

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

میکس رایانه‌ای

پایه یازدهم و دوازدهم

دوره دوم متوسطه

شاخه: کاردانش

زمینه: صنعت - هنر

گروه‌های تحصیلی: برق و رایانه - هنر

رشته‌های مهارتی: تولید محتوای الکترونیکی - تصویرسازی و جلوه‌های ویژه رایانه‌ای - طراحی و توسعه صفحات وب

نام استاندارد مهارتی مبنا: Premier - کاربر میکس صدا و تصویر

کد استاندارد متولی: ۹۱-۱۵/۱۲-ف.ه- ۸۷-۱۵/۵-ف.ه

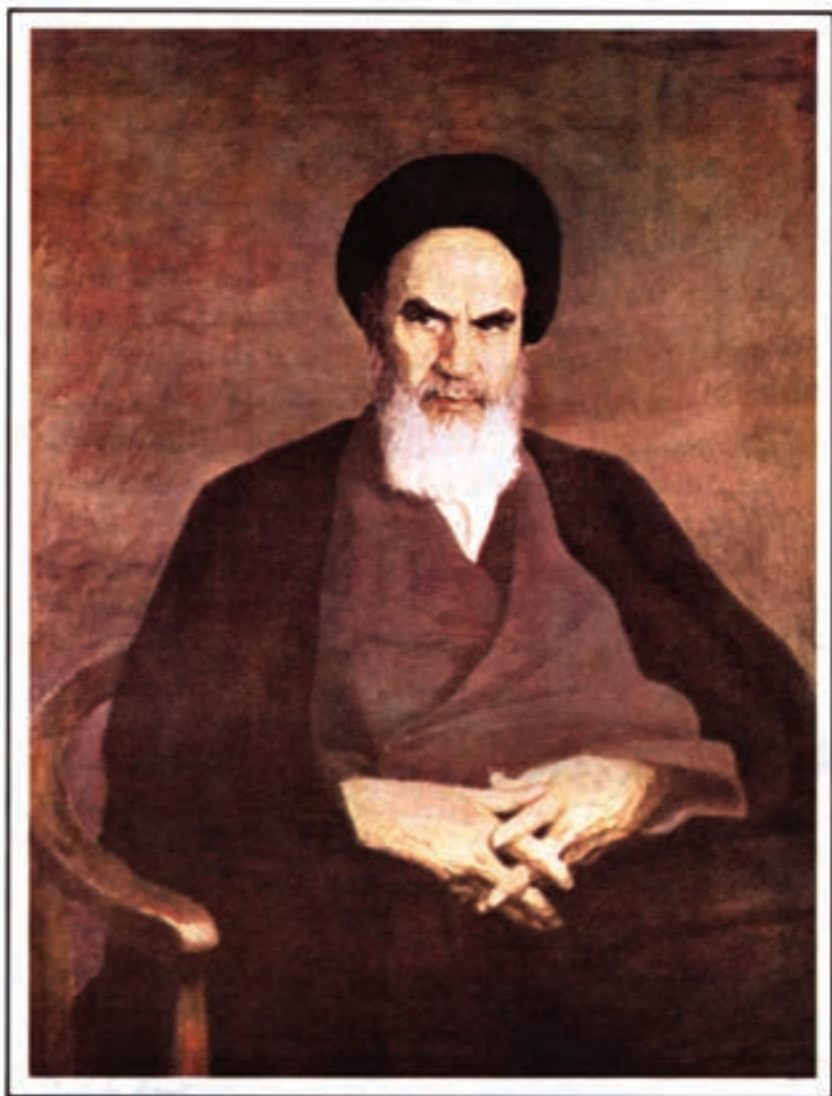
عنوان و نام پدیدآور	میکس رایانه‌ای [کتاب‌های درسی] شاخه: کاردانش، زمینه: صنعت - هنر، گروه تحصیلی: کامپیوتر، رشته‌های مهارتی: تولید محتوای الکترونیکی... برنامه‌ریزی محتوا و نظارت بر تألیف: دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش؛ مؤلفان محمدرضا محمدی، عفت قاسمی، غلامرضا مینایی؛ وزارت آموزش و پرورش، سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی
مشخصات نشر	تهران: شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران
مشخصات ظاهری	۴۱۸ ص. : مصور، جدول، نمودار
شابک	۹۷۸-۹۶۴-۰۵-۲۱۵۳-۳
وضعیت فهرست‌نویسی	فیبا
موضوع	۱- سینما - تدوین - داده‌پردازی ۲- ویدئوی رقمی - تدوین - داده‌پردازی
شناسه افزوده	محمدی، محمدرضا، ۱۳۵۱- قاسمی، عفت، ۱۳۵۵- مینایی، غلامرضا، ۱۳۴۶- الف- سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی. ب- دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش ج- اداره کل نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی
رده‌بندی کنگره	۹۳ م ۸۹۹ TR
رده‌بندی دیویی	۶۱۲/۱۵ ک ۳۷۳
شماره کتاب‌شناسی ملی	۳۱۳۰۳۲۶

