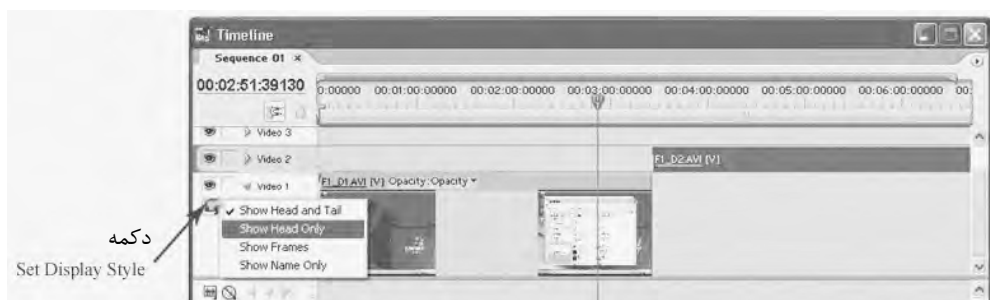


استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱-۱

به طور جداگانه تعیین کنید.

### مثال:

- ۱- در بخش تنظیمات تراک Video 1، روی دکمه Set Display Style کلیک کنید.
- ۲- حال گزینه Show Head and Tail را از منوی ظاهر شده انتخاب کنید تا در هر کلیپ یک تصویر کوچک در ابتدا و انتهای آن کلیپ نمایش داده شود.
- ۳- دوباره همان دکمه را کلیک کنید ولی این بار گزینه Show Head Only را کلیک کنید. حال در هر کلیپ یک تصویر کوچک فقط در ابتدای کلیپ نمایان می‌شود.



شکل ۲۳- ۱۵

- ۴- دوباره همان دکمه را کلیک کنید ولی این بار گزینه Show Frames را کلیک کنید. تصاویر کوچک از همه فریم‌های کلیپ نمایش داده می‌شوند.
- ۵- دوباره همان دکمه را کلیک کنید، ولی این بار گزینه Show Name Only را کلیک کنید. اکنون فقط نام کلیپ‌ها نمایش داده می‌شوند.

## ۱۰- ۱۵ رفتن به فریم دلخواه در پنجره Timeline

در پنجره Timeline یک خط عمودی وجود دارد که به آن خط تدوین می‌گویند. مکان قرارگیری این خط، نمایانگر فریم جاری است یا به عبارتی زمان جاری توسط خط تدوین مشخص می‌شود و می‌توانید خط تدوین را به یک فریم دلخواه در پنجره Timeline ببرید. برای این کار کافی است خط تدوین را در پنجره Timeline

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱-۱

کلیک کرده و بعد شماره فریم مورد نظر خود را تایپ کنید. مثلاً خط تدوین را کلیک کنید و بعد عدد 256 را تایپ کنید. چون در این پروژه هر ثانیه معادل 25 فریم است، به زمان 10:24 می‌روید که همان 256 فریم می‌شود. در حقیقت مقدار ورودی شما به دقیقه و ثانیه تبدیل می‌شود.



شکل ۲۴-۱۵

رابطه دقیقی بین مکان فعلی خط تدوین در پنجره Timeline با زمان جاری در پنجره Program View وجود دارد. اگر خط تدوین را در پنجره Timeline به زمان 3:23 ببرید، در پنجره Program View هم فریم جاری در زمان 3:23 است.



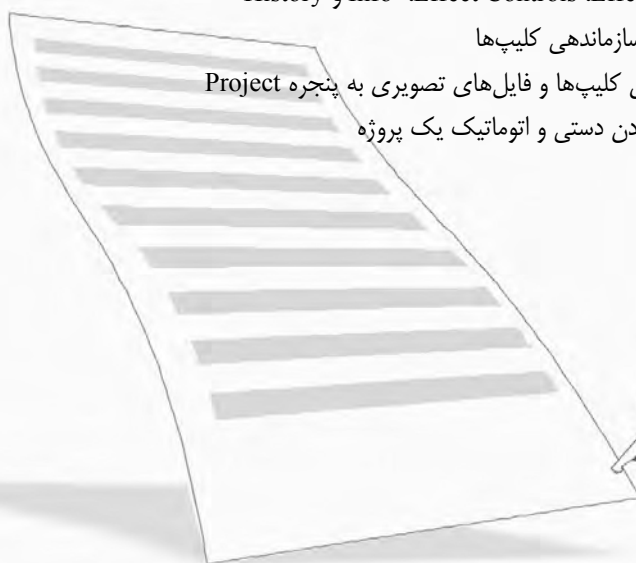
شکل ۲۵-۱۵

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانهمهراتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۵

## خلاصه مطالب

در این واحد کار اعمال زیر به طور خلاصه بیان شد:

- چگونگی تنظیمات یک پروژه کاری در Premiere Pro
- پنجره Monitor و تغییر وضعیت نمایش پنجره Monitor
- پنجره Timeline (نوار زمانی) و تنظیمات مربوط به آن
- جعبه ابزار نرم‌افزار Premiere Pro
- پنجره Audio Mixer
- تعریف پانل‌های Effect Controls، Effect و Info و History
- پنجره Project و سازماندهی کلیپ‌ها
- چگونگی وارد کردن کلیپ‌ها و فایل‌های تصویری به پنجره Project
- چگونگی ذخیره کردن دستی و اتوماتیک یک پروژه



## واژه نامه

بسط دادن، گسترش دادن  
عمومی  
سر  
حرکت  
میزان کدری  
پالت، صفحه پهن  
تابلو، صفحه  
دم  
شفافیت  
کوچک

Expand  
General  
Head  
Motion  
Opacity  
Palette  
Panel  
Tail  
Transparency  
Thumbnail

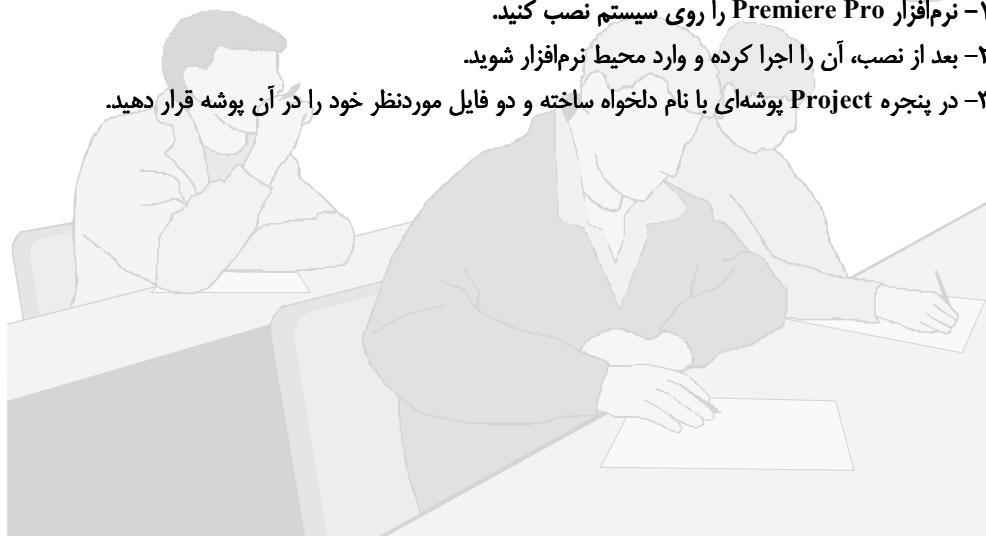
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانهمهراتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: نصب و کار با نرم‌افزار Premiere Pro
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۵-۶۲/۵۱-۱

## آزمون نظری

- ۱- در کدام بخش از کادر محاوره Project Settings می‌توانید روش ویرایش فیلم را تغییر دهید؟
  - الف- General
  - ب- Capture
  - ج- Video Rendering
  - د- Default Sequence
- ۲- از کدام گزینه در منوی خصوصیات پنجره Project، می‌توانید اندازه پیش‌نمایش فایل انتخابی را تغییر دهید؟
  - الف- Edit Columns
  - ب- Thumbnails
  - ج- View
  - د- Preset
- ۳- کدام یک از پنجره‌های نرم‌افزار Premiere Pro شامل دو پنجره Program View و Source View است؟
  - الف- Monitor
  - ب- Timeline
  - ج- Project
  - د- History
- ۴- در کدام پانل از نرم‌افزار Premiere Pro لیست عملیاتی که از ابتدای پروژه انجام داده‌اید، نگهداری می‌شود؟
  - الف- Info
  - ب- History
  - ج- Monitor
  - د- Project
- ۵- برای ذخیره پروژه به صورت اتوماتیک از کدام مسیر استفاده می‌کنید؟
  - الف- از منوی File گزینه Save
  - ب- از منوی File گزینه Auto Save
  - ج- از منوی Edit گزینه Preferences
  - د- گزینه‌های الف و ب صحیح هستند.

## آزمون عملی

- ۱- نرم‌افزار Premiere Pro را روی سیستم نصب کنید.
- ۲- بعد از نصب، آن را اجرا کرده و وارد محیط نرم‌افزار شوید.
- ۳- در پنجره Project پوشه‌ای با نام دلخواه ساخته و دو فایل موردنظر خود را در آن پوشه قرار دهید.



هدف جزئی



## توانایی ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۱۵	۵

### ▼ هدفهای رفتاری

- پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:
- ۱- با فضای کاری صدا در نرم‌افزار Premiere Pro کار کند.
  - ۲- توانایی تنظیم دستی پارامترهای صدا و خودکارسازی فرایند میکس صوتی را کسب کند.
  - ۳- توانایی افزودن موسیقی و افکت‌های صوتی را کسب کند.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱

## کلیات

قرار دادن موسیقی مناسب و افکت‌های صوتی بر تأثیرگذاری برنامه‌های ویدیویی می‌افزاید. در نرم‌افزار Premiere Pro می‌توانید فیلم‌ها را صداگذاری کرده یا صداها را میکس کنید، همچنین پارامترهای صدا را تحت کنترل داشته باشید.

### ۱-۱۶ اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی

- ۱- نرم‌افزار Premiere Pro را باز کنید.
- ۲- روی دکمه New Project کلیک کنید.
- ۳- داخل پنجره Project یک پوشه جدید با نام Audio ایجاد کنید.
- ۴- این پوشه را فعال کرده و از منوی File گزینه Import را انتخاب کنید و پوشه‌ای را که فایل‌های صوتی پروژه در آن است باز کرده و به دلخواه فایل‌هایی از آن را انتخاب کنید. اکنون فایل‌های صوتی این پروژه را داخل پوشه Audio قرار دهید.
- ۵- از منوی File گزینه Save را کلیک کنید تا تغییرات پروژه ذخیره شود.

### ۲-۱۶ محیط کار صدا در Premiere Pro

در نرم‌افزار Premiere Pro می‌توانید تا 99 تراک صوتی را ویرایش، افکت گذاری و میکس کنید. برای پردازش کلیپ‌های صوتی می‌توانید شدت و توازن صدا را به روش دستی داخل پنجره Timeline تعیین کنید یا این که از امکانات پنجره Audio Mixer که در شکل ۱-۱۶ نمایش داده شده استفاده کنید. به کمک پنجره Audio Mixer می‌توانید یک میکس فرعی (Submix) بسازید که سیگنال‌های صوتی برخی از تراک‌های صوتی داخل آن را میکس کند.

**نکته:** ویژگی Submix را هنگامی به کار ببرید که بخواهید هم زمان بیش از یک تراک را

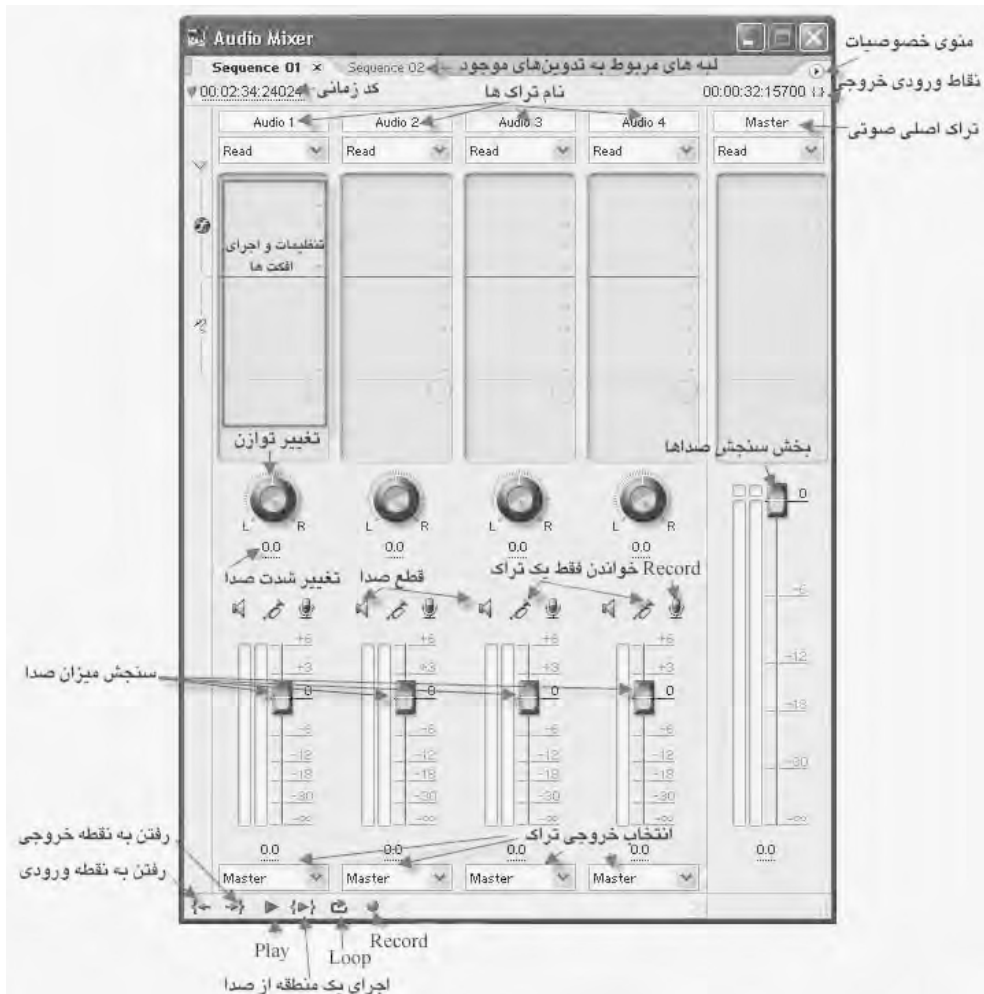


پردازش کنید.

مثال:

- ۱- از منوی Window، زیرمنوی Workspace، سپس گزینه Audio را انتخاب کنید تا پنجره Audio Mixer نمایان شود (شکل ۱-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶



شکل ۱-۱۶ پنجره Audio Mixer

- ۲- داخل پنجره Timeline ناحیه تنظیمات تراک 3 Audio را باز کنید.
- ۳- منوی خصوصیات پنجره Audio Mixer را باز کرده، گزینه Show/Hide Tracks را انتخاب کنید (شکل ۲-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهارتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱



شکل ۲-۱۶

۴- دکمه Show All را کلیک کنید تا همه تراک‌های صوتی موجود در خط تدوین فعلی شما داخل پنجره Audio Mixer نمایان شوند. سپس دکمه OK را کلیک کنید (شکل ۳-۱۶).

