



# تقدیم به ساحت مقدس حضرت زهرا

که چشمهایم برای زیارت صبحش بیدارند.....

مجد رحیمی زمستان ۸۶

فهرست:

## Adobe Premiere 6.5

۲	مقدمه ای بر نرم افزار
۳	نگاهی مقدماتی بر نرم افزار
۸	عملیات های پیشرفته
۸	نوع سیستم پخش و ۷ مرحله عملیاتی
۱۵	نمایش فایل ها پنجره پروژه
۱۶	وارد کردن پروژه ذخیره شده
۱۷	اجرا کردن کلیپها در پنجره پروژه
۱۷	file > new
(۱۸_۲۳)	Bin-Storyboard-Title-Universal Counting Leader-Bars And Tone... ..
۲۳	پنجره ۶ timeline
۳۰	Motion setting
۳۲	Transparency setting
۳۶	پنجره های Navigator & history & Commands & Info
۳۶	ابزارهای Timeline Tools
۴۱	Video Effect
۴۳	Audio Effect
۴۴	Audio Mixer
۴۵	منابع

سلام دوست خوب من لطفا زود قضاوت نکن حداقل یک بار هم که شده این مجموعه رو بخون و در عمل بکار ببر بعدش میبینی که در اخر کار به چه زیبایی فیلمها و عکس های خانوادگی خودتون رو میکس میکنی اگر هم مشکلی داشتی میتونی با ایمیل با من ارتباط داشته باشی.. من ورژن بالاتر پریمیر رو هم تخصصی بلدم و در آینده سعی میکنم براتون تهیه کنم. (شما برای زمان حال خود برنامه ریزی کنید که در این صورت هم برای آینده وهم گذشته خود برنامه ریزی کردید)) خودم فقط دیوانگان هستند که به گذشته های خود می اندیشند ( ناپائون

# Adobe Premiere 6.5

## مقدمه بر نرم افزار:

یکی از محصولات بسیار جالب شرکت Adobe که محبوبیت زیادی در بین علاقه مندان تدوین فیلم پیدا کرده است برنامه Adobe premiere می باشد. توسط این برنامه تنها با کمی ممارست و پشتکار سادگی می توانید فیلم های خانوادگی خود را بطور زیبایی تدوین نمایید.

## نرخ فریم ها

نرخ فریم تصویر برداری؛ تعداد تصاویری است که در یک ثانیه ظاهر می شود و در نتیجه این

تصور را به وجود می آورد که موضوعات بر روی صفحه حرکت می کنند.

نرخ فریم معمولاً به اختصار (fps (frames per second فریم در ثانیه گفته می شود.

استاندارد	نرخ فریم
NTSC	29/99fps
PAL	25fps

در تصویربرداری PAL فریم ها از 00 تا 24 شمارش می شوند چون نرخ فریم PAL

برابر 25fps است ولی در تصویربرداری NTSC فریم ها از 00 تا 97/29 شمارش می شوند.

استانداردهای پخش فیلم ها

، PAL ، NTSC. این واژه ها درحقیقت

استانداردهای پخش فیلم ها در کشورها و قاره های مختلف می باشند. برای این که شما بتوانید در همه این سیستم ها فیلم تولیدی خود را به نمایش بگذارید باید با آنها آشنا باشید.

\* استاندارد (National Television Standards Committee) NTSC

این استاندارد پخش بیشتر در کشورهای آمریکای شمالی و آسیای جنوب شرقی مثل ژاپن و چین استفاده می گردد. و کشورهای اروپایی.

## \* استاندارد PAL

(Phase Alternating Line) این استاندارد اکثراً در کشورهای ، استرالیا و آمریکای جنوبی می گردد. و همچنین در ایران.

### نگاهی مقدماتی بر نرم افزار

برای باز نمودن این برنامه کافی است بر روی آیکون مربوط به این برنامه دوبار کلیک نمایید تا بعد از چند لحظه برنامه پریمیر فعال گردد. بعد از چند لحظه کادر محاوره ای Initial Workspace در روی صفحه نمایش ظاهر می گردد (اولین بار که محیط برنامه باز میشود). از بین دو حالت Editing A/B و Single-Track شما می توانید شکل و حالت فضایی کاری خود را انتخاب کنید. این کار را نیز می توانید در منوی window و زیر منوی Workspace انجام دهید.

اگر شما فردی مبتدی در کار با پریمیر هستید بهتر است گزینه Select A/B Editing را انتخاب نموده و اگر قبلاً تجربه کار با برنامه پریمیر را دارید گزینه Select Single - Track Editing را انتخاب کنید.

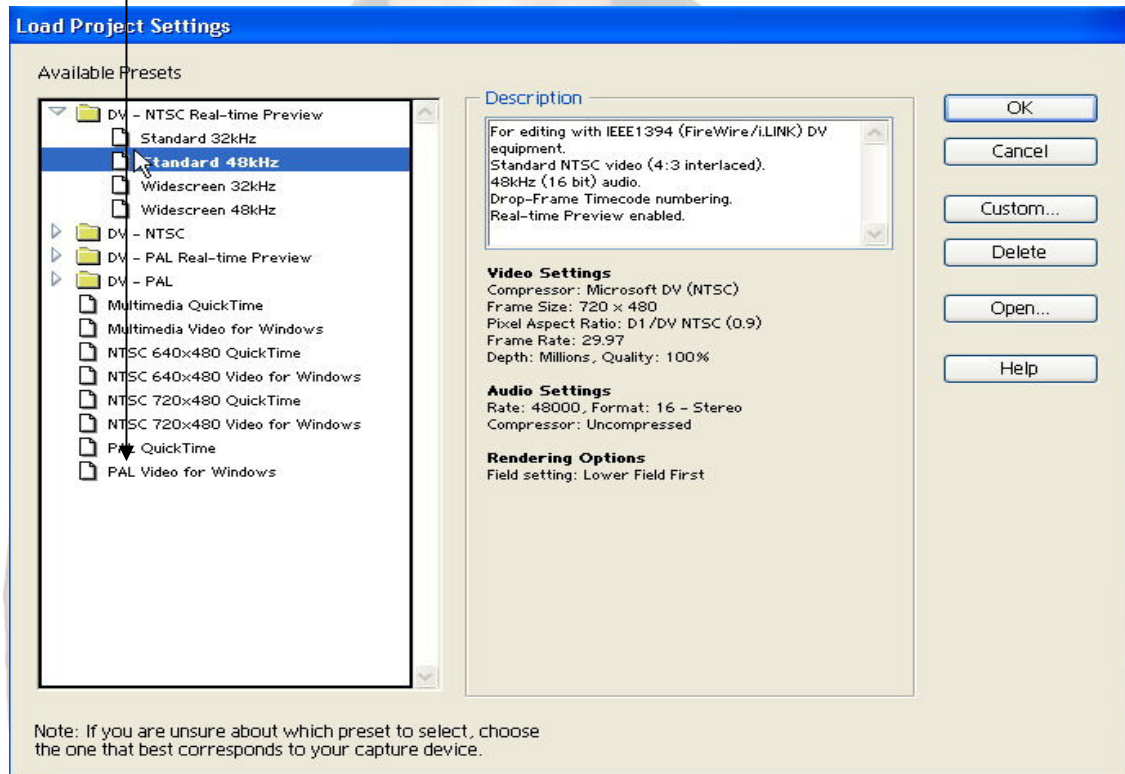
با انتخاب نوع فضایی کار، کادر محاوره ای Load Project Settings در روی صفحه نمایش ظاهر می گردد.

در این کادر محاوره ای شما می توانید تنظیماتی را برای برنامه پریمیر تعریف نمایید. این تنظیمات شامل:

انتخاب نوع سیستم پخش، انتخاب نوع ورودی فیلم، وضعیت صدا و... می باشد.



برای انتخاب نوع سیستم پخش شما می‌توانید گزینه **pal video for windows** را انتخاب کنید. بعد از انجام تنظیمات لازم در کادر، کادر محاوره ای **Load Project Settings** بر روی کلید **OK** کلیک نمایید.



بعد از انتخاب **OK** پنجره برنامه پرمیر بر روی صفحه نمایش ظاهر می‌گردد. به طور معمول ما در پنجره اصلی برنامه پرمیر با سه پنجره اصلی روبه‌رو هستیم که عبارتند از:

پنجره **Project**

پنجره **Monitor**

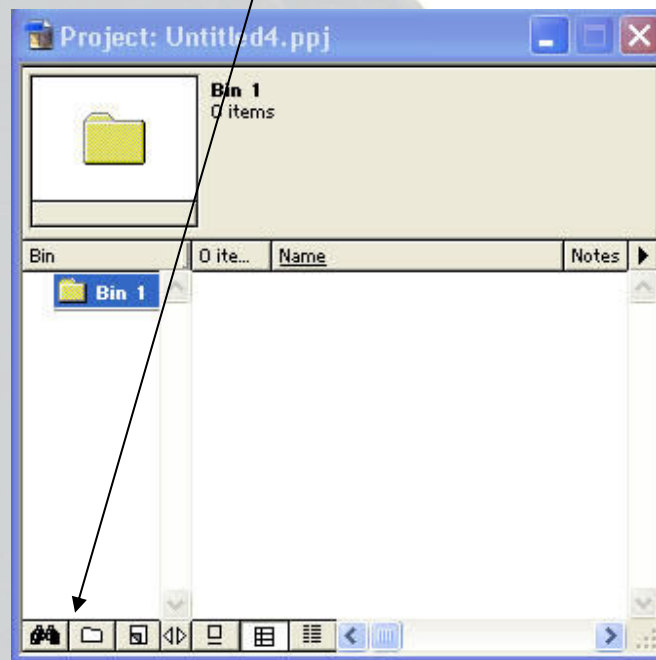
پنجره **Time Line**

پنجره **Project**

**پنجره Project** در واقع دروازه ای برای ورود فایل‌های صوتی، تصویری و فیلم از منابع مختلف می باشد.

به وسیله این پنجره شما می توانید فایل‌های مختلف موجود را دسته بندی کرده و به نحوه احسن از آن استفاده نمایید. در پنجره **Project** شما با ایجاد **Bin** (صندوق) می توانید به مدیریت فایل‌های خود شکل بهتری ببخشید.

برای ایجاد **Bin** کافی است گزینه **Bin** را از زیر منوی **New** در منوی **File** انتخاب کرده و اسمی را برای **Bin** تعیین نمایید. و در اینجا می توانید فایل‌های خود را بر حسب نوع پسوند آنها را تفکیک کنید. از اینجا هم میشه درست کرد:



### پنجره Monitor چیست؟

برای مشاهده پیشرفت کار یک پروژه کاری در برنامه پریمیر شما نیاز پنجره ای به نام پنجره **Monitor** دارید. توسط این پنجره می توانید به صورت دقیق بر رشد روند کار تسلط داشته باشید.

پنجره **Monitor** دارای دو نما به شرط زیر می باشد:

\* **نمای Source:**

(که عموماً در سمت چپ پنجره **Monitor** می باشد): شما در این نما می توانید نمایی از کلیپ مبدأ را مشاهده کنید. برای مشاهده یک کلیپ شما کافی است که در پنجره **Project** کلیک نموده و آن را به داخل نمای **Source** بکشید.

\* **نمای Program:**

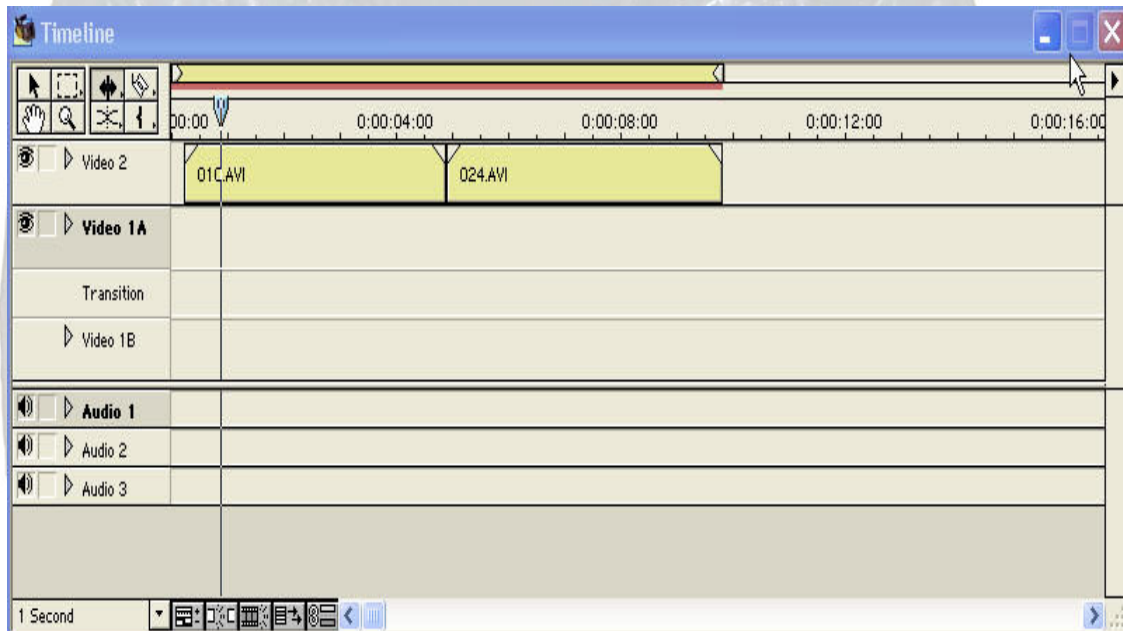
شما در این نما می توانید کلیپ های موجود در پنجره **TimeLine** را مشاهده کنید. نکته: برای مشاهده کلیپ منبع و یا کلیپ های موجود در پنجره **Project** در پنجره **Monitor** کافی است بر روی کلید **Play** کلیک کنید. نکته: در صورتی که پنجره **Monitor** را در پنجره اصلی برنامه پرمیر مشاهده نمودید کافی است گزینه **Monitor** را از زیر منوی **Window** کلیک نمایید.



پنجره **TimeLine** چیست؟

برای ساخت یک پروژه تدوین شما باید کلیپهای صوتی و تصویری را از پنجره **Project** به پنجره **TimeLine** وارد نمود.  
پنجره **TimeLine** در حقیقت جایی است که شما می توانید روی کلیپهای خود کارهایی از قبیل اضافه کردن، کپی کردن، جابجایی و تنظیم مدت زمان پخش فیلم را تنظیم نمایید.  
در پنجره **TimeLine** شما با دو نوع تراک روبه رو هستید که عبارتند از تراکهای تصویری و تراکهای صوتی. در برنامه پریمیر شما حداکثر 99 تراک صوتی و 99 تراک می توانید داشته باشید.

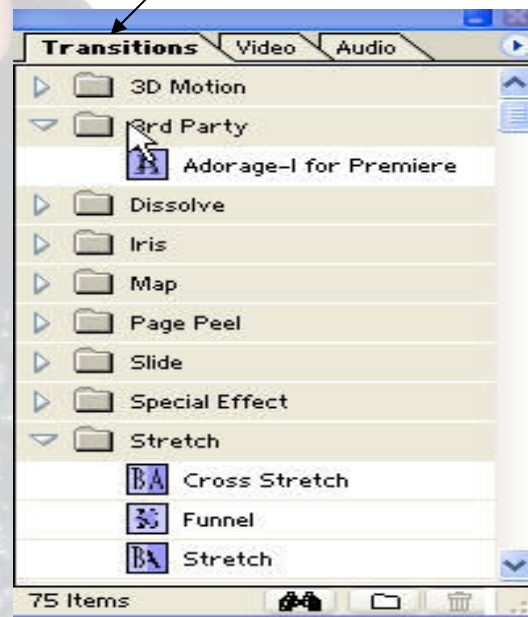
نکته: در صورتی که پنجره **TimeLine** در پنجره اصلی برنامه پریمیر باز نبود کافی است گزینه **TimeLine** را زیر منوی **Window** انتخاب کنید.



## Transitions چیست؟

تبدیل یک صحنه به صحنه بعدی و یا یک کلیپ به کلیپ بعدی را **Transitions** (تحول) گویند،  
**Transitions** ها بیشترین کاربرد را برای شما خواهند داشت.

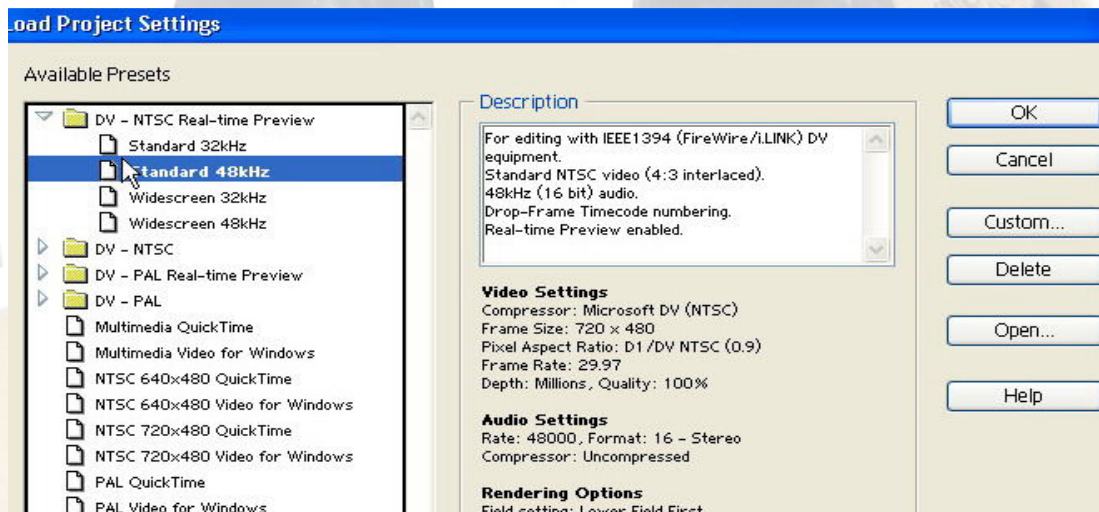
برنامه پریمیر امکانات وسیعی را برای اعمال این افکت در اختیار شما قرار می دهد. شما برای استفاده از **Transitions** ها ابتدا باید پالت آنرا با انتخاب دستور **Show Transitions Window** از زیر منوی انتخاب نمایید. (بعدا کامل به ان می پردازیم)



## عملیات های پیشرفته

### نوع سیستم پخش و ۷ مرحله عملیاتی

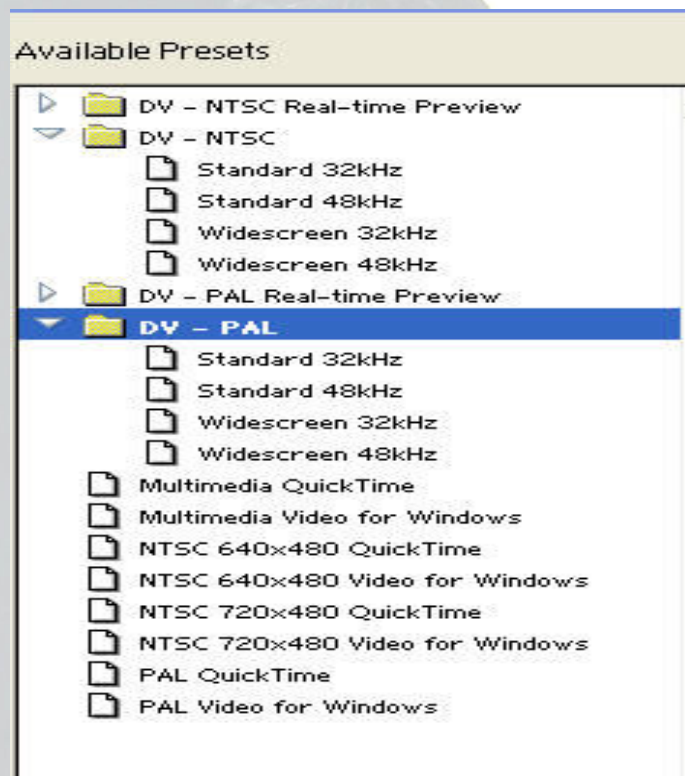
۱. روی آیکون برنامه پریمیر در روی میزکار یا منوی Start کلیک کنید تا برنامه پریمیر فعال گردد. پس از چند لحظه پنجره **Load Project Setting** در روی صفحه نمایش ظاهر می گردد. توسط این پنجره شما می توانید نوع منبعی که می خواهید جهت کار در پریمیر استفاده کنید را مشخص کنید در این پنجره شما باید نوع منبع مورد استفاده را معین کنید. در پنجره فوق در قسمت **Available Presets** شما می توانید شش منبع را به شرح زیر انتخاب کنید:





**منبع DV-NTSC:** این منبع برای استفاده از تصاویر دوربین های فیلمبرداری دیجیتالی استفاده می شود. که از فرمت پخش NTSC استفاده می نمایند.

