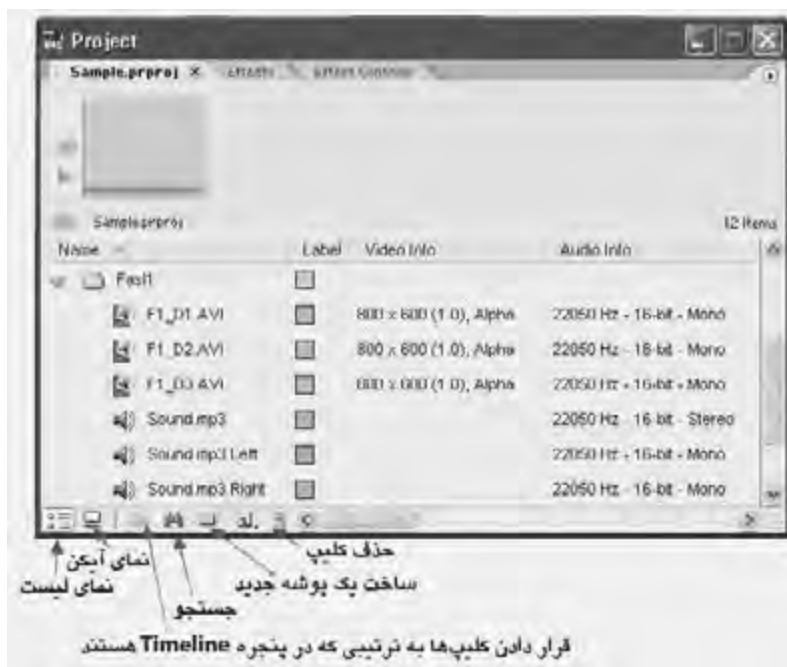
نکته: اگر سرعت اجرای یک کلیپ را کاهش دهید، سرعت اجرای همه نمونه‌های استفاده شده از آن کلیپ در پروژه فعلی تغییر می‌کند.



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 گزینه ها 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 کلیپ ها قرار نمی گیرد بلکه آن ها را جابه جا 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 کلیپ های دیگر قرار گیرد.

نکته: اگر یک کلیپ 30 ثانیه ای 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).

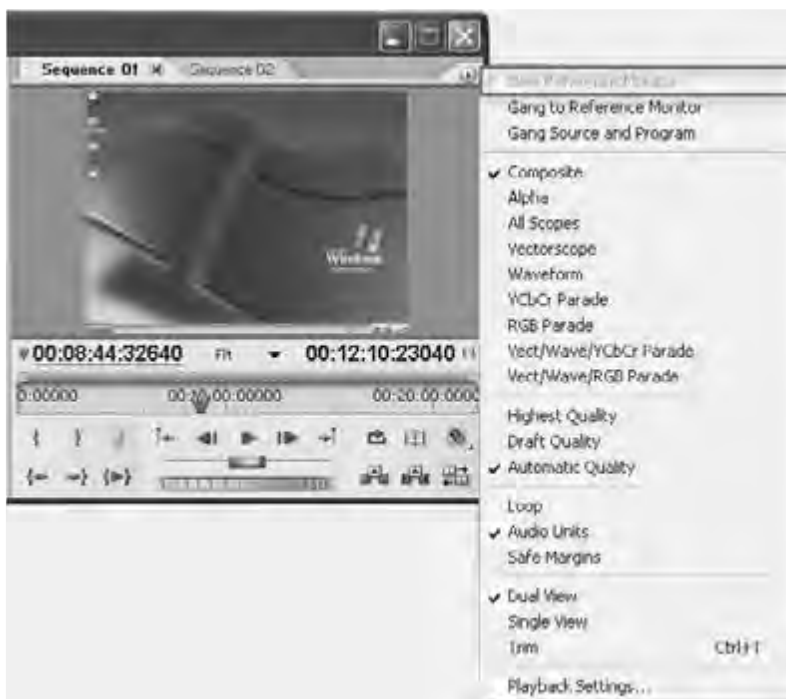
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱



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.

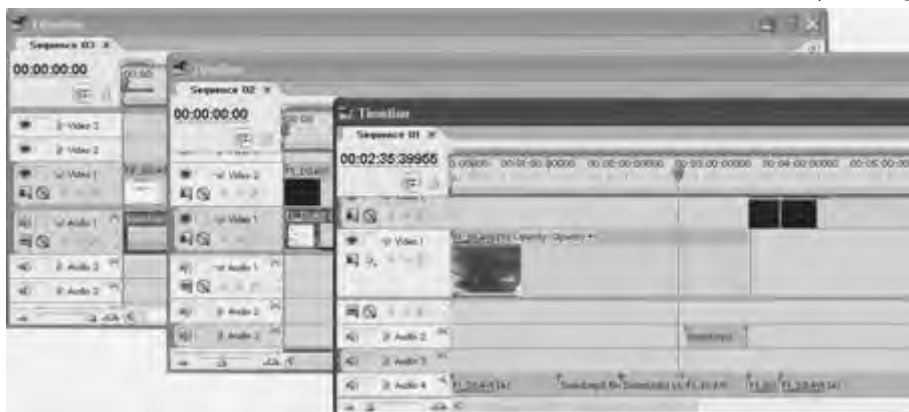
نام تدوین‌های موجود در یک پروژه داخل پنجره Project نمایش داده می‌شوند. برای باز کردن یک تدوین در پنجره Timeline، می‌توانید نام تدوین را داخل پنجره Project دابل کلیک کرده یا زبانه مربوط به آن تدوین را داخل پنجره Timeline یک بار کلیک کنید؛ تدوین فعال شده و در پنجره Timeline و هم زمان در پنجره Program View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



شکل ۱۵-۱۸

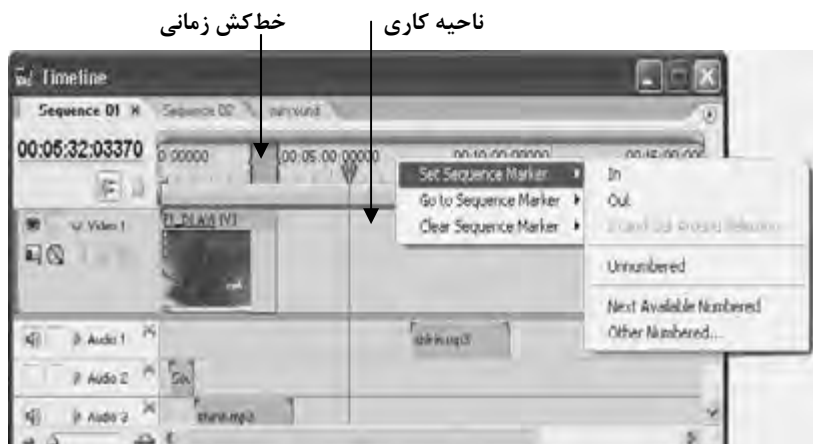
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱

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).

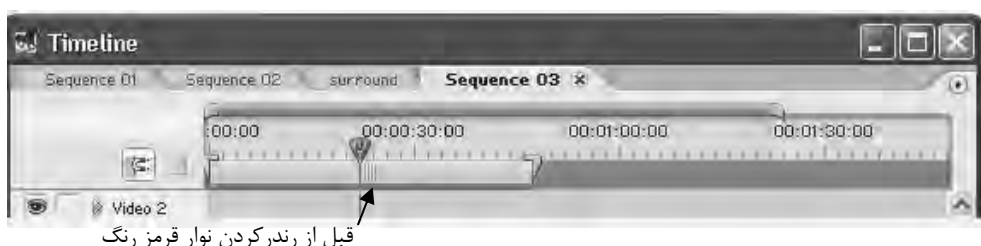


شکل ۱۷-۱۸

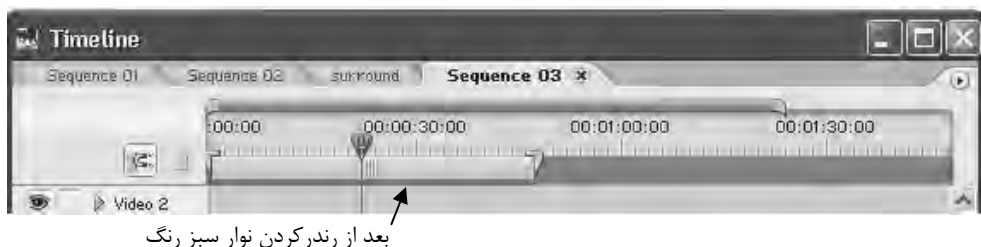
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱

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).

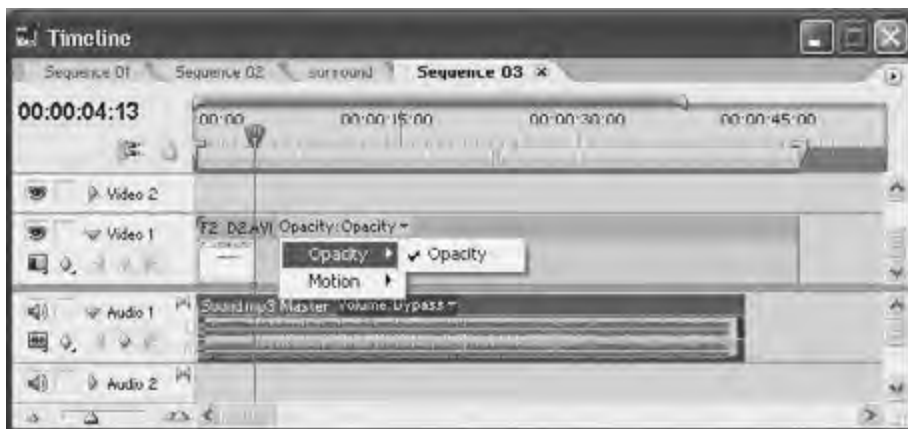
Show Keyframes به شما این امکان را می‌دهد تا فریم‌های کلیدی موجود در همه کلیپ‌های تراک را ببینید. هرگاه این گزینه را فعال کنید، یک منوی کوچک به وجود می‌آید که می‌توانید با استفاده از آن، انواع کلیدها را فعال کنید. در هر کلیپ ویدیویی یک گزینه به نام Opacity موجود است که مقدار ماتی یا شفافیت کلیپ را تعیین 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

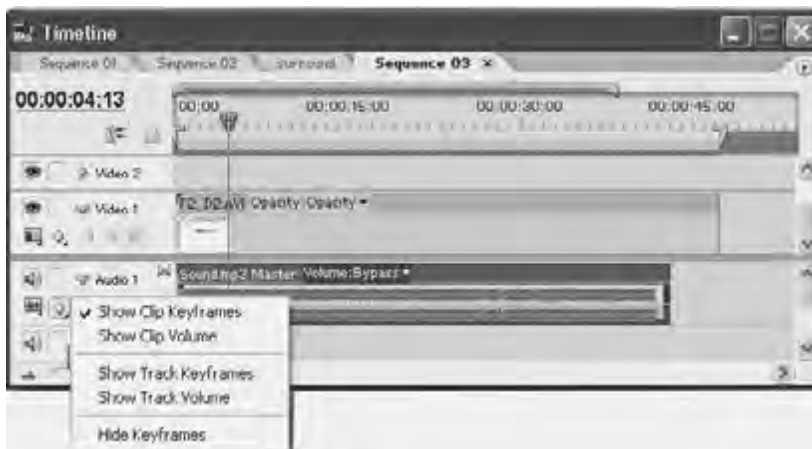
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱

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



شکل ۲۵-۱۸

دکمه Show Keyframes برای تراک‌های صوتی تعداد گزینه‌های بیشتری را در اختیار شما قرار می‌دهد (شکل ۲۶-۱۸).



شکل ۲۶-۱۸

این گزینه‌ها عبارتند از :

- **گزینه Show Clip Keyframes** : فقط کلیدهای افکت‌های اجرا شده را نشان می‌دهد.
- **گزینه Show Clip Volume** : فقط کنترل‌های مربوط به صدا را که جداگانه هستند، نمایش می‌دهد.
- **گزینه Show Track Keyframes** : کلیدهای موجود را برای کل تراک نشان می‌دهد.

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

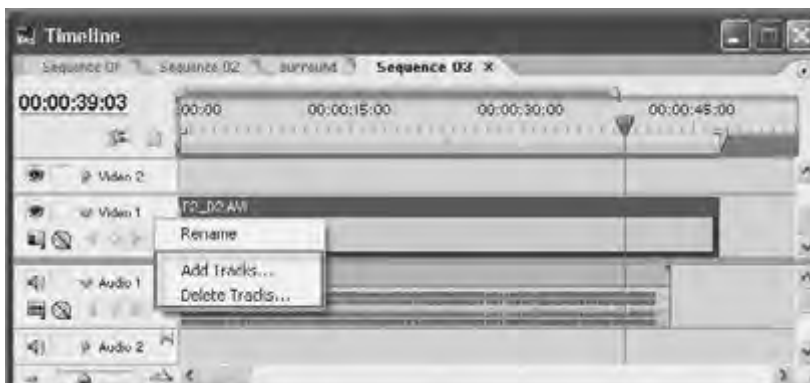
قبل از این که کار ویرایش را در پنجره Source View یا پنجره Program View انجام دهید، باید تعیین کنید که ویرایش در کدام تراک صورت گیرد. بنابراین باید تراک یا تراک ها را از پنجره Timeline انتخاب کرده و به حالت فعال درآورد (شکل ۲۷-۱۸).



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.

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: ۱-۶۲/۵۱-۱۹

۴- ۱۹ ضبط تصاویر ویدیویی دیجیتال

عمل Capture تصاویر دیجیتال از یک سری جهات Capture تصاویر آنالوگ تفاوت دارد. تصاویر ویدیویی با استفاده از دوربین فیلم برداری دیجیتال ضبط می شوند و دیگر نیازی به تبدیل دیجیتال ندارند و فقط لازم است که کامپیوتر دارای پورت یا کارت مربوط به این کار باشد.



نکته: تفاوت اساسی در Capture به صورت آنالوگ و دیجیتال در این است که باید پارامترها

را بر اساس نوع Capture انتخاب کنید.

- ۱- با استفاده از کابل IEEE 1394 دستگاه DV را به کامپیوتر وصل کنید.
- ۲- دوربین را روشن کنید و آن را در حالت VTR قرار دهید. اگر دوربین را روشن نکنید ممکن است برای Capture صدا دچار مشکل شوید.
- ۳- نرم افزار Premiere Pro را اجرا کرده و یکی از تنظیمات مربوط به DV را بر اساس نوع کار انتخاب کنید. نرخ نمونه گیری صوتی را 32kHz قرار دهید و روی دکمه OK کلیک کنید.
- ۴- بعد از باز شدن پروژه به انجام تنظیمات مورد نظر برای پارامترها بپردازید تا بهترین کیفیت را برای Capture خود داشته باشید؛ این پارامترها عبارتند از:
 - **Play back on DV Camcorder/VCR:** با استفاده از این گزینه کلیپ های فشرده شده روی صفحه تلویزیون متصل به ویدیو یا صفحه نمایش LCD دوربین فیلم برداری نمایش داده می شوند.
 - **Playback On Desktop:** این گزینه کلیه کلیپ های دیجیتال را در پنجره Source View نمایش می دهد.
 - **Render Scrub To Output Device:** با انتخاب این گزینه هنگامی که در حین درگ کردن خط کش زمانی، کلید Alt را از صفحه کلید فشار می دهید، فریم های رندر شده به دستگاه انتخابی خروجی شما ارسال می شوند.

۵- ۱۹ ضبط کلیپ ها بدون استفاده از Device Control

اگر دستگاه ویدیویی شما توسط Device Control نرم افزار Premiere Pro پشتیبانی نمی شود، باید برای ضبط کلیپ های ویدیویی خود از پنجره Capture استفاده کنید. بعد از نمایش کلیپ ها در پنجره Capture باید از کنترل های موجود در این پنجره استفاده کرده و فیلم خود را Capture کنید (شکل ۱۹-۱).

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



شکل ۱- ۱۹

مثال:

برای ضبط یک کلیپ، مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱- دستگاه پخش را به کامپیوتر وصل کنید.
- ۲- از منوی File گزینه Capture را انتخاب کنید.
- ۳- با استفاده از کنترلر ها، فیلمی را که قرار است Capture کنید چند ثانیه به عقب برگردانید.
- ۴- ابتدا دکمه Play دستگاه را کلیک کرده، سپس دکمه Record را از پنجره Capture کلیک کنید.
- ۵- وقتی کلیپ مورد نظر را ضبط می کنید، چند ثانیه بیشتر صبر کنید و بعد دکمه Stop را از پنجره Capture کلیک کنید تا عمل Capture متوقف شود.
- ۶- در این زمان کادرمحاوره Save File ظاهر می شود، حال نام و مسیر ذخیره سازی فایل Capture شده را تعیین کرده و روی دکمه Save کلیک کنید. اگر بعد از ذخیره شدن فایل، پنجره Project باز باشد، این کلیپ به صورت اتوماتیک به پنجره Project اضافه می شود.

۶- ۱۹ ضبط کلیپ ها با استفاده از Device Control

اگر دستگاه ویدیویی شما توسط Device Control نرم افزار Premiere Pro پشتیبانی می شود، می توانید از طریق نرم افزار Premiere Pro کنترل را در دست بگیرید و تصویر ویدیویی را مشاهده کنید. در این حالت برای

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

Capture کردن باید از پنجره Capture استفاده کنید. در این حالت همراه با Capture فیلم، کد زمانی موجود در فیلم هم ضبط می شود و می توانید از آن استفاده کنید.

برای استفاده از این حالت باید ابزارهای این کار را داشته باشید که عبارتند از:

۱- یک دستگاه ویدیوی جدید یا یک دوربین فیلم برداری که از سیستم Device Control پشتیبانی می کند.

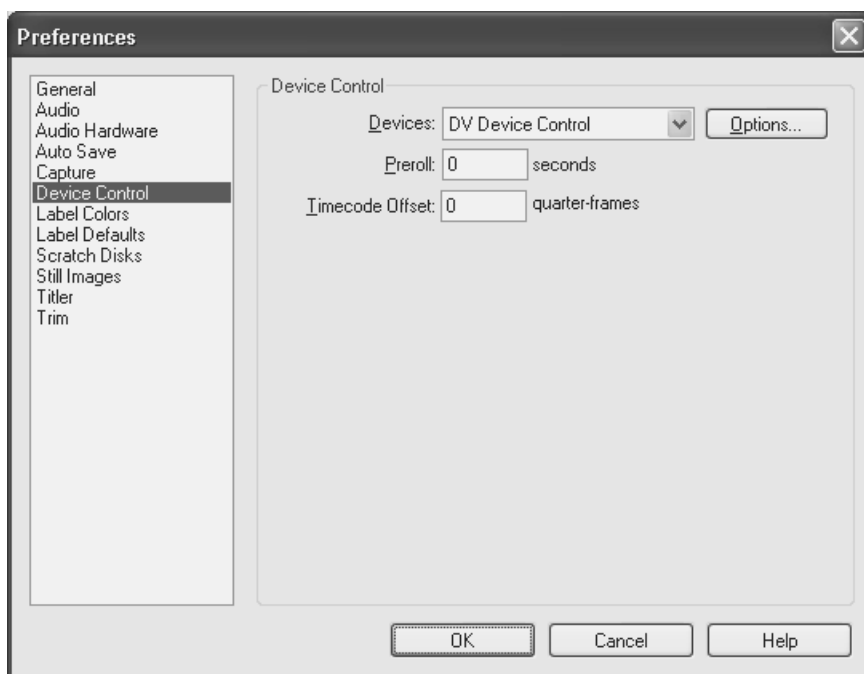
۲- کابل اتصال دستگاه به سیستم

۳- Driver مربوط به دستگاه و نصب آن روی سیستم تا این که نرم افزار Premiere Pro بتواند با استفاده از این Driver با سخت افزار مربوطه ارتباط برقرار کرده و آن را کنترل کند.

۴- نوار اصلی که با استفاده از کدهای زمانی ضبط شده باشد (همه دستگاه های ویدیویی دیجیتال که با سیستم DV Device Control کار می کنند، با نرم افزار Premiere Pro سازگار هستند. برای اطمینان از این موضوع به دفترچه راهنمای دستگاه یا دوربین خود مراجعه کنید).

مثال:

۱- از منوی Edit، زیرمنوی Preferences، سپس گزینه Device Control را انتخاب کنید (شکل ۲-۱۹).



شکل ۲-۱۹

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

در کادر محاوره باز شده، نام یک دستگاه را از لیست موجود انتخاب کنید، مانند DV Device Control. اگر Driver دستگاه شما به درستی نصب شده باشد نام آن در این لیست ظاهر می شود.

۲- حال دکمه Options را کلیک کنید. شکل ۳-۱۹ نمایان می شود.



شکل ۳-۱۹

در این بخش پارامترها را با توجه به نوع کارتان تنظیم کنید.

۳- حال برای عمل Capture از منوی File گزینه Capture را انتخاب کنید. اگر اتصالات درست باشد، تصاویر را مشاهده می کنید. در بالای این پنجره می توانید وضعیت جاری Capture را مشاهده کنید.

۴- حال می توانید با استفاده از دکمه های این پنجره عمل Capture را انجام دهید و دکمه Record را از پنجره Capture کلیک کنید.

۵- اگر هم زمان با کلیک دکمه Record دکمه Alt را از صفحه کلید فشار دهید، Premiere Pro به صورت اتوماتیک عمل Capture را کمی قبل از نقطه ورودی تعیین شده توسط شما شروع می کند و هنگامی که به نقطه خروجی رسید چند ثانیه بعد از آن عمل Capture را متوقف می کند.

۶- در این زمان کادر محاوره Save File ظاهر می شود، حال نام و مسیر ذخیره سازی فایل Capture شده را تعیین کرده و روی دکمه Save کلیک کنید.

۷- اگر بعد از ذخیره فایل پنجره Project باز باشد، این کلیپ به صورت اتوماتیک به پنجره Project اضافه می شود.

۷-۱۹ ضبط صدای آنالوگ

اگر می خواهید از یک صدای آنالوگ استفاده کنید که هنوز به صورت دیجیتال در نیامده، باید ابتدا آن را ضبط کنید. برای این کار می توانید از یک کارت صدا یا از یک کارت Capture مناسب استفاده کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: وارد کردن کلیپ‌های اصلی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۹-۶۲/۵۱

کیفیت صدایی که ضبط کرده‌اید به مقدار Sample Rate و Bit Depth بستگی دارد. برای این که کیفیت صدا برای فیلمی که در Premiere Pro تدوین کرده‌اید، در بهترین حالت باشد، بهتر است که صدا را با بالاترین کیفیت ممکن ضبط کنید.

مثال: برای ضبط صدای آنالوگ در نرم‌افزار Premiere Pro مراحل زیر را دنبال کنید:

- ۱- از منوی Window گزینه Audio Mixer را انتخاب کنید تا پنجره مربوط به آن فعال شود (شکل ۴-۱۹).



شکل ۴-۱۹

- ۲- تراکی را که می‌خواهید صدا به آن وارد شود، تعیین کنید.
- ۳- روی دکمه میکروفن در تراک مربوطه کلیک کنید، شکل ۵-۱۹ نمایش داده می‌شود؛ در این شکل کانال ورودی صدا را تعیین کنید.

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



شکل ۵- ۱۹

۴- برای شروع عمل ضبط دکمه Record را که در پایین پنجره قرار دارد کلیک کنید و برای توقف عمل ضبط، دوباره این دکمه را کلیک کنید (شکل ۶- ۱۹).



شکل ۶- ۱۹

۸- ۱۹ ضبط صدای دیجیتال

کلیپ های صوتی به دو طریق در دسترس هستند؛ یکی فایل هایی که روی هارد دیسک هستند و دیگری تراک های صوتی در فایل های ویدیویی.

نکته: صداها را دیجیتال به صورت دودویی ذخیره می شوند.



پیشنهاد می شود برای ضبط صدا به صورت دیجیتال از نرم افزارهای مربوط به این کار استفاده کنید. مشهورترین این نرم افزارها، نرم افزار Sound Forge است که کار با آن را فرا گرفتید. با استفاده از این نرم افزار، صداها را ضبط کنید و بعد آن ها را در Premiere Pro از طریق منوی File و گزینه Import وارد کنید.

۹- ۱۹ وارد کردن یک پروژه به پروژه فعلی

شما می توانید یک پروژه بزرگ را به قسمت های کوچک تبدیل کرده و روی هر یک جداگانه کار کنید و در انتها همه پروژه ها را در قالب یک پروژه جمع کنید. Premiere Pro پروژه جدید را به روش Import که در بخش ۱۸-۱ توضیح داده شد، به پروژه فعلی اضافه می کند و در یک Bin جدید محتوای پروژه قبلی را قرار می دهد.

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: ۱-۶۲/۵۱-۱۹

مثال: برای وارد کردن یک پروژه مراحل زیر را دنبال کنید:

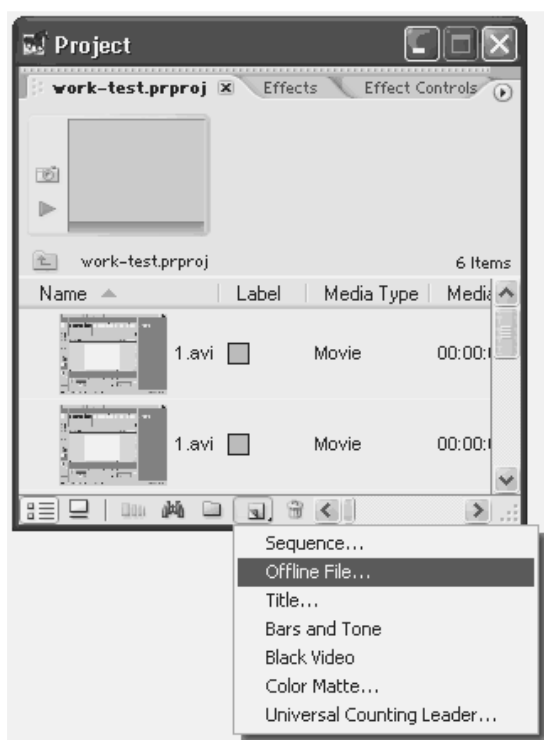
- ۱- ابتدا پروژه اول را باز کنید.
- ۲- از منوی File، زیرمنوی Import، سپس گزینه Project را انتخاب کنید.
- ۳- پروژه مورد نظر را انتخاب کرده و روی دکمه Open کلیک کنید.
- ۴- پروژه مورد نظر شما تحت عنوان یک Bin جدید به پنجره Project اضافه می شود.

۱۰-۱۹ استفاده از فایل های Offline

اگر هنگام باز کردن یک پروژه، Premiere Pro یکی از فایل های آن را پیدا نکند (فایل پاک شده باشد یا آدرس آن تغییر کرده باشد) Premier Pro یک فایل Offline می سازد که از آن به عنوان جانشین فایل اصلی استفاده می کند.

مثال: یک فایل Offline بسازید.

- ۱- در پایین پنجره Project روی دکمه New Item کلیک کنید و از منوی ظاهر شده گزینه Offline File را انتخاب کنید (شکل ۷-۱۹).



شکل ۷-۱۹

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

۲- با انتخاب این گزینه کادر محاوره Offline File نمایان می شود (شکل ۸-۱۹).

The image shows a software dialog box titled "Offline File". It has a close button (X) in the top right corner. The dialog is divided into two main sections: "General" and "Timecode".

General Section:

- Contains:** A dropdown menu set to "Audio and Video".
- Tape Name:** A text field containing "Sample".
- File Name:** A text field containing "Offline File 01".
- Description:** A text area containing "this is a file for test." with up and down arrow icons on the right.
- Scene:** A text field containing "1".
- Shot/Take:** An empty text field.
- Log Note:** A large text area with up and down arrow icons on the right.

Timecode Section:

- Media Start:** 00:00:00:00
- Media End:** 00:00:09:24
- Media Duration:** 00:00:10:00

On the right side of the dialog, there are two buttons: "OK" and "Cancel".

