



# کتاب آموزش پریمیر (قدم به قدم و تصویری)

## ارائه شده توسط:



### فیلم های آموزش پریمیر

مطراحان:

فاطمه چهکندی نژاد

فرزاد تاراپوروالا

گردآورنده:

فاطمه چهکندی نژاد

آموزش دوره کاربردی

۱	معرفی نرم افزار پریمیر
۱	چه نسخه ای از نرم افزار پریمیر مناسب چه سیستمی می باشد؟
۲	کاربرد و ویژگی های نرم افزار پریمیر
۲	معایب نرم افزار پریمیر
۳	نحوه ایجاد میانبر و اجرای برنامه پریمیر
۴	اجرا و تنظیمات اولیه جهت ورود به برنامه پریمیر
۶	معرفی محیط برنامه پریمیر
۷	نحوه ریست کردن تنظیمات برنامه پریمیر به حالت پیش فرض
۹	روشن یا تیره کردن محیط برنامه پریمیر
۹	نحوه اضافه کردن زبان فارسی به زبان تایپ در برنامه پریمیر
۱۰	ایجاد و تنظیمات سکانس در برنامه پریمیر
۱۲	نحوه وارد کردن فایل به محیط برنامه پریمیر
۱۵	نحوه نمایش پیش نمایشی از فایل ها در محیط برنامه پریمیر
۱۶	معرفی ابزار های مختلف بخش Project در محیط برنامه پریمیر
۲۰	نحوه وارد کردن فایل ها در بخش تایم لاین محیط برنامه پریمیر
۲۱	عملکرد و کاربرد حذف، جا به جایی، کپی و انتخاب کردن در بخش تایم لاین برنامه پریمیر
۳۰	نحوه قفل کردن فایل ها در بخش تایم لاین برنامه پریمیر
۳۱	مخفی کردن تصاویر و ویدئوها و بی صدا کردن صوت ها در بخش تایم لاین برنامه پریمیر
۳۲	نحوه پخش یک صوت از بین چند صوت در تایم لاین برنامه پریمیر
۳۳	پخش کردن صوت و ویدئو در مانیتور Source برنامه پریمیر
۳۴	نحوه گرفتن عکس از صفحات ویدئویی در مانیتور بخش Source برنامه پریمیر
۳۶	معرفی Mark in و Mark Out و قابلیت های آن ها در مانیتور بخش Source برنامه پریمیر
۳۹	عملکرد و کاربرد Overwrite و Insert در مانیتور بخش Source برنامه پریمیر
۴۱	Marker گذاری فایل ها در مانیتور بخش Source برنامه پریمیر
۴۳	جدا کردن صوت و تصویر در مانیتور Source برنامه پریمیر
۴۵	باز بخش فایل در مانیتور بخش Program برنامه پریمیر
۴۶	نحوه گرفتن عکس از تصویر ویدئو مانیتور بخش Program برنامه پریمیر
۴۷	کاربرد و عملکرد Mark in و Mark Out در مانیتور بخش Program برنامه پریمیر
۴۸	کاربرد و عملکرد Lift و Extract در مانیتور بخش Program برنامه پریمیر
۵۰	عملکرد و کاربرد Marker در مانیتور بخش Program برنامه پریمیر

۵۱	معرفی و کاربرد ابزار های موجود در بخش تایم لاین برنامه پریمیر
۵۵	نحوه افزایش سرعت پخش فایل های ویدئویی در برنامه پریمیر
۵۸	کاهش سرعت پخش فایل های ویدئویی در برنامه پریمیر
۶۱	برعکس کردن پخش فایل ویدئویی در برنامه پریمیر
۶۲	Merge کردن یا یکی کردن چند فایل در یک فایل در محیط برنامه پریمیر
۶۴	تاثیرات Effect Controls بر روی تصاویر در برنامه پریمیر
۶۸	تاثیرات بخش Effect Controls بر روی فایل های ویدئویی در برنامه پریمیر
۷۱	تاثیرات بخش Effect Controls بر روی فایل های صوتی در برنامه پریمیر
۷۲	آموزش ضبط صدا و میکس و مونتاژ آن در برنامه پریمیر
۷۵	تنظیمات بخش Color بر روی فایل ها در برنامه پریمیر
۷۷	تنظیمات بخش Effect ها بر روی فایل ها در برنامه پریمیر
۸۱	تنظیمات بخش Audio در برنامه پریمیر
۸۳	تنظیمات بخش گرافیک در برنامه پریمیر
۸۵	تنظیمات مانیتورو صفحه نمایش در برنامه پریمیر
۸۶	نحوه وارد کردن فایل از برنامه فتوشاپ به برنامه پریمیر
۹۲	نحوه ایجاد انیمیشن بر روی فایل ها در محیط برنامه پریمیر
۹۹	نحوه اعمال فید بر روی فایل ها در برنامه پریمیر
۱۰۲	آموزش نوشتن متن در محیط برنامه پریمیر
۱۰۹	وارد کردن متن از برنامه فتوشاپ به برنامه پریمیر
۱۱۲	نحوه اعمال Effect و Transitions بر روی ویدئو در پریمیر
۱۱۵	اعمال و تنظیمات Effect و Transitions بر روی فایل های صوتی در برنامه پریمیر
۱۱۷	اعمال و تنظیمات Effect و Transitions بر روی تصاویر در برنامه پریمیر
۱۲۲	نحوه رندرگیری یا خروجی گرفتن از فایل و تنظی مربوط به آن در برنامه پریمیر

### ❖ معرفی نرم افزار پریمیر

در این فصل از آموزش می خواهیم به آموزش نرم افزار پریمیر بپردازیم ابتدا می خواهیم بدانیم که این نرم افزار چه کاربردی دارد نرم افزار پریمیر یکی از قدیمی ترین و بهترین نرم افزار های دیداری و شنیداری دیجیتال است و برای کارهایی از قبیل تدوین و ویرایش ویدیو و فیلم و همچنین جلوه های ویژه استفاده می شود Adobe Premiere در سال ۲۰۰۳ عرضه شد و پریمیر به نسخه های قبل از ۲۰۰۳ Premiere-pro به بعد از ۲۰۰۳ اشاره دارد این نرم افزار از ویرایش ویدیو با Resolution بالا تا ۱۲۴۰/۸۱۹۲ و بارنگ bt ۳۲ در کانال RGB و WV ب پشتیبانی می کند. ویرایش سطح نمونه صوتی پشتیبانی از پلاگین, ADV VST و میکس فراگیر ۵/۱ ازمکانات آن است. ساختار پلاگین Premiere-pro اجازه می دهد فرمت های بیشتر از آن هایی که توسط Quick Time یا Dirk Show پشتیبانی می کنند Import یا Expert شوند و از تنوع وسیع از فرمت ها و .... های فایل های ویدیویی و صوتی در سیستم عامل های Mac و ویندوز پشتیبانی کند وقتی به همراه پلاگین های جدید SinForum مورد استفاده قرار می گیرد از ویرایش سه بعدی پشتیبانی می کند و قابلیت مشاهده موضوعات سه بعدی با استفاده از مانیتورهای دو بعدی را دارد و در عین حال تنظیمات چشم چپ و راست را به صورت انفرادی انجام می دهد این برنامه قابلیت اقدام شدن با محیط های افتر افکت و فتوشاپ را دارد کسانی که از این نرم افزار می خواهند استفاده کنند لازم است بگوئیم در صورتی که سیستم شما bt ۳۲ است باید ورژن های Cs4 و قبل از آن را استفاده کنیم چون این شرکت از بعد از آن فقط برای سیستم های bt ۶۴ ارائه شده برای اینکه بخواهیم به شما بگوئیم که با این نرم افزار چه کار هایی می توان انجام داد و ویژگی های جدیدی که به ورژن جدید ۲۰۰۸ Adobe Premiere وارد شده در آموزش بعدی خواهیم گفت.

### ❖ چه نسخه ای از نرم افزار پریمیر مناسب چه سیستمی می باشد؟

همان طور که گفته شد نرم افزار Adobe Premiere یکی از پیشرفته ترین نرم افزار ویرایش و تدوین فیلم ها است برای این که بخواهیم از این نرم افزار استفاده کنیم باید سیستم قابلیت استفاده از این نرم افزار را داشته باشد و باید دقت کنیم این نرم افزار تا آخرین نسخه Cs4 مختص سیستم های bt 32 و bt ۶۴ است کسانی که سیستم آن ها bt ۳۲ است و فقط می توانند تا آخرین نسخه Cs4 استفاده کنند اما کسانی که سیستم آن ها bt ۶۴ است می توانند آخرین نسخه نرم افزار که در حال حاضر ۲۰۰۸ CC است استفاده کنند.

