


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



شکل ۸- ۱۸

- ۱- **دکمه Loop:** با انتخاب این دکمه کلیپ از ابتدا تا انتها به صورت پی در پی اجرا می‌شود.
- ۲- **دکمه Safe margins:** خط‌های دو ناحیه امن مربوط به عملیات و تیتراژ را داخل پنجره Monitor آشکار یا مخفی می‌سازد.
- ۳- **دکمه Output:** این دکمه تعداد زیادی گزینه در اختیار شما قرار می‌دهد که توسط این گزینه‌ها می‌توانید خروجی پنجره Monitor کلیپ یا کیفیت نمایش در پنجره را مشخص کنید. بهترین گزینه از این گروه Automatic quality است که به صورت اتوماتیک رنگ و کیفیت را تنظیم می‌کند.
- ۴- **دکمه Insert:** کلیک روی این دکمه باعث می‌شود که کلیپ موجود در پنجره Monitor داخل پنجره Timeline اضافه شود. مکان اضافه شدن خط تدوین خط است. هنگامی که یک کلیپ را از طریق دکمه Insert داخل خط تدوین خود اضافه می‌کنید آن کلیپ روی بقیه کلیپ‌ها قرار نمی‌گیرد بلکه آن‌ها را جابه‌جا کرده و برای خودش یک جای تازه باز می‌کند.
- ۵- **دکمه Overlay:** کلیک روی این دکمه باعث می‌شود که کلیپ موجود در پنجره Monitor داخل پنجره Timeline در مکان خط تدوین روی کلیپ‌های دیگر قرار گیرد.

نکته:  اگر یک کلیپ 30 ثانیه‌ای را به روش Insert داخل تدوین اضافه کنید، آن کلیپ جای خود را باز کرده و زمان کل تدوین 30 ثانیه افزایش پیدا می‌کند، حال اگر همین کلیپ را به روش Overlay داخل تدوین اضافه کنید، آن کلیپ روی کلیپ موجود در مکان خط تدوین قرار می‌گیرد و کل زمان تدوین تغییری نخواهد کرد.

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

۶- دکمه Toggle Audio And Video Track: توسط این دکمه شما مشخص می‌کنید کدام عناصر از

کلیپ که در پنجره Monitor وجود دارند، داخل پنجره Timeline قرار گیرند. اگر یک کلیپ دارید که شامل تصویر و صداست، می‌توانید فقط تصویر یا صدا یا هر دو را با هم داخل تدوین قرار دهید. این دکمه چند وضعیتی است، یعنی اگر آن را کلیک کنید حالت اول فعال می‌شود که هم صدا و هم ویدیوی کلیپ را داخل تدوین قرار می‌دهد؛ اگر یک بار دیگر آن را کلیک کنید، فقط صدای کلیپ داخل تدوین قرار می‌گیرد و اگر یک بار دیگر آن را کلیک کنید فقط ویدیوی کلیپ داخل تدوین قرار می‌گیرد.

۸-۱۸ تدوین یا مونتاژ

داخل پنجره Source View می‌توانید به کمک دکمه‌های Insert یا Overlay عملیات تدوین را به آسانی انجام دهید یا این که کلیپ را از همین پنجره درگ کرده و داخل پنجره Timeline قرار دهید. حالت نرمال کار این است که ابتدا کلیپ را به پروژه وارد کرده و بعد نام آن را دابل کلیک کنید تا داخل پنجره Monitor بارگذاری شود، سپس نقاط ورودی و خروجی کلیپ را مشخص کنید.

نقطه ورودی: اولین فریم کلیپی که می‌خواهید در تدوین قرار گیرد.

نقطه خروجی: آخرین فریم کلیپی که می‌خواهید در تدوین قرار دهید و در نهایت آن را به پنجره Timeline اضافه کنید.

در ضمن هرگاه داخل پنجره Timeline روی نام یک کلیپ دابل کلیک کنید، کلیپ داخل پنجره SourceView بارگذاری شده و می‌توانید آن کلیپ را به تنهایی و جدا از Timeline اجرا کنید.

۹-۱۸ منوی خصوصیات پنجره Source View

منوی خصوصیات پنجره Source View شامل تعداد زیادی گزینه است که در واحد کارهای قبل با آن‌ها بیشتر آشنا شده‌اید، اما دو گزینه دیگر هم داخل این منو قرار دارند که به شرح آن‌ها می‌پردازیم (شکل ۹-۱۸).

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



شکل ۹-۱۸

۱-۹-۱۸ گزینه Gang Source and Program

هر گاه این گزینه را فعال کنید نوعی هماهنگی بین حرکت در پنجره Source View و پنجره سمت راست آن یعنی Program View به وجود می‌آید، به این معنی که اگر در پنجره سمت راست یک فریم به جلو حرکت کنید، در پنجره سمت چپ هم به طور اتوماتیک یک فریم به جلوتر می‌روید. برقراری این هماهنگی در بسیاری از پروژه‌ها فوق‌العاده سودمند است اما نه لزوماً در همه پروژه‌هایی که دارید.

۲-۹-۱۸ گزینه Audio Units

آنچه در خط کش زمانی پنجره Source View می‌بینید واحدهای زمانی است که برای بررسی و تدوین‌های ویدیویی از آن‌ها استفاده می‌شود اما اگر می‌خواهید تدوین را بر اساس صدای کلیپ انجام دهید، بهتر است واحدهای صوتی را در خط کش زمانی قرار دهید. هرگاه این گزینه را در منوی خصوصیات پنجره Monitor فعال کنید، واحدهای صوتی جایگزین واحدهای زمانی ویدیویی می‌شوند.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	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

۱۰-۱۸ تغییر بزرگ نمایشی نمایش کلیپ‌ها

در قسمت پایین پنجره Monitor عبارت Fit را مشاهده می‌کنید؛ هرگاه پیکان سمت راست آن را کلیک کنید، می‌توانید مقدار بزرگ‌نمایی نمایش کلیپ داخل این پنجره را به دلخواه افزایش یا کاهش دهید (شکل ۱۰-۱۸).



شکل ۱۰-۱۸

۱۱-۱۸ پنجره Program View

می‌توانید این پنجره را به عنوان یک صفحه خروجی برای تدوین جاری در نمایش خروجی تدوین به کار ببرید. در این پنجره می‌توانید تدوین فعلی را ویرایش کرده و پیش نمایش افکت‌ها را ببینید. دکمه‌ها و کنترل‌های موجود در این پنجره تقریباً همانند پنجره Source View هستند، با این تفاوت که در پنجره Program View با تدوین فعلی در پروژه ارتباط وجود دارد نه با یک کلیپ جداگانه. به عنوان مثال نقاط ورودی و خروجی یا نشانه‌هایی که در این پنجره می‌سازید، همگی مربوط به تدوین فعلی شما هستند. به دلیل شباهت این دکمه‌ها و کنترل‌ها با دکمه‌های موجود در پنجره Source View، در این قسمت فقط دکمه‌ها و کنترل‌هایی را شرح می‌دهیم که با پنجره Source View متفاوت هستند. هر گاه داخل پنجره Source View تغییراتی روی کلیپ اعمال کنید، این تغییرات در مکان خط تدوین رخ می‌دهند.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	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

نکته: جای خط تدوین در پنجره Timeline با مکان نشانگر زمان جاری در پنجره Program View



View کاملاً یکسان است.

در پنجره Timeline فقط تدوین‌ها (Sequence) را می‌توانید باز کنید و هم زمان با آن می‌توانید دو یا چند فایل موجود در یک پروژه را داخل این پنجره بارگذاری کنید. هر تدوین یک لبه دارد که توسط آن، تدوین را داخل پنجره Program View فعال کرده و سپس آن را اجرا می‌کنید. هرگاه روی نام یک تدوین (Sequence) در پنجره Project دابل کلیک کنید، آن تدوین به طور اتوماتیک در پنجره Program View بارگذاری می‌شود. در ناحیه وسط پایین این پنجره دو دکمه وجود دارد که فقط در اینجا به آن‌ها دسترسی دارید (شکل ۱۱-۱۸).