شکل ۸-۱۹

۳- پس از وارد کردن اطلاعات خواسته شده، روی دکمه OK کلیک کنید.

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: ۱-۶۲/۵۱-۱۹

خلاصه مطالب

در این واحد کار اعمال زیر بیان شدند:

- نحوه Capture کردن فیلم ها
- ضبط تصاویر ویدیویی دیجیتال و ضبط کلیپ ها بدون استفاده از Device Control و با استفاده از Device Control
- چگونگی ضبط صدای آنالوگ و دیجیتال
- استفاده از فایل های Offline و ویرایش آن ها و چگونگی جایگزینی فایل Offline با کلیپ اصلی

واژه نامه

Abort On Dropped Frames

Demo

Limit

Offline

Report Dropped Frame

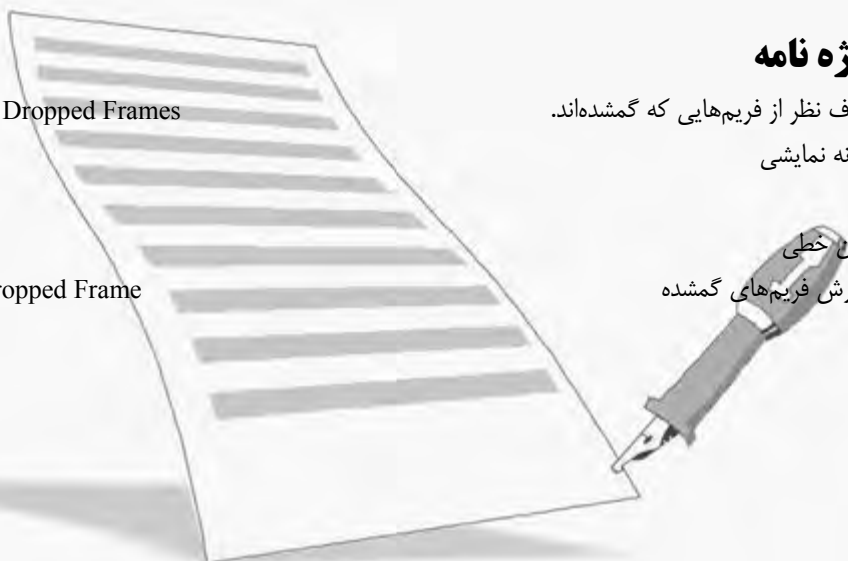
صرف نظر از فریم هایی که گم شده اند.

نمونه نمایشی

حد

برون خطی

گزارش فریم های گمشده



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

آزمون نظری

- ۱- بیشترین اندازه پنجره Timeline در نرم افزار Premiere Pro چند ساعت است؟
الف- 2 ساعت ب- 3 ساعت ج- 4 ساعت د- محدودیت ندارد.
- ۲- نرم افزار Premiere Pro توانایی کار با فایل های ظرفیت را دارد.
الف- 2GB ب- 3GB ج- 4GB د- 1GB
- ۳- کدام یک از پارامترهای موجود در بخش Capture برای تعیین حداکثر زمان ضبط به کار می رود؟
الف- Capture Video ب- Capture Audio ج- Capture Limit د- Size
- ۴- چنانچه بخواهید Premiere Pro عمل Capture را کمی قبل از نقطه ورودی تعیین شده توسط شما شروع کند، چه کلیدی را هم زمان با کلیک دکمه Record فشار می دهید؟
الف- CTRL ب- Alt ج- Shift د- R
- ۵- چنانچه بخواهید نرم افزار خصوصیات مربوط به کلیپ انتخابی را نمایش دهد، کدام گزینه را انتخاب می کنید؟
الف- از منوی File، زیرمنوی Get Properties، سپس گزینه File را انتخاب کنید.
ب- روی نام کلیپ در پنجره Properties کلیک راست کرده و گزینه Properties را انتخاب کنید.
ج- از منوی File روی Properfiles کلیک کنید.
د- هیچ کدام

آزمون عملی

- ۱- ضبط کلیپ ها را با استفاده از Device Control و بدون استفاده از آن انجام دهید.
- ۲- یک فایل Offline بسازید، سپس فایل اصلی را جایگزین آن کنید.





توانایی تدوین برنامه‌های ویدیویی

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۴	۴

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- چگونگی آماده سازی Sequence ها را برای پنجره Timeline به‌کار گیرد.
- ۲- بتواند کلیپ‌ها را در پنجره تدوین (Sequence) ببرد.
- ۳- رونویسی یا درج کلیپ‌ها را انجام دهد.
- ۴- مشاهده فایل ویدیویی تولید شده به کمک پیش نمایش هم زمان را انجام دهد.
- ۵- چگونگی اتصال، قطع اتصال و هماهنگ سازی کلیپ‌های صوتی و ویدیویی را انجام دهد.
- ۶- چگونگی تدوین در کادر محاوره Trim را انجام دهد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تدوین برنامه های ویدیویی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰

کلیات

تدوین هم زمان، مونتاژ و تدوین ویدیویی از جمله کارهایی هستند که می توانید در محیط نرم افزار Premiere Pro انجام دهید. در محیط این نرم افزار می توانید کلیپ های ویدیویی و صوتی (مانند تیتراژ، گرافیک، تصاویر، فایل های صوتی و...) را به دلخواه خود برش داده و در جاهای مورد نظر قرار دهید. همچنین می توانید مجموعه مورد نظر را جمع آوری کرده و در قالب یک محصول نمایشی برای پخش و نمایش ارائه دهید.

مثال:

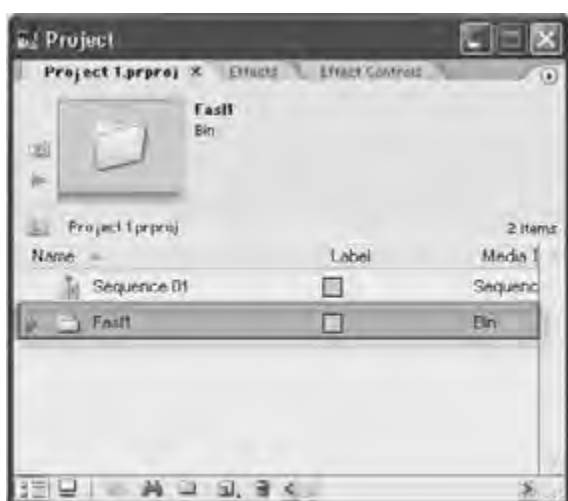
۱- نرم افزار Premiere Pro را اجرا کرده و در صفحه Welcome با کلیک روی دکمه New Project، یک پروژه جدید ایجاد کنید و در زیر قسمت Available Presets گزینه DV-PAL، سپس گزینه Standard 48 kHz را کلیک کنید.

۲- دکمه Browse مقابل عبارت Location را کلیک کرده و مکان ذخیره فایل های پروژه را در دیسک سخت تعیین کنید. در کادر Name نام Project 1 را برای پروژه خود وارد کرده و روی دکمه OK کلیک کنید.

۳- در پایین پنجره Project روی دکمه New Bin کلیک کنید تا یک پوشه نگه دارنده با نام Bin 01 ساخته شود.

۴- داخل پنجره Project، روی آیکن پوشه Bin 01 کلیک راست کرده و از منویی که نمایان می شود گزینه Rename را انتخاب کنید، سپس نامی دلخواه (Fas11) را برای این پوشه تایپ کرده و کلید Enter را از صفحه کلید فشار دهید.

۵- حال روی این پوشه کلیک کنید تا فعال شود (شکل ۱- ۲۰).

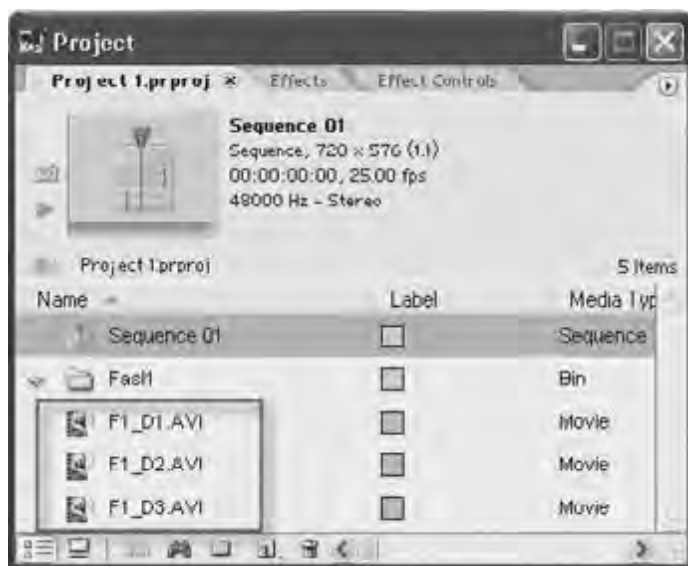


شکل ۱- ۲۰

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تدوین برنامه های ویدیویی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰

۶- از منوی File گزینه Import را انتخاب کنید و پوشه SnagIt Catalog را که حاوی فایل های پروژه SnagIt است، پیدا کرده و باز کنید (اگر از حالت پیش فرض استفاده کرده باشید، می توانید این پوشه را در My Document پیدا کنید).

۷- فایل های دلخواه را انتخاب کرده و روی دکمه Open کلیک کنید. فایل ها به پوشه ای که ساخته اید، وارد می شوند (شکل ۲-۲۰).



شکل ۲-۲۰

۱-۲۰ تدوین هم زمان فیلم ها

لازمه تدوین و مونتاژ خوب یک برنامه ویدیویی، این است که متناوباً حاصل کار خود را اجرا کرده و تغییرات آن را مشاهده کنید. نرم افزار Premiere Pro این قابلیت را به شما می دهد تا فریم ها را با کیفیت بالا همراه تیتراژها، Transition ها، افکت ها یا تصحیح رنگ و گرافیک های متحرک و... در پنجره Program View یا روی یک صفحه نمایش جداگانه بیرون از کامپیوتر ببینید. (می توانید یک تلویزیون را به کامپیوتر متصل کرده و خروجی را هم زمان روی صفحه نمایش و روی تلویزیون مشاهده کنید.)

۲-۲۰ افزودن کلیپ ها به پنجره Timeline

کلیپ هایی که در پنجره Project وارد می کنید، اگر چه به صورت قسمتی از پروژه در آمده اند اما هنوز در تدوین فیلم از آن ها استفاده نشده است. برای این که یک کلیپ را در تدوین نهایی خود قرار دهید باید آن را داخل پنجره

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تدوین برنامه های ویدیویی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰

Timeline قرار دهید. برای اضافه کردن کلیپها به پنجره Timeline آنها را از داخل پنجره Project درگ کرده و داخل پنجره Timeline رها کنید.

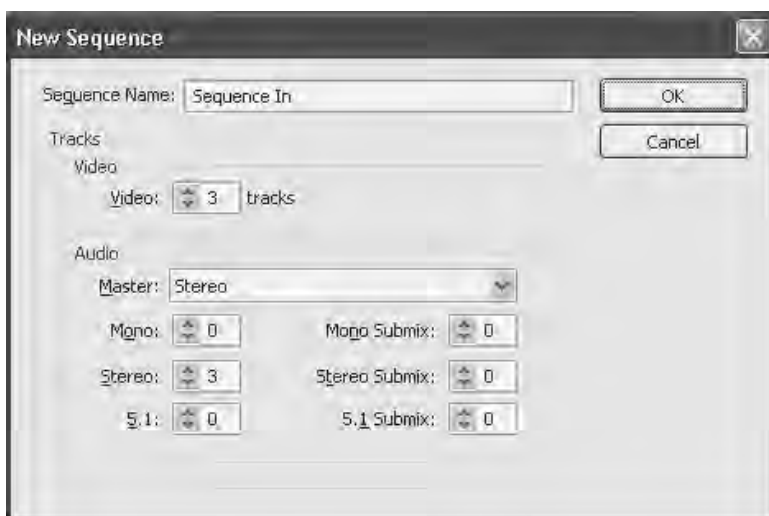
۲-۲-۱ استفاده از ویژگی Automate to sequence

یک تدوینگر حرفه ای قبل از این که کلیپها را برش دهد، ابتدا یک Sequence از کلیپهای مورد نیاز خود ایجاد می کند. Sequence در واقع مجموعه ای از کلیپها و مطالبی است که با یک ترتیب خاص کنار هم قرار می دهد تا بیانگر یک داستان یا سناریو باشند. در واحد کارهای قبل، استفاده از ویژگی Automate to sequence بیان شده است.

در محیط برنامه Premiere Pro می توانید به آسانی و به سرعت کلیپهای مورد نیاز را در یک Sequence قرار دهید. پس از جمع آوری و قراردادن کلیپها در مکان مناسب Sequence، می توانید کل Sequence را با هم به پنجره Timeline انتقال دهید. Sequence در واقع نوعی تدوین اولیه به حساب می آید؛ برای قرار دادن یک Sequence داخل پنجره Timeline باید از ویژگی Automate To Sequence استفاده کنید.

مثال:

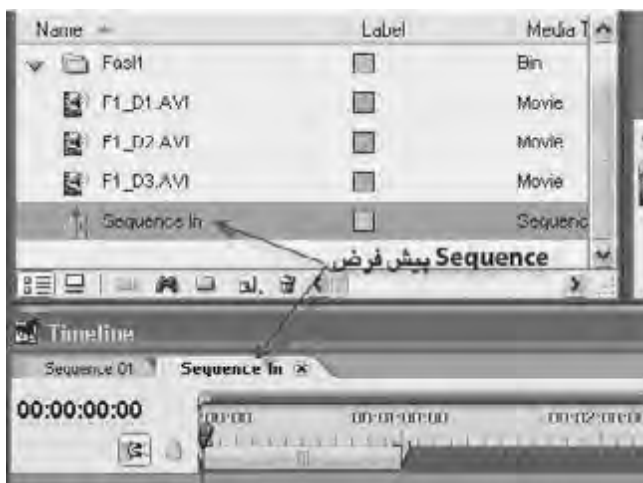
۱- در پروژه فعلی یک توالی پیش فرض با نام Sequence 01 وجود دارد، از منوی File، زیرمنوی New، سپس گزینه Sequence را انتخاب کنید، حال کادرمحاوره New Sequence باز می شود. در کادر Sequence Name عبارت Sequence In را به عنوان نام این تدوین وارد کرده و روی دکمه OK کلیک کنید (شکل ۳-۲۰).



شکل ۳-۲۰

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهارتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: تدوین برنامه‌های ویدیویی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰

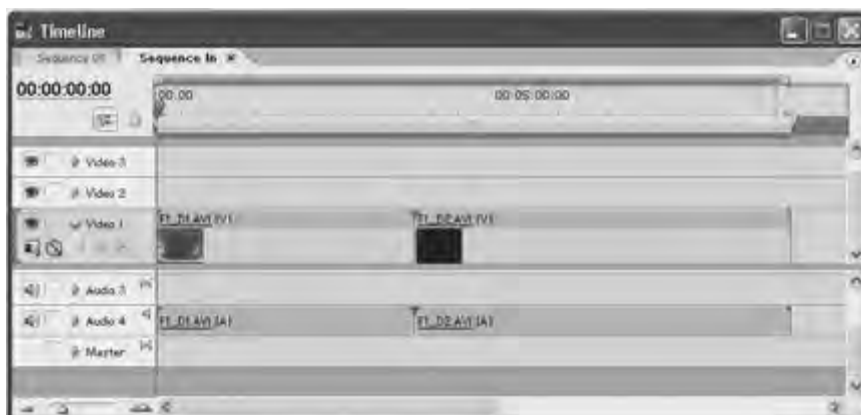
۲- داخل پنجره Project یک تدوین جدید با نام Sequence In مشاهده می‌کنید؛ در نهایت چون Sequence به صورت فعال است داخل پنجره Timeline نیز یک زبانه با نام Sequence In به وجود می‌آید (شکل ۴-۲۰).



شکل ۴-۲۰

۳- کلیپ موردنظر (F1_D1.AVI) را داخل پنجره Project درگ کرده و داخل تراک Video 01 در پنجره Timeline رها کنید.

۴- کلیپ دیگری (F1_D2.AVI) را داخل پنجره Project درگ کرده و سپس داخل تراک Video 01 رها کنید طوری که ابتدای این کلیپ با انتهای کلیپ اول (F1_D1.AVI) هم سطح باشد (شکل ۵-۲۰).



شکل ۵-۲۰

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تدوین برنامه های ویدیویی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰

۵- روش های گوناگونی برای حذف محتوای موجود در یک Sequence وجود دارد. در این بخش با استفاده از زبانه History این کار را انجام دهید.

۶- در زبانه History گزینه "Create Sequence In" را پیدا کرده و کلیک کنید. به این صورت همه عملیات انجام شده بعد از ایجاد Sequence، بی اثر می شود (شکل ۶-۲۰).



شکل ۶-۲۰

۳-۲۰ چگونگی بریدن کلیپ ها

پس از قراردادن کلیپ ها داخل تدوین، اغلب پیش می آید که کلیپ ها را برش دهید. برای بریدن کلیپ ها از دو راه می توانید استفاده کنید:

- ۱- بریدن کلیپ ها در پنجره Timeline
- ۲- بریدن کلیپ ها در پنجره Source View

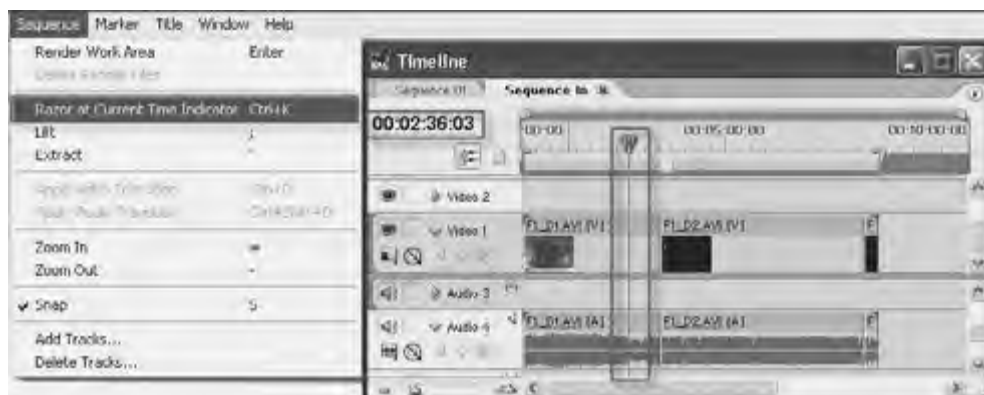
۱-۳-۲۰ بریدن کلیپ ها در پنجره Timeline

می خواهیم بخشی از انتهای کلیپی را که در تدوین مورد نیاز نیست Cut کنیم.

۱- داخل پنجره Timeline خط تدوین را به طرف راست درگ کنید تا به نقطه ای که مورد نظر است، برسید. نشانگر زمان باید عبارت 00:02:36:03 را نشان دهد. می توانید از دکمه های کنترلی در پایین پنجره ProgramView کمک بگیرید تا خط تدوین دقیقاً در مکان مورد نظر قرار گیرد.

۲- نوار عنوان پنجره Timeline را کلیک کنید تا این پنجره فعال شود؛ از منوی Sequence گزینه Razor at Current Time Indicator را انتخاب کنید (شکل ۷-۲۰). کلیپ مورد نظر (F1_D1.AVI) از مکان فعلی خط تدوین به دو قسمت جداگانه تقسیم می شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: تدوین برنامه‌های ویدیویی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰



شکل ۷-۲۰

۳- بعد در پنجره Timeline قسمت راست کلیپ را کلیک کنید تا به حالت انتخاب درآید.

۴- از منوی Edit گزینه Ripple Delete را انتخاب کنید تا قسمت سمت راست کلیپ حذف شده و کلیپ‌هایی که در قسمت راست بخش حذف شده قرار دارند، به طرف چپ انتقال داده شوند تا جای خالی آن را در تدوین پر کنند.

۲-۳-۲ بریدن کلیپ‌ها در پنجره Source View

برش‌های ساده داخل پنجره Timeline به آسانی صورت می‌گیرند اما برای برش‌های دقیق‌تر بهتر است این عملیات را داخل پنجره Source View انجام دهید. این پنجره امکانات بیشتری را در اختیار شما قرار می‌دهد. قبل از اقدام به بریدن کلیپ‌ها در پنجره Source View، کار دو دکمه موجود در این پنجره شرح داده می‌شود. این دو دکمه عبارتند از: Insert و Overlay که نحوه قرار گرفتن تدوین را تعیین می‌کنند.

دکمه Insert : : کلیپ موجود در پنجره Source View را در مکان فعلی خط تدوین داخل پنجره Timeline قرار می‌دهد. اگر در یک مکان جاری خط تدوین یک کلیپ از قبل موجود باشد، آن کلیپ به دو بخش تقسیم می‌شود و یک بخش از کلیپ جابه جا می‌شود تا کلیپ جدید در تدوین قرار گیرد. این عملیات را قرار دادن کلیپ به روش درج می‌گویند.

دکمه Overlay : : کلیپ موجود در پنجره Source View را در مکان فعلی خط تدوین داخل پنجره Timeline قرار می‌دهد با این تفاوت که کلیپ جدید جایگزین بخشی از کلیپ موجود در خط تدوین خواهد شد.

مثال:

۱- داخل پنجره Project پوشه موردنظر را کلیک کنید تا این پوشه فعال شود، از منوی File گزینه Import را انتخاب کنید.

۲- فایل‌های دلخواه (F1_D1.AVI و F1_D2.AVI) را انتخاب کرده و روی دکمه OK کلیک کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تدوین برنامه های ویدیویی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰

۳- قبل از برش دادن کلیپ دوم (F1_D2) می خواهیم این کلیپ را داخل پنجره Timeline قرار دهیم.

۴- داخل پنجره Timeline زبانه Sequence In را فعال کنید.

۵- کلید Home در صفحه کلید را فشار دهید تا خط تدوین به ابتدای تدوین برود.

۶- سپس کلید Page down از صفحه کلید را فشار دهید تا خط تدوین به ابتدای کلیپ بعدی در تدوین برود.

۷- در پنجره Project کلیپ سوم (F1_D3.AVI) را کلیک کنید.

۸- از منوی Clip گزینه Insert را انتخاب کنید؛ کلیپ سوم (F1_D3.AVI) داخل تراک Video 01 بین

دو کلیپ اول و دوم (F1_D1 و F1_D2) قرار می گیرد (شکل ۸- ۲۰).



شکل ۸- ۲۰

۹- داخل پنجره Timeline کلیپ دوم (F1_D2) را دابل کلیک کنید تا این کلیپ داخل پنجره Monitor و درون پنجره Source View بارگذاری شود.

۱۰- از کنترل های پایین پنجره Source View استفاده کنید تا به زمان 00:02:00:10 از کلیپ بروید (شکل ۹- ۲۰).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: تدوین برنامه‌های ویدیویی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰



شکل ۹- ۲۰

۱۱- در پایین پنجره Source View دکمه Set Out Point و در پایین پنجره Program View دکمه Go to Previous Point را کلیک کنید تا خط تدوین به نقطه خروج کلیپ برود.

۱۲- اکنون دکمه Go To Next Edit Point را کلیک کنید، خط تدوین به نقطه خروج کلیپ دوم (F1_D2) انتقال می‌یابد.

۱۳- حال دکمه Go To Previous Edit Point را کلیک کنید، خط تدوین به نقطه ورود کلیپ اول (F1_D1) انتقال می‌یابد.

۱۴- بریدن انتهای کلیپ دوم (F1_D2) سبب ایجاد یک فضای خالی داخل تراک Video 01 شده است. اکنون از ابزار Track Select استفاده کنید تا همه کلیپ‌های قرار گرفته در سمت راست فضای خالی را یکجا انتخاب کرده و به طرف چپ حرکت دهید. داخل نوار ابزار دکمه Track Select Tool را کلیک کنید تا فعال شود.

۱۵- اشاره‌گر ماوس را روی کلیپ اول (F1_D1) قرار داده و یک بار کلیک کنید، سپس ابزار Selection را فعال کنید و کلیپ اول (F1_D1) را کلیک کرده به طرف چپ بکشید تا فاصله خالی پر شود.

هر دو کلیپی که در سمت راست جای خالی قرار گرفته‌اند، به طرف چپ انتقال داده شده و جای خالی را پر می‌کنند. بنابراین هر سه کلیپ، درست در کنار یکدیگر قرار می‌گیرند.



۱۶- در یک نقطه خالی از پنجره Timeline کلیک کنید تا کلیپ‌ها از وضعیت انتخاب خارج شوند، از منوی File گزینه Save را انتخاب کنید تا پروژه ذخیره شود.

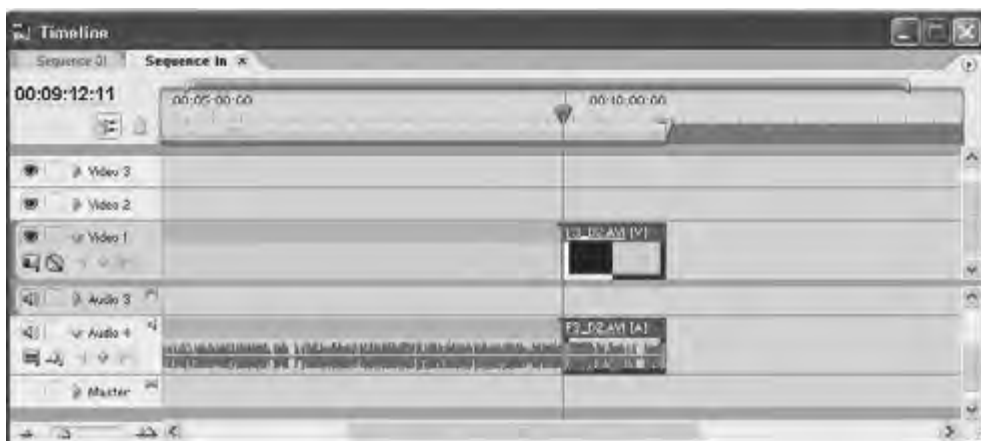
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: تدوین برنامه‌های ویدیویی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰

۴-۲۰ ویرایش کلیپ‌ها در پنجره Timeline

در ویرایش به روش Ripple می‌توانید نقاط ورودی و خروجی کلیپ‌های موجود در یک تدوین را ویرایش کنید به طریقی که نقاط ورودی و خروجی سایر کلیپ‌ها به طور اتوماتیک با Monitor تطبیق داده شوند. با این روش می‌توانید زمان کل تدوین را همواره داخل پنجره ProgramView و در بخش راست پایین پنجره Monitor پیدا کنید.

مثال: می‌خواهیم 100 فریم ابتدایی یک کلیپ (F3_D2) را برش دهیم.

- ۱- در پنجره Project یک پوشه جدید بسازید.
- ۲- داخل پنجره Project پوشه ساخته شده را فعال کنید، و از منوی File گزینه Import را انتخاب کنید. کلیپ موردنظر را انتخاب کرده و روی دکمه Open کلیک کنید.
- ۳- خط تدوین را به انتهای کلیپ‌ها ببرید. برای این کار کافی است پنجره Timeline را فعال کرده و کلید End را از صفحه کلید فشار دهید.
- ۴- کلیپ موردنظر (F3_D2) را از داخل پنجره Project درگ کرده و داخل پنجره Timeline در مکان فعلی خط تدوین رها کنید.
- ۵- خط تدوین را روی اولین فریم کلیپ موردنظر (F3_D2) قرار دهید.
- ۶- می‌خواهیم خط تدوین را به فریم 100 کلیپ موردنظر (F3_D2) ببریم، پایین پنجره Program View روی کد زمان جاری کلیک کرده و عدد 100+ را تایپ کنید و کلید Enter را فشار دهید.
- ۷- در نوار ابزار، دکمه Ripple Edit Tool را با کلیک کردن فعال کنید.
- ۸- اشاره‌گر ماوس را بر لبه سمت راست کلیپ موردنظر (F3_D2) قرار دهید تا شکل اشاره‌گر ماوس به  یا  تغییر کند، حال کلیک کرده و به سمت راست بکشید تا انتهای این کلیپ روی خط تدوین قرار گیرد (شکل ۱۰-۲۰).



