

آموزش نرم افزار premiere

فصل اول:

۱- ایجاد پروژه ویدیویی جدید

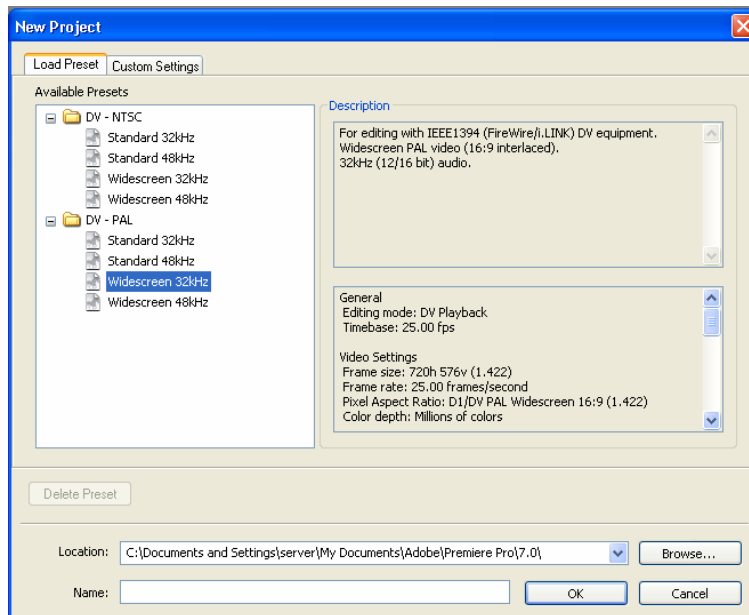
پس از اجرای برنامه نسخه ۷ پنجره `welcom to premiere pro` ظاهر می شود که در قسمت پایین آن سه آیکن با نام های `New Project` برای ایجاد پروژه ویدیویی جدید، `Open Project` برای باز کردن پروژه از قبیل ذخیره شده و `Help` برای استفاده از راهنمای برنامه وجود دارد.

در بالای این پنجره زیر عبارت `Recent Project` لیستی از پروژه هایی که اخیراً باز شدند با پسوند `.prproj` که فایل های پروژه `premiere` هستند ظاهر می شوند. برای ایجاد یک پروژه ویدیویی جدید آیکن `New Project` را کلیک کنید پنجره `New Project` ظاهر می شود که دارای دو برگ نشان است `Load Preset` و `Custom Settings`.



شکل ۱-۱

در برگ نشان `Load Preset` لیستی از تنظیمات ویدیویی پیش فرض توسط برنامه `premiere pro` به کاربر پیشنهاد شده است. در اینجا لازم به ذکر است در نسخه جدید `premiere` یکی از بهترین و پیشرفته ترین فرمت های ویدیویی دیجیتال با نام `DV` که مخصوص دوربین های فیلمبرداری جدید دیجیتال می باشد به عنوان پیش فرض در دو سیستم رنگی `NTSC` و `PAL` معرفی شده است. در صورت نیاز به سایر فرمت های ویدیویی از قبیل `AVI` و `MOV` می توان از برگ نشان `Custom Settings` استفاده نمود و یا اینکه ابتدا پروژه خود را با فرمت دیجیتالی `DV` تولید و تدوین نمود و سپس با استفاده از عمل `Export` نوع فایل ویدیویی مورد نظر خود را از برنامه `premiere` خروجی گرفت.



شکل ۲-۱

۲- تنظیم خصوصیات پروژه

پس از احضار پنجره **New Project** برگ نشان **Custom Settings** را انتخاب کنید. در سمت چپ این برگ نشان

خصوصیات یک پروژه در چهار عنوان جمع آوری شده‌اند:

۱- **General**: که پارامترهای اساسی پروژه است.

۲- **Capture**: برای تعیین چگونگی انتقال مستقیم صدا و تصویر از یک دستگاه پخش یا دوربین فیلمبرداری به premiere بکار می‌رود.

۳- **Video Rendering**: برای مشخص کردن پارامترهای **Render** کردن بکار می‌رود.

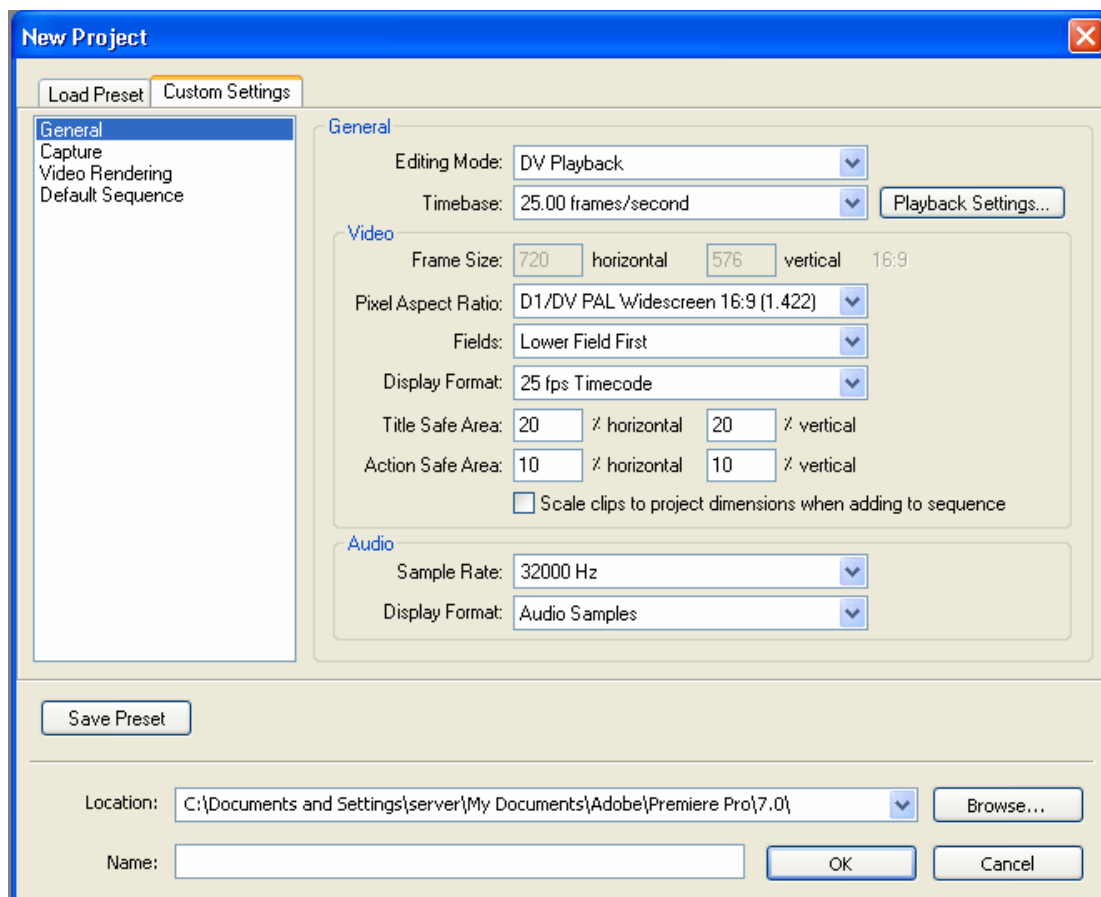
۴- **Default Segue**: برای تعیین تعداد ترک‌های ویدیویی پنجره **Time Link** و خصوصیات ترک‌های صوتی این پنجره کاربرد دارد.

می‌خواهیم برخی از خصوصیات اصلی پروژه را تعریف کنیم. بدین منظور عبارت **General** را انتخاب کرده تا در سمت راست خصوصیات اساسی و مهم پروژه ظاهر شود. در قسمت بالا کادر **Editing Mode** یا وضعیت تدوین می‌باشد که روش پخش برنامه ویدیویی و روش‌های فشرده‌سازی فایل ویدیویی را مشخص می‌کند. کادر **Time Base** فاصله زمانی نقاط تدوین را تعیین می‌نماید اگر چه مقدار این پارامتر با تعداد فریم‌هایی که در هنگام پخش فیلم نمایش داده می‌شوند برابر است ولی مفهومی متفاوت با آن دارد

در صورتی که در کادر وضعیت تدوین فرمت **DV** انتخاب شده باشد در کادر **Time Base** دو انتخاب وجود دارد، عدد ۲۵ فریم در ثانیه برای تولید و تدوین فایل‌های ویدیویی با سیستم رنگی **PAL** یا **Secom** بکار می‌رود و عدد ۲۹,۹۷ فریم در ثانیه برای تولید و تدوین فایل‌های ویدیویی با سیستم رنگی **NTSC** بکار می‌رود. در صورتی که در کادر وضعیت تدوین گزینه **Video for**

Windows انتخاب شود فایل‌های متعارف ویدیویی و ویندوز قابل تولید است که در کادر Time Base نقاط تدوین مختلفی را می‌توان برای آن در نظر گرفت در کادر frame size یا ابعاد فریم‌ها تعداد خطوط افقی یا horizontal و عمودی یا vertical هر فریم برحسب پیکسل تعیین می‌شود. این کادرها زمانی فعال هستند که وضعیت تدوین فرمت‌های ویدیویی ویندوز باشد. بهتر است ابعاد فریم‌های پروژه با اندازه فریم‌های کلیپ ویدیویی وارد شده در پروژه برابر باشد.

هر چند مقادیر این کادرها را افزایش دهید جزئیات تصویر بهتر رؤیت می‌شود. توصیه می‌شود برای آنکه خروجی فایل ویدیویی بر روی تلوزیون مطابق با نسبت پهنا به ارتفاع تلوزیون‌های معمولی باشد مقادیر کادرهای Frame Size به گونه‌ای انتخاب شود که نسبت تصویر ۴ به ۳ داشته باشند.



شکل ۳-۱

در کادر Pixel Aspect Ratio نسبت پهنا به ارتفاع تک تک پیکسل‌ها تعیین می‌شود. توصیه می‌شود برای تصاویر اسکن شده یا تصاویر تولید شده با برنامه‌های گرافیکی و تصاویر ویدیویی آنالوگ از گزینه Squer Pixels استفاده شود زیرا اگر مقدار این کادر با تصاویر ویدیویی شما سازگار نباشد هنگام پیش‌نمایش یا پس از تولید نهایی پروژه تصاویر فایل ویدیویی به صورت نامنظم و موج‌دار به نظر خواهد رسید. کادر Fields آمیختگی میدان‌های ویدیویی را مشخص می‌کند. برای تصاویر ویدیویی DV که دارای میدان‌های آمیخته هستند آیت Lower Field انتخاب می‌شوند و زمان خروجی گرفتن بر روی یک تلوزیون Upper

Field یا Lower Field انتخاب می‌شوند. اگر این پارامتر بطور صحیح انتخاب نشود نمایش آن بر روی تلوزیون با پرش و لرزش همراه است.