## ❖ کاربرد و ویژگی های نرم افزار پریمیر

می خواهیم بدانیم کاربرد های نرم افزار پریمیر چه چیزی است این نرم افزار کاربرد های فراوانی دارد که برخی از آن ها را این طور می توان گفت که سرعت بالا در ویرایش و تدوین فیلم طراحی و گرافیک توسعه وب سایت ایجاد جلوه های صوتی و تصویری در فیلم پشتیبانی از اکثر فرمت ها امکان ویرایش کلیپ های صوتی و تصویری و ترکیب آن ها با یکدیگر و ویرایش مناز فیلم، ویرایش و درج صدای فیلم، ذخیره فیلم با هر فرمت ویا کیفیتی که مورد نظر کاربر است برای CD، DVD، ویا هر فرمت دیگر امکان درج و متن زیر نویس روی فیلم حتی فیلم های DVD زیر نویس دار توسط این نرم افزار قابل ویرایش هستند امکان قرار دادن لوگویا Watermark و برش قسمت هایی از فیلم که نمی خواهیم سازگاری با نرم افزار های دیگر شرکت Adobe و آسان بودن کار با نرم افزارها توسط کاربر امکان برقراری ارتباط انواع دوربین های عکاسی و فیلمبرداری، امکان فیلم های 3D و HD حتی بدون داشتن مهارت هم می توانیم از آن استفاده کنیم هماهنگ بودن با نرم افزارهای ویرایش صدا باعث بالا رفتن سرعت ویرایش صدا می شود و برخی از ویژگی های که در نسخه های جدید این نرم افزار به وجود آمده است امکان به اشتراک گذاری بخش های مختلف فیلم و مشارکت تدوین فیلم توسط یک تیم جهت ویدیو واقعیت مجازی شما را تشخیص داده و تنظیمات لازم را اعمال می کند اضافه شدن بخش راهنمای گام به گام در صفحه آغازین نرم افزار، اضافه شدن افکت های صوتی جدید به نرم افزار این ها فقط برخی از ویژگی های این نرم افزار هستند.

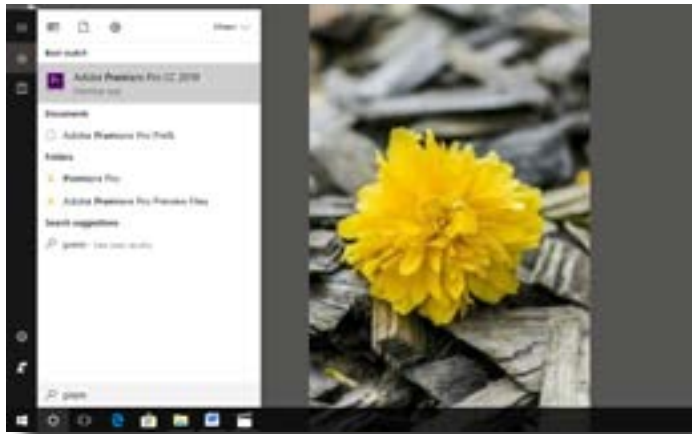
## ❖ معایب نرم افزار پریمیر

نرم افزار Adobe Premiere از نظر بعضی از کاربران شامل یکسری از معایب است که موجب می شود توجه بعضی از کاربران را از خودش باز دارد البته می توانیم بگوییم معایب آن در برابر مزایای آن اصلا به چشم نمی آید اول اینکه سرعت رندر گیری آن پایین است و یا اینکه درعین برنامه به پخش فایل می پردازیم فایل خیلی کند پخش می شود یا حتی در قسمت هایی گیر می کند که مجبوریم در همان حالت یک رندری بگیریم که بتوانیم فیلم خود را به صورت بهتری ببینیم بعضی ها هم به این مشکل خورده اند که این نرم افزار از فرمت فایل آن ها پشتیبانی نکرده است اما این کار یک راه حلی دارد اینکه ما فایل خود را Converter کنیم و فرمت آن را تغییر بدهیم به فرمتی تغییر بدهیم که این نرم افزار قابل پشتیبانی از آن نرم افزار است. که برای تغییر فرمت نرم افزار های زیادی است که می توانیم از آن استفاده کنیم بلاخره می توانیم بگوییم که اصلی ترین عیب این نرم افزار کندی سرعت آن در حین برنامه است که این موارد را بیشتر کسانی درک می کنند که کار بیشتری با نرم افزار انجام می دهند و کارهای آن ها سنگین تر است و همچنین اینکه حالا در نسخه های جدیدتر سیستم های ۳۲ bt از آن ها نمی توانند استفاده کنند و فقط سیستم هایی که ۶۴ bt هستند می توانند از آن استفاده کنند

قبلا گفتیم که تا آخرین نسخه CS4 ویژه کاربرانی است که سیستم آن ها ۳۲بت است اما بعد از آن تا ۹CC201 که الان در بازار است که ما می خواهیم ۹CC201 را آموزش دهیم ویژه سیستم های ۶۴ بت است و دوستانی که سیستم آن ها ۶۴بت است می توانند از این نرم افزار استفاده کنند.

#### ❖ نحوه ایجاد میانبر و اجرای برنامه پریمیر

برای اینکه بخواهیم برنامه پریمیر را اجرا کنیم می توانیم از روش های مختلفی استفاده کنیم اول اینکه بر روی دکمه Start کلیک کنیم با مشاهده برنامه پریمیر روی آن کلیک کنیم و آن را اجرا کنیم در صورتی که برنامه در لیست Start نباشد می توانیم از ناحیه Cortina ویندوز پریمیر را تایپ کنیم می بینیم که تصویر آیکن برنامه برای ما نشان داده شد.



با یکبار کلیک کردن بر روی آیکن برنامه می توانیم آن را اجرا کنیم در صورتی هم که بخواهیم برنامه را روی صفحه Desktop قرار بدهیم می توانیم با کلیک بر روی دکمه Start و قرار دادن اشارهگر موس روی آیکن برنامه و کشیدن آن بر روی صفحه Desktop ورها کردن آن تصویر آیکن برنامه روی صفحه Desktop ویندوزمان قرار می گیرد و برای اجرای برنامه لازم است که دو بار بر روی برنامه کلیک چپ کنیم و یا به اصطلاح دابل کلیک کنیم برای ما اجرا می شود