وزارت آموزش و پرورش سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی



نام کتاب :	میکس رایانه‌ای - ۳۱۲۲۱۴-۳۱۱۲۱۴
پدیدآورنده :	سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی
مدیریت برنامه‌ریزی درسی و تألیف :	دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کار دانش
شناسه افزوده برنامه‌ریزی و تألیف :	محمدرضا محمدی، عفت قاسمی و غلامرضا مینایی (اعضای گروه تألیف) - محمدرضا محمدی (ویراستار فنی) - محمدرضا حاجی نصیری (ویراستار ادبی)
مدیریت آماده‌سازی هنری :	اداره کل نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی
شناسه افزوده آماده‌سازی :	علیرضا پروین (مدیر هنری، طراح جلد، رسام) - یوشع مرتضوی (صفحه‌آرا)
نشانی سازمان :	تهران : خیابان ایرانشهر شمالی - ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش (شهید موسوی) تلفن : ۸۸۸۳۱۱۶۱-۹، دورنگار : ۸۸۳۰۹۲۶۶، کد پستی : ۱۵۸۴۷۴۷۳۵۹ وب‌گاه : www.irtextbook.ir و www.chap.sch.ir
ناشر :	شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران : تهران - کیلومتر ۱۷ جاده مخصوص کرج - خیابان ۶۱ (دارویش) تلفن : ۴۴۹۸۵۱۶۱-۵، دورنگار : ۴۴۹۸۵۱۶۰، صندوق پستی : ۳۷۵۱۵-۱۳۹
چاپخانه :	شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران «سهامی خاص»
سال انتشار و نوبت چاپ :	چاپ دوم ۱۳۹۷

کلیه حقوق مادی و معنوی این کتاب متعلق به سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی وزارت آموزش و پرورش است و هرگونه استفاده از کتاب و اجزای آن به‌صورت جایی و الکترونیکی و ارائه در پایگاه‌های مجازی، نمایش، اقتباس، تلخیص، تبدیل، ترجمه، عکس‌برداری، نقاشی، تهیه فیلم و تکثیر به هر شکل و نوع بدون کسب مجوز از این سازمان ممنوع است و متخلفان تحت پیگرد قانونی قرار می‌گیرند.



ایتر استاد کیخسرو خروش

هنر عبارت است از دمیدن روح تعهد در انسان ها
امام خمینی (ره)

همکاران محترم و دانش‌آموزان عزیز:

پیشنهادها و نظرهای خود را دربارهٔ محتوای این کتاب به نشانی: تهران-صندوق پستی شمارهٔ ۴۸۷۴/۱۵ دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش، ارسال فرمایند.

tvoccd@roshd.ir

پیام نگار (ایمیل)

www.tvoccd.medu.ir

وب‌گاه (وب‌سایت)

محتوای این کتاب در پانزدهمین جلسهٔ مورخ ۸۹/۳/۹ کمیسیون تخصصی رشتهٔ کامپیوتر دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش با عضویت: بتول عطاران، محمدرضا شکرریز، محمدعباسی، الهه اسماعیل‌زاده، نادیه ماجدی و اعظم امیدوار تأیید شده است.