کادر Display Format برای تعیین نحوه زمانی نمایش پروژه بکار می‌رود، در صورتیکه در کادر Timebase برای سیستم رنگ NTSC انتخاب شده باشد در کادر Display Format گزینه Drop- Frame Timecode انتخاب می‌شود.

کادر Time Safe Area یا ناحیه محافظت شده عنوان مشخص می‌کند چند درصد از حاشیه Frame به عنوان منطقه Title علامت گذاری شود. این ناحیه موجب می‌شود که در زمان نمایش بر روی تلوزیون عناوین حذف نشوند.

در کادر Sample Rate مقادیر بزرگ اشاره به فرکانس بالاتر و در نتیجه کیفیت صدای بهتر دارند.

۳- محیط کاری پروژه

پس از ایجاد پروژه جدید عمل تولید و تدوین ویدیویی توسط یک سری پالت‌ها و ابزارها و از طریق چهار پنجره کاربردی صورت می‌گیرد که به مجموعه آنها محیط کاری پروژه و رابط کاربر premiere گفته می‌شود. احضار و دسترسی به هر یک از قسمت‌های محیط کار پروژه از طریق منوی window صورت می‌گیرد. برای احضار پالت ابزارها از منوی window گزینه Tools را انتخاب کنید. همان‌طور که مشاهده می‌کنید جعبه ابزارها شامل ابزارهایی برای انتخاب، ویرایش و مشاهده کلیپ‌ها می‌باشد. برای احضار پالت فیلترها و Effect‌های تصویری و صوتی از منوی window گزینه Effects را انتخاب کنید. همان‌طور که مشاهده می‌کنید در پالت Effect‌ها به ترتیب فیلترها و Transition‌های تصویری و صوتی جهت استفاده لیست شده‌اند. برای احضار پالت Info از منوی window گزینه Info را انتخاب کنید. این پالت اطلاعات کلیپ یا Transition انتخاب شده را نمایش می‌دهد.

برای احضار پالت History از منوی window گزینه History را انتخاب کنید. این پالت کلیه عملیات و تغییرات روی پروژه را مرحله به مرحله ثبت می‌کند و از طریق آن می‌توان آخرین عملیات و تغییرات اعمال شده روی پروژه را لغو undo نمود و به وضعیت‌های پیشین باز گرداند.

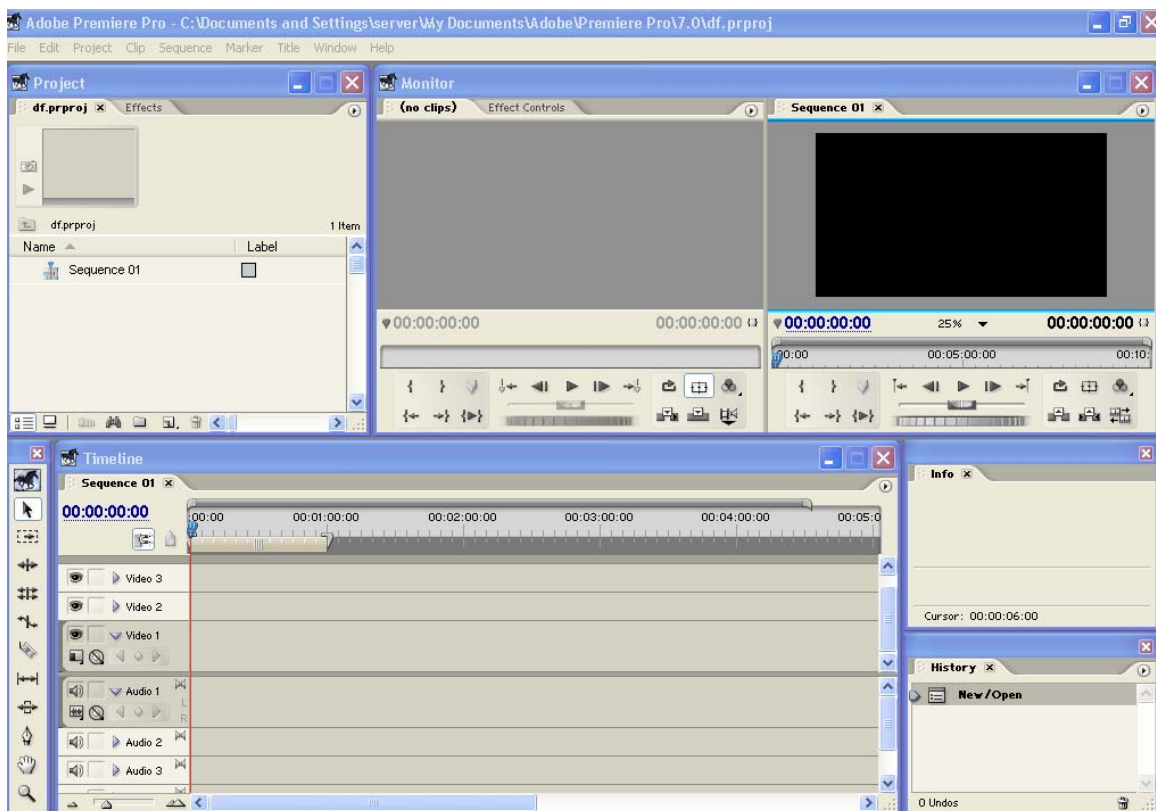
در برنامه Premiere سه پنجره اصلی وجود دارد که عبارتند از:

۱- پنجره Project: از منوی window گزینه project را کلیک کنید پنجره احضار شده پنجره پروژه می‌باشد این پنجره برای وارد کردن و سازماندهی کلیپ‌ها بکار می‌رود. این پنجره تمام کلیپ‌های وارد شده به پروژه را در یک لیست نمایش می‌دهد.

۲- پنجره Monitor: از منوی window گزینه Monitor را کلیک کنید. پنجره احضار شده پنجره Monitor می‌باشد، شامل دو قسمت است. پنجره سمت چپ یا Source View برای تک‌تک کلیپ‌های ویدیویی بکار می‌رود

و پنجره سمت راست یا Program View که وضعیت فعلی برنامه ویدیویی موجود بر روی محور زمان یا Time Lines را به نمایش می گذارد.

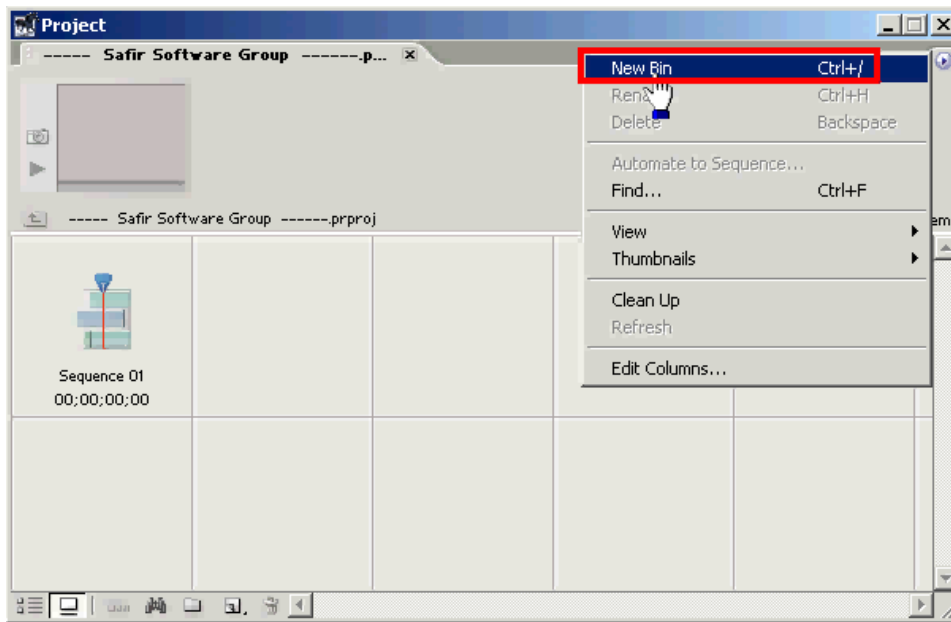
۳- پنجره Time Lines: از منوی Window گزینه Time Lines را کلیک کنید پنجره ظاهر شده پنجره Time Lines می باشد. پنجره Time Lines برنامه ویدیویی شما را به صورت شماتیک نمایش می دهد. این پنجره شامل ترک های جداگانه ای است که کلیپ های ویدیویی و صوتی بر روی آنها می گیرند. تغییراتی که بر روی این پنجره اعمال می کنیم در قسمت Program View پنجره Monitor منعکس می شود. علاوه بر اینها پنجره های خاص دیگری از قبیل Audio Mixer برای ترکیب صداها، پنجره ضبط یا Captur ویدیویی، پنجره ساخت فیلم نامه های مصور یا Story Born و پنجره ساخت عنوان ها وجود دارند.



شکل ۴-۱

۴- پنجره پروژه - سازماندهی کلیپ ها

در قسمت بالای پنجره پروژه محل پیش نمایش کلیپ ها وجود دارد که به آن Preview Area گفته می شود. در سمت راست این ناحیه دکمه مثلث شکل منوی پنجره پروژه قرار دارد. پایین این پنجره محل استقرار کلیپ ها می باشد. از آنجایی که در یک پروژه مؤلفه های گوناگونی از قبیل کلیپ های ویدیویی، کلیپ های صوتی، تصاویر ثابت، تصاویر متحرک، متون و دیگر مؤلفه ها بکار می روند لازم است جهت مدیریت بهینه پروژه این مؤلفه ها طبقه بندی و سازماندهی شوند. می خواهیم کلیپ های ویدیویی که قرار است در پروژه بکار روند را در پوشه ای ویژه ای نگهداری کنیم.