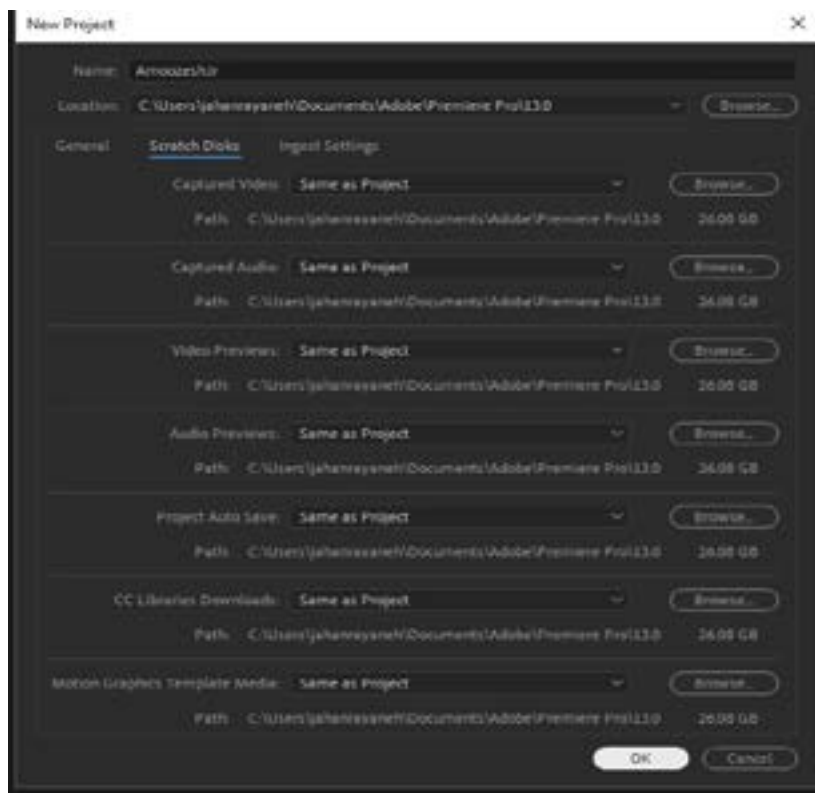


## ❖ اجرا و تنظیمات اولیه جهت ورود به برنامه پریمیر

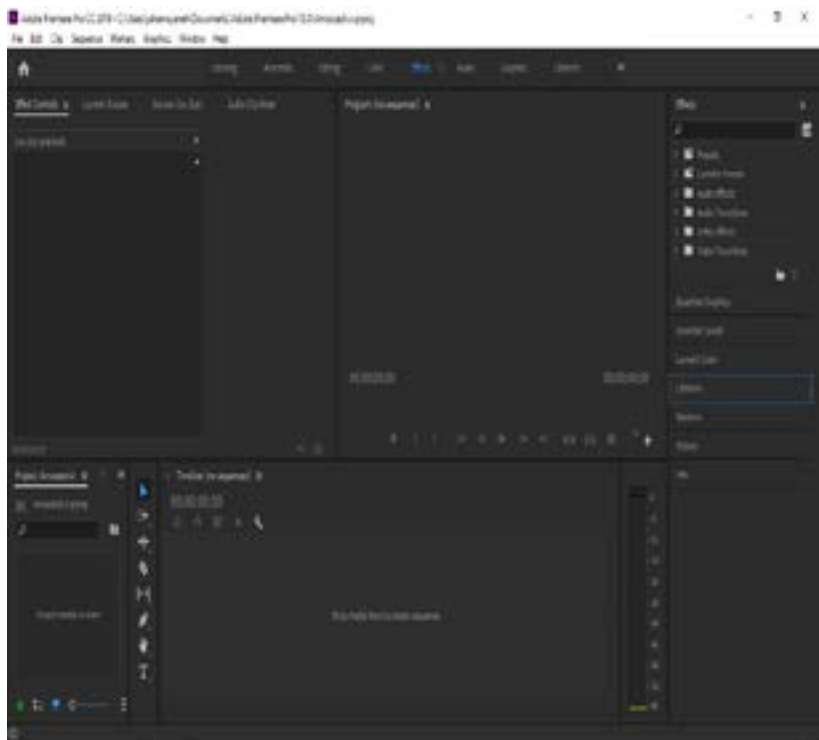
می خواهیم با برنامه پریمیر کار کنیم روی برنامه دابل کلیک می کنیم تا برنامه اجرا شود برای ایجاد پروژه جدید می توانیم از سر برگ File زیر منوی New گزینه project را انتخاب کنیم یا اینکه از کلید های میانبر آن **Ctrl+Alt+N** می توانیم استفاده کنیم بر روی دکمه New Project کلیک می کنیم



کادر برای ما نشان داده می شود در قسمت Name یک نام برای پروژه انتخاب می کنیم سعی کنید نام هایی که می خواهید انتخاب کنید مربوط به برنامه باشد اسم آن نزدیک به کاری که می خواهیم انجام دهیم باشد برای اینکه وقتی چند پروژه تکمیل کردیم برای مشاهده تنظیمات آن کارهایی که روی برنامه انجام دادیم برای دیدن آن، به مشکلی برخورد نکنیم. ما در این قسمت نام Amoozesh.ir را تایپ می کنیم در قسمت Location می توانیم یک آدرس بدهیم که حالا تنظیماتی که روی پروژه انجام دهیم در کجا ذخیره شود در خیلی از مواقع ممکن است که حافظه درایو C پر باشد می توانیم از قسمت Browse یک آدرس دیگری به آن بدهیم چون که تنظیمات پیش فرض آن برنامه در درایو C ذخیره نشود می توانیم مستقیماً روی درایوی که حجم آن بیشتر است قرار دهیم قسمتی را انتخاب می کنیم وبا کلیک روی Scratch Disks تنظیمات مربوط به Video، Audio و هر کدام از قسمت های دیگر به آن آدرس تغییر پیدا می کنند چون در قسمت Location، Amoozesh.ir قرار دارد در تمام موارد Scratch Disks هم همان آدرس درج شده است وبا تغییر آن همه ی آن ها تغییر خواهد کرد روی دکمه OK کلیک می کنیم.



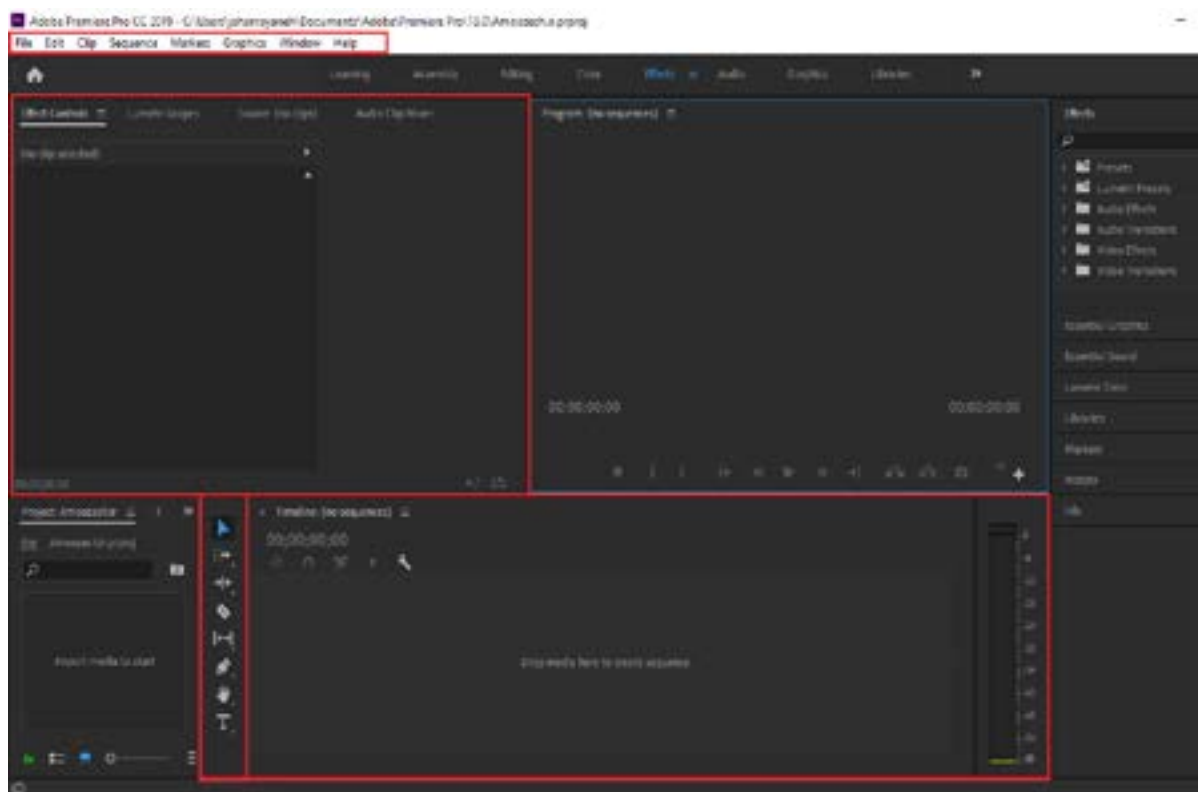
برنامه پریمیر برای ما اجرا شد و در محیط کاری برنامه قرار گرفتیم.





## ❖ معرفی محیط برنامه پریمیر

با اجرای برنامه ی پریمیر محیط برنامه برای ما نشان داده می شود اگر بخواهیم در رابطه با این محیط یک توضیح مختصری بدهیم این است که قسمت بالای نرم افزار شامل منو های نرم افزار است منو های File، Edit، Clip، Sequence، Markers، Graphics، Window، Help که معمولاً این گزینه ها در اکثر برنامه ها هم وجود دارد در قسمت Source فیلم ها و برنامه هایی که وارد محیط برنامه می کنیم در این قسمت دیده می شود البته فایل هایی که هنوز ویرایش نشده اند هم نسخه خام آن ها در این قسمت قرار می گیرد در این قسمت گزینه های دیگری هم وجود دارد که با کلیک بر روی هر کدام از آن ها تنظیمات مربوط به خود آن نمایش داده می شود در قسمت سمت راست فیلم های نهایی را می بینیم یعنی همان فیلم های پنجره سمت چپ قسمت Source یا که جلوه های مورد نظرم را درون آن اعمال کردیم در این قسمت می توانیم ببینیم . قسمت Timeline مهم ترین بخش برنامه است همه ی فیلم ها، صداها، تصاویر و متون را به این بخش اضافه می کنیم تا بتوانیم روی آن ها کار کنیم در قسمت کنار پنجره Timeline چند مورد نوار داریم که زمان بندی شده اند می توانیم عکس ها، فیلم ها و صداها را در آن ها بچینیم و طبق زمان بندی هایی که در Timeline می بینیم آن ها را برای پخش زمان بندی کنیم که در کار عملی بیشتر با این بخش ها آشنا می شوید.