شکل ۱۰-۲۰

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تدوین برنامه های ویدیویی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰

۹- خط تدوین را به ابتدای تدوین ببرید و کلید Spacebar را از صفحه کلید فشار دهید تا بتوانید نتیجه تدوین را در پنجره Program View مشاهده کنید.

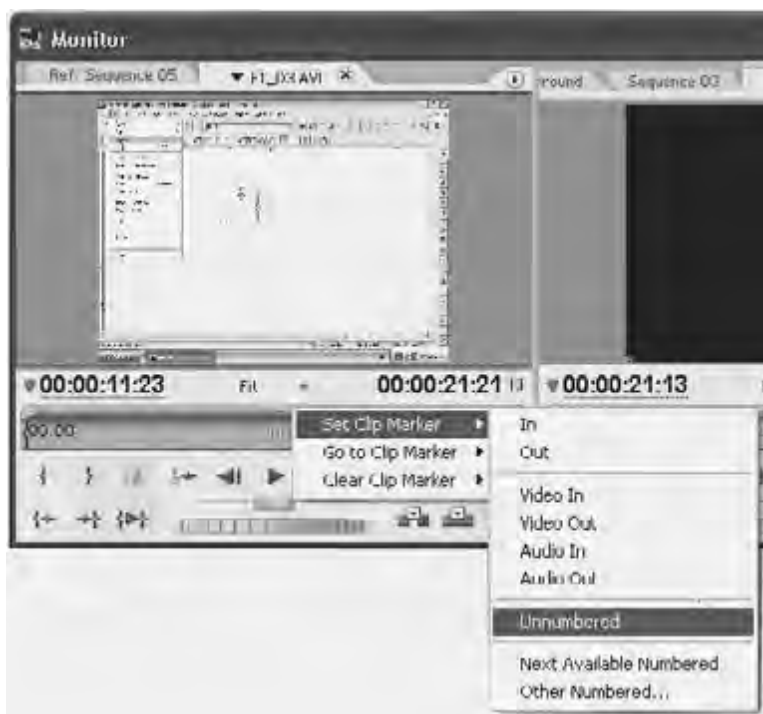
۵- ۲۰ تدوین های چند نقطه ای

هنگام تدوین فیلم ها اغلب پیش می آید که صدا و تصویر کلیپ ها را از هم جدا کرده یا بخشی از آن را حذف کنید یا هماهنگی بین صدا و تصویر را تغییر دهید. در محیط نرم افزار Premiere Pro روش های گوناگونی برای انجام این عملیات وجود دارد. در این قسمت با یک پروژه که حاوی چند کلیپ است، کار می کنیم.

مثال:

- ۱- نرم افزار Premiere Pro را اجرا کنید.
- ۲- دکمه Open Project را کلیک کنید.
- ۳- از پوشه فایل های پروژه، Sample Project را انتخاب کرده و باز کنید.
- ۴- داخل پنجره Project نام تدوین Sequence را می بینید این تدوین داخل پنجره Timeline بوده و فعال است. کلیپ ها را به ترتیب داخل پنجره Timeline قرار دهید.
- ۵- خط تدوین را به ابتدای تدوین ببرید و داخل پنجره Program View دکمه Play را کلیک کنید.
- ۶- داخل پنجره Sequence روی نام کلیپ دابل کلیک کنید تا کلیپ داخل پنجره Source View بارگذاری شود.
- ۷- داخل پنجره Source View زمان جاری را روی 00:00:11:24 ببرید. روی خط زمان پایین این پنجره کلیک راست کرده و از منوی Set Clip Marker گزینه Unnumbered را کلیک کنید.
- ۸- سپس زمان جاری این کلیپ را جلوتر ببرید روی خط زمان کلیک راست کرده و مجدداً از منوی Set Clip Marker گزینه Unnumbered را انتخاب کنید (شکل ۱۱- ۲۰).
- ۹- داخل پنجره Sequence، خط تدوین را روی اولین نشانه در کلیپ ببرید.
- ۱۰- در جعبه ابزار، روی دکمه Razor Tool کلیک کرده و در مکان تقاطع خط تدوین با کلیپ یک بار کلیک کنید.
- ۱۱- خط تدوین را روی دومین Marker در کلیپ ویدیویی قرار دهید. توسط Razor Tool در مکان تقاطع خط تدوین با کلیپ یک بار کلیک کنید. اکنون کلیپ صوتی به سه تکه تقسیم شده است (شکل ۱۲- ۲۰).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: تدوین برنامه‌های ویدیویی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰



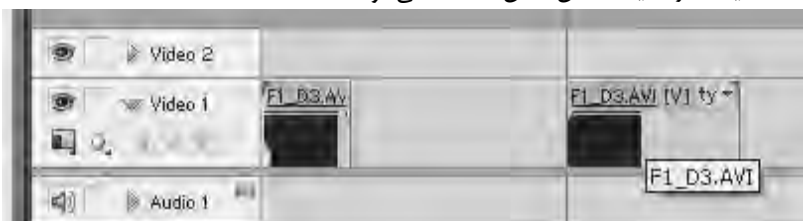
شکل ۱۱- ۲۰



شکل ۱۲- ۲۰

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: تدوین برنامه‌های ویدیویی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰

۱۲- ابزار Selection را فعال کرده و قسمت میانی کلیپ ویدیویی را کلیک کنید. سپس کلید Delete را از صفحه کلید فشار دهید، حاصل شکل ۱۳- ۲۰ می‌شود.



شکل ۱۳- ۲۰

۱۳- در جعبه ابزار، روی دکمه Track Select Tool کلیک کنید. نشانگر ماوس را بر لبه سمت چپ کلیپ ویدیویی برده و درگ کنید و به سمت راست بکشید تا جای خالی فریمی که حذف شده را پر کنید (شکل ۱۴- ۲۰).



شکل ۱۴- ۲۰

۶- ۲۰ همگام سازی کلیپ‌های پیوند یافته

اگر یک کلیپ ویدیویی را که حاوی صداست به یک پروژه در نرم‌افزار Premiere Pro وارد کنید، نرم‌افزار اطلاعات مربوط به هماهنگی بین صدا و تصویر را همراه آن فایل ذخیره کرده و سعی می‌کند تا هماهنگی کامل را بین صدا و تصویر در آن کلیپ حفظ کند.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: تدوین برنامه‌های ویدیویی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰

مثال:

- ۱- داخل پنجره Timeline آیکن کلیپ صوتی یا ویدیویی یکی از کلیپ‌ها را کلیک کنید تا انتخاب شود.
- ۲- روی کلیپ کلیک راست کرده و گزینه Unlink Audio And Video را انتخاب کنید.
- ۳- حال آیکن کلیپ صوتی مربوط به کلیپ را کلیک کرده و به طرف راست جابه جا کنید.
- ۴- سپس به طور همزمان هر دو کلیپی را که داشتید انتخاب کنید (با نگه داشتن کلید Shift از صفحه کلید).
- ۵- حال روی یکی از کلیپ‌ها کلیک راست کرده و گزینه Link Audio And Video را انتخاب کنید تا اتصال بین دو کلیپ برقرار شود.
- ۶- یک کادر کوچک در بالای هر یک از این کلیپ‌ها نمایش داده شده و ارقامی را نشان می‌دهد (شکل ۱۵- ۲۰).



شکل ۱۵- ۲۰

- ۷- برای هماهنگی بین این دو کلیپ، روی یکی از کادرها کلیک راست کرده و گزینه Move into Sync را انتخاب کنید (شکل ۱۶- ۲۰).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تدوین برنامه های ویدیویی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰



شکل ۱۶- ۲۰

۸- اکنون کلید Enter را از صفحه کلید فشار دهید تا تدوین رندر شده و پیش نمایش آن را ببینید. برای تغییر ترتیب چیدن کلیپ ها می توانید از دستورات Cut و Paste استفاده کنید. در این صورت کلیپی که در مکان جدید است روی آن ناحیه قرار می گیرد و کلیپ های زیرین را می پوشاند، اما زمان کل تدوین تغییر نمی کند. اگر برای جابه جایی کلیپ ها از فرمان Paste Insert استفاده کنید کلیپ در مکان فعلی خط تدوین قرار می گیرد و زمان کلی تدوین را به اندازه طول کلیپ افزایش می دهد.

۷- ۲۰ کاربرد ابزارهای Slip و Slide

برای تغییر کلیپ ها می توانید بدون ایجاد تغییر در زمان کل آن از دو ابزار Slip و Slide استفاده کنید. به کمک ابزار Slide می توانید زمان کل دو کلیپ کنار هم را نسبت به یک کلیپ دیگر حفظ کنید، ضمن این که نقاط ورودی و خروجی کلیپ انتخابی را نیز حفظ کنید. این ابزار زمان کل پروژه را تغییر نمی دهد. هنگامی که این ابزار را فعال کرده و یک کلیپ را جابه جا می کنید، زمان کل آن کلیپ تغییر نمی کند و فقط مکان آن در تدوین جابه جا می شود.

ابزار Slip به شما امکان می دهد تا نقاط ورودی و خروجی یک کلیپ را تغییر دهید، ضمن این که زمان کل آن کلیپ بدون تغییر باقی بماند. هنگامی که این ابزار را فعال کرده و یک کلیپ را جابه جا می کنید نقاط ورودی و خروجی آن کلیپ، هم زمان در یک جهت جابه جا می شوند اما زمان کل کلیپ تغییر نمی کند.

۱- ۷- ۲۰ استفاده از ابزار Slide

مثال:

۱- داخل پنجره Timeline از دکمه Zoom In استفاده کنید تا کلیپ های موجود در آن را به صورت کامل ببینید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: تدوین برنامه‌های ویدیویی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰

- ۲- با استفاده از ابزار Selection کلیپ اول را کلیک کنید بعد کلید Shift را از صفحه کلید نگه داشته کلیپ دوم و سپس کلیپ سوم را کلیک کنید.
- ۳- از منوی Marker، زیرمنوی Set Sequence Marker، سپس گزینه In And Out Around Selection را انتخاب کنید. به این ترتیب ابتدای کلیپ‌های انتخابی به عنوان نقطه ورودی و انتهای کلیپ‌های انتخابی به عنوان نقطه خروجی در پروژه تعیین می‌شود.
- ۴- در پایین پنجره Program View روی دکمه Play In To Out کلیک کنید تا تدوین فقط از نقطه ورودی تا نقطه خروجی تعیین شده اجرا شود.
- ۵- در پنجره Timeline مطمئن شوید که دکمه Snap  فعال است.
- ۶- حال کلید Shift را از صفحه کلید نگه داشته و کلیپ‌های اول و سوم را کلیک کنید تا از حالت انتخاب خارج شوند.
- ۷- در ادامه در جعبه ابزار، دکمه Slide Tool را فعال کنید.
- ۸- اشاره‌گر ماوس را روی کلیپ دوم کلیک کنید و نگه دارید. داخل پنجره Program View فریم‌های اصلی سه کلیپ هم جوار را می‌بینید که در واقع این پنجره چهار فریم را نمایش می‌دهد.
- ۹- اکنون کلیپ دوم را به سمت راست درگ کرده و روی مکان فعلی خط تدوین رها کنید، با این روش نقطه خروجی کلیپ اول و نقطه ورودی کلیپ دوم هم جابه‌جا می‌شوند.
- ۱۰- در ادامه ابزار Selection را فعال کنید و در ناحیه خالی تدوین کلیک کنید.
- ۱۱- پیش نمایش تدوین را با فشار دادن کلید Spacebar از صفحه کلید ببینید.

۲-۷-۲ استفاده از ابزار Slip

با استفاده از ابزار دیگری هم می‌توانید اتفاقات کلیپ چهارم را با یک کلیپ دیگر تطبیق دهید. برای این کار ابتدا باید نقطه ورودی کلیپ چهارم را تغییر دهید به طوری که زمان کل این کلیپ تغییر نکند. هنگامی که ابزار Slip را روی یک کلیپ به کار می‌برید، فریم‌های نقاط ورودی و خروجی آن کلیپ در پنجره Program View نمایان می‌شود و می‌توانید این نقاط را ببینید و سپس ویرایش کنید. مکان کلیپ داخل تدوین و زمان کل کلیپ تغییری نمی‌کند.

مثال:

- ۱- داخل پنجره Timeline کلیپ چهارم را ببینید.
- ۲- خط تدوین را در زمانی دلخواه در آن قرار دهید.
- ۳- در نوار ابزار، دکمه Slip Tool را کلیک کنید.
- ۴- اشاره‌گر ماوس را روی کلیپ چهارم قرارداده و نگه دارید. داخل پنجره Program View فریم نقطه خروجی کلیپ چهارم و فریم‌های نقاط ورودی و خروجی کلیپ میانی چهارم و همچنین فریم نقطه

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: تدوین برنامه‌های ویدیویی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰

ورودی کلیپ سمت راست را می‌بینید. هنگامی که اشاره‌گر ماوس را داخل کلیپ جابه‌جا می‌کنید، این فریم‌ها Update می‌شوند و اطلاعات نقاط جدید را نشان می‌دهند.

- ۵- نقطه خروجی را درگ کرده و به سمت راست بکشید تا فریم نقطه خروجی کلیپ چهارم با فریم مربوط به زمان جاری یکسان شود. با این روش نقاط ورودی و خروجی تدوین را تغییر داده‌اید.
- ۶- کلید ماوس را رها کنید. ابزار Selection را فعال کنید و در ناحیه خالی تدوین کلیک کنید.
- ۷- پیش نمایش تدوین را با فشار دادن کلید Spacebar از صفحه کلید اجرا کنید و آن را ببینید.

۸-۲۰ تدوین در کادر محاوره Trim

کادر محاوره Trim یک کادر محاوره مستقل است و کنترل‌هایی مختص عملیات تدوین مانند برش نقاط بین کلیپ و... را در اختیار شما قرار می‌دهد. این کادر شباهت زیادی به پنجره Monitor دارد. تصویر سمت چپ مربوط به کلیپی است که سمت چپ خط تدوین است و تصویر سمت راست مربوط به کلیپی است که سمت راست خط تدوین قرار دارد (شکل ۱۷-۲۰). توانایی دیدن هر دو فریم چپ و راست مکان فعلی خط تدوین به شما این اجازه را می‌دهد تا برش‌ها را هر چه دقیق‌تر انجام دهید. هر عملیاتی که داخل این کادر انجام می‌دهید بلافاصله در پنجره Timeline اجرا می‌شود.



شکل ۱۷-۲۰

مثال:

- ۱- خط تدوین را بین دو کلیپ سوم و چهارم قرار دهید.
- ۲- سمت راست در قسمت پایین پنجره Program View روی دکمه Trim کلیک کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تدوین برنامه های ویدیویی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰

۳- حال کادرمحاوره Trim باز می شود. در سمت چپ کادر، فریم مربوط به کلیپ سمت چپ خط تدوین را می بینید که در این پروژه همان نقطه خروجی کلیپ چهارم است. در سمت راست پنجره، فریم مربوط به کلیپ سمت راست خط تدوین را می بینید که همان نقطه ورودی کلیپ چهارم است.

۴- اشاره گر ماوس را داخل تصویر سمت چپ قرار داده و درگ کنید و به سمت چپ بکشید. نقطه خروجی این کلیپ تغییر می کند. سپس اشاره گر ماوس را داخل تصویر سمت راست قرار داده و دوباره درگ کنید و به سمت راست و چپ بکشید، نقطه ورودی این کلیپ نیز تغییر می کند. حال اشاره گر ماوس را روی دکمه لغزنده وسط قرار دهید باز هم درگ کنید و بکشید، هم زمان نقطه خروجی کلیپ سمت چپ و نقطه ورودی کلیپ سمت راست جابه جا می شوند.

۵- با استفاده از نقطه ورودی، کلیپ سمت چپ را به زمان دلخواه ببرید، نقطه خروجی کلیپ سمت راست را هم روی زمانی بعد از زمان اول قرار دهید. حال می خواهیم صحنه ای را در ابتدای کلیپ چهارم تدوین کنیم.

هنگام کار در محیط کادرمحاوره Trim به دو نکته باید توجه داشته باشید:

- به زمان جاری خط تدوین داخل پنجره Timeline
 - این که کدام کلیپ قبل از باز کردن پنجره Timeline و کدام کلیپ در تدوین فعال است.
- ۶- در ادامه ابزار Selection و کلیپ چهارم را فعال کنید. بعد خط تدوین را بین کلیپ چهارم و کلیپ بعدی قرار دهید.
- ۷- در ادامه اشاره گر ماوس را در ناحیه بین دو تصویر قرار دهید؛ شکل اشاره گر ماوس تغییر می کند، آن را درگ کرده و به سمت راست بکشید تا نقطه ورودی تصویر سمت راست در زمانی بعد از زمان انتخابی قبلی شما قرار گیرد.
- ۸- حال پنجره Monitor را فعال کنید.
- ۹- پیش نمایش تدوین را با فشار دادن کلید Spacebar از صفحه کلید اجرا کنید و ببینید.

۹- ۲۰ به کار بردن کلیپ های صوتی در تدوین

مثال: اکنون می خواهیم دو کلیپ صوتی را به تدوین اضافه کنیم.

۱- داخل پنجره Project روی فایل صوتی (Music.mp3) دابل کلیک کنید تا بارگذاری شود.

۲- در پایین پنجره Monitor روی دکمه Set Out Point کلیک کنید (شکل ۱۸- ۲۰).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تدوین برنامه های ویدیویی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰



دکمه Set Out Point

شکل ۱۸-۲۰

- ۳- پایین پنجره روی دکمه Overlay کلیک کنید. کلیپ صوتی موردنظر (Music.mp3) در تراک Audio 1، تدوین و به روش Overlay قرار می گیرد.
- ۴- پنجره Timeline را فعال کنید و کلید Spacebar را فشار دهید.
- ۵- در ادامه داخل پنجره Project کلیپ صوتی موردنظر را کلیک کنید. از منوی Clip، گزینه Overlay را انتخاب کنید، این کلیپ در مکان فعلی خط تدوین و به روش Overlay جای می گیرد.
- ۶- حال پنجره Timeline را فعال کنید و پیش نمایش اجرای تدوین را ببینید.

۱۰-۲۰ استفاده از چندین تدوین

هر پروژه در محیط نرم افزار Premiere Pro می تواند شامل چند تدوین (Sequence) باشد. هریک از تدوین هایی که داخل پنجره Timeline قرار می دهید، داخل یک زبانه جداگانه قرار می گیرند که برای فعال کردن آنها کافی است روی زبانه مربوط به هر کدام کلیک کنید. این لبه ها داخل پنجره Program View نیز نشان داده می شوند.

تدوین های متداخل: می توانید یک تدوین را مانند یک کلیپ، داخل تدوین دیگر Import کنید. تدوین وارد شده مانند یک کلیپ عادی داخل تراک های تدوین فعلی قرار می گیرد، حتی می توانید تدوین را انتخاب کرده و جابه جا کنید، سپس برش دهید یا افکت ها را بر آن اعمال کنید؛ درست همانند کلیپ های عادی.

زمانی که یک تدوین را از پنجره Project به محیط تدوین وارد می کنید، در واقع یک نمونه از آن تدوین را وارد کرده اید. شما می توانید یک تدوین را هم زمان در چند تدوین دیگر هم استفاده کنید. اما اگر تدوین اصلی را در پنجره Project تغییر دهید، همه نمونه های استفاده شده آن تدوین تحت تأثیر قرار می گیرند و تغییر می کنند.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تدوین برنامه های ویدیویی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰

تکنیک تدوین متداخل مزایای بالایی دارد از جمله:

- استفاده مکرر از تدوین ها: ممکن است یک تدوین حرفه ای ایجاد کنید و بخواهید در یک تدوین دیگر بارها از تدوین اولی استفاده کنید. مانند فیلم تبلیغاتی شرکت.
- تنظیمات متفاوت: می توانید چندین نمونه از یک تدوین را داخل یک تدوین ببرید و سپس روی هر یک از آن ها، تنظیمات متفاوت یا افکت های متفاوتی اعمال کنید.
- سازماندهی بهتر: می توانید تدوین های پیچیده و چند لایه را ایجاد کرده و سپس آن ها را به صورت کلیپ عادی داخل تدوین اصلی استفاده کنید.
- ایجاد گروه های پیچیده: بر هر نقطه انتهایی یک کلیپ فقط یک افکت انتقال می توان اجرا کرد اما می توانید تدوین ها را به صورت متداخل ایجاد کنید و به هر کلیپ یک افکت انتقال جداگانه اعمال کنید.

نکاتی که هنگام استفاده از تدوین های متداخل باید به کار ببرید عبارتند از:

- اگر تدوین به تعداد زیادی کلیپ ارجاع داده شده باشد، هر نوع عملیاتی که روی آن تدوین انجام دهید سبب طولانی شدن زمان پردازش خواهد شد.
- تدوینی که داخل یک تدوین دیگر قرار می دهید، نمونه ای از تدوین اصلی است (درست مانند کلیپ ها). بنابراین اگر محتوای یک تدوین را تغییر دهید، آن تغییرات بلافاصله بر همه نمونه هایی که از آن تدوین استفاده کرده اثر می گذارد. فقط تغییر زمان کل تدوین (Duration) به صورت مستقیم بر نمونه های آن تدوین تأثیر ندارد.
- زمان کل یک تدوین متداخل ابتدا توسط تدوین اصلی مشخص می شود. زمان کل تدوین متداخل شامل فضاهای خالی ابتدای تدوین است (نه فضای خالی انتهایی تدوین). اگر زمان کل تدوین اصلی را تغییر دهید، زمان کل نمونه های استفاده شده از آن تدوین تغییر نمی کند.
- می توانید نقاط ورودی و خروجی را برای یک تدوین هم مشخص کنید (مانند آنچه برای یک کلیپ انجام می دهید).

۱۱-۲۰ کلیپ های Duplicate شده

در نرم افزار Premiere Pro هر مؤلفه یک نام دارد تا نشانگر عملکرد آن باشد. مانند:

Source clip (کلیپ اصلی): به همه فایل هایی که در یک پروژه وارد می کنید و نام آن ها داخل پنجره Project وجود دارد، کلیپ اصلی گفته می شود.

Duplicated clip: می توانید نام یک کلیپ اصلی را داخل پنجره Project درگ کرده و داخل تراک ها در پنجره Timeline قرار دهید. از یک کلیپ اصلی می توانید هر تعداد که می خواهید در یک یا چند تدوین قرار دهید. هر یک از کلیپ هایی که داخل پنجره Sequence قرار می دهید، نمونه ای از کلیپ اصلی خود هستند. به این کلیپ ها، نمونه گفته می شود. به این دلیل که اگر کلیپ اصلی را تغییر دهید، تغییرات روی همه نمونه ها تأثیر می گذارد.

واحد کار: تدوین برنامه‌های ویدیویی	پیمانه‌مهارتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱

می‌توانید هر کلیپ اصلی داخل پنجره Project را یک کلیپ Duplicate کنید. کلیپ Duplicate در پنجره Project قرار دارد و با کلیپ اصلی همانام است و فقط کلمه Copy به انتهای نام آن اضافه می‌شود سپس می‌توانید یک یا چند نمونه از کلیپ را داخل تدوین استفاده کنید.

واحد کار: تدوین برنامه‌های ویدیویی	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱

خلاصه مطالب

در این واحد کاری اعمال زیر بیان شدند:

- تدوین هم زمان فیلم‌ها و افزودن کلیپ‌ها به پنجره Timeline
- استفاده از گزینه Automate To Sequence برای قراردادن اتوماتیک کلیپ‌ها داخل Timeline
- استفاده از چندین تدوین در یک پروژه و پیش نمایش تدوین
- چگونگی بریدن کلیپ‌ها از طریق پنجره Source View
- چگونگی ویرایش کلیپ‌ها در پنجره Timeline
- تدوین به روش‌های Split و Rolling
- چگونگی اتصال و عدم اتصال کلیپ‌های صوتی و ویدیویی
- فرمان‌های Lift و Extract و حذف فریم‌ها توسط فرمان Lift و Extract
- کلیپ‌های Duplicate شده

واژه نامه

Apply
Current Time Indicator
Point
Razor
Slide
Stretch
Unnumbered

به کار بردن، به کار بستن
مقیاس زمان صحیح
محل، موقعیت، نقطه
تیغ
حرکت آرام روی یک سطح
کشیدن، بسط دادن
بی شمار

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تدوین برنامه های ویدیویی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۰

آزمون نظری

- ۱- داخل کدام پنجره می توانید عمل بریدن کلیپ ها را انجام دهید؟
 - الف- پنجره Timeline
 - ب- پنجره Source View
 - ج- پنجره Program View
 - د- هیچ کدام
- ۲- کدام یک از گزینه های زیر فریم های انتخاب شده از تدوین را حذف می کند اما جای آن ها را خالی می گذارد؟
 - الف- Lift
 - ب- Extract
 - ج- Timeline
 - د- هیچ کدام
- ۳- استفاده از کدام یک از فرمان های زیر، زمان کلی تدوین را به اندازه طول کلیپ افزایش می دهد؟
 - الف- Cut
 - ب- Paste
 - ج- Paste Insert
 - د- گزینه های ب و ج صحیح هستند.
- ۴- کدام یک از گزینه های زیر مزایای تکنیک تدوین متداخل است؟
 - الف- استفاده مکرر از تدوین
 - ب- تنظیمات متفاوت
 - ج- سازماندهی بهتر
 - د- همه موارد
- ۵- کدام یک از دکمه های زیر، کلیپ موجود در پنجره Source View را در مکان فعلی خط تدوین داخل پنجره Timeline قرار می دهد به طوری که کلیپ جدید جایگزین بخشی از کلیپ موجود می شود؟
 - الف- Insert
 - ب- Overlay
 - ج- گزینه های الف و ب صحیح هستند.
 - د- هیچ کدام

آزمون عملی

بخشی از کلیپ را در پنجره Timeline و پنجره Source View برش دهید.





توانایی ساخت تیتراژها

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۶	۲

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- توانایی تایپ متن و تغییر مشخصات آن در نرم‌افزار را داشته باشد.
- ۲- توانایی افزودن سایه و رنگ به متن‌ها را داشته باشد.
- ۳- ویرایش پارامترهای متن و گرافیک‌ها را انجام دهد.
- ۴- بتواند یک تیتراژ به پروژه اضافه کند.
- ۵- روی هم نهادن تیتراژ و متن روی یک کلیپ ویدیویی را انجام دهد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ساخت تیتراژها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۱

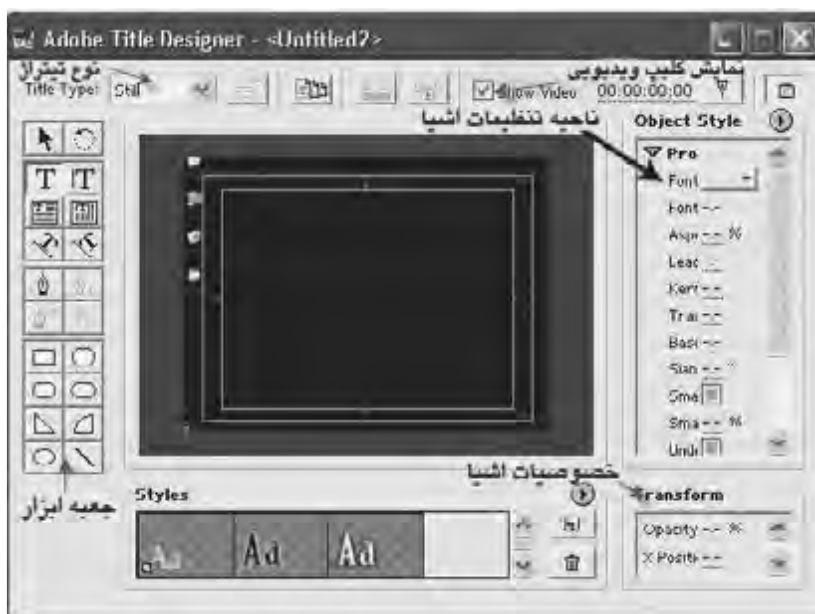
کلیات

متن‌ها و گرافیک‌ها نقش مهمی در ارایه اطلاعات در یک برنامه ویدیویی دارند، به کمک Adobe Title Designer در محیط نرم‌افزار Premiere Pro می‌توانید متن و گرافیک‌ها را ساخته و سپس از آن‌ها در تدوین استفاده کنید.