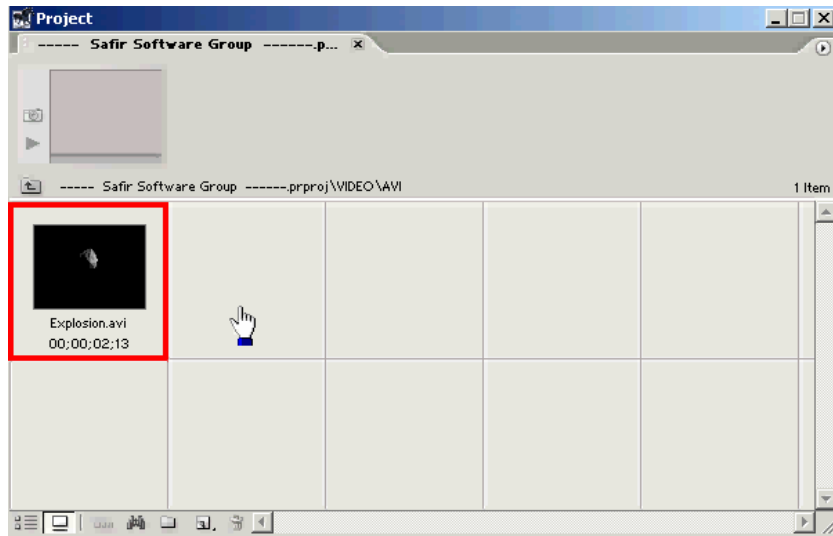


شکل ۵-۱

برای ایجاد پوشه از منوی پنجره پروژه گزینه **New Bin** را انتخاب کنید و یا در پایین پنجره پروژه دکمه **Bin** را کلیک نمایید. برای پوشه ایجاد شده نام **VIDEO** را تایپ کرده و کلید **Enter** را فشار دهید. برای وارد شدن به این پوشه روی آن دو بار کلیک کنید. هم اکنون در پوشه **Video** قرار داریم از آنجایی که فرمت فایل های کلیپ های ویدیویی ما می توانند مختلف باشند می توان در پوشه ویدیو زیر پوشه های دیگر ساخت. مجدداً با استفاده از دکمه **Bin** روبرو عمل کنید (چهار پوشه با نام های **AV1**، **MOV**، **MPEG1**، **MPEG2** بسازید.) برای حذف هر یک از پوشه ها روی پوشه مورد نظر کلیک کرده و سپس از صفحه کلید دکمه **Delete** را فشار دهید، یا اینکه دکمه **Clear** را از پایین پنجره پروژه کلیک نمایید. برای جابجایی پوشه ها عمل **Drag & Drop** را با ماوس روی آنها انجام دهید. برای تغییر نام یک پوشه روی آن راست کلیک کرده و از منوی باز شده گزینه **Rename** را انتخاب کنید. برای بازگشت به پوشه های قبلی از دکمه **Backward** استفاده می شود. برای نمایش پوشه ها به شکل تومار از پایین پنجره پروژه دکمه **List** را کلیک کنید. برای تغییر اندازه آیکن پوشه ها از منوی پنجره پروژه گزینه **Thumbnails** را انتخاب کنید.

۵- پنجره پروژه - وارد کردن کلیپ ها

اینک که در پنجره پروژه محل قرار گرفتن کلیپ های مختلف با ایجاد پوشه هایی به این منظور پیش بینی شده است برای وارد کردن یک مؤلفه به عنوان مثال یک کلیپ ویدیویی از نوع **AVI** وارد پوشه مورد نظر یعنی **video** شده و سپس وارد زیرپوشه مربوطه یعنی **AVI** می شوید. در محلی خالی از منطقه کلیپ ها راست کلیک کرده و گزینه **Import** را انتخاب می کنیم تا کادر **Import** ظاهر شود. در قسمت پایین این پنجره در کادر **Files Of Type** لیستی از انواع فایل های قابل **Import** کردن دیده می شوند. فایل **AVI** مورد نظر خود را انتخاب کرده و سپس دکمه **open** را بفشارید.



شکل ۶-۱

همانطور که مشاهده می کنید هم اکنون در پنجره پروژه در پوشه VIDEO زیر پوشه AVI یک فایل ویدیویی وارد شده است. برای مشاهده پیش نمایش این فایل ویدیویی و سایر مشخصات آن روی آن کلیک کنید. در بالای پنجره پروژه در محل پیش نمایش نام و نوع فایل ویدیویی، ابعاد فریم ها، مدت زمان فایل و سرعت پخش فریم ها نمایش داده می شود. برای مشاهده پیش نمایش دکمه play را فشار دهید و برای توقف آن مجدداً روی آن کلیک کنید. برای حرکت بین فریم های فایل ویدیویی روی مکان نمای مربوطه کلیک کرده و آن را به سمت راست یا چپ حرکت دهید. برای تغییر دادن پوستر یک کلیپ ابتدا آنرا انتخاب کرده سپس در پنجره پیش نمایش بر روی فریم مورد نظر جهت پوستر سازی رفته سپس دکمه Poster Frame را کلیک کنید. از این پس این تصویر فریم به عنوان پوستر این کلیپ اعمال می شود.

برای جابجا کردن کلیپ ها به دو روش می توان عمل کرد:

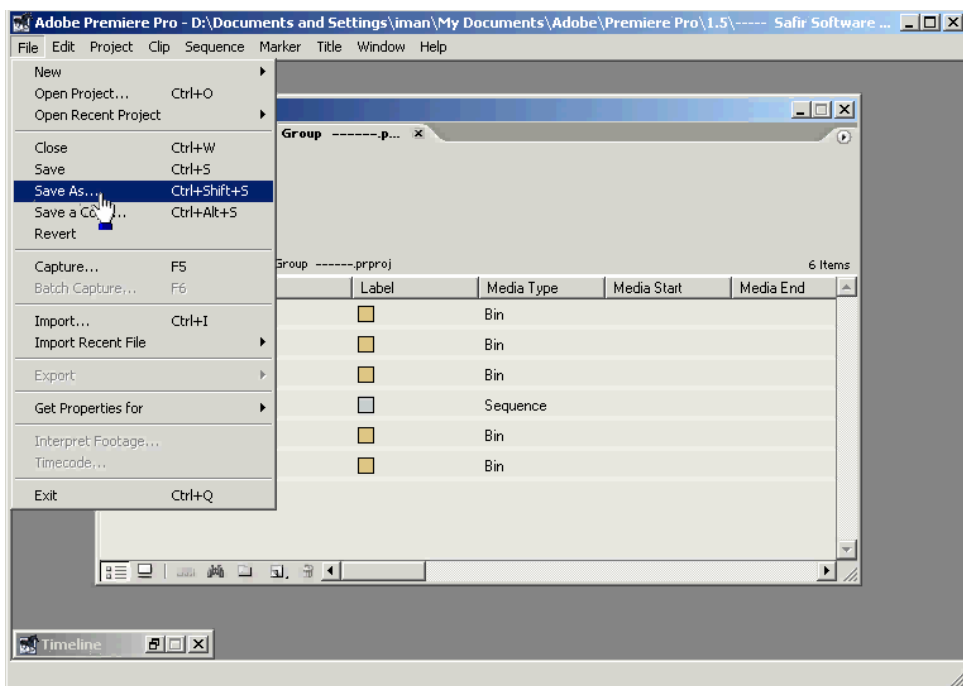
۱- کشیدن آنها به محل مورد نظر

۲- راست کلیک کردن روی آنها و انتخاب گزینه cut از منوی باز شده سپس رفتن به محل مورد نظر و راست کلیک کردن در آنجا و انتخاب گزینه Paste.

۶- ذخیره سازی پروژه ویدیویی

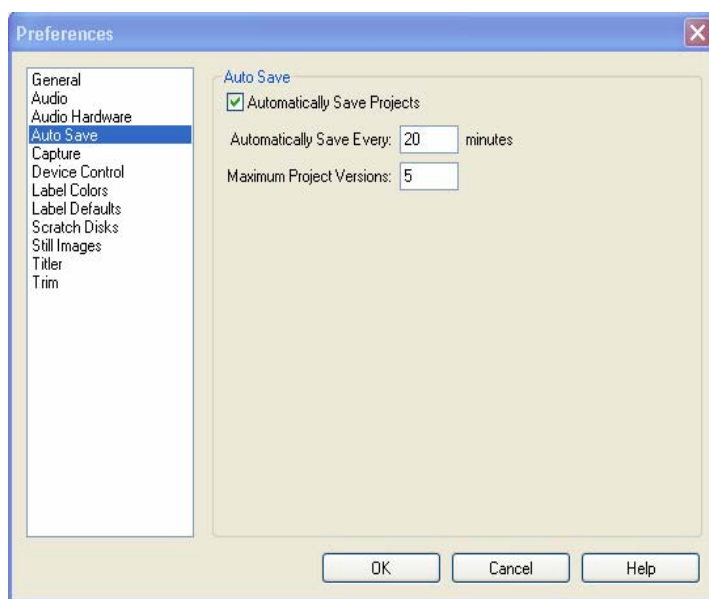
هنگامی که یک پروژه را ذخیره می کنیم روش تدوین ارجاعات به فایل های منبع و آخرین حالت قرارگیری و ترتیب پنجره های برنامه نیز به همراه آن ذخیره می شوند. برای ذخیره کردن یک پروژه از منوی File گزینه Save را انتخاب کنید. نام و محل ذخیره فایل را مشخص و دکمه Save را کلیک نمایید. برای ساختن یک نسخه جدید از پروژه و سپس ادامه کار بر روی همین نسخه جدید از منوی File گزینه Save As را انتخاب نمایید. در اینجا می توانید نام جدیدی به پروژه خود اختصاص داده و آن را در محل دیگری ذخیره کنید در پایان دکمه Save را کلیک کنید.

برای ساختن یک نسخه جدید از پروژه و سپس ادامه کار بر روی نسخه قبلی از منوی File گزینه Save a copy... را انتخاب کنید. پس از تعیین نام و محل ذخیره فایل دکمه OK را کلیک نمایید. برای ذخیره اتوماتیک یک پروژه یا ایجاد یک آرشیو از منوی Edit گزینه Preferences و سپس گزینه Auto Save... را انتخاب کنید.



شکل ۷-۱

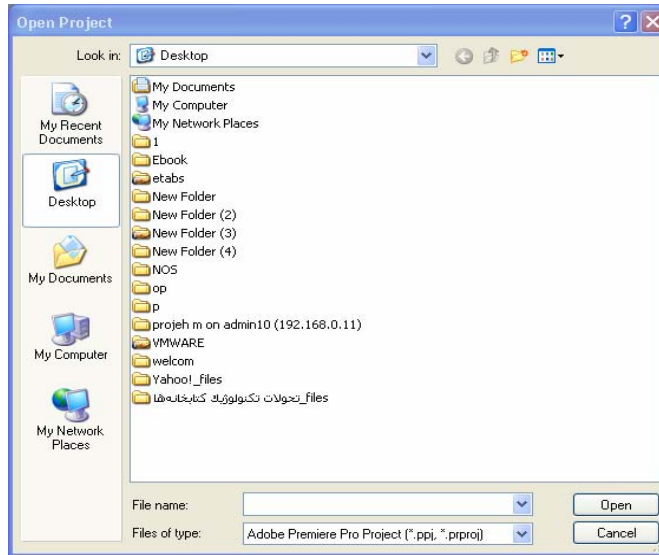
در قسمت Auto Save آیتم Automatically Save Projects را انتخاب نمایید سپس فواصل زمانی ذخیره فایل را بر حسب دقیقه در کادر Automatically Save Every مشخص نمایید. برای مشخص کردن تعداد کپی‌های هر پروژه باید از پارامتر Maximum Project Versions استفاده کنید. به عنوان مثال برای اینکه پنج نسخه آخر هر پروژه در آرشیو ذخیره شود عدد ۵ را تایپ کنید.