شکل ۱۱-۱۸

دکمه Go To Previous Edit Point: مکان خط تدوین را به اولین نقطه تدوین سمت چپ مکان فعلی منتقل می‌کند؛ نقطه تدوین جایی است که انتهای یک کلیپ یا مکان برش یک کلیپ قرار دارد.

دکمه Go To Next Edit Point: مکان خط تدوین را به اولین نقطه تدوین سمت راست مکان فعلی منتقل می‌کند.

در ناحیه سمت راست پایین پنجره سه دکمه وجود دارد که فقط داخل پنجره Program View آن‌ها را در اختیار دارید (شکل ۱۲-۱۸).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	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

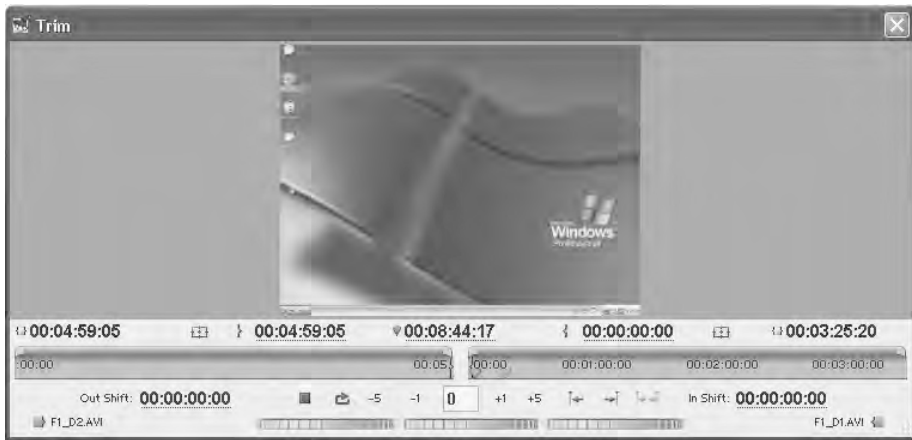


شکل ۱۲-۱۸

این دکمه‌ها عبارتند از:

- ۱- **دکمه Lift** (📏): این دکمه عملکردی برعکس دکمه Overlay در پنجره Source View دارد. اگر نقاط ورودی و خروجی را در یک Sequence تعیین کرده‌اید و کلیپ را به روش Overlay داخل تدوین قرار داده‌اید و اکنون می‌خواهید کلیپ را از آن مکان در تدوین خود حذف کنید، فقط کافی است دکمه Lift را کلیک کنید؛ بنابراین کلیپ از آن مکان برداشته شده و فضای مربوط به کلیپ داخل تدوین حفظ خواهد شد.
- ۲- **دکمه Extract** (📏): این دکمه عملکردی برعکس دکمه Insert در پنجره Source View دارد. تصور کنید یک کلیپ 30 ثانیه‌ای را از داخل تدوین انتخاب و فعال کرده‌اید، با کلیک روی دکمه Extract کلیپ مذکور از تدوین حذف می‌شود و جای خالی آن در تدوین از بین می‌رود و در این صورت کل زمان تدوین معادل 30 ثانیه کم می‌شود.
- ۳- **دکمه Trim** (📏): با کلیک روی این دکمه، یک پنجره با عنوان Trim به صورت جداگانه باز می‌شود. از این پنجره برای مشاهده و تنظیمات نقاط تدوین در تدوین فعلی استفاده می‌کنیم (شکل ۱۳-۱۸).

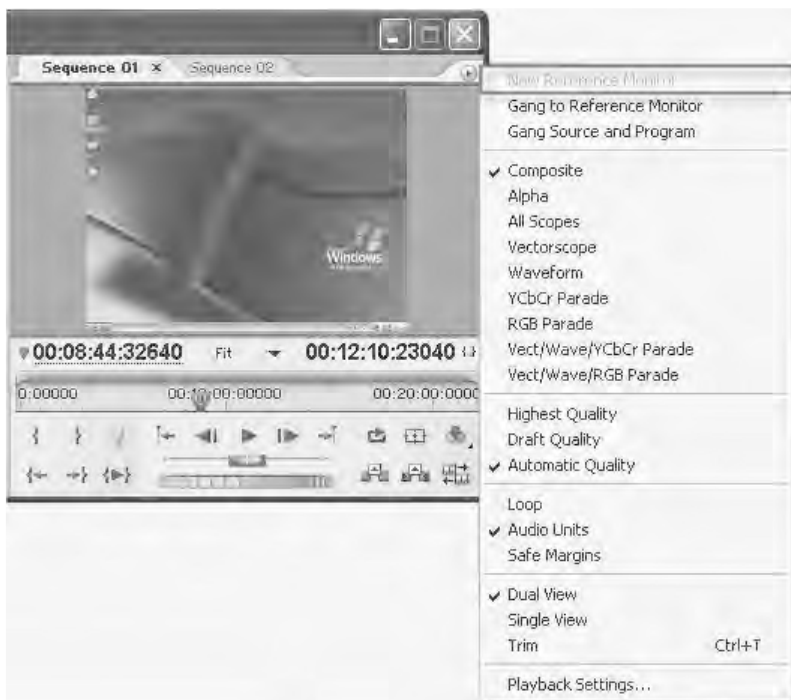
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۱-۶۲/۵۱



شکل ۱۳- ۱۸

۱-۱۱-۱۸ منوی خصوصیات پنجره Program View

این منو شامل تعدادی گزینه مشابه با منوی خصوصیات پنجره Source View است که برخی از آن‌ها را در بخش قبلی شرح دادیم، در اینجا فقط یک گزینه در این منو را بررسی می‌کنیم (شکل ۱۴-۱۸).



شکل ۱۴- ۱۸

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

۲-۱۱-۱۸ گزینه New Reference Monitor

به کمک این گزینه یک کپی جدید از پنجره Program View می‌سازید که می‌توانید این پنجره جدید را به طور جداگانه مورد استفاده قرار داده یا این که به کمک گزینه Gang The Reference Monitor To Program آن را به پنجره Program View متصل کنید.

۱۲-۱۸ پنجره Timeline

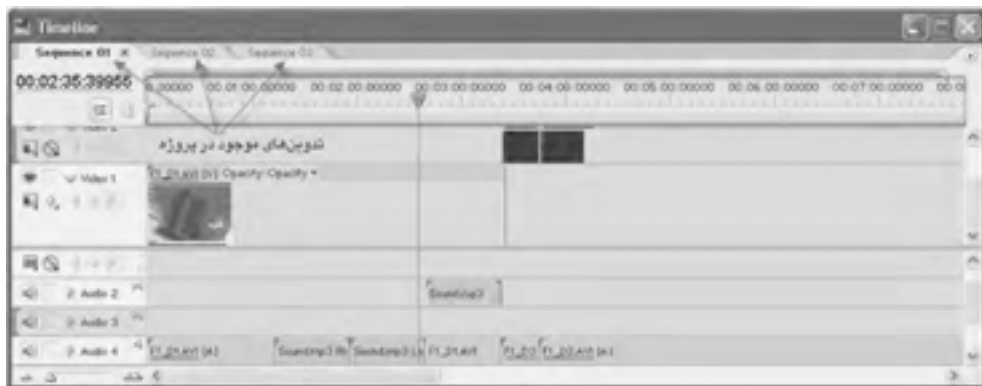
پنجره Timeline جایی است که بیشترین وقت را برای تدوین فیلم داخل آن صرف می‌کنید. پنجره Timeline کلیپ‌های ویدیویی موجود در هر تدوین را در دسترس شما قرار می‌دهد. در نسخه Premiere Pro ساختار و امکانات پنجره Timeline کاملاً بهینه شده‌اند.