بار الها سپاس بیکران تو را، که به ما توفیق خدمتگزاری به نسل جوان و آینده ساز ایران اسلامی را عطا فرمودی امید است این اثر بتواند نقشی هرچند کوچک در خدمت به جامعه تعلیم و تربیت کشور بردارد و زمینه اشتغال فعال هنرجویان عزیز را فراهم نماید.

در این کتاب که به آموزش استاندارد مهارتی کاربر میکس صدا و تصویر اختصاص دارد سعی بر آن شده که مطالب کتاب به شکلی ساده و در عین حال کاربردی آموزش داده شود به طوری که هنرجویان عزیز بتوانند با فراگیری کامل این مجموعه نرم افزاری، خود را آماده ورود به بازار کار نمایند. بنابراین درخواستی که از همکاران و هنرآموزان محترم داریم آن است که علاوه بر تمرینات و مثال های موجود در متن کتاب، با نمایش پروژه ها و نمونه کارهای آماده در زمینه با میکس صدا و تصویر مانند کلیپ ها، میان برنامه ها، فیلم تدوین شده مناسبت ها و حتی نمونه کارهای تلویزیونی موفق و جذاب، اقدام به تجزیه و تحلیل این پروژه ها و در ادامه ایجاد آن توسط هنرجویان عزیز نمایند.

تحقیق و بررسی های آخر هر فصل به عنوان کار خارج از کلاس هنرجویان ارائه شده است که به صورت فردی یا گروهی انجام دهند و پس از انجام تحقیق، نتیجه در کلاس ارائه شود. علاوه بر این به همراه کتاب مورد نظر یک لوح فشرده نیز در اختیار هنرجویان قرار داده خواهد شد که حاوی تمرینات عملی از پیش آماده ای است که هنرجو می بایستی با توجه به آموخته های هر فصل اقدام به ساخت آنها نماید. در این شیوه آموزشی سعی شده هرچه بیشتر آموخته های تئوری هنرجویان به سمت مهارت آموزی موثر و کاربردی که می تواند آنها را در محیط کار، یاری نماید پیش رود.

همکاران محترم می توانند در تدریس کتاب مذکور، ترتیب بخش ها و فصل های کتاب را رعایت کرده هرچند در بعضی فصول مانند فصل یازده و فصل بیست و یک که به خروجی ها اختصاص داده شده می تواند در فصولی که هنرجو نیاز به گرفتن خروجی دارد به تشخیص هنرآموز درس مربوطه در فصل های جلوتر نیز بیان شود.

در پایان جا دارد از تمامی عزیزانی که ما را در پدید آوردن این اثر یاری نمودند کمال تشکر و سپاسگزاری را داشته باشیم ضمناً از شما همکاران محترم نیز خواهشمندیم ما را از نظرات و پیشنهادات ارزشمندتان بهره مند نمایید.

مؤلف

فهرست

فصل اول

- ۱-۱ نیازمندی‌های سیستم برای استفاده از نرم‌افزار SnagIt 9.0..... ۲
- ۱-۲ نصب نرم‌افزار SnagIt..... ۳
- ۱-۳ اجرای نرم‌افزار SnagIt..... ۶
- ۱-۴ آشنایی با بخش‌های مختلف نرم‌افزار SnagIt..... ۶
- ۱-۵ نماهای نرم‌افزار SnagIt..... ۸
- ۱-۶ آشنایی با حالت‌های مختلف Capture در SnagIt..... ۹