**منبع DV-PAL:** این منبع نیز برای استفاده از تصاویر دوربین های فیلمبرداری دیجیتالی استفاده می شود که از فرمت پخش PAL استفاده می نمایند.



**منبع Multimedia:** این منبع برای استفاده از تصاویر CD-ROM و یا اینترنت به کار برده می شود.

**منبع NTSC 480\* 640:** این منبع برای استفاده از تصاویر دیجیتال استفاده می گردد.

**منبع NTSC 480\* 720:** این منبع برای استفاده از تصاویر آنالوگ استفاده می شود.

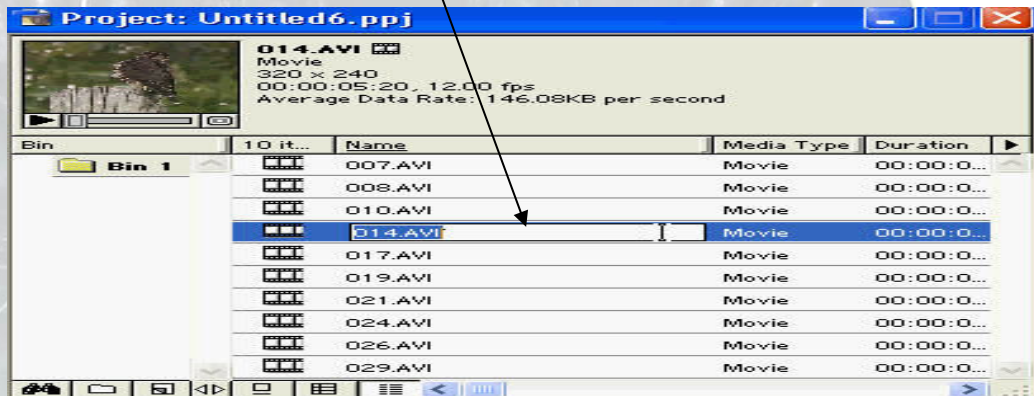
**منبع PAL Video For Windows یا PAL QUICKTIME:** این منبع برای تصاویر که با فرمت MPEG یا AVI می باشد استفاده می شود.

بعد از انتخاب نوع منبع در کادر متاوریه ای فوق بروی کلید OK کلیک کنید.

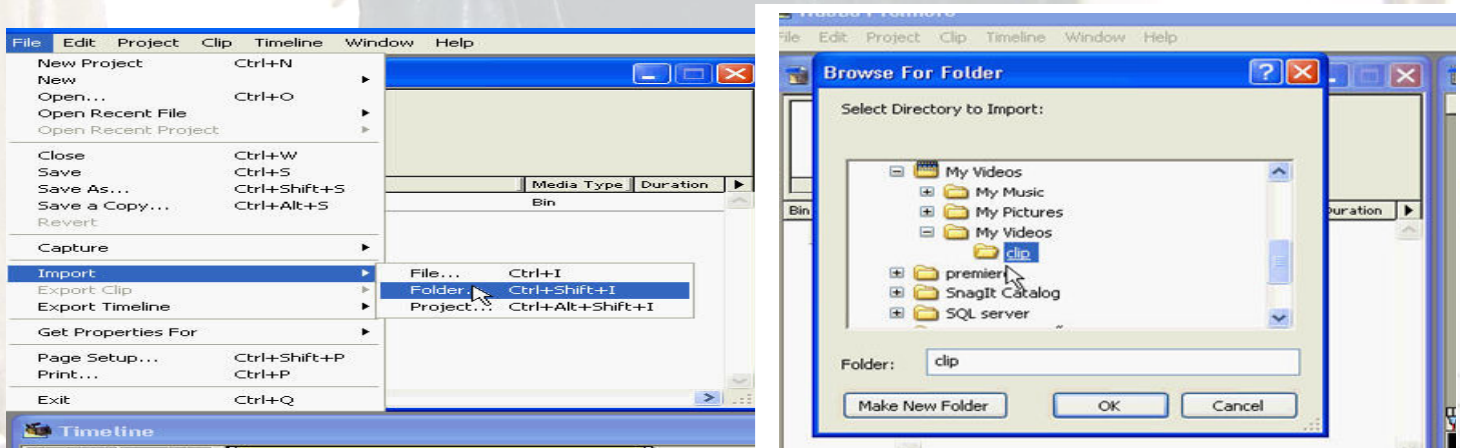
۲. بعد از انتخاب نوع منبع در کادر محاوره ای فوق بروی کلید OK کلیک کنید.  
بعد از اعمال تنظیمات مورد نظران در کادر محاوره ای Load project setting پنجره اصلی برنامه پریمیر و در روی صفحه نمایش ظاهر می گردد.

### وارد کردن کلیپ ها از منبع مورد نظر

گزینه File را از زیر منوی Import در منوی File انتخاب کرده و در پنجره ظاهر شده فایل دلخواه را انتخاب نمایید. یا می توانیم برای در قسمت پنجره پروژه dbclick کنیم. برای وارد کردن چندین کلیپ به صورت همزمان شما می توانید از کلید Shift برای این منظور استفاده کنید. (اگر فایلی را از منوی فایل >open file کنید در پنجره پلیر باز میشود و اگر خواستیم میتوانیم آن فایل را با قرار دادن موس در داخل پنجره آن را وارد نوار کنیم اگر هم نخواستیم ضربدر را میزنیم (فرصتی برای چک کردن فایلی را که میخواهیم وارد کنیم به ما میدهد)) با این کار فایل یا فایلهاي انتخابی تان در پنجره project ظاهر می گردد. این پنجره تمام فایلهاي وارد شده را لیست کرده و نام، نوع و مدت زمان پخش فایل مربوطه را نمایش می دهد. شما در این پنجره می توانید توضیحات دیگری را نیز به نام فایل اضافه کنید. برای این کار باید روی فایل مورد نظر کلیک راست کنید تا حالت rename ایجاد شود.



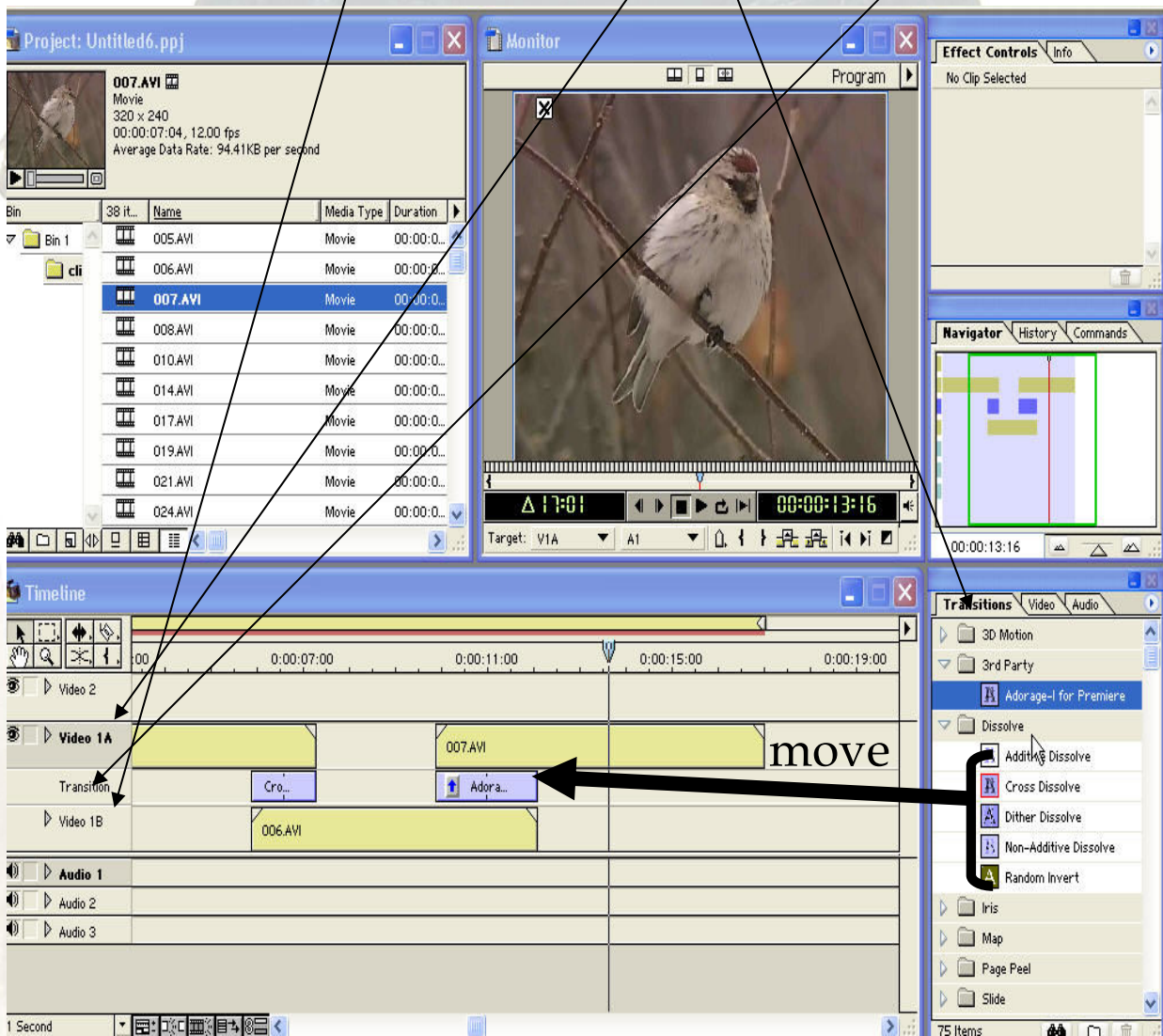
۳. در پریمیر این امکان وجود دارد که یک پوشه را که حاوی فایل است را وارد پنجره پروژه کنیم گزینه Folder را از زیر منوی Import در منوی File انتخاب کرده و در پنجره ظاهر شده پوشه حاوی فایل خود را انتخاب کنید.



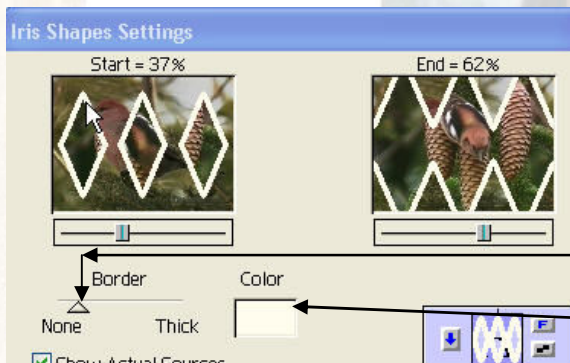
۴. و اما اضافه کردن کلیپها و افزودن یک Transitions به آن در قسمت timeline مثال:

ابتدا یک کلیپ را در قسمت video1a و یک کلیپ دیگر را در video 1b دوباره یک کلیپ دیگری را در قسمت video 1a قرار می دهیم .یا اگر می خواهیم رو یک کلیپ Transitions اعمال کنیم همان کلیپ را به قسمتهای مختلف تقسیم میکنیم و بین آنها Transitions می گذاریم. Transitions ها در گوشه پایینی سمت راست قرار دارند پریمیر من (۶,۵) ۷۵ Transitions دارد (میشه بهش اضافه کرد).

به شکل زیر توجه کنید



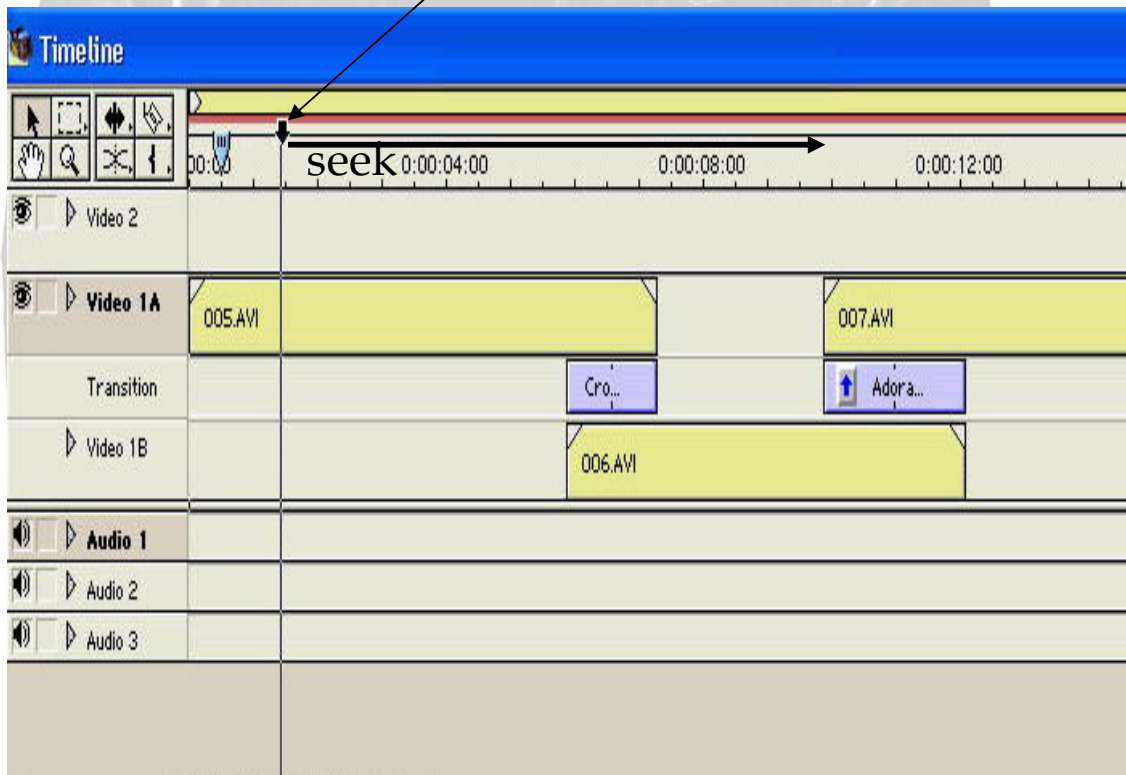
وقتی ما **Transitions** را بین تصاویر قرار دادیم میتوانیم رو آن **dbclick** کنیم .  
تا اگر تنظیمات بیشتری داشت از آن استفاده کنیم به شکل نگاه کنید:  
**show..** اگر فعال نباشد نمیتوانیم دو تصویر را ببینیم.  
**Custom** هم برای تنظیمات اضافه است.



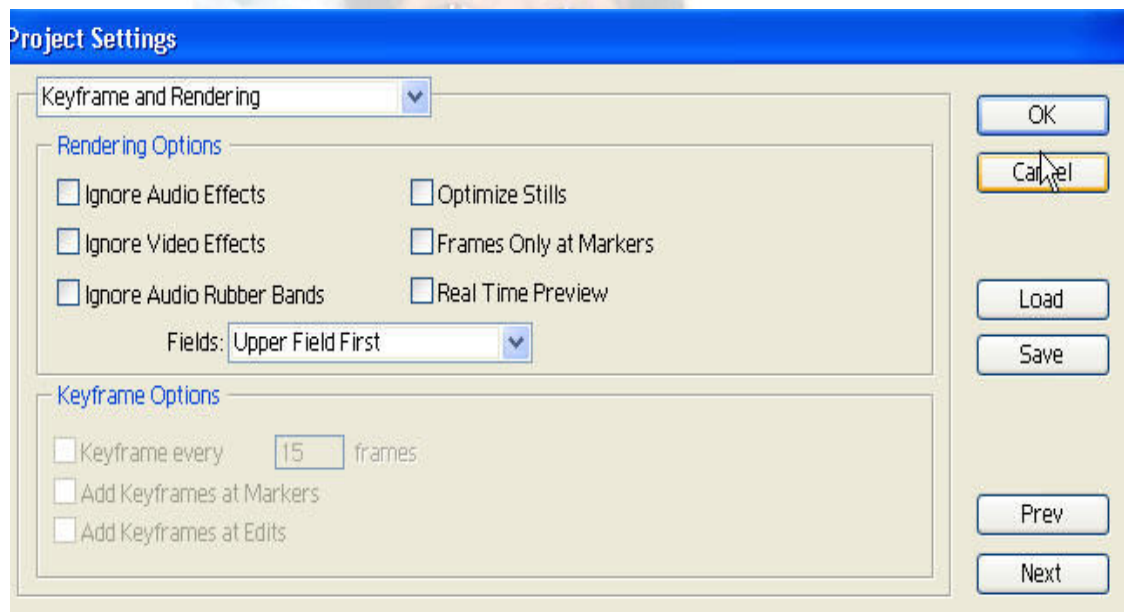
مرزی که این **trans...** می خواهد در آنجا قرار گیرد  
(مرز بین ۲ تصویر ) می تواند رنگی قرار بگیرد و عرض  
انرا هم میتوان با **border** اضافه یا کم کرد.

**Color** برای انتخاب رنگ بین مرز ۲ تصویر.

حالا برای اینکه پروژمونو نگاه کنیم باید کلید **alt** رو نگه داریم و موس را روی خط  
**Play** تایم لاین نگاه داریم تا موس یک حالت فلش سیاه بخودش بگیرد و با حرکت روی  
پروژه میتونیم پروژ رو نگاه کنیم:::

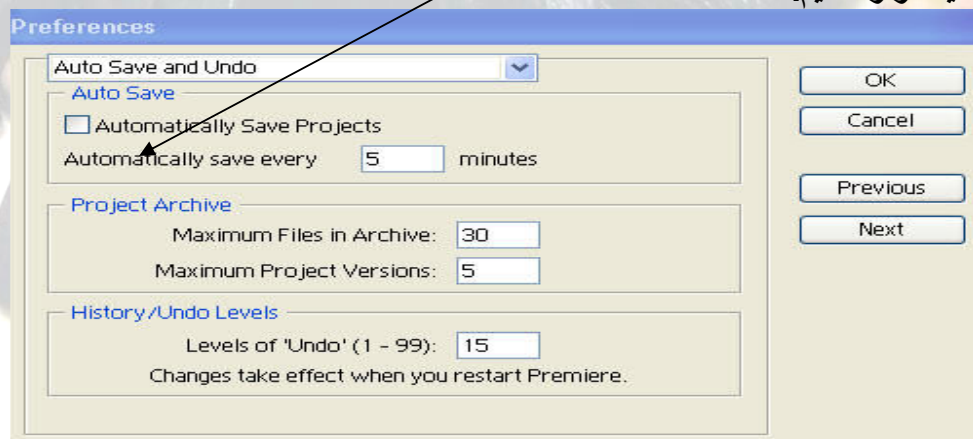


یا یک روش دیگه که به نظر من این روش بهتره حالت فشردن کلید **enter** ولی ما اگر الان  
اینتر کنیم پرمیر از پروژه خروجی میگیره یعنی **render** میکنه کهما باید برای اینکه پرمیر  
**render** نکنه باید این اعمال رو انجام بدیم: باید گزینه **keyfram and rendering** را  
از زیر منوی **project setting** آزمونی **project** را انتخاب کنیم تا پنجره زیر باز شود:



و شما باید در این پنجره تیک مربوط گزینه **real time preview** را فعال کنید  
حالا میتوانید با فشردن کلید **enter** از ابتدا کلیپ خود را به صورت پیش نمایش ببینید.  
۶. برای ذخیره سازی پروژه از منوی فایل **save as** را انتخاب کنید و برای پروژه

خود نامی انتخاب کنید و **save** را کلیک کنید (**name.ppi**)  
برای ذخیره سازی خودکار پروژه باید این مسیر را انتخاب کنیم  
**Edit>preferences>autoSave and undo** و در پنجره زیر تیک  
**Automatically save projects** را فعال کرده و در قسمت **minutes** عددی را به  
دقیقه وارد کنیم.



برای ذخیره سازی **workspace** هم باید از گزینه  
**windows>workspace>SaveWorkspace..** را انتخاب کنید .