شکل ۸-۱

۷- باز کردن پروژه ویدیویی

در زمان احضار پنجره Welcome to Premier Pro برای باز کردن پروژه‌های ویدیویی از قبل ذخیره شدن که با پسوند .Prproj بر روی هارد دیسک می‌باشند دکمه Open Project را انتخاب کنید سپس در پنجره Open Project در مسیر ذخیره‌سازی پروژه موردنظر خود را پیدا کرده آنرا انتخاب و سپس دکمه open را بفشارید. پروژه موردنظر شما احضار می‌شود.



شکل ۹-۱

۸- باز کردن پروژه‌ای با فایل‌های گمشده

Premiere کلیپ‌های منبع بکار رفته در پروژه را در فایل پروژه ذخیره نمی‌کند بلکه فقط یک reference یا مرجع از نام و آدرس فایل‌های منبع را در پروژه ثبت می‌کند. اگر پس از وارد کردن یک کلیپ به یک پروژه نام آن را تغییر داده آنرا جابجا و یا حذف کنید در زمانیکه آن پروژه را در جهت باز شدن انتخاب می‌نمایید Premiere فایل منبع مذکور را پیدا نخواهد کرد. در این حالت کادر محاوره Where is the file باز می‌شود و محل فایل یا فایل‌های گمشده پروژه از شما پرسیده می‌شود. اگر فایل مفقود شده یا نسخه جایگزین آنرا پیدا و انتخاب کنید و سپس دکمه Select را کلیک نمایید فایل جدید جایگزین فایل قبلی خواهد شد.

دکمه offline فایل گمشده را با یک فایل offline جایگزین خواهد کرد. فایل offline مانند یک فضای خالی عمل کرده و تمام آدرسهای فایل گمشده را در سراسر پروژه حفظ می‌کند. با استفاده از این ویژگی می‌توانید در فرصتهای بعدی فایل اصلی را پیدا و به جای فایل offline قرار دهید.

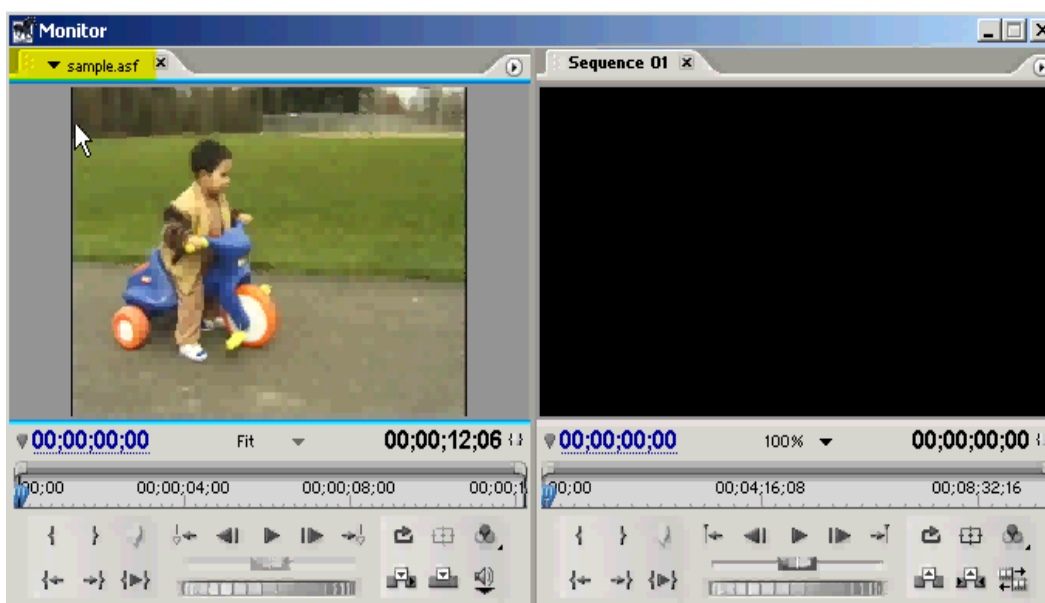
دکمه offline all تمام فایل‌های گمشده را با فایل‌های iffline جایگزین می‌کند. دکمه skip تمام آدرسهای موجود به فایل گمشده را از پروژه حذف می‌کند. با این انتخاب تمام نمونه‌های کلیپ مذکور از پنجره‌های پروژه و Timeline حذف

خواهند شد. دکمه skip all آدرس‌های موجود به تمام‌فایلهای گمشده را از پروژه حذف می‌کند. در صورت انتخاب گزینه cancel برنامه بصورت اتوماتیک یک فایل offline ایجاد می‌کند و پروژه باز می‌شود.

فصل دوم:

۱- پنجره مونتور- احضار کلیپ‌ها

پنجره مونتور برای نمایش هر یک از کلیپ‌ها بطور جداگانه و کل برنامه ویدیویی بکار می‌رود. این پنجره دو مونتور مختلف را در کنار یکدیگر نمایش می‌دهد. که مونتور سمت چپ برای مشاهده کلیپ‌های منبع بکار می‌رود و به قسمت Source View یا Clip View معروف می‌باشد و مونتور سمت راست وظیفه نمایش برنامه تدوین شده موجود بر روی محور زمان را به عهده دارد که آن را Sequence View یا Program View می‌نامیم.

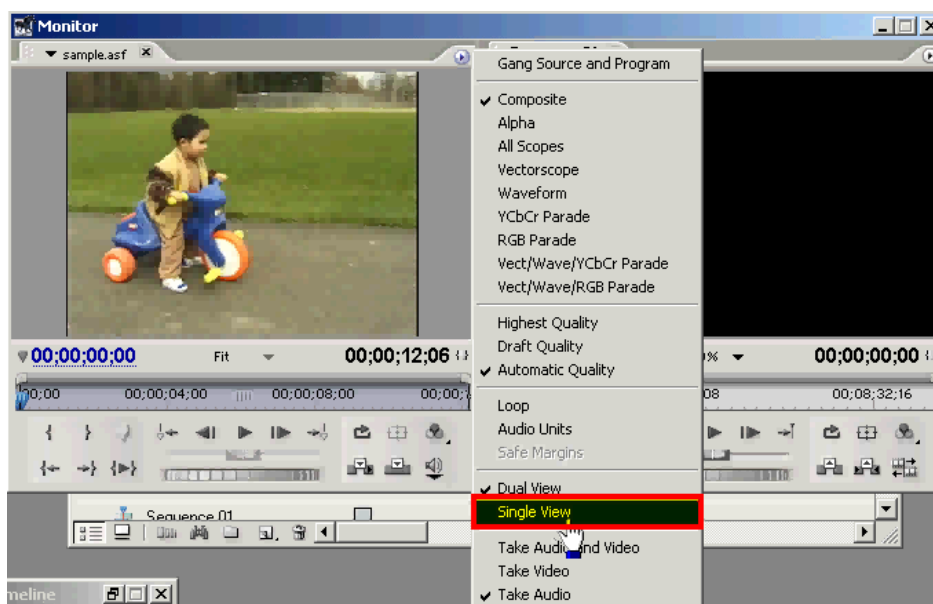


شکل ۱-۲

در قسمت پایین این پنجره کنترل‌هایی برای ویرایش کلیپ‌ها و برنامه ویدیویی تعبیه شده است. برای احضار کلیپ‌ها در پنجره مونتور در قسمت Source کافی است در پنجره پروژه روی کلیپ موردنظر دوبار کلیک کنید. به عنوان مثال در پنجره پروژه در پوشه VIDEO و زیر پوشه AVI روی یکی از کلیپ‌های ویدیویی دو بار کلیک می‌کنیم. کلیپ موردنظر در پنجره مونتور ظاهر می‌شود و در سمت چپ به نمایش در می‌آید. نام کلیپ در منوی بالای پنجره Source اضافه می‌شود. برای بستن کلیپ گزینه Close را انتخاب کنید. نام کلیپ از منوی مورد نظر حذف می‌شود. برای احضار چند کلیپ بطور همزمان در پنجره مونتور ابتدا با پایین نگهداشتن کلید Ctrl و انتخاب یکایک کلیپ‌ها آنها را برگزیده و آنها را به سمت پنجره مونتور قسمت Source می‌کشیم و در آنجا رها می‌کنیم و یا اینکه در حالی که کلیپ‌های مورد نظر انتخاب می‌شوند روی آنها راست کلیک کرده و گزینه Open in Source Monitor را انتخاب می‌کنیم با این کار پنجره مونتور احضار می‌شود و کلیپ‌های انتخاب شده به لیست منوی پنجره Source اضافه می‌شوند با استفاده از این منو می‌توان هر یک از کلیپ‌های احضار شده را سریعاً در پنجره Source نمایش داده و برای بستن کل کلیپ‌های احضار شده می‌توان گزینه Close All را از منو انتخاب کرد.

۲- پنجره مونتور - حالت‌های نمایش

در زمان کار با پنجره مونتور سه حالت نمایش قابل تنظیم است. حالت نمایشی که هم‌اکنون مشاهده می‌کنید Dual View نام دارد که در این حالت هر دو قسمت Source View و Sequence View مشاهده می‌شود.