فصل دوم

- ۲-۱ آشنایی با اصطلاحات مهم و کاربردی در گرفتن عکس از صفحه نمایش ۱۴
- ۲-۲ آشنایی با انواع ورودی‌ها در SnagIt..... ۱۵
- ۲-۳ آشنایی با انواع خروجی‌ها در SnagIt..... ۲۲
- ۲-۴ آشنایی با جلوه‌ها Effects..... ۲۲
- ۲-۵ گزینه‌های Options..... ۲۹
- ۲-۶ مراحل انجام عملیات Capture در SnagIt..... ۳۱
- ۲-۷ نحوه گرفتن عکس از نرم‌افزار SnagIt..... ۳۱
- نحوه جدا کردن متون موجود در یک پنجره ۳۶

فصل سوم

- ۳-۱ نحوه جدا کردن متون موجود در یک پنجره ۴۰
- ۳-۲ نحوه گرفتن Capture از صفحه DOS در محیط ویندوز به صورت Text..... ۴۱
- ۳-۳ آشنایی با جلوه‌های مورد استفاده در حالت Text Capture..... ۴۲

فصل چهارم

- ۴-۱ آشنایی با فیلمنامه و مفهوم آن ۴۸
- ۴-۲ آشنایی با مفهوم دیالوگ (Narration)..... ۴۸
- ۴-۳ نحوه گرفتن فیلم از محیط‌های نرم‌افزاری..... ۴۸
- ۴-۴ لیست بازشوی Input..... ۴۹
- ۴-۵ تنظیم ویژگی‌های ورودی در حالت Video Capture..... ۴۹
- ۴-۶ لیست بازشوی Output..... ۵۰
- ۴-۷ تنظیم ویژگی‌های خروجی در حالت Video Capture..... ۵۰
- ۴-۸ لیست بازشوی Effects..... ۵۱
- ۴-۹ گرفتن فیلم با اندازه ثابت از محیط‌های نرم‌افزاری..... ۵۲

فصل پنجم

- ۵-۱ مفهوم صدا و فرآیند تولید آن ۵۸
- ۵-۲ موج و ویژگی‌های آن ۵۸
- ۵-۳ تأثیر امواج بر یکدیگر ۶۰
- ۵-۴ صوت ۶۱
- ۵-۵ مشخصات صوت ۶۲
- ۵-۶ مفاهیم پایه در ضبط و پخش صدای دیجیتال ۶۳
- ۵-۷ ابزارهای صوتی و نحوه ضبط و پخش صدا ۶۴
- ۵-۸ صدا در کامپیوتر و قالب‌های مختلف آن ۶۶
- ۵-۹ فرمت‌های مختلف صوتی و ویژگی آنها ۶۶
- ۵-۱۰ میکروفن و انواع آن ۶۸
- ۵-۱۱ کابل‌های ورودی - خروجی صدا ۶۸
- ۵-۱۲ نرم‌افزارهای ضبط و ویرایش صدا ۷۰
- ۵-۱۳ امکانات لازم برای نصب نرم‌افزار ۷۰
- ۵-۱۴ مراحل نصب نرم‌افزار Adobe Audition ۷۱
- ۵-۱۵ محیط برنامه Audition ۷۴
- ۵-۱۶ آشنایی با پنجره Organizer و کاربردهای آن ۷۶

فصل ششم

- ۶-۱ نحوه وارد کردن فایل‌ها ۸۳
- ۶-۲ نحوه باز کردن فایل‌ها ۸۵
- ۶-۳ نحوه استخراج صدا از CD ۸۱
- ۶-۴ روش‌های انتخاب و کاربرد خط‌کش‌ها در برنامه ۸۷
- ۶-۵ شیوه‌های نمایش امواج در برنامه ۸۸
- ۶-۶ آشنایی با فایل‌های Session در Audition ۹۰
- ۶-۷ Adobe Bridge ۹۱
- ۶-۸ فرمت فایل‌های صوتی و ذخیره فایل ۹۳