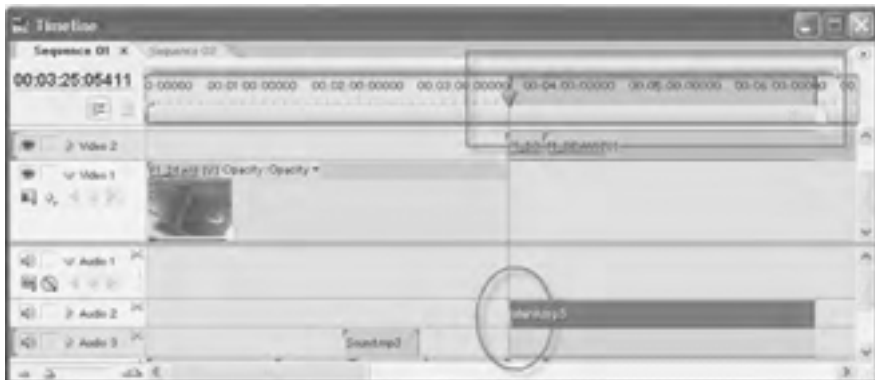


شکل ۳-۱۶

- ۵- داخل پنجره Timeline زمان جاری را به زمان 00:02:50:19 ببرید.
  - ۶- داخل پنجره Project در پوشه Audio که قبلاً ساخته‌اید، فایل صوتی دلخواه را انتخاب کنید.
  - ۷- این فایل را درگ کرده و داخل تراک 2 Audio در پنجره Timeline قرار دهید تا ابتدای این کلیپ در مکان فعلی خط تدوین قرار گیرد.
  - ۸- داخل پنجره Timeline روی آیکن کلیپ صوتی که وارد کرده‌اید، کلیک کنید تا انتخاب شود.
  - ۹- از منوی Marker، زیرمنوی Set Sequence Marker، سپس گزینه In And Out Around Selection را انتخاب کنید.
- به این ترتیب نقطه ورودی و خروجی کلیپ صوتی در پنجره Timeline علامت‌گذاری می‌شود (شکل ۴-۱۶).



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶



شکل ۴-۱۶ پنجره Timeline

- ۱۰- در پایین پنجره Audio Mixer دکمه Loop را فعال کنید.
- ۱۱- در پایین پنجره، دکمه Play in to out point را کلیک کنید تا محتوای کلیپ‌های صوتی انتخابی از ابتدا تا انتها تکرار شود (شکل ۵-۱۶).



شکل ۵-۱۶

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۱-۶۲/۵۱

۱۲- هنگام اجرای کلیپ صوتی می‌توانید شدت صدای کلیپ را تغییر دهید:

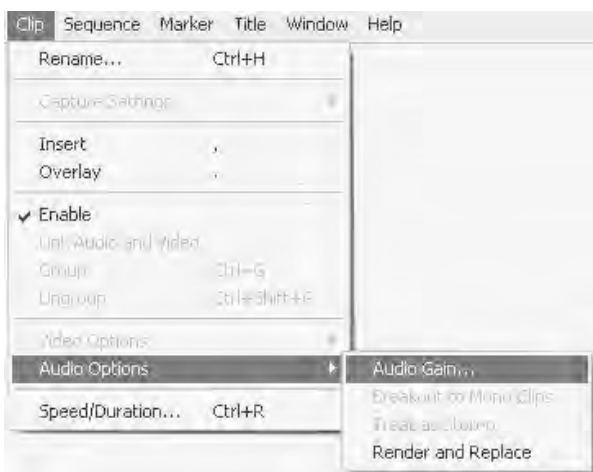
- با درگ کردن دکمه لغزنده، می‌توانید شدت صدای تراک 2 Audio را تغییر دهید.

- همچنین می‌توانید داخل کادر کلیک کرده و عددی بین 6 تا 100- را وارد کنید.

۱۳- در پایین پنجره Audio Mixer روی دکمه Stop کلیک کنید.

۱۴- در حالی که کلیپ صوتی داخل تراک 2 Audio هم چنان فعال است، از منوی Clip، زیرمنوی

Audio Options سپس گزینه Audio Gain را انتخاب کنید (شکل ۶-۱۶).



شکل ۶-۱۶

۱۵- روی دکمه Normalize کلیک کنید تا نرم‌افزار شدت صدای این کلیپ را به طور اتوماتیک تنظیم کند؛

در نهایت روی دکمه OK کلیک کنید (شکل ۷-۱۶).



شکل ۷-۱۶

### ۳- ۱۶ پردازش صدا به صورت اتوماتیک

می‌توانید در پنجره Audio Mixer پارامترهای مربوط به صدا را در تراک‌ها تغییر دهید و هم زمان با کلیپ‌های ویدیویی این تغییرات را مشاهده کنید، سپس آن‌ها را ضبط کرده و هنگام اجرا، آن‌ها را به صورت اتوماتیک اجرا

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶

کنید.

در ضمن می‌توانید با استفاده از دکمه‌های کنترلی در پنجره Audio Mixer آغاز ضبط یا اتمام آن را کنترل کنید.

برای هر تراک یک لیست بازشو وجود دارد که از طریق آن می‌توانید وضعیت هر فرایند را در طول میکس صدا تعیین کنید (شکل ۸-۱۶).



شکل ۸-۱۶

گزینه‌های موجود در این لیست بازشو عبارتند از:

**Off:** اگر این گزینه را روی یک تراک اعمال کنید، کلیه تغییرات شدت صدا، میزان صدا و... برای آن تراک در نظر گرفته نمی‌شود.

**Read:** اگر این گزینه را روی یک تراک اعمال کنید کلیه تغییرات شدت صدا، میزان صدا و... برای آن تراک ذخیره می‌شود (برای کلیه تراک‌های صوتی این گزینه به صورت پیش فرض انتخاب شده است).

**Write:** اگر این گزینه را روی یک تراک اعمال کنید، کلیه تغییرات شدت صدا، میزان صدا و... برای آن تراک خوانده شده و تغییرات جدید هم ضبط می‌شوند.

**Latch:** این گزینه هم تقریباً شبیه به گزینه Write است، با این تفاوت که اگر پارامترهای صدا را تغییر دهید عمل Write صورت می‌گیرد.

**Touch:** این گزینه هم تقریباً شبیه به گزینه Write عمل می‌کند.

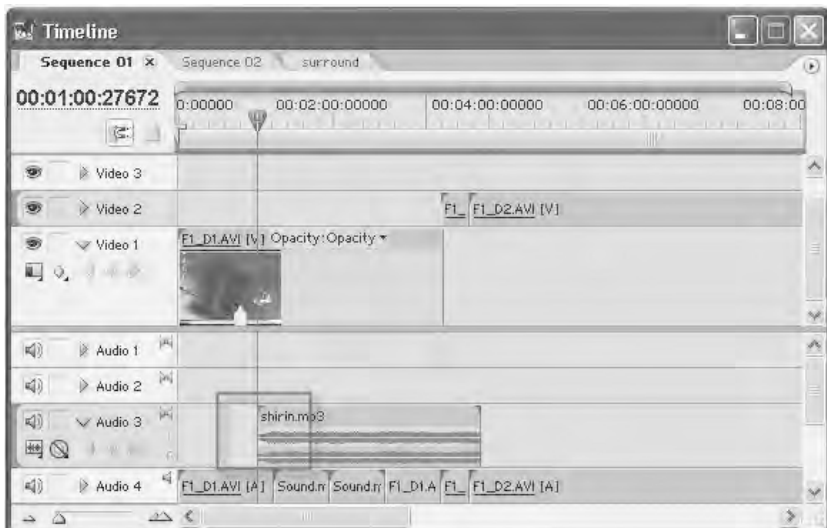
## ۴-۱۶ تغییر شدت صدا با استفاده از کنترل‌های Audio Mixer

مثال:

۱- در پنجره Timeline خط تدوین را به یک زمان دلخواه ببرید.

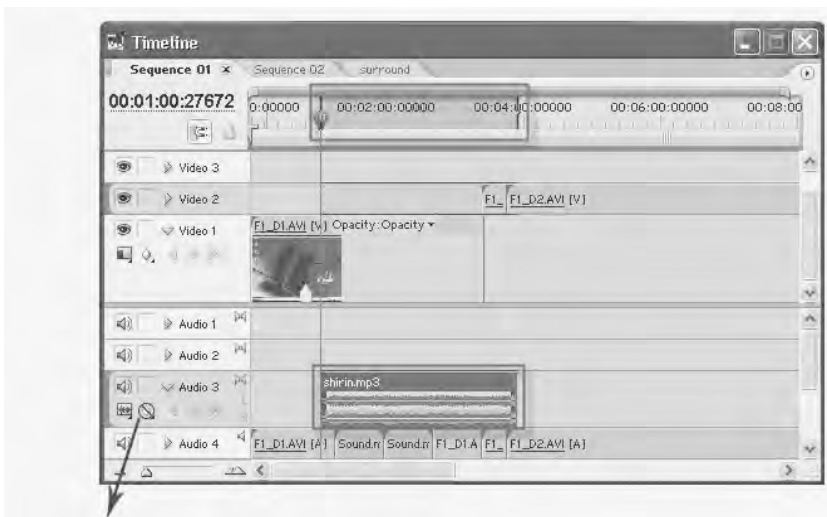
۲- از داخل پنجره Project یک کلیپ صوتی را درگ کرده و در پنجره Timeline در تراک Audio 3 جایی که خط تدوین قرار دارد بگذارید به نحوی که ابتدای کلیپ با خط تدوین برابر باشد (شکل ۹-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱



شکل ۹-۱۶

۳- حال کلیپ صوتی را با کلیک کردن انتخاب کنید و از منوی Marker، زیرمنوی Set Sequence Marker، سپس گزینه In And Out Around Selection را انتخاب کنید (شکل ۱۰-۱۶).



تنظیمات تراک Audio3

شکل ۱۰-۱۶

۴- در پنجره Timeline با کلیک در قسمت تنظیمات تراک Audio 3 که در شکل ۱۰-۱۶ نشان داده شده است، گزینه Show Track Volume را انتخاب کنید (شکل ۱۱-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶



شکل ۱۱-۱۶

- ۵- اکنون پنجره Audio Mixer را فعال کنید.
- ۶- در پایین این پنجره، دکمه‌های پیمایشی را کلیک کنید تا به پانل مربوط به تراک Audio 3 برسید.
- ۷- در لیست بازشوی این تراک کلیک کنید و گزینه Write را انتخاب کنید.
- ۸- شدت صدای این تراک را روی صفر قرار دهید (شکل ۱۲-۱۶).

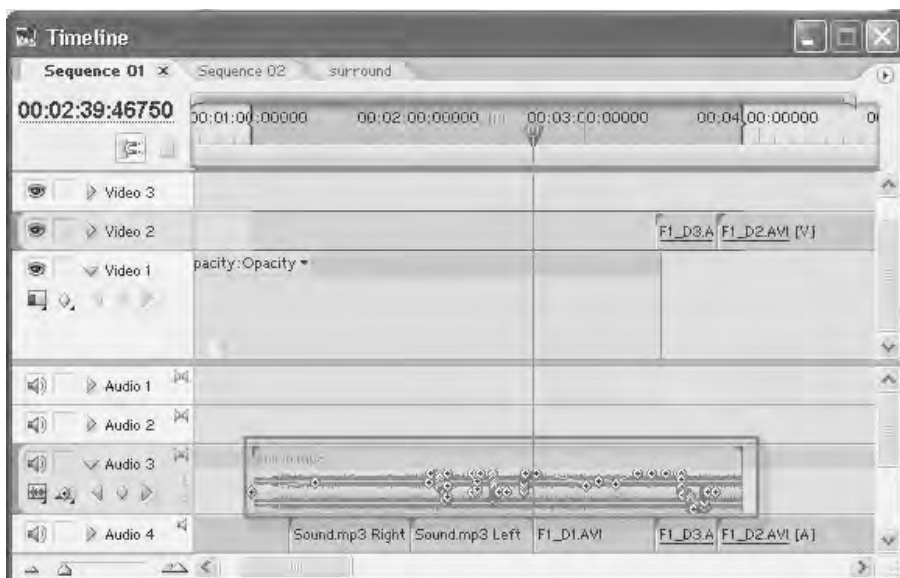


شکل ۱۲-۱۶

- ۹- در پایین پنجره روی دکمه Play in to out Point کلیک کنید و در یک زمان دیگر دکمه لغزنده شدت صدا را روی عدد +18 قرار دهید.
- ۱۰- در یک زمان دیگر دکمه لغزنده را روی صفر قرار دهید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶

- ۱۱- در یک زمان جلوتر، دکمه لغزنده شدت صدا را روی 18- قرار دهید.
- ۱۲- در ادامه باز هم در زمان جلوتر شدت صدا را روی صفر برگردانید.
- ۱۳- این تغییرات را در فاصله‌های زمانی متوالی انجام دهید تا خط تدوین به انتهای کلیپ برسد.
- ۱۴- وقتی خط تدوین به انتهای کلیپ رسید، عملیات ضبط تغییرات شدت صدا به صورت اتوماتیک متوقف شده و گزینه Write در لیست بازشو تبدیل به Touch می‌شود.
- ۱۵- اکنون گزینه Read را انتخاب کنید تا امکان ضبط دوباره در تراک غیر فعال شود.
- ۱۶- حال در پنجره Timeline کلیدهای متحرک‌سازی شدت صدا را ببینید (شکل ۱۳- ۱۶).



شکل ۱۳- ۱۶

- ۱۷- در نهایت پروژه را با تغییرات اعمال شده ذخیره کنید.

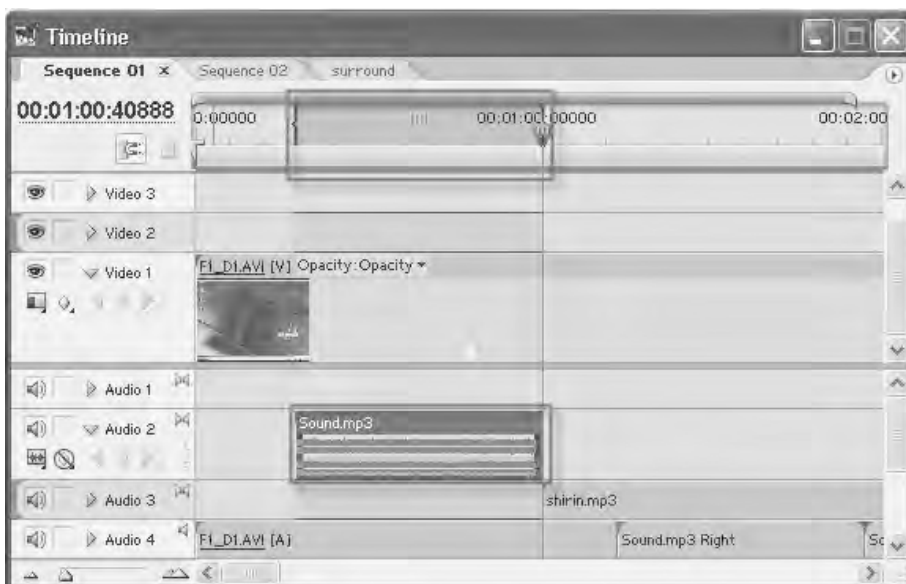
## ۵- ۱۶ کنترل‌های Pan/Balance

مثال:

- ۱- در پنجره Timeline ناحیه تنظیمات تراک Audio 2 را باز کنید.
- ۲- خط تدوین را به یک زمان دلخواه ببرید.
- ۳- از منوی Marker، زیرمنوی Set Sequence Marker، سپس گزینه In را انتخاب کرده و نقطه ورودی را تعیین کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانهمهاری: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶

۴- خط تدوین را با درگ کردن به انتهای کلیپ صوتی ببرید (شکل ۱۴-۱۶).