۱-۱۲-۱۸ تدوین‌ها یا Sequenceها

در نسخه‌های قبلی نرم‌افزار Premiere پنجره Project ارتباط نزدیکی با پنجره Timeline داشت. در نسخه Premiere Pro هم‌چنان ارتباط بین پنجره‌های Project و Timeline وجود دارد و می‌توانید هم زمان در هر دو پنجره دو یا چند تدوین را با هم باز کنید.

برای ایجاد یک تدوین جدید در پروژه از منوی File، گزینه New Sequence را انتخاب کنید یا در پایین پنجره Project دکمه New item را کلیک و سپس گزینه Sequence را انتخاب کنید.

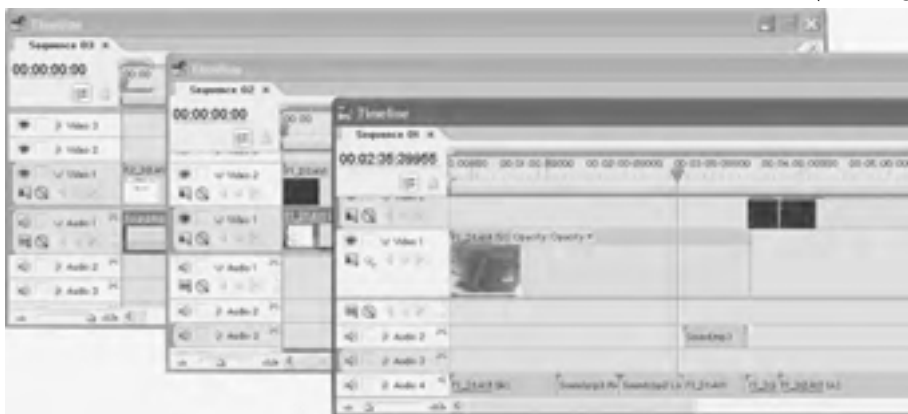
نام تدوین‌های موجود در یک پروژه داخل پنجره Project نمایش داده می‌شوند. برای باز کردن یک تدوین در پنجره Timeline، می‌توانید نام تدوین را داخل پنجره Project دابل کلیک کرده یا زبانه مربوط به آن تدوین را داخل پنجره Timeline یک بار کلیک کنید؛ تدوین فعال شده و در پنجره Timeline و هم زمان در پنجره Program View بارگذاری شده و می‌توانید آن را ویرایش کنید (شکل ۱۵-۱۸).



شکل ۱۵-۱۸

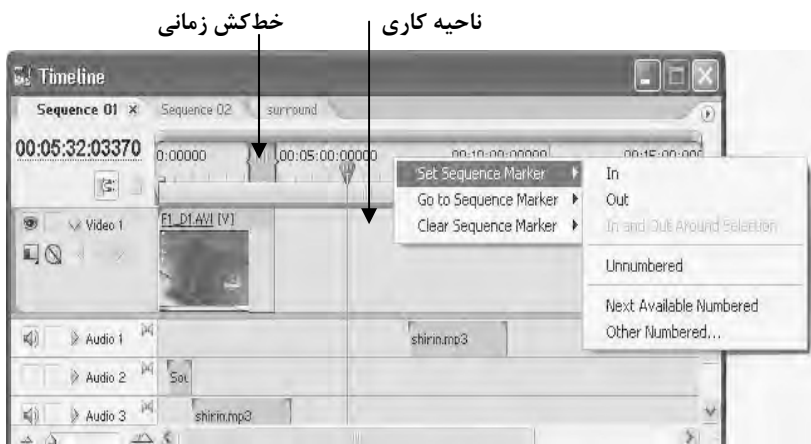
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱

به طور عادی هر تدوین جدیدی که در یک پروژه ایجاد می‌کنید، در پنجره Timeline یک لبه مخصوص برای آن به وجود می‌آید. به این ترتیب می‌توانید هر تدوین را داخل یک پنجره Timeline جداگانه قرار دهید. برای این کار کافی است لبه مربوط به تدوین مورد نظر را درگ کرده و بکشید، سپس بیرون پنجره Timeline رها کنید. در این صورت چند پنجره Timeline دارید که هر یک حاوی یک Sequence از پروژه است (شکل ۱۶-۱۸).



شکل ۱۶-۱۸

خطکش زمانی، یک نوار خاکستری رنگ است که توسط واحدهای زمانی تقسیم‌بندی می‌شود؛ اگر در یک نقطه از این ناحیه کلیک کنید، خط تدوین بلافاصله به همان نقطه می‌رود. در این بخش همچنین Markerهایی وجود دارند که نقاط ورودی (In point) و نقاط خروجی (Out point) را نشان می‌دهند، با کلیک راست در این بخش یک منوی کوچک باز می‌شود. به کمک دستورات موجود در این منو می‌توانید نقاط ورودی و خروجی جدیدی بسازید یا به نقاط ورودی و خروجی بروید یا نقاط ورودی و خروجی موجود در پروژه را پاک کنید (شکل ۱۷-۱۸).

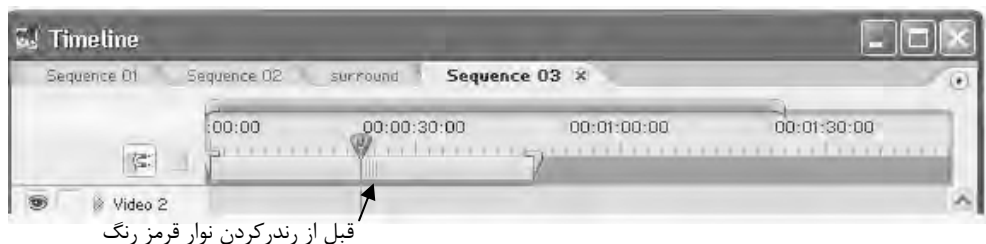


شکل ۱۷-۱۸

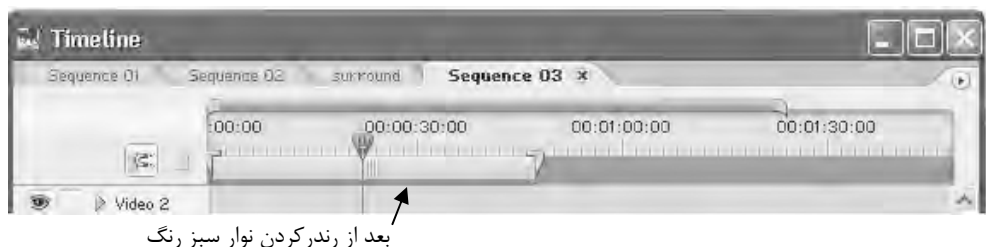
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۶۲/۵۱-۱

در نوار ناحیه کاری می‌توانید بخشی از کل زمان پروژه را تقسیم‌بندی کرده و به عنوان ناحیه کاری قرار دهید. نوار کرم رنگ این ناحیه را می‌توانید درگ کرده و جابه‌جا کنید تا ناحیه کاری را به بخش دیگری از زمان پروژه ببرید. می‌توانید ابتدا و انتهای این نوار را درگ کنید تا نقطه شروع و نقطه پایان یا کل زمان ناحیه کاری در پروژه را تغییر دهید.