این نرم‌افزار انواع ابزارهای گرافیکی را در اختیار شما قرار می‌دهد تا انواع تیتراژهای ساکن یا متحرک را بسازید.
مثال: در این قسمت یک پروژه کامل دارید که فقط تیتراژ ابتدایی و انتهایی را باید به آن اضافه کنید.

۱- نرم‌افزار Premiere Pro را باز کرده و دکمه Open Project را کلیک کنید و یک فایل پروژه را که قبلاً روی آن کار کرده‌اید برگزینید و روی دکمه Open کلیک کنید.

۲- از منوی File، زیرمنوی New، سپس گزینه Title را انتخاب کنید تا پنجره Adobe Title Designer باز شود. اجزای گوناگون این پنجره را در شکل ۱-۲۱ می‌بینید.



شکل ۱- ۲۱

ناحیه تاپ توسط دو کادر سفید رنگ محصور شده است، کادر داخلی بیانگر ناحیه امن برای تیتراژ و کادر بیرونی معرف ناحیه امن برای انجام عملیات است.

به این صورت که اگر بخشی از متن، بیرون کادر درونی قرار گیرد ممکن است در برخی از نمایشگرها به شکل مناسب دیده نشود. همچنین ممکن است تصاویر گرافیکی که خارج از کادر بیرونی قرار دارند، در برخی از گیرنده‌های تلویزیونی قابل دیدن نباشند.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهراتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ساخت تیتراژها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۱

در پانل Object Style می‌توانید پهنای خطوط یا رنگ سایه‌ها را تعیین کرده و سایر خصوصیات اشیا را هم تغییر دهید. داخل پانل Transform هم می‌توانید خصوصياتی مانند مقدار ماتی، مکان و چرخش متن یا گرافیک‌ها را تعیین کنید.

هنگامی که پنجره Adobe Title Designer را در نرم‌افزار Premiere Pro باز می‌کنید، به کمک فرمان‌های موجود در این پنجره می‌توانید فونت، اندازه، سبک، ترازبندی و سایر خصوصیات متن را تعیین کنید.

۱-۲۱ ایجاد یک تیتراژ جدید

پس از باز کردن پنجره Adobe Title Designer می‌توانید یک تیتراژ جدید بسازید یا از الگوهای آماده موجود در این پنجره استفاده کنید.

نکته: ناحیه ترسیمات داخل این پنجره درست به همان اندازه‌ای است که برای ایجاد فریم در تنظیمات Project Settings انتخاب کرده‌اید.



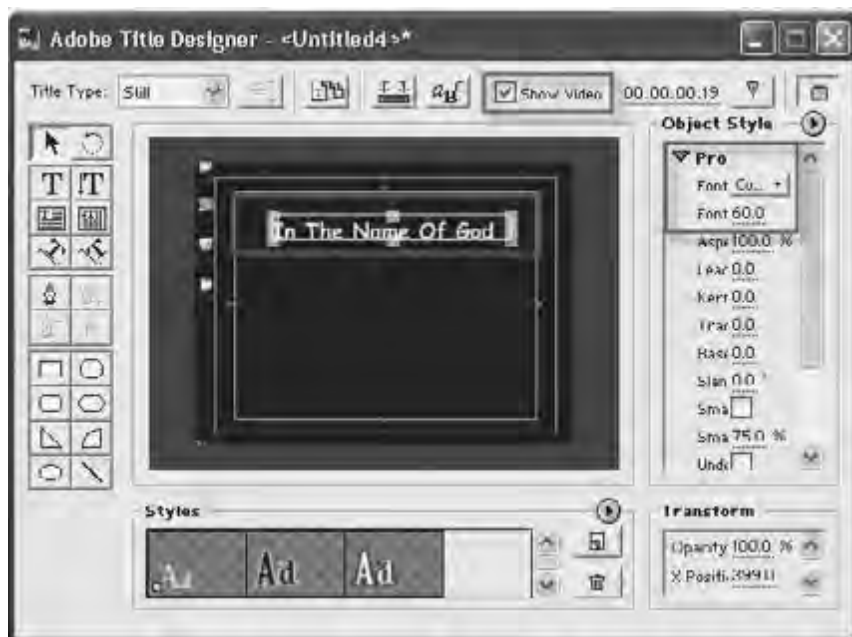
شما می‌توانید متن ساخته شده در سایر نرم‌افزارها را هم به سادگی به پنجره Adobe Title Designer بیاورید. پیش از تایپ متن باید یک نمونه از فریم پس زمینه را که می‌خواهید در ناحیه متن به عنوان پس زمینه باشد، بیابید. به کمک این فریم می‌توانید مکان، موقعیت و رنگ مناسب را برای متن تعیین کنید. این فریم‌ها فقط به عنوان راهنمای عملیات استفاده می‌شوند و قسمتی از متن را تشکیل نمی‌دهند، بنابراین هنگامی که تیتراژ را ذخیره می‌کنید به طور Default فریمی که در حال حاضر در خط تدوین قرار دارد، به عنوان پس زمینه تیتراژ در نظر گرفته می‌شود.

در این پروژه چون اولین فریم ما تقریباً خالی است فقط یک صفحه سیاه رنگ در پس زمینه ناحیه تایپ با چند آیکن روی آن می‌بینید. ولی هدف ما ایجاد تیتراژ آغاز فیلم است.

مثال:

- ۱- بالای پنجره Title Designer گزینه Show Video باید فعال باشد.
- ۲- کد زمان را کلیک کرده و زمان را وارد کنید.
- ۳- در جعبه ابزار (سمت چپ) دکمه Type Tool را انتخاب کرده و در وسط ناحیه تایپ کلیک کنید، داخل پانل Object Style روی مثلث Properties کلیک کرده سپس دکمه مقابل Font را کلیک کنید، حال دکمه Browse را کلیک کنید و فونت دلخواه را انتخاب کرده، روی دکمه OK کلیک کنید.
- ۴- داخل پانل Object Style، لیست بازشوی مقابل Font Size را کلیک کرده و عدد 60 را به عنوان اندازه قلم انتخاب کنید و برای تأیید کلید Enter را فشار دهید (شکل ۲-۲۱).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ساخت تیتراژها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۱



شکل ۲- ۲۱

۵- داخل ناحیه تایپ، یک عبارت دلخواه را تایپ کنید. درضمن می‌توانید تیتراژ ایجاد شده را در قالب یک فایل جداگانه ذخیره کنید.

۲-۲۱ نوشتن فارسی تیتراژها

می‌توانید به آسانی متن فارسی را داخل پنجره Title Designer به صورت مستقیم تایپ کنید، کافی است یکی از نرم‌افزارهای فارسی نویس را روی سیستم خود نصب کنید. در این کتاب از نرم‌افزار مریم استفاده می‌شود. روی پانل Object Style کلیک کنید و یک فونت (f-zar) را برگزینید. سپس داخل ناحیه تایپ، متن دلخواه را تایپ کنید. (شکل ۳- ۲۱).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ساخت تیتراژها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۱



شکل ۳-۲۱

۳-۲۱ تغییر رنگ متن یک تیتراژ

رنگ متن و نوشته‌های داخل پنجره Adobe Title Designer به طور پیش فرض رنگ سفید است، اما می‌توانید رنگ نوشته‌ها را به سادگی تغییر دهید و رنگ دلخواه خود را انتخاب کنید. داخل پانل Object Style بر روی مثلث سمت چپ Fill کلیک کرده، سپس مقابل پارامتر Color یک کادر رنگ کوچک قرار دارد که آن را کلیک کرده و رنگ دلخواه را انتخاب کنید. همچنین یک دکمه به شکل قطره چکان وجود دارد که می‌توانید آن را فعال کنید و سپس یک نمونه از رنگ دلخواه خود را انتخاب کنید تا آن رنگ به متن شما اعمال شود.

مثال:

- ۱- در جعبه ابزار، دکمه Selection را فعال کنید. داخل ناحیه ترسیمات، متن تایپ شده را کلیک کنید تا انتخاب شود.
- ۲- داخل پانل Object Style کادر رنگ مقابل Color را کلیک کرده و رنگ دلخواه را انتخاب کنید؛ رنگ نوشته عوض می‌شود (شکل ۴-۲۱).
- ۳- از منوی File، گزینه Save را انتخاب کنید تا تغییرات تیتراژ ذخیره شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ساخت تیتراژها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۱



شکل ۴- ۲۱

۴- ۲۱ تغییر Opacity تیتراژ

پارامتر Opacity به شما این امکان را می‌دهد تا میزان ماتی تیتراژ و متن و سایر گرافیک‌ها را تعیین کنید. برای تغییرات متن یا گرافیک‌ها باید ابتدا آن‌ها را داخل پنجره با ابزار Selection انتخاب کنید. سپس در پانل Object Style روی مثلث سمت چپ گزینه Fill کلیک کنید تا پارامتر Opacity نشان داده شود و سپس مقدار این پارامتر را به دلخواه تعیین کنید.

مثال:

- ۱- ابزار Selection را فعال کرده و داخل پنجره Title Designer متن تیتراژ را کلیک کنید تا انتخاب شود.
- ۲- حال مثلث سمت چپ گزینه Fill را کلیک کنید تا پارامتر Opacity نمایان شود.
- ۳- مقدار این پارامتر را به 25 تغییر دهید (شکل ۵- ۲۱).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ساخت تیتراژها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۱



شکل ۵- ۲۱

۴- در نهایت از منوی File گزینه Save را انتخاب کنید تا تغییرات تیتراژ ذخیره شود.

۵- ۲۱ تغییر فاصله حروف پاراگراف بندی تیتراژ

به کمک گزینه Kerning می‌توانید فاصله بین حروف در یک تیتراژ را افزایش یا کاهش دهید. اگر می‌خواهید فاصله بین همه حروف را در یک متن تغییر دهید، ابتدا توسط ابزار Selection متن را انتخاب کرده و سپس مقدار پارامتر Kerning را تغییر دهید (شکل ۶- ۲۱).



شکل ۶- ۲۱

۶- ۲۱ تراز بندی متن

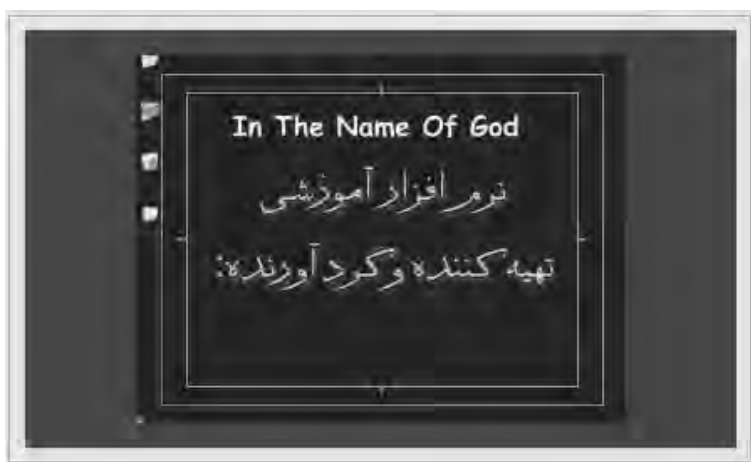
می‌توانید برای متن داخل پنجره Title Designer دو حالت تراز بندی اجرا کنید:

- متن را داخل کادر تراز بندی کنید.
- کادر متن را داخل پنجره Title Designer تراز بندی کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ساخت تیتراژها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۱

مثال:

- ۱- ابتدا ابزار Selection را فعال کرده و متن موردنظر را انتخاب کنید تا کادر اطراف آن آشکار شود.
- ۲- از منوی Title، زیرمنوی Type Alignment، سپس گزینه Center را انتخاب کنید. حروف و کراکترهای داخل کادر محیطی از وسط تراز می شوند.
- ۳- اکنون داخل کادر محیطی کلیک کرده و آن را به سمت بالایی پنجره انتقال دهید طوری که داخل ناحیه امن باشد.
- ۴- از منوی Title، زیرمنوی Position، سپس گزینه Horizontal Center را انتخاب کنید؛ اکنون کل متن از وسط و به روش افقی تراز شده است (شکل ۷-۲۱).



شکل ۷-۲۱

۷-۲۱ کاربرد تیتراژ به عنوان پس زمینه برای یک تیتراژ جدید

داخل پنجره Title Designer می توانید گرافیک های ساده را ترسیم کنید. از ابزارهای ترسیمی کمک گرفته و شکل هایی مانند چهار ضلعی، مربع، دایره، بیضی، خط و چند ضلعی را روی فیلم ترسیم کنید.

مثال:

- ۱- در پنجره Project نام پوشه Title را فعال کنید. از منوی File، گزینه Import را انتخاب کنید. از داخل پوشه، فایل های فتوشاپ با پسوند psd را کلیک کرده و دکمه Open را کلیک کنید.
- ۲- داخل کادرمحاوره Import Layered File ابتدا گزینه Choose Layer را فعال کنید. گزینه Layer 1 و گزینه Layer Size را انتخاب کرده و سپس روی دکمه OK کلیک کنید.
- ۳- داخل پنجره Project نام کلیپ جدید را درگ کرده و داخل تراک Video 1 در تدوین رها کنید تا ابتدای

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ساخت تیتراژها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۱

این کلیپ در اولین فریم تدوین قرار گیرد.

۴- از منوی File، زیرمنوی New، سپس گزینه Title را انتخاب کنید؛ اکنون کلیپ فایل تصویری که یک فایل از نوع فتوشاپ است به عنوان پس زمینه برای تیتراژ جدید نمایان می‌شود.

۵- از منوی File، گزینه Save As را انتخاب کرده تا فایل با نام دلخواه ذخیره شود.

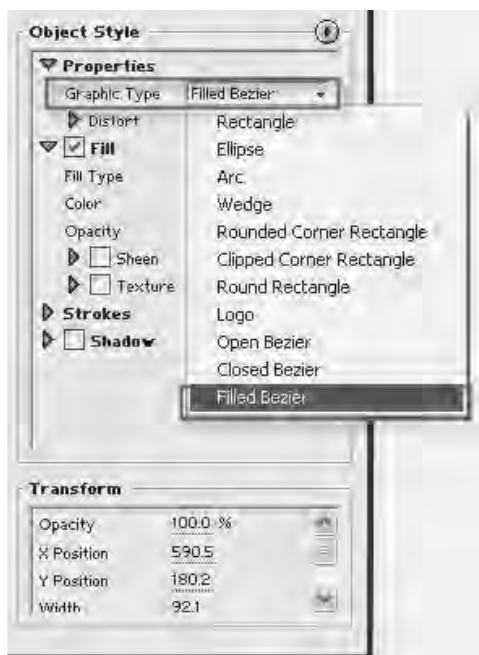
۶- در ابزار پنجره Title Designer دکمه Pen Tool را فعال کنید.

۷- اشاره‌گر ماوس را روی گوشه پایین سمت چپ شکل قرار داده و کلیک کنید تا اولین نقطه را بسازید.

۸- اشاره‌گر ماوس را به سمت بالا جابه‌جا کرده و در گوشه بالا سمت چپ کلیک کنید تا دومین نقطه را بسازید. با همین روش چهار نقطه اطراف یک محیط را بسازید. سپس اشاره‌گر را روی اولین نقطه قرار داده و کلیک کنید تا این شکل بسته شود.

۹- ابزار Selection را فعال کرده و شکل را انتخاب کنید.

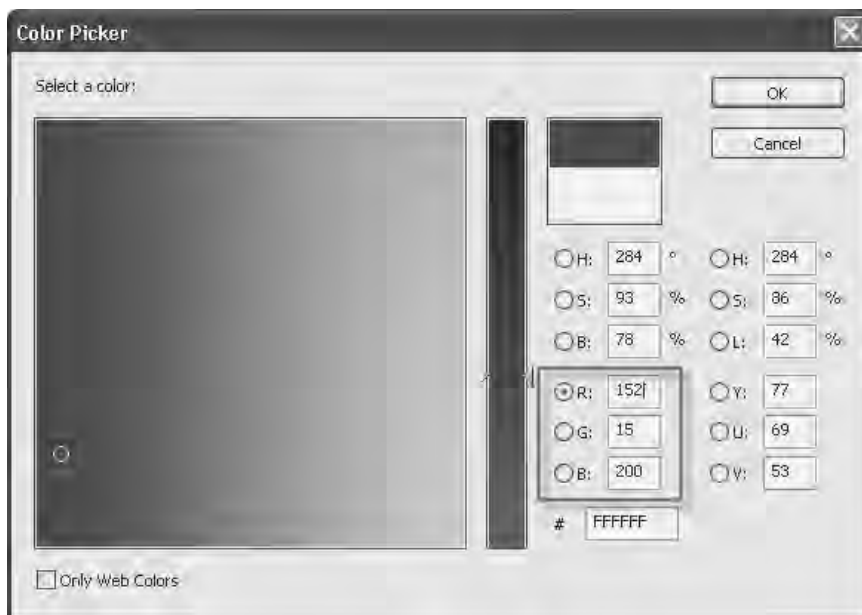
۱۰- در پانل Object Style از لیست بازشوی Graphic Type گزینه Filled Bezier را انتخاب کنید (شکل ۸-۲۱).



شکل ۸-۲۱

۱۱- روی دکمه مثلثی شکل سمت چپ Fill کلیک کنید سپس کادر مقابل Color را کلیک کرده و مقادیر RGB را مانند شکل ۹-۲۱ وارد کنید.

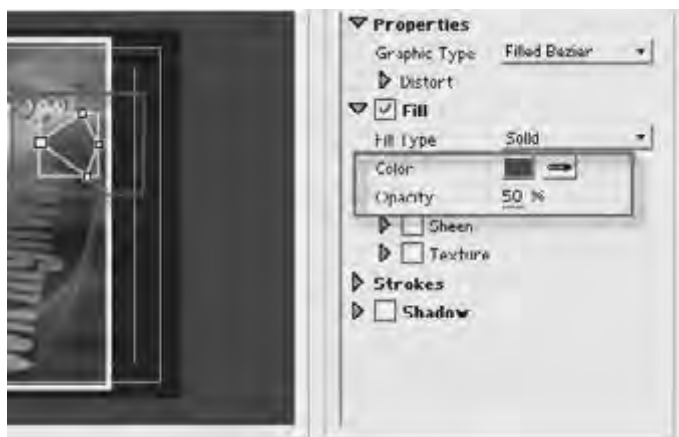
واحد کار: ساخت تیتراژها	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	استاندارد مهرت: رایانه کار تدوین...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱



شکل ۹- ۲۱

۱۲- مقدار پارامتر Opacity را معادل 50% قرار دهید.

۱۳- داخل پنجره Title Designer بیرون از چهار ضلعی کلیک کنید تا از حالت انتخاب خارج شود (شکل ۱۰- ۲۱).



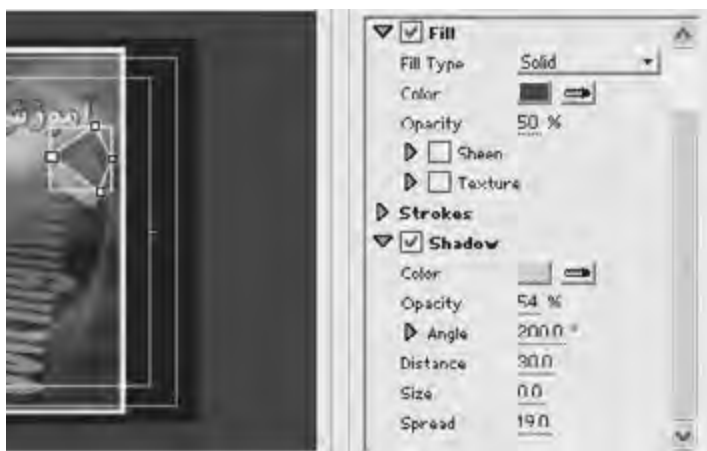
شکل ۱۰- ۲۱

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ساخت تیتراژها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۱

۸- ۲۱ افزودن سایه

مثال: برای افزودن سایه به شکل ترسیمی مراحل زیر را دنبال کنید:

- ۱- ابزار Selection را فعال کرده و شکل را انتخاب کنید.
- ۲- داخل پانل Object Style گزینه Shadow را فعال کنید سپس روی مثلث سمت چپ Shadow کلیک کنید تا پارامترهای آن نمایان شود (شکل ۱۱- ۲۱).
- ۳- کادر رنگ Color را کلیک کنید و رنگی دلخواه را برای سایه شکل انتخاب کرده و روی دکمه OK کلیک کنید.
- ۴- از منوی File، گزینه Save را کلیک کرده تا تیتراژ ساخته شده ذخیره شود.



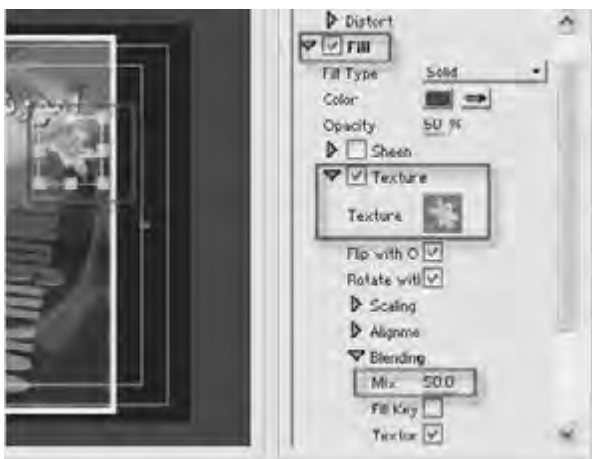
شکل ۱۱- ۲۱

۹- ۲۱ پر کردن داخل شکل‌ها با استفاده از طرح‌های خاص

مثال:

- ۱- ابزار Selection را فعال کرده و دو تصویر داخل پنجره را کلیک کنید.
- ۲- داخل پانل Object Style روی مثلث سمت چپ Fill کلیک کنید تا پارامترهای آن آشکار شوند.
- ۳- روی مثلث سمت چپ Texture کلیک کنید.
- ۴- روی مربع خاکستری مقابل Texture کلیک کنید لیستی از Texture های موجود را مشاهده می کنید، یکی از آن‌ها را انتخاب کنید.
- ۵- روی دکمه مثلثی شکل سمت چپ Blending کلیک کنید و مقدار پارامتر Mix را معادل 50 قرار دهید (شکل ۱۲- ۲۱).

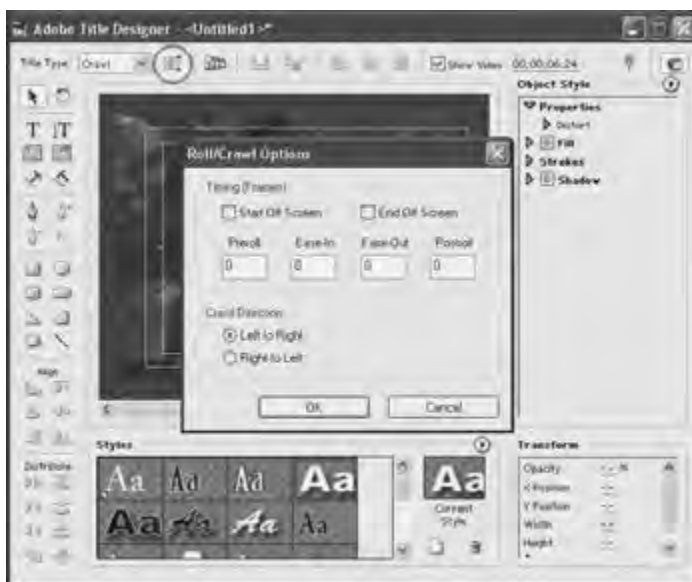
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ساخت تیتراژها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۱



شکل ۱۲- ۲۱

۱۰- ۲۱ زمان‌بندی حرکات تیتراژ

هنگامی که یک تیتراژ متحرک را به یک فیلم ویدیویی اضافه می‌کنید، سرعت حرکت تیتراژ براساس زمان کل تدوین (Duration) تعیین می‌شود. به عنوان مثال اگر زمان کل یک تیتراژ را معادل 20 ثانیه قرار دهید و سپس این زمان کل را به 10 ثانیه تغییر دهید تیتراژ باید دو برابر سریع‌تر حرکت کند تا در نصف زمان قبلی اجرا شود. تیتراژ را از داخل پنجره Title Designer باز کرده و روی گزینه Roll/Crawl Options کلیک کنید (شکل ۱۳- ۲۱).



شکل ۱۳- ۲۱

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ساخت تیتراژها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۱

این کادرمحاوره امکانات زیر را در اختیار شما قرار می دهد:

- **Start Off Screen**: این گزینه سبب می شود تا تیتراژ از بیرون تصویر به داخل تصویر حرکت کند.
- **End Off Screen**: این گزینه سبب می شود تا حرکت تیتراژ تا بیرون از تصویر ادامه پیدا کند.
- **Preroll**: در این کادر مشخص می کنید که تیتراژ معادل چند فریم ثابت بماند و سپس حرکت کند.
- **Ease-In**: در این کادر مشخص می کنید چند فریم لازم است تا تیتراژ به سرعت عادی برسد. اگر صفر را در این کادر وارد کنید، تیتراژ از همان ابتدا با سرعت عادی حرکت می کند.
- **Ease-out**: در این کادر مشخص می کنید چند فریم لازم است تا تیتراژ سرعت خود را کاهش داده و متوقف شود.
- **Postroll**: در این کادر مشخص می کنید که چند فریم لازم است تا تیتراژ بدون حرکت شود.

مثال:

- ۱- داخل پنجره Project نام تیتراژ را دابل کلیک کنید تا داخل پنجره Title Designer باز شود.
- ۲- از منوی Title، گزینه Roll/Crawl Options را کلیک کنید.
- ۳- گزینه Start Off Screen را فعال کرده و روی دکمه OK کلیک کنید.
- ۴- از منوی File، روی گزینه Save کلیک کرده تا تغییرات فایل ذخیره شود (شکل ۱۴-۲۱).



شکل ۱۴-۲۱

۱۱-۲۱ ایجاد تیتراژهای متحرک

مثال:

- ۱- از منوی File، زیرمنوی New، سپس گزینه Title را انتخاب کنید.
- ۲- داخل لیست بازشوی Title Type گزینه Crawl را انتخاب کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ساخت تیتراژها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۱

- ۳- ابزار Type Tool را فعال کنید.
- ۴- داخل پنجره در ناحیه امن کلیک کرده و بکشید و اندازه فونت را معادل 24 قرار دهید.
- ۵- متن مورد نظر را تایپ کنید.
- ۶- از منوی Title، گزینه Roll/Crawl Options را کلیک کنید.
- ۷- هر دو گزینه Start Off Screen و End Off Screen را فعال کنید سپس در قسمت Crawl Direction گزینه Right to Left را فعال کنید (شکل ۱۵- ۲۱).



شکل ۱۵- ۲۱

- ۸- روی دکمه OK کلیک کنید.
- ۹- از منوی File، گزینه Save As را کلیک کرده و این فایل را با نام crawl ذخیره کنید.