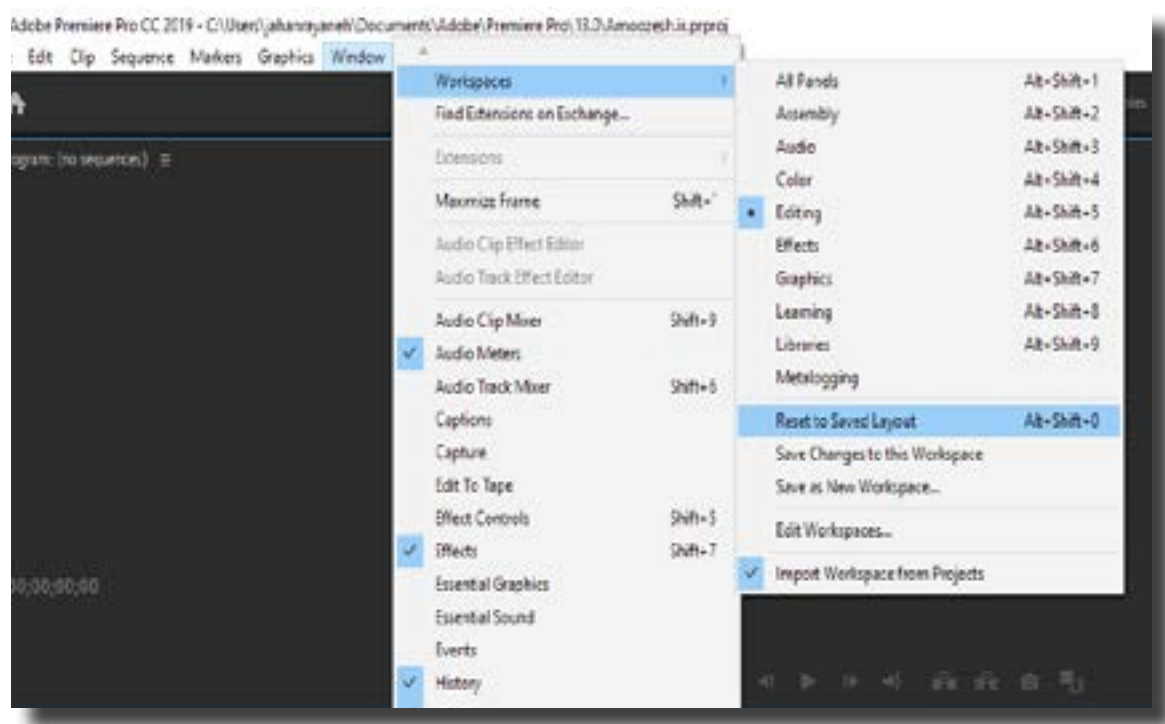


## ❖ نحوه ریست کردن تنظیمات برنامه پریمیر به حالت پیش فرض

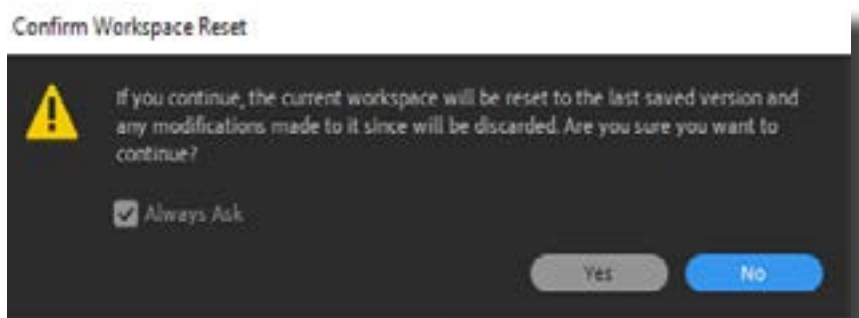
بیشتر اوقات ممکن است در محیط برنامه پریمیر کارهایی کرده باشیم که تنظیمات آن به هم ریخته باشد مثلا بر روی هر کدام از این سر برگ ها کلیک می کنیم و پنل های آن را می بندیم یا اینکه روی سربرگ Editing کلیک می کنیم و پنل های آن ها را می بندیم می بینیم که محیط کاری ما کلا تغییر کرد



و تنظیمات آن برگشت برای برگرداندن محیط کاری به حالت اولیه یابه عبارتی ریست کردن محیط کاری برنامه می توانیم بر روی سربرگ ویندوز کلیک کرده با انتخاب Workspaces و کلیک بر روی Reset to Saved Layout یا اینکه گرفتن کلید های Alt+Shift+0 از صفحه کلید می توانید تنظیمات را ریست کنید. می بینید که تغییرات به حالت اولیه خودش برگشت اما در سربرگ بعدی این تغییرات اعمال نشد برای اینکه روی هر سربرگ تنظیمات به حالت اولیه خود برگردد باید ابتدا روی آن سربرگ کلیک کنیم بعد کلید Alt+Shift+0 از صفحه کلید را بزنیم یا اینکه با کلیک بر روی سربرگ Window انتخاب Workspaces و بر روی هر یک از سربرگ ها به طور جداگانه روی گزینه Reset to Saved Layout کلیک کنیم دقت کنید برای زدن کلید صفر اگر کلیدهای قسمت حسابداری سیستم شما عمل نکرد یا اینکه دیدید با زدن کلید های Alt+Shift+0 که درست کلید های حسابداری سیستم تان است تغییراتی اعمال نشد از کلید صفری که بالای صفحه کلید شما تعریف شده استفاده کنید به طور مثال بر روی یک سربرگ کلیک می کنیم و کلید Alt+Shift+0 قسمت حسابداری را می زنیم اگر مشاهده کنید هیچ تغییری اعمال نشد Num Lock را مجدد کلیک می کنیم Alt+Shift+0 می بینید که بازهم هیچ تغییری اعمال نشد اما این بار می خواهیم Alt+Shift+0 که در بالای صفحه کیبرد است را بزنیم می بینید که تغییرات به حالت اولیه خودش بر می گردد پس بهتر است برای بازگرداندن تنظیمات به حالت اولیه کلید های مختلفی را چک کنیم همچنین برای برگرداندن هر یک از سربرگ ها به حالت اولیه خود آن علاوه بر اینکه از قسمت Window که گفتیم می توانیم استفاده کنیم از دکمه های میانبر Alt+Shift+0 هم می توانیم استفاده کنیم

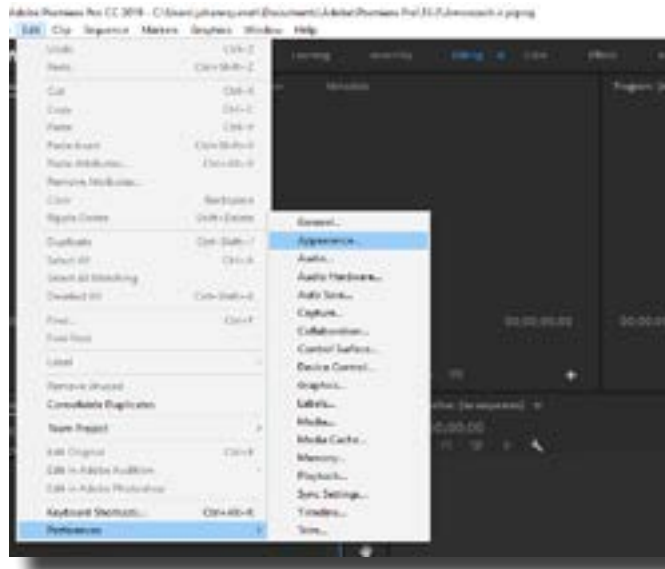


اما روش سوم این است که روی هر سربرگ کلیک کنیم بعد از اینکه آن سربرگ برای ما انتخاب شد روی آن سربرگ یک بار دابل کلیک کنیم کادری برای ما نشان داده می شود با کلیک بر روی دکمه Yes تنظیمات به حالت اولیه خود بر می گردد این کار را برای برگرداندن تنظیمات هر سربرگ به حالت اولیه خود آن باید انجام دهیم تا تنظیمات آن سربرگ ریست شود و به حالت پیش فرض اولیه خود برگردد.