در پایین نوار ناحیه کاری گاهی اوقات ممکن است یک خط قرمز یا یک خط سبز رنگ را ببینید. رنگ این خط نشان دهنده این است که آیا رندر کردن فایل‌ها لازم است یا خیر. هنگامی که در پنجره Timeline عملیاتی را انجام می‌دهید به عنوان مثال، یک افکت را روی یک کلیپ اجرا می‌کنید، خط قرمز نمایان می‌شود (شکل ۱۸-۱۸) تا متوجه شوید این کلیپ باید ابتدا پردازش و رندر شود تا بعد بتوانید افکت اعمال شده بر آن را ببینید بعد از آن می‌توانید نوار ناحیه کاری را روی همان کلیپ برده و کلید Enter را از صفحه کلید فشار دهید تا نرم‌افزار آن کلیپ را بلافاصله Render کند. پس از رندر شدن خط قرمز رنگ به خط سبز رنگ تبدیل می‌شود (شکل ۱۸-۱۹).



شکل ۱۸-۱۸



شکل ۱۸-۱۹

در ناحیه زمانی، اشاره‌گر زمان جاری پروژه دیده می‌شود. اشاره‌گر در هر لحظه مکان فعلی خط تدوین را برحسب واحدهای زمانی نشان می‌دهد. می‌توانید خط تدوین را با درگ کردن، حرکت دهید تا به نقطه دلخواه در پروژه انتقال داده شود (شکل ۲۰-۱۸). اگر می‌خواهید با استفاده از اشاره‌گر زمان، زمان جاری را به چند فریم جلوتر یا چند فریم عقب‌تر ببرید، می‌توانید روی اشاره‌گر زمان کلیک کرده و بعد به عنوان مثال +9 را تایپ کنید تا به 9 فریم جلوتر از زمان جاری بروید یا مثلاً -8 را تایپ کنید تا به هشت فریم عقب‌تر از زمان جاری بروید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	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 ۲۰-۱۸

دکمه Snap را می‌توانید در ناحیه کد زمانی ببینید. در صورتی که این دکمه فعال باشد، اگر یک کلیپ را داخل پنجره Timeline جابه‌جا کنید، کلیپ به طور اتوماتیک به لبه کلیپ‌های مجاور می‌چسبد.

نکته: دکمه Snap را زمانی فعال کنید که قصد جابه‌جا کردن یک کلیپ را دارید و می‌خواهید آن را جای دیگری بگذارید و نمی‌خواهید بین آن کلیپ و کلیپ‌های مجاور آن فاصله خالی به وجود آید؛ اما اگر مایلید که یک کلیپ را با یک فاصله خالی از کلیپ مجاور جابه‌جا کنید، بهتر است دکمه Snap را به صورت غیر فعال درآورید.

دکمه Set Unnumbered Marker نیز در ناحیه کد زمانی وجود دارد، به کمک این دکمه شما قادر هستید نشانه‌ها را در مکان جاری خط تدوین بسازید.

نکته: وجود نشانه‌ها برای سرعت بخشیدن به عملیات تدوین و افزایش دقت کار است؛ برای این کار کافی است خط تدوین را در نقطه مورد نظر از پروژه ببرید و بعد این دکمه را کلیک کنید تا یک نشانه ساخته شود (شکل ۲۱-۱۸).



شکل ۲۱-۱۸

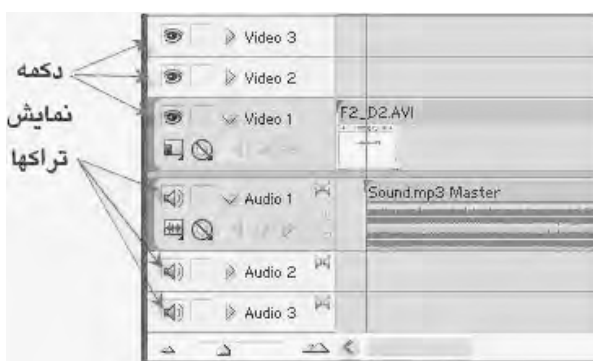
اگر این دکمه را یک بار دیگر کلیک کنید، پنجره دیگری با نام Marker نمایان می‌شود و می‌توانید در این پنجره اطلاعات اضافی را درباره خصوصیات نشانه ساخته شده در فیلدهای این پنجره تنظیم کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهارتی: 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

۱۳-۱۸ ناحیه تنظیمات تراک‌ها

در سمت راست هر تراک درون پنجره Timeline یک بخش خصوصیات تراک است که نام تراک را همراه سایر تنظیمات آن نمایش می‌دهد. برای عوض کردن نام تراک کافی است روی نام تراک کلیک راست کرده و گزینه Rename را انتخاب و سپس نام جدید را تایپ کنید.

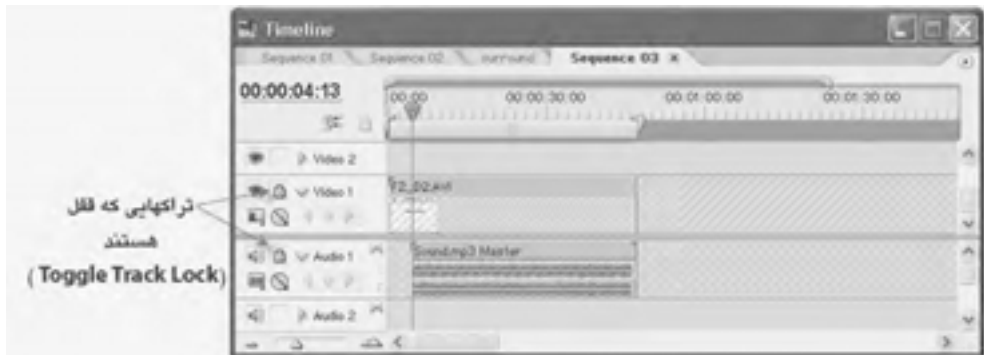
یک دکمه با نام Toggle track output برای هر تراک در این ناحیه موجود است. این دکمه به طور پیش فرض فعال است و یک آیکن چشم (👁️) در آن می‌بینید. اگر این دکمه را با کلیک روی آن غیر فعال کنید، محتوای این تراک در تدوین اجرا نمی‌شود (شکل ۲۲-۱۸).



شکل ۲۲-۱۸

در ناحیه تنظیمات هر یک از تراک‌ها، یک دکمه با نام Toggle Track Lock موجود است. با کلیک روی این دکمه تراک قفل می‌شود و با کلیک مجدد تراک از حالت قفل بیرون می‌آید. در تراکی که قفل کرده‌اید امکان هیچ گونه ویرایش و تغییری وجود ندارد. شما حتی نمی‌توانید محتوای آن را حرکت دهید یا این که کلیپ‌های آن را حذف کرده یا کلیپ‌های جدید به آن اضافه کنید. هنگامی که یک تراک را قفل می‌کنید، در ناحیه محتوای تراک، نمایش آن به صورت هاشور زده است که نشانه قفل بودن تراک است (شکل ۲۳-۱۸).

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



شکل ۲۳- ۱۸

۱- ۱۳- ۱۸ دکمه Show Keyframes

در محیط نرم‌افزار Premiere Pro می‌توانید افکت را روی کلیپ‌های داخل پنجره Timeline اعمال کنید و بعد پارامترها و تنظیمات آن افکت‌ها را در بازه زمانی متحرک‌سازی کنید. فریم‌هایی را که تغییرات پارامتر در آن‌ها صورت می‌گیرد، فریم‌های کلیدی یا Keyframes می‌گویند. برای این‌که بتوانید Keyframes موجود در کلیپ‌های یک تراک را ببینید و آن‌ها را ویرایش کنید باید دکمه Show Keyframes را در ناحیه تنظیمات آن تراک کلیک کنید. این دکمه به طور پیش فرض برای همه تراک‌ها به صورت غیر فعال است (شکل ۲۴- ۱۸).