۱۲- ۲۱ به کار بردن تیتراژ در پروژه های Premiere Pro

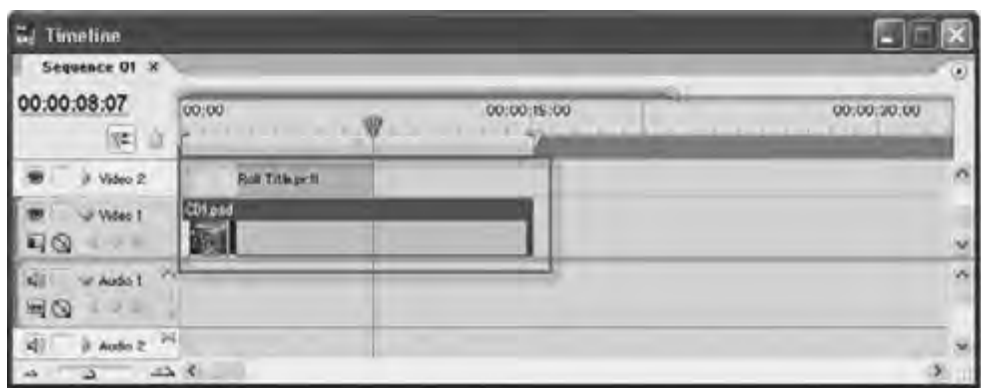
هنگامی که تیتراژ را در محیط Title Designer می سازید و سپس آن را ذخیره می کنید، فایل آن ها با پسوند prt1 داخل پنجره Project فعلی قرار می گیرد. سپس اگر این کلیپ را داخل تراک 2 Viedo یا بالاتر قرار دهید، این کلیپ ها روی کلیپ هایی که داخل تراک های پایین قرار دارند روی هم قرار می گیرند. یک کلیپ ممکن است تیتراژ ساکن یا کلیپ ویدیویی باشد، این کلیپ طوری بالای یک کلیپ دیگر قرار می گیرد که هر دو هم زمان در تدوین اجرا شوند.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ساخت تیتراژها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۱

۱۳-۲۱ افزودن تیتراژ به تدوین

مثال: می‌خواهیم دو کلیپ تیتراژ را داخل تدوین قرار دهیم.

- ۱- داخل پنجره Project نام کلیپ تیتراژ Roll Title را درگ کرده و داخل تراک Video 2 قرار دهید (شکل ۱۶-۲۱).



شکل ۱۶-۲۱

- ۲- پنجره Timeline را فعال کرده و کلید Spacebar را فشار دهید و پیش نمایش اجرای تیتراژ را مشاهده کنید.

۱۴-۲۱ زمان بندی تیتراژ

در مورد تیتراژ Roll (غلطان) با تغییر زمان کل آن می‌توانید سرعت اجرای آن را تغییر دهید؛ هر چه زمان کل را کاهش دهید سرعت اجرای تیتراژ افزایش خواهد یافت.

مثال:

- ۱- داخل پنجره Sequence نام کلیپ را فعال کرده، از منوی Clip گزینه Clip Speed/Duration را انتخاب کنید.
- ۲- مقابل کادر Duration کلیک کنید و عدد 100 را تایپ کرده و روی دکمه OK کلیک کنید (شکل ۱۷-۲۱).
- ۳- ابزار Selection را فعال کرده و لبه راست کلیپ را کلیک کنید و به سمت راست بکشید تا انتهای کلیپ در انتهای تدوین قرار گیرد.
- ۴- داخل پنجره Project نام کلیپ تیتراژ Crawl را درگ کرده و داخل تراک Video 3 رها کنید تا ابتدای این کلیپ با انتهای کلیپ هم تراز باشد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ساخت تیتراژها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۱



شکل ۱۷- ۲۱

- ۵- کلیپ را فعال کرده و از منوی Clip گزینه Speed/Duration را انتخاب کنید. در کادر Duration دابل کلیک کرده و عدد 200 را تایپ کرده و روی دکمه OK کلیک کنید.
- ۶- کلید Spacebar را از صفحه کلید فشار دهید تا پیش نمایش تدوین اجرا شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ساخت تیتراژها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۱

خلاصه مطالب

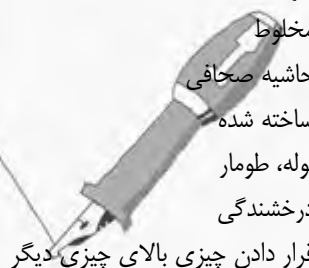
در این واحد کار نحوه اجرای اعمال زیر بیان شدند:

- چگونگی ایجاد یک تیتراژ جدید
- چگونگی ساخت تیتراژهای فارسی
- چگونگی تغییر رنگ متن یک تیتراژ و چگونگی افزودن سایه به تیتراژها
- چگونگی تغییر Opacity در متن تیتراژ و تغییر فاصله حروف، پاراگراف بندی تیتراژ و تراز بندی متن
- نحوه به کار بردن یک تیتراژ به عنوان پس زمینه برای یک تیتراژ جدید
- ساخت و ایجاد تیتراژهای متحرک
- نحوه زمان بندی تیتراژها در پروژه های تدوین

واژه نامه

Angle
Blending
Offset
Produced
Roll
Sheen
Superimpose

زاویه
مخلوط
حاشیه صحافی
ساخته شده
لوله، طومار
درخشندگی
قرار دادن چیزی بالای چیزی دیگر



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ساخت تیتراژها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۱

آزمون نظری

۱- با استفاده از کدام گزینه می‌توانید فاصله بین حروف در یک تیتراژ را افزایش یا کاهش دهید؟

الف- Font ب- Font Size

ج- Kerning د- گزینه‌های ب و ج صحیح هستند.

۲- کدام یک از گزینه‌های موجود در کادرمحاوره Roll/Crawl Options مشخص می‌کند که چند فریم لازم است؟

الف- Preroll ب- Ease-In ج- Postroll د- Ease-out

۳- برای پر کردن شکل با استفاده از طرح‌های خاص، کدام گزینه را انتخاب می‌کنید؟

الف- Color ب- Shadow ج- Opacity د- Texture

۴- هنگامی که تیتراژ را در محیط Title Designer می‌سازید و آن را ذخیره می‌کنید، فایل با چه پسوندی داخل پنجره Project قرار می‌گیرد؟

الف- .prtl ب- .psd ج- .bmp د- .gif

۵- چنانچه بخواهید حروف و کاراکترهای داخل کادر محیطی از وسط تراز شوند، کدام گزینه را انتخاب می‌کنید؟

الف- از منوی Title، زیرمنوی Type Alignment، سپس گزینه Center را انتخاب کنید.

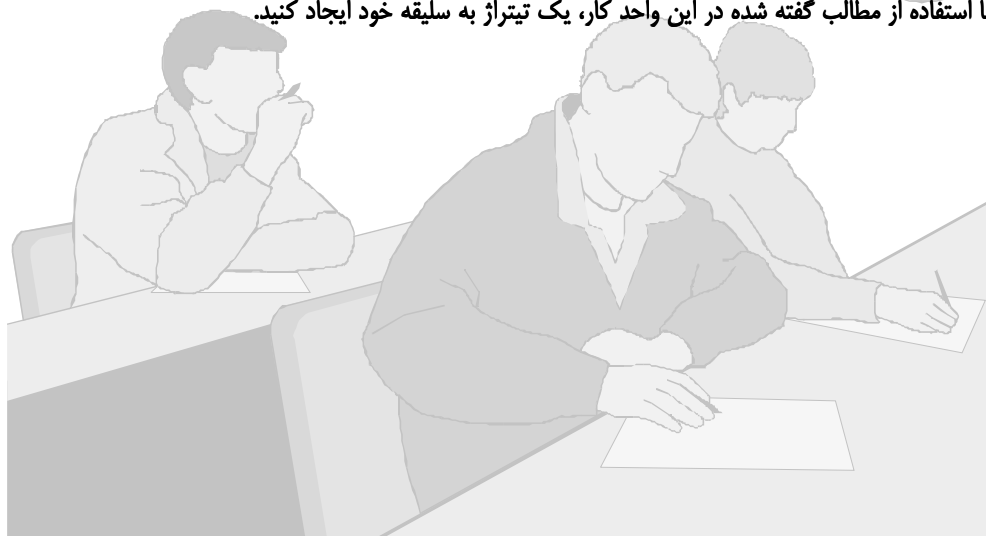
ب- از منوی Title، زیرمنوی Postfix، سپس گزینه Center را انتخاب کنید.

ج- از منوی Window، زیرمنوی Type Alignment، سپس گزینه Center را انتخاب کنید.

د- هیچ کدام



با استفاده از مطالب گفته شده در این واحد کار، یک تیتراژ به سلیقه خود ایجاد کنید.





توانایی برهم نهادن و ترکیب تصاویر

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۶	۲

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- کاربا Waveform و Vectorscope را در پنجره Reference Monitor انجام دهد.
- ۲- رنگ کلیپ‌ها را تغییر دهد.
- ۳- کلیپ انیمیشن را اجرا کند.
- ۴- دکمه‌های Opacity را تنظیم کند.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	بیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: برهم نهادن و ترکیب تصاویر
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۲

کلیات

نرم افزار Premiere Pro انواع ابزارها را برای برهم نهادن و ترکیب تصاویر هنگام ویرایش رنگها در پروژه در دسترس قرار می دهد. با استفاده از پنجره Timeline می توانید تا 98 تراک ویدیویی را با انواع فیلمها و تصاویر ساکن تقسیم بندی کنید. با استفاده از کلیدهای Opacity هم می توانید نواحی دلخواه فیلمها را حذف کرده یا افکت هایی را تولید کنید.

۱-۲۲ مدیریت رنگها در Premiere Pro

خصوصیات اصلاح رنگ در نرم افزار Premiere Pro به شما امکان می دهند تا نمایش رنگ در هر یک از کلیپهای تدوین را با دقت، کنترل و اصلاح کنید. این نرم افزار دارای ویژگیهای Waveform و Vector scope است تا بتوانید اصلاح رنگها را در محدوده قابل قبول انجام دهید.

به طور پیش فرض می توانید در پنجره های Source View و Program View کلیپهای خود را همان طوری که در اجرای ویدیویی مشاهده می کنید، ببینید. در عین حال می توانید در این پنجره ها کانال آلفای ویدیو یا اطلاعات پشت نمای کلیپها را نمایش دهید. در ضمن می توانید درخشندگی رنگ کلیپها را از طریق Waveform و Vectorscope اندازه گیری کرده و نمایش دهید.

نمایش Waveform، مقدار مؤلفه های Lume و Chroma را در سیگنال ویدیویی نمایان می سازد، در این حالت می توانید شدت هر پیکسل را به اضافه سطوح تیره ترین و روشن ترین سیگنال ویدیویی تعیین کنید. ابزار Vectorscope محتوای رنگ یک سیگنال ویدیویی را با دقت تعیین می کند. هر نقطه در این نمایش معرف یک رنگ خاص همراه مقادیر سایه رنگ (Hue) و مقادیر شدت آن رنگ (Saturation) است. فاصله از مرکز نمایش معرف شدت رنگ و مقدار چرخش برخلاف حرکت عقربه های ساعت نسبت به مرکز نمایش معرف سایه رنگ است.

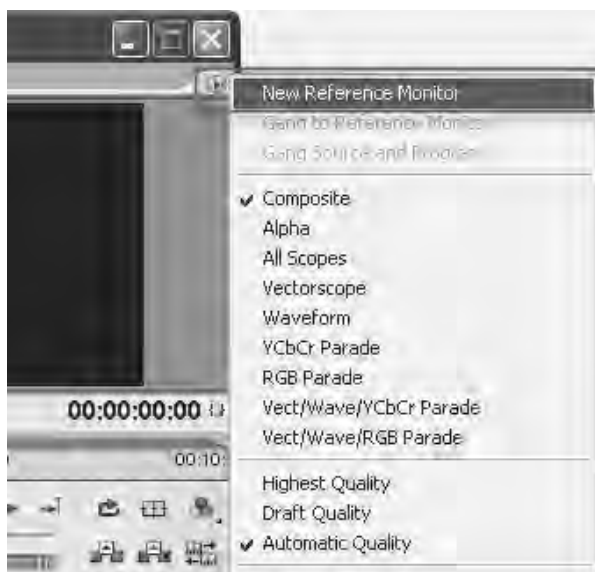
مثال:

۱- منوی خصوصیات پنجره Program View را باز کرده و بعد گزینه New Reference Monitor را انتخاب کنید. از منوی خصوصیات برای نمایش Waveform و Vectorscope استفاده کنید (شکل ۱-۲۲).


نکته: در هر لحظه می توانید فقط یک پنجره Reference Monitor به حالت باز داشته باشید.



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	بیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: برهم نهادن و ترکیب تصاویر
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۲



شکل ۱- ۲۲

۲- به دلیل این که می‌خواهیم پنجره Reference Monitor با پنجره Program View هماهنگ باشد، پایین این پنجره دکمه gang to Program Monitor () را کلیک کنید (شکل ۲- ۲۲).



شکل ۲- ۲۲

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	بیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: برهم نهادن و ترکیب تصاویر
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۲

۳- برای استفاده بهینه از فضای کاری نرم‌افزار، زبانه Ref:Sequence 01 از پنجره Monitor را کلیک کرده و بکشید و داخل پنجره Source View رها کنید (شکل ۳-۲۲).



شکل ۳-۲۲

۴- منوی خصوصیات پنجره Monitor را باز کنید و گزینه Waveform را انتخاب کنید (شکل ۴-۲۲).



شکل ۴-۲۲

۵- داخل پنجره Timeline خط تدوین را به ابتدای آن انتقال داده، کلیک کنید و آهسته به سمت راست درگ کنید؛ به محتوای پنجره Monitor و تغییر شکل امواج رنگ آن دقت کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	بیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: برهم نهادن و ترکیب تصاویر
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۲

۲-۲۲ اجرای افکت Color Corrector

با کمک ابزارهای تصحیح رنگ در نرم افزار Premiere Pro می توانید رنگ را در هر یک از کلیپ ها، کنترل و اصلاح کنید. توسط ابزارهای اصلاح رنگ سه تایی می توانید سایه رنگ (Hue)، شدت رنگ (Saturation) و روشنایی رنگ (Lightness) کلیپ ها را یک دست کنید.

مثال:

- ۱- کلیپ مورد نظر (F3_D1) را به پنجره Timeline اضافه کنید.
- ۲- در پنجره Timeline خط تدوین را به ابتدای کلیپ ببرید (با فشردن کلید Home از صفحه کلید این کار را انجام دهید).
- ۳- پانل Effects را باز کنید. پوشه Video Effects و سپس پوشه Image Control را باز کنید، سپس روی افکت Color Corrector کلیک کنید.
- ۴- این افکت را درگ کرده و در پنجره Timeline روی کلیپ مورد نظر خود رها کنید.
- ۵- از منوی Window، گزینه Effect Controls را کلیک کنید، داخل پانل تنظیم خصوصیات افکت ها، روی مثلث کنار نام افکت Color Corrector کلیک کنید تا تنظیمات و پارامترهای این افکت نشان داده شوند (شکل ۵-۲۲).

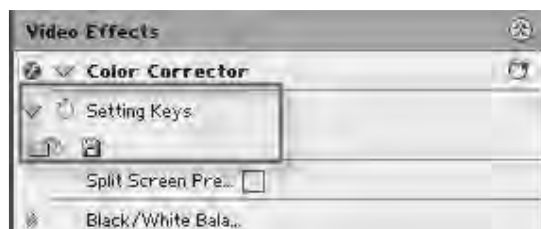


شکل ۵-۲۲

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: برهم نهادن و ترکیب تصاویر
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۲

این تنظیمات به شرح زیر هستند:

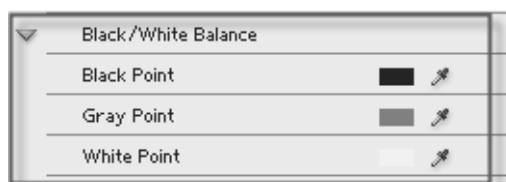
Setting Keys: با استفاده از این امکان می‌توانید تنظیمات اعمال شده روی افکت را ذخیره کنید تا بتوانید باز هم از آن‌ها استفاده کنید (شکل ۶-۲۲).



شکل ۶-۲۲

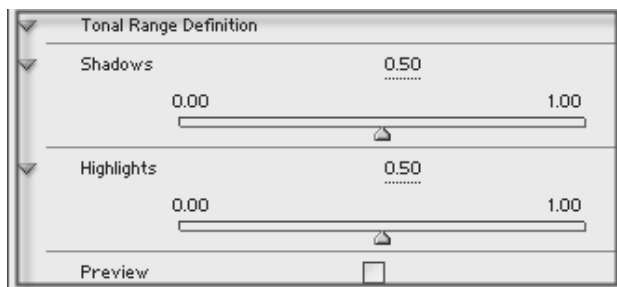
Split Screen Premiere: تصویر کلیپ را به دو قسمت چپ و راست تقسیم می‌کند. تصویر سمت راست تصحیح شده است و تصویر سمت چپ تصویر ابتدایی است تا امکان مقایسه آن‌ها را به شما بدهد.

Black/White Balance: این ابزار اولین ابزاری است که برای اصلاح رنگ به کار برده می‌شود. این ابزار می‌تواند نقاط سیاه، سفید و خاکستری تصویر را شناسایی و اصلاح کند (شکل ۷-۲۲).



شکل ۷-۲۲

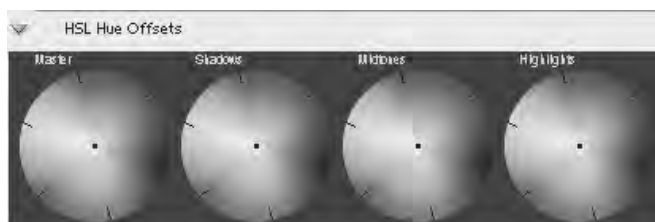
Tonal Range Definition: از این ابزار برای تصحیح رنگ‌ها در یک بخش از تصویر (مانند نواحی تیره، نواحی روشن یا سایه‌ها) استفاده می‌شود (شکل ۸-۲۲).



شکل ۸-۲۲

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: برهم نهادن و ترکیب تصاویر
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۲

HSL Hue Offsets: این بخش مقادیر سایه و شدت رنگ را از طریق چهار چرخه رنگ کنترل می‌کند (شکل ۹-۲۲).



شکل ۹-۲۲

HSL: رنگ کلیپ را در مد رنگ HSL (سایه، شدت و روشنایی) تغییر می‌دهد (شکل ۱۰-۲۲).

▶ Hue	0	×	0.0	°
▶ Saturation	100.0		
▶ Brightness	0.0		
▶ Contrast	0.0		
▶ Contrast Center	0.50		
▶ Gamma	1.00		
▶ Pedestal	0.00		
▶ RGB Gain	1.00		

شکل ۱۰-۲۲

RGB: رنگ کلیپ را در مود رنگ RGB تغییر می‌دهد (شکل ۱۱-۲۲).

▼ RGB	
Tonal Range	Master ▼
▶ Gamma	1.00
▶ Pedestal	0.00
▶ Gain	1.00
▶ Red Gamma	1.00
▶ Red Pedestal	0.00
▶ Red Gain	1.00
▶ Green Gamma	1.00
▶ Green Pedestal	0.00
▶ Green Gain	1.00
▶ Blue Gamma	1.00
▶ Blue Pedestal	0.00
▶ Blue Gain	1.00

شکل ۱۱-۲۲

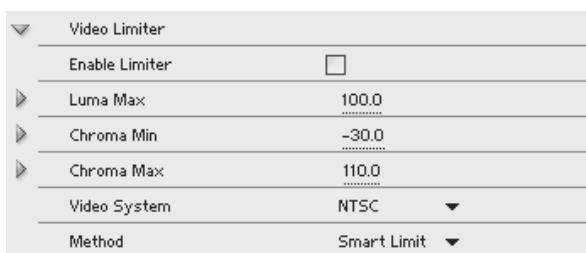
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	بیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: برهم نهادن و ترکیب تصاویر
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۲

Curves: برای اصلاح پانل رنگ، بر اساس رنگ‌هایی که در اختیار شما قرار می‌گیرد، تصحیح رنگ صورت می‌گیرد. (شکل ۱۲-۲۲).



شکل ۱۲-۲۲

Video Limiter: با استفاده از این ابزار می‌توانید رنگ کلیپ‌ها را اصلاح کنید (شکل ۱۳-۲۲).



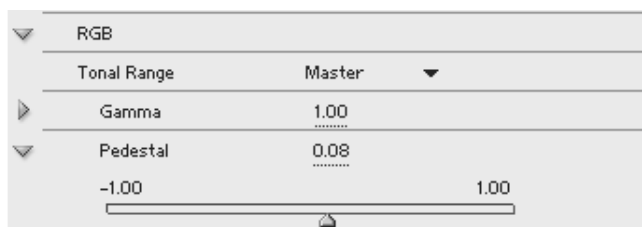
شکل ۱۳-۲۲

۶- داخل پانل Effect Controls روی گزینه Split Screen کلیک کرده و آن را فعال کنید. داخل پنجره Program View دو مثلث سفید، بالا و پایین تصویر آشکار می‌شوند.

۷- داخل پانل Effect Controls روی مثلث سمت چپ پارامتر RGB کلیک کنید.

۸- روی مثلث سمت چپ پارامتر Pedestal کلیک کنید.

۹- مقدار این پارامتر را 0.08 قرار دهید، در صورت تغییر این گزینه به محتوای پنجره Program View هم توجه داشته باشید (شکل ۱۴-۲۲).



شکل ۱۴-۲۲

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	بیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: برهم نهادن و ترکیب تصاویر
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۲

با سایر تنظیمات این افکت هم کار کنید. به عنوان مثال مثلث سمت چپ پارامتر HSL را باز کنید و مقدار پارامتر Saturation را معادل صفر قرار دهید. رنگ کلیپ به طور کامل حذف خواهد شد. سپس مقدار پارامتر Contrast Center و Contrast را تغییر دهید و نتیجه این تغییرات را در پنجره Program View مشاهده کنید. با استفاده از افکت Color Match Video می‌توانید رنگ‌های یک کلیپ ویدیویی را با رنگ‌های یک کلیپ دیگر هماهنگ کنید. این افکت زمانی مفید است که کلیپ‌های داخل تدوین شما در فضاهای گوناگون یا با نورهای متفاوت فیلم برداری شده باشند.

مثال:

- ۱- در پنجره Project پوشه‌ای جدید بسازید و نام آن را به Color تغییر دهید و در ادامه نام پوشه را کلیک کنید.
- ۲- از منوی File، گزینه Import را انتخاب کنید.
- ۳- داخل پوشه فایل‌های پروژه، چند فایل را انتخاب کرده و روی دکمه Open کلیک کنید.
- ۴- داخل پوشه Color نام کلیپ‌ها را به ترتیب درگ کرده و داخل تراک Video 01 رها کنید.
- ۵- خط تدوین را به وسط کلیپ ببرید.
- ۶- منوی خصوصیات پنجره Program View را باز کرده و گزینه New Reference Monitor را کلیک کنید.
- ۷- داخل پنجره Reference Monitor زبانه Sequence 01 را درگ کرده و داخل پنجره Source View رها کنید.
- ۸- منوی خصوصیات پنجره Monitor را باز کرده و گزینه Composite را انتخاب کنید (شکل ۱۵-۲۲).



شکل ۱۵-۲۲

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: برهم نهادن و ترکیب تصاویر
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۲

۹- خط تدوین را حرکت دهید تا روی زمان 00:00:02:24 قرار گیرد. اکنون داخل پنجره‌های Monitor دو فریم مختلف از دو کلیپ را پهلوی به پهلوی یکدیگر مشاهده می‌کنید.

۱۰- از افکت Color Match Video استفاده کنید و درخشندگی زیاد موجود در سایه‌ها و سایر نواحی این کلیپ را تغییر دهید.

۱۱- پانل Effects را باز کرده و در کادر Contains عبارت Color را تایپ کنید. نام افکت Color Match را پیدا کرده و کلیک کنید.

۱۲- حال نام افکت را کلیک کرده و بکشید، سپس روی کلیپ موردنظر (F3_D1) داخل پنجره Timeline رها کنید.

۱۳- از منوی Window، گزینه Effect Controls را کلیک کنید تا پانل تنظیمات افکت نمایان شود.

۱۴- روی مثلث سمت چپ نام افکت Color Match کلیک کنید. روی پیکان مقابل خصوصیت Method کلیک کرده و گزینه RGB را انتخاب کنید (شکل ۱۶-۲۲).



شکل ۱۶-۲۲

۱۵- روی قطره چکان خصوصیت Master Sample کلیک کرده و نگه دارید، سپس داخل پنجره Program View روشن‌ترین نقطه مانیتور را کلیک کنید و کلید ماوس را رها کنید تا از آن یک نمونه برداشته شود.

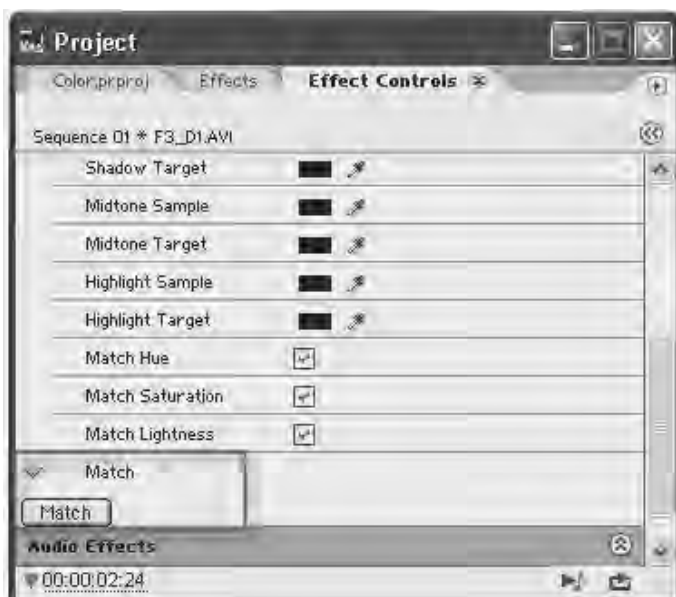
۱۶- داخل پانل تنظیمات افکت، روی قطره چکان خصوصیت Master Target کلیک کرده و نگه دارید،

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: برهم نهادن و ترکیب تصاویر
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۲

سپس داخل پنجره Reference روشن‌ترین نقطه صفحه نمایش را کلیک کنید.

۱۷- به سمت پایین Effect Controls بروید و پارامتر Match را باز کنید.

۱۸- روی مثلث کنار Match کلیک کنید (شکل ۱۷-۲۲).



شکل ۱۷-۲۲

۱۹- روی دکمه Match کلیک کنید تا رنگ‌های انتخابی شما با هم Match شوند. این تغییر را می‌توانید بلافاصله در پنجره Monitor ببینید.

۲۰- در ادامه، پنجره Timeline را فعال کرده و کلید Spacebar را فشار دهید تا تدوین رندر شود و نتیجه کار را مشاهده کنید.

۳-۲۲ ایجاد کلیدهای متحرک‌سازی با استفاده از پانل Effect Controls

بسیاری از عملیاتی را که کلیدهای متحرک‌سازی انجام می‌دهند، داخل پانل Effect Controls صورت می‌گیرد. مقدار پارامتر Position مربوط به افکت Motion را داخل همین پانل تعیین می‌کنید. البته می‌توانید کلیدهای متحرک‌سازی را داخل پنجره Timeline نیز تعیین کنید. هر کلید متحرک‌سازی در این پنجره با یک آیکن در زمان خاص آشکار می‌شود. داخل پانل Effect Controls شکل کلیدهای متحرک‌سازی را تعیین می‌کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	بیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین...	واحد کار: برهم نهادن و ترکیب تصاویر
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۲

۴-۲۲ Opacity (شفافیت)

می‌توانید مقدار Opacity کلیپ‌های موجود در تراک‌های بالاتر از تراک 01 Video را تغییر دهید تا به این کلیپ‌ها وضعیت پس زمینه بدهید. در این هنگام جلوه لایه‌های مختلف فیلم‌ها روی هم صورت می‌گیرد که آن را Superimpose می‌نامند.

برهم نهادن یعنی اجرا شدن یک کلیپ در یک زمان واحد روی یک کلیپ دیگر. در نرم‌افزار Premiere Pro برای روی هم نهادن کلیپ‌ها از تراک‌های بالای تراک اصلی (Video 01) استفاده کنید، سپس مقدار Opacity کلیپ‌های روی هم نهاده شده را تعیین کنید تا کلیپ‌هایی که زیر کلیپ‌های دیگر هستند هنگام اجرا تا حدودی نمایان شوند.