۷. خروجی گرفتن از پروژه یا یک فایل به خصوص (export) یا پنجره تایم لاین ابتدا اینو باید بگم که پریمیر از فایل خود با پسوند **avi,mpge** ... خروجی میگیره برای خروجی گرفتن از یک فایل که توی پنجره تایم لاین است ابتدا روی ان کلیک میکنیم و بعد از منوی **file>export clip>move or audio** انتخاب کنیم که خروجیش **Avi** هستش. (وقتی این مسیر را انتخاب کردیم مینوانی با انتخاب گزینه **setting** تنظیمات بیشتری را انجام دهیم : مثلاً اگر یکی از گزینه های **Export video || audio** غیر فعال شود یا صدا یا تصویر در خروجی حذف میشن در قسمت **file type** هم میتوانیم پسوند رو تغییر بدیم.)

### Special processing:

این گزینه را میتوان از پنجره **export movie setting**

در این مسیر: **File>timeline>settings** انتخاب کرد.

گزینه **special proc...** در گوشه جنرال وجود دارد بعد از انتخاب

در در پنجره ای که باز شد گزینه **modify** را کلیک کنید که با این

انتخاب پنجره زیر باز میشود:

در این پنجره می توان ۴ نقطه وجود دارد که می توان

با انها موقعیت خروجی فیلم را تعیین کرد و بعد از ان باید **scale to..**

و **better Res...** و **Deinterlace** را فعال کنیم

تا فیلم با همان تنظیم کلیپ قبلی باشد.

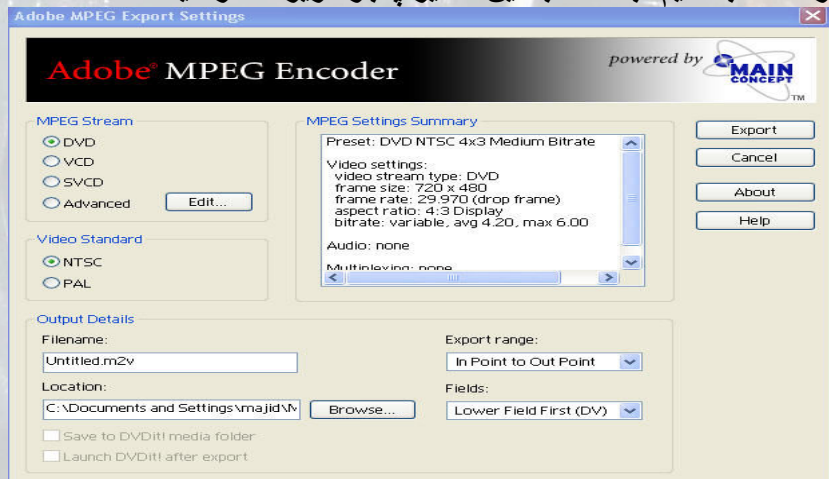
قسمت **noise red..** هم برای تنظیم نویز است.

**Gamma** : برای تنظیم روشنای رنگ است.

اما برای خروجی با پسوند **mpge** باید این مسیرو بریم

**file>export clip || timeline>adobe mpge encoder**

را انتخاب کنیم. با انتخاب این مسیر پنجره زیر ظاهر میشه::



در این پنجره :

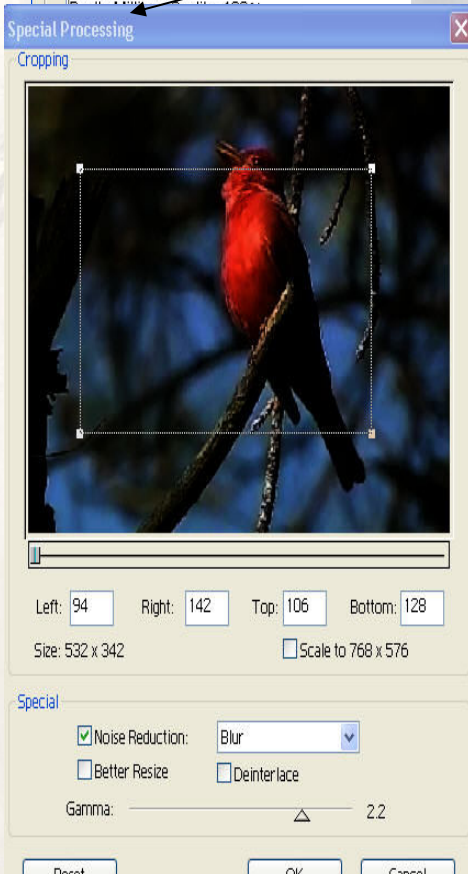
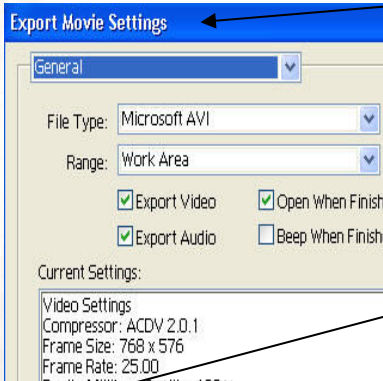
**video standard: ۱**

نوع استاندارد خود را تعیین میکنیم مثلاً **pal**

**mpge stream: ۲**

که ۴ حالت داره مثلاً **Vcd** گزینه **edit** هم برای ویرایش خروجی فایلمون هست

مثلاً **video bitrate** و **video encoder quality** (نرخ بیت)(کیفیت)



۳: و در قسمت **location** هم باید مسیر رو مشخص کنیم.

۴: و در اخر هم کلید **export** را فشار دهیم.

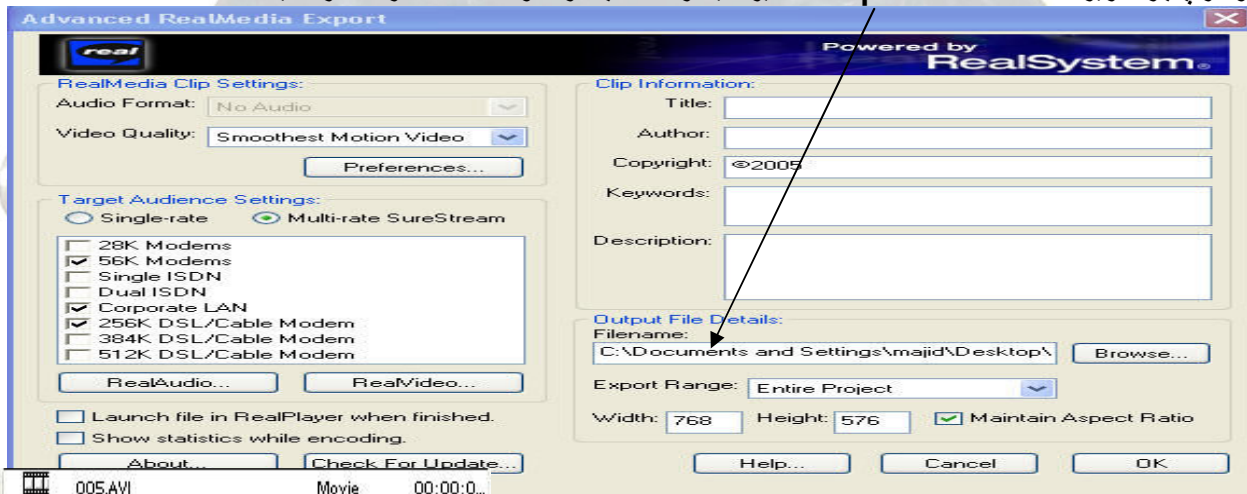
نکته:

اینا همه (یعنی مرحله ۷) برای وقتی هستش که ما فقط یک کلیپ رو از تایم لاین می خواهیم حالا اگه بخوایم از کل پروژمون خروجی بگیریم باید همه این مراحل رو از گزینه **>Export timeline** کنیم.

پسوند **rm**: یکی از خروجی های دیگر در این برنامه پسوند **rm** هست که یکی از پسوند های کم حجم هستش: برای این کار مسیر زیر رو انتخاب کنید:

**file>export clip>advanced realmedia export..**

و در پنجره زیر **output file Details** مسیر فایل را انتخاب کرده و دکمه **ok** را فشار دهید:



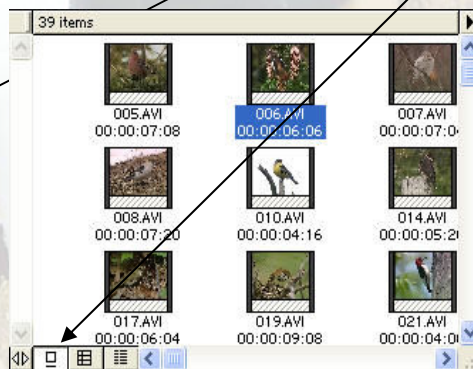
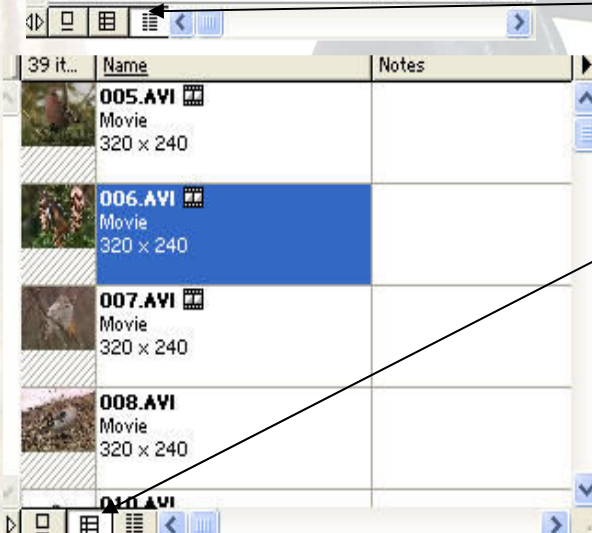
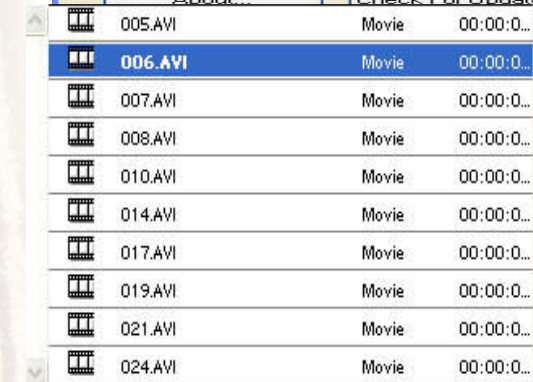
## نمایش فایل ها پنجره پروژه

نمایش فایل ها در پنجره پروژه ۳ حالت داره

۱: **list view** حالت نمایش.

۲: **thumbnail view** حالت نمایش.

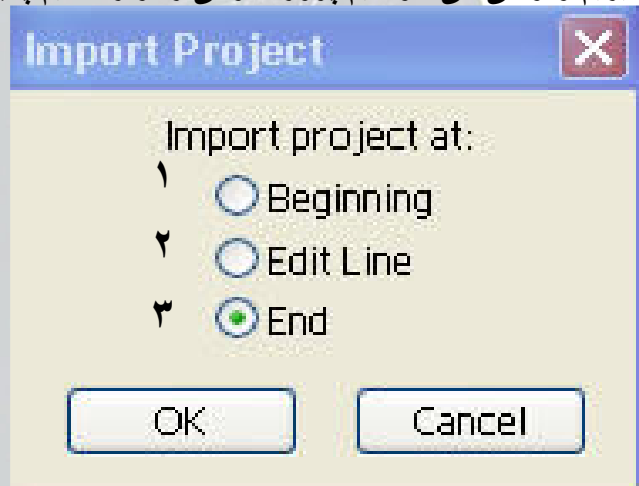
۳: **icon view** حالت نمایش.



## وارد کردن پروژه ذخیره شده

پریمر را دوباره راه اندازی میکنم و در پنجره **load project setting** گزینه **open** را انتخاب می کنیم و پروژه را انتخاب و کلید **open** را میزنیم.  
یا می توانیم از گزینه **file** زیر منوی **import** گزینه **project** را انتخاب کنیم.  
مثلاً:

ما یک را پروژه می خواهیم به پروژه ای که الان داریم اضافه کنیم . باز همون مسیر رو میریم و وقتی می خواهیم پروژه دومی را وارد کنیم پنجره زیر ظاهر میشه::



- این پنجره ۳ گزینه داره :
- ۱: میگه پروژه جدید به اول این پروژه اضافه بشه.
  - ۲: ..... هر کجا که خط کنترل قرار دارد.
  - ۳: ..... به آخر پروژه اضافه بشه.

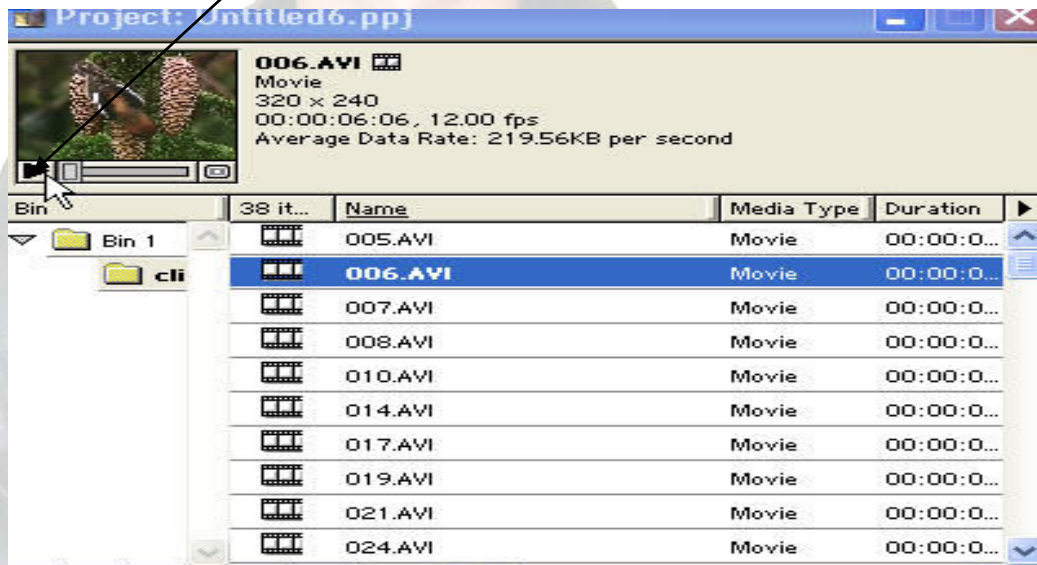
یک روش دیگر برای وارد کردن پروژه های که قبلاً روی ان کار کرده بودیم برای انتخاب ان باید مسیر زیر را انتخاب کنیم:

پروژه مورد نظر > **File > open recent project**

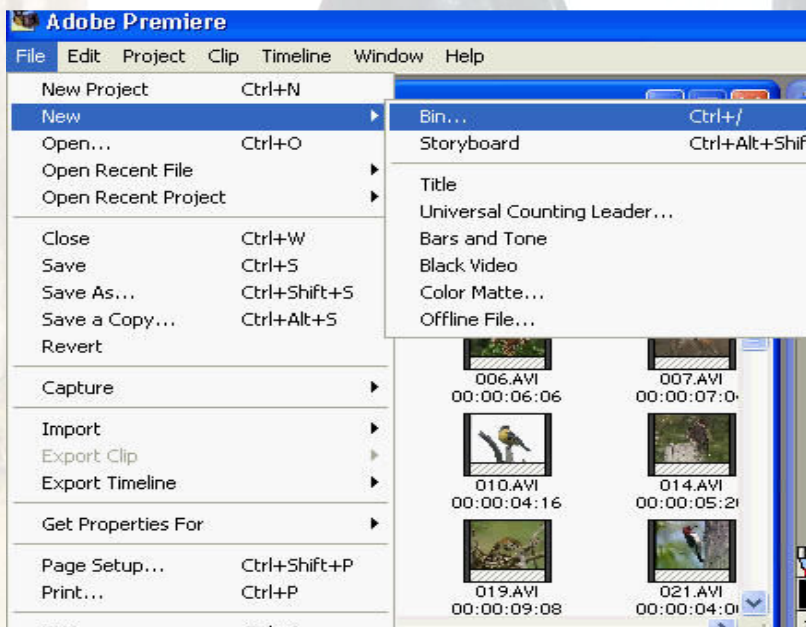
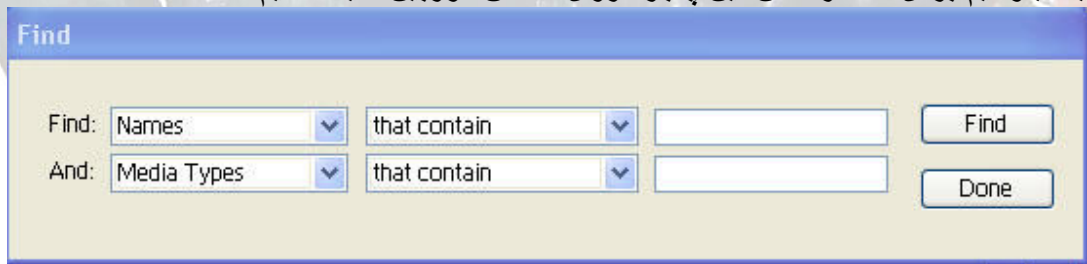


### اجرا کردن کلیپها در پنجره پروژه

برای این کار کلیپ خود را انتخاب کرده و در مانیتور کوچک در خود پنجره پروژه آن را **play** کنید ::: یا روی فایل منو **dbclick** کنیم و در مانیتور باز شده **play** کنیم. یا در محیط کاری **Single - Track Editing** کلیپ خود را در پنجره **source** اجرا کنیم.



برای پیدا کردن یک کلیپ در پروژه می توانیم روی منطقه خالی پروژه کلیک راست کرده و گزینه **find** را انتخاب و نام فایل را وارد کرده و دکمه **find** را فشار دهیم : یا میتوانیم برای ظاهر شدن این پنجره روی عکس دوربین کلیک کنیم.



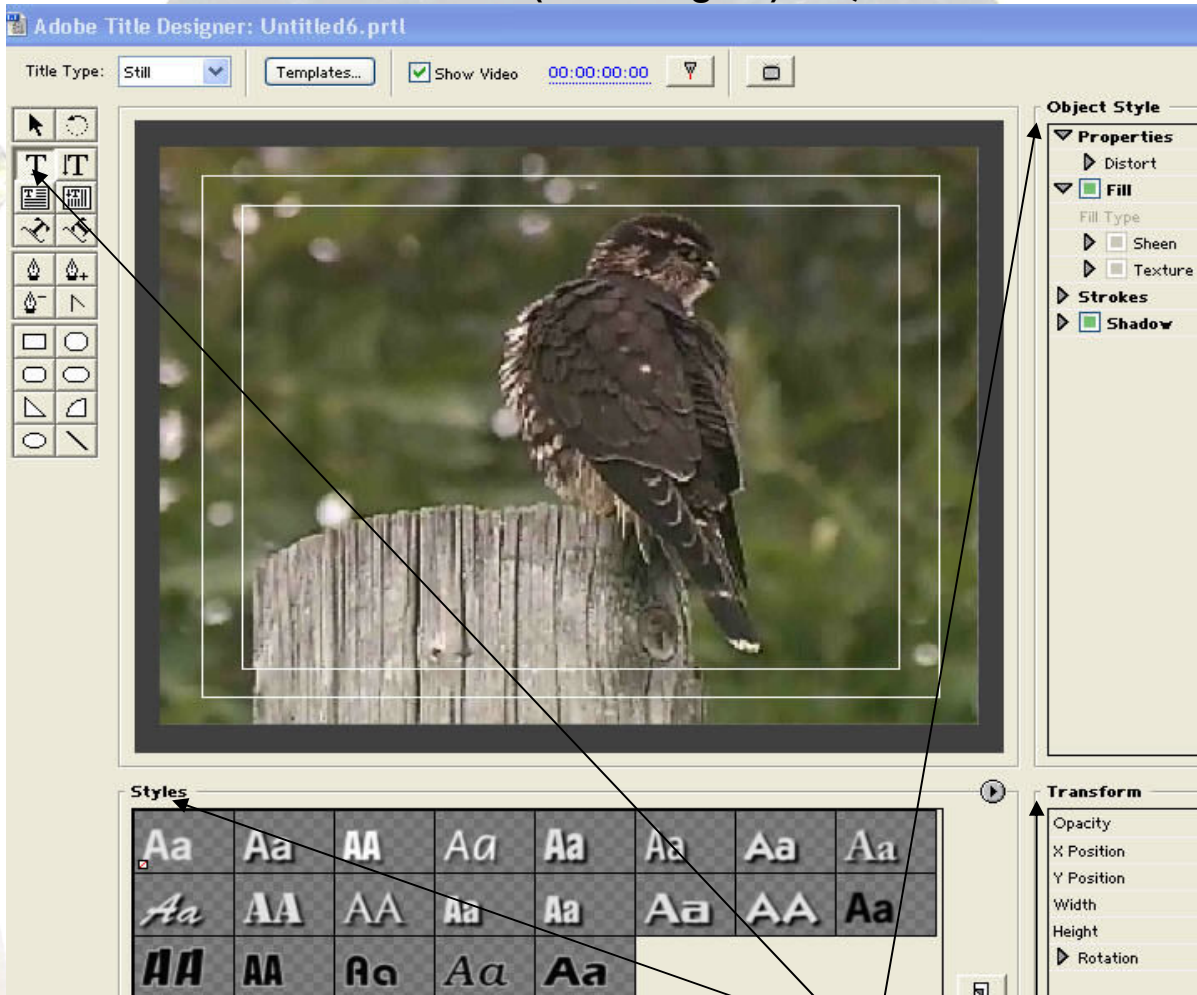
**file > new**

در این مسیر ۸ گزینه وجود دارد که ما به آنها می پردازیم:

این گزینه قبلاً توضیح داده شد (به تعداد دلخواه میتوانیم پوشه ایجاد کنیم و فایلها را تفکیک کنیم)

**Storyboard:** با انتخاب این گزینه پنجره ای باز می شود که ما میتوانیم فایلهای را که با پوشه وارد کرده بودیم داخل آن قرار بدهیم.