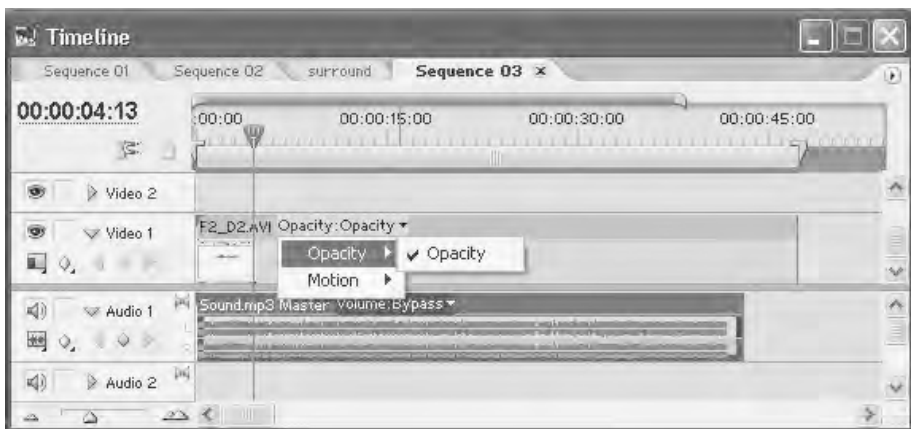
Show Keyframes به شما این امکان را می‌دهد تا فریم‌های کلیدی موجود در همه کلیپ‌های تراک را ببینید. هرگاه این گزینه را فعال کنید، یک منوی کوچک به وجود می‌آید که می‌توانید با استفاده از آن، انواع کلیدها را فعال کنید. در هر کلیپ ویدیویی یک گزینه به نام Opacity موجود است که مقدار ماتی یا شفافیت کلیپ را تعیین می‌کند مقدار صد در صد برای پارامتر Opacity یعنی آن کلیپ کاملاً مات بوده و به هیچ وجه لایه‌های زیر آن قابل نمایش نباشند. مقدار پنجاه درصد برای پارامتر Opacity یعنی کلیپ پنجاه درصد وضعیت ماتی و پنجاه درصد وضعیت شفاف دارد.



شکل ۲۴- ۱۸

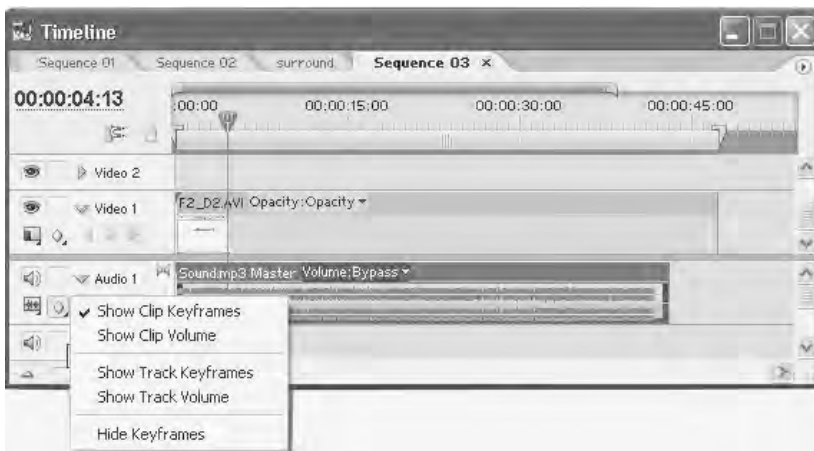
استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: ایجاد یک پروژه جدید
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۸-۱-۶۲/۵۱

استفاده از گزینه Show Opacity Handles، این امکان را به وجود می‌آورد تا کلیدهای مربوط به مقدار Opacity را تعیین کنید (شکل ۲۵- ۱۸).



شکل ۲۵- ۱۸

دکمه Show Keyframes برای تراک‌های صوتی تعداد گزینه‌های بیشتری را در اختیار شما قرار می‌دهد (شکل ۲۶- ۱۸).



شکل ۲۶- ۱۸

این گزینه‌ها عبارتند از:

- گزینه Show Clip Keyframes: فقط کلیدهای افکت‌های اجرا شده را نشان می‌دهد.
- گزینه Show Clip Volume: فقط کنترل‌های مربوط به صدا را که جداگانه هستند، نمایش می‌دهد.
- گزینه Show Track Keyframes: کلیدهای موجود را برای کل تراک نشان می‌دهد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	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

- گزینه **Show Track Volume**: کنترل‌های صدا را برای کل تراک صوتی نشان می‌دهد.
- گزینه **Hide Keyframes**: حالت نمایش کلیدها را غیر فعال می‌کند.

۲-۱۳-۱۸ فعال کردن تراک‌های پنجره Timeline

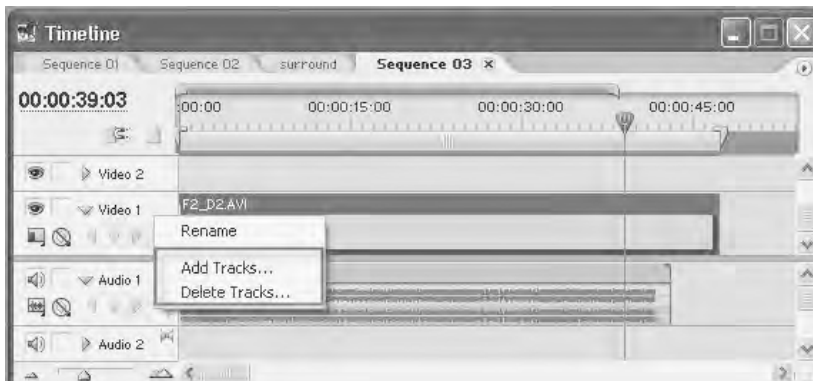
قبل از این که کار ویرایش را در پنجره Source View یا پنجره Program View انجام دهید، باید تعیین کنید که ویرایش در کدام تراک صورت گیرد. بنابراین باید تراک یا تراک‌ها را از پنجره Timeline انتخاب کرده و به حالت فعال درآورد (شکل ۲۷-۱۸).



شکل ۲۷-۱۸

۳-۱۳-۱۸ اضافه و حذف تراک‌ها

می‌توانید در هر تدوین، تراک‌های جدیدی را اضافه کرده یا این که تراک‌های موجود را حذف کنید. برای این کار در پنجره Timeline در ناحیه تنظیمات روی یکی از تراک‌ها کلیک راست کرده و گزینه Add Tracks را کلیک کنید تا تراک جدیدی اضافه شود یا گزینه Delete Tracks را کلیک کنید تا تراک حذف شود (شکل ۲۸-۱۸).



شکل ۲۸-۱۸

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	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

وقتی گزینه Add Tracks را انتخاب کنید، کادرمحاوره Add Tracks نمایش داده می‌شود. در این کادرمحاوره می‌توانید تعیین کنید که چه تعداد تراک ویدیویی و چه تعداد تراک صوتی نمایان شود؛ همچنین می‌توانید مکان قرار گرفتن تراک‌های جدید و نوع آن‌ها را تعیین کنید (شکل ۲۹-۱۸).



شکل ۲۹-۱۸

۱۴-۱۸ تراک‌های صوتی

تراک‌های صوتی پنجره Sequence عبارتند از: Mono (تک کانال)، Stereo (دوکانال) و دالبی یا 5.1 Surround (شش کانال). می‌توانید کلیپ‌های صوتی Stereo را در تراک‌هایی از نوع Stereo، کلیپ‌های صوتی Mono را در تراک‌هایی از نوع Mono و کلیپ‌های صوتی از نوع 5.1 را داخل تراک‌هایی از نوع 5.1 قرار دهید.

نکته: اگر یک کلیپ صوتی Mono را داخل پروژه‌ای وارد کنید که فقط تراک‌های Stereo دارد، باید آن را به قسمت پایین پنجره Timeline بکشید تا نرم‌افزار Premiere Pro یک تراک جدید Mono برای آن کلیپ بسازد.