اگر چند کلیپ را در یک زمان معین روی هم قرار دهید ولی مقدار Opacity کلیپ‌های بالاتر را تغییر ندهید، هنگام اجرا فقط تصاویر کلیپ‌هایی را می‌بینید که روی سایر کلیپ‌ها هستند یعنی فقط کلیپی که در لایه بالاتر است نمایش داده می‌شود.



نکته: در نرم‌افزار Premiere Pro تعداد زیادی کلید (روش‌های تغییر Opacity) در دسترس هستند که نوع و شدت مقدار Opacity نواحی دلخواه در هر بخش از کلیپ را تغییر می‌دهند. هنگام اجرای عملیات روی هم نهادن کلیپ‌ها (Superimpose)، می‌توانید کلیپ دلخواه را به عنوان افکت مات تعریف کنید تا کاملاً پشت سایر کلیپ‌ها باشد یا حتی می‌توانید مقدار Opacity کلیپ را بر اساس رنگ یا یکی از پارامترهای رنگ، (به عنوان مثال Brightness) تنظیم کنید.

۵-۲۲ تقسیم صحنه نمایش کلیپ

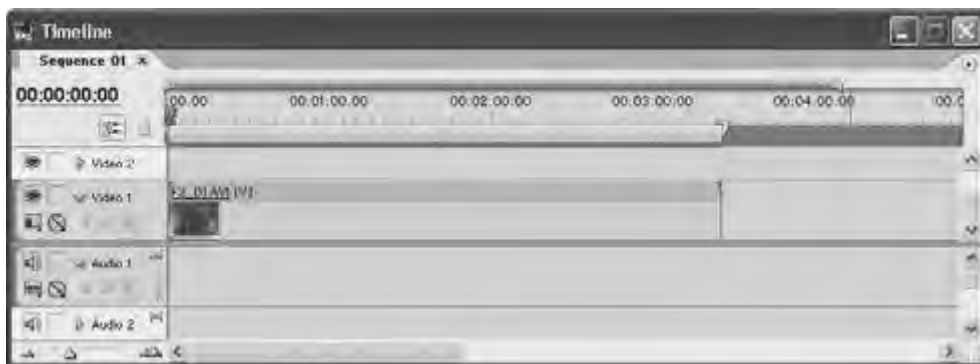
Split Screen یکی از افکت‌هایی است که می‌توانید با استفاده از پارامتر Opacity یک کلیپ را در یک بخش از صحنه و کلیپ دیگر را در بخش دیگری از همان صحنه، نمایش دهید.

مثال: یک صحنه تقسیم شده را می‌سازیم، به صورتی که یک کلیپ را بالای صحنه و کلیپ دیگر را پایین صحنه نمایش قرار دهیم.

- ۱- از منوی File گزینه New Project را انتخاب کنید.
- ۲- یک نام و مسیر برای ذخیره‌سازی فایل پروژه تعیین کنید.
- ۳- داخل پنجره Project یک پوشه جدید ایجاد کنید. نام پوشه 01 Bin را به Color تغییر دهید و سپس با کلیک روی آن، پوشه را فعال کنید.
- ۴- از منوی File گزینه Import را انتخاب کرده و پوشه حاوی فایل‌های پروژه را باز کنید.
- ۵- دو فایل دلخواه (F3_D1 و F3_D2) را انتخاب کرده و روی دکمه Open کلیک کنید.
- ۶- کلیپ اول (F3_D1) را کلیک کرده و درگ کنید، سپس داخل پنجره Timeline در تراک 01 Video

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	بیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: برهم نهادن و ترکیب تصاویر
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۲

رها کنید طوری که ابتدای کلیپ در ابتدای تدوین باشد (شکل ۱۸-۲۲).



شکل ۱۸-۲۲

۷- سپس کلیپ دوم (F3_D2) در پنجره Project را درگ کرده و در پنجره Timeline داخل تراک Video 02 قرار دهید، طوری که ابتدای این کلیپ نیز در ابتدای تدوین قرار گیرد.

۸- دقت کنید که طول زمان اجرای هر دو کلیپ یکسان باشد. خط تدوین را درگ کرده و هم زمان به پنجره Program View دقت کنید. در این حالت فقط تصویر کلیپ بالایی را می‌بینید. دلیل این امر این است که Opacity این کلیپ، صد در صد است بنابراین کلیپ قرار گرفته در زیر آن دیده نمی‌شود (شکل ۱۹-۲۲).



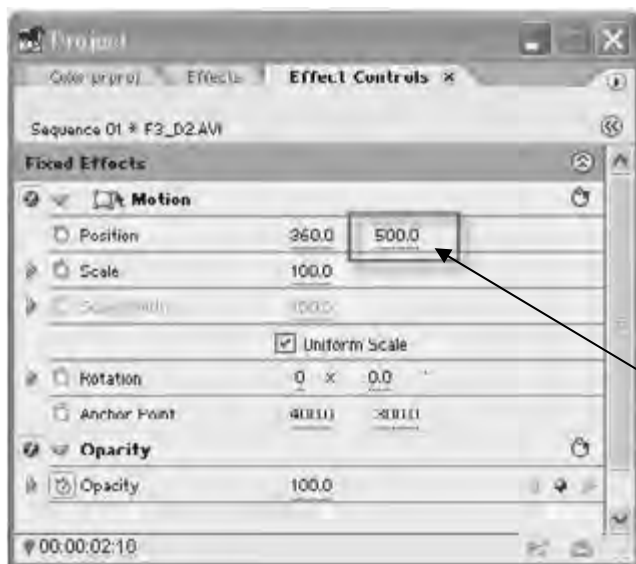
شکل ۱۹-۲۲

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	بیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: برهم نهادن و ترکیب تصاویر
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۲



نکته: نمی‌توانید مقدار *Opacity* کلیپ قرار گرفته در تراک *Video 01* را تغییر دهید؛ به این دلیل که چیزی زیر این کلیپ وجود ندارد که بتوانید آن را نمایش دهید. بنابراین باید مقدار *Opacity* کلیپ قرار گرفته در تراک *Video 02* را تعیین کنید.

- ۹- داخل پنجره Timeline کلیپ دوم (F3_D2) را کلیک کنید تا به حالت فعال درآید.
- ۱۰- پانل Effect Controls را باز کنید و مثلث سمت چپ Motion را کلیک کنید. برای ساختن افکت تقسیم صحنه، نباید از پارامتر *Opacity* استفاده کنید، بلکه باید پارامترهایی مانند *Scale*، *Position* و *Rotation* را تغییر دهید.
- ۱۱- مقدار *Y* را معادل 500 قرار دهید، حاصل این تغییر را داخل پنجره Program View مشاهده کنید (شکل ۲۰-۲۲).



شکل ۲۰-۲۲

- ۱۲- پنجره Timeline را فعال کرده و کلید Enter را فشار دهید تا تدوین رندر شده و نتیجه آن را مشاهده کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: برهم نهادن و ترکیب تصاویر
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۲

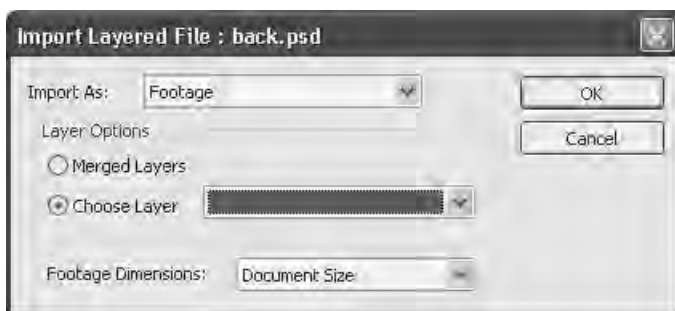
۶-۲۲ استفاده از تکنیک صفحات آبی و سبز

دو تکنیک بسیار رایج تدوین فیلم با استفاده از کلیدهای Opacity، تکنیک صفحات آبی و سبز نامیده می شود. از این تکنیک ها اغلب برای جایگزین کردن پس زمینه یک کلیپ با تصاویر یک کلیپ دیگر یا یک تصویر استفاده می کنیم.

اگر می خواهید چنین کاری انجام دهید باید هنگام فیلم برداری از پس زمینه آبی یا سبز استفاده کنید و بعد پس زمینه آبی یا سبز صحنه را حذف کرده و تصاویر یک کلیپ دیگر را جایگزین پس زمینه آن کنید؛ در ضمن باید مراقب باشید تا سایر اجزای موجود در صحنه که قرار است در تدوین نهایی شما باشند رنگ هایی متفاوت با سبز یا آبی داشته باشند (مثلاً لباس گوینده نباید رنگ آبی یا سبز باشد). در تمرین بعدی یک کلیپ را به تراک Video01 تدوین اضافه کرده و یک کلید Blue Screen و یک Chrim ایجاد کنید. البته ابتدا باید یک کلیپ را که با زمینه آبی فیلم برداری شده است، داشته باشید. اینجا از یک کلیپ که نصب نرم افزار را شرح می دهد، استفاده شده است زیرا این کلیپ دارای زمینه ای آبی رنگ است.

مثال:

- ۱- داخل پنجره Project یک تدوین جدید ایجاد کنید.
- ۲- داخل پنجره Project پوشه Color را کلیک کنید تا فعال شود. از منوی File، گزینه Import را کلیک کنید و از پوشه مورد نظر فایل را که با زمینه آبی دارید انتخاب کرده و دکمه Open را کلیک کنید. در اینجا فایل Back.psd انتخاب شده است.
- ۳- در مرحله بعد کادرمحاوره Import Layered File باز می شود، گزینه Choose Layer را انتخاب کنید (شکل ۲۱-۲۲).



شکل ۲۱-۲۲

- ۴- در لیست بازشوی Choose Layer گزینه Blue Screen را انتخاب کرده و دکمه OK را کلیک کنید.
- ۵- در این مرحله داخل پنجره Project نام کلیپ خود را درگ کرده و در ابتدای تراک Viedo 02 رها کنید.
- ۶- در مرحله بعد آیکن کلیپ تصویر را کلیک کنید تا فعال شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهارتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: برهم نهادن و ترکیب تصاویر
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۲



نکته: باید طول زمان اجرای این کلیپ را افزایش دهید تا با طول زمان اجرای کلیپ پس زمینه برابر شود. از منوی Clip، گزینه Speed/Duration را انتخاب کنید. در فیلد Duration عدد متناسب با فریم‌های کلیپ اول را تایپ کرده و روی دکمه OK کلیک کنید.

۷- خط تدوین را به ابتدای تدوین ببرید و سپس کلیک کرده و آهسته به طرف راست بکشید. داخل پنجره Program View یک صفحه آبی می‌بینید.

۸- در این مرحله پانل Effects را فعال کرده و در کادر Contain عبارت Blue را تایپ کنید. سپس افکت Blue Screen Key آشکار می‌شود.

۹- نام این افکت را درگ کرده و در پنجره Timeline روی کلیپ Back رها کنید.

۱۰- در پنجره Timeline نام کلیپ Blue Screen Key را کلیک کنید. پانل Effect Controls را باز کرده و روی مثلث سمت چپ نام افکت Blue Screen Key کلیک کنید تا پارامترهای این افکت نمایان شوند (شکل ۲۲-۲۲).



شکل ۲۲-۲۲

با استفاده از پارامترهای Threshold و Cutoff می‌توانید سایه‌ها و بسط‌یافتگی رنگ انتخاب شده یا رنگ حذف شده را تعیین کنید.

۱۱- در مرحله بعد خط تدوین داخل پانل Effect Controls را درگ کرده و جابه‌جا کنید و در ضمن به پنجره Program View نگاه کنید که پس زمینه آبی تا چه اندازه مخفی می‌شود.

۱۲- مقدار پارامتر Threshold را معادل 60 قرار دهید و بعد خط تدوین را درگ کرده و جابه‌جا کنید، اکنون پس زمینه آبی کاملاً پنهان و محو شده است.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: برهم نهادن و ترکیب تصاویر
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۲

خلاصه مطالب

در این واحد کار نحوه اجرای اعمال زیر بیان شدند:

- نحوه مدیریت رنگ‌ها در Premiere Pro
- چگونگی اجرای افکت Color Corrector و تنظیمات مربوط به آن
- چگونگی تقسیم صحنه نمایش کلیپ
- استفاده از تکنیک صفحات آبی و سبز در تدوین فیلم‌های ویدیویی

واژه نامه

Hue
Interpolation
Master Target
Pedestal
Saturation
Scale
Superimpose
Threshold

سایه رنگ
محاسبه مقدار واسط بین دو نقطه
هدف اصلی
پایه ستون
مقادیر شدت آن رنگ
مقیاس
برهم نهادن
سطح تنظیم، سر حد



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	بیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: برهم نهادن و ترکیب تصاویر
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۲

آزمون نظری

- ۱- چگونه یک صحنه تقسیم شده ایجاد می کنید؟
- ۲- نحوه کار افکت Blue Screen Key را شرح دهید؟
- ۳- کدام افکت به شما امکان می دهد تا کلیپ ها را لایه بندی کرده و یک کلیپ را از درون کلیپ دیگر نمایش دهید؟
- ۴- چه زمانی از افکت Color Match استفاده می کنید و مزیت آن چیست؟

آزمون عملی

- ۱- کلیپی بسازید که دارای شرایط زیر باشد:
- الف- در کلیپ موردنظر از Vectorscope , Waveform استفاده شده باشد.
- ب- رنگ کلیپ موردنظر در یک فاصله زمانی به چند رنگ تغییر کند.
- ج- کلیپ موردنظر با Opacity=50 به پایان برسد.





توانایی حرکت یک کلیپ یا Motion

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۴	۲

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- تکنیک‌های ساخت و اجرا و انتقال کلیدهای متحرک سازی و نحوه کار با آن‌ها را توضیح دهد.
- ۲- یک مسیر حرکت (Motion path) را تنظیم کند.
- ۳- ویرایش مسیر حرکت را از داخل پانل Effect Controls انجام دهد.
- ۴- تنظیمات پارامترهای Rotation و Scale را انجام دهد.
- ۵- یک مسیر حرکت ایجاد و از آن استفاده کند.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: حرکت یک کلیپ یا Motion
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۳

کلیات

در تدوین می‌توانید به کمک Motion تأثیر یک تصویر ساکن را روی یک فیلم ویدیویی افزایش دهید. با به کار بردن ویژگی Motion در نرم‌افزار Premiere Pro می‌توانید فایل‌های تصویر ساکن یا حتی فایل‌های ویدیویی را حرکت داده و بچرخانید یا تغییر شکل دهید.

۱-۲۳ ایجاد متحرک‌سازی در نرم‌افزار Premiere Pro

متحرک‌سازی (Animation) با ویدیو تفاوت دارد. در انیمیشن، حرکات را در بستر زمان و با ایجاد افکتهای حرکت تولید می‌کنید نه با جابه‌جا کردن هنرپیشه‌ها یا دوربین‌ها. در محیط نرم‌افزار Premiere Pro می‌توانید یک کلیپ تصویر ساکن یا حتی یک کلیپ ویدیویی را جابه‌جا کرده، چرخانده و تغییر مقیاس یا حتی تغییر شکل دهید.



نکته: می‌توانید حرکات را بر کل کلیپ اعمال کنید، اما نمی‌توانید عناصر موجود در یک کلیپ را جداگانه حرکت دهید. به کمک کلیدهای متحرک‌سازی و مقدار *Opacity* و سایر پارامترها می‌توانید حرکات را در بازه زمانی شبیه سازی کنید.

تنظیمات Motion به شما این امکان را می‌دهد تا یک مسیر حرکت بسازید و سپس کلیپ‌های تصویر ساکن یا کلیپ‌های ویدیویی را در آن مسیر به حرکت درآورید. مربع‌های کوچک، مکان قرارگیری کلیدهای متحرک‌سازی را نشان می‌دهند. می‌توانید ابتدا و انتهای مسیر حرکت را کاملاً در ناحیه دید خود قرار دهید یا حتی یک طرف مسیر حرکت را بیرون این ناحیه بگذارید.

۲-۲۳ ایجاد مسیر حرکت برای کلیپ تصویر ساکن

مثال:

در این مثال شما یک مسیر حرکت خطی ساده را به یک کلیپ تصویری اضافه می‌کنید. این کلیپ یک فایل تصویری از نوع لایه‌دار (Photoshop) بوده که اطلاعات کانال آلفا نیز همراه آن ذخیره شده است. کانال آلفا یک کانال چهارم است که در کنار سه کانال B، G و R که مقادیر رنگ را نگهداری می‌کنند، اطلاعات ماسک یا نواحی پشت نما و مات در یک تصویر را نگهداری می‌کند. ماسک‌ها مشخص می‌کنند که کدام نواحی تصویر مات، کدام نواحی پشت نما و کدام نواحی نیمه پشت نما هستند.

۱- داخل پنجره Project یک تدوین جدید ایجاد کنید.

۲- یک پوشه جدید با نام Motion ایجاد کنید.

۳- داخل پنجره Project نام پوشه را کلیک کنید تا فعال شود؛ از منوی File گزینه Import را کلیک کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهارتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: حرکت یک کلیپ یا Motion
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۳

۴- در کادرمحاوره Layered File, Import را انتخاب کنید و یک فایل با پسوند psd انتخاب کرده، دکمه pen را کلیک کنید.

۵- کلیپ مورد نظر را انتخاب کرده و آن را داخل پنجره Timeline، در ابتدای تراک Video 02 درگ کنید.

۶- ابزار Selection Tool را فعال کنید. لبه سمت راست کلیپ تصویر خود را درگ کرده و به سمت راست بکشید تا انتهای این کلیپ با انتهای کلیپ‌های دیگر هم تراز شود (شکل ۱-۲۳).



شکل ۱-۲۳

۷- کلیپ تصویر خود را کلیک کنید تا فعال شود و در ادامه پانل Effect Controls را باز کنید.

۸- داخل این پانل دکمه افکت Motion را کلیک کنید.

۹- حال کلیپ را به ابتدای تدوین ببرید (با فشردن کلید Home از صفحه کلید). اکنون تصویر کلیپ (CD_J.psd) داخل پنجره Program View نشان داده می‌شود و می‌توانید برای ایجاد حرکت از امکانات پارامترهای Motion داخل پانل Effect Controls استفاده کنید.

۱۰- مثلاً موجود در کتر افکت Motion را کلیک کنید تا پارامترهای این افکت آشکار شوند؛ در حال حاضر تصویر کلیپ در مرکز صفحه داخل پنجره Program View روی کلیپ‌های دیگر نمایش داده شده است (شکل ۲-۲۳).

۱۱- آیکن ساعت را در سمت چپ پارامتر Position کلیک کنید تا یک کلید متحرک‌سازی در زمان شروع تدوین برای مقدار فعلی این پارامتر به وجود آید.

۱۲- تصویر این کلیپ را در سمت چپ، بیرون صفحه قرار دهید. اشاره‌گر ماوس را پایین مختصات x پارامتر Position قرار دهید و کلیک کنید، سپس آن را به سمت چپ درگ کنید تا لوگو از صحنه خارج شود.

۱۳- داخل پانل Effect Controls، خط تدوین را به انتهای کلیپ تصویر منتقل کنید.

۱۴- یک لوزی کوچک در سمت راست پارامتر Position وجود دارد، حال اگر اشاره‌گر ماوس را روی آن ببرید عبارت Add/Remove Keyframe نمایان می‌شود. از این دکمه برای ساخت کلیدهای جدید متحرک‌سازی در زمان انتهای کلیپ استفاده می‌شود. روی آن کلیک کنید تا یک کلید هم در پایان بسازید (شکل ۳-۲۳).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: حرکت یک کلیپ یا Motion
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۳



شکل ۲-۲۳



شکل ۳-۲۳

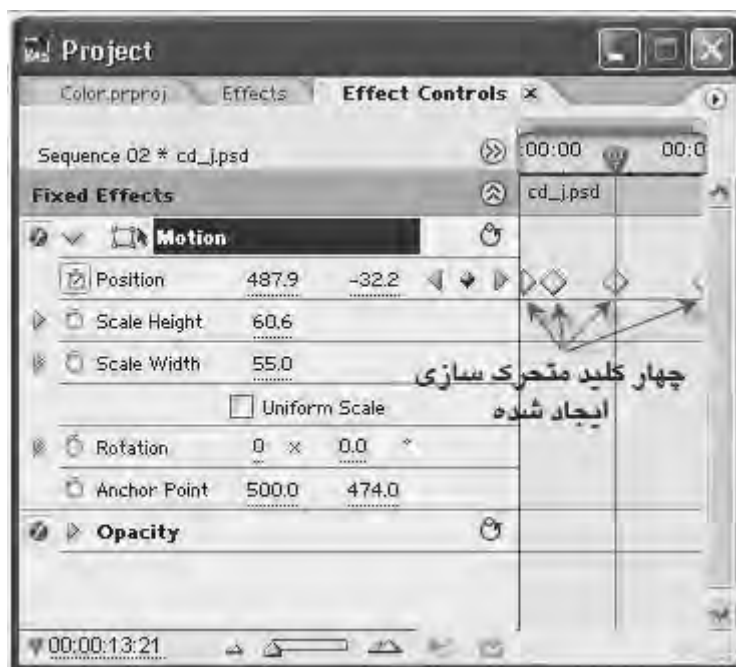
۱۵- حال روی مختصات x پارامتر Position کلیک کرده و یک عدد را تایپ کنید و کلید Enter را فشار دهید.

۱۶- در پانل Effect Controls خط تدوین را کلیک کرده و از ابتدا تا انتهای کلیپ درگ کنید و اجرای حرکت این کلیپ را داخل پنجره Program View ببینید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: حرکت یک کلیپ یا Motion
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۳

۳-۲۳ ساخت مسیر حرکت غیرمستقیم برای یک کلیپ تصویر ساکن

- ۱- در پانل Effect Controls مقدار مختصات x پارامتر Position را معادل 160 قرار دهید حال یک کلیپ جدید متحرک‌سازی در زمان فعلی و برای مقدار فعلی پارامتر Position به وجود می‌آید.
- ۲- نام افکت Motion را کلیک کنید.
- ۳- داخل پنجره Program View در وسط مسیر حرکت کلیک کرده و به سمت پایین و چپ صحنه بکشید.
- ۴- خط تدوین را به زمان بعد ببرید.
- ۵- داخل پانل Effect Controls دکمه Add/Remove Keyframe را کلیک کنید.
- ۶- داخل پنجره Program View مسیر حرکت را کلیک کنید و به سمت راست و بالای قاب بکشید.
- ۷- تاکنون چهار کلیپ متحرک‌سازی برای پارامتر Position افکت Motion ساخته‌اید، حال خط تدوین را به ابتدای تدوین منتقل کنید (شکل ۴-۲۳).



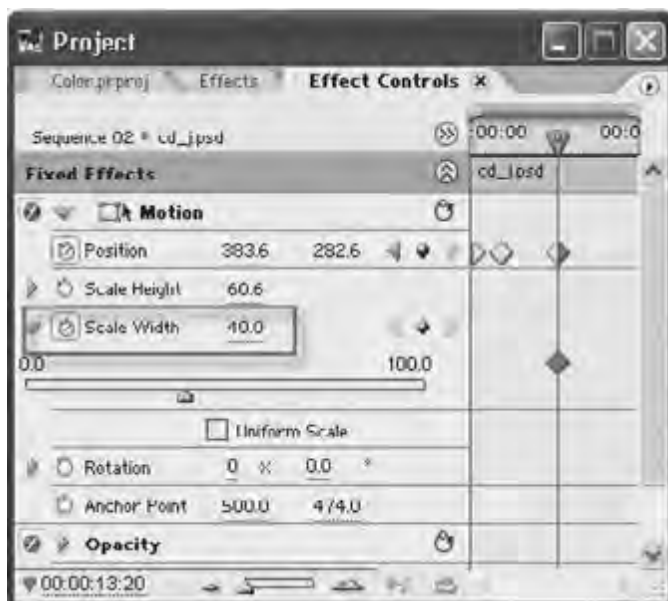
شکل ۴-۲۳

- ۸- پنجره Timeline را با کلیک کردن فعال کنید و کلید Enter را فشار دهید. تدوین شما رندر شده و می‌توانید نتیجه را ببینید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: حرکت یک کلیپ یا Motion
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۳

۴-۲۳ تغییر مقیاس و چرخاندن تصویر کلیپ

- ۱- در پانل Effect Controls خط تدوین را روی چهارمین کلید متحرک‌سازی قرار دهید.
- ۲- دکمه Add/ Remove Keyframe را کلیک کنید تا کلید چهارم حذف شود.
- ۳- سپس دکمه Go To Previous Keyframe را کلیک کنید تا خط تدوین روی سومین کلید متحرک‌سازی قرار گیرد.
- ۴- نام افکت Motion را کلیک کنید.
- ۵- داخل پنجره Program View کلیک کرده و تصویر کلیپ را روی کل صحنه قرار دهید.
- ۶- داخل پانل Effect Controls آیکن ساعت سمت چپ پارامتر Scale Width را کلیک کنید تا یک کلید متحرک‌سازی برای مقدار فعلی این پارامتر در زمان جاری ساخته شود.
- ۷- روی مثلث سمت چپ نام پارامتر Scale Width کلیک کنید تا دکمه لغزنده تنظیمات آن آشکار شود.
- ۸- دکمه لغزنده را آهسته به سمت چپ بکشید (تا حدود 40 درصد) نتیجه را در شکل ۵-۲۳ مشاهده می‌کنید.



شکل ۵-۲۳

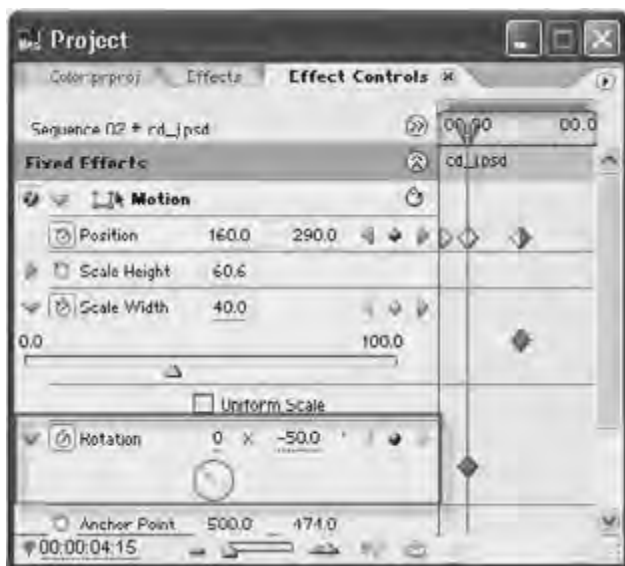
- ۹- نام افکت Motion را فعال کنید، در پنجره Program View کلیک کرده و تصویر کلیپ را جابه جا کنید.
- ۱۰- در سمت راست پارامتر Position روی دکمه Go To Previous frame کلیک کنید تا خط تدوین روی دومین کلید متحرک‌سازی قرار گیرد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: حرکت یک کلیپ یا Motion
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۳

۱۱- روی ساعت سمت چپ پارامتر Rotation کلیک کنید تا یک کلید متحرک‌سازی برای مقدار فعلی این پارامتر در زمان جاری به وجود آید.

۱۲- روی مثلث سمت چپ پارامتر Rotation کلیک کنید تا تنظیمات این پارامتر نمایان شود.

۱۳- داخل دایره کلیک کرده و به طرف چپ بکشید تا مقدار چرخش تصویر کلیپ معادل ۵۰- درجه شود (شکل ۶-۲۳).



شکل ۶-۲۳

۱۴- پایین پارامتر Rotation داخل دایره کلیک کرده و به طرف راست درگ کنید تا مقدار چرخش تصویر کلیپ معادل صفر باشد.

۱۵- در سمت راست پارامتر Position روی دکمه Go To Previous Keyframe کلیک کنید.