شکل ۱۴-۱۶

- ۵- از منوی Marker، زیرمنوی Set Sequence Marker، سپس گزینه Out را انتخاب کرده و نقطه خروجی را تعیین کنید.
- ۶- اکنون پنجره Audio Mixer را باز کنید.
- ۷- در پنجره Audio Mixer با استفاده از دکمه‌های پیمایش پایین پنجره، تراک Audio 2 را بیاورید.
- ۸- در پایین پنجره Audio Mixer دکمه Play in to out Point را کلیک کنید و سپس تغییرات بعدی را انجام دهید.
- ۹- روی دکمه دایره‌ای بالای پنجره کلیک کرده و به سمت چپ و راست درگ کنید تا با این کار توازن صدا را به کانل‌های چپ و راست تغییر دهید (شکل ۱۵-۱۶).
- ۱۰- حال دکمه Stop را کلیک کنید. لیست بازشوی این تراک را باز کرده و گزینه Write را انتخاب کنید.
- ۱۱- خط تدوین را به ابتدای کلیپ صوتی ببرید.
- ۱۲- در پایین پنجره Audio Mixer دکمه Play in to out Point را کلیک کنید، سپس روی دکمه دایره‌ای بالای پنجره کلیک کرده و به سمت چپ و راست درگ کنید؛ با این کار توازن صدا را به کانل‌های چپ و راست تغییر دهید.
- ۱۳- این تغییرات روی صدای شما اعمال شده است.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶



شکل ۱۵-۱۶

## ۶-۱۶ کنترل‌های Solo، Mute و Record Enable

برای هر تراک صوتی در پنجره Audio Mixer یک کنترل Mute هم وجود دارد. اگر روی این دکمه کلیک کرده و آن را فعال کنید، صدای موجود در آن تراک قطع می‌شود. در ضمن یک کنترل Solo هم وجود دارد که با استفاده از این کنترل صدای سایر تراک‌ها قطع می‌شود و فقط آنچه که شنیده می‌شود صدای تراک مورد نظر است. در نهایت کنترل Record به شما این امکان را می‌دهد تا یک صدا را از محیط بیرون وارد کنید (شکل ۱۶-۱۶).



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه مهارتی: آموزش نرم افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶



شکل ۱۶-۱۶

## ۷-۱۶ افکت‌های صوتی

نرم افزار Premiere Pro این قابلیت را دارد که تا پنج افکت صوتی را در پنجره Audio Mixer روی یک صدا اعمال کرده و هم زمان، همه آن‌ها را اجرا کند.

در نرم افزار Premiere Pro این امکان وجود دارد که یک افکت صوتی را روی یک کلیپ یا یک تراک صوتی اعمال کنید؛ تفاوت این دو در این است که اگر یک تراک صوتی را روی یک یا چند افکت اعمال کنید، تغییرات فقط روی آن کلیپ‌ها صورت می‌گیرد، ولی اگر افکت را روی کل یک تراک اعمال کنید، افکت بر کلیه تراک‌های موجود در آن تراک اعمال می‌شود.

### ۱-۷-۱۶ افکت گذاری روی کلیپ‌ها

آیکن مربوط به کلیپ را فعال کرده و با استفاده از پانل Effects، افکت دلخواه را درگ کرده و روی کلیپ خود رها کنید تا افکت اعمال شود.

بعد از اعمال یک افکت، نام آن در پانل Effect Controls نمایان می‌شود و می‌توانید با استفاده از گزینه‌های موجود در آن، تنظیمات را به دلخواه خود انجام دهید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	بیمانه‌مهارتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶

## ۲-۷-۱۶ افکت گذاری روی تراک‌ها

---

**نکته:** افکت‌هایی که روی یک کلیپ اعمال می‌کنید فقط برای همان کلیپ هستند؛ به این معنی که اگر یک کلیپ دیگر را در این تراک قرار دهید افکت روی آن اعمال نمی‌شود.

---

اگر بخواهید یک افکت صوتی را روی کلیه کلیپ‌های موجود در یک تراک صوتی اعمال کنید باید از پنجره Audio Mixer استفاده کنید. وقتی پنجره Audio Mixer را باز می‌کنید همه کلیپ‌های صوتی موجود در تدوین را در یک پانل می‌بینید. در قسمت پایین هر تراک صوتی در این پانل جایی وجود دارد که در آن می‌توانید افکت‌های صوتی را روی کلیپ‌ها اعمال کنید. برای اضافه کردن افکت، در یکی از خانه‌های خالی کلیک کرده و افکت مورد نظر را انتخاب کنید (شکل ۱۷-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱



شکل ۱۶-۱۷

برای تغییر تنظیمات هر افکت کافی است روی نام افکت دابل کلیک کنید تا کادر محاوره تنظیمات آن فعال شود. در این کادر محاوره می‌توانید تنظیمات دلخواه را اعمال کنید (شکل ۱۸-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانهمهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۱-۶۲/۵۱



شکل ۱۸-۱۶

مثال:

- ۱- روی یک کلیپ صوتی در پنجره Timeline کلیک کنید تا انتخاب شود.
- ۲- برای برداشتن نویز از روی صدا می‌توانید از افکت Notch استفاده کنید. این افکت تا حد زیادی نویزها را از بین می‌برد.
- ۳- در پانل Effects از پنجره Project در کادرمتنی Contains، عبارت Notch را تایپ کنید (شکل ۱۹-۱۶).

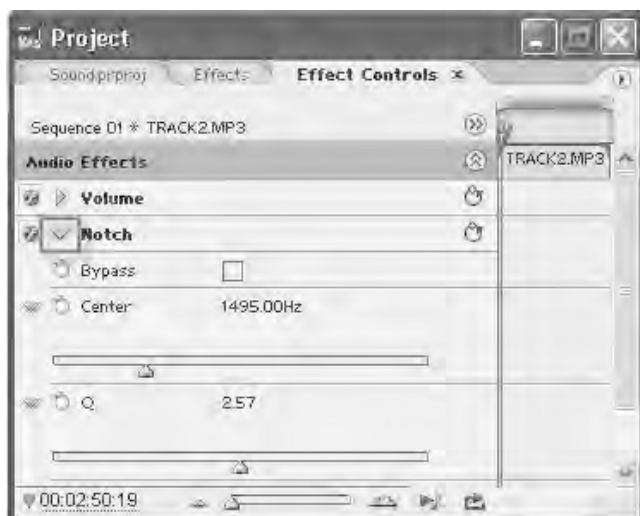


شکل ۱۹-۱۶

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶

۴- حال این افکت را از پوشه مربوط به Stereo درگ کنید و روی کلیپ صوتی در پنجره Timeline رها کنید.

۵- در پانل Effect Controls در پنجره Project دکمه مثلی شکل سمت چپ نام افکت را کلیک کنید (شکل ۲۰-۱۶).



شکل ۲۰-۱۶

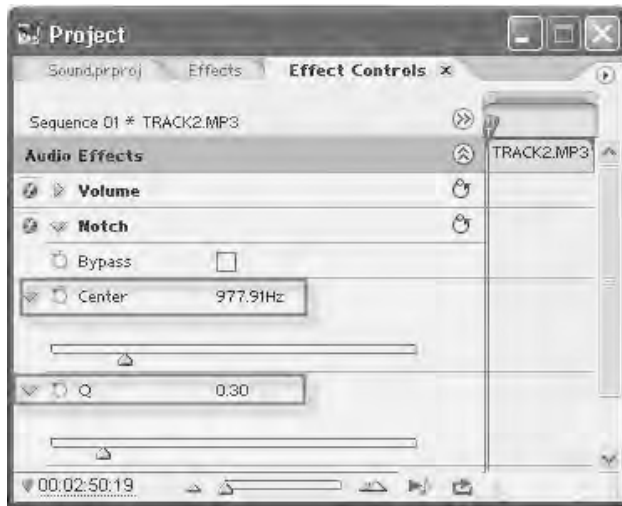
۶- در پایین پنجره روی دکمه Play Only The Audio کلیک کنید، صدای کلیپ پخش می‌شود.

۷- دکمه مثلی شکل سمت چپ گزینه Center را کلیک کنید. حال دکمه لغزنده آن را درگ کرده، روی 977Hz قرار دهید تا دوباره صدا را اجرا کنید و تغییرات آن را بشنوید.

۸- این بار دکمه لغزنده آن را درگ کرده و روی 850Hz قرار دهید تا دوباره صدا را اجرا کنید و تغییرات آن را بشنوید.

۹- دکمه مثلی شکل سمت چپ گزینه Q را کلیک کرده و دکمه لغزنده آن را درگ کنید و روی 0.30 قرار دهید (شکل ۲۱-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهراتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۱-۶۲/۵۱



شکل ۲۱-۱۶

۱۰- صدا را اجرا کنید و تغییرات آن را بشنوید.

**مثال:** می‌خواهیم روی کلیپ صوتی، افکت لرزش صدا را اعمال کنیم، برای این منظور مراحل زیر را انجام دهید.

۱- یک کلیپ صوتی را از پنجره Project درگ کنید و در تراک 3 از پنجره Timeline قرار دهید.

۲- در پانل Effects در کادر متنی Contains عبارت Reverb را تایپ کنید (شکل ۲۲-۱۶).



شکل ۲۲-۱۶

۳- حال این افکت را از پوشه مربوط به Stereo درگ کنید و روی کلیپ صوتی در پنجره Timeline رها کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهراتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱

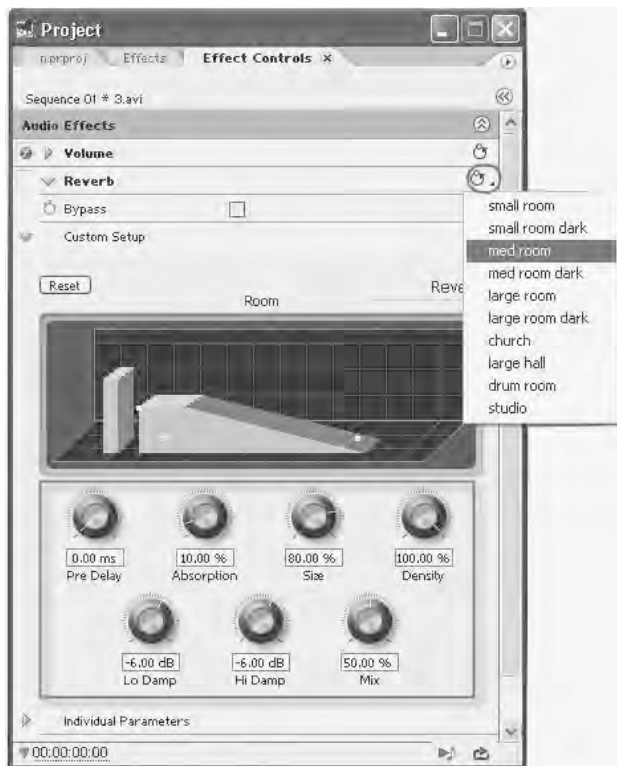
۴- در پانل Effect Controls از پنجره Project دکمه مثلثی شکل سمت چپ نام افکت را کلیک کنید تا پارامترهای تنظیم این افکت نمایان شوند (شکل ۲۳-۱۶).



شکل ۲۳-۱۶ پانل Effect Controls از پنجره Project

۵- دکمه مثلثی شکل سمت چپ گزینه Custom Setup را کلیک کنید.  
 ۶- در سمت راست نام افکت Reverb، روی مثلث کوچک کلیک کنید تا یک منو ظاهر شود و بعد گزینه med room را به عنوان ابعاد اتاق انتخاب کنید (شکل ۲۴-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶



شکل ۲۴- ۱۶

۷- گزینه‌های مربوط به تنظیم این افکت را مطابق آنچه در زیر آمده است، تنظیم کنید.

Absorption=10.00%  
 Size=80.00%  
 Density=100.00%  
 Lo Damp= -6.00dB  
 Hi Damp= -6.00dB  
 Mix=50.00%

۸- کلیپ را اجرا کنید و تغییرات آن را بشنوید.

## ۸- ۱۶ قطع ارتباط صدا و ویدیو

هنگام Capture یک فیلم ویدیویی معمولاً صدا و تصویر با هم Capture می‌شوند. وقتی فیلم را تحت یک کلیپ ویدیویی وارد می‌کنید، صدا و تصویر آن با هم ارتباط دارند؛ اما می‌توانید این ارتباط را قطع کرده و هریک از آن‌ها را به دلخواه ویرایش کنید یا حتی یکی از آن‌ها را حذف کنید. وقتی کلیپ را به پنجره Timeline اضافه می‌کنید، بخش ویدیویی آن به تراک Video و بخش صدای آن به تراک Audio اضافه



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱

می‌شود، ولی با این حال این دو تراک با هم در ارتباط هستند؛ یعنی اگر یکی از کلیپ‌ها را داخل تراک جابه‌جا کنید، هر دو بخش با هم جابه‌جا می‌شوند، حتی اگر یک کلیپ را برش دهید هر دو قسمت صدا و تصویر در یک نقطه برش می‌خورند.

**مثال:** می‌خواهیم صدای یک کلیپ ویدیویی را با موسیقی تعویض کنیم.

۱- در پنجره Timeline کلیپ ویدیویی را که می‌خواهید صدای آن را با یک موسیقی عوض کنید، انتخاب کنید.

۲- از منوی Clip، گزینه Unlink Audio and Video را انتخاب کنید.

۳- روی تراک صوتی که صدای کلیپ در آن است کلیک کرده و بخش صدای کلیپ را انتخاب کنید، می‌بینید که فقط صدا انتخاب می‌شود.

۴- کلید Delete را از صفحه کلید فشار دهید تا صدای انتخابی حذف شود.

۵- کلیپ موسیقی را به برنامه وارد کنید و آن را درگ کرده و در تراک صوتی به جای کلیپی که حذف کرده‌اید، قرار دهید.

---

**نکته:** توجه کنید که هر دو کلیپ از نظر زمانی دارای طول برابر باشند تا با هم هماهنگ



شوند.

۶- کلیپ صوتی و کلیپ ویدیویی را انتخاب کنید.

۷- از منوی Clip گزینه Link Audio and Video را انتخاب کنید تا دو کلیپ با هم ارتباط برقرار کنند.

## ۹- ۱۶ استفاده از Markerها برای هماهنگی کلیپ‌ها

وقتی که یک کلیپ صوتی را به پروژه اضافه می‌کنید، اگر با کلیپ ویدیویی ارتباط نداشته باشد و بخواهید آن‌ها را با هم هماهنگ کنید بهترین راه استفاده از Markerهاست.

یکی از کاربردهای مهم Markerها تعیین نقاط حساس در کلیپ‌ها و همچنین مرتب‌سازی و هماهنگی کلیپ‌هاست. در هر کلیپی می‌توانید تا 100 Marker با شماره (0 تا 99) و بی‌نهایت Marker بدون شماره داشته باشید.