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

میزان شدت صدای هر تراک به شکل یک خط نازک زرد رنگ (افقی) داخل تراک نمایش داده می‌شود. این خط در وسط (ارتفاع کلیپ‌ها) قرار دارد جایی که میزان شدت صدا معادل صفر db است (شکل ۳۰-۱۸).



شکل ۳۰-۱۸

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهارتی: 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

خلاصه مطالب

در این واحد کار اعمال زیر بیان شدند:

- چگونگی وارد کردن فایل‌ها، کلیپ‌های ویدیویی و کلیپ‌های صوتی به نرم‌افزار Premiere Pro
- نحوه نمایش خصوصیات یا مشخصات فایل در پنجره Project و تنظیمات کلیپ
- تشریح نوار ابزار موجود در پایین پنجره Project
- پنجره Source View و خصوصیات مرتبط با آن
- پنجره Program View و خصوصیات مرتبط با آن
- ناحیه تنظیمات تراک‌ها و چگونگی فعال کردن آن‌ها در Timeline



واژه نامه

Break Out
Cit
Conforming
Dimensions
Extract
Lift
Quality
Reference
Safe margins
Scratch
Sequence
Snap
Surround
Toggle

قطع کردن
خط نمایش زمان جاری
هماهنگ
اندازه گیری، بعد
استخراج کردن
بالا بردن
کیفیت
مرجع
حاشیه امن
چرک نویسی
توالی، تدوین
قالب زنی
فراگیر
تبدیل کردن

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهارتی: 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

آزمون نظری

۱- برای وارد کردن کلیپ‌ها به پنجره Project از کدام گزینه می‌توان استفاده کرد؟

الف- از منوی File گزینه Import را انتخاب کنید.

ب- در یک ناحیه خالی از پنجره Project دابل کلیک کنید.

ج- در یک ناحیه خالی از پنجره Project کلیک راست کرده و گزینه Import را انتخاب کنید.

د- همه موارد

۲- کدام دکمه در پنجره Monitor، کلیپ را از ابتدا تا انتها به صورت پی در پی اجرا می‌کند؟

الف- Loop

ب- Play

د- گزینه‌های الف و ب صحیح هستند.

ج- Overlay

۳- کدام دکمه کلیپ موجود در پنجره Monitor را داخل پنجره Timeline اضافه می‌کند به طوری که زمان

تدوین تغییر کند؟

الف- Insert

ب- Overlay

ج- Safe Margins

د- گزینه‌های الف و ب صحیح هستند.

۴- دکمه Lift در پنجره Source View چه عملی را انجام می‌دهد؟

الف- این دکمه عملکردی برعکس دکمه Overlay دارد.

ب- این دکمه کلیپ موجود را حذف کرده و فضای مربوط به کلیپ داخل تدوین حفظ خواهد شد.

ج- این دکمه کلیپ موجود را حذف کرده و فضای مربوط به کلیپ داخل تدوین از بین می‌رود.

د- گزینه‌های الف و ب صحیح هستند.

۵- چنانچه بخواهید مسیر ذخیره‌سازی فایل‌های وارد شده در نرم‌افزار را تغییر دهید از کدام گزینه استفاده می‌کنید؟

الف- از منوی Edit، زیرمنوی Preferences، گزینه Scratch Disks را انتخاب کنید.

ب- از منوی Edit، زیرمنوی Preferences، گزینه Device Control را انتخاب کنید.

ج- از منوی Edit، زیرمنوی Preferences، گزینه Auto Save را انتخاب کنید.

د- هیچ کدام

آزمون عملی

کلیپ‌هایی را به پروژه خود اضافه کرده و کار با هر یک از دکمه‌های پنجره Monitor را فرا بگیرید.

هدف جزئی



توانایی وارد کردن کلیپ‌های اصلی

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۱۲	۴

▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- توانایی وارد کردن کلیپ‌ها را داشته باشد.
- ۲- توانایی ضبط تصاویر ویدیویی دیجیتال را داشته باشد.
- ۳- توانایی ضبط کلیپ‌ها را بدون استفاده از Device Control و با استفاده از Device Control داشته باشد.
- ۴- توانایی ضبط صدای دیجیتال را کسب کند.
- ۵- توانایی تحلیل خواص کلیپ‌ها و Data Rate آن‌ها را داشته باشد.
- ۶- توانایی استفاده از فایل‌های Offline را داشته باشد.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: وارد کردن کلیپ‌های اصلی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۹-۶۲/۵۱

کلیات

می‌توانید کلیپ‌های خود را از منابع متفاوتی از جمله فیلم‌های سینمایی، نوار، CD، عکس‌ها و... تهیه کنید. اگر همه این موارد به صورت فایل روی هارد شما قرار دارند می‌توانید آن‌ها را به پروژه خود اضافه کنید، در غیر این صورت باید ابتدا آن‌ها را به کامپیوتر خود وارد کنید.

اطلاعات در حالت کلی به دو صورت آنالوگ و دیجیتال هستند:

۱- حالت دیجیتال: اطلاعات تحت عنوان فایل روی کامپیوتر شما هستند و می‌توانید مستقیماً از آن‌ها استفاده کنید. علاوه بر کامپیوترها که با اطلاعات دیجیتالی کار می‌کنند، وسایل دیگری مانند دوربین‌های دیجیتال و دستگاه‌های ضبط دیجیتالی هم اطلاعات را به صورت دیجیتال به کار می‌برند که برای استفاده از محصولات این ابزارها باید ابتدا آن‌ها را روی کامپیوتر بیاورید.

۲- حالت آنالوگ: این اطلاعات ابتدا باید به صورت دیجیتال درآیند تا بتوانید از آن‌ها در پروژه خود استفاده کنید. از محصولات آنالوگ می‌توان فیلم‌های VHS قدیمی یا آهنگ‌های روی یک نوار کاست و... را نام برد. برای تبدیل اطلاعات آنالوگ به دیجیتال (صوتی و تصویری) باید سخت افزار مربوط به این کار را که معمولاً یک کارت Capture (Video Capture Card) است، داشته باشید.

۱- ۱۹ نحوه Capture گرفتن

کارهای زیر را برای انجام عمل Capture به ترتیب انجام دهید:

دستگاه پخش یا دوربین فیلم برداری آنالوگ یا دیجیتال را به کارت Capture سیستم خود متصل کنید. نکته قابل توجه این است که نرم‌افزار Premiere Pro، همه کارت‌های Capture موجود در بازار را پشتیبانی نمی‌کند، خصوصاً اگر کارت Capture کمی قدیمی باشد.

نکته: در صورت کار نکردن کارت Capture با نرم‌افزار خود، برای انتقال اطلاعات به کامپیوتر از نرم‌افزار همراه کارت Capture استفاده کنید. معمولاً نحوه اتصال صحیح اتصالات در دفترچه راهنمای کارت Capture آمده است در صورت نیاز به آن مراجعه کنید.

در صورت شناسایی کارت Capture توسط نرم‌افزار، باید نرم‌افزار Premiere Pro را برای ضبط آماده کنید. حالت‌های مختلفی برای Capture در نرم‌افزار وجود دارد که در ادامه به شرح آن‌ها می‌پردازیم.

۲- ۱۹ محدودیت اندازه فایل‌ها

بیشترین اندازه پنجره Timeline در نرم‌افزار Premiere Pro، سه ساعت است. البته این موضوع باعث ایجاد محدودیت در اندازه فایل ویدیویی نمی‌شود، بلکه عوامل محدودکننده عبارتند از: سیستم عامل، اندازه

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: وارد کردن کلیپ‌های اصلی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۹-۶۲/۵۱-۱

هارددیسک، کارت ویدیویی و اندازه حافظه سیستم. نرم‌افزار Premiere Pro توانایی کار با فایل‌هایی با ظرفیت 2GB را دارد ولی توانایی ضبط فایل‌های آنالوگ بیش از 2GB را ندارد.