**Title:** برای نوشتن متن : پنجره (title designer)

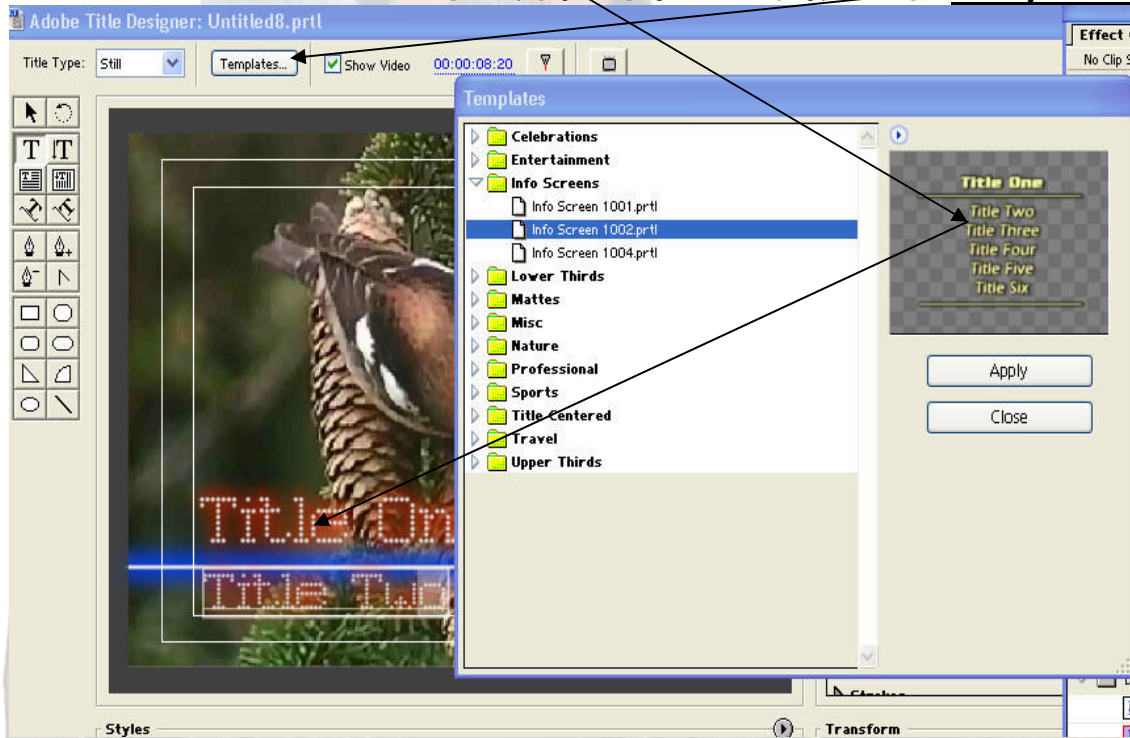


برای تایپ کردن روی شی (T) کلیک کرده و روی پنجره بکشید و متن را در آنجا وارد کنید.

**Styles:** متن را انتخاب کنید و در این قسمت سبکهای پیش فرض را می توانید انتخاب کنید:

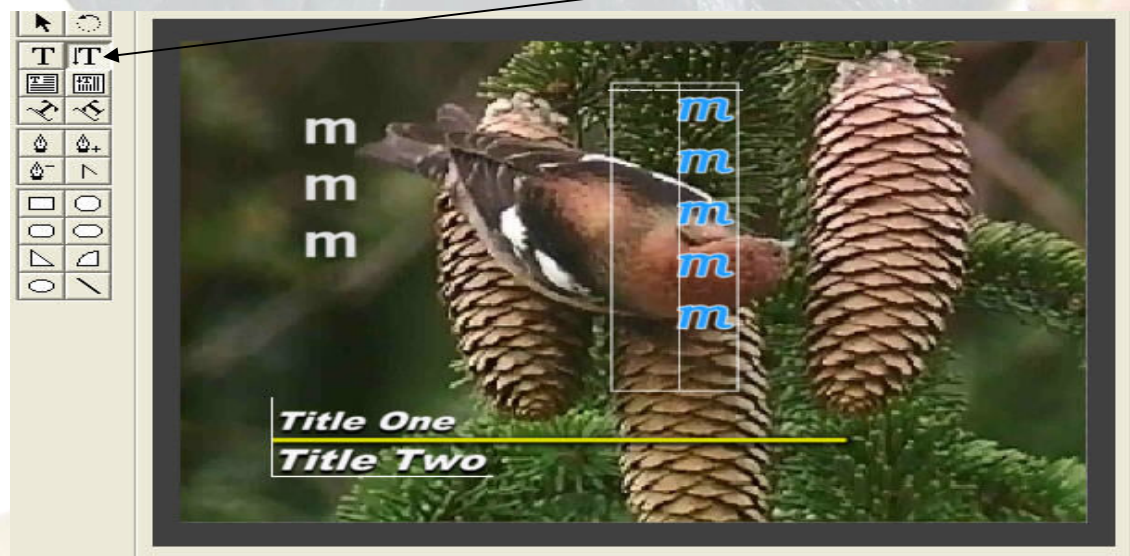
**Object styles & transform:** در این قسمتها می توانیم خاصیتهای متن خود را تغییر

دهیم: مثل: size, color, rotation: ,,,,  
برای نمایش متن روی فیلم روی متن باید **show video** را فعال کنیم. (بغل دکمه **Template** قرار دارد)  
**Templates** این دکمه برای اضافه کردن الگوی به متن است:

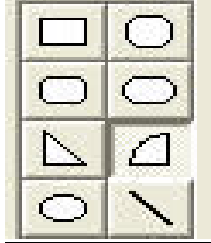


الگوی خود را انتخاب و **apply** کنید.  
مثلا: **Lower Thirds** و یا **Professional** ووووو...

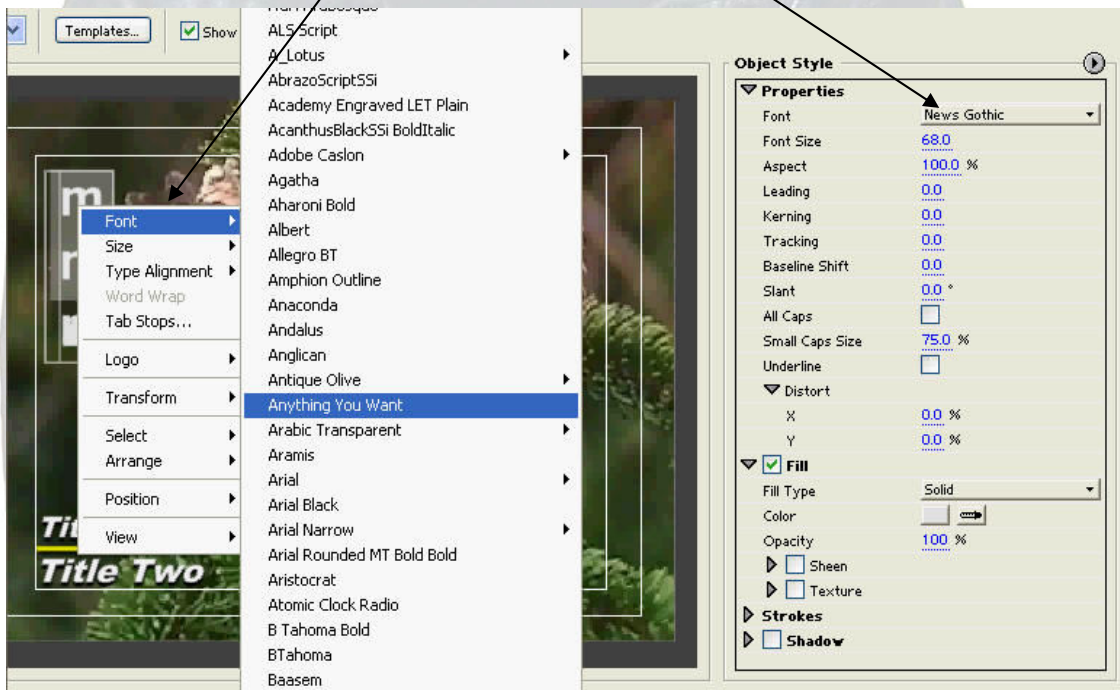
برای ایجاد متن افقی: به شکل نگاه کنید:



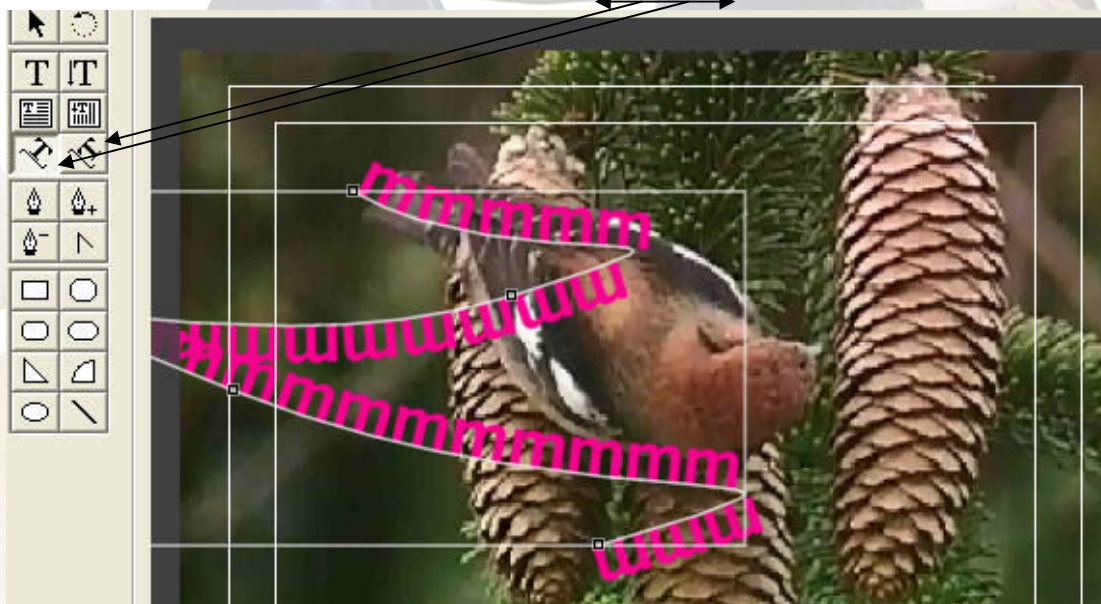
برای ترسیم اشکال هم میتوان از این ابزار استفاده کرد:



برای انتخاب **font** : می توان متن را انتخاب کرده و کلیک راست و فونت مورد نظر را انتخاب نمود و یا در قسمت **object style** این کار را انجام داد:



برای ایجاد متن در هم نیز میتوان از این گزینه ها استفاده کرد: چند سطری افقی و عمودی

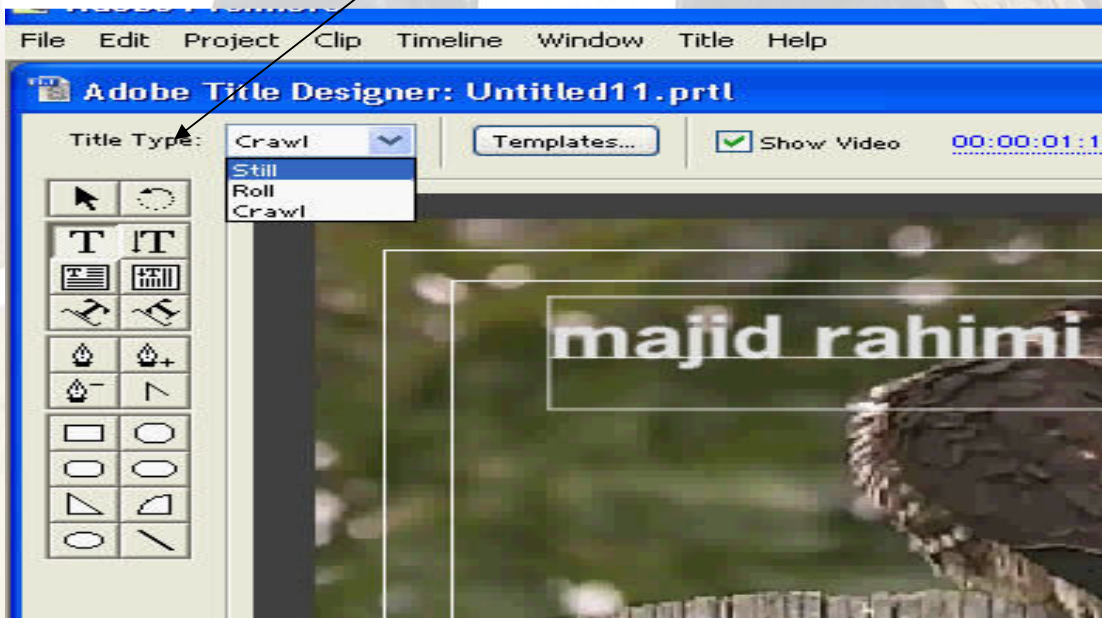


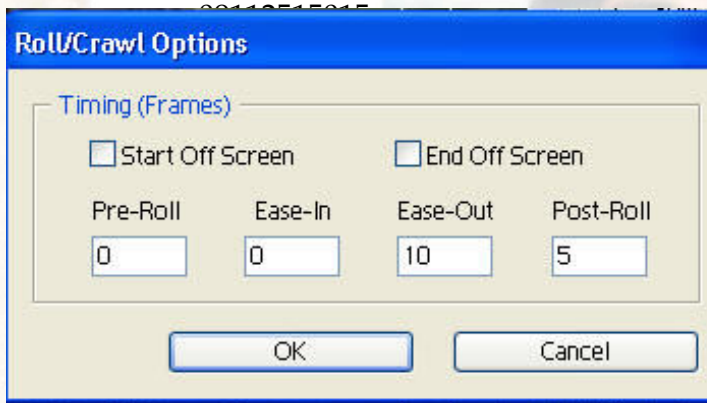
برای نوشتن متن بصورت خط به خط هم میتوان به این صورت عمل کرد  
به کمک این ابزارها (افقی عمودی):



### و اما حرکت متن :

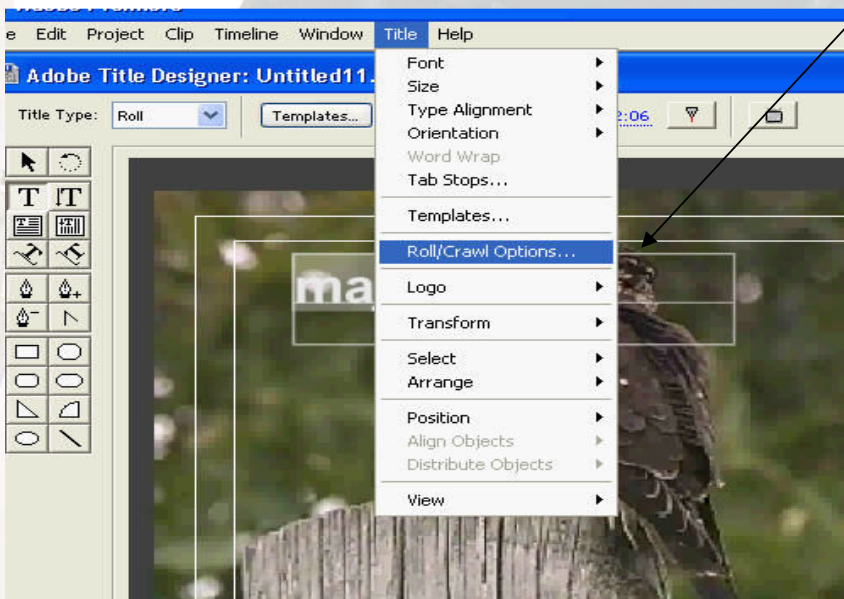
برای حرکت متن ۳ گزینه وجود دارد: در قسمت **title type**  
۱: **still** حالت خاموش (بدون حرکت)  
۲: **roll** حالت بالا به پایین یا برعکس  
۳: **Crawl** حالت راست به چپ یا برعکس





برای تعیین حرکت **start** و **end** باید :  
این مسیر را انتخاب کنید: متن را با ابزار موس انتخاب کن.  
**roll / crawl Option** را انتخاب کنید:

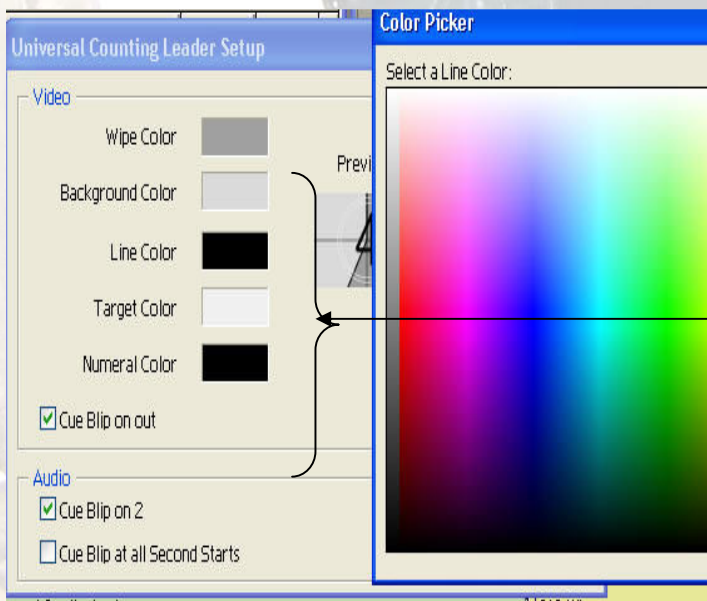
تا پنجره فوق باز شود:  
این پنجره تعیین میکند که متن  
ایا از بیرون صفحه شروع شود و  
به بیرون برود. **pre-roll.**  
انتظار قبل از حرکت **post-r..**  
توقف بعد از پایان حرکت.  
برای سرعت ابتدا و انتها  
باید در قسمتهای  
**Ease in & out**  
عددی وارد کنید.



بعد از عملیات لازم دکمه ضربدر  
را کلیک و **yes** را میزنیم و با  
این کار متن ما در پنجره پروژه  
ذخیره می شود و ما میتوانیم ان  
را به نوار تایم لاین اضافه کنیم.

### گزینه Universal Counting Leader (ایجاد شمارش معکوس)

### File>new> Universal Counting Leader



۱ : **cue bip at all second start** اگر فعال شود  
صدای بیپ در هر ثانیه وجود دارد.

۲ : **Cue Blip on 2** فقط در مرحله آخر صدای  
بیپ دارد. (اگر فعال شود)

۳ : **cue bip on out**  
اگر فعال شد صدا نداریم (صدای بیپ)

برای هر مرحله نیز می توانیم رنگی در  
نظر بگیریم.

## Bars and tone

با انتخاب این گزینه یک کلیپ با رنگهای مختلف و صدای **bip** ایجاد می شود که بدرد آخر فیلم می خوره:

**File>new>bars and tone**

## Black video

یک کلیپ سیاه ایجاد می کند: **file>new>black video**

## Color Matte

میتوان یک کلیپ رنگی دلخواه ایجاد کرد: **file>new>Color Matte**

## File>Revert

مثلاً ما روی یک پروژه کار کردیم ولی الان پشیمان شدیم می خواهیم به حالت اولش برگردیم برای اینکار می توان از منوی **file** گزینه **revert** را انتخاب کرد.