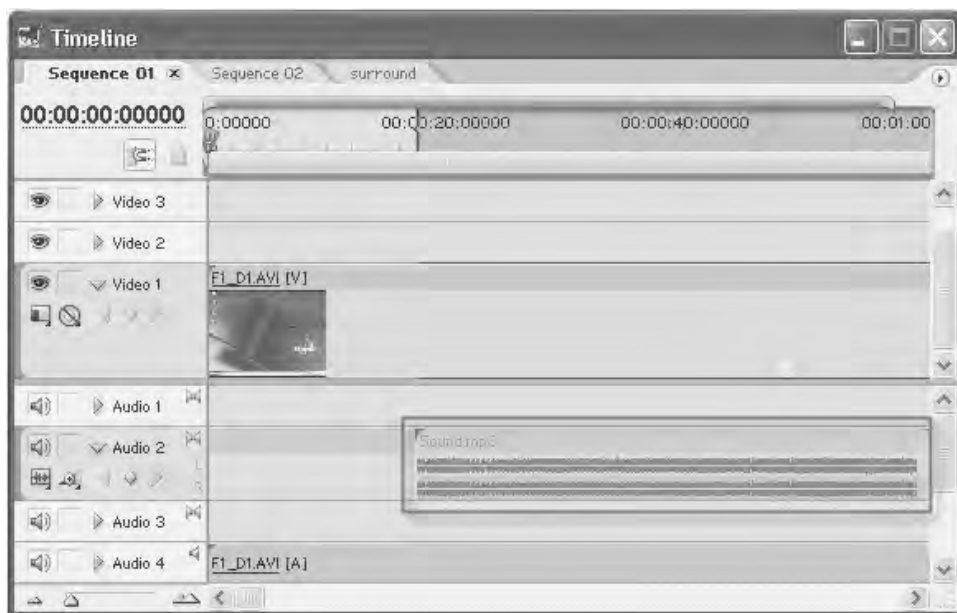
در پنجره Monitor، Markerها به شکل آیکن‌های کوچکی در خط‌کش زمانی نمایش داده می‌شوند.

از Marker کلیپ‌ها برای تعیین نقاط حساس در کلیپ استفاده می‌شود و از Marker تدوین‌ها برای تعیین نقاط حساس در تدوین‌ها استفاده می‌شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶

## ۱۰-۱۶ تغییر شدت صدا در پنجره Timeline

وقتی یک کلیپ صوتی را در یک تراک صوتی قرار می‌دهید، اگر تراک در حالت نمایش گسترده باشد، می‌توانید شکل موج صدا را در آن ببینید. در وسط این شکل موج یک خط زرد قرار دارد که برای تنظیم شدت صداست و می‌توانید با استفاده از آن شدت صدا را تنظیم کنید (شکل ۲۵-۱۶).

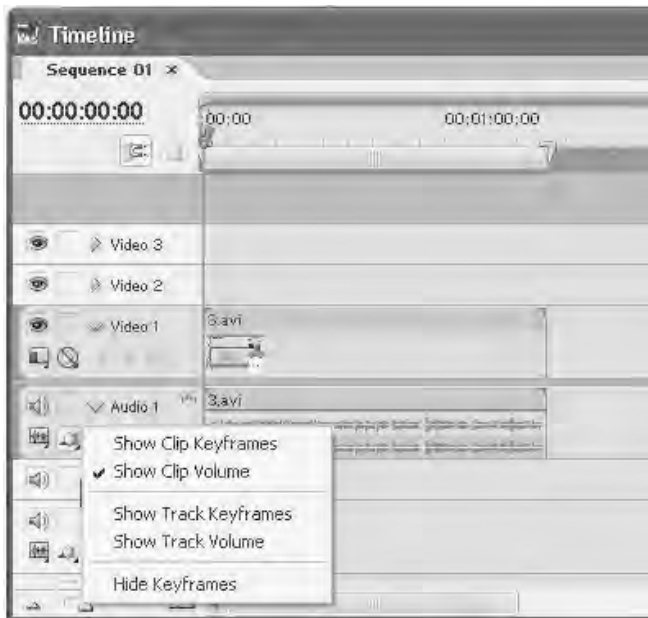


شکل ۲۵-۱۶

مثال:

- ۱- از منوی Marker، زیرمنوی Clear Sequence Marker، سپس گزینه In And Out را انتخاب کنید تا اگر Marker ها از قبل وجود دارند همه پاک شوند و محیط آماده کار جدید شود.
- ۲- در پنجره Timeline و در تراک Audio 1 یک کلیپ صوتی را اضافه کرده و آن را انتخاب کنید.
- ۳- برای مشاهده بهتر امواج صوتی در پنجره Timeline دکمه Zoom In را چند بار کلیک کنید.
- ۴- حال در بخش تنظیمات تراک صوتی، گزینه Show Clip Volume را انتخاب کنید (شکل ۲۶-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶



شکل ۲۶- ۱۶

۵- خط زرد رنگ مربوط به Volume صدا نمایان می‌شود که به وسیله آن می‌توانید تنظیمات دلخواه را روی صدا انجام دهید.

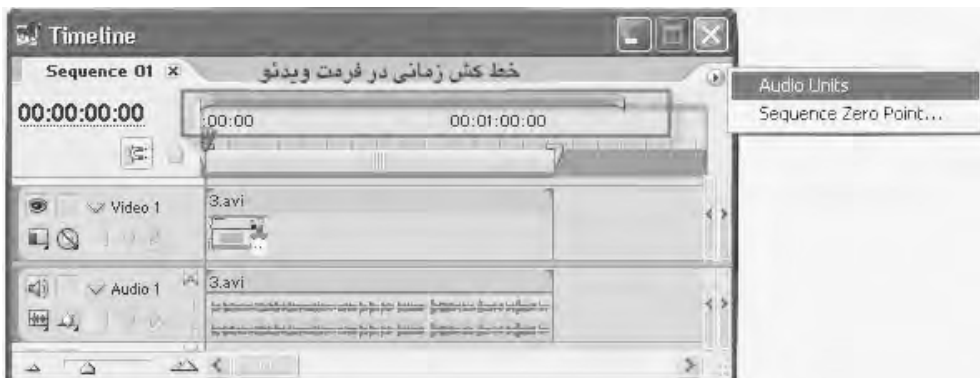
## ۱۱- ۱۶ استفاده از خط کش صوتی در تدوین

خط کش زمانی که در بالای پنجره Timeline قرار دارد به طور پیش فرض برای نمایش واحدهای صوتی است. البته می‌توانید آن را تغییر مقیاس داده و از آن برای کلیپ‌های صوتی استفاده کنید و کار روی کلیپ‌های صوتی را با دقت بالاتر انجام دهید.

**مثال:** برای تغییر واحد خط‌کش مراحل زیر را انجام دهید.

۱- منوی خصوصیات مربوط به پنجره Timeline را مطابق شکل ۲۷- ۱۶ باز کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶



شکل ۲۷-۱۶ منوی خصوصیات پنجره Timeline

۲- گزینه Audio Units را انتخاب کنید. واحدهای خط‌کش به واحدهای صوتی تبدیل می‌شوند. در هر فریم معادل 100000 واحد صوتی وجود دارد (شکل ۲۸-۱۶).



شکل ۲۸-۱۶

برای غیر فعال کردن خط‌کش صوتی و بازگشت به خط‌کش ویدیویی دوباره منوی خصوصیات مربوط به پنجره Timeline را باز کنید و گزینه Audio Units را کلیک کنید.

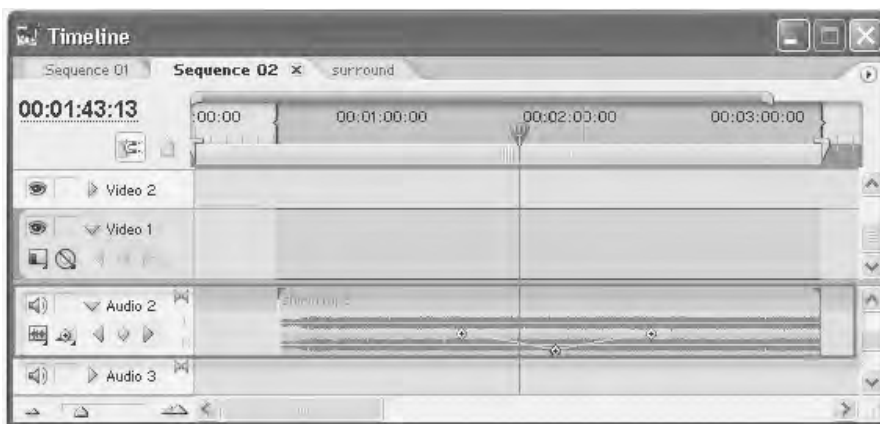
## ۱۲- ۱۶ افزایش صدای یک بخش با استفاده از Program View

مثال:

۱- یک کلیپ صوتی را به خط‌تدوین اضافه کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶

- ۲- خط تدوین را به یک زمان دلخواه منتقل کنید.
- ۳- در پایین پنجره Program View دکمه Set in Point را کلیک کنید.
- ۴- در بخش تنظیمات تراک صوتی گزینه Show Track Volume را کلیک کنید.
- ۵- در بخش تنظیمات تراک، دکمه Add/Remove Keyframes را کلیک کنید تا یک فریم کلیدی در محل جاری خط تدوین قرار گیرد.
- ۶- چند فریم به عقب برگردید و دوباره یک فریم کلیدی ایجاد کنید.
- ۷- باز هم خط تدوین را جلوتر از محل انتخابی اولیه ببرید و یک فریم کلیدی دیگر ایجاد کنید.
- ۸- در پایین پنجره Program View دکمه Set Out Point را کلیک کنید و بعد یک فریم کلیدی بسازید.
- ۹- در پایین پنجره Program View دکمه Play in To Out را کلیک کنید.
- ۱۰- اکنون در ناحیه تنظیمات تراک صوتی گزینه Show Clip Volume را انتخاب کنید.
- ۱۱- در ادامه، خط تدوین را به فریمی که بعد از محل خروجی تعیین شده قرار دارد، منتقل کنید.
- ۱۲- باز هم دکمه Add/Remove Keyframe را برای اضافه کردن یک فریم کلیدی کلیک کنید.
- ۱۳- حال از جعبه ابزار نرم‌افزار، ابزار Pen Tool را با کلیک کردن انتخاب کنید.
- ۱۴- کلید میانی را که ساخته‌اید به سمت پایین درگ کرده و بکشید (شکل ۲۹-۱۶).



شکل ۲۹-۱۶

- ۱۵- حال کلیپ صوتی را اجرا کرده و تغییرات صدا را مشاهده کنید.

### ۱۳- ۱۶ قرار دادن چند افکت صوتی با هم روی یک کلیپ

مثال:

- ۱- یک کلیپ صوتی را به خط تدوین اضافه کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهارتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶

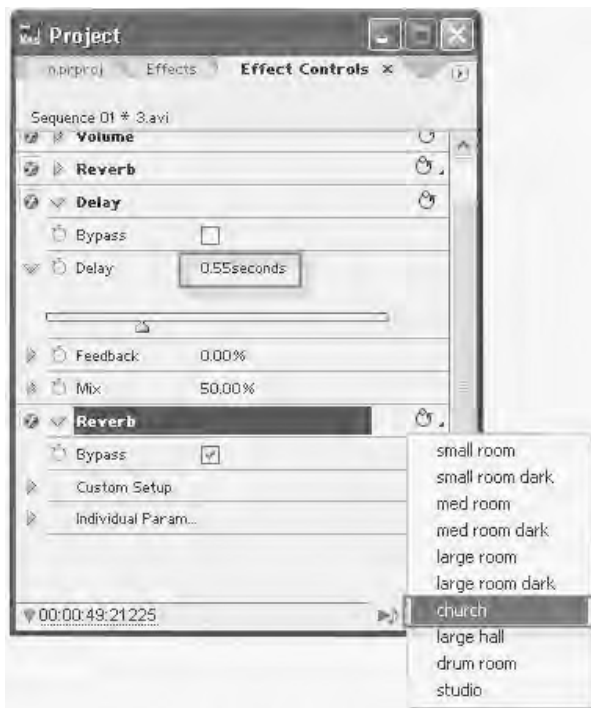
- ۲- روی کلیپ صوتی در پنجره Timeline کلیک کنید تا انتخاب شود.
- ۳- حال از پانل Effects در پنجره Project در قسمت Audio Effects افکت Delay را انتخاب کنید.
- ۴- سپس افکت Delay را درگ کرده و روی کلیپ موردنظر رها کنید.
- ۵- از پانل Effect Controls در قسمت Audio Effects افکت Reverb را انتخاب کنید.
- ۶- سپس افکت Reverb را درگ کرده و روی کلیپ موردنظر رها کنید (شکل ۳۰-۱۶).



شکل ۳۰-۱۶

- ۷- دکمه مثلثی شکل سمت چپ گزینه Delay را کلیک کنید تا دکمه لغزنده آن فعال شود.
- ۸- حال دکمه لغزنده را درگ کنید و روی 0.55 قرار دهید.
- ۹- دکمه مثلثی شکل سمت راست گزینه Reverb را کلیک کرده و گزینه church را انتخاب کنید (شکل ۳۱-۱۶).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶



شکل ۳۱-۱۶

۱۰- در نهایت تدوین را اجرا کرده و نتیجه اعمال هر دو افکت را روی کلیپ ببینید.

## ۱۴-۱۶ فایل‌های صوتی دالبی یا 5.1

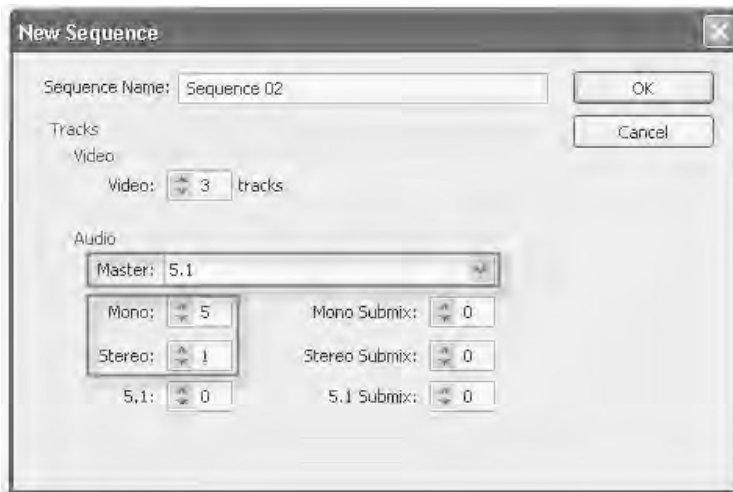
با استفاده از صداهای دالبی می‌توانید صدا را طوری تنظیم کنید که از پنج بلندگو پخش شود (چپ جلو، مرکز جلو، راست جلو، چپ عقب، راست عقب) و بالاخره یک Subwoofer. نرم‌افزار Premiere Pro با بیشتر صداهای دالبی سازگاری کامل دارد. یک نوع از این فایل‌ها، فایل‌هایی با پسوند Wav است که با شش تراک ضبط شده‌اند. اگر یک صدای دالبی را در پروژه خود وارد می‌کنید، برنامه به صورت اتوماتیک بلندگوها را تنظیم می‌کند و فقط کافی است شما آن را به خط تدوین اضافه کنید.