۳- ۱۹ ضبط تصاویر ویدیویی آنالوگ

عموماً همراه کارت‌های Capture یک نرم‌افزار هم توسط شرکت سازنده آن ارائه می‌شود که برای کنترل کارت ویدیویی به کار می‌رود. بنابراین بیشتر عملیات Capture در کارت Capture صورت می‌گیرد نه در محیط نرم‌افزار Premiere Pro. البته بیشتر Driverهای این کارت‌ها توسط نرم‌افزار Premiere Pro قابل کنترل هستند.

برای انجام عمل Capture به صورت آنالوگ مراحل زیر را انجام دهید:

- ۱- همه اتصالات سخت‌افزاری را انجام دهید.
- ۲- دستگاه پخش ویدیویی آنالوگ را آماده کنید.
- ۳- پارامترهای موجود در بخش Capture را به دقت تنظیم کنید تا بهترین کیفیت را برای Capture خود داشته باشید. این پارامترها عبارتند از:
 - **Capture Format**: این گزینه برای تعیین فرمت فایل ویدیویی به کار می‌رود.
 - **Capture Video**: برای ضبط تصاویر ویدیویی باید این گزینه را انتخاب کنید.
 - **Size**: با استفاده از این گزینه می‌توانید مقدار طول و عرض فریم را تعیین کنید.
 - **Rate**: با استفاده از این گزینه می‌توانید مقدار Frame Rate (تعداد فریم‌ها در ثانیه) را تعیین کنید.
 - **Video, Audio, Advance, VFW**: با استفاده از این گزینه می‌توانید پارامترهای آرایه شده توسط نرم‌افزار کارت Capture را تنظیم کنید.
 - **Capture Audio**: برای ضبط صدا باید این گزینه را انتخاب کنید.
 - **Report Dropped Frame**: با انتخاب این گزینه در پایان عمل Capture یک گزارش از تعداد فریم‌هایی که گم شده‌اند به شما داده می‌شود.
 - **Abort on Dropped Frames**: با استفاده از این گزینه چنانچه حین Capture اشکالی به وجود آید، عملیات Capture به صورت اتوماتیک Cancel می‌شود.
 - **Capture Limit**: این گزینه برای تعیین حداکثر زمان ضبط به کار می‌رود.
 - **Preroll Time**: استفاده از این گزینه حین Capture در حالت Device Control توصیه می‌شود.
 - **Timecode Offset**: این پارامتر برای از بین بردن اختلاف زمان بین ویدیوی ضبط شده و پنجره Movie Capture به کار می‌رود.
 - **Log Using Real Name**: وقتی عملیات ضبط را از طریق Device Control انجام می‌دهید، با انتخاب این گزینه می‌توانید از نام نوار که در لیست ضبط دسته‌ای مشخص شده است، استفاده کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهراتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: وارد کردن کلیپ‌های اصلی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۹

۴-۱۹ ضبط تصاویر ویدیویی دیجیتال

عمل Capture تصاویر دیجیتال از یک سری جهات Capture تصاویر آنالوگ تفاوت دارد. تصاویر ویدیویی با استفاده از دوربین فیلم برداری دیجیتال ضبط می‌شوند و دیگر نیازی به تبدیل دیجیتال ندارند و فقط لازم است که کامپیوتر دارای پورت یا کارت مربوط به این کار باشد.



نکته: تفاوت اساسی در Capture به صورت آنالوگ و دیجیتال در این است که باید پارامترها

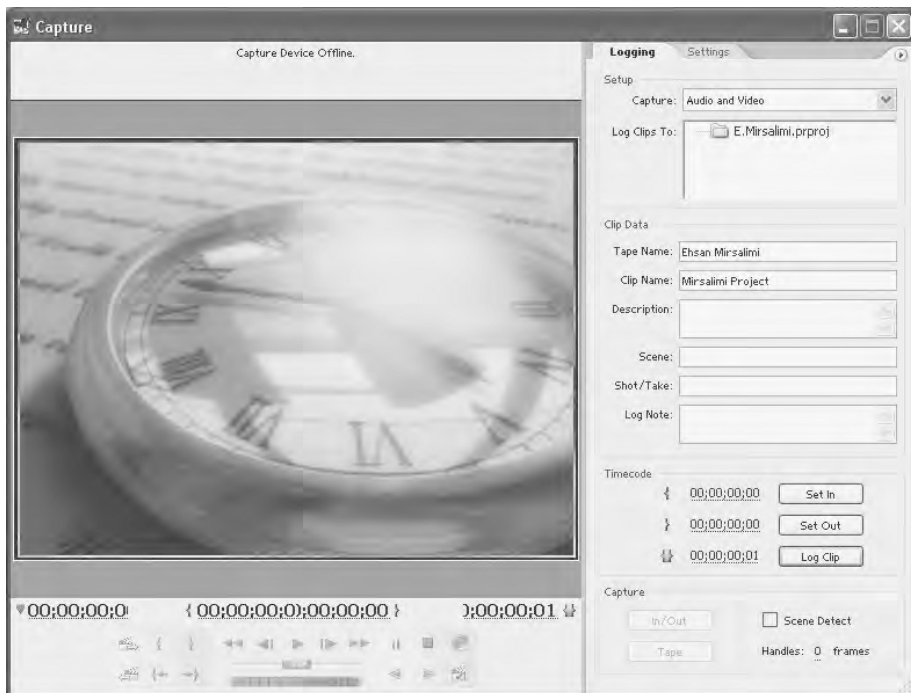
را بر اساس نوع Capture انتخاب کنید.

- ۱- با استفاده از کابل IEEE 1394 دستگاه DV را به کامپیوتر وصل کنید.
- ۲- دوربین را روشن کنید و آن را در حالت VTR قرار دهید. اگر دوربین را روشن نکنید ممکن است برای Capture صدا دچار مشکل شوید.
- ۳- نرم‌افزار Premiere Pro را اجرا کرده و یکی از تنظیمات مربوط به DV را بر اساس نوع کار انتخاب کنید. نرخ نمونه‌گیری صوتی را 32kHz قرار دهید و روی دکمه OK کلیک کنید.
- ۴- بعد از باز شدن پروژه به انجام تنظیمات مورد نظر برای پارامترها بپردازید تا بهترین کیفیت را برای Capture خود داشته باشید؛ این پارامترها عبارتند از:
 - **Play back on DV Camcorder/VCR:** با استفاده از این گزینه کلیپ‌های فشرده شده روی صفحه تلویزیون متصل به ویدیو یا صفحه نمایش LCD دوربین فیلم برداری نمایش داده می‌شوند.
 - **Playback On Desktop:** این گزینه کلیه کلیپ‌های دیجیتال را در پنجره Source View نمایش می‌دهد.
 - **Render Scrub To Output Device:** با انتخاب این گزینه هنگامی که در حین درگ کردن خط‌کش زمانی، کلید Alt را از صفحه کلید فشار می‌دهید، فریم‌های رندر شده به دستگاه انتخابی خروجی شما ارسال می‌شوند.

۵-۱۹ ضبط کلیپ‌ها بدون استفاده از Device Control

اگر دستگاه ویدیویی شما توسط Device Control نرم‌افزار Premiere Pro پشتیبانی نمی‌شود، باید برای ضبط کلیپ‌های ویدیویی خود از پنجره Capture استفاده کنید. بعد از نمایش کلیپ‌ها در پنجره Capture باید از کنترل‌های موجود در این پنجره استفاده کرده و فیلم خود را Capture کنید (شکل ۱-۱۹).