فصل هفتم

- ۷-۱ شناخت اصول نظارت بر شدت صدای ضبط و پخش ۹۸
- ۷-۲ تنظیمات کارت صوتی در نرم‌افزار Audition ۹۹
- ۷-۳ ضبط صدا در Adobe Audition ۱۰۰
- ۷-۴ شناخت اصول پخش صدا ۱۰۲
- ۷-۵ پخش صدا توسط Scrubbing ۱۰۳
- ۷-۶ پخش صدا از خط فرمان ۱۰۵

فصل هشتم

۱۱۲	۸-۱ تولید صدا.....
۱۱۶	۸-۲ تبدیل انواع Sample
۱۱۷	۸-۳ آشنایی با روش‌های ویرایشی Adobe Audition
۱۱۷	۸-۴ انجام ویرایش‌های ساده در فضای کاری Edit View
۱۱۸	۸-۵ ترکیب کردن (Mix) صدا در فضای کاری Edit View
۱۱۹	۸-۶ شناخت اصول نمایش صوت در Edit View
۱۲۰	۸-۷ ابزارهای انتخاب در نمایش طیفی امواج.....
۱۲۲	۸-۸ حالت نمایش Spectral Pan
۱۱۸	۸-۹ نمای Spectral Phase
۱۱۸	۸-۱۰ Spectral Control
۱۲۶	۸-۱۱ نشانگرها و کاربرد آنها.....
۱۳۰	۸-۱۲ ایجاد و حذف سکوت.....

فصل نهم

۱۳۸	۹-۱ روش‌های جلوه‌گذاری.....
۱۳۹	۹-۲ برنامه‌های افزودنی (Third-Party Plug Ins).....
۱۴۲	۹-۳ اعمال جلوه‌ها بر صوت.....
۱۴۳	۹-۴ جلوه‌های گروه Amplitude And Compression
۱۴۵	۹-۵ گروه جلوه‌ای Delay And Echoes
۱۴۸	۹-۶ جلوه‌های گروه Modulation
۱۵۰	۹-۷ جلوه‌های گروه Reverb
۱۵۰	۹-۸ جلوه‌های گروه Restoration
۱۵۲	۹-۹ جلوه‌های گروه Special
۱۵۳	۹-۱۰ جلوه‌های گروه Stereo Imagery
۱۵۳	۹-۱۱ جلوه‌های گروه Time & Pitch
۱۵۳	۹-۱۲ حذف کردن صدای خواننده (Vocal Remove)

فصل دهم

۱۶۰	۱۰-۱ تلفیق صدا و Multitrack View
۱۶۰	۱۰-۲ اصول ویرایش Session در پانل Mixer و Main
۱۶۳	۱۰-۳ آشنایی با کنترل‌های شیار صوتی
۱۶۵	۱۰-۴ درج و حذف زمان در یک پروژه.....
۱۶۵	۱۰-۵ آشنایی با انواع شیارها در MultiTrack
۱۶۷	۱۰-۶ اضافه کردن، درج و حذف شیارها.....

۱۰-۷	شناخت اصول کنترل‌های اولیه Track	۱۶۸
۱۰-۸	مسیریابی (Routing) شیارها	۱۷۱
۱۰-۹	آشنایی با کلیپ‌ها و نحوه مدیریت آنها در Multitrack	۱۷۲
۱۰-۱۰	روش‌های مختلف کپی کردن کلیپ‌ها	۱۷۳
۱۰-۱۱	درج کلیپ‌های صوتی خالی	۱۷۳
۱۰-۱۲	نمایش، برداشتن و اجرای کلیپ‌های مخفی	۱۷۴
۱۰-۱۳	ویرایش کلیپ‌ها در Multitrack	۱۷۵