### ۱۴-۱- نحوه تدوین صداهای دالبی

مثال:

۱- ابتدا یک Sequence جدید برای پروژه خود ایجاد کنید. برای این کار از منوی File، زیرمنوی New، سپس گزینه Sequence را انتخاب کنید. یک کادر محاوره مانند شکل ۳۲-۱۶ نمایان می‌شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶



شکل ۳۲-۱۶ کادر محاوره New Sequence

- ۲- از لیست بازشوی Master گزینه 5.1 را انتخاب کنید.
- ۳- در کادر متنی Mono مقدار 5 و در کادر متنی Stereo مقدار 1 را وارد کنید.
- ۴- حال تدوین شما آماده وارد کردن صداهای 5.1 است. برای اضافه کردن، کافی است آن را از پنجره Project درگ کنید و در پنجره Timeline قرار دهید.

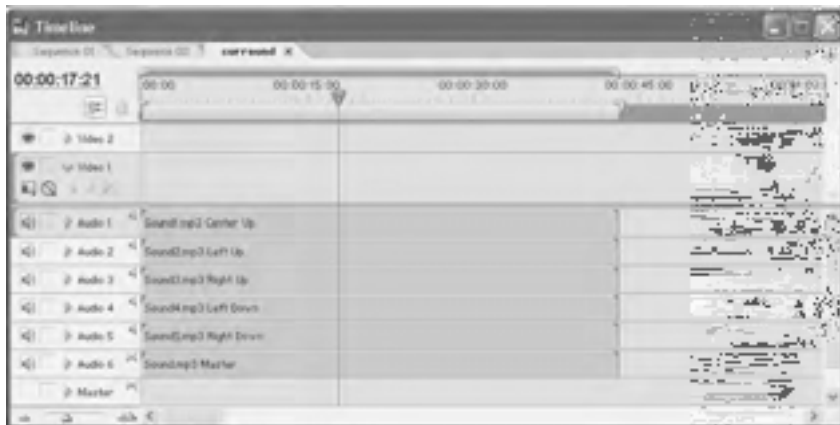
## ۲-۱۴-۱۶ نحوه اختصاص دادن بلندگوها به تراک‌های صدای دالبی

مثال:

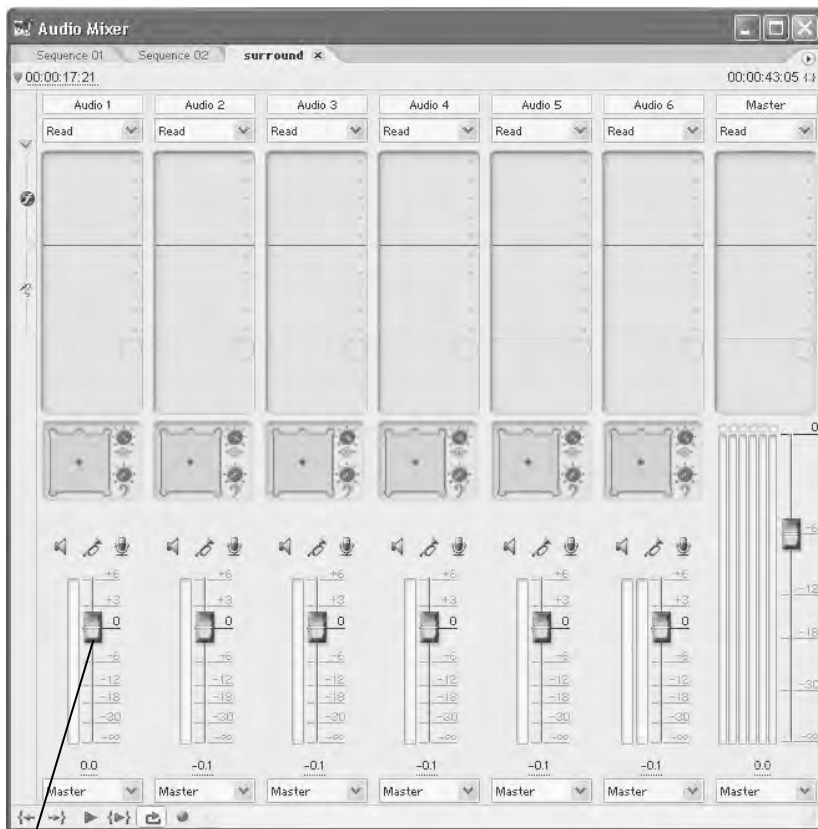
- ۱- صدایی با فرمت دالبی را با درگ کردن، به تدوین خود اضافه کنید و هر یک از تراک‌های صدا را در یک کانال صوتی قرار دهید (شکل ۳۳-۱۶).
- ۲- پنجره Audio Mixer را باز کنید.
- ۳- پنجره را درگ کرده و تغییر اندازه دهید تا همه پانل‌های مربوط به کلیپ صوتی را ببینید. در وسط هر یک از این پانل‌ها شکل یک مربع را که دارای لبه‌هایی غیر عادی و نامنظم است، می‌بینید. هر یک از این لبه‌ها معرف یکی از بلندگوهای است که اجرای صدا از طریق آن‌ها صورت می‌گیرد. برای تخصیص صدا به بلندگو، دکمه سیاه رنگ داخل این مربع را درگ کرده و در هر یک از لبه‌ها که قرار دهید، آن بلندگو به تراک اختصاص می‌یابد. توسط دایره سیاه بالایی تعیین می‌کنید که چند درصد از صدا از بلندگوی مرکزی پخش شود و با استفاده از دایره سیاه پایینی هم تعیین می‌کنید، چند درصد از صدا توسط Subwoofer پخش شود (شکل ۳۴-۱۶).



استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶



شکل ۳۳- ۱۶



شکل ۳۴- ۱۶

دکمه سیاه

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	بیمانه‌مهارتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۱-۶۲/۵۱

- ۴- در مربع مربوط به تراک 1 Audio، دکمه سیاه رنگ را درگ کرده و در وسط چند ضلعی، بالا قرار دهید تا صدا به بلندگوی وسط اختصاص داده شود.
- ۵- در مربع مربوط به تراک 2 Audio دکمه سیاه رنگ را درگ کرده و در لبه پایین سمت چپ قرار دهید.
- ۶- در مربع مربوط به تراک 3 Audio دکمه سیاه رنگ را درگ کرده و در لبه بالا سمت چپ قرار دهید.
- ۷- در مربع مربوط به تراک 4 Audio دکمه سیاه رنگ را درگ کرده و در لبه پایین سمت راست قرار دهید.
- ۸- در مربع مربوط به تراک 5 Audio دکمه سیاه رنگ را درگ کرده و در لبه بالا سمت راست قرار دهید.
- ۹- در شکل ۳۵-۱۶ این تغییرات را مشاهده کنید.



شکل ۳۵-۱۶

### ۳-۱۴-۱۶ نحوه گرفتن خروجی فیلم با صدای دالبی

**مثال:** بعد از اتمام کار روی پروژه باید از خط تدوین خود خروجی تهیه کنید برای این کار مراحل زیر را انجام دهید:

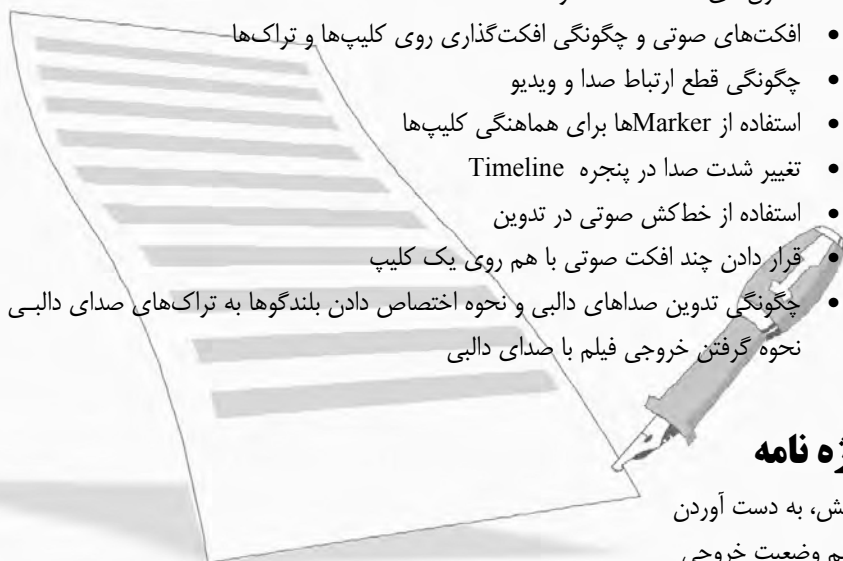
- الف-** خط تدوین را به انتهای تدوین (بعد از آخرین کلیپ) منتقل کنید.
- ب-** از منوی Marker، زیرمنوی Set Sequence Marker، سپس گزینه Out را انتخاب کنید.
- در این مثال می‌خواهیم فقط از صدا خروجی تهیه کنیم به این منظور مراحل زیر را دنبال کنید:
- ۱- از منوی File گزینه Export Audio را انتخاب کنید.
  - ۲- اکنون نامی را در کادر متنی File Name تایپ کنید.
  - ۳- دکمه Setting را کلیک کنید و در کادر Range گزینه Work Area Bar را انتخاب کنید.
  - ۴- در سمت چپ این پنجره روی گزینه Audio کلیک کنید.
  - ۵- در نهایت در فیلد Channel گزینه 5.1 را انتخاب کرده و سپس دکمه OK را کلیک کنید.
  - ۶- دکمه Save را کلیک کنید تا خروجی ایجاد شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۶

## خلاصه مطالب

در این واحد کار اعمال زیر بیان شدند:

- اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
- محیط کار صدا در نرم افزار Premiere Pro
- پردازش صدا به صورت اتوماتیک
- تغییر شدت صدا با استفاده از کنترل‌های Audio Mixer
- کنترل‌های Pan/Balance
- کنترل‌های Mute، Solo و Record Enable
- افکت‌های صوتی و چگونگی افکت‌گذاری روی کلیپ‌ها و تراک‌ها
- چگونگی قطع ارتباط صدا و ویدیو
- استفاده از Markerها برای هماهنگی کلیپ‌ها
- تغییر شدت صدا در پنجره Timeline
- استفاده از خط‌کش صوتی در تدوین
- قرار دادن چند افکت صوتی با هم روی یک کلیپ
- چگونگی تدوین صداهای دالبی و نحوه اختصاص دادن بلندگوها به تراک‌های صدای دالبی و در نهایت نحوه گرفتن خروجی فیلم با صدای دالبی



## واژه نامه

Gain	افزایش، به دست آوردن
Latch	تنظیم وضعیت خروجی
Marker	نشانه
Master	اصلی
Notch	شکافتن، یک نوع افکت
Record Enable	فعال شدن ضبط
Reverb	معکوس
Solo	تک نوازی

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	بیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ترکیب صدا و اضافه کردن صدا و فیلترهای صوتی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۶-۶۲/۵۱

## آزمون نظری

۱- برای پردازش کلیپ‌های صوتی از کدام روش استفاده می‌کنید؟

الف- به روش دستی داخل پنجره Timeline

ب- از امکانات پنجره Audio Mixer

ج- هر دو مورد صحیح است.

د- هیچ کدام

۲- برای نمایان شدن پنجره Audio Mixer از کدام مسیر استفاده می‌کنید؟

الف- Window→Workspace→Audio

ب- Window→Audio options→Audio

ج- Clip→Audio options→Audio

د- Clip→Workspace→Audio

۳- کدام یک از گزینه‌های زیر برای کلیه تراک‌های صوتی به صورت پیش‌فرض انتخاب شده است؟

الف- Off

ب- Read

ج- Write

د- Latch

۴- چنانچه بخواهید ارتباط بین صدا و ویدیو را قطع کنید، از کدام گزینه استفاده می‌کنید؟

الف- Clip→Unlink Audio and Video

ب- Clip→Video options→Unlink Audio and Video

ج- Clip→Audio options→Unlink Audio and Video

د- Clip→Audio and Video options→Unlink Audio and Video

۵- در پنجره Audio Mixer چند افکت صوتی را می‌توانیم روی یک صدا اعمال کنیم؟

الف- ۲ افکت

ب- ۳ افکت

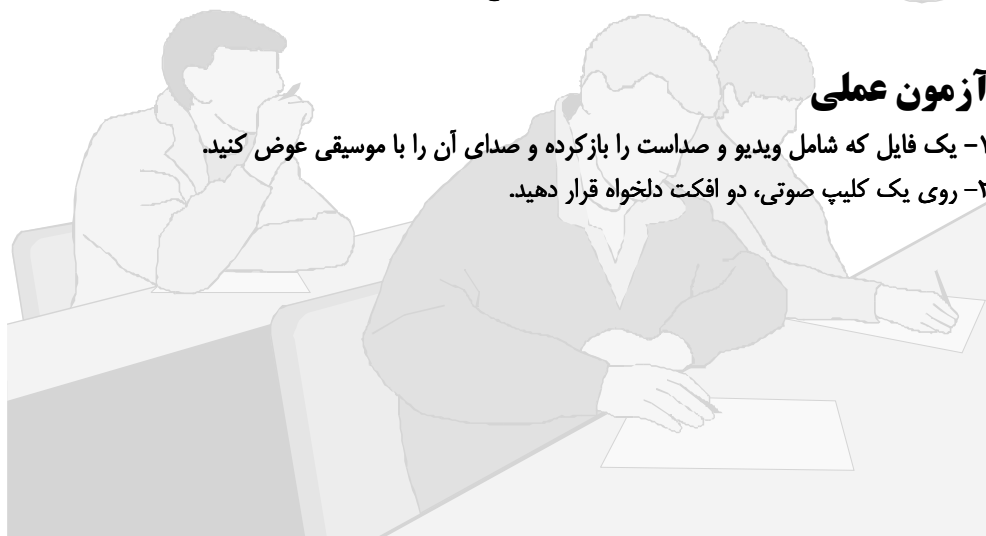
ج- ۴ افکت

د- ۵ افکت

## آزمون عملی

۱- یک فایل که شامل ویدیو و صداست را باز کرده و صدای آن را با موسیقی عوض کنید.

۲- روی یک کلیپ صوتی، دو افکت دلخواه قرار دهید.



هدف جزئی



توانایی استفاده از افکت‌ها

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۱۳	۴/۵

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- قرار دادن Transition به کمک ابزار پیش فرض و پانل Effects را انجام دهد.
- ۲- انواع حالت‌های پیش نمایش Transition را ببیند.
- ۳- ویرایش و تغییر تنظیمات Transition را انجام دهد.
- ۴- افکت‌ها و جلوه‌های ویژه را به خط تدوین خود اضافه کند.
- ۵- افکت‌هایی ایجاد کند که با نرم‌افزار After Effects سازگار باشند.
- ۶- چندین افکت را بر یک کلیپ ویدیویی اعمال کند.
- ۷- از افکت‌های Ramp و Lightning, Blend, Channel Blur و Lightnig روی کلیپ‌ها استفاده کند.