۱۶- سمت راست پارامتر Scale Width روی دکمه Add Keyframe کلیک کنید. دکمه لغزنده پارامتر Scale Width را کلیک کرده و تا انتها به طرف راست بکشید (شکل ۷-۲۳).

۱۷- در سمت راست پارامتر Scale Width روی دکمه Go To Next Keyframe کلیک کنید.

۱۸- حال پارامتر Opacity را داخل پانل Effect Controls پیدا کنید.

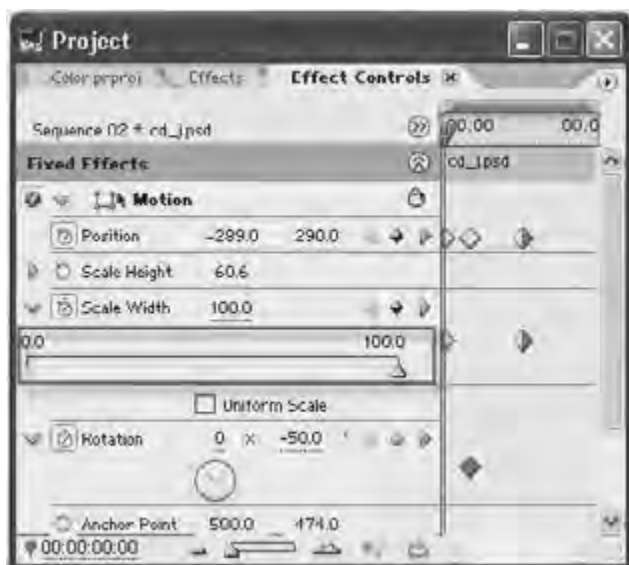
۱۹- مثلث سمت چپ این پارامتر را کلیک کنید.

۲۰- ساعت سمت چپ پارامتر Opacity را کلیک کنید تا یک کلید متحرک‌سازی برای مقدار فعلی این پارامتر در زمان فعلی به وجود آید.

۲۱- خط تدوین را به انتهای کلیپ ببرید.

۲۲- روی دکمه لغزنده Opacity کلیک کرده و آن را تا انتها به طرف چپ درگ کنید (شکل ۸-۲۳).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: حرکت یک کلیپ یا Motion
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۳



شکل ۷-۲۳



شکل ۸-۲۳

۲۳- پنجره Timeline را فعال کرده و کلید Enter را فشار دهید. تدوین شما رندر شده و می‌توانید نتیجه حرکت را ببینید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: حرکت یک کلیپ یا Motion
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۳

خلاصه مطالب

در این واحد کار نحوه اجرای اعمال زیر بیان شدند:

- چگونگی ایجاد متحرک سازی در نرم افزار Premiere Pro
- چگونگی ایجاد مسیر حرکت برای کلیپ تصویر ساکن

واژه نامه

متحرک سازی

حرکت

چرخاندن

Animation

Motion

Rotation



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: حرکت یک کلیپ یا Motion
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۳

آزمون نظری

- ۱- تحت چه شرایطی لازم است از پارامتر Fill Color در افکت Motion استفاده کنید؟
- ۲- چه زمانی باید شتاب یک مسیر حرکت را افزایش دهید؟
- ۳- چگونه داخل پانل Effect Controls یک کلید متحرک سازی را در یک زمان مشخص ایجاد می کنید؟
- ۴- سه روش افزودن کلیدهای متحرک سازی به یک مسیر حرکت در پانل Effect Controls کدام هستند؟
- ۵- چگونه زمان بین دو کلید متحرک سازی در یک مسیر حرکت را ویرایش می کنید؟

آزمون عملی

- ۱- کلیپ آماده را توسط ابزارهای Motion Path و Effect Controls تغییر دهید.
- ۲- کلیپی بسازید که دارای شرایط زیر باشد:
- الف- از تکنیک Motion Path استفاده کند.
- ب- توسط یکی از حالت های Effect Controls مسیر حرکت را تغییر دهد.





هدف جزئی

توانایی تولید برنامه ویدیویی نهایی

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۶	۳

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- توانایی تولید ویدیوی نهایی را داشته باشد.
- ۲- توانایی گرفتن انواع خروجی‌ها در نرم‌افزار Premiere Pro را داشته باشد.
- ۳- انواع فشرده‌سازی‌های اطلاعاتی را تعریف کند.
- ۴- توانایی تشخیص به کارگیری فشرده‌ساز مناسب روی فیلم خروجی را داشته باشد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تولید برنامه ویدیویی نهایی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۴

کلیات

بعد از این که کلیپ‌های خود را در نرم‌افزار Premiere Pro تدوین کردید، در مرحله بعد باید از محصول تولیدی خود خروجی تهیه کنید. در نرم‌افزار Premiere Pro می‌توانید خروجی‌های متنوعی داشته باشید که در ادامه انواع خروجی‌ها و نحوه تنظیمات آن‌ها را بیان می‌کنیم.

۱- ۲۴ تنظیم پارامترهای مؤثر بر خروجی

به منظور تهیه یک خروجی برای یک برنامه ویدیویی، ابتدا باید به بررسی پارامترهای خروجی و نحوه تنظیم آن‌ها بپردازید تا خروجی ایده آلی را برای محصول خود داشته باشید. این تنظیمات معمولاً در کادرمحاوره Export Movie Settings قرار دارند. گزینه‌های موجود در این کادرمحاوره تقریباً مشابه تنظیمات کادرمحاوره Project Settings هستند ولی تفاوت‌های اساسی بین آن‌ها وجود دارد. نکته‌ای که باید مد نظر بگیرید این است که وقتی در ابتدای ساخت یک تدوین تنظیماتی را برای پروژه خود انجام می‌دهید، پارامترهای خروجی آن هم به طور پیش فرض مقداره‌ی می‌شوند و شما باید حین گرفتن خروجی از محصول خود این پارامترها را بر اساس نوع خروجی خود تغییر دهید تا بهترین کیفیت را روی خروجی داشته باشید.

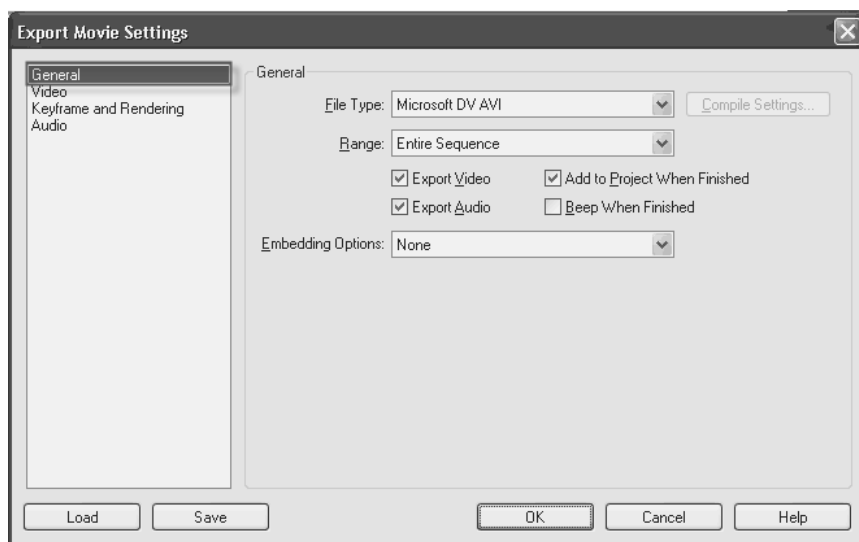
برای تهیه خروجی از تدوین خود مراحل زیر را به ترتیب دنبال کنید:

- ۱- از منوی File، زیرمنوی Export، سپس گزینه Movie... را انتخاب کنید.
- ۲- کادرمحاوره Export Movie نمایان می‌شود که از شما می‌خواهد نام و مسیر خروجی را برای تهیه فایل نهایی بیان کنید (شکل ۱-۲۴).
- ۳- در این مرحله اگر روی دکمه Save کلیک کنید خروجی شما با تنظیمات پیش فرض انجام می‌گیرد (تنظیمات پیش فرض در بخش Summary در پایین این کادر نشان داده می‌شود). چنانچه بخواهید پارامترهای خروجی را خودتان تنظیم کنید، باید روی دکمه Settings کلیک کنید تا کادرمحاوره Export Movie Settings نمایان شود (شکل ۲-۲۴).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: تولید برنامه ویدیویی نهایی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۴



شکل ۱- ۲۴



شکل ۲- ۲۴

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تولید برنامه ویدیویی نهایی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۴

۱-۱-۲۴ تنظیمات موجود در قسمت General از کادرمحاوره Export Movie Settings

File Type - در برابر این گزینه نوع فایل خروجی را تعیین کنید.

Range - محدوده زمانی را برای فایل خروجی تعیین کنید. با استفاده از گزینه Work Area می‌توانید از قسمتی از برنامه که در ناحیه کاری مشخص کرده‌اید، خروجی بگیرید. به وسیله Entire Sequence هم می‌توانید کل تدوین را به خروجی بفرستید.

Export Video - برای گرفتن خروجی از تراک‌های ویدیویی باید این گزینه را علامت‌دار کنید در غیر این صورت از تراک‌های ویدیویی در خروجی صرف‌نظر می‌شود.

Export Audio - برای گرفتن خروجی از تراک‌های صوتی باید این گزینه را علامت‌دار کنید در غیر این صورت از تراک‌های صوتی در خروجی صرف‌نظر می‌شود. این برای زمانی استفاده می‌شود که فقط بخواهید فایل خروجی، تصویر باشد و صدایی نداشته باشد.

Add to Project When Finished - اگر می‌خواهید پس از اتمام عمل خروجی فایل محصول به پروژه فعلی اضافه شود، این گزینه را انتخاب کنید.

Beep When Finished - اگر این گزینه را انتخاب کنید، پس از پایان کار و ساخت فایل خروجی با یک Beep اتمام کار به شما اطلاع داده می‌شود.

Embedding Options - اگر می‌خواهید اطلاعات ضروری در نرم‌افزار را طوری تهیه کنید که بعداً بتوانید با استفاده از دستور Edit Original آن را ویرایش کنید، باید گزینه Project Link را از این لیست بازشو انتخاب کنید. هنگامی که فایل را با این اطلاعات می‌سازید، می‌توانید بعداً پروژه ابتدایی را از محیط فعلی باز کنید و عمل ویرایش را انجام دهید. اگر نمی‌خواهید این اطلاعات را به فایل خود اضافه کنید، None را انتخاب کنید.

۱-۲-۲۴ تنظیمات موجود در قسمت Video از کادرمحاوره

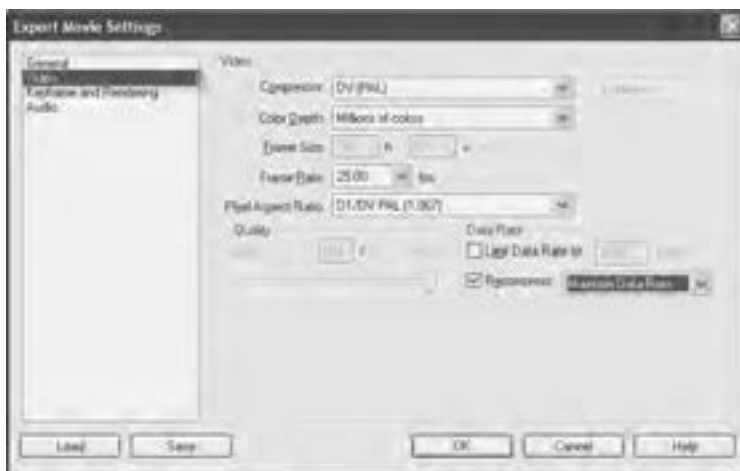
Export Movie Settings

این قسمت شامل یک سری پارامتر است که از آن‌ها برای تعیین کیفیت ویدیو در خروجی استفاده می‌شود (شکل ۳-۲۴).

Compressor - این گزینه برای تعیین Codec یا فشرده ساز روی فایل ویدیویی است و با استفاده از دکمه Configure در صورت فعال بودن می‌توانید پارامترهای مربوط به Codec انتخابی را تنظیم کنید.

Color Depth - با استفاده از این گزینه می‌توانید عمق رنگ‌ها را در تصاویر تعیین کنید. بدیهی است که هر چه عمق رنگ‌ها بیشتر باشد، کیفیت بالاتر و حجم فایل نیز بیشتر می‌شود. پس انتخاب عمق رنگ به نوع Codec اعمالی شما هم بستگی دارد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: تولید برنامه ویدیویی نهایی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۴



شکل ۳- ۲۴

Frame Size - با استفاده از این گزینه می‌توانید ابعاد فریم‌های ویدیویی خروجی خود را با واحد پیکسل تعیین کنید که حالت پیش فرض در شکل فوق 4:3 است که برای نمایش در تلویزیون‌های معمولی به کار می‌رود. در حین استفاده از برخی Codecها یک یا چند اندازه بیشتر برای فریم‌ها در اختیار ندارید. هر چه اندازه فریم‌ها را بیشتر کنید جزییات در فیلم بهتر نمایش داده می‌شوند و به همان نسبت حجم فایل خروجی بیشتر می‌شود.

Frame Rate - با استفاده از این گزینه می‌توانید تعداد فریم‌ها را در ثانیه برای ویدیوی خروجی تعیین کنید. افزایش تعداد فریم‌ها، حرکت‌ها را در فیلم بهتر نمایش می‌دهد اما باعث می‌شود حجم فایل خروجی بیشتر شود.

Pixel Aspect Ratio - با استفاده از این گزینه می‌توانید نسبت طول به عرض تصاویر را با توجه به نوع تنظیمات ابتدایی ساخت فایل تعیین کنید.

Quality - با استفاده از این گزینه می‌توانید کیفیت تصویر را در فایل خروجی تعیین کنید. برای تنظیم این گزینه باید لغزنده موجود در پایین این گزینه را درگ کرده و با توجه به نوع فایل، مقدار موردنظر خود را تنظیم کنید.

Limit Data Rate to - با استفاده از این گزینه می‌توانید، با توجه به Codec انتخابی نرخ داده‌ها را تنظیم کنید و همچنین می‌توانید مقدار داده‌های ویدیویی را که هنگام نمایش پردازش می‌شوند، تعیین کنید.

Recompress - با استفاده از این گزینه می‌توانید مطمئن باشید که نرخ داده‌هایی را که برای خروجی تعیین کرده‌اید کمتر است. با انتخاب گزینه Always می‌توانید همه فریم‌های موجود حتی آن‌هایی را که تنظیم شده‌اند دوباره پردازش کنید.

برای فشرده کردن فریم‌ها، گزینه Maintain Data Rate را انتخاب کنید. انتخاب Maintain Data Rate در حفظ کیفیت تصاویری که فشرده می‌شوند مؤثر است، زیرا فشرده‌سازی فریم‌هایی که قبلاً فشرده شده‌اند باعث کاهش کیفیت آن‌ها می‌شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تولید برنامه ویدیویی نهایی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۴

۳-۱-۲۴ تنظیمات موجود در قسمت Keyframe and Rendering از کادرمحاوره Export Movie Settings

این قسمت شامل یک سری پارامتر است که از آن‌ها برای تنظیمات فریم‌های کلیدی و نحوه رندر کردن فایل خروجی استفاده می‌شود (شکل ۴-۲۴).



شکل ۴-۲۴

در قسمت Rendering Options می‌توانید تنظیمات رندر را انجام دهید:

Fields - مقدار پیش فرض این گزینه No Field بوده که معادل Progressive Scan است و تنظیم مناسبی برای نمایش کامپیوتری محسوب می‌شود. اگر خروجی سیستم Pal، Secam یا NTSC است، یکی از گزینه‌های Upper Field First یا Lower Field First را انتخاب کنید. تعیین هر یک از این دو گزینه بستگی به سخت‌افزار شما دارد که باید به دقت انجام پذیرد زیرا اگر درست تنظیم نشود باعث ایجاد پرش یا لرزش در ویدیوی نهایی می‌شود. انتخاب این گزینه باید با نمایش برنامه ویدیویی شما سازگار باشد.

Optimize Stills - اگر می‌خواهید حین رندر کردن فیلم از تصاویر ساکن موجود در تدوین، خروجی بهتری داشته باشید این گزینه را انتخاب کنید. اگر فایل خروجی شما در نمایش تصاویر ساکن مشکل داشت تیک این گزینه را بردارید.

در قسمت Keyframe Options می‌توانید تنظیمات مربوط به فریم‌های کلیدی را انجام دهید:

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: تولید برنامه ویدیویی نهایی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۴

Keyframe Every frames - با استفاده از این گزینه می‌توانید، تعداد فریم‌هایی را که از آن‌ها یک فریم کلیدی ساخته می‌شود، تعیین کنید. این فریم‌های کلیدی برای عمل فشرده‌سازی مورد استفاده قرار می‌گیرند و حین خروجی گرفتن توسط Codec ایجاد می‌شوند.

Add Keyframes at Markers - انتخاب این گزینه باعث می‌شود که Codec فریم‌های کلیدی مورد نظر را در محل Markerها بسازد.

Add Keyframes at Edits - با انتخاب این گزینه فریم‌های کلیدی ساخته شده توسط Codec در محل ویرایش، یعنی در ابتدای هر یک از کلیپ‌ها قرار می‌گیرد.

اگر این گزینه غیر فعال باشد به این معنی است که Codec انتخابی شما با این گزینه سازگار نیست.

۴- در نهایت بعد از تنظیم گزینه‌های متناسب با پروژه خود با کلیک روی دکمه Save، این تنظیمات را تحت یک فایل ذخیره کنید تا در صورت نیاز به این تنظیمات در پروژه‌های بعدی به آن‌ها دسترسی داشته باشید. با کلیک روی دکمه Save شکل ۵- ۲۴ نمایان می‌شود.



شکل ۵- ۲۴

اطلاعات خواسته شده را در آن وارد کرده و روی دکمه OK کلیک کنید.

۵- در کادرمحاوره Export Movie Settings روی دکمه OK کلیک کنید و به کادرمحاوره Export Movie که ابتدا در آن بودید، باز گردید. حال روی دکمه Save کلیک کنید تا فایل با تنظیمات شما رندر شده و خروجی تولید شود. پنجره Rendering را با جزییات آن در شکل ۶- ۲۴ مشاهده می‌کنید.

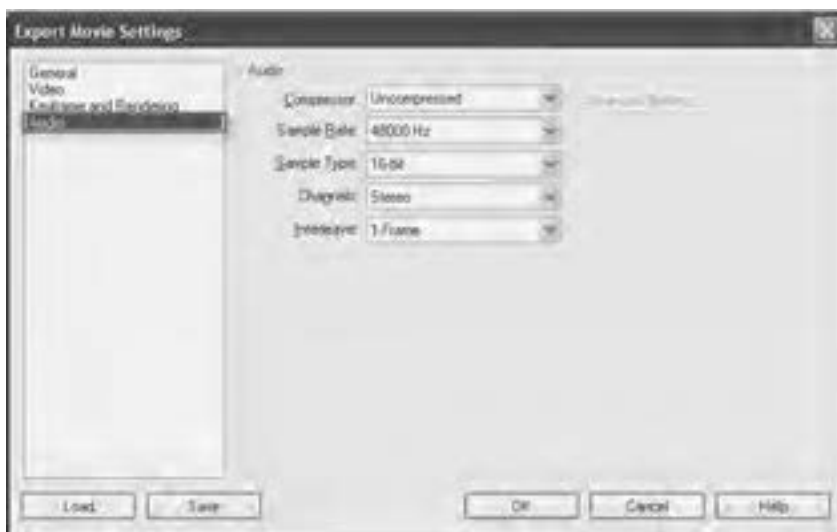
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تولید برنامه ویدیویی نهایی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۴



شکل ۶- ۲۴

۴-۱- ۲۴ تنظیمات موجود در قسمت Audio از کادر محاوره Export Movie Settings

این قسمت شامل یک سری پارامتر است که از آن‌ها برای تعیین کیفیت صدا در خروجی استفاده می‌شود (شکل ۷- ۲۴).



شکل ۷- ۲۴

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تولید برنامه ویدیویی نهایی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۴

- Compressor: این گزینه برای تعیین Codec یا فشرده ساز روی فایل صوتی است و می توانید پارامترهای مربوط به Codec انتخابی را تنظیم کنید.

البته تعداد گزینه های موجود در لیست بازشوی این گزینه به نوع فایل انتخابی (File Type) در بخش General بستگی دارد.

- Sample Rate: با استفاده از این گزینه می توانید نرخ صدا را در خروجی تعیین کنید. هر چه نرخ صدا بالاتر باشد کیفیت آن بالاتر و حجم آن بیشتر می شود.

- Sample Type: با استفاده از این گزینه می توانید عمق صدا را در فایل خروجی تعیین کنید. هر چه تعداد بیت ها برای ذخیره یک صدا بیشتر باشد، کیفیت آن بالاتر و حجم آن بیشتر می شود.

- Channels: با استفاده از این گزینه می توانید تعیین کنید که صدای خروجی در چه نوع کانالی باشد؛ Mono، Stereo و

- Interleave: با استفاده از این گزینه می توانید چگونگی و ترتیب قرارگیری اطلاعات صوتی بین فریم های ویدیویی را تعیین کنید.

۲-۲۴ کد زمانی و پارامترهای مربوط به None Drop Frame و Drop Frame

از کد زمانی Drop Frame برای استاندارد NTSC که در آن نرخ فریم ها برای نمایش 29.97 است، استفاده می شود. وقتی با برنامه ای کار می کنید که مبنای آن بر اساس NTSC است، تفاوتی جزئی میان نرخ 29.97 و 30 فریم به وجود می آید که این امر باعث به وجود آمدن تفاوت زمان برای برنامه واقعی و برنامه شما می شود. کد زمانی Drop Frame یک استاندارد است که برای تطابق این زمان ها به کار می رود.

نکته: وقتی از این کد استفاده می کنید هیچ فریمی از دست نمی رود زیرا کد Drop Frame فریمی را حذف نمی کند بلکه فقط شماره آن ها را تغییر می دهد.

Premiere Pro برای نمایش کد زمانی Drop Frame از علامت ؛ بین زمان ها استفاده می کند و برای کد زمانی None Drop Frame علامت : را به کار می برد.

نکته: کد زمانی Drop Frame برای نمایش NTSC طراحی شده است، پس هیچ گاه آن را برای PAL یا SECAM که نرخ فریم 25 دارند به کار نبرید.

حالت None Drop Frame از شماره گذاری مجدد فریم ها جلوگیری می کند و باعث می شود طول فیلم بسته به زمان آن تغییر کند و زیاد شود. این برای زمانی است که طول فیلم برای شما اهمیت ندارد، مانند تدوین یک فیلم خانوادگی.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تولید برنامه ویدیویی نهایی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۴

۳-۲۴ فشرده سازی اطلاعات ویدیویی

عمل مونتاژ و تدوین فیلم ویدیویی در واقع ذخیره و جابه جایی اطلاعات است. بیشتر کامپیوترهای خانگی به خصوص اگر کمی قدیمی باشند، توانایی پردازش و مدیریت فایل های بزرگ را ندارند. به همین دلیل باید فیلم ها را فشرده کنیم. قبل از عمل فشرده سازی لازم است ابتدا به بررسی مشخصات کلیپ پردازیم، سپس فشرده ساز مناسب را روی آن اعمال کنیم.

۴-۲۴ یافتن یک فشرده ساز مناسب

۱-۴-۲۴ فشرده سازهای ویدیویی و صوتی Video For Windows

Intel Indeo 5.03: این Codec برای ارسال برنامه های ویدیویی به اینترنت برای کامپیوترهایی که از پردازنده PII با تکنولوژی MMX استفاده می کنند، مناسب است.

Intel Indeo Video Raw: این Codec برای تصاویر ویدیویی که تا به حال فشرده نشده اند به کار می رود.

Intel Indeo Video Interactive: این Codec همانند Intel Indeo 5.03 است و دارای امکانات پیشرفته ای چون شفافیت بالاست.

فشرده سازهای فوق روی کارت های Intel همراه نرم افزارهای ارائه شده این شرکت به خوبی عمل می کنند.

۵-۲۴ انواع فایل های خروجی

همان طور که قبلاً هم گفته شد، می توانید یک فایل را با توجه به کار خود به صورت انواع حالت های خروجی استخراج کنید. مثلاً برای نوارهای VHS یا برای اینترنت و...، در ادامه انواع خروجی ها بیان می شوند.

۱-۵-۲۴ تهیه خروجی برای نوارهای VHS ویدیویی

می توانید محصول نهایی خود را مستقیماً روی نوار ویدیویی ضبط کنید. برای این کار کافی است که برنامه را در پنجره Timeline اجرا کنید و آن را روی یک دوربین دیجیتال یا یک دستگاه ضبط و پخش ویدیویی ضبط کنید. وقتی برنامه را از طریق محور زمانی به صورت مستقیم ضبط می کنید نرم افزار Premiere Pro از تنظیمات انتخابی شما در Project Settings استفاده می کند. البته توجه کنید هنگامی که یک فشرده ساز را اعمال می کنید، آن را به گونه ای تنظیم کنید که بهترین کیفیت را در خروجی داشته باشد. همه این موارد به سخت افزار شما بستگی دارد، پس با تست کردن حالت های مختلف، بهترین حالت را انتخاب کنید.

نکته: اغلب کارت های Capture شامل یک نرم افزار سازگار با Premiere Pro هستند که در یکی از منوهای آن امکان ضبط روی نوار ویدیویی فراهم شده است. برای به دست آوردن جزئیات این نرم افزارها و کار با آنها به دفترچه راهنمای کارت Capture خود مراجعه کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تولید برنامه ویدیویی نهایی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۴

اگر یک ویدیوی VHS را توسط نوار زمانی پخش می کنید و می خواهید آن را روی DV ذخیره کنید، فقط کافی است که یک کابل IEEE1394 داشته باشید. اما اگر می خواهید محصول دیجیتال خود را روی یک رسانه آنالوگ بیاورید، به یک دستگاه مبدل دیجیتال به آنالوگ احتیاج دارید. البته بیشتر دستگاه های DV و بیشتر دستگاه های ضبط ویدیویی توانایی این کار را دارند.

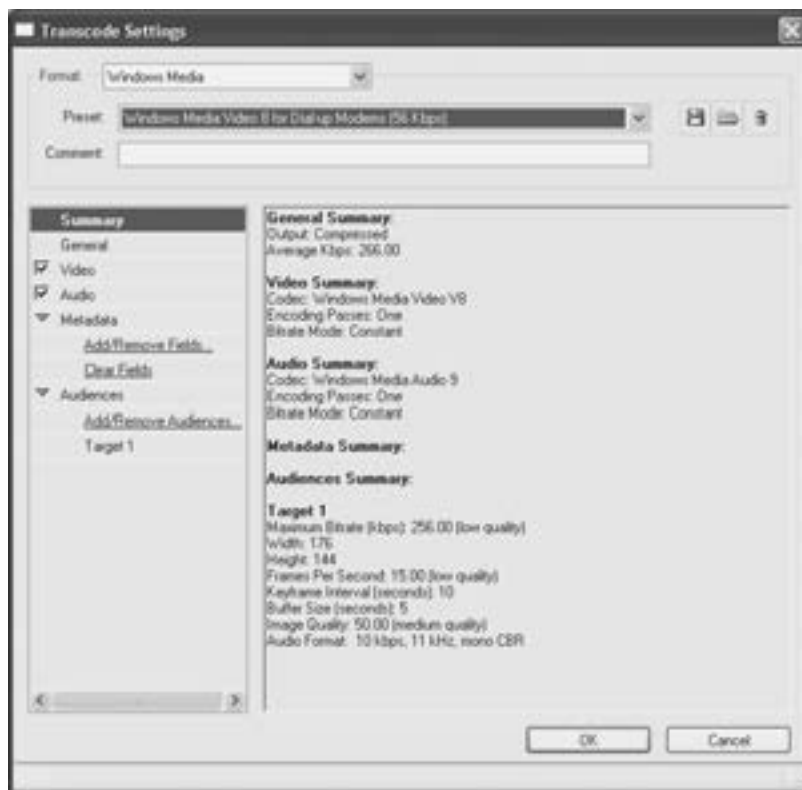
۲-۵-۲۴ تهیه تصویر برای وب (Internet)

در حالت کلی نرخ تصاویر ویدیویی برای وب کمتر از نرخ داده های ویدیویی برای CD-ROM یا VHS است، زیرا سرعت انتقال نباید خیلی کم باشد. با استفاده از نرم افزار Premiere Pro می توانید محصول تولید شده خود را به صورت فایلی استخراج کنید که برای استفاده در اینترنت بهینه باشد، برای این کار باید تنظیماتی همانند تنظیمات CD را برای خروجی وب تنظیم کنید.