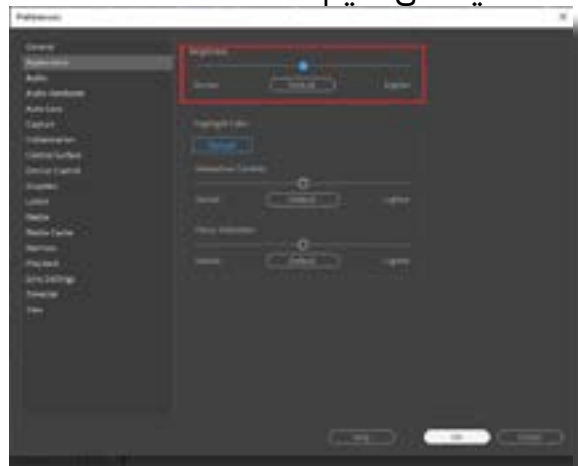


## ❖ روشن یا تیره کردن محیط برنامه پریمیر

گاهی اوقات تمایل داریم رنگ محیط کاری روشن تر باشد در محیط برنامه پریمیر برای اینکه رنگ محیط را تغییر دهیم بر روی سربرگ Edit کلیک کرده با انتخاب Preferences گزینه Appearance را انتخاب می کنیم

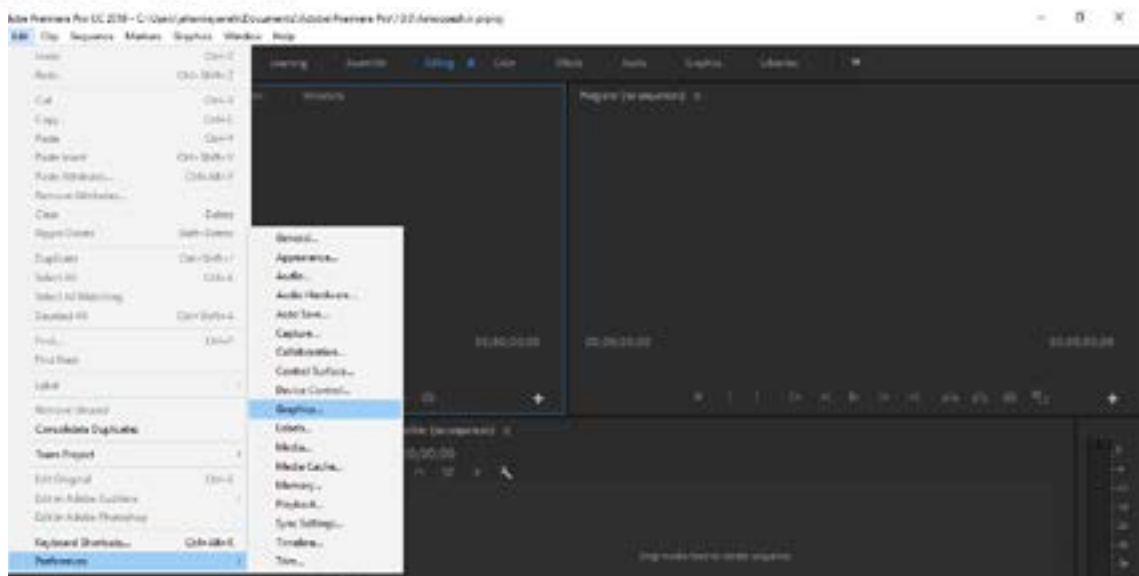


کادر Preferences برای ما نشان داده می شود در این کادربا کلیک بر روی بخش Appearance در ناحیه Brightness با حرکت لغزنده می توانیم روشنایی را کاهش و یا افزایش دهیم در صورتی که بخواهیم تغییرات را به حالت اولیه خود آن برگردانیم بر روی Default کلیک می کنیم در هر وقت برای ذخیره تغییرات بر روی دکمه OK کلیک می کنیم.

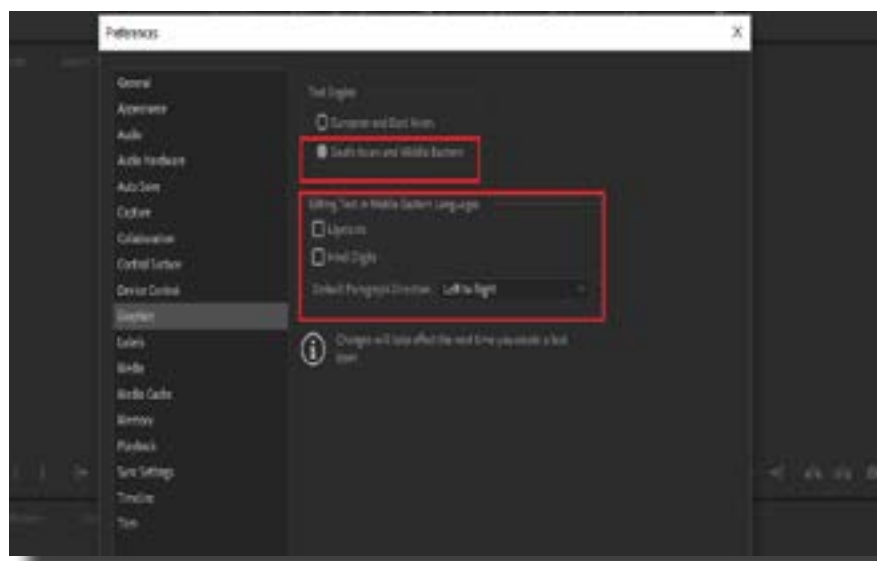


## ❖ نحوه اضافه کردن زبان فارسی به زبان تایپ در برنامه پریمیر

در صورتی که بخواهیم زبان تایپ فارسی را به محیط برنامه پریمیر خود اضافه کنیم و بتوانیم با استفاده از خود برنامه پریمیر به تایپ فارسی بپردازیم بر روی سربرگ Edit کلیک کرده از زیر منوی Preferences گزینه Graphics را انتخاب می کنیم

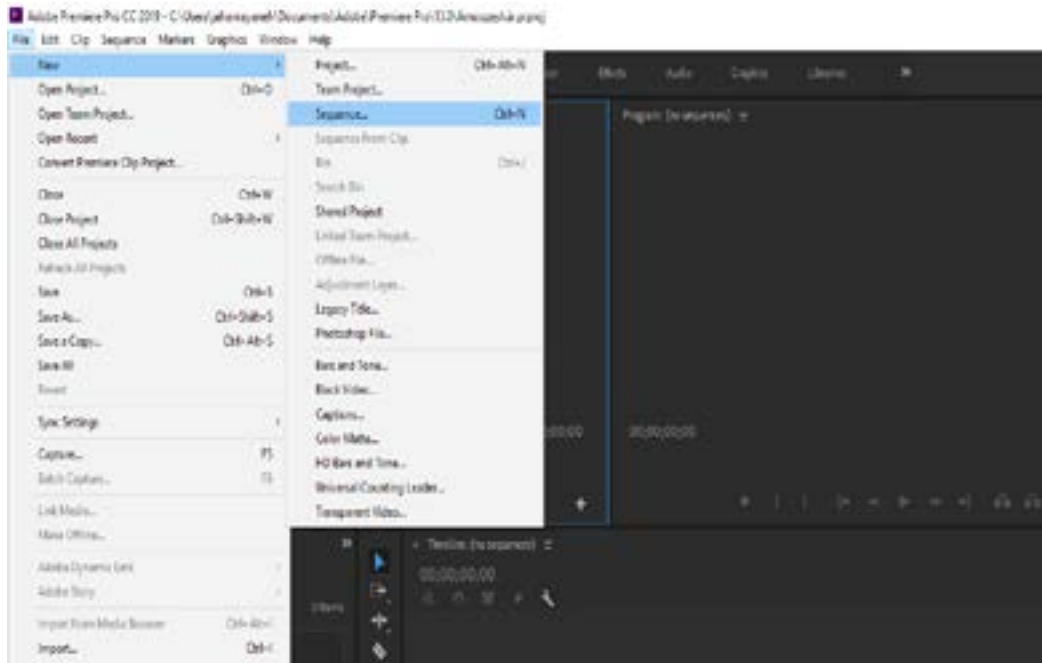


در این کادر با فعال کردن تیک گزینه South Asian and Middle Eastern می توانیم زبان فارسی را به زبان تایپ پریمیر اضافه کنیم در قسمت پایین می توانیم انتخاب کنیم که تایپ ماچپ به راست یا راست به چپ باشد ما راست به چپ را انتخاب می کنیم و با کلیک بر روی دکمه OK تنظیمات را ذخیره می کنیم.