فصل یازدهم

۱۱-۱	نحوه ساخت صدای فراگیر (Sound Surround)	۱۸۸
۱۱-۲	تنظیم صدای شیارها با کانال‌های صدای فراگیر	۱۸۹
۱۱-۳	گرفتن خروجی از صدای فراگیر	۱۹۰
۱۱-۴	نحوه ساخت CD صوتی در Audition	۱۹۱
۱۱-۵	صدور یک Session به یک فایل ویدیویی	۱۹۳
۱۱-۶	ذخیره گروهی فایل‌ها و گرفتن خروجی	۱۹۶

فصل دوازدهم

۱۲-۱	فیلم و نحوه پیدایش آن	۲۰۲
۱۲-۲	آشنایی با ویدئوی آنالوگ و دیجیتال	۲۰۳
۱۲-۳	مفاهیم اولیه در ویدئوی دیجیتال	۲۰۴
۱۲-۴	روش‌های فشرده‌سازی ویدئوی دیجیتال	۲۰۴
۱۲-۵	تصاویر ویدیویی پیوسته و ناپیوسته	۲۰۴
۱۲-۶	نسبت تصویری (Aspect Ratio)	۲۰۷
۱۲-۷	انواع استانداردهای رنگ در پخش ویدئویی و تلویزیونی	۲۰۹
۱۲-۸	کارت‌های ویدئویی و کاربرد آنها	۲۱۱
۱۲-۹	کابل‌ها و ورودی - خروجی‌های تصویر	۲۱۲
۱۲-۱۰	نحوه اتصال یک سیستم چندرسانه‌ای صوتی و تصویری	۲۱۵
۱۲-۱۱	اصول کاربردی و مفاهیم پایه تدوین	۲۱۵
۱۲-۱۲	پلان و سکانس	۲۱۶
۱۲-۱۳	آشنایی با انواع نماها	۲۱۷
۱۲-۱۴	آشنایی با مراحل تدوین فیلم	۲۱۸

فصل سیزدهم

۱۳-۱	آشنایی با نرم‌افزار Premiere Pro Cs 3 و کاربردهای آن	۲۲۵
۱۳-۲	قابلیت‌های جدید Premiere Pro Cs3	۲۲۵

۲۳۷.....	۱۳-۳ Premiere Pro و امکانات سخت افزاری مورد نیاز.....
۲۳۲.....	۱۳-۴ شروع کار با Premiere Cs3.....
۲۳۲.....	۱۳-۵ نحوه ایجاد پروژه جدید.....
۲۳۴.....	۱۳-۶ تنظیمات سفارشی پروژه (Custom Setting).....
۲۳۵.....	۱۳-۷ پنجره پروژه (Project) و کاربرد آن.....
۲۳۶.....	۱۳-۸ پنجره صفحه نمایش (monitor) و کاربردهای ویژه آن.....
۲۳۸.....	۳۱-۹ پنجره خط تدوین (Timeline) و قسمت‌های مختلف آن.....
۲۴۰.....	۱۳-۱۰ آشنایی با پالت‌ها.....
۲۴۰.....	۱۳-۱۱ سفارسی‌سازی محیط کاری برنامه.....