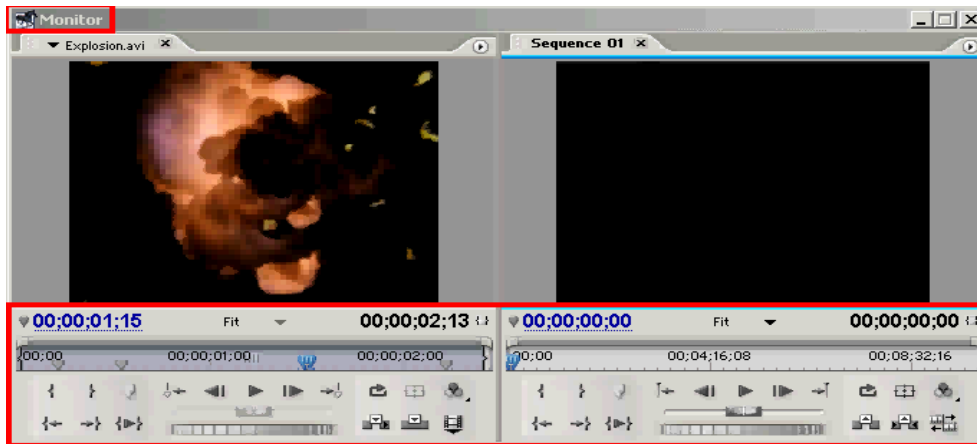
شکل ۲-۲

حالت نمایشی دیگر Single View را انتخاب کنید. در این حالت تنها پنجره Source در پنجره مونتور نمایش داده می‌شود. برای آنکه تنها پنجره Source نمایش داده می‌شود دکمه منوی آن را کلیک کرده و از منوی باز شده گزینه Single View را انتخاب کنید. در این حالت تنها پنجره Source در پنجره مونتور نمایش داده می‌شود. برای بازگشت به حالت قبل از منوی این پنجره گزینه Dual View را انتخاب کنید به همین منوال می‌توان با انتخاب Single View از منوی پنجره Sequence تنها آن را به نمایش در آورید.

حالت سوم نمایشی پنجره مونتور که مخصوص پنجره Sequence می‌باشد Trim View نام دارد که برای پیرایش کلیپ‌ها یعنی حذف فریم‌های اضافی از ابتدا و انتهای کلیپ‌ها بکار می‌رود. در این حالت با دقت بیشتری می‌توانید ابتدا و انتهای دو کلیپ مجاور را انتخاب کنید برای انتخاب این دو وضعیت از منوی پنجره Sequence گزینه Trim را انتخاب کنید. نحوه کار در این حالت در درس‌های آینده توضیح داده می‌شود.

۳- پنجره مونتور - کلیدهای کنترلی

در پایین هر یک از پنجره‌های مونتور یکسری کلیدهای کنترلی می‌بینید که جهت پخش، تدوین، علامتگذاری کلیپ‌ها و استخراج مورد نیاز از کلیپ بکار می‌روند. در اولین نوار پایین پنجره Source دو تایمر مشاهده می‌کنید. تایمر سمت چپ نشان می‌دهد که هم‌اکنون در کدام فریم زمانی از فیلم قرار داریم. با حرکت ماوس به سمت چپ و راست بر روی این تایمر مقدار آن تغییر می‌کند با کلیک بر روی آن و درج عدد مورد نظر می‌توان به آن فریم زمانی پرش کرد.





شکل ۲-۳

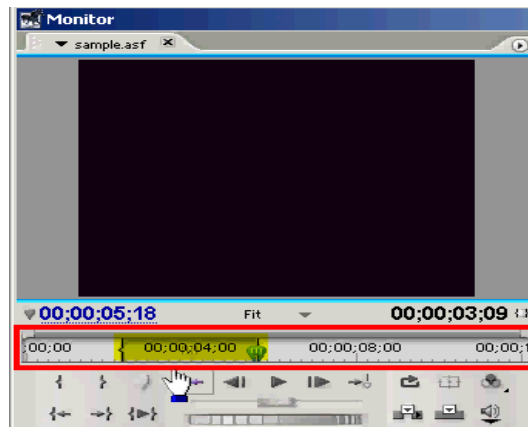
تایمر سمت راست طول زمانی کلیپ را نشان می‌دهد که در تصویر روبرو مدت زمان کلیپ ۲ ثانیه و ۱۳ صدم ثانیه می‌باشد. در وسط این دو دکمه Zoom Level قرار دارد که با کلیک بر روی آن و انتخاب یکی از درصدها، درصد بزرگنمایی پیش‌نمایش کلیپ تغییر می‌کند. در زیر تایمرها خط‌کشی را مشاهده می‌کنید که به آن Time ruler یا خط‌کش زمان گفته می‌شود با حرکت اسلایدر این خط‌کش می‌توان روی کلیپ حرکت کرده و به فریم‌های زمانی مورد نظر رفت. در زیر خط‌کش زمان در کادر وسط دکمه‌های پخش کلیپ قرار گرفته‌اند. دکمه Play و Stop برای پخش و توقف کلیپ بکار می‌رود. لازم به ذکر است گرفتن کلیدهای Alt و Ctrl و فشردن دکمه Play موجب پخش معکوس کلیپ خواهد شد. دکمه‌های Step Forward و Step Back برای بریدن کلیپ به میزان یک فریم به جلو یا عقب بکار می‌روند. گرفتن کلید Shift و زدن این دو دکمه (Step Forward و Step Back) موجب پرش به پنج بعدی یا قبلی خواهد شد. دکمه Loop که انتخاب آن موجب می‌شود در زمان پخش کلیپ اجرای مکرراً صورت گیرد.

۴- پنجره مونیتور - برش کلیپ‌ها

می‌خواهیم بخشی از کلیپ احضار شده در قسمت Source پنجره مونیتور را جهت استفاده در پروژه ویدیویی خود برش دهیم ابتدا پنجره Source را با کلیک ماوس روی آن فعال کنید نشانه فعال شدن پنجره Source خطوط آبی رنگ بالا و پایین آن می‌باشد. ابتدا با اجرای کلیپ توسط دکمه Play یا حرکت اسلایدر خط‌کش زمان به فریم ابتدای بخش مورد نظر می‌رویم سپس در این نقطه کلید Set In Point را برای تعیین نقطه ورودی بخش مورد نظر فشار می‌دهیم. پس از این کار خط‌کش زمان در این نقطه به ۲ رنگ متفاوت تقسیم می‌شود سپس به فریم انتهایی بخش مورد نظر رفته و دکمه Set Out Point را جهت مشخص کردن نقطه خروجی یا پایانی مورد نظر کلیک می‌کنیم اگر Time ruler یا خط‌کش زمان توجه کنید بخشی که پررنگ می‌باشد برش ایجاد شده از کلیپ است.

برای رفتن به ابتدای برش کلید Go To In Point را فشار دهید و برای رفتن به نقطه پایانی برش کلید Go To Out Point را می‌توان فشرد در این زمان کلید Play In To Out را تنها برش ایجاد شده کلیپ را پخش می‌کند. در حالیکه می‌توان از طریق کلید Play کل کلیپ را صرف نظر از برش ایجاد شده پخش نمود. در صورتیکه از برش ایجاد شده

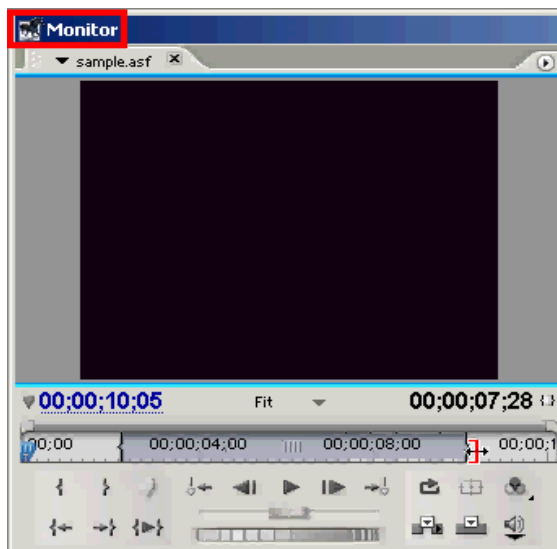
در کلیپ صرف نظر شود در حالیکه کلید Alt را پایین نگهداشته‌اید روی دکمه‌های  برای حذف نقطه ورودی برش و سپس روی دکمه  برای حذف نقطه پایانی برش کلیک کنید بدین ترتیب برش مورد نظر شما حذف می‌گردد.



شکل ۴-۲

۵- پنجره مونیتور- اصلاح برش‌ها

می‌خواهیم در بخش Source پنجره مونیتور برش ایجاد شده در خط‌کش زمان را که در شکل ۴-۲ مشاهده می‌کنید اصلاح کنیم. برای انتقال نقطه ورودی برش به محل مورد نظر دیگر کرسر ماوس را به ابتدای برش بر روی خط‌کش زمان برده تا شکل ماوس به صورت براکت قرمز رنگ در آید. در این لحظه کلید چپ ماوس را کلید کرده به سمت راست یا چپ به فریم زمانی دلخواه خود منتقل کنید. برای نقطه پایانی برش نیز به همین منوال می‌توان عمل نمود. برای جابجا کردن کل محدوده برش کرسر ماوس را به وسط نقطه برش روی خط‌کش زمان برده تا شکل ماوس به صورت دست باز در آید. در این حالت کلید چپ ماوس را فشرده و محدوده برش را به چپ یا راست تغییر مکان دهید. راه دیگر برای اصلاح برش حذف هر یک از نقاط ورودی و خروجی برش و ایجاد مجدد آنها می‌باشد که شیوه آن در درس قبل گفته شد.



شکل ۶-۲



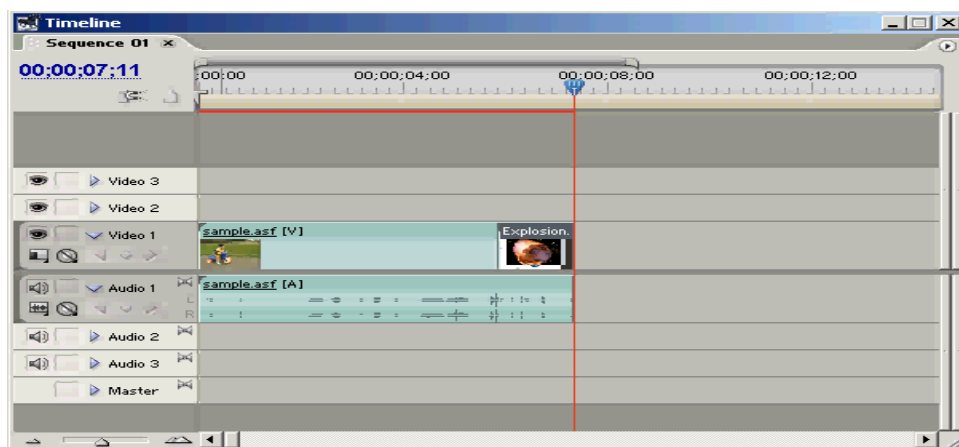
شکل ۵-۲

فصل سوم:

۱- مراحل تولید پروژه ویدیویی

برای تولید پروژه ویدیویی لازم است کلیپ‌ها یا برش‌هایی از آنها پشت سر هم قرار گیرند و یک توالی ویدیویی را ایجاد کنند و از پشت سر هم قرار گرفتن آنها یک رشته ویدیویی به نام Sequence یا فیلم ایجاد گردد. در درس قبل مشاهده کردید که چگونه کلیپ‌های مورد نظر برای این رشته ویدیویی را وارد پنجره پروژه کرده و سازماندهی نمودیم و چگونه آنها را در پنجره Monitor مشاهده کرده و بخش‌های مورد نظر آنها را برش دادیم. اینک لازم است برای ایجاد Sequence یا رشته ویدیویی خود این کلیپ‌های آماده را در محلی پشت سر هم قرار دهیم.