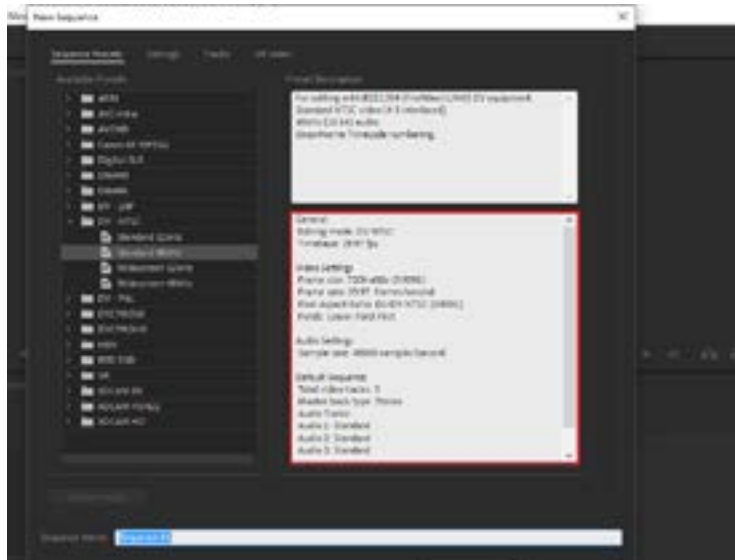


❖ ایجاد و تنظیمات سکانس در برنامه پریمیر

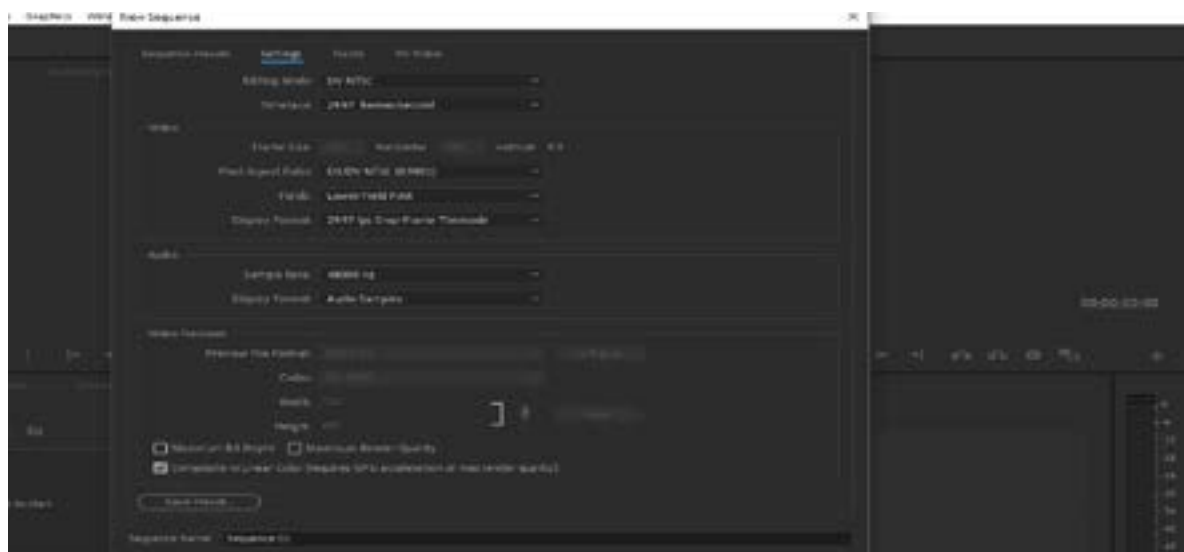
برای اینکه بخواهیم در محیط برنامه پریمیر کار کنیم لازم است ابتدا یک Sequence ایجاد کنیم جهت ایجاد Sequence بر روی سربرگ File کلیک کرده از قسمت New می توانیم بر روی Sequence کلیک کنیم یا اینکه از کلید میانبر آن Ctrl+N استفاده کنیم بر روی Sequence کلیک می کنیم



در این صفحه چند نمونه Sequence برای ما قرار داده شده که هر کدام با ویژگی های خاص خودشان هستند حالا این ویژگی ها مثل اندازه فریم، فریم به معنی اندازه قاب است. که حالا این قاب 720x480 که براساس واحد پیکسل حساب می شود Frame rate منظور تعداد فریم هایی که در بازه یک ثانیه ای خوانده می شود همان طور که از واحد آن مشخص است Frames/Second است و تنظیمات دیگری مثلا اگر سکانسی ایجاد کنیم چند ترک ویدیو و یا چند ترک صدا برای ما ایجاد می شود که حالا در طول برنامه می توانیم آن ها را تغییر دهیم



حتی همین تنظیماتی که در اینجا به صورت Sequence های آماده برای ما قرار داده شده می توانیم خودمان اندازه های دلخواهی را در سربرگ Settings برای این Sequence تعریف کنیم. در قسمت Sequence Presets از Sequence های آماده استفاده می کنیم



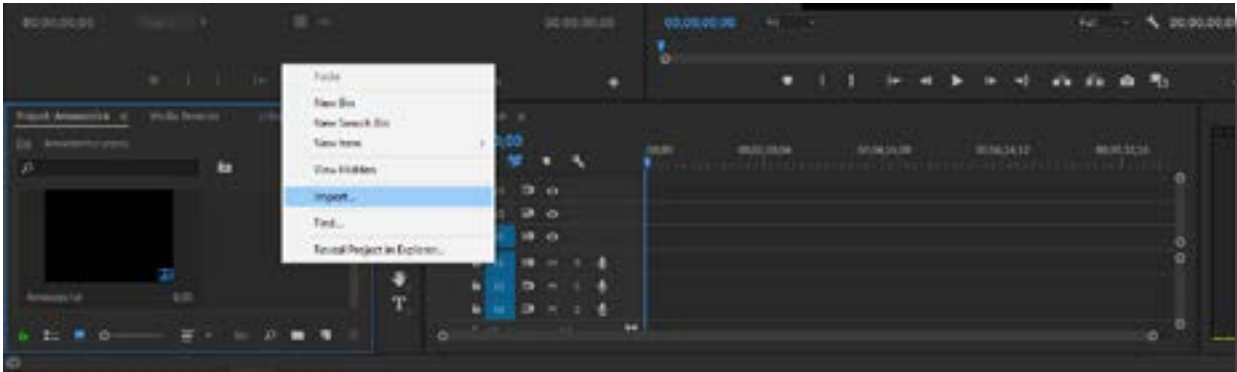
بر روی یکی از Sequence ها کلیک می کنیم تا انتخاب شود در قسمت Sequence Name می توانیم برای این Sequence یک نام تعریف کنیم مثلا ما Amoozash.ir تعریف می کنیم و بر روی دکمه OK کلیک می کنیم به این صورت یک Sequence برای ما ایجاد می شود



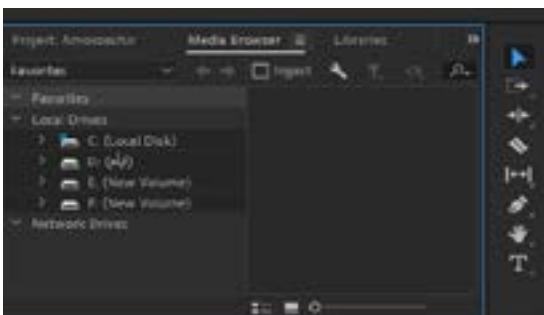
❖ نحوه وارد کردن فایل به محیط برنامه پریمیر

در آموزش های قبلی نحوه ایجاد Sequence را گفتیم که اگر بر روی سربرگ File کلیک کنیم با قرار دادن اشارهگر موس روی New و کلیک بر روی Sequence می توانیم یک Sequence جدید ایجاد کنیم یا اینکه می توانیم از کلید میانبر آن Ctrl+N استفاده کنیم وقتی که Sequence خود را ایجاد کردیم در ناحیه Project اطلاعات آن Sequence برای ما نشان داده می شود برای اینکه بخواهیم فایل را وارد محیط پریمیر کنیم از روش های مختلفی می توانیم استفاده کنیم اول اینکه در ناحیه کادر Project کلیک راست کنیم،

دقت داشته باشید که اگر در قسمت بالای آن کلیک راست کنیم گزینه Import نداریم فقط در ناحیه مشخص شده کلیک راست کرده و با کلیک بر روی Import در کادری که برای ما نشان داده می شود