فصل چهاردهم

۲۴۸.....	۱۴-۱ نکاتی درباره ذخیره ویدیو روی کامپیوتر.....
۲۴۸.....	۱۴-۲ آماده‌سازی برنامه برای دریافت ویدیو.....
۲۵۰.....	۱۴-۳ نحوه انتقال ویدیوی دیجیتال به کامپیوتر.....
۲۵۲.....	۱۴-۴ نحوه Capture دسته‌ای.....
۲۵۳.....	۱۴-۵ نحوه انتقال ویدیوی آنالوگ به کامپیوتر.....
۲۵۴.....	۱۴-۶ نحوه ذخیره و انتقال ویدیو توسط سایر برنامه‌ها.....
۲۵۵.....	۱۴-۷ آماده‌سازی محیط کار.....
۲۵۵.....	۱۴-۸ نحوه وارد کردن فایل‌ها به پنجره Project.....
۲۵۶.....	۱۴-۹ نحوه سازماندهی فایل‌ها در پنجره Project.....
۲۵۷.....	۱۴-۱۰ قرار دادن کلیپ‌ها در نوار زمانی.....
۲۵۷.....	۱۴-۱۱ انتقال کلیپ از پنجره Project به صفحه نمایش.....
۲۵۸.....	۱۴-۱۲ نمایش کلیپ‌ها در مانیتورها.....
۲۶۰.....	۱۴-۱۳ نشان‌گذاری روی پلان‌ها.....
۲۶۱.....	۱۴-۱۴ برش کلیپ‌ها و انتقال آن به خط تدوین.....
۲۶۲.....	۱۴-۱۵ ویرایش کلیپ‌ها در پنجره Source و Timeline.....
۲۶۲.....	۱۴-۱۶ کاربرد دکمه Insert و Overlay.....
۲۶۳.....	۱۴-۱۷ جداسازی صدا از تصویر و انتقال به نوار زمانی.....
۲۶۴.....	۱۴-۱۸ ارتباط صدا و تصویر در پنجره خط تدوین.....
۲۶۴.....	۱۴-۱۹ آشنایی با جعبه ابزار برنامه.....
۲۶۶.....	۱۴-۲۰ انتقال و جابجایی کلیپ‌ها در پنجره خط تدوین.....
۲۶۷.....	۱۴-۲۱ تغییر طول کلیپ در پنجره خط تدوین.....
۲۶۷.....	۱۴-۲۲ حذف یک کلیپ.....
۲۶۷.....	۱۴-۲۳ حذف فضای خالی در پنجره خط تدوین.....
۲۶۷.....	۱۴-۲۴ ابزارهای ویرایش کلیپ‌ها در پنجره Timeline.....

۲۷۱	ویرایش سه نقطه‌ای
۲۷۲	نحوه ذخیره یک پروژه
۲۷۳	نحوه باز کردن یک پروژه

فصل پانزدهم

۲۸۲	Transition و کاربرد آن در یک تدوین ویدیویی
۲۸۲	آماده‌سازی محیط برای اعمال Transition
۲۸۲	افزافه کردن Transition به کلیپ‌های یک سکانس
۲۸۴	آشنایی با پنجره Effect Control
۲۸۵	نحوه تنظیم خصوصیات Transition
۲۸۵	Transition و کاربرد دستگیره‌ها در عملیات تدوین
۲۸۷	استفاده از پنجره B/A برای تنظیم Transition یک سکانس
۲۸۷	نحوه استفاده از Transition پیش فرض
۲۸۸	جایگزین کردن یک Transition
۲۸۹	استفاده از نرم‌افزار photoshop در ساخت جلوه‌های انتقالی
۲۹۰	نحوه نصب Plugins در premiere
۲۹۴	آشنایی با جلوه‌های ویدیویی

فصل شانزدهم

۳۰۸	اعمال حرکت و پنجره Effect Control
۳۰۹	اعمال حرکت و تغییر اندازه روی یک کلیپ
۳۱۰	جلوه‌های حرکتی تغییر مکان و تغییر اندازه
۳۱۱	بهبود حرکت با ایجاد جلوه چرخش
۳۱۲	جلوه Anchor Point و کاربرد آن در حرکت
۳۱۳	شناخت اصول حرکت‌های سه بعدی
۳۱۴	اصول ایجاد یک Slide Show با استفاده از تصاویر ساکن
۳۱۵	ایجاد پیش نمایش

فصل هفدهم

۳۲۲	تغییر مدت زمان و سرعت یک کلیپ
۳۲۳	آشنایی با ابزار Rate Stretch
۳۲۴	تغییر سرعت متغیر کلیپ
۳۲۵	تغییر جهت کلیپ به صورت متغیر
۳۲۶	آشنایی با ابزار Razor
۳۲۷	کاربرد کادرهای ساکن در یک سکانس