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

## کلیات

در تدوین ویدیویی، مفهوم Transition معادل هر نوع روش و جلوه نمایشی برای رفتن از یک تصویر به تصویر بعدی است. نوع Transition ای که بین دو صحنه قرار می‌دهید تأثیری مهم در ایجاد حس در بیننده دارد. در نسخه جدید Premiere Pro که از یک تراک تدوین استفاده می‌کنیم، امکانات و قابلیت‌های اجرای افکت‌ها به شدت افزایش یافته است. شما می‌توانید Transition را در ابتدای افکت‌های هر یک از کلیپ‌های خود یا در مکان برش بین دو کلیپ جای دهید؛ بنابراین اگر دو کلیپ را کنار هم در تدوین قرار دهید، می‌توانید هر یک از افکت‌ها را درگ کرده و بین دو کلیپ رها کنید.

**نکته:** هنگامی که یک Transition را به یک خط تدوین اضافه می‌کنید، برای پیش نمایش، آن را Render کنید تا خط قرمز بالای آیکن به رنگ سبز تبدیل شود.



## ۱- ۱۷ افکت‌های Transition

برای رفتن از یک کلیپ به کلیپ دیگر در یک خط تدوین، ساده‌ترین راه این است که دو کلیپ را پشت سر هم قرار دهید. اما نرم‌افزار Premiere Pro امکانات بسیار متنوعی را برای رفتن از یک کلیپ به کلیپ دیگر در اختیار شما قرار می‌دهد که می‌توانید برای این کار از افکت‌های این نرم‌افزار استفاده کنید.

Transition یعنی تغییر حرکت عادی فیلم از یک صحنه به صحنه دیگر، تغییر صحنه ممکن است ناشی از تغییر کلیپ به کلیپ دیگر باشد. ساده‌ترین روش حرکت بین دو صحنه یا دو کلیپ، ایجاد برش است؛ در این حالت آخرین فریم یک کلیپ با اولین فریم کلیپ بعدی هم زمان می‌شود. ایجاد برش رایج‌ترین نوع حرکت است که در فیلم‌های ویدیویی استفاده می‌شود؛ اما می‌توانید از انواع افکت‌ها، به عنوان جلوه حرکت بین دو صحنه یا دو کلیپ استفاده کنید. در نرم‌افزار Premiere Pro می‌توانید از راه‌های گوناگونی Transition را در یک پروژه به کار ببرید. یکی از راه‌ها این است که نام کلیپ‌های دلخواه را از داخل پنجره Project انتخاب کرده یا یک Sequence جدید از کلیپ‌ها بسازید، سپس از منوی Project گزینه Automate To Sequence را انتخاب کرده و کلیپ‌ها را با Transition متنوع داخل تدوین قرار دهید. در هر صورت می‌توانید یک Transition جدید را بین کلیپ‌ها قرارداده یا Transition را حذف کنید یا تنظیمات آن را تغییر دهید.

بسیاری از Transition‌ها در زمان اجراء تعدادی از فریم‌های انتهایی یک کلیپ و تعدادی از فریم‌های ابتدایی کلیپ بعدی را تحت تأثیر خود قرار می‌دهند. فریم‌هایی را که در انتهای کلیپ تحت تأثیر Transition‌ها قرار می‌گیرند TailMaterial و فریم‌هایی را که در ابتدای کلیپ بعدی تحت تأثیر Transition‌ها قرار می‌گیرند Head Material می‌نامند.

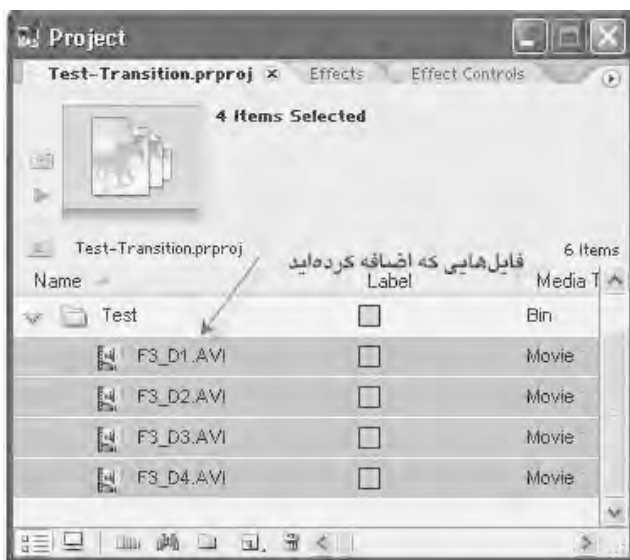
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهراتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت‌ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۱-۶۲/۵۱

## ۱-۱-۱۷ پانل Effects

نرم‌افزار Premiere Pro دارای تعداد زیادی Transition مانند 3D Motion، Dissolve و Zoom است. Transitionها داخل پانل Effects در دو پوشه اصلی قرار دارند که عبارتند از: Audio Transitions و Video Transitions. داخل هر پوشه تعداد زیادی زیرپوشه وجود دارد و داخل هر زیرپوشه تعداد زیادی از افکت‌های Transition وجود دارند.

**مثال:**

- ۱- نرم‌افزار Premiere Pro را اجرا کنید.
- ۲- دکمه New Project را کلیک کنید تا یک پروژه جدید بسازید.
- ۳- زیر ستون Available Presets (که قبلاً در شکل ۲-۱۵ دیده شده) کادرمحاوره New Project گزینه‌های DV-PAL و Standard 48kHz را انتخاب کنید.
- ۴- مکانی مناسب را برای ذخیره کردن این پروژه در دیسک سخت مشخص کنید.
- ۵- در کادر متنی Name عبارت Test-Transition را به عنوان نام این پروژه وارد کرده و در نهایت روی دکمه OK کلیک کنید.
- ۶- در پنجره Project با استفاده از دکمه New Bin یک پوشه جدید بسازید.
- ۷- نام پوشه Bin 01 را به نام Test تغییر دهید.
- ۸- از منوی File گزینه Import را انتخاب کنید.
- ۹- فایل‌های موردنظر را انتخاب و روی دکمه OK کلیک کنید (شکل ۱-۱۷).



شکل ۱-۱۷

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

۱۰- در پنجره Project پانل Effects را کلیک کنید تا صفحه مربوط به آن نمایان شود یا از منوی Window گزینه Effects را انتخاب کنید (شکل ۲-۱۷).



شکل ۲-۱۷

۱۱- دکمه مثلی شکل سمت چپ پوشه Video Transitions را کلیک کنید، سپس دکمه مثلی شکل سمت چپ 3D Motion را کلیک کنید (شکل ۳-۱۷).

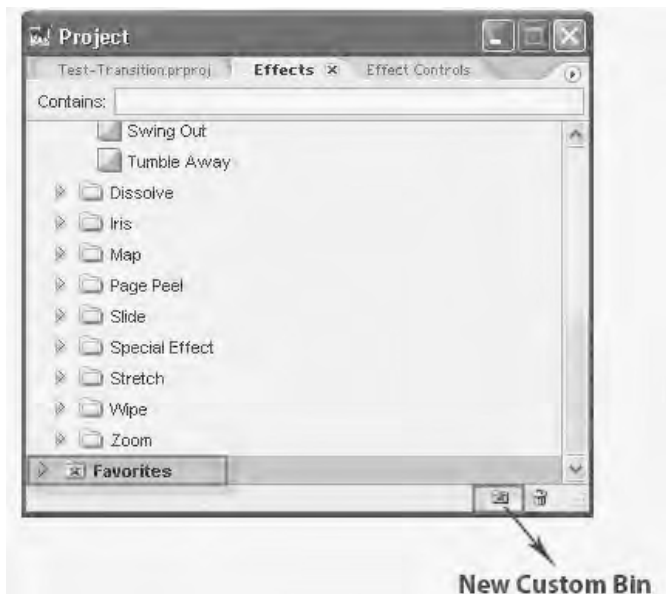


شکل ۳-۱۷

۱۲- می‌توانید یک پوشه خاص از افکت‌های دلخواه خود بسازید و آن‌ها را به داخل پوشه خود ببرید. (معمولاً افکت‌هایی را که بیشتر استفاده می‌کنید داخل این پوشه قرار می‌دهید). پایین پانل Effects در پنجره Project دکمه New Custom Bin را کلیک کنید تا یک پوشه جدید با نام Favorites ایجاد شود (شکل ۴-۱۷).



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



شکل ۴-۱۷

۱۳- حال نام افکت Doors را درگ کرده و روی نام پوشه جدید رها کنید اکنون یک میانبر برای آن افکت داخل پوشه Favorites تولید می‌شود. به همین روش می‌توانید همه افکت‌های دلخواه خود را که زیاد استفاده می‌کنید، داخل این پوشه قرار دهید (شکل ۵-۱۷).

۱۴- برای حذف پوشه ساخته شده، کافی است روی نام پوشه جدید کلیک راست کرده و گزینه Delete را انتخاب کنید تا پوشه و محتویات آن حذف شوند.



شکل ۵-۱۷

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

## ۲-۱۷ تنظیمات Transitionها

همه Transitionهایی که به کار می‌برید، دارای پارامترهایی مانند Duration (طول زمان اجرا)، Alignment (ترازبندی) و Direction (جهت) برای اجرای افکت هستند. برخی افکت‌ها تعداد پارامترهای بیشتری مانند Borders, Edge Adjustment و Softness هم دارند. تعداد و نوع پارامترها بستگی به نوع و پیچیدگی افکت Transition دارد.

**پارامتر Duration:** مشخص می‌کند که Transitionها در چه تعداد فریم اجرا می‌شوند، همه Transitionها، برای اجرا از تعداد فریم‌های انتهایی یک کلیپ (Tail material) و تعداد فریم‌های ابتدایی کلیپ بعدی (Head material) استفاده می‌کنند.

**پارامتر Alignment:** مکان Transitionها را نسبت به خط فاصله بین دو کلیپ تنظیم می‌کند.

**پارامتر Direction:** مشخص می‌کند که Transition چگونه روی دو کلیپ عمل می‌کند. جهت معمول از کلیپ A به کلیپ B (از چپ به راست) است.

### مثال:

۱- ابزار Selection Tool را از منوی Tools فعال کرده و افکت Cross Zoom داخل پنجره Timeline را دابل کلیک کنید تا پنجره تنظیمات آن باز شود.

۲- در پانل Effect Controls تصاویر کلیپ‌های A و B با دو دایره سفید کوچک نمایش داده می‌شوند؛ توسط این دایره‌ها می‌توانید نقطه مرکزی اجرای افکت Cross Zoom را تغییر دهید.

۳- پایین پانل Effect Controls گزینه Show Actual Sources را فعال کنید (شکل ۶-۱۷). این کار باعث می‌شود افکت‌ها روی تصاویر واقعی اعمال شود و شما همزمان Effectها را روی محتویات فایل خود مشاهده کنید.

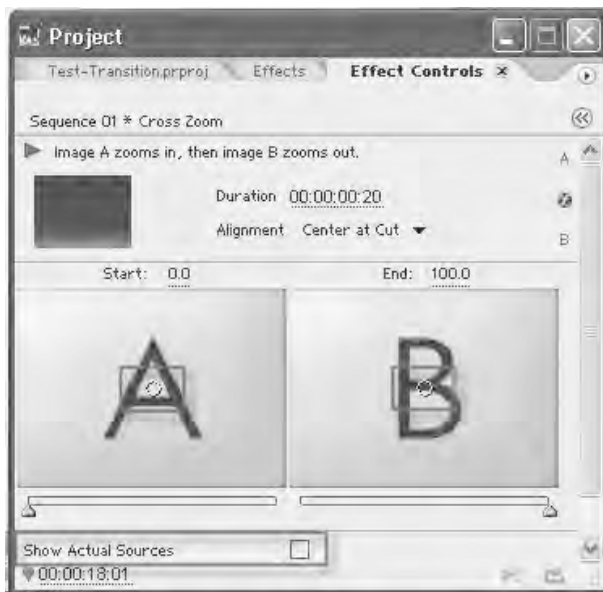
۴- دایره سفید داخل تصویر کلیپ A (سمت چپ) را درگ کرده و روی مرکز صفحه قرار دهید، سپس خط تدوین را اندکی جلوتر ببرید.

۵- در ادامه دایره سفید داخل تصویر کلیپ B را کلیک کرده و در بخش پایین سمت راست صفحه قرار دهید (شکل ۷-۱۷).

۶- خط تدوین را داخل پنجره Timeline درگ کرده و به سمت چپ بکشید، سپس آن را درگ کرده و به سمت راست بکشید و شیوه اجرای افکت Transition را ببینید.

۷- کلید Enter را از صفحه کلید فشار دهید تا خط تدوین رندر شده و سپس اجرا شود.

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



شکل ۶-۱۷



شکل ۷-۱۷

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

### ۳-۱۷ Transition پیش‌فرض و تنظیمات آن

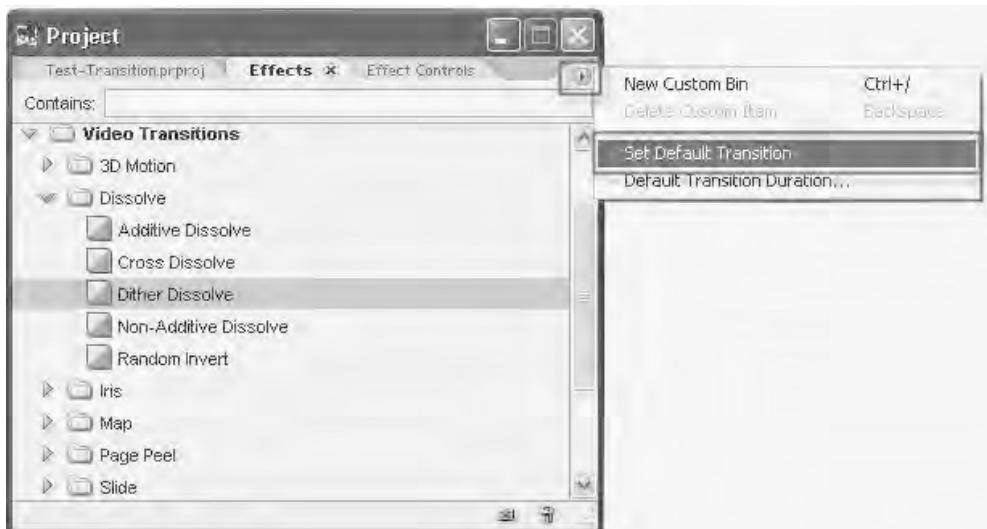
Transition از نوع Cross Dissolve که داخل پوشه Dissolve قرار دارد، پیش‌فرض برای همه کلیپ‌هاست، چون از این افکت در کارهای ویدیویی و فیلم بسیار استفاده می‌شود. داخل پانل Effects روی دکمه مثلثی شکل پوشه Video Transition کلیک کنید تا اسامی زیر پوشه‌های آن را ببینید. سپس دکمه مثلثی شکل پوشه Dissolve را کلیک کنید تا اسامی افکت‌های داخل آن را ببینید. نام افکت Cross Dissolve با یک خط قرمز که نشان می‌دهد این افکت پیش‌فرض است، مشخص شده است (شکل ۸-۱۷).