مثال:

- ۱- تدوین مورد نظر خود را برای خروجی انتخاب کنید.
- ۲- از منوی File، زیرمنوی Export، گزینه Adobe Media Encoder را انتخاب کنید.
- ۳- در لیست بازشوی Format گزینه Windows Media را انتخاب کنید.
- ۴- در لیست بازشوی Preset گزینه Windows Media Video 8 for Dial-up Modems (56kbps) را انتخاب کنید (شکل ۸-۲۴).
- ۵- از پانل سمت چپ کادر محاوره، گزینه های دلخواه را انتخاب کرده و در قسمت سمت راست کادر هم تنظیمات مربوطه را انجام دهید.
- ۶- در ادامه روی دکمه OK کلیک کرده و نام و مسیر فایل خروجی را تعیین کنید، سپس دکمه Save را انتخاب کنید تا خروجی شما تحت نام و مسیری که تعریف کرده اید، ایجاد شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهراتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: تولید برنامه ویدیویی نهایی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۴



شکل ۸-۲۴

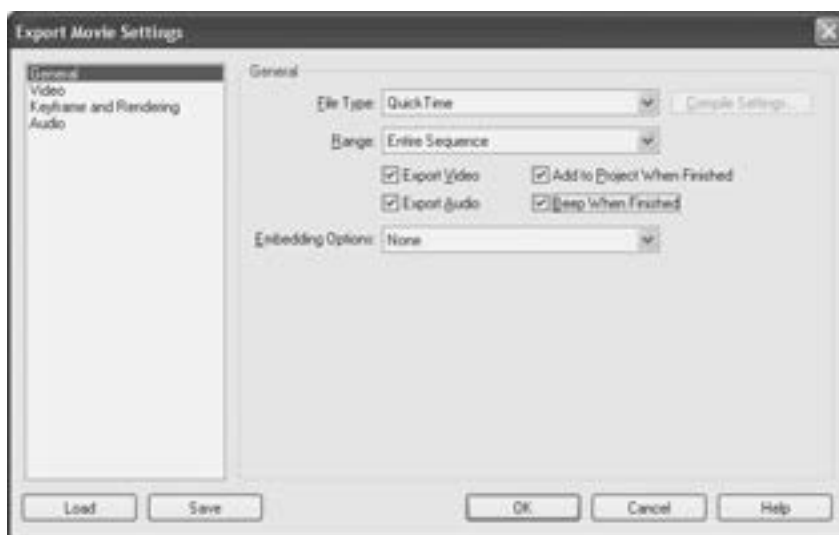
۳-۵-۲۴ تهیه فایل برای CD-ROM

وقتی می‌خواهید از فایل تولیدی خود برای CD-ROM خروجی بگیرید، باید امکانات سخت‌افزاری بینندگان فیلم را هم مدنظر داشته باشید تا بهترین کیفیت را برای محصول خود ایجاد کنید. همچنین باید نوعی تعادل بین کیفیت تصویر از یک سو و سرعت اجرای فیلم و اندازه آن هم از سوی دیگر برقرار کنید. برای گرفتن خروجی مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱- ابتدا تدوین را در پنجره Timeline فعال کنید.
- ۲- از منوی File، زیرمنوی Export، سپس گزینه Movie را انتخاب کنید.
- ۳- داخل کادرمحاوره Export Movie، دکمه Settings را کلیک کنید تا بتوانید تنظیمات فیلم خروجی را تنظیم کنید.
- ۴- در لیست بازشوی File Type گزینه Quick Time را به عنوان فرمت فیلم خروجی انتخاب کنید و گزینه Add to Project When Finished را فعال کنید تا فایل فیلم خروجی تولید شده دوباره داخل پروژه فعلی وارد شود. گزینه Beep When Finished را هم فعال کنید تا پس از پایان عملیات، یک

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تولید برنامه ویدیویی نهایی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۴

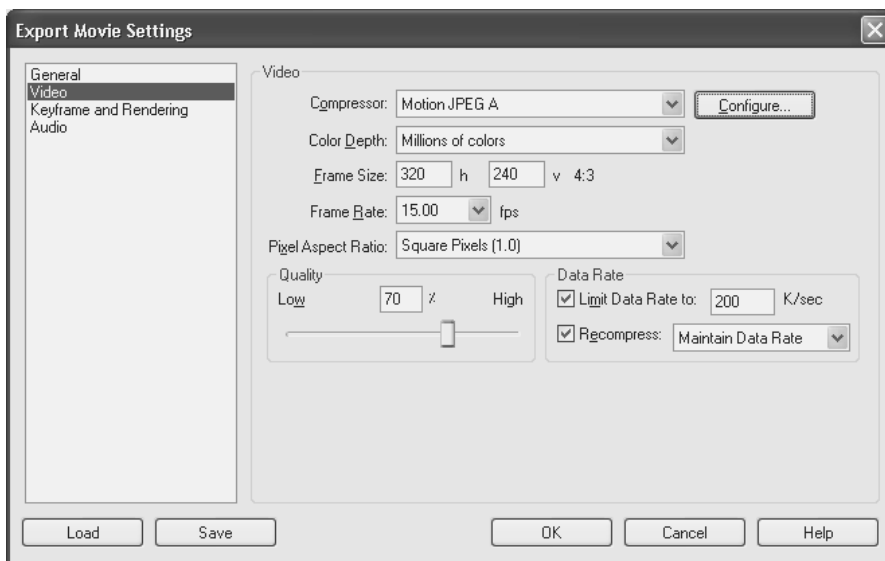
صدای Beep شما را از انجام کار مطلع کند (شکل ۹-۲۴).



شکل ۹-۲۴

- ۵- در ستون سمت چپ، گزینه Video را انتخاب کنید.
- ۶- در لیست بازشوی Compressor گزینه Motion JPEG A را انتخاب کنید.
- ۷- در لیست بازشوی Color Depth می‌توان تعداد رنگ‌های ایجاد شده درون فیلم خروجی را تعیین کرد.
- ۸- در کادر Frame Size اعداد 320,240 را وارد کرده و برای Frame Rate، عدد 15 را انتخاب کنید.
- ۹- در لیست بازشوی Pixel Aspect Ratio، گزینه Square Pixels را انتخاب کنید.
- ۱۰- گزینه Limit Data Rate to را هم فعال کرده و عدد 200 را وارد کنید.
- ۱۱- مقدار Quality را هم عدد 70% بگذارید.
- ۱۲- گزینه Recompress را هم فعال کرده و گزینه Maintain Data Rate را انتخاب کنید (شکل ۱۰-۲۴).

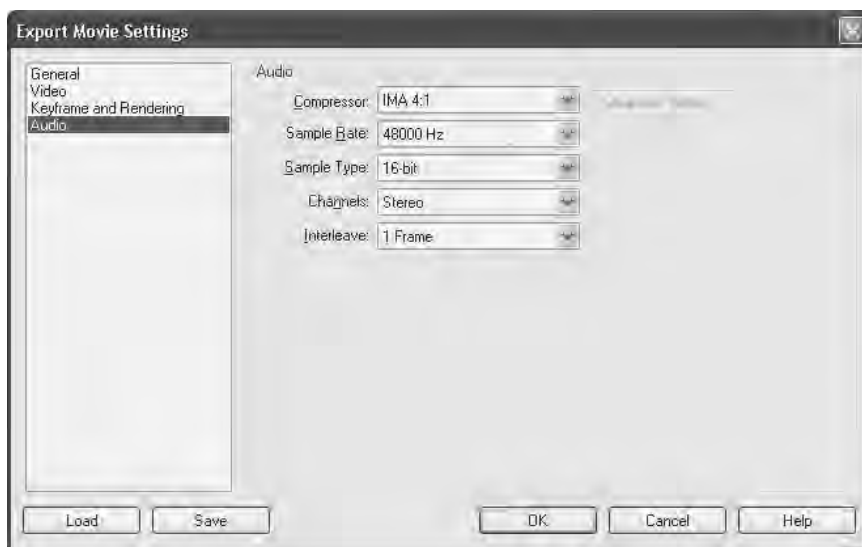
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: تولید برنامه ویدیویی نهایی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۴



شکل ۱۰-۲۴

۱۳- در ستون سمت چپ گزینه Audio را انتخاب کنید.

۱۴- در لیست بازشوی Compressor گزینه IMA 4:1 را انتخاب کنید (شکل ۱۱-۲۴).



شکل ۱۱-۲۴

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تولید برنامه ویدیویی نهایی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۴

- ۱۵- روی دکمه OK کلیک کنید و به کادر محاوره Export Movie باز گردید.
- ۱۶- داخل کادر File name، برای فایل فیلم خروجی خود نام Final project.mov را تایپ کنید.
- ۱۷- روی دکمه Save کلیک کنید، عملیات رندر و تبدیل تدوین به فیلم خروجی شروع خواهد شد و در نهایت هم فایل فیلم نهایی دوباره به داخل پروژه وارد می شود.
- ۱۸- می توانید فایل تولید شده را در مسیر تعریفی خود ببینید یا خارج از محیط هم اجرا کنید.
- ۱۹- در نهایت هم می توانید فایل تولید شده را با یک نرم افزار مخصوص نوشتن اطلاعات روی CD مانند Nero با فرمت Video CD یا Super Video CD روی CD انتقال دهید.

۴-۵-۲۴ تهیه فایل برای DVD-ROM

اگر کامپیوتر شما دارای یک DVD-Writer است می توانید از محیط Premiere Pro مستقیماً یک DVD بسازید. این DVD خاصیت را دارد که به محض قرارگیری در یک درایو DVD یا دستگاه پخش DVD به صورت اتوماتیک اجرا می شود.

مثال:

- ۱- در پنجره Timeline تدوین مورد نظر را برای گرفتن خروجی انتخاب کنید.
- ۲- از منوی File، زیرمنوی Export، گزینه Export To DVD را انتخاب کنید.
- ۳- به صورت نرمال تاریخ ساخت دیسک روی آن ثبت می شود، در کادر Name نام دیسک را تعیین کنید.
- ۴- اگر می خواهید Markerهای موجود در تدوین روی DVD ضبط شود گزینه Chapter Point At را فعال کنید و اگر می خواهید DVD با حالت Loop پخش شود گزینه Loop Play Back را انتخاب کنید.
- ۵- در ادامه در ستون سمت چپ نرم افزار گزینه Encofing را کلیک کنید تا تنظیمات آن فعال شده و نمایش داده شود.
- ۶- در لیست بازشوی تنظیمات Preset گزینه PAL را انتخاب کنید و در لیست بازشوی Export Range گزینه Entire Sequence را برگزینید.
- ۷- در ادامه از ستون سمت چپ، گزینه DVD Burner را انتخاب کنید و تنظیمات مربوط به سمت راست را در آن انجام دهید.
- ۸- در نهایت روی دکمه Record کلیک کنید تا پروژه شما برای DVD، Export شود.

۴-۵-۲۴ استخراج یک فایل تصویری ثابت

با استفاده از نرم افزار Premiere Pro می توانید هر یک از فریم های یک کلیپ را به صورت یک فایل تصویری ثابت استخراج کنید. فریم مورد نظر را در پنجره Source View یا Program View انتخاب کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: تولید برنامه ویدیویی نهایی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۴

مثال:

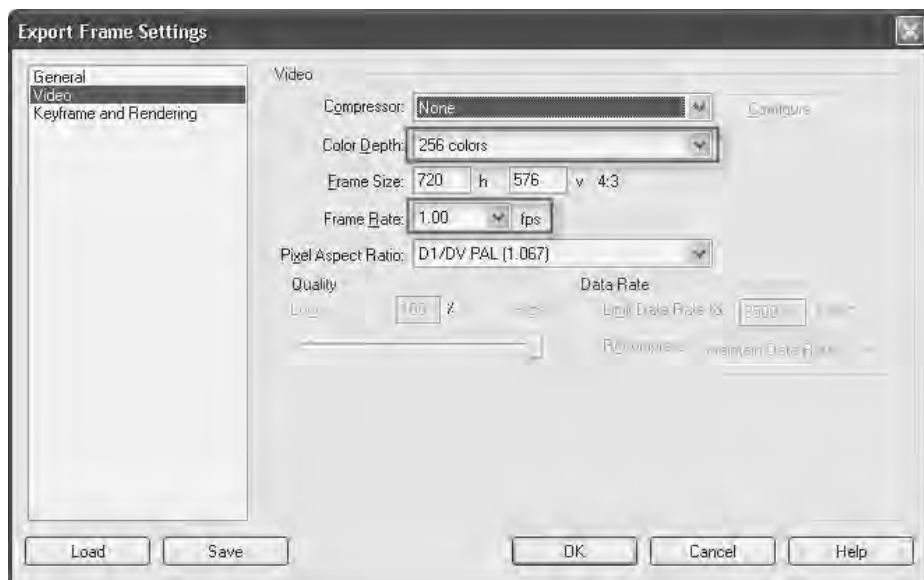
- ۱- از منوی File، زیرمنوی Export، سپس گزینه... Frame را انتخاب کنید.
- ۲- اکنون کادرمحاوره Export Frame نمایان می‌شود؛ در این کادرمحاوره روی دکمه Settings کلیک کنید تا کادرمحاوره Export Frame Settings ظاهر شود (شکل ۱۲-۲۴).



شکل ۱۲-۲۴

- ۳- در کادرمحاوره شکل ۱۲-۲۴ نوع فایل خروجی را تعیین کنید، برای این کار از لیست بازشوی File Type نوع خروجی موردنظر را انتخاب کرده و پارامترهای موجود در آن را با کلیک دکمه Compile Settings بر اساس نیاز خود تعریف کنید، سپس روی دکمه OK کلیک کنید.
- ۴- در قسمت Video از کادر محاوره Export Frame Settings مقدار Color Depth را به 256 و مقدار Frame Rate را به 1 تغییر دهید (شکل ۱۳-۲۴).
- ۵- در قسمت Keyframe and Rendering از کادر محاوره Export Frame Settings (درپانل سمت چپ صفحه) پارامترهای موجود را بر اساس نیاز خود تعیین کنید.
- ۶- در نهایت روی دکمه OK کلیک کنید تا به کادرمحاوره Export Frame باز گردید. در این کادرمحاوره نام و مسیر فایل خروجی را تعیین کرده و روی دکمه Save کلیک کنید تا فایل شما در مسیر تعیین شده تولید شود (شکل ۱۴-۲۴).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: تولید برنامه ویدیویی نهایی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۴



شکل ۱۳- ۲۴



شکل ۱۴- ۲۴

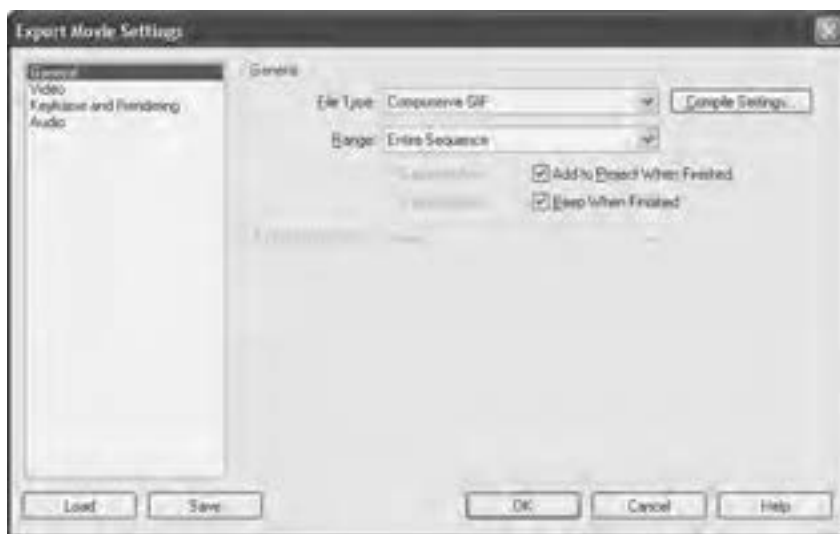
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تولید برنامه ویدیویی نهایی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۴

۶-۵-۲۴ ساخت تصاویر پشت سر هم یا مسلسل وار

با استفاده از نرم افزار Premiere Pro می توانید یک کلیپ را به صورت یک سری فایل تصویری ثابت به صورت سریالی (مسلسل وار) استخراج کنید. در این حالت هر فریم در یک فایل جداگانه قرار می گیرد. این روش برای انتقال یک کلیپ به نرم افزارهای سه بعدی که توانایی وارد کردن فایل های ویدیویی را ندارند یا نرم افزارهای ساخت انیمیشن که به یک سری تصویر ثابت نیاز دارند، مفید است. هنگامی که یک فایل را به این طریق استخراج می کنید Premiere Pro به طور اتوماتیک فایل ها را شماره گذاری می کند.

مثال:

- ۱- از منوی File، زیرمنوی Export، سپس گزینه Movie را انتخاب کنید.
- ۲- دکمه Settings را کلیک کنید.
- ۳- در ادامه گزینه Compuserve GIF را از لیست بازشوی File Type انتخاب کنید.
- ۴- از لیست بازشوی Range مقدار Entire Sequence را انتخاب کنید.
- ۵- گزینه Export Video را انتخاب کنید (شکل ۱۵-۲۴).

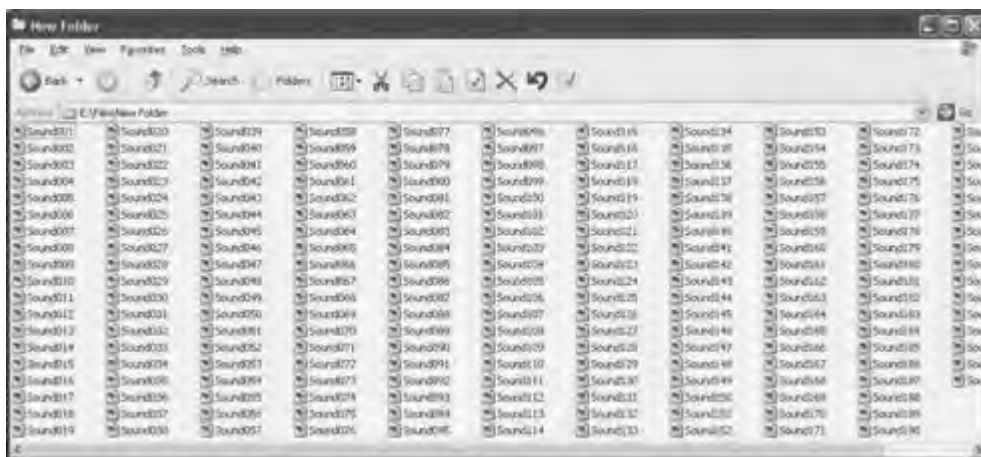


شکل ۱۵-۲۴

- ۶- گزینه Video را از سمت چپ کادرمحاوره انتخاب کنید تا به بخش تنظیمات این قسمت بروید و آن ها را براساس نیاز خود تنظیم کنید.
- ۷- گزینه Keyframe and Rendering را از سمت چپ کادرمحاوره انتخاب کنید تا به بخش تنظیمات این قسمت بروید و پارامترهای آن را نیز براساس نیاز خود تنظیم کنید.
- ۸- در نهایت روی دکمه OK کلیک کنید و به کادر محاوره Export Movie بازگردید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: تولید برنامه ویدیویی نهایی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۴

- ۹- در کادر محاوره Export Movie نام و مسیر فایل‌هایی را که خروجی شما می‌شوند، تعیین کنید.
- ۱۰- دکمه Save را کلیک کنید تا خروجی فایل تصویری بر اساس یک سری عکس تولید شوند.
- ۱۱- فایل‌های تولید شده در مسیر شما با شماره انتهای آن‌ها از هم قابل تمایز هستند (شکل ۱۶-۲۴).



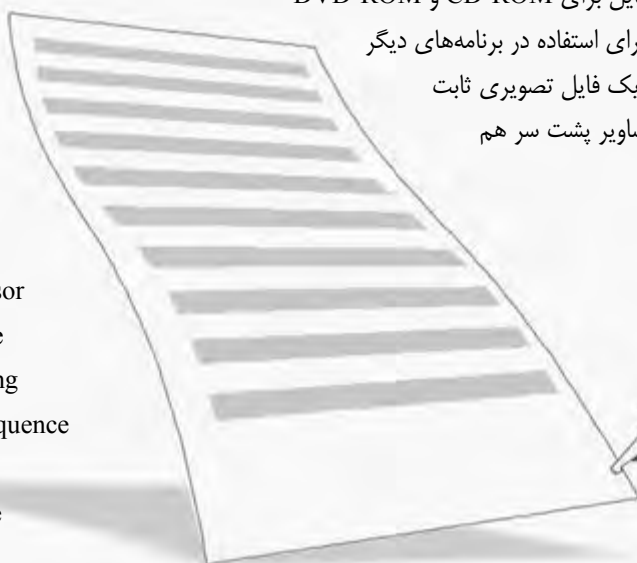
شکل ۱۶-۲۴

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تولید برنامه ویدیویی نهایی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۴

خلاصه مطالب

در این واحد کار نحوه اجرای اعمال زیر بیان شدند:

- چگونگی تنظیم پارامترهای مؤثر بر خروجی فیلم
- چگونگی تنظیم کد زمانی و پارامترهای مربوط به Drop Frame و None Drop Frame
- فشرده سازی اطلاعات ویدیویی
- تعریف یک فشرده ساز مناسب
- تهیه انواع فایل های خروجی از جمله: تهیه خروجی برای نوارهای VHS ویدیویی، تهیه تصویر برای وب (Internet)، تهیه فایل برای CD-ROM و DVD-ROM
- ساخت یک ویدیو برای استفاده در برنامه های دیگر
- چگونگی استخراج یک فایل تصویری ثابت
- چگونگی ساخت تصاویر پشت سر هم



واژه نامه

Compressor
Configure
Embedding
Entire Sequence
Export
Interleave
Maintain
Optimize
Progressive Scan
Spatial
Temporal

فشرده ساز
پیکربندی
تعبیه
تدوین کامل
صادر کردن
جای گذاری
نگهداری کردن
بهینه
پیمایش تصاعدی
حیطه، گستره
موقتی

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: تولید برنامه ویدیویی نهایی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۲۴

آزمون نظری

- ۱- چه پارامترهایی بر خروجی تأثیر می گذارند؟
- ۲- به چه دلیل از Compressor ها استفاده می شود؟
- ۳- Drop Frame چیست؟
- ۴- فشرده سازی چیست؟
- ۵- چه عواملی بر فشرده سازی تأثیر گذارند؟
- ۶- انواع فشرده سازها را نام ببرید؟
- ۷- آیا فشرده سازی مجدد حجم فایل را کم می کند؟ چرا؟
- ۸- انواع فرمت هایی را که می توان در برنامه Premiere Pro به عنوان خروجی داشت نام ببرید.
- ۹- استخراج یک فایل تصویری ثابت به چه صورت امکان پذیر است؟
- ۱۰- آیا نرم افزار Premiere Pro قابلیت پردازش دسته ای پروژه را دارد؟

آزمون عملی

- ۱- یک پروژه اختیاری را ایجاد کنید و از آن خروجی بگیرید.
- ۲- خروجی یک پروژه را روی نوار ویدیویی ایجاد کنید.
- ۳- خروجی یک پروژه را با فرمت MPEG ایجاد کنید.
- ۴- خروجی یک پروژه را با فرمت WMA ایجاد کنید.
- ۵- خروجی یک پروژه با فرمت Quick Time ایجاد کنید.



آزمون پایانی « عملی »

- ۱- توسط نرمافزار SnagIt تعدادی عکس گرفته و توسط نرمافزار Premiere Pro آنها را به فیلم تبدیل کنید.
- ۲- توسط نرمافزار Premiere Pro یک فیلم را باز کرده و به وسیله نرمافزار Sound Forge صدایی را تولید کرده و جایگزین صدای فیلم اصلی کنید.
- ۳- تعدادی عکس توسط نرمافزار SnagIt گرفته و همراه صداهایی که در نرمافزار Sound Forge تولید کردید در نرمافزار Premiere Pro آنها را تبدیل به فیلم کنید (از Transition استفاده کنید).



پاسخنامه

آزمون نظری واحد کار اول

۱-د (۲-الف) ۳-د (۴-د) ۵-الف

آزمون نظری واحد کار دوم

۱-ب (۲-الف) ۳-ب (۴-د) ۵-ج

آزمون نظری واحد کار سوم

۱-الف (۲-ب) ۳-د (۴-د) ۵-ب (۶-ج)
۷-الف (۸-د) ۹-ب

آزمون نظری واحد کار چهارم

۱-ب (۲-ب) ۳-ج (۴-ب) ۵-ج

آزمون نظری واحد کار پنجم

۱-ب (۲-ب) ۳-ج (۴-ج) ۵-د

آزمون نظری واحد کار ششم

۱-د (۲-الف) ۳-ب (۴-د) ۵-الف (۶-الف)
۷-ب (۸-د) ۹-الف (۱۰-ب)

آزمون نظری واحد کار هفتم

۱-ب (۲-الف) ۳-د (۴-ج) ۵-ب (۶-ج)
۷-الف (۸-ب) ۹-ب (۱۰-ج)

آزمون نظری واحد کار هشتم

۱-الف (۲-ب) ۳-ب (۴-الف) ۵-ب

آزمون نظری واحد کار نهم

۱-ب (۲-الف) ۳-الف (۴-ج) ۵-ب (۶-الف)
۷-ب (۸-د) ۹-ج (۱۰-د)

آزمون نظری واحد کار دهم

۱-الف (۲-الف) ۳-الف (۴-د) ۵-ج

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

آزمون نظری واحد کار یازدهم

۱-د) ۲-الف) ۳-ب) ۴-د) ۵-الف)

آزمون نظری واحد کار دوازدهم

۱-الف) ۲-ج) ۳-د) ۴-ج) ۵-ب)

آزمون نظری واحد کار سیزدهم

۱-ب) ۲-ب) ۳-الف) ۴-ج) ۵-د)

آزمون نظری واحد کار چهاردهم

۱-الف) ۲-د) ۳-ب) ۴-ب) ۵-ب) ۶-ب)
۷-الف) ۸-د) ۹-ب) ۱۰-د)

آزمون نظری واحد کار پانزدهم

۱-الف) ۲-ب) ۳-الف) ۴-ب) ۵-ج)

آزمون نظری واحد کار شانزدهم

۱-ج) ۲-الف) ۳-ب) ۴-الف) ۵-د)

آزمون نظری واحد کار هفدهم

۱-الف) ۲-ب) ۳-ب) ۴-ج) ۵-ب)

آزمون نظری واحد کار هجدهم

۱-د) ۲-الف) ۳-الف) ۴-الف) ۵-الف)

آزمون نظری واحد کار نوزدهم

۱-ب) ۲-الف) ۳-ج) ۴-ب) ۵-ب)

آزمون نظری واحد کار بیستم

۱-الف) ۲-الف) ۳-ج) ۴-د) ۵-ب)

آزمون نظری واحد کار بیست و یکم

۱-ج) ۲-ج) ۳-د) ۴-الف) ۵-الف)

فهرست منابع

- 1-Review Of SnagIt, v8.0 By TechSmith
- 2-Review Of Sound Forge, v7.0 By Sony Corporation
- 3-Instructional Video Production Using Adobe Premiere Pro 1.5
- 4- Importing,Capturing,Multimedia Adobe Premiere Pro 1.5
- 5-Advance Editing Techniques Using Adobe Premiere Pro 1.5