پنجره Time Line محلی است که با استفاده از آن می‌توان کلیپ‌ها را پشت سر هم چید محل قرارگیری آنها و مدت زمان آنها را تغییر داد و برای رفتن از یک کلیپ به کلیپ دیگر بین آنها جلوه‌های Transition یا انتقال قرار داد و روی کلیپ‌ها فیلترهای متنوع اعمال کرد و میزان شفافیت آنها را تنظیم نمود. در واقع پنجره Time Line یک Sequence یا یک محور زمان است که پروژه ویدیویی را بر حسب زمان نمایش می‌دهد و موقعیت زمانی هر کلیپ و رابطه آن با دیگر کلیپ‌ها بطور گرافیکی قابل رؤیت است. در این پنجره توسط ابزارهای Premiere می‌توان کلیپ‌ها را ویرایش نمود و از Effectها و فیلترها جهت تدوین پروژه ویدیویی بهره گرفت. همانطور که در تصویر روبرو قابل مشاهده است در پنجره Time Line در کانال یا ترک Video 1 دو کلیپ ویدیویی پشت سر هم قرار گرفته است و در ترک Video 1 یک کلیپ صوتی موجود است. توالی این کلیپ‌ها یک فیلم یا رشته ویدیویی به نام Sequence 1 به مدت زمان ۷ ثانیه ایجاد کرده است که برای مشاهده این توالی ویدیویی از بخش Sequence پنجره مونیتور استفاده می‌شود. در واقع زمانی پنجره فعال است که کلیپ‌هایی در پنجره Time Line موجود باشد.



شکل ۱-۳

۲- تعیین تراک‌های مبداء و مقصد

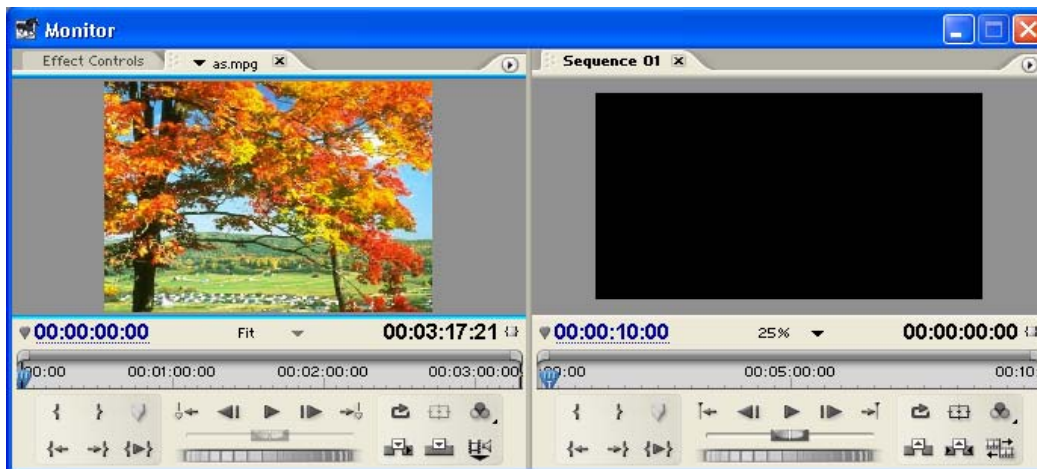
قبل از انتقال کلیپ‌ها یا برش‌ها از بخش Source پنجره Monitor به پنجره Time Line جهت ایجاد Sequence ویدیویی لازم است مشخص گردد کدام ترک از کلیپ مبداء یا منبع در پنجره Monitor منتقل می‌شود.

از آنجایی که کلیپ‌های ویدیویی ممکن است هم دارای ترک ویدیویی و هم دارای ترک صوتی باشد می‌توان عمل انتقال را به گونه‌ای انجام داد که فقط ترک ویدیویی یا فقط ترک صوتی یا هر دوی آنها انتقال یابد. به این منظور از دکمه  Toggle Take Audio and Video استفاده می‌شود. این دکمه سه وضعیت را ممکن می‌سازد در حالتیکه آیکن این دکمه شکل یک نوار ویدیو و بلندگو باشد در عمل انتقال هم ترک ویدیویی و هم ترک صوتی کلیپ پنجره Source به پنجره Time Line منتقل می‌شود ولی قبل از عمل انتقال لازم است ترک‌های مقصد نیز جهت فرارگیری ترک‌های مبدا در آنها مشخص شوند. پس به این منظور پنجره Time Line که مقصد می‌باشد را احضار کرده و یک ترک ویدیویی و یک ترک صوتی را در این محل انتخاب می‌کنیم. برای انتخاب کفایت در کادر نام ترک‌های Video یا Audio یکبار با ماوس کلیک شود تا به رنگ متفاوت در آید. به پنجره مبدا یا Monitor بازگشته و در این لحظه انتقال هر دو ترک تصویری و صوتی کلیپ میسر است. در ادامه به همین منوال اگر تنها بخواهیم ترک تصویری کلیپ بدون همراه بودن با صدا منتقل شود با ماوس روی دکمه Toggle رفته و کلیک می‌کنیم تا تنها شکل یک نوار ویدیویی را نمایش دهد . برای تعیین ترک تصویری مقصد پنجره Time Line آنرا احضار کرده و از مجموعه ترک‌های آن فقط یک ترک ویدیویی را در حالت انتقال قرار می‌دهیم اگر پنجره Monitor بار دیگر دکمه Toggle کلیک شود در حالتیکه شکل آن به یک بلندگو مبدل شود انتقال فقط در مورد ترک صوتی کلیپ انجام می‌گیرد. 

۳- انتقال تراکهای تصویری و صوتی

پس از تعیین ترک‌های مبدا و مقصد اینک زمان انتقال ترک‌ها از بخش Source پنجره Monitor به پنجره Time Line است. در این لحظه که هنوز عمل انتقال صورت نگرفته بخش Sequence پنجره Monitor غیر فعال است ولی پس از عمل انتقال یعنی زمانی که ترک‌های صوتی و تصویری روی پنجره Time Line قرار گرفته بخش Sequence پنجره Monitor فعال می‌شود و می‌توان از طریق دکمه Play، Sequence یا رشته ویدیویی موجود در پنجره Time Line را مشاهده کرد. برای انجام عمل انتقال دکمه  Insert را فشار دهید. دکمه Insert کلیپ فعلی بخش Source پنجره Monitor را به ترک مقصد پنجره Time Line منتقل می‌کند. اگر در آن محل کلیپ دیگری موجود باشد از نقطه ویرایش یا ورود به دو قسمت تقسیم شده و کلیپ فعلی در محل ایجاد شده قرار خواهد گرفت. اگر به بخش Sequence پنجره Monitor دقت کنید تایمر زمان صفر یا ابتدای رشته فیلم را نشان می‌دهد. اگر بخواهید که عمل انتقال کلیپ در فریم زمانی خاصی مثلاً ثانیه ۱۰ رشته ویدیویی صورت گیرد با زدن ماوس در پنجره Sequence آنرا فعال کرده و با ماوس روی تایمر زمان سمت چپ آن کلیک کنید و عدد ۱۰ ثانیه را وارد نمایید. این عمل باعث می‌شود که در پنجره Time Line لغزنده زمان فریم ثانیه ۱۰ Sequence ویدیویی پروژه برود. در این لحظه اگر کلید Insert فشرده شود چون دکمه Toggle به شکل صوت و تصویر می‌باشد عمل انتقال هر دو ترک صوتی و تصویری کلیپ به ثانیه ۱۰ پنجره Time Line انجام می‌شود این عمل را انجام داده و به پنجره Time Line و نتیجه را مشاهده کنید. عمل انتقال کلیپ به ترک‌های Video و Audio ۱ پنجره Time Line صورت گرفته است. با زدن کلید Home از صفحه کلید به ابتدای Sequence بروید مشاهده می‌کنید که ترک‌ها

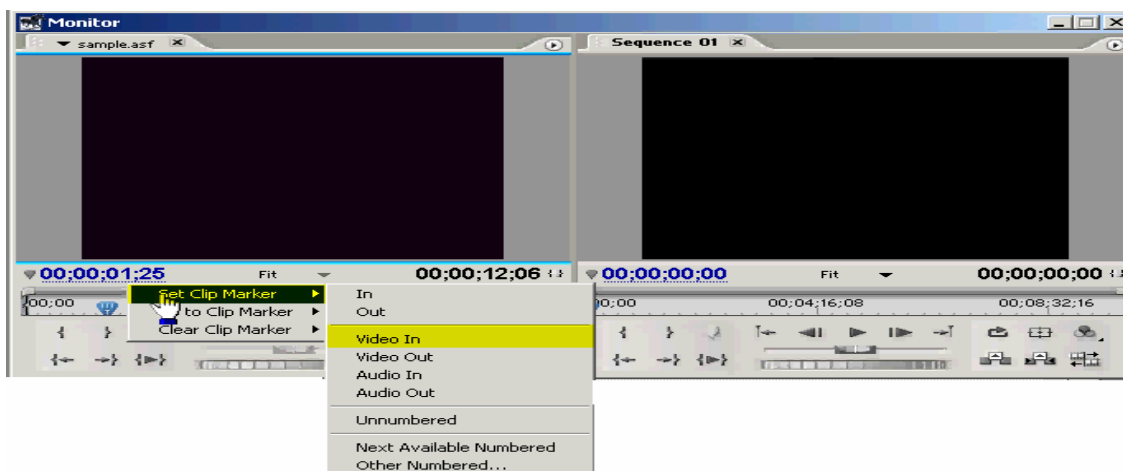
از ثانیه ۱۰ چیده شدند اگر در پنجره Monitor به جای دکمه Insert دکمه Overlay زده شود عمل انتقال صورت می‌گیرد ولی اگر در آن محل کلیپ دیگری موجود باشد کلیپ فعلی بر روی آن و نه در بین آن قرار خواهد گرفت.