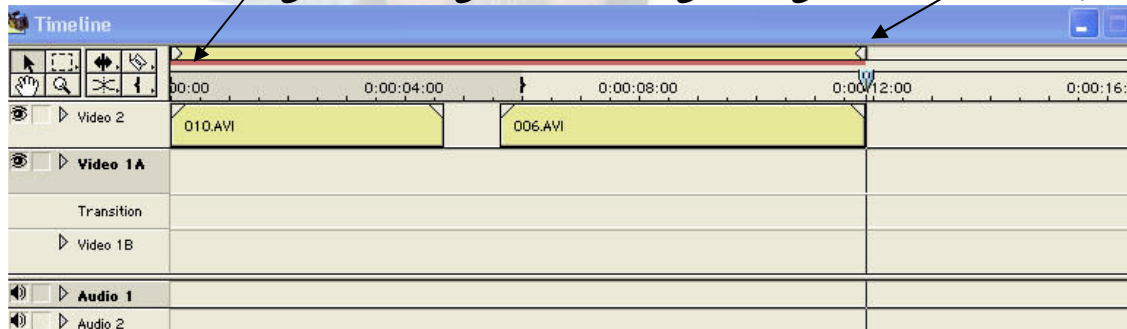
## پنجره *timeline*

اضافه کردن نوار صدا و تصویر: (۹۹ تراک می توان برای آنها انتخاب کرد) **(audio.video)** برای اضافه کردن تراک **video** و **audio** میتوانیم **add video track** برای تصویر و **add audio track** برای صدا از منوی **time line** را انتخاب کرد. و یا روی نوار تایم لاین کلیک راست و گزینه مورد نظر را انتخاب کنیم. و یا از مثلث کوچک بالا سمت راست این کار را انجام داد.

و یا می توان **timeline>track options..** را انتخاب کرد و در پنجره باز شده :  
گزینه **add** را انتخاب کرده و حداکثر نوار را به عدد وارد کرد  
برای پاک کردن هم اسم و شماره نوار را انتخاب می کنیم و **delete** میکنیم:::

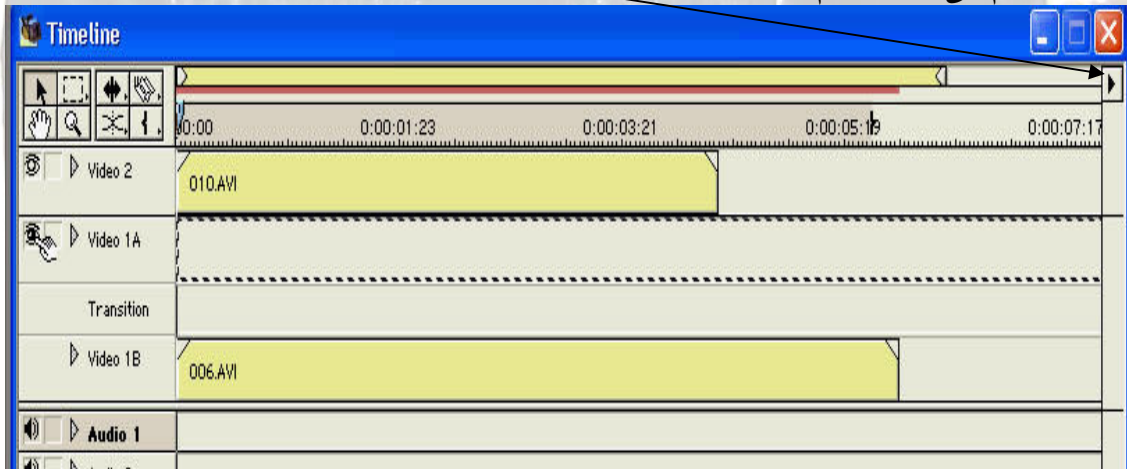


نوار زرد در بالای پنجره تایم لاین برای تعیین ناحیه کاری است و نوار قرمز ابتدا انتهای فایلها را در نوارها نشان می دهد یعنی ناحیه را نشان می ده که خروجی گرفته میشود.



### Hide کردن نوارها :

ابتدا کلید کنترل را نگه داشته و با موس روی چشم نوار مورد نظر کلیک کرد و از منوی **time line** گزینه **hide shy track** را انتخاب می کنیم تا نوار مخفی شود . و برای ظاهر شدن ان می توان از همان منو گزینه **show shy track** را انتخاب کرد . این کار را با کلیک راست کردن و کلیک روی مثلث کوچک روی تایم لاین که قبلا گفتیم می شود انجام داد.



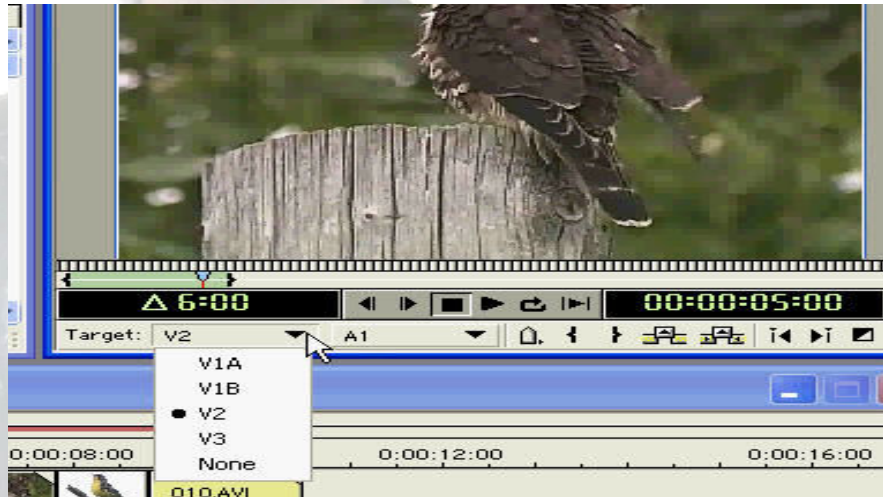
وارد کردن فایل به تایم لاین  
میتوان فایل مورد نظر را از پنجره پروژه گرفته و در جای مناسب قرار داد.

### روش Insert at editline &&overlay at editline

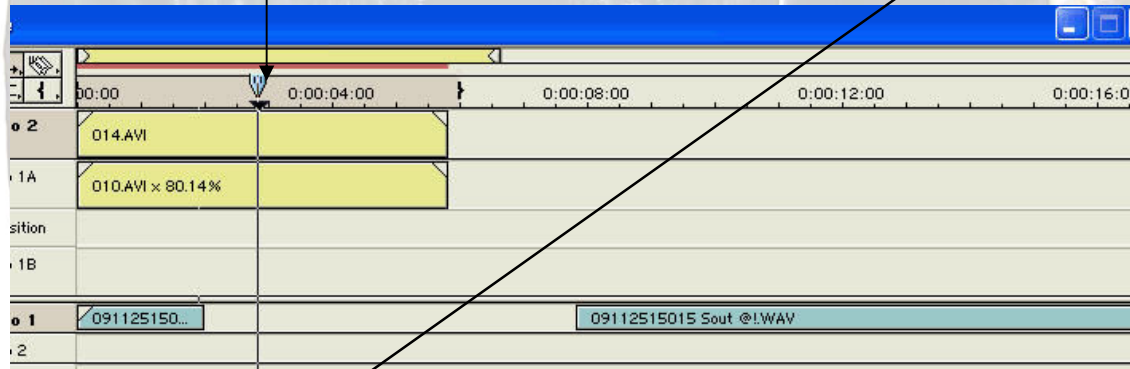
مثلا ۲ کلیپ یکی در V1a و یکی هم در V2 می خواهیم یک کلیپ را در بین یکی از



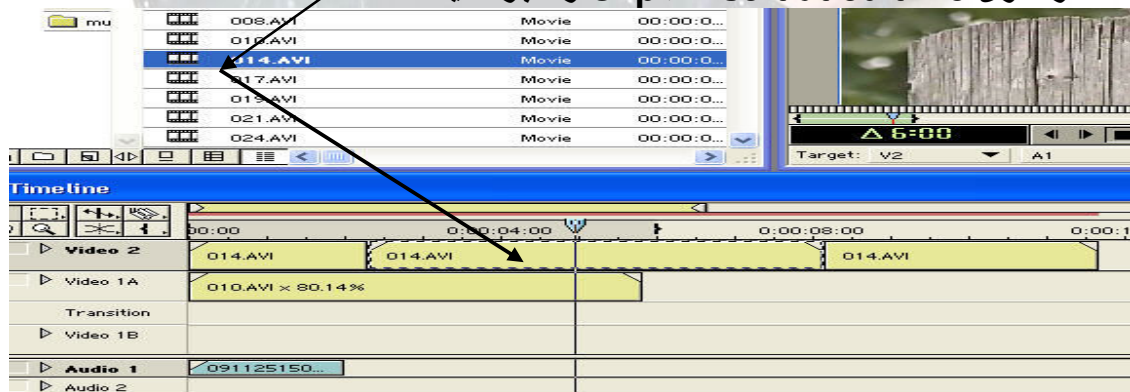
اینها قرار دهیم در محدوده دلخواه ابتدا در پنجره مانیتور نوار مورد نظر را انتخاب میکنیم:  
**Target : گزینه**  
**V** مربوط به تصویر و **A** مربوط به صدا



حالا کلیپ مورد نظر را در پنجره پروژه انتخاب کرده ولی قبلش باید خط کنترل را در محدوده مشخص قرار داد:

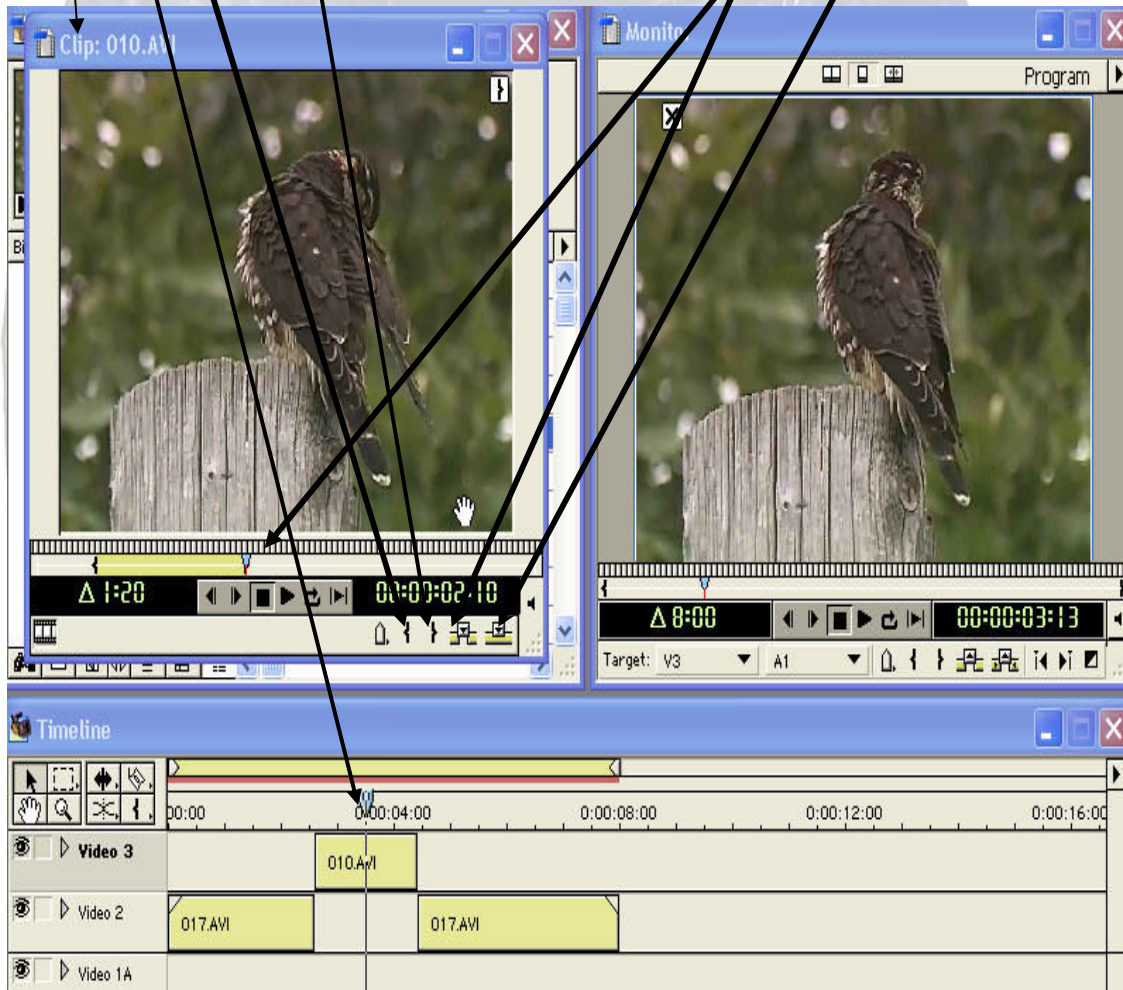


حالا از منوی **Clip > insert at editline** را اجرا کنید.



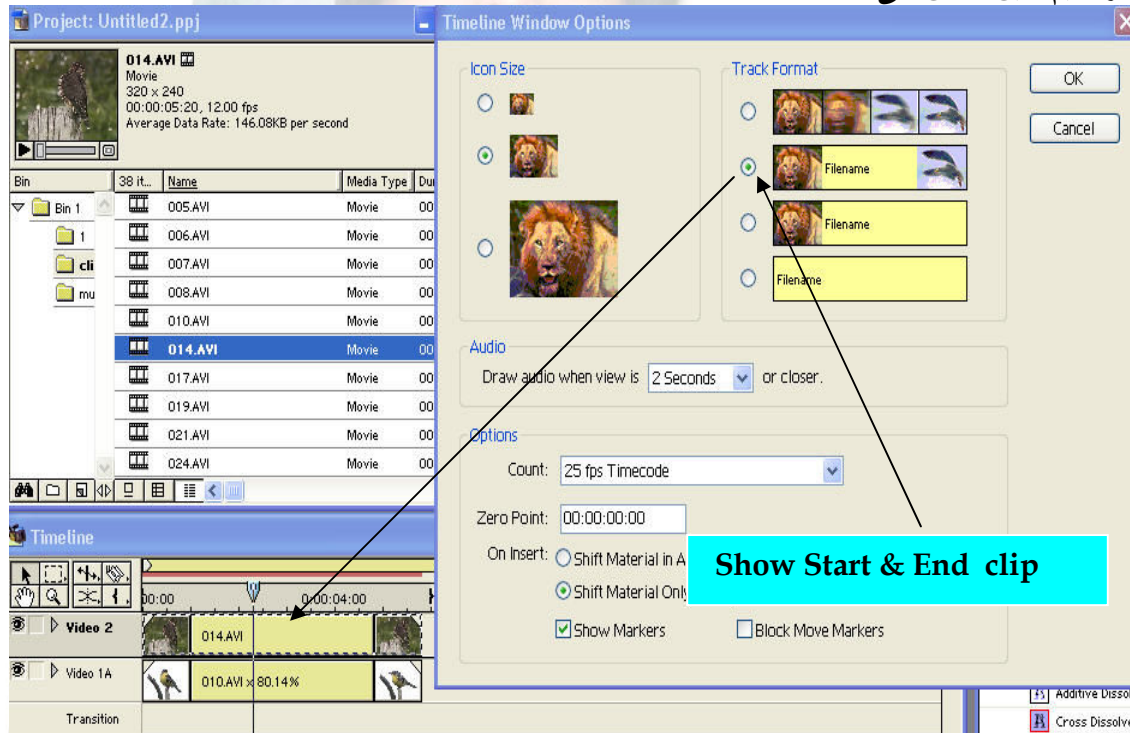
ولی اگر گزینه **Over lay at edit** را انتخاب کنید از هر جایی که خط کنترل وجود دارد به بعد قطع می شه و کلیپ قبلی جاشو میگیره.

در بین فیلم مقصد قرار گیرد با استفاده از **insert , overlay** با استفاده پنجره مانیتور و تعیین محدوده فیلم منبع که میخواهد **Mark in , mark out** از **Single track editing** ما دو پنجره لازم داریم یا میتوانیم حالت محیط کاری خود را به **Player** دهیم یا در همان محیط **A/B** روی فایل در پنجره پروژه **dbclick** کنیم تا پنجره **Clip** باز شود حالا ما در این مانیتور ابتدا ابتدای آن قسمت مورد نظر را با **Mark in** انتخاب کرده و خط کنترل آن را به انتهای جای مورد نظر میبریم و **Mark out** را انتخاب میکنیم. و نواری که باید این منبع در آن قرار بگیرد را در مانیتور **program** در قسمت **Target** انتخاب می کنیم و در نوار تایم لاین محل قرار گرفتن منبع را با خط کنترل مشخص میکنیم. و **insert** و یا **overlay** که کارشون رو هم در قسمت قبلی گفتیم کلیک میکنیم. (از قسمت مانیتور منبع)



نحوه نمایش فایل در تایم لاین : **Window>timeline window options..** با انتخاب این گزینه پنجره زیر ظاهر می شود که سبک های نمایش فایل در

در تایم لاین نشان می دهد:

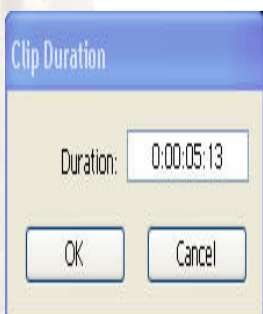


برای قفل کردن کلیپ باید کلیپ را انتخاب کرده و از منوی **clip** گزینه **Lock clip** را انتخاب کرد تا کلیپ قفل شود برای فعال کردن آن نیز می توان از همان مسیر همان گزینه را تیگش را بردارید.

برای قفل کردن کل یک نوار هم باید مربع کنار چشم آن نوار را فعال کرد.

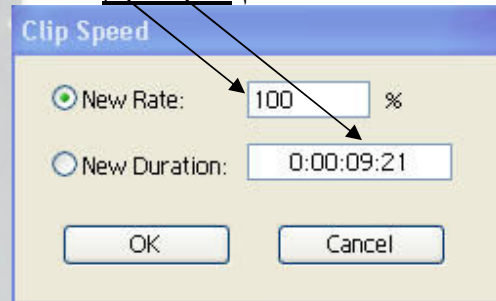
برای پیدا کردن مکان کلیپی (پنجره پروژ) که در نوار تایم لاین است :  
**Locate clip** بر روی کلیپ مورد نظر در تایم لاین کلیک راست کرده و گزینه  
انتخاب کنید تا مکان کلیپ در پنجره پروژ پیدا شود.

برای اجرا کردن فایل در روی تایم لاین با استفاده از **Player** سیستم عامل روی فایل کلیک راست و **Edit original** را انتخاب کنید.



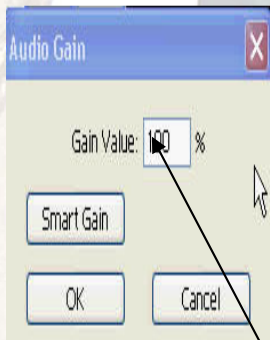
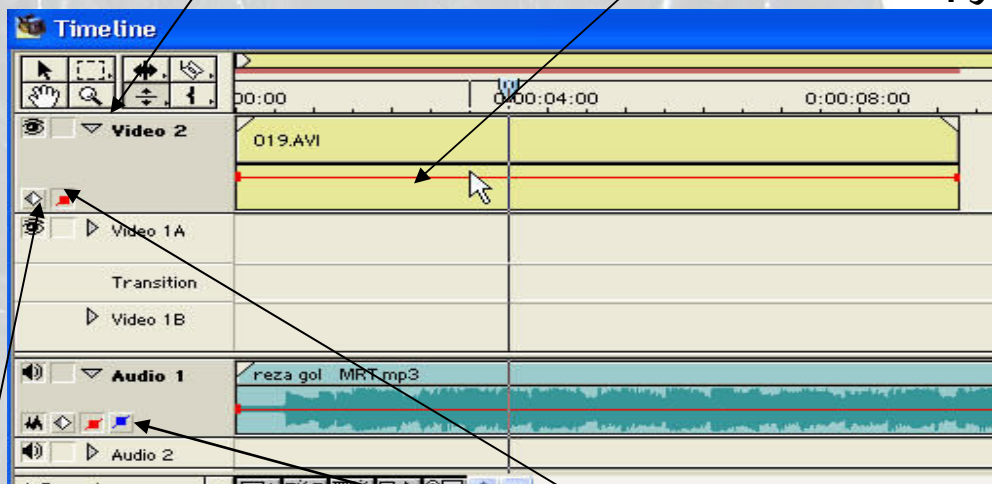
**Duration** که در منوی **Clip** قرار دارد با انتخاب فایل مورد نظر و انتخاب این گزینه می توان زمان فیلم و یا صدا را کم کرد.