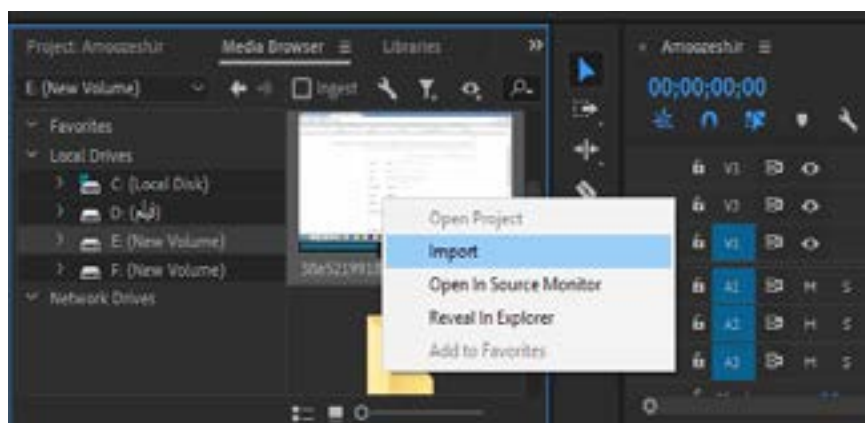
می توانیم فایل خود را انتخاب کنیم یا اینکه می توانیم بر روی سربرگ File کلیک کرده با قرار دادن اشارهگر موس روی Import و کلیک کردن وارد پنجره Import شویم همین طور که ملاحظه می کنید کلید میانبر آن Ctrl+I است یعنی اینکه اگر کلید کنترل از صفحه کلید را بگیریم و حرف I را بزنیم پنجره Import برای ما نشان داده می شود



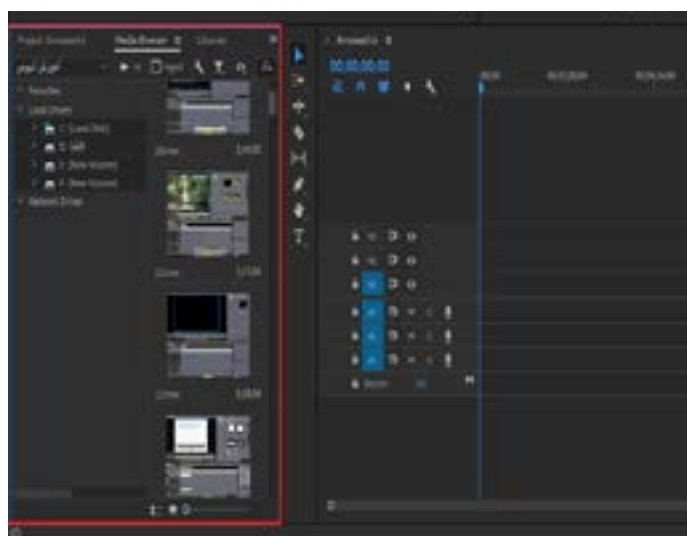
یکی از روش های دیگر وارد کردن فایل در محیط پریمیر این است که بر روی سربرگ Media Browser کلیک کنیم و در قسمت Local Drives کلیه فایل هایی که در سیستم ما وجود دارد برای ما نشان می دهد روی درایوی که اطلاعات ما درون آن موجود است کلیک می کنیم می توانیم به فایل های خود دسترسی پیدا کنیم و آن ها را انتخاب کنیم.



وقتی که در قسمت Project ، Import را انتخاب می کنیم و روی فایل کلیک کرده و وارد محیط می کنیم آن فایل در قسمت Project قرار می گیرداما در ناحیه Media Browser برای اینکه فایل را از این قسمت انتخاب می کنیم در ناحیه Project قرار بگیرد لازم است روی فایل کلیک چپ کرده، کلیک چپ را نگه داریم و به قسمت Project برگردیم و در ناحیه پایین کادر Project اشاره گر موس را رها کنیم می بینید که فایل را که انتخاب کردیم در ناحیه Project قرار گرفت همچنین می توانیم در ناحیه Media Browser بر روی یکی از فایل ها کلیک راست کنیم با انتخاب Import فایل ما در قسمت Project وارد می شود



مثلا بر روی یک کلیپ کلیک می کنیم با کلیک بر روی Import اگر به لیست قسمت Project برگردیم می بینیم که ویدیوی که Import کردیم از ناحیه Media Browser در ناحیه Project قرار گرفت این کادر همان طور که می بینید اندازه آن کوچک است برای اینکه بخواهیم کادر را بهتر ببینیم و مطالب آن را راحت تر مشاهده کنیم می توانیم اشاره گر موس را در قسمت بالای کادر قرار بدهیم و آن را به سمت بالا بکشیم تا جایی که اطلاعات را بهتر ببینیم



❖ نحوه نمایش پیش نمایشی از فایل ها در محیط برنامه پریمیر

بعد از اینکه فایل هایی که مورد نیاز مان بود را وارد محیط پریمیر کردیم برای اینکه بتوانیم هر کدام از آن فایل هایی را که داریم پیش نمایشی از آن را ببینیم می توانیم روی آن فایل دابل کلیک کنیم با دابل کلیک کردن آن فایل را در قسمت کادربالا ی آن می توانید ببینید

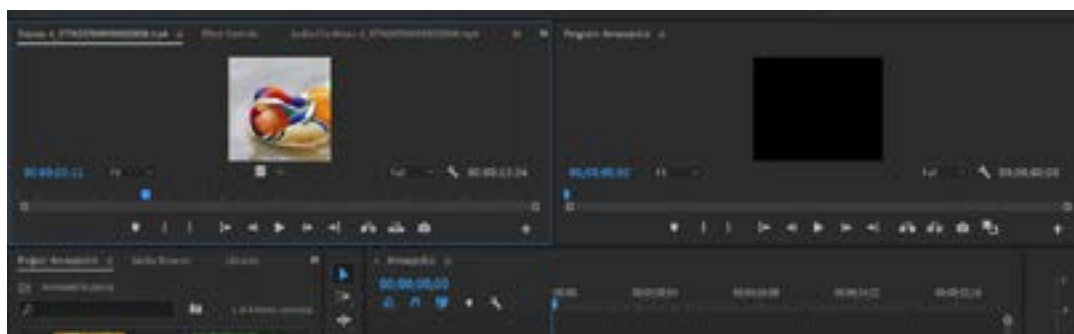


و با Play کردن در صورتی که فایل ما صوتی باشد ،صوت آن پخش می شود در صورتی که فایل ما یک ویدیو باشد، ویدیو آن با Play کردن پخش می شود در صورتی هم که فایل ما یک عکس باشد عکس ما در کادر بالا نشان داده می شود همچنین با Play کردن فایل برای ما باز پخش می شود اگر بر روی یک فایل ویدیو کلیک کنیم با Play کردن می بینیم که فایل برای ما پخش می شود در کادر Source فایل های ما قبل از نمایش نشان داده می شوند همچنین می توانیم بین حرکت های مختلف فایل جابه جا شویم و همچنین روی دکمه Play که در قسمت Project تعریف شده می توانیم فایل را در همین قسمت Play کنیم و اگر ما یک فایل دیگری را انتخاب کنیم و در همین قسمت Play کنیم می بینیم که فایل در کادر Source نشان داده نشد چون ما روی فایل دابل کلیک نکردیم فقط یک بار کلیک کردیم با انتخاب آن فایل ، فایل ما در قسمت Project دیده می شود و با Play کردن در همین قسمت پخش می شود اگر فیلم ویدیویی باشد با حرکت لغزنده می توانیم بین بخش های مختلف فیلم جا به جا شویم.