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: وارد کردن کلیپ‌های اصلی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۹-۶۲/۵۱



شکل ۱- ۱۹

مثال:

- برای ضبط یک کلیپ، مراحل زیر را انجام دهید:
- ۱- دستگاه پخش را به کامپیوتر وصل کنید.
 - ۲- از منوی File گزینه Capture را انتخاب کنید.
 - ۳- با استفاده از کنترل‌ها، فیلمی را که قرار است Capture کنید چند ثانیه به عقب بر گردانید.
 - ۴- ابتدا دکمه Play دستگاه را کلیک کرده، سپس دکمه Record را از پنجره Capture کلیک کنید.
 - ۵- وقتی کلیپ مورد نظر را ضبط می‌کنید، چند ثانیه بیشتر صبر کنید و بعد دکمه Stop را از پنجره Capture کلیک کنید تا عمل Capture متوقف شود.
 - ۶- در این زمان کادرمحاوره Save File ظاهر می‌شود، حال نام و مسیر ذخیره سازی فایل Capture شده را تعیین کرده و روی دکمه Save کلیک کنید. اگر بعد از ذخیره شدن فایل، پنجره Project باز باشد، این کلیپ به صورت اتوماتیک به پنجره Project اضافه می‌شود.

۶- ۱۹ ضبط کلیپ‌ها با استفاده از Device Control

اگر دستگاه ویدیویی شما توسط Device Control نرم‌افزار Premiere Pro پشتیبانی می‌شود، می‌توانید از طریق نرم‌افزار Premiere Pro کنترل را در دست بگیرید و تصویر ویدیویی را مشاهده کنید. در این حالت برای

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانهمهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: وارد کردن کلیپ‌های اصلی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱-۱۹

Capture کردن باید از پنجره Capture استفاده کنید. در این حالت همراه با Capture فیلم، کد زمانی موجود در فیلم هم ضبط می‌شود و می‌توانید از آن استفاده کنید.

برای استفاده از این حالت باید ابزارهای این کار را داشته باشید که عبارتند از:

۱- یک دستگاه ویدیوی جدید یا یک دوربین فیلم برداری که از سیستم Device Control پشتیبانی می‌کند.

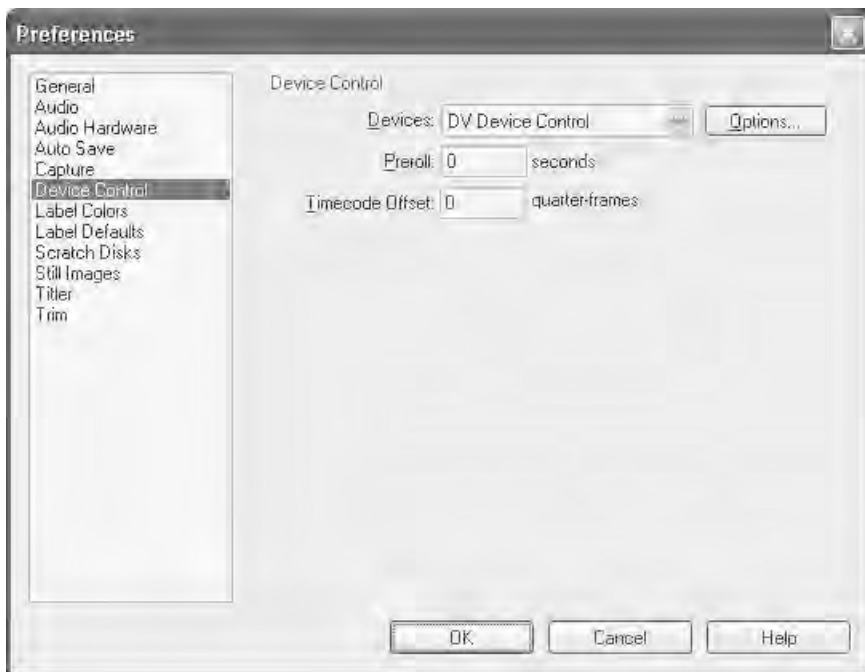
۲- کابل اتصال دستگاه به سیستم

۳- Driver مربوط به دستگاه و نصب آن روی سیستم تا این که نرم‌افزار Premiere Pro بتواند با استفاده از این Driver با سخت‌افزار مربوطه ارتباط برقرار کرده و آن را کنترل کند.

۴- نوار اصلی که با استفاده از کدهای زمانی ضبط شده باشد (همه دستگاه‌های ویدیویی دیجیتال که با سیستم DV Device Control کار می‌کنند، با نرم‌افزار Premiere Pro سازگار هستند. برای اطمینان از این موضوع به دفترچه راهنمای دستگاه یا دوربین خود مراجعه کنید).

مثال:

۱- از منوی Edit، زیرمنوی Preferences، سپس گزینه Device Control را انتخاب کنید (شکل ۲-۱۹).



شکل ۲-۱۹

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهراتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: وارد کردن کلیپ‌های اصلی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۹-۶۲/۵۱

در کادر محاوره باز شده، نام یک دستگاه را از لیست موجود انتخاب کنید، مانند DV Device Control. اگر Driver دستگاه شما به درستی نصب شده باشد نام آن در این لیست ظاهر می‌شود.

۲- حال دکمه Options را کلیک کنید. شکل ۳-۱۹ نمایان می‌شود.



شکل ۳-۱۹

در این بخش پارامترها را با توجه به نوع کارتان تنظیم کنید.

۳- حال برای عمل Capture از منوی File گزینه Capture را انتخاب کنید. اگر اتصالات درست باشد،

تصاویر را مشاهده می‌کنید. در بالای این پنجره می‌توانید وضعیت جاری Capture را مشاهده کنید.

۴- حال می‌توانید با استفاده از دکمه‌های این پنجره عمل Capture را انجام دهید و دکمه Record را از

پنجره Capture کلیک کنید.

۵- اگر هم زمان با کلیک دکمه Record دکمه Alt را از صفحه کلید فشار دهید، Premiere Pro به

صورت اتوماتیک عمل Capture را کمی قبل از نقطه ورودی تعیین شده توسط شما شروع می‌کند و

هنگامی که به نقطه خروجی رسید چند ثانیه بعد از آن عمل Capture را متوقف می‌کند.

۶- در این زمان کادرمحاوره Save File ظاهر می‌شود، حال نام و مسیر ذخیره‌سازی فایل Capture شده را

تعیین کرده و روی دکمه Save کلیک کنید.

۷- اگر بعد از ذخیره فایل پنجره Project باز باشد، این کلیپ به صورت اتوماتیک به پنجره Project اضافه

می‌شود.

۷-۱۹ ضبط صدای آنالوگ

اگر می‌خواهید از یک صدای آنالوگ استفاده کنید که هنوز به صورت دیجیتال در نیامده، باید ابتدا آن را ضبط کنید. برای این کار می‌توانید از یک کارت صدا یا از یک کارت Capture مناسب استفاده کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار تدوین...	پیمانه‌مهرتی: آموزش نرم‌افزارهای تدوین ...	واحد کار: وارد کردن کلیپ‌های اصلی
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۱	شماره شناسایی: ۱۹-۶۲/۵۱

کیفیت صدایی که ضبط کرده‌اید به مقدار Sample Rate و Bit Depth بستگی دارد. برای این که کیفیت صدا برای فیلمی که در Premiere Pro تدوین کرده‌اید، در بهترین حالت باشد، بهتر است که صدا را با بالاترین کیفیت ممکن ضبط کنید.

مثال: برای ضبط صدای آنالوگ در نرم‌افزار Premiere Pro مراحل زیر را دنبال کنید:

۱- از منوی Window گزینه Audio Mixer را انتخاب کنید تا پنجره مربوط به آن فعال شود (شکل ۴-۱۹).



شکل ۴-۱۹

۲- تراکی را که می‌خواهید صدا به آن وارد شود، تعیین کنید.

۳- روی دکمه میکروفن در تراک مربوطه کلیک کنید، شکل ۵-۱۹ نمایش داده می‌شود؛ در این شکل کانال ورودی صدا را تعیین کنید.