گزینه **Speed** این گزینه را می توان از منوی **Clip** انتخاب کرد با انتخاب فایل مورد نظر و انتخاب این گزینه می توان سرعت تصویر یا صدا را کم یا زیاد کرد. و اگر در قسمت **New rate** عدد ۵۰- را وارد کنیم صدا یا فیلم معکوس میشود.



**Fade in & fade out** (و درجه صدا)

فید را هم میشود روی صدا انجام داد هم تصویر در روی نوارهای تصویر این حالت از نوار ۲ به بالا انجام میشود ولی صدا از همان نوار اولی. برای اینکه بتوانیم به حالت فید فایل دسترس داشته باشیم باید مثلث کوچک کنار آن فایل را باز کرد:

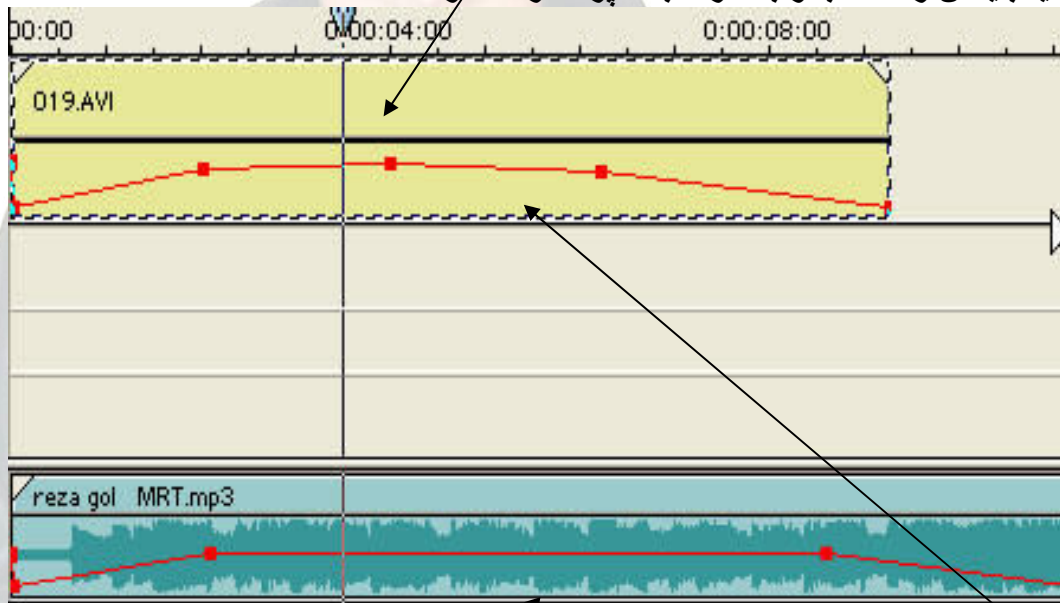


اگر خط فید معلوم نبود روی مربع بغل لوزی کلیک کنید برای محو کردن آن روی همان مثلث کلیک کنید. نقطه ای در نوار صدا اگر به بالا یا پایین حرکت بدیم فقط از یکی از باندها صدا خواهیم داشت. این عملیات ها را نیز میتوان از این مراحل انجام داد:

**clip>audio option>audio gain** میتوان با دادن مقدار از ۰ تا ۲۰۰ است درجه صدا را کنترل کرد. **(Smart gain)**: برای تنظیم خودکار یا پیش فرض پریمیر است: و برای اینکه صدا فقط از سمت چپ و یا راست بلندگو شنیده شود برحسب نیاز یکی از این گزینه ها را انتخاب کنید در این مسیر:

**clip>audio option>mute left**  
**clip>audio option>mute right**

برای ایجاد فید روی خط فید باید کلیک کرد تا نقطه فید ایجاد شود برای پاک کردن یک نقطه فید باید آن را انتخاب و به طرف بالا پرت کرد . نمونه



به نقاط توجه کن .  
در فیلم ابتدا فیلم کم رنگ و کم وضوح بالا و در آخر محو میشود.  
در صدا هم همینطور کم کم زیاد بعد واضح و در آخر کم کم صدا آرام و تمام میشود.

### Marker

مارک کردن یا علامت گذاری :مثلا ما روی یک قسمت از یک پروژه داریم کار می کنیم و می خواهیم این قسمت رو علامت گذاری کنیم تا بعدا راحتتر پیداش کنیم در منوی **timeline** برای مارک کردن ۳ گزینه وجود دارد که به آنها می پردازیم.

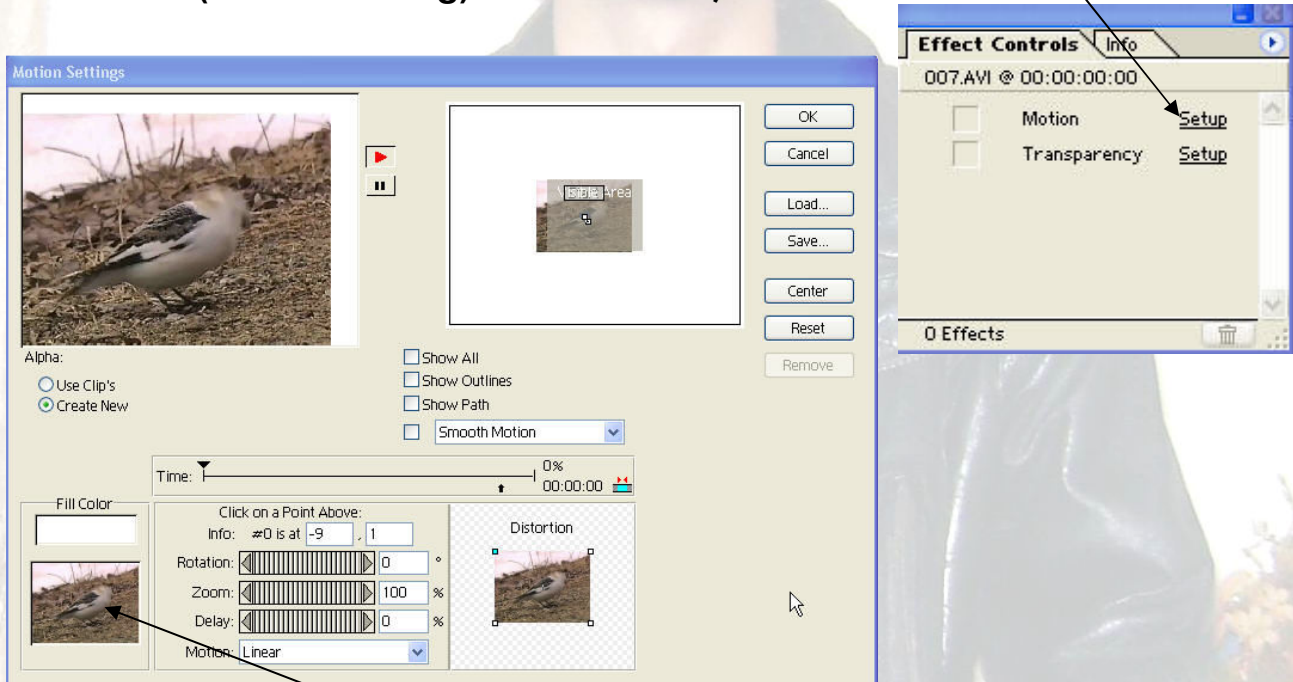
**Set timeline marker** برای علامت گذاری کردن که یک عدد را انتخاب میکنیم .

**Goto timeline marker** روی عدد مورد نظر کلیک میکنیم تا به آن قسمتی که ما آن را علامت گذاری کردیم برویم.

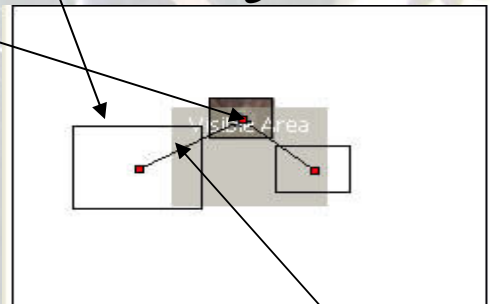
**Clear timeline marker** با انتخاب عدد مورد نظر مکانی را که علامت گذاری کرده بودیم پاک میشه.

## Motion setting

این حالت برای عکس و فیلم بکار می رود (برای حرکتها). برای انتخاب این گزینه باید روی فایل کلیک کرده و این مسیر را انتخاب کرد **clip > video options > motion** و یا میتوان در پنجره **Effect controls** روی **Setup** که در کنار **Motion** است کلیک کرد. با انتخاب این گزینه پنجره زیر باز میشود (motion setting)



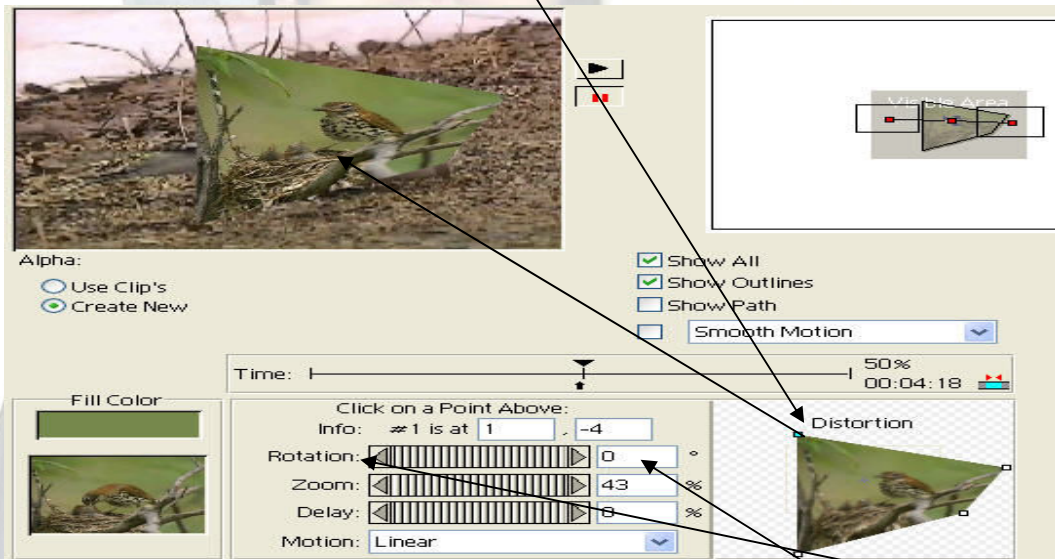
پنجره **Motion setting** چند گزینه به شرح زیر دارد:  
 برای اینکه **Clip** زیر کلیپ حاوی موشن معلوم شود باید گزینه **Show all** را فعال کنیم و در قسمت **Fill color** روی کلیپ کلیک کنیم  
**Show outline** هم اگر فعال شود اندازه هر نقطه ای که یک فریم دارد نشان میدهد  
 برای ایجاد نقاط کافی است از **Start** تا **End** نقطه ای را انتخاب کرد.



برای حذف نقاط هم می توان آنها را **delete** کرد.

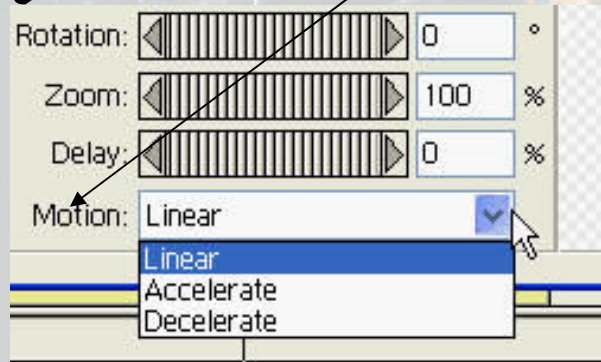
**Show path** اگر فعال شود مسیر حرکت بین فریم ها را نشان می دهد. (بصورت برجسته)

**Distortion** با این گزینه می توان ایجاد کشیدگی روی فایل ایجاد کرد.

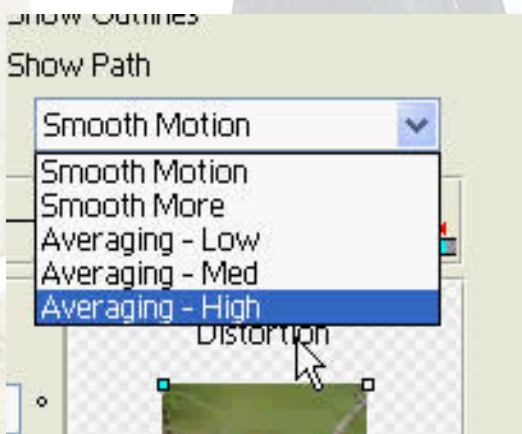


**Rotation** با مقدار دادن به این گزینه باعث رخس هر فریم می شود.  
**Zoom** که برای تغییر اندازه هر نقطه است.  
**delay** باعث تأخیر هر فریم میشود. (ایجاد توقف زمان می شود)

در کشوی **Motion** ۳ گزینه وجود دارد که نوع حرکت بین فریم ها را تعیین می کند:



۱: **linear** (ثابت) ۲: **accelerate** شتاب دهنده. تند می شود. ۳: **decelerate** کند میشود.  
در کشوی زیر گزینه **Show path** نیز گزینه های برای حرکت آرام وجود دارد.  
از **Smooth motion** تا **Averaging high** (از کم تا زیاد):



**Motion** های پیش فرض را می توان با انتخاب دکمه **load** در پنجره **Motion Setting** و در مسیری که برنامه در آنجا نصب است در پوشه **Motion** انتخاب کرد.

و یا میتوانیم پروژه **Motion** ای را که خود انجام دادیم با انتخاب دکمه **Save** ذخیره کنیم.....دکمه **reset** نیز حالت برگشت را انجام می دهد.

## **Transparency setting**

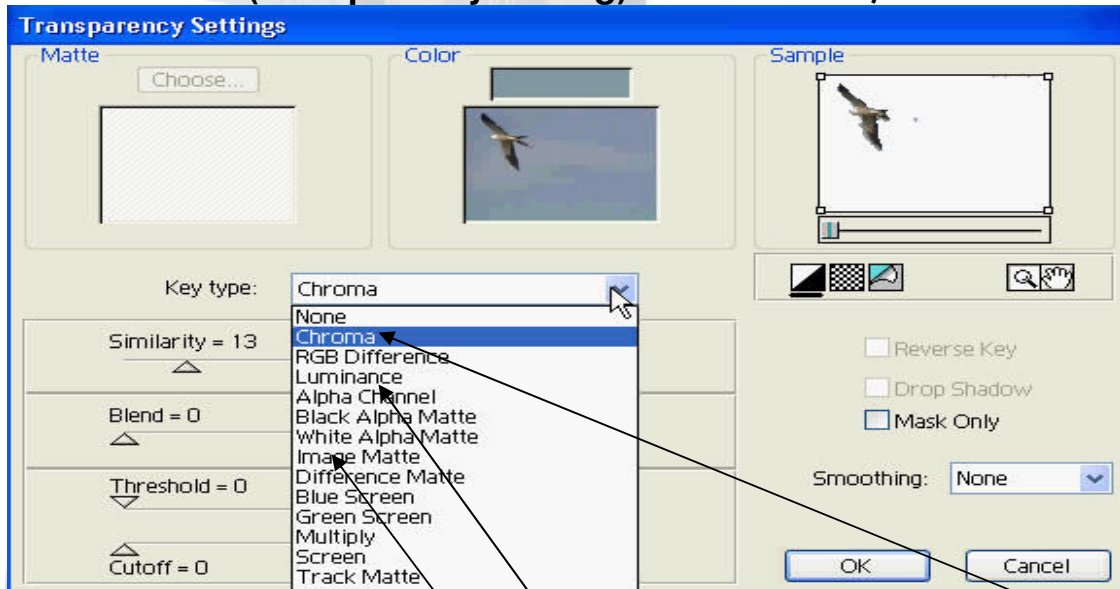
این حالت برای عکس و فیلم بکار می رود با این کار میتوان تصاویر را روی تصاویر دیگر قرار داد و یا رنگ خاصی را در کلیپی حذف کرد برای مثال می توان فردی را که در یک رنگ زمینه خاص قرار دارد رنگ زمینه را حذف کرد و با این کار فرد در روی تصویر زیر قرار میگیرد. و عملیات دیگر که به هر کدام می پردازیم. برای انتخاب این گزینه باید روی فایل مورد نظر کلیک کرده و این مسیر را انتخاب کنید: **Clip>video options>transparency** و یا میتوان در پنجره **Effect controls** روی **Setup** که در کنار **transparency** است کلیک کرد.

این عمل از نوار **Video 2** به بالا امکان پذیر است.





با انتخاب این گزینه پنجره زیر باز میشود (transparency setting)



**chroma** را انتخاب کنید و روی رنگ مورد نظر در قسمت **color** کلیک کنید و با کشیدن لغزنده **similarity** میتوان رنگ مورد نظر را کم کم محو کرد. **Blend** (آمیختگی) این لغزنده تصویر را با تصویر زیری ترکیب می کند. **Threshold** میزان سایه را تنظیم میکند. **Cutoff** سایه را تیره می کند. و ۳ گزینه در قسمت **Sample** برای نمایش پس زمینه است: (باید روی آنها کلیک کنید)



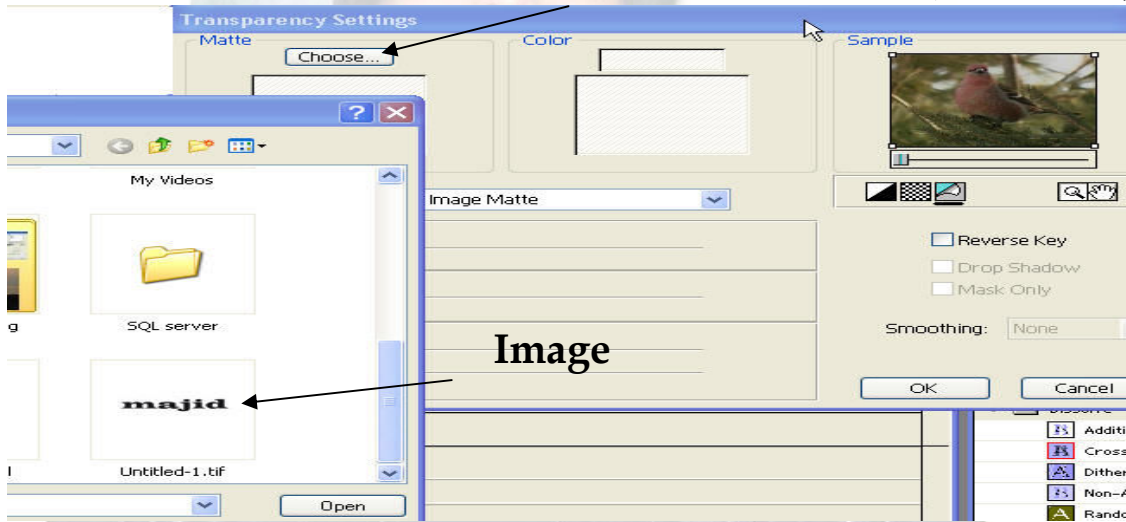
۱: بصورت سیاه سفید. ۲: بصورت شطرنجی. ۳: برای نمایش تصویر زیری.

**Luminance**: این رنگ تیره را از بین برده و رنگ شفاف را شفاف تر میکند.

**Image matte**: بعد از انتخاب این گزینه در قسمت **matte** دکمه **choose** فعال میشود. روی آن کلیک کنید. برای مثال یک متن سیاه با یک زمینه سفید بصورت عکس ایجاد کنید برای این کار می توان از نرم افزار فتوشاپ استفاده کرد. آن را **Open** کنید:

Choose

به شکل نگاه کنید:

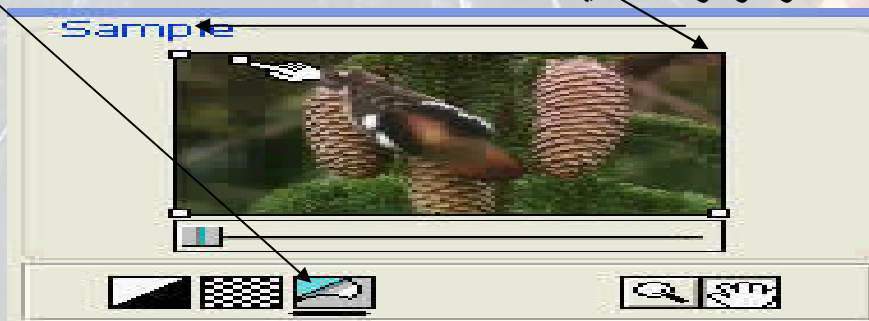


و گزینه Reverse key را فعال و Ok کنید حالا متن در روی تصویر زیری قرار دارد.