شکل ۲-۳

۴- انتقال کلیپ‌ها از طریق نقاط جداساز

برای جداسازی ترک‌های تصویری و صوتی از یکدیگر در کلیپ‌های Link یعنی کلیپ‌هایی که دارای هر دو ترک می‌باشند از نقاط Split یا جداساز استفاده می‌شود. در پنجره Monitor به فریم مورد نظر رفته و روی خط کش زمان راست کلیک کنید از منوی باز شده گزینه Set Clip Marker و از زیر منوی آن گزینه Video in را انتخاب کنید این گزینه یک نقطه ورودی جداساز برای ترک ویدیویی ایجاد می‌کند. لغزنده را به فریم انتهایی برش مورد نظر برده و مجدداً روی محور زمان راست کلیک کنید و این بار گزینه Video Out را انتخاب نمایید. این گزینه یک نقطه خروجی جداساز برای ترک ویدیویی ایجاد می‌کند. بدین شکل برشی جدا سازنده بر روی کلیپ اعمال شده است که در آن محدوده ترک تصویری را از ترک صوتی جدا می‌کند به همین منوال با استفاده از نقاط جدا ساز Audio in و Audio out می‌توان ترک صوتی به تنهایی جدا نمود.

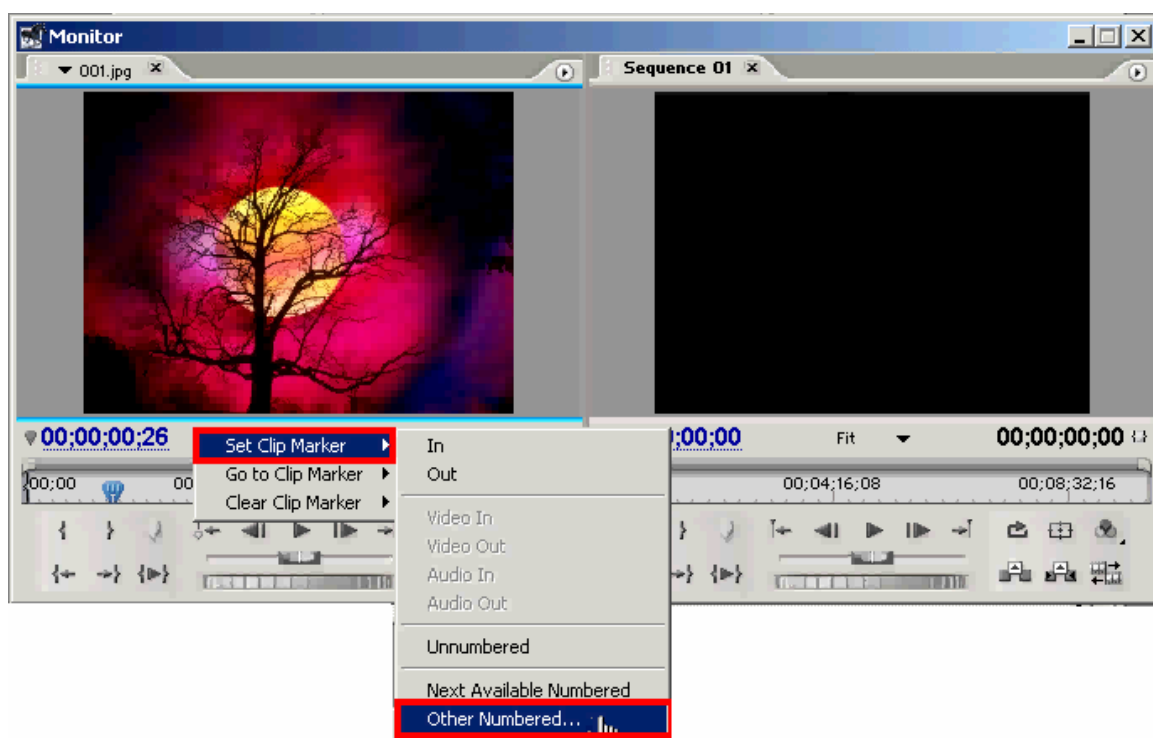


شکل ۳-۳

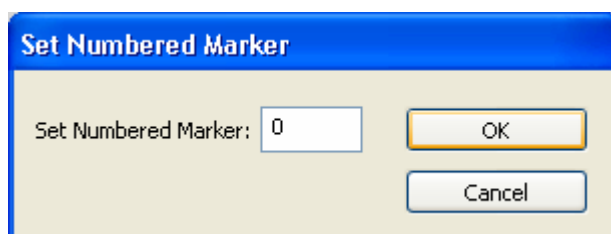
۵- مارک‌های شماره‌دار کلیپ‌ها

مارکرها یا نشانه‌ها برای مشخص کردن نقاط مهم بکار می‌روند ولی سبب برش کلیپ‌ها و تغییر برنامه ویدیویی نمی‌شوند به‌طور کلی برای مشخص کردن نقاط مهم یک کلیپ به آن مارکر یا نشانه اضافه می‌کنیم. به فریم مورد نظر جهت نشانه گذاری کلیپ رفته سپس روی نوار زمان راست کلیک کنید از منوی Set Clip Marker گزینه Other Number.... را انتخاب کنید تا کادر Set Number Marker ظاهر شود شماره نشانه ای که می‌خواهد ایجاد شود در کادر مشخص است کلید ok را جهت نشانه گذاری بفشارید به همین منوال با حرکت اسلایدر خط کش زمان و رفتن به نقاط مورد نظر دیگر می‌توان نشانه‌های دیگری بر روی کلیپ ایجاد کرد.

نشانه‌های ایجاد شده به شکل مثلث‌های خاکستری بر روی نوار زمان دیده می‌شوند. اگر پس از نشانه گذاری کلیپ‌ها پروژه ذخیره شود با بستن کلیپ بر روی پنجره Monitor محل نشانه‌ها از بین نمی‌روند. هر بار از پنجره پروژه آن کلیپ احضار شود نشانه‌های ایجاد شده بر روی کلیپ در پنجره Monitor قابل رؤیت هستند و اگر آن کلیپ به پنجره Time Line منتقل شود نشانه‌های آن کلیپ بر روی Sequence ویدیویی دیده می‌شوند.



شکل ۳-۴

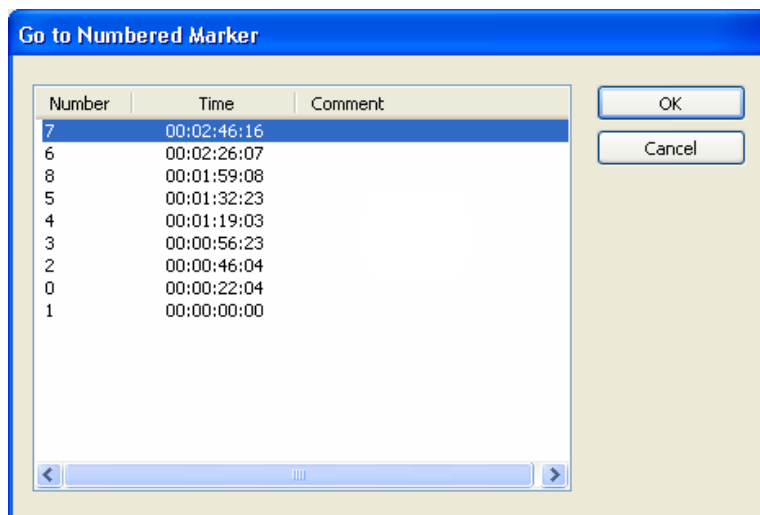


شکل ۳-۵

فصل چهارم:

۱- پرش به مارکرهای شماره‌دار کلیپ

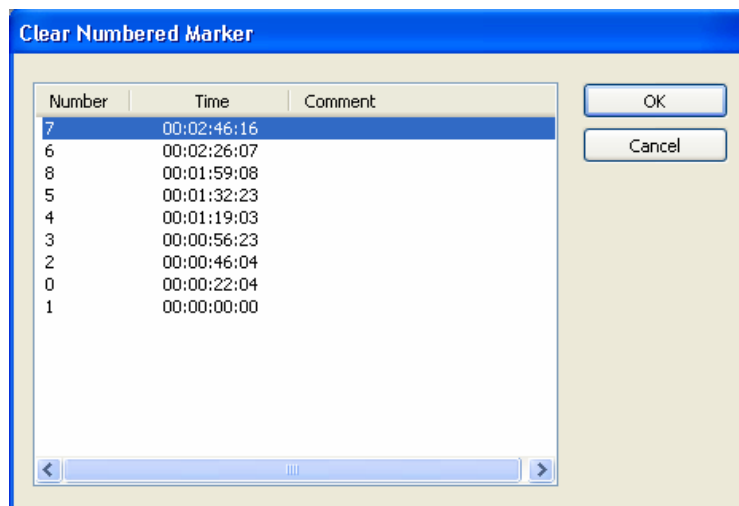
روی نوار زمان راست کلیک کنید و یا از منوی Marker گزینه Go To Clip Marker را انتخاب کنید سپس از زیر منوی گزینه Number را برگزینید تا کادر Go To Number Marker احضار شود. لیستی از نشانه‌های شماره‌دار بر حسب فریم زمانی مکان آنها ظاهر می‌گردد. مارکر مورد نظر خود را با ماوس انتخاب کرده و Ok نمایید لغزنده زمان به محل آن مارکر پرش می‌کند.



شکل ۴-۱

۲- حذف مارکرهای شماره‌دار کلیپ

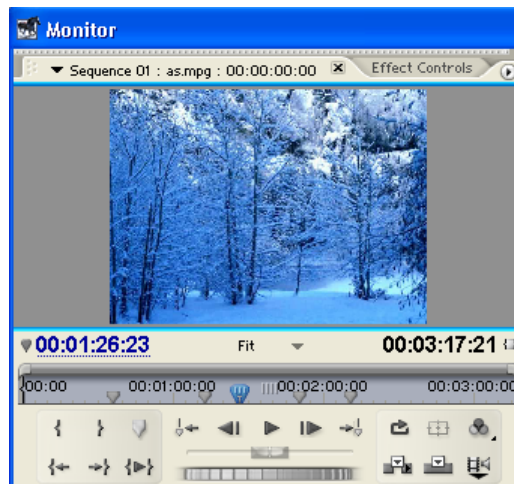
روی نوار زمان راست کلیک کنید و از منوی باز شده گزینه Clear Clip Marker را برگزینید از زیر منوی آن گزینه Number را برای احضار پنجره Clear Marker کلیک کنید از لیست مارکر، مارکر مورد نظر جهت حذف شدن را انتخاب Ok نمایید. برای حذف کلیه مارکرها از زیر منوی Clear Clip Marker گزینه All Marker را انتخاب کنید.