شکل ۸-۱۷

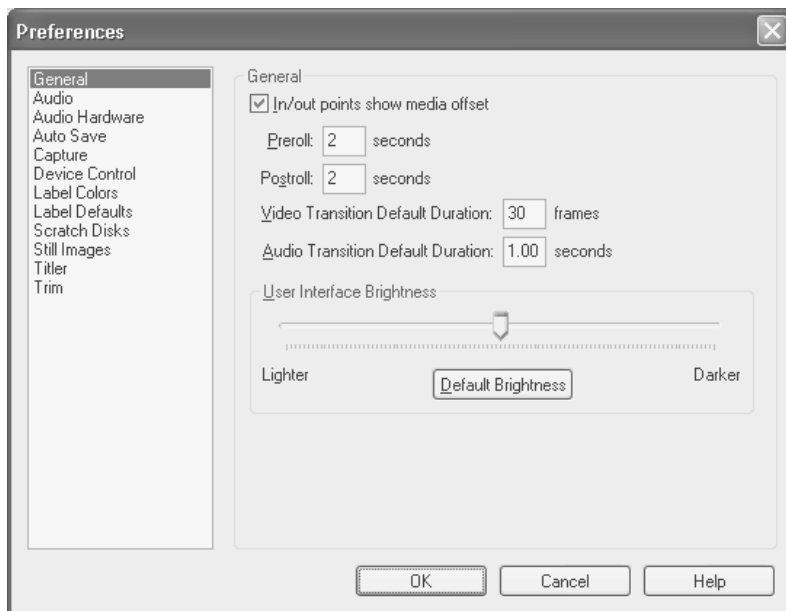
اگر افکت به صورت پیش‌فرض نباشد، می‌توانید آن را به افکت پیش‌فرض تبدیل کنید. برای این کار، منوی خصوصیات پانل Effects را باز کرده و گزینه Set Default Transition را انتخاب کنید (شکل ۹-۱۷).

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



شکل ۹-۱۷

برای تغییر تنظیمات پیش فرض این افکت، ابتدا منوی خصوصیات پانل Effects را باز کنید سپس گزینه Default Transition Duration را انتخاب کنید. حال کادر محاوره Preferences باز شده است و در قسمت General می‌توانید تنظیمات پیش فرض این افکت را ببینید (شکل ۱۰-۱۷).



شکل ۱۰-۱۷

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

## ۴-۱۷ به کار بردن افکت Transition

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

**مثال:**

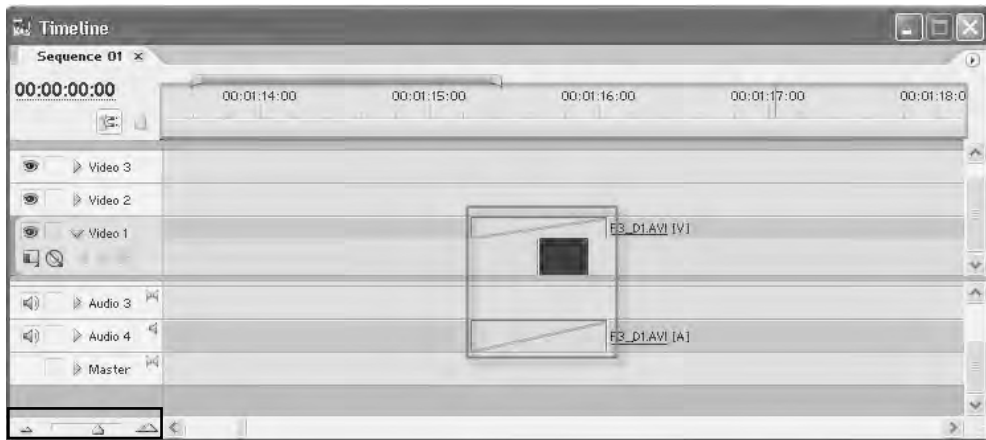
- ۱- در پنجره Project لبه مربوط به پروژه را که در مثال قبل ساخته‌اید، با کلیک روی آن فعال کنید.
- ۲- در این مرحله پنجره Timeline را فعال کرده و اشاره‌گر خط تدوین را به ابتدای خط تدوین ببرید.
- ۳- در پنجره Project یک کلیپ (F3\_D1) را کلیک کنید. کلید Ctrl را نگه داشته و کلیپ بعدی (F3\_D2) را نیز کلیک کنید تا هر دو کلیپ انتخاب شوند.
- ۴- در این مرحله از منوی Project گزینه Automate to Sequence را انتخاب کنید تا کادرمحاوره مربوط به آن باز شود (شکل ۱۱-۱۷).



شکل ۱۱-۱۷

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

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



Zoom

شکل ۱۲-۱۷

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

## ۵-۱۷ تغییر پارامتر Transitionها

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

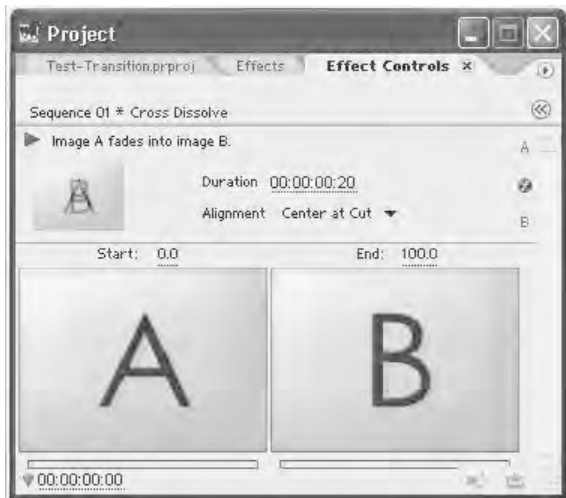
**نکته:** این تغییرات فقط بر نمونه اجرا شده افکت تأثیر می‌گذارد و بر تنظیمات افکت اصلی اعمال نمی‌شود. برای تغییر تنظیمات افکت کافی است آیکن آن افکت را داخل پنجره Timeline یک بار کلیک کنید تا به حالت انتخاب در آید در این صورت پانل Effect Controls نشان داده می‌شود و تنظیمات نمونه افکت اجرا شده در دسترس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

مثال:

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

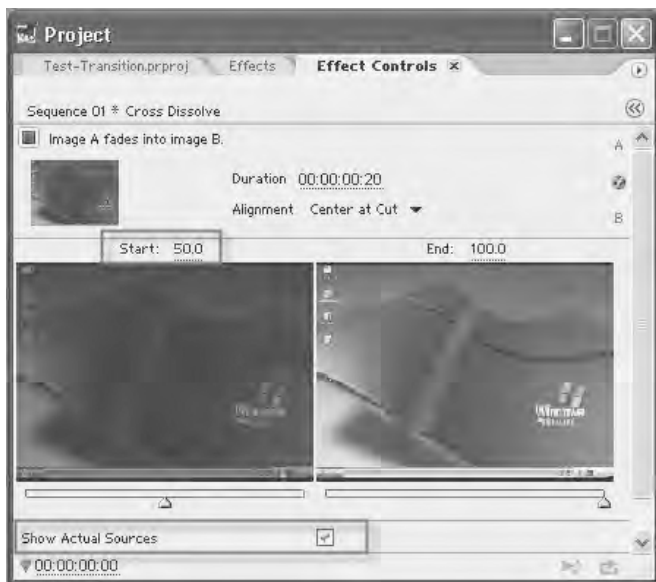
۲- اکنون در پانل Effect Controls تنظیمات و پارامترهای افکت اجرا شده را می‌بینید (شکل ۱۳-۱۷).

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



شکل ۱۳-۱۷

۳- به طور نرمال دو کلیپ با اسامی A و B داخل این پانل نمایش داده می‌شوند. گزینه Show Actual Sources را کلیک کنید تا فعال شود، حال به جای A و B می‌توانید کلیپ‌های خود را ببینید. چون جهت اجرای این افکت به طور پیش فرض از کلیپ A به کلیپ B است، پس به جای A کلیپ اول (F3\_D1) و به جای B کلیپ دوم (F3\_D2) را می‌بینید (شکل ۱۴-۱۷).



شکل ۱۴-۱۷



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

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

## ۶- ۱۷ طریقه دیدن پیش نمایش Transitionها

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

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

**راه دوم:**

**مثال:**

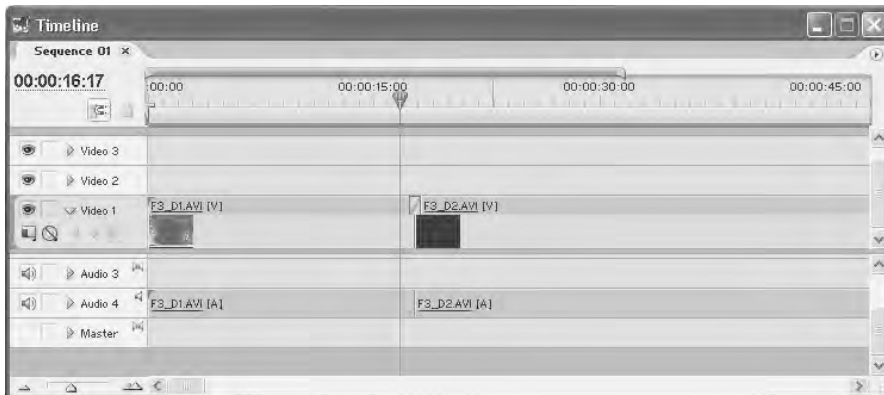
- ۱- تدوین قبلی را که روی آن کار کردید و افکت Cross Dissolve را اجرا کردید، فعال کنید.
- ۲- پنجره Monitor را فعال کنید و در پایین پنجره Program Monitor دکمه Play را کلیک کنید.
- ۳- داخل پنجره Timeline خط تدوین را درگ کرده و جابه‌جا کنید تا اجرای Transition را بین دو کلیپ، با سرعت دلخواه خود ببینید.
-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

## ۷- ۱۷ افزودن Transitionها از طریق پانل Effects

**مثال:**

- ۱- خط تدوین را با درگ کردن، به ابتدای کلیپ موردنظر (F3\_D1) ببرید.
- ۲- پانل Effects را فعال کرده و پوشه Video Transition و Zoom را به ترتیب باز کنید.
- ۳- نام افکت Cross Zoom را کلیک کنید تا انتخاب شود.
- ۴- سپس نام افکت Transition را درگ کرده و داخل پنجره Timeline، در انتهای کلیپ (F3\_D1) رها کنید.
- ۵- خط تدوین را هم جابه‌جا کنید تا بتوانید اجرای افکت Transition را ببینید (شکل ۱۵-۱۷).

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



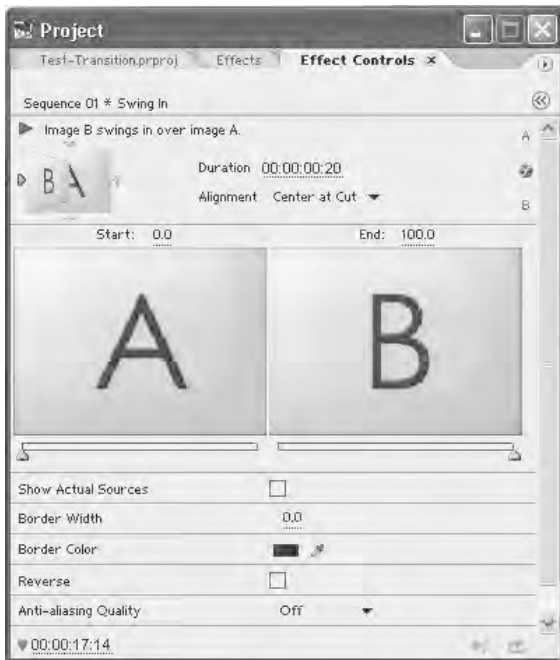
شکل ۱۵-۱۷

## ۸-۱۷ تغییر تنظیمات افکت Transition

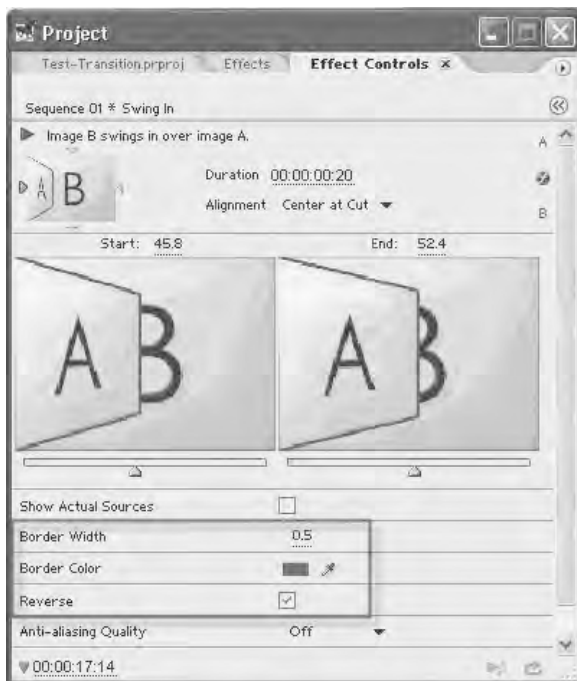
مثال:

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

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



شکل ۱۶-۱۷



شکل ۱۷-۱۷

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

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

## ۹-۱۷ افزودن چندین افکت در یک زمان

مثال:

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

۲- داخل پنجره Project چهار کلیپ (F3\_D1 و F3\_D2، F3\_D3، F3\_D4) را با هم انتخاب کنید.

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

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

۵- آیکن افکت Transition بین کلیپ اول و دوم (F3\_D1 و F3\_D2) را کلیک کنید تا انتخاب شود.

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

۷- پانل Effects را انتخاب کنید، پوشه 3D Motion را باز کنید و نام افکت Swing In را درگ کرده، روی آیکن افکت Transition بین دو کلیپ اول و دوم (F3\_D1 و F3\_D2) رها کنید.

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

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

۱۰- در پنجره Timeline آیکن افکت Transition بین دو کلیپ دوم و سوم (F3\_D2 و F3\_D3) را کلیک کنید تا فعال شود.

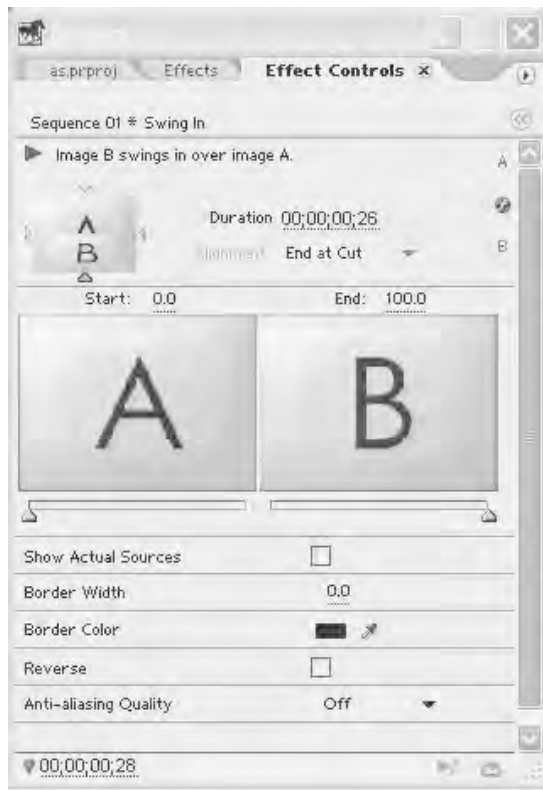
۱۱- از پانل Effects و داخل پوشه 3D Motion، افکت Curtain را پیدا کرده و درگ کنید و روی آیکن افکت بین دو کلیپ دوم و سوم (F3\_D2 و F3\_D3) رها کنید.