۱۷-۷	نحوه جایگزین کردن یک کلیپ	۳۲۸
۱۷-۸	شناخت اصول استانداردهای لازم برای پخش تلویزیونی	۳۲۹
۱۷-۹	ساخت نوارهای رنگی	۳۳۰
۱۷-۱۰	ساخت صفحات رنگی	۳۳۰
۱۷-۱۱	ساخت تصاویر ویدیویی سیاه	۳۳۱
۱۷-۱۲	ساخت یک شمارش معکوس	۳۳۲
۱۷-۱۳	نحوه ساخت جانگهدار فیلم (Offline File)	۳۳۲
۱۷-۱۴	آشنایی با سکانس‌های تو در تو و کاربرد آن‌ها	۳۳۳
۱۷-۱۵	نحوه ایجاد یک سکانس تو در تو	۳۳۴
۱۷-۱۶	تدوین چند دوربینی	۳۳۵

فصل هجدهم

۱۸-۱	Premiere Pro و قابلیت‌های جدید ویرایش صدا	۳۴۲
۱۸-۲	آماده‌سازی محیط برای ویرایش صدا	۳۴۲
۱۸-۳	ویرایش صدا در حالت نمونه‌برداری	۳۴۳
۱۸-۴	تنظیم بلندی صدا در Premiere	۳۴۴
۱۸-۵	Fade In و Out Fade کلیپ صوتی	۳۴۵
۱۸-۶	پنجره Audio Mixer و کاربردهای آن	۳۴۵
۱۸-۷	نحوه ضبط مستقیم صدا در سکانس	۳۴۷
۱۸-۸	نحوه اعمال جلوه صوتی به یک شیار	۳۴۸

فصل نوزدهم

۱۹-۱	آشنایی با مفهوم عنوان (Title) و کاربرد آن	۳۵۴
۱۹-۲	نحوه ایجاد یک Title	۳۵۴
۱۹-۳	نحوه ساخت Title با استفاده از الگوهای آماده	۳۵۶
۱۹-۴	نحوه ساخت Title اختصاصی متحرک برای یک کلیپ	۳۵۷
۱۹-۵	ساخت تیتراژ در سایر نرم‌افزارها	۳۶۰

فصل بیستم

۲۰-۱	Premiere Pro و انواع روش‌های ترکیب	۳۶۸
۲۰-۲	آشنایی با جلوه‌های Opacity در ترکیب تصاویر	۳۶۸
۲۰-۳	انواع جداسازی کلیدی در ایجاد تصاویر ترکیبی	۳۷۰
۲۰-۴	کار با جداساز رنگی RGB Difference	۳۷۰
۲۰-۵	انجام عملیات با جداسازهای روشنایی	۳۷۲
۲۰-۶	ایجاد شفافیت با کانال‌های آلفا	۳۷۳
۲۰-۷	انجام عملیات با جداسازی مات	۳۷۵

فصل بیست و یکم

۳۸۴	Project Manager	مدیریت پروژه با	۲۱-۱
۳۸۵	Premiere pro	و انواع خروجی ها	۲۱-۲
۳۸۶		ارسال خروجی به فیلم	۲۱-۳
۳۸۹		ایجاد خروجی با تصاویر ساکن	۲۱-۴
۳۹۰		ایجاد خروجی صدا	۲۱-۵
۳۹۰		ارسال خروجی روی نوار ویدیویی	۲۱-۶
۳۹۱	Adobe Clip Notes	نحوه گرفتن خروجی با	۲۱-۷
۳۹۵	Adobe Media Encoder	آشنایی با	۲۱-۸
۳۹۶	Mpeg	ایجاد خروجی های	۲۱-۹
۳۹۸	Adobe Flash Video	نحوه تولید	۲۱-۱۰
۳۹۹	DVD	ارسال خروجی روی	۲۱-۱۱

فصل بیست و دوم

۴۱۰	ساخت نماهنگ:	۱.
۴۱۸	فهرست منابع	