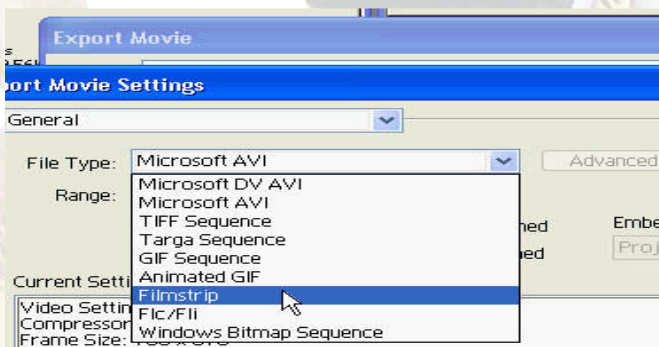
**Multiply** این گزینه دو تصویر را با هم ست میکند (بصورت سایه تیره)  
**Screen** این هم کار بالایی رو میکند فقط سایه روشن .  
بقیه هم که معلومن خودتون انجام بدین حتماً متوجه میشد.

یک ترفند:

یک کلیپ را هم در V1A وهم در V3 قرار دهید و متنی را در V2 قرار دهید و روی متن با استفاده از motion و حرکتی از چپ به راست ایجاد کنید. و در مرحله بعد روی کلیپی کلیبی که در A3 است Transparency را فعال کنید و روی دست و علامت ورق کلیک کنید . و یکی از گوشه های تصویر را گرفته و به گوشه مقابل ان ببرید و ok کنید. حالا کار خود را نگاه کنید.



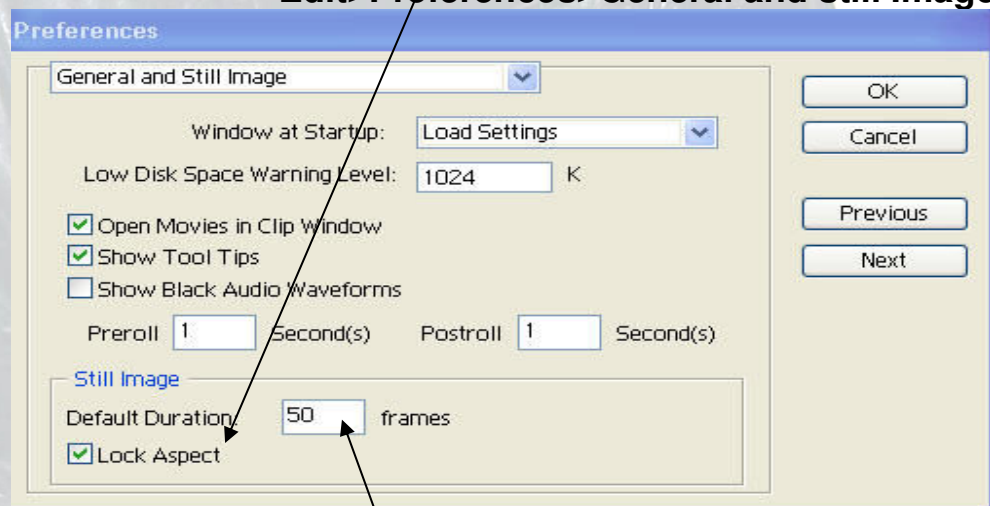
**پسوند filmstrip:** مثلا اگر ما بخواهیم طنابی را از ۳ثانیه از فیلم حذف کنیم باید ان ۳ثانیه را جدا کرده و در مسیر زیر پسوند filmstrip را برای ذخیره سازی انتخاب کرد و ان فایل را در نرم افزار فتوشاپ باز کرده که اگر سیستم ما pal بود ۳\*۲۵ عکس به ازای هر فریم باز می شود و ما بعد از عملیات لازم فایل را با همان پسوند filmstrip ذخیره و دوباره در پریمیر باز میکنیم: مسیر مورد نظر:: settings>move>export clip OR timeline> File >export clip OR timeline> move> settings::...save می کنیم و بعد Ok را انتخاب کرده و



برای عکس برداری از فیلم:

با خط کنترل مکانی را که می خواهیم عکس بگیریم انتخاب کرده و در قسمت **Export tim..** **frame** را انتخاب می کنیم و در پنجره باز شده با پسوند **Save .. Bmp** می کنیم برای انتخاب دیگر پسوندها می توانیم **Setting** را کلیک کرده و در پنجره باز شده در قسمت **File type** فرمت دیگری را انتخاب کنیم. برای **Export clip > frame** باید فایل خود را در پنجره مانیتور **source** قرار دهیم . و وقتی **Save** کردیم باید اگر عکس را خواستیم وارد کنیم روی آن کلیک می کنیم وان را در جای دلخواه از نوار می گزاریم اگر نه که ضربدر را می زنیم.

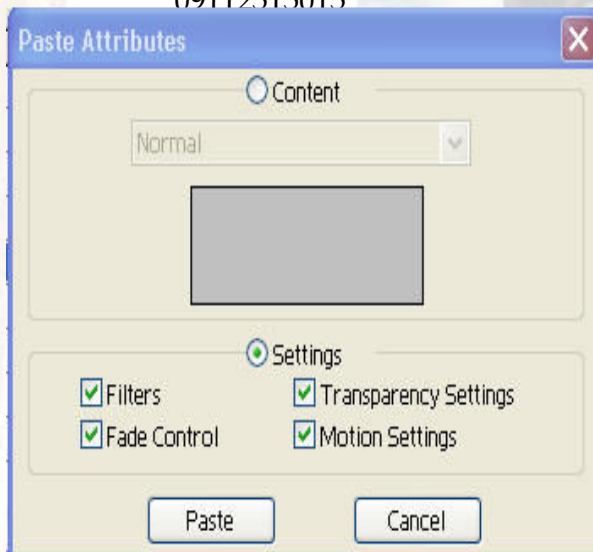
راستی اگر بخواهیم عکس به اندازه واقعی خود وارد شود و کش نیاد باید این مسیر را انتخاب کرد و در پنجره باز شده گزینه **Lock aspect** را فعال کرد.  
**Edit>Preferences>General and still Image**



قبل از اینکه مثلاً ۵ عکس را وارد کنیم می خواهیم عکسها را در داخل نوار بگذاریم و زمان اونم خودمون مشخص کنیم این کار به نوع سیستم پخش ما بستگی دارد مثلاً اگر بخواهیم زمان ۵ عکس را تعیین کنیم باید با سیستم پال هر ۲۵ فریم ۱ ثانیه برای هر عکس تعیین می شود . پس اگر ما در قسمت **Default Duration** مقدار ۵۰ را وارد کنیم زمان هر عکس می شود ۲ ثانیه که  $۵ * ۲$  است که برای ۵ عکس تعیین کردیم. توجه (قبل از ورود عکسها در پریمیر باید این زمان را تعیین کنیم)

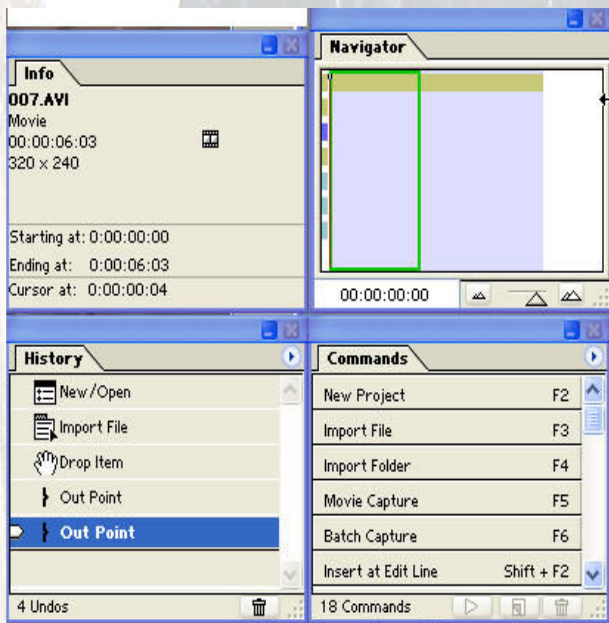
### Copy & paste Attributes

مثلاً ۴ کلیپ در نوار وارد کردیم روی یکی از آنها **Video Effect** ووو.. اعمال کردیم حالا ما می خواهیم همه این تغییرات روی بقیه کلیپها نیز اعمال شود برای این کار روی کلی منبع کلیک راست **Copy** کرده و روی کلیپ مقصد اول **paste Attributes** را انتخاب می کنیم با این کار پنجره زیر باز می شود .



ابتدا settings را فعال می کنیم  
اگر فقط Video effect داشتیم به جز filters  
تیگ همه را بر میداریم و Paste را کلیک می کنیم.  
خلاصه هر عملیاتی که داشتیم (۴) میتوانیم تیگش را  
بگذاریم فعال باشد.  
بعد از اینکه روی کلیپ مقصد اول این کار را انجام  
دادیم برای بقیه میتوانیم گزینه  
paste Attributes again  
را انتخاب کنیم.

### پنجره های Navigator & history & Commands & Info



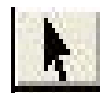
- ۱: Navigator: با حرکت دادن لغزنده اش به چپ و راست می توان طول نوار تایم لاین تغییر داد.
- ۲: History: این دیگه از اسمش معلومه هر عملیاتی که انجام شد در History ذخیره می شه تا بتوانیم اگر از عملی که آنجا دادیم پشیمون شدیم برگردونیم.
- ۳: commands: در اینجا گزینه های که در منوها هستند البته گزینه هایی که با کلید میانبر اجرا میشن بصورت دکمه در اینجا قرار دارند.
- ۴: Info: اگر روی هر فایلی کلیک کنیم بعضی از خصوصیاتش در این پنجره قرار می گیره تازه Position موس رو هم بما میگه.

### Tools ابزارهای Timeline

پریمیر در جعبه ابزار خود ۲۰ ابزار دارد که من همه آنها را توضیح می دهم:



۱: Selection TOOL(V): نشاتگر و یا مکان.



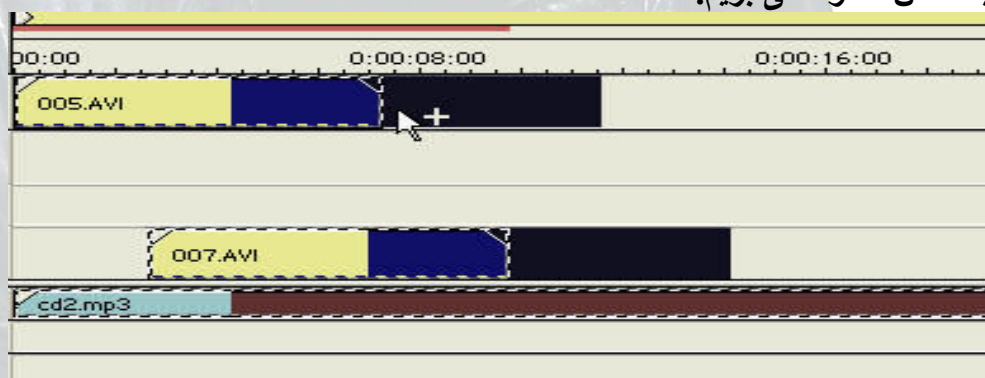
۲: Hand (H): برای حرکت دادن فایلی که طولش زیاد است به چپ و راست.



۳: RangeSelect (M): یک محدوده دلخواه را در تایم لاین درک می کنیم و آن را



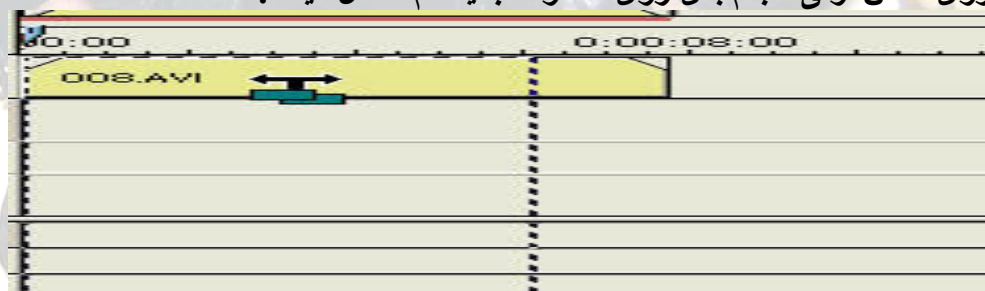
به مکان دلخواه می بریم:



۴: Block Select (M): به این حالت می گن ویژوال کلیپ مثل حالت بالای



هستش با این تفاوت که همون محدوده رو در محل دلخواه کپی میکنه و هر عملی روی مکان اولی انجام بدی روی محدوده جدید هم اعمال میشه.



۵: Track Select(M): برای جابجایی فایلهای یک نوار به جلو یا عقب با همان



حالات و فاصله های قبلی فایلهای.

Multi track select: این هم مثل بالایی هست با این تفاوت که همه نوارها



۶: (M)

رو انتخاب می کنه (البته نوارهای که در آنها فایل وجود دارد)

Rolling Edit(P): ۷: میتونیم بین دو تا کلیپ بریم یکی از کلیپها را به چپ یا راست



ببریم تا اندازه ان کوچک (یا بزرگ حالت برگشت) شود (زمان را افزایش یا کاهش نمی دهد). اگر از قبل کوچک بود و این گزینه را انتخاب کنیم و وقتی بین آن دو کلیپ برویم و آن کلیپ کوچک را طول آن را افزایش دهیم از زمان دومی کم می شود. (کاربرد زیادی ندارد)



Ripple Edit(P): ۸: اینم مثل بالایی هستش با این تفاوت که زمان را کم میکند.

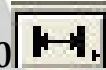
(زمان کلیپی که از قبل کم نبود - کاربرد زیادی ندارد)

Rate Stretch(p): ۹: با کشیدن انتهای کلیپ زمان کلیپ را کم یا زیاد میکند و طول ان



نیز کوچک یا بزرگ می شود ولی از فیلم کم نمی شود.

Slip Tool(P): 10: با این گزینه اگر روی یک کلیپ کلیک کنیم در پنجره مانیتور

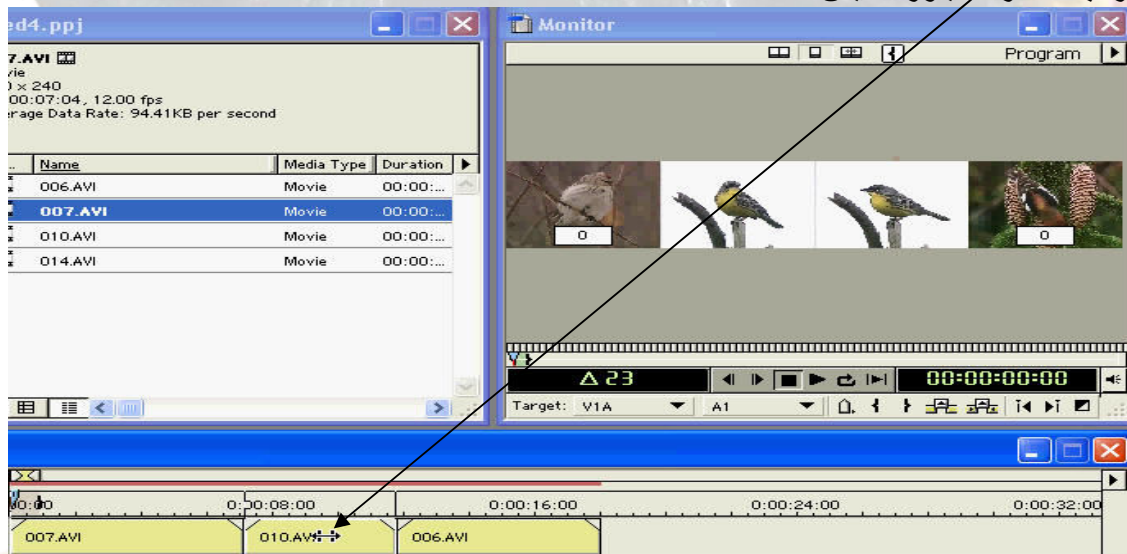


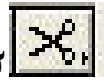
ابتدا و انتهای ان را نمایش می دهد.

Slide Tool(P): 11: مثلا اگر ۳ تا کلیپ در یک نوار داشته باشیم اگر روی



کلیپ وسطی کلیک کنیم ابتدای کلیپ اولی و آخری و همچنین انتها و ابتدای کلیپ وسطی را به ما در مانیتور نمایش دهد:





۱۲: Fade scissors(C): این ابزار هم برای ایجاد فید برای فایل‌های در نوار است ایجاد نقاط فید رو قبلا توضیح دادم.



۱۳: Razor Tool(C): برای برش دادن فایل‌ی در یک نوار.



۱۴: Multiple Razor (C): این هم بری برش دادن است با این تفاوت که اگر از هر نقطه ای از ما عمل برش را انجام بدهیم عمل برش را در تمام فایلها انجام می دهد.

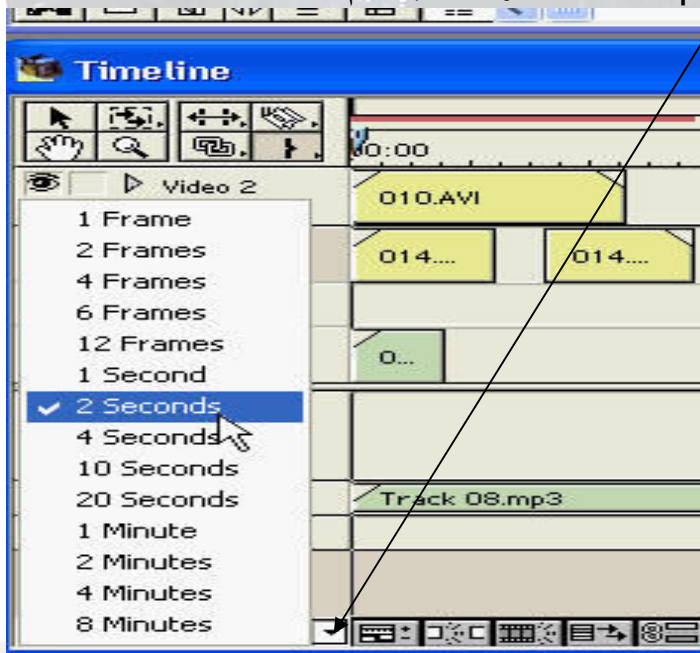


۱۴: Zoom Tool(Z): اینم که معلومه نوار تایم لاین رو بزرگ میکنه باید روی نوار کلیک کنیم برای برگشت هم باید همزمان کلید alt را نگه داریم (برای کوچک کردن).

البته برای تغییر اندازه فایلها همانطور که گفتیم از پنجره استفاده Navigator نیز می توان کرد و همچنین با انتخاب مثلث زیر تایم لاین پنجره ای باز می شود که می توان گزینه ای را برگزید.

از هزینه های که در زیر پنجره تایم لاین قرار دارند :که نشان دهنده طول فایلهایی هستند می توانید گزینه ای را انتخاب کنید... این ۳ عملیات کار مشابه ای را انجام می دهند:: (این پنجره , navigator , zoom) .به شکل نگاه کنید.

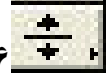
معمولاً خوب است که 2Second || 1Second را انتخاب کنیم.





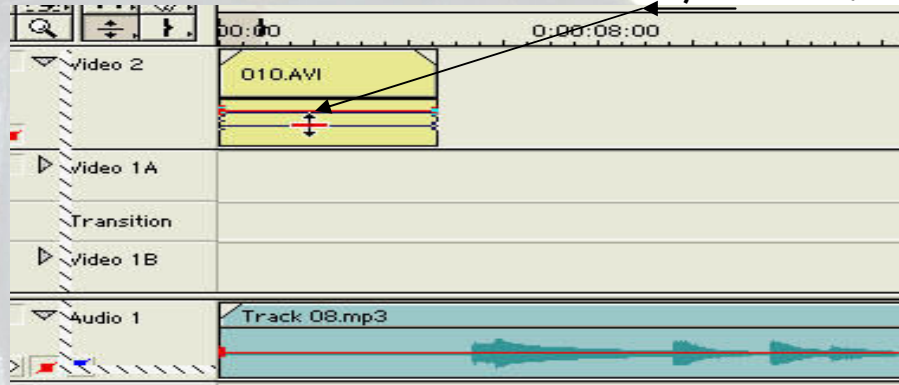
۱۵: Cross Fade(U): این ابزار ۲ تا صدا رو باهم بطور پیش فرض (Set)

میکنه مثلا اگر بخواهیم صدای بالای ست پایینی:: بشه اول روی بالای کلیک می کنیم بعد روی پایینی. و یا برعکس پایینی ست بالایی بشه:: اول روی پایینی کلیک می کنیم بعد بالایی.