۱۲- در پنجره Timeline آیکن افکت Transition بین دو کلیپ سوم و چهارم (F3\_D3 و F3\_D4) را کلیک کنید تا فعال شود.

۱۳- از پانل Effects و داخل پوشه 3D Motion نام افکت Foldup را پیدا کرده و درگ کنید و روی آیکن افکت بین دو کلیپ سوم و چهارم (F3\_D3 و F3\_D4) رها کنید.

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

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



شکل ۱۸-۱۷

## ۱۰-۱۷ پیوستگی Premiere Pro با سایر نرم‌افزارهای جانبی شرکت Adobe

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

## ۱۱-۱۷ کار با نرم‌افزار PhotoShop و After Effects در نرم‌افزار Premiere Pro

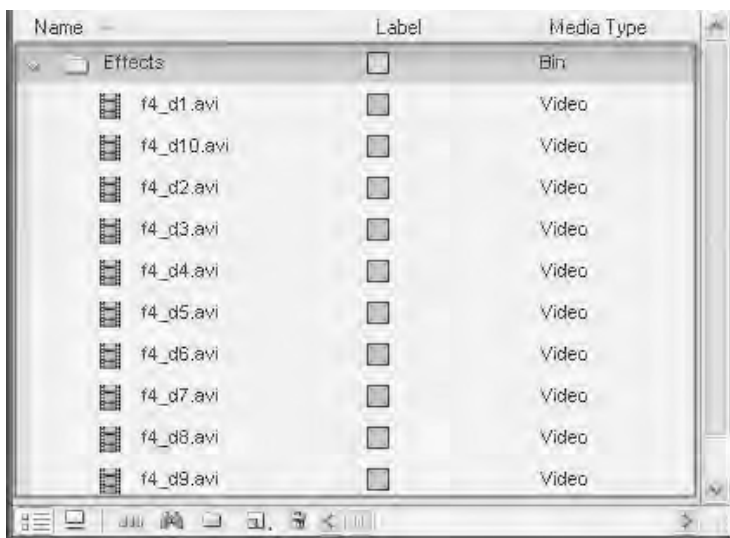
کلیپ‌های تولید و رندر شده در نرم‌افزار After Effects را خیلی ساده می‌توانید در پروژه‌های نرم‌افزار Premiere Pro استفاده کنید.

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

نرم‌افزار فتوشاپ توسط هنرمندان رشته‌های مختلف گرافیکی استفاده می‌شود. فایل‌های فتوشاپ را می‌توانید با لایه یا بدون لایه در محیط Premiere Pro باز کنید.

### مثال:

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



شکل ۱۷-۱۹

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

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



شکل ۲۰-۱۷

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



شکل ۲۱-۱۷

۱۱- داخل پنجره Project یکی از کلیپ‌ها (F4\_D1) را کلیک کرده و بکشید و در ابتدای تراک ویدیویی Video 1 رها کنید.

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

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

۱۳- داخل پنجره Project کلیپ دیگری (F4\_D2) را کلیک کرده و بکشید و داخل تراک Video 2 رها کنید، طوری که ابتدای کلیپ با خط تدوین هم تراز باشد.

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

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

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

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



شکل ۲۲-۱۷

۱۸- خط تدوین را به انتهای کلیپ اول (F4\_D1) ببرید.

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



شکل ۲۳-۱۷



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

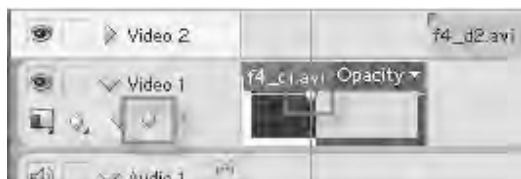
۲۰- در این قسمت دکمه Show Keyframes را کلیک کنید تا فریم‌های کلیدی را مشاهده کنید (شکل ۲۴-۱۷).

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

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



شکل ۲۴-۱۷



شکل ۲۵-۱۷

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

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



شکل ۲۶- ۱۷

- ۲۴-** فریم کلیدی دوم در کلیپ اول (F4\_D1) از تراک Video 01 را انتخاب کنید و آن را درگ کرده و به سمت پایین بکشید تا مقدار Opacity کلیپ کم شود، سپس آن را تا حد صفر پایین بکشید.
- ۲۵-** در این مرحله اولین فریم کلیدی کلیپ دوم (F4\_D2) واقع در تراک Video 2 را انتخاب کرده و آن را درگ کنید و به سمت پایین بکشید (شکل ۲۷ - ۱۷).



شکل ۲۷- ۱۷

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

## ۱۲- ۱۷ استفاده از افکت‌های نرم‌افزار After Effects

توانایی‌های نرم‌افزار After Effects را می‌توانید در تدوین‌های نرم‌افزار Premiere Pro استفاده کنید. پارامترهای افکت Motion در نرم‌افزار Premiere Pro شباهت زیادی به نرم‌افزار After Effects دارند. مهم‌ترین تکنیک در نرم‌افزار After Effects شامل تنظیم، تطبیق و کلیدهای متحرک‌سازی است. تفاوت این نرم‌افزار با Premiere Pro در نمای ظاهری آن است که صفحه‌بندی پنجره Timeline در محیط این نرم‌افزار به شکل عمودی است. در ضمن می‌توانید یک تصویر لایه‌دار فتوشاپ را وارد نرم‌افزار کرده و به هر یک از لایه‌ها امکان متحرک‌سازی دهید، سپس از آن حرکات، در قالب یک فیلم خروجی بگیرید و آن فیلم را با سایر فیلم‌ها در محیط نرم‌افزار Premiere Pro تدوین کنید.

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

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

## ۱-۱۲-۱۷ افکت Channel Blur

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



شکل ۱۷-۲۸

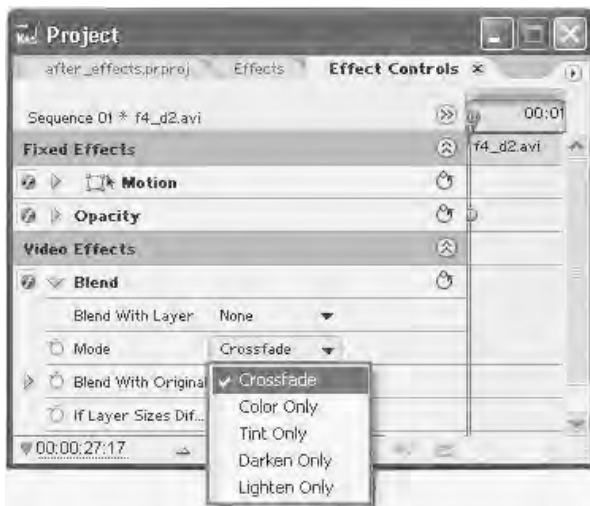
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت‌ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۱-۶۲/۵۱



شکل ۱۷-۲۹

## ۲-۱۲-۱۷ افکت Blend

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



شکل ۱۷-۳۰

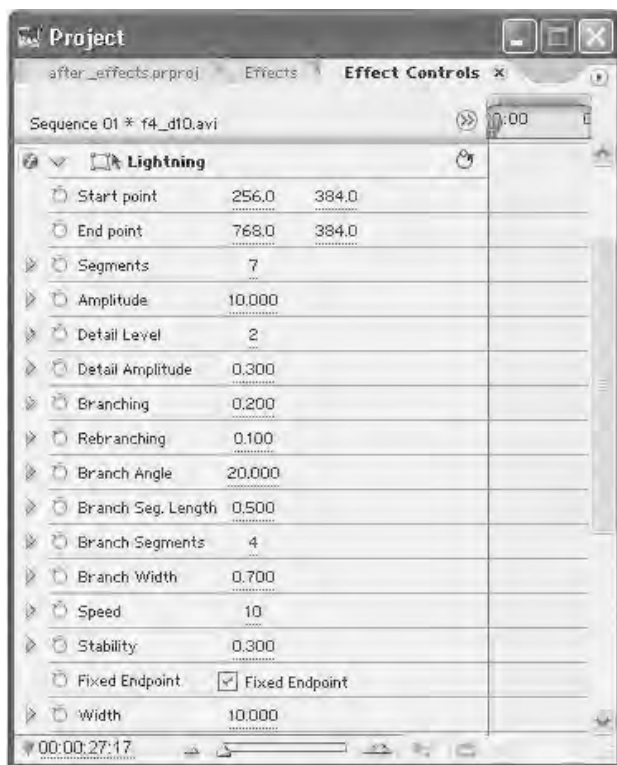
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: استفاده از افکت‌ها
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۷-۶۲/۵۱-۱

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

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

### ۳-۱۲-۱۷ افکت Lightning

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



شکل ۳۱-۱۷

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

## ع- ۱۲- ۱۷ افکت Ramp

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



شکل ۱۷-۳۲

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

## خلاصه مطالب

در این واحد کار اعمال زیر بیان شدند:

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



## واژه‌نامه

Placement

جا دادن، گذاشتن

Preference

برتری دادن

Softness

نرمی، ملایمت

Swing

نوسان دادن، چرخ دادن

Tint

رنگ، ته رنگ

Actual

حقیقی

Components

اجزا

Darken

تاریک کردن

Duration

مدت زمان

Lighten

درخشیدن، روشن کردن

Material

مواد

Ordering

مرتب سازی

Overlap

هم پوشانی

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

## آزمون نظری

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

## آزمون عملی

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







هدف جزئی

## توانایی ایجاد یک پروژه جدید

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۱۸	۴

### ▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:

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

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

## کلیات

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

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

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

## ۱-۱۸ وارد کردن فایل‌ها به نرم‌افزار Premiere Pro

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

### مثال

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

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

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

## ۲- ۱۸ کلیپ‌های ویدیویی


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

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

## ۳- ۱۸ کلیپ‌های صوتی

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


---

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

---




---

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

---



---

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

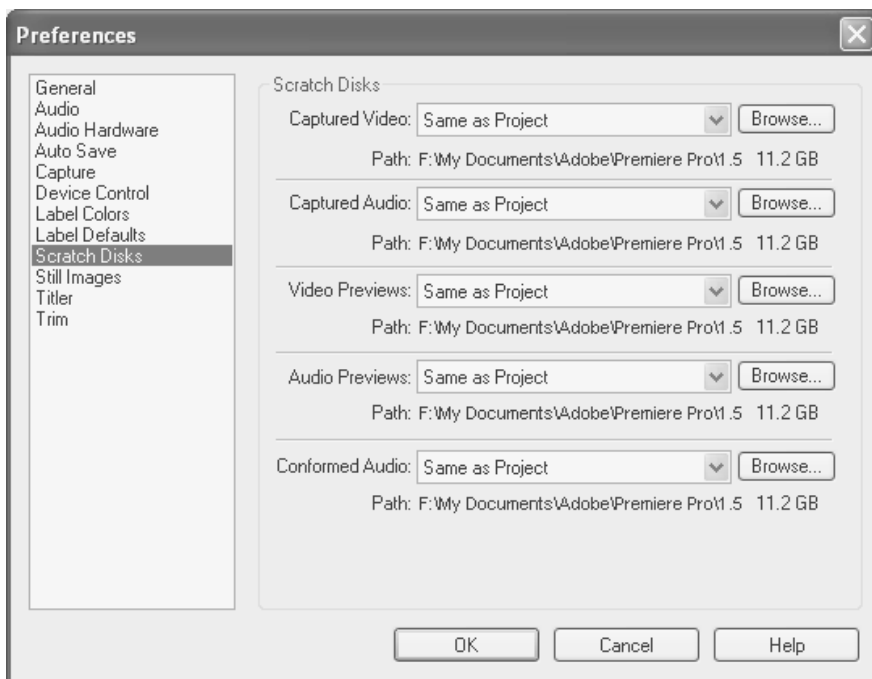
---

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

این نرم‌افزار در واقع دو فایل مجزا می‌سازد که همراه فایل صوتی اصلی ذخیره می‌شوند. یکی از فایل‌ها با پسوند .cfa و دیگری با پسوند .pek. ذخیره می‌شود، مسیر ذخیره‌سازی این فایل‌ها در پوشه‌ای از قبل تعیین شده برای Conformed Audio است.

**مثال:** می‌خواهیم مسیر ذخیره‌سازی فایل‌های وارد شده در نرم‌افزار را تغییر دهیم.

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



شکل ۱-۱۸

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

## ۴-۱۸ تنظیمات کلیپ

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

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

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



شکل ۲-۱۸

---

**نکته:** اگر سرعت اجرای یک کلیپ را کاهش دهید، سرعت اجرای همه نمونه‌های استفاده



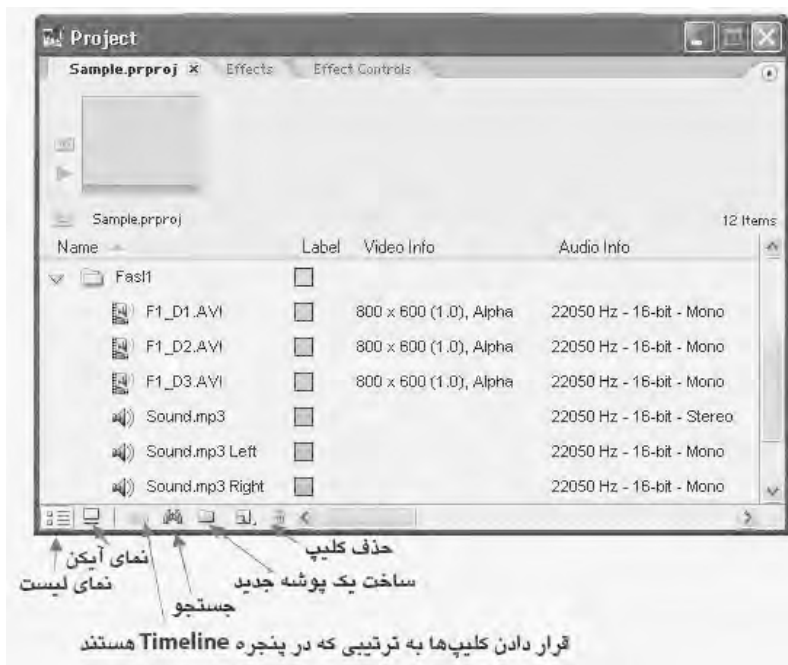
شده از آن کلیپ در پروژه فعلی تغییر می‌کند.

---

## ۵-۱۸ نوار ابزار موجود در پایین پنجره Project

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

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



شکل ۳- ۱۸

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



شکل ۴- ۱۸

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

## ۶-۱۸ سازماندهی کلیپ‌ها

پنجره Project محلی است که کلیه کلیپ‌ها و مؤلفه‌های وارد شده در پروژه را سازماندهی می‌کند. معمولاً برای نگهداری محتوای پروژه از تعدادی پوشه استفاده می‌شود. به عنوان مثال می‌توانید به جای این که 125 کلیپ مورد استفاده در پروژه را داخل یک پوشه قرار دهید، چند پوشه ایجاد کرده و کلیپ‌ها را داخل آن‌ها سازماندهی کنید. توصیه می‌شود پوشه‌هایی با اسامی و مشخصات مرتبط با محتوای آن‌ها ایجاد کنید.

## ۷-۱۸ پنجره Source View و خصوصیات مرتبط با آن

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

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

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

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



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

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

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

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



شکل ۵-۱۸

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



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



شکل ۶- ۱۸

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



شکل ۷- ۱۸

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