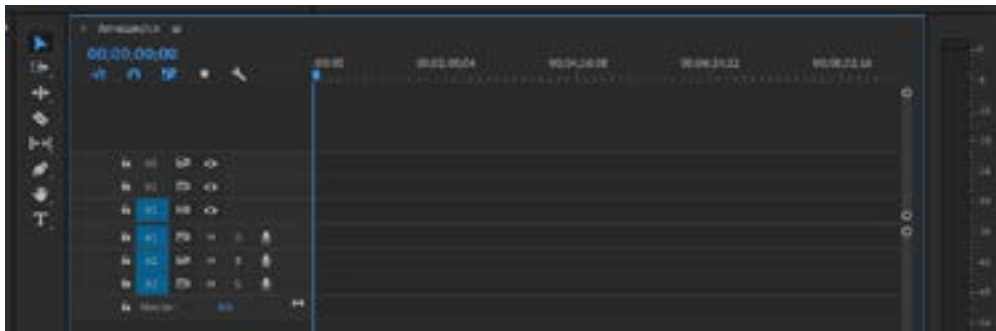


## ❖ معرفی ابزار های مختلف بخش Project در محیط برنامه پریمیر

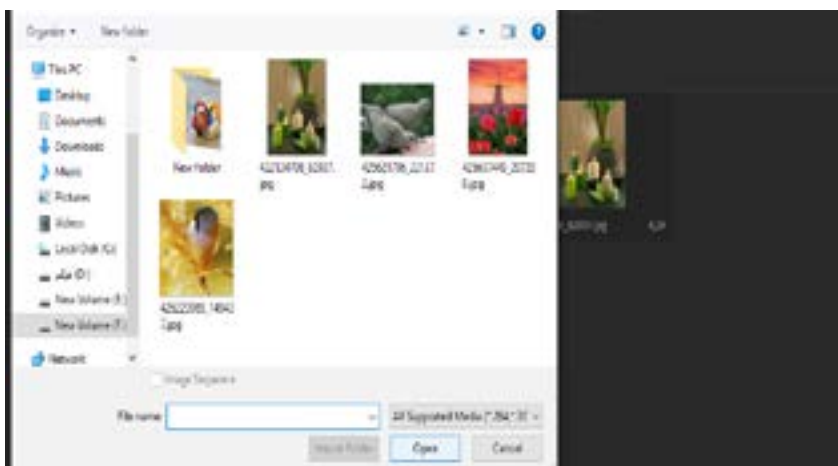
در آموزش های قبلی نحوه وارد کردن فایل در محیط پریمیر و پیش نمایش از آن را گفتیم حالا می خواهیم به معرفی قسمت های مختلف این کادر پردازیم اول اینکه فایل هایی که در پایین قسمت Project داریم اگر خواهیم نوع نمایش هر کدام از این فایل ها را تغییر دهیم می توانیم بر روی دوگزینه پایین کادر Project که قرار داده شده کلیک کنیم با کلیک بر روی هر کدام نوع نمایش تغییر می کند و با حرکت لغزنده کنار آن اندازه کادر نمایش آن فایل تغییر می کند همان طور که ملاحظه می کنید کادر ما کوچک است و ما فایل را به طور کامل نمی توانیم ببینیم می توانیم اشاره گر موس را در قسمت بالای کادر قرار بدهیم و آن را به بالا بکشیم تا بتوانیم کادر را بهتر ببینیم با بزرگ شدن کادر موجب می شود پیش نمایشی که در قسمت Source و Program قرار دارد کوچک تر شود



پس دقت کنیم که اندازه کادر را به اندازه ای بزرگ یا کوچک کنیم که در مشاهده ما در قسمت های دیگر فریم ها مشکلی ایجاد نکند همین طور که می بینید با تغییر دادن نوع نمایش فایل ها و با حرکت اشاره گر موس در ابتدا و انتهای آن صفحه می توانیم کلیه ویدیوی خود را ببینیم و با حرکت لغزنده می توانیم بین شان جا به جا شویم همین طور که می بینید ما در اینجا یک فایل ویدیوی، صوتی و عکس هم داریم همه ی این ها باهم دیگر در یک فایل قرار دارند در قسمت پایین کادر گزینه داریم به نام New Bin که همان New Folder است اگر بر روی آن کلیک کنیم برای ما یک پوشه تشکیل می دهد این پوشه را می توانیم تغییر نام بدهیم هر نامی که خودمان تمایل داریم از این برای دسته بندی فایل ها استفاده می کنند معمولا، مثلا اسم New Folder را به فارسی تایپ می کنیم تصاویر با کلیک بر روی Enter اسمی که انتخاب کردیم روی پوشه ثبت می شود با این کار می توانیم تمام تصاویر که داریم را داخل این پوشه قرار بدهیم تا برای ما مرتب شود تا بدانیم همه ی تصاویر داخل این پوشه است

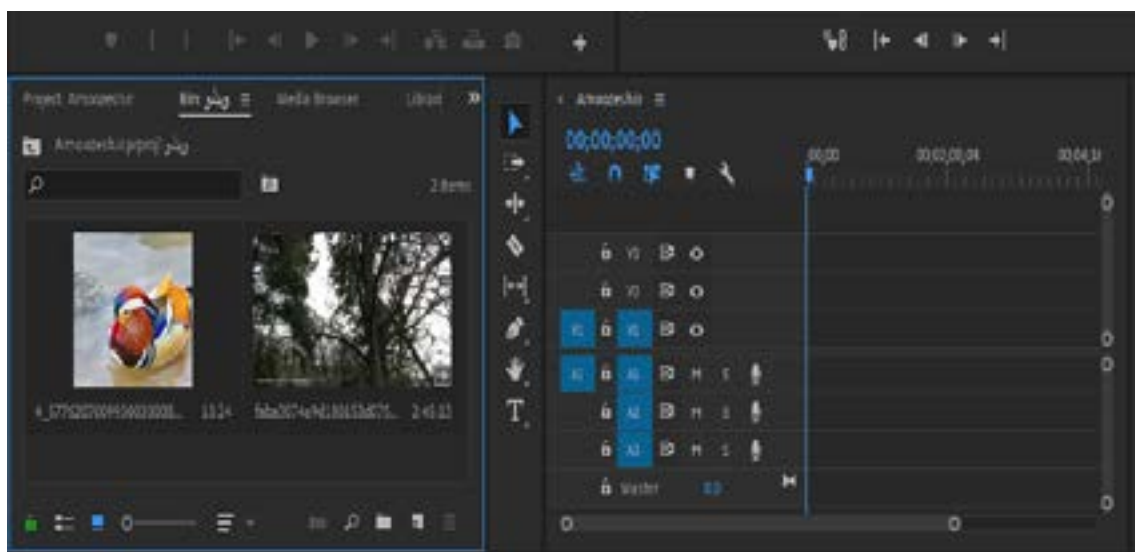


همچنین می توانیم با دابل کلیک کردن روی پوشه، پوشه برای ما باز شود و با کلیک راست کردن در قسمت خالی از صفحه اگر قسمت خالی نبود و همه ی قسمت ها پر بود پنجره را بزرگ تر می کنیم در یک قسمت خالی کلیک راست می کنیم با انتخاب Import می توانیم چند تصویر دیگری که می خواهیم با آن ها کار کنیم را انتخاب کنیم و دکمه Open را بزنیم می بینیم همه ی آن تصاویر انتخابی در کادر برای ما قرار گرفته اند برای برگشت از این پوشه لازم است بر روی پوشه کلیک کنیم

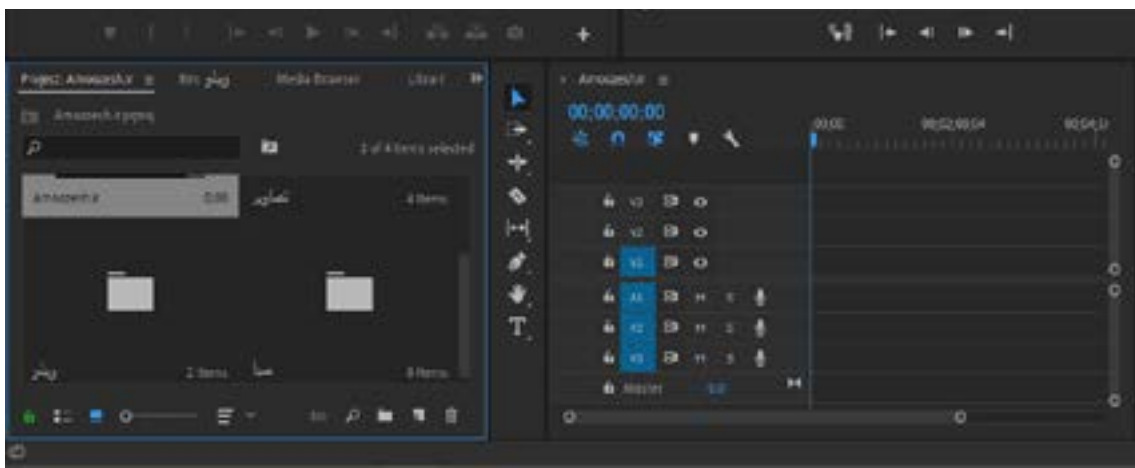


با کلیک کردن وارد محیط برنامه می شویم می توانیم مجدد روی دکمه New Bin کلیک کنیم این بار عبارت ویدئو را تایپ می کنیم و ویدئو ها را داخل این پوشه قرار می دهیم برای اینکه چند تا پوشه را انتخاب کنیم کلید Ctrl را می گیریم تا همه انتخاب شود و بر روی یکی از این فایل ها کلیک چپ موس را نگه می داریم و به پایین صفحه می کشیم و روی داخل پوشه ویدئو می رویم با رها کردن فایل ها دیدیم که همه ی فایل ها وارد پوشه ویدئو شدند با دابل کلیک کردن روی آن و کلیک راست کردن در هر قسمت می توانیم مجدد وارد پوشه ویدئو شویم

و ویدئو هایی که می خواهیم روی آن کار کنیم را