شکل ۴-۲

۳- علامتگذاری بدون شماره بر روی کلیپ

به فریم زمانی مورد نظر جهت نشانه گذاری رفته سپس کلید **Set Marker** را کلیک کنید. این عمل را برای نقاط دیگر زمانی تکرار نمایید. بدین شکل مارک‌هایی بدون شماره روی کلیپ ایجاد می‌گردد که ردیابی آنها از طریق لیست مکانی آنها میسر نیست و بطور شماتیک روی خط‌کش زمان قابل دسترسی هستند.



شکل ۳-۴

۴- پرش به مارک‌های بدون شماره

با استفاده از دکمه **Go To Next Marker** و **Go To Previous Marker** می‌توان به ترتیب به مارک‌های بعدی و قبلی در پنجره Monitor پرش نمود.

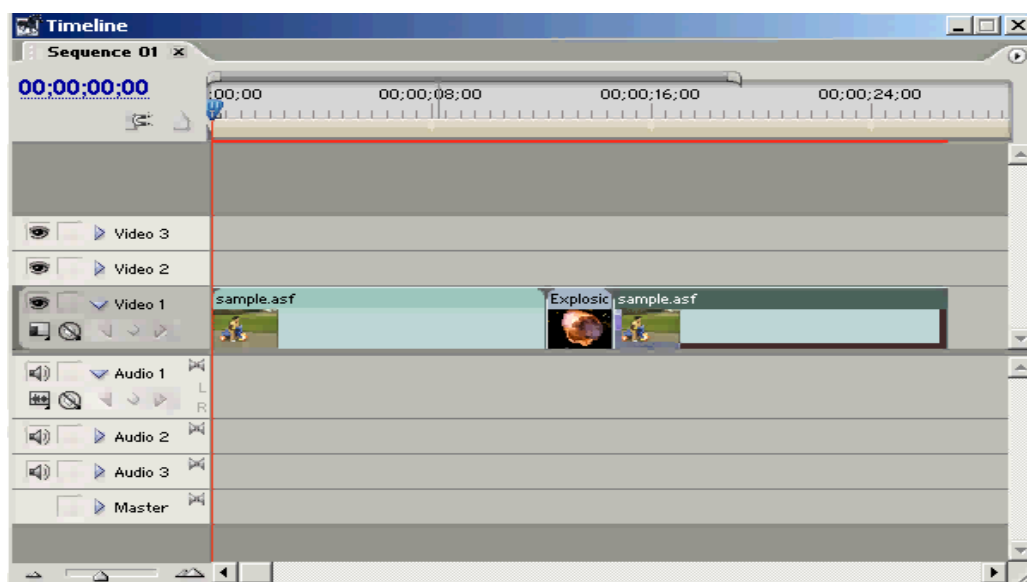
فصل پنجم:

۱- حذف فریم‌ها به روش Lifting

همانطور که مشاهده می‌کنید بخش Sequence پنجره Monitor فعال است و در آن یک رشته ویدیویی به طول ۲۶ ثانیه قرار دارد. برای آنکه ببینید این رشته ویدیویی شامل چند کلیپ متوالی می‌باشد پنجره Time Line را احضار می‌کنیم مشاهده می‌شود Sequence ویدیویی شامل سه کلیپ متوالی است می‌خواهیم بخشی از Sequence ویدیویی موجود را حذف کنیم بصورتی که یک فضای خالی به اندازه آن باقی بماند به این روش Lifting گفته می‌شود. در بخش Sequence پنجره Monitor لغزنده زمان را به ابتدای برش مورد نظر ببرید با کلیک دکمه **Set In Point** نقطه ورودی برش را مشخص کنید لغزنده زمان را به انتهای بخش مورد نظر برده و این بار با استفاده از دکمه **Set Out Point** نقطه خروج برش را مشخص می‌کند. دکمه **Lift** را جهت حذف برش تعیین شده کلیک نمایید اگر پنجره Time Line را احضار کنیم مشاهده می‌شود حذف فریم‌های مورد نظر انجام شده و جای برش به همان اندازه خالی باقی مانده است.



شکل ۱-۵



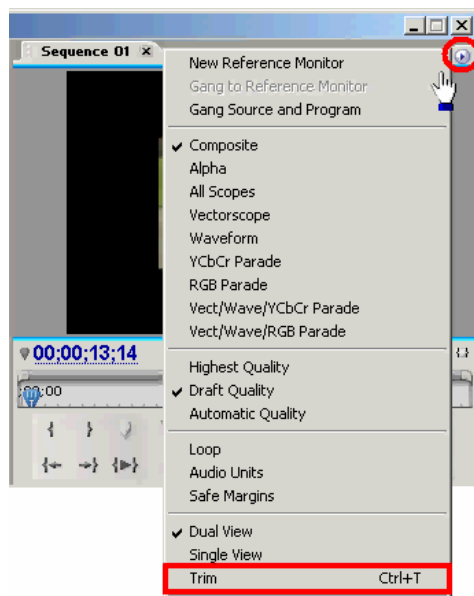
شکل ۲-۵

۲- حذف فریم‌ها به روش Extracting

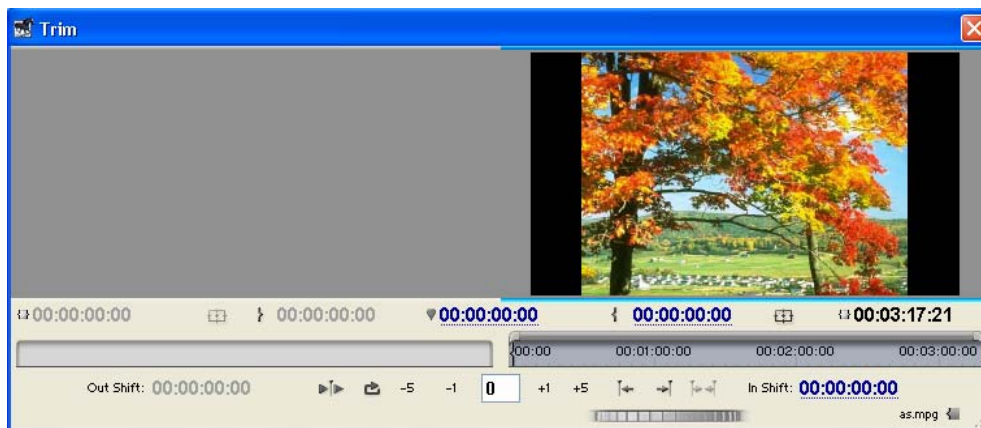
قصد داریم فریم‌هایی را از Sequence ویدیویی موجود در پنجره Monitor حذف کنیم بصورتیکه فضای خالی ایجاد شده از طریق جابجا شدن فریم‌های بعدی پر شود به این روش حذف Extracting گفته می‌شود. به این منظور در بخش Sequence پنجره Monitor از طریق کلیدهای **I** Set In Point و **O** Set Out Point محدوده مورد نظر از فریم‌ها را انتخاب می‌کنیم برای مشاهده محدوده انتخابی می‌توان آن را در پنجره Time Line روی محور زمان بارنگی تیره و روی ترک مورد نظر با خطوط آبی رنگ مشاهده کرد سپس در پنجره Sequence دکمه **E** Extracting را کلیک کنید با احضار پنجره Time Line مشاهده می‌شود فریم‌های محدوده مورد نظر حذف و فضای خالی ایجاد شده پر شده است.

۳- پنجره مونیتور - حالت نمایش Trim

حالت Trim یا پیرایش یکی دیگر از حالت‌های نمایشی پنجره Monitor می‌باشد که در آن می‌توان عمل حذف فریم‌های ناخواسته را به دقت انجام داد که از طریق روش‌های Lifting یا Extracting که در درس‌های قبل گفته شده به راحتی میسر نمی‌باشند. برای احضار پنجره Trim دکمه شکل مثلث سمت راست Segues را کلیک کرده و از زیر منوی آن بر روی Trim کلیک می‌کنید. در وضعیت Trim پنجره سمت چپ فریم یا فریم‌های سمت چپ نقطه ویرایش یا برش را نشان می‌دهد و پنجره سمت راست فریم‌های سمت راست را به نمایش می‌گذارد. برای پرش به نقاط ویرایشی Sequence ویدیویی از کلیدهای Go To Edit Point چپ و راست استفاده می‌شود. نقاط ویرایش یا Edit Point محلی است که دو کلیپ بر روی محور زمان در کنار یکدیگر قرار می‌گیرند البته لزومی ندارد هر دو کلیپ بر روی یک ترک قرار گرفته باشند بلکه مقصود نقطه‌ای بر روی محور زمان است که انتهای یک کلیپ را به ابتدای یک کلیپ دیگر متصل می‌کند. هنگامیکه حالت نمایش Trim را انتخاب می‌کنید خط ویرایش بطور اتوماتیک به نقطه ویرایش بعدی بر روی محور زمان منتقل می‌شود و کلیپ‌های مجاور آن نقطه در پنجره Monitor ظاهر می‌گردند.



شکل ۳-۵



شکل ۴-۵

۴- افزودن، حذف، تغییر نام سیکوانس

هم‌اکنون پنجره Time Line دارای یک Sequence یا رشته ویدیویی می‌باشد. برای افزودن یک رشته ویدیویی دیگر از منوی File گزینه New و سپس گزینه Sequence را انتخاب کنید. در پنجره New Sequence در کادر Name می‌توانید نام آن را تغییر دهید و در بخش Tracks تعداد ترک‌های ویدیویی و صوتی مورد نیاز در این Sequence ویدیویی تنظیم می‌گردد. بطور پیش فرض سه ترک ویدیویی و سه ترک صوتی از نوع Stereo پیش‌بینی شده است. می‌توانید ترک‌های دیگری از نوع Mono Fonic یا شش گانه موسوم به ۵ به ۱ را در نظر بگیرید. علاوه می‌توانید کانالهای صوتی دیگری معروف به Sub mix را که ماهیتاً مانند کانال صوتی Master می‌باشند جهت کنترل کیفیت صوتی ایجاد کنید با زدن دکمه Ok، Sequence ویدیویی جدید به برگ نشان بالای پنجره Time Line اضافه می‌شوند.

برای انتخاب Sequence ها در پنجره Time Line کافی است با ماوس روی برگ نشان آنها کلیک شود. برای حذف Sequence ها پنجره پروژه را احضار و پس از انتخاب نام Sequence دکمه Clear را پایین آن بفشارید. با استفاده از دکمه New Item این پنجره نیز می‌توان Sequence ها را ایجاد کرد.