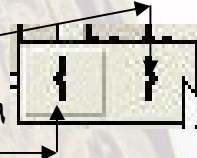
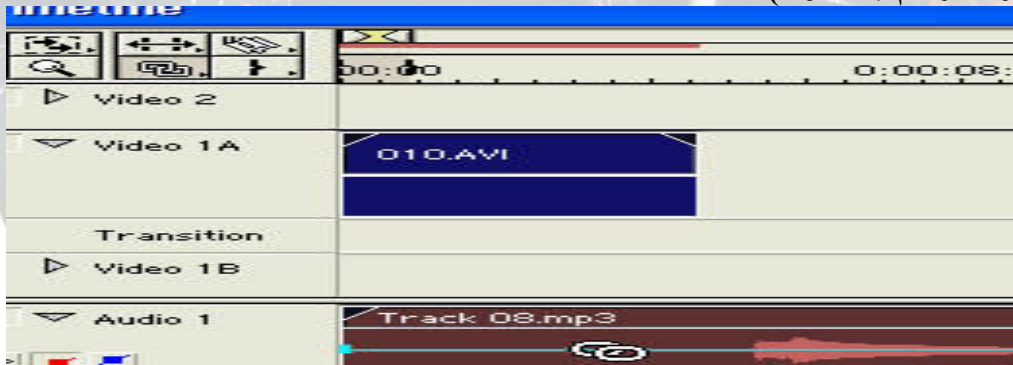
۱۶: Fade Adjustment(U): با استفاده از این ابزار می توان فیدهای چه

فایلها را به بالا و پایین حرکت داد:



۱۷: Link / Unlink(U): همینطور که از اسمش معلومه برای اتصال و جدا

کردن بکار میره این شی صدا و تصویر را به هم وصل می کند همچنین برای جدا کردن آنها بکار میرود (اول روی صدا یا تصویر و بعد روی صدا یا تصویر کلیک کنید تا با هم پیوند و یا از هم جدا شوند):



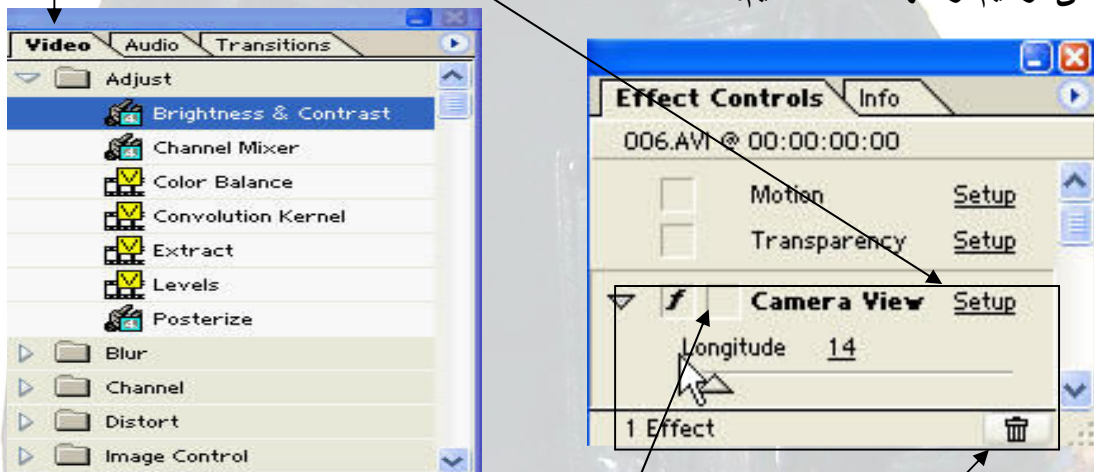
۱۹, ۲۰: Out Point & In point (N)

این دو شی فقط برای تصویر بکار میروند اگر با این دو شی روی فایل کلیک کنیم. مثلا اگر با Out point روی مکانی از فایل کلیک کنیم تمام قسمت راست فایل از آن نقطه بریده و پاک می شود. In point برعکس out است تمام قسمتهای چپ فایل را بریده و پاک می کند. یک بار انجام بدین بهتر درک می کنید.



## Video Effect

حدود ۷۰ تا ۸۰ جلوه ویژه در این ورژن از این برنامه وجود دارد که حالت‌های ویژه ای به تصویر اضافه می کند مثل : سیاه و سفید کردن تار کردن روشن کردن چرخش کشیدگی رنگ دادن رعد و برق نور وووووو خیلی از جلوه های دیگر این پنجره در گوشه پایین سمت راست پریمیر قرار دارد و اگر هم نبود می توانیم آنرا از منوی ویندوز ظاهر کنیم.. برای استفاده از این جلوه ها باید آنها را انتخاب کرده و روی تصویر اعمال کنیم بعضی از این جلوه ها برای تنظیمات بیشتر در پنجره (Effect control) Setup دارن که می توانیم از آنها استفاده کنیم:



معرفی بعضی از Effects های تصویر.

### Adjust>color balance

مثلا می خواهیم یک فیلم ۱۰ ثانیه ای را در هر ۲ ثانیه رنگ خاصی بدیم: برای این کار ابتدا این جلوه را به فیلم اضافه کرده و رنگ را با مثلث کوچک در تنظیمات جلوه تغییر می دهیم (ولی قبل از این کار باید تیک مربع بالای مثلث را فعال کنیم. شکل ساعت در مربع ظاهر میشود) و به اندازه ۲ ثانیه خط کنترل را روی کلیپ میکشیم و دوباره میریم رنگ را تغییر میدهیم و باز خط کنترل را به اندازه ۲ ثانیه می کشیم تا آخر کار به همین روال پیش میرویم و برای تنظیمات بیشتر می توانیم روی Setup کلیک کنیم و در پنجره باز شده عملیات لازم را انجام دهیم. برای پاک کردن جلوه می توان شکل سطل اشغال را کلیک کرد.

البته این عملیات ها در اکثر Video effect وجود دارد.

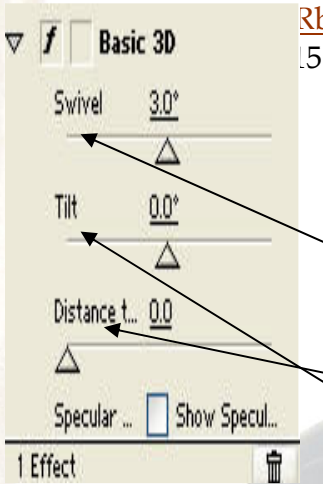
Blur>camera blur: حالت محو شدن را به کلیپ میدهد برای تنظیم کردن می توان به

پنجره Effect Controls مراجعه کرد .

Blur>channel blur: برای تنظیم رنگ و محو کردن.

پوشه blur برای تنظیمات محو شدن است.

Distort: محتویات این پوشه برای کج و موج کردن کلیپها است. و کوچک و بزرگ کردن کلیپها بکار می رود.



برای سیاه و سفید کردن تصاویر میتوان از جلوه **Black & white** در پوشه **Image control** استفاده کرد. این پوشه نیز برای تنظیمات رنگ بکار میرود.

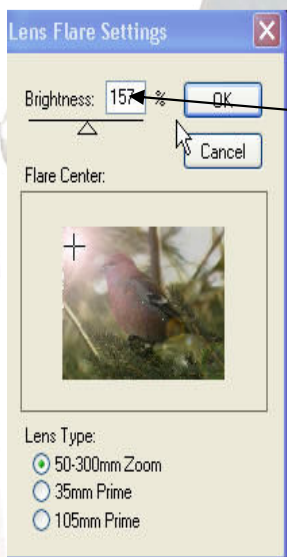
**Perspective** در پوشه میتوان حالت‌های مختلفی به کلیپ داد مثلاً مثل **Basic 3d** این جلوه ۳ حالت به تصویر می دهد:

۱: **Swivel**: تصویر را از چپ به راست می چرخاند.

۲: **Tilt**: تصویر را از بالا به پایین می چرخاند. (میتوان فیلم را برعکس کرد)

۳: **Distance**: تصویر را به داخل میبرد.

**Pixelate**: جلوه‌های این پوشه پیکسل فیلم را تغییر میدهد.



**Render**: این پوشه ۳ تا جلوه زیبا دارد :

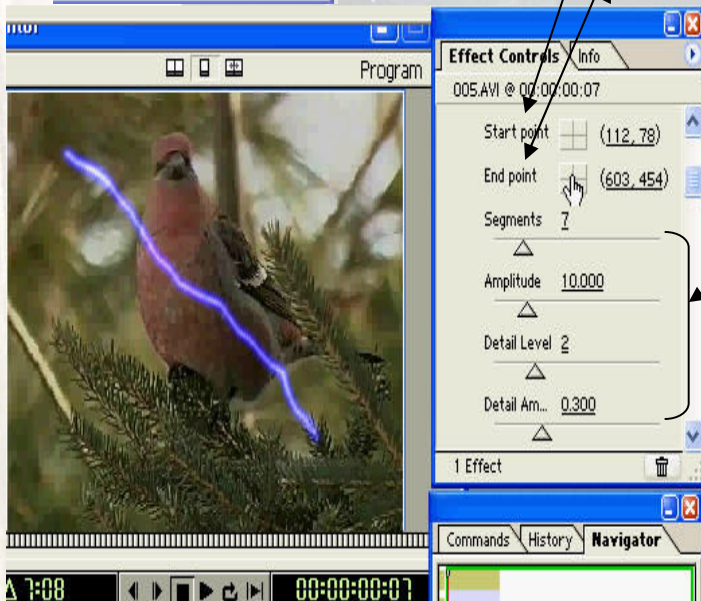
**Lens flare**:

وقتی جلوه را به تصویر اضافه کردیم پنجره زیر باز میشود: ابتدا روی یک قسمت کلیک میکنیم و نور آن را به % اضافه میکنیم و بعد یک نقطه دیگر را کلیک کرده و نور آن را تنظیم کرده و **Ok** میکنیم.

بعد از **Ok** کرده و بعد میتوانیم در پنجره **Effect control** با فعال کردن تیک **Setup** آن میتوان مثل همان مثالی که قبلاً زده بودم در هر چند لحظه نور را تنظیم کرد.

**Lighting**:

وقتی این جلو را اعمال کردیم پنجره زیر باز میشود:



در این پنجره باید **Start** و **end** را در پنجره کلیک کرد تا مشخص شود و تنظیمات دیگر که میتوان روی آنها کار کرد:

**Wind** که در پوشه **Time** قرار دارد حالت باد را به تصویر میدهد.

**Transform** (تغییر شکل)

در این پوشه جلوه **Camera view** حالت‌های خیلی زیادی وجود دارد که خیلی استفاده میشن و خیلی هم بکار میرن : بزرگ و کوچک کردن چرخش برعکس کردن از چپ و راست بالا و پایین وووووو. جلوه **Clip** که در همین پوشه قرار دارد میتوان اطراف تصویر را به اندازه دلخواه رنگ داد.

شما میتوانید از جلوه های متنوع دیگر که در این نرم افزار وجود دارد برای کلیپهای خود استفاده کنید که اصول استفاده از آنها را با چند مثال توضیح دادیم افکتهای صدا نیز به همین صورت که در ادامه به آنها با چند مثال آشنا می شویم.

## Audio Effect

حدود ۳۰ جلوه صدا در این ورژن از این برنامه وجود دارد که حالتی ویژه ای به صدا اضافه می کند مثل نازک کردن یا کلفت کردن و یا بم و زیر کردن و ووووو خیلی از جلوه های دیگر این پنجره در گوشه پایین سمت راست پریمیر قرار دارد و اگر هم نبود می توانیم آنرا از منوی ویندوز ظاهر کنیم. برای استفاده از این جلوه ها باید آنها را انتخاب کرده و روی صدا اعمال کنیم بعضی از این جلوه ها برای تنظیمات بیشتر در پنجره (Effect control) Setup دارن که می توانیم از آنها استفاده کنیم:

همان مثالی که در مورد یک

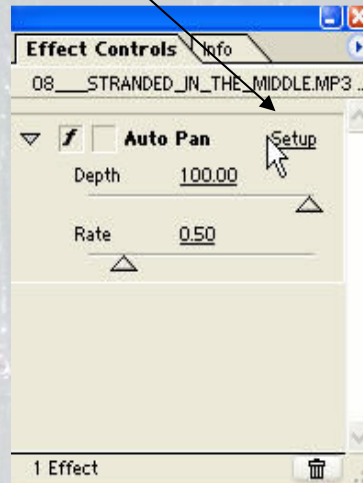
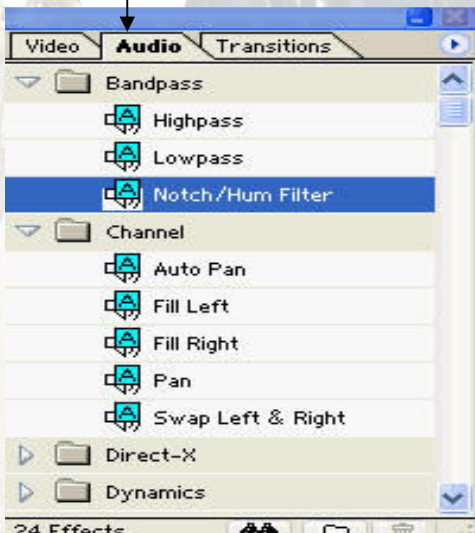
فیلم در روی Effect contr..

برای تصویر زده بودم

(فیلم ۱۰ ثانیه ای)

برای صدا نیز می شود این

کار را کرد البته با جلوه های صدا.



معرفی بعضی از Effects ها ی صدا.

پوشه Bandpass ۳ جلوه دارد. (برای حذف فرکانسهای معین)

Highpass: برای حذف فرکانس کم.

Lowpass: برای حذف فرکانس بالا.

پوشه Channel (برای استفاده از باندهای ۲ طرف)

Auto pan: بصورت اتوماتیک صدا را به چپ و راست می برد.

Fill left: فقط از باند چپ استفاده میشود.

Fill right: فقط از باند راست استفاده میشود.

### پوشه Dynamics

boost: سطح صدا را زیاد میکند.

Compressor/ Expander: برای کنترل بهتر سطح صدا استفاده میشود. برای تنظیمات بیشتر میتوانید روی Setup ان در پنجره Effect control کلیک کنید.

Noise gate: با تنظیم ان میتوان بعضی از صدا ها را حذف کرد.  
پوشه Effect

Chorus: به صدا عمق می بخشد.

Flange: به مرکز صدا عمق میدهد.

Multi-effect: میتوان عملیات های بالا را بهتر کنترل کرد. برای تنظیمات بیشتر به setup ان مراجعه کنید.

### پوشه Reverb & delay

Echo: این جلوه یک تکه از صدا را با تأخیر اجرا میکند البته با تنظیم مناسب.

Reverb: به صدا حالت برگشت میدهد با کشیدگی.

Multitip- delay: برای کنترل بهتر این ۲ گزینه است. (پیچیده تر)



### پوشه Tc works

Tc dynamics: برای فشرده سازی صدا بکار میرود.

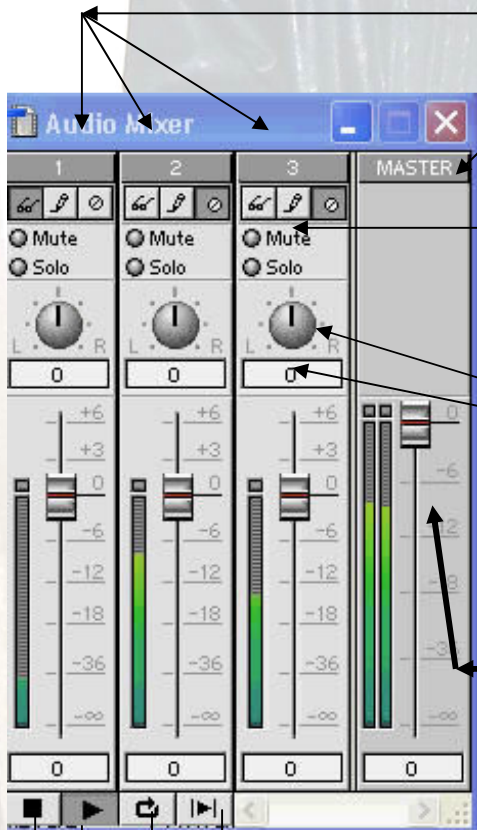
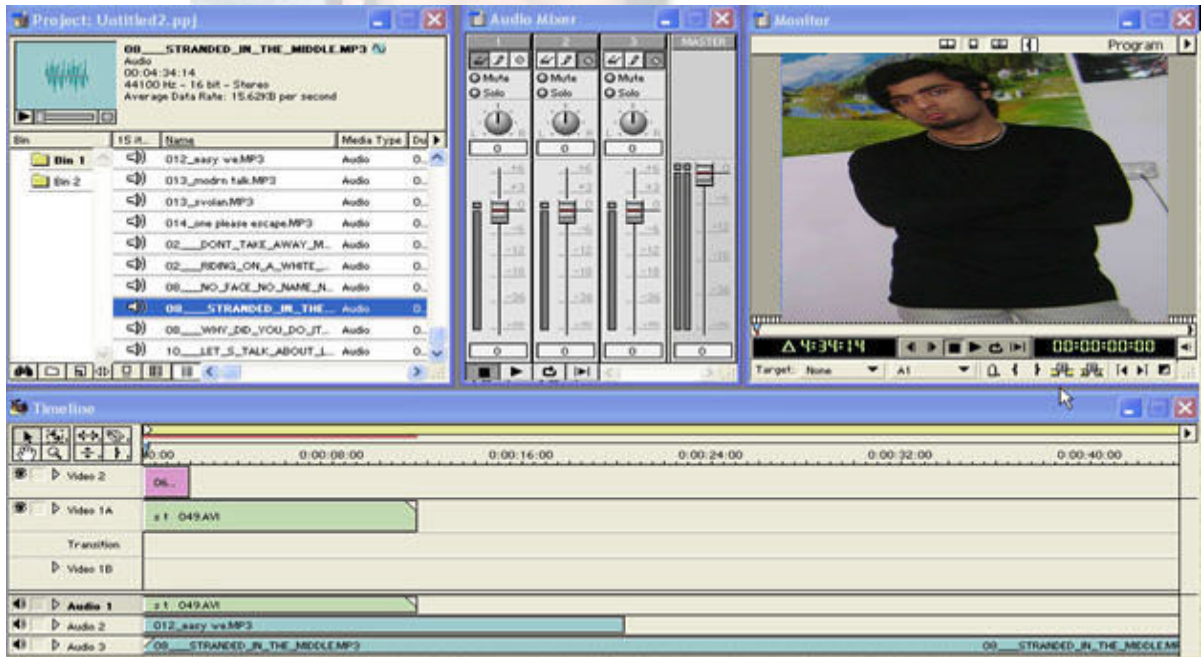
Tc EQ: سطح صدا را بیشتر میکند (فرکانس صدایی را زیاد میکند)

Tc Reverb: برای منعکس شدن صدا است.



## Audio Mixer

به این مسیر بروید تا محیط کار Audio mixer باز شود:  
Windows>work space> audio



به تعداد تراکهای صوتی موجود یک پنجره تنظیم صدا ایجاد میشود:  
پنجره master نشان دهنده امواج کل صداهای موجود است..  
و هر صدا نیز خود یک پنجره نشاندهنده و تنظیم دارند ۱، ۲، ۳.....

برای قطع کردن یک صدا در یک تراک باید روی Mute کلیک کرد.  
اگر روی Solo کلیک کنیم بجز صدای خودش بقیه را mute میکند.

RL

برای تنظیم باندها هم می توان از دایره های هر نوار استفاده کرد یا مقداری را مثبت یا منفی وارد کرد..

برای کم کردن هر کدام از صداها یا برای کم کردن صدای Master باید Volume fader را پایین ببریم.

منابع:

تجربه کاری.....

End.....

MajidRahimi1986@yahoo.com

09112515015

Play  
Stop  
Loop  
Play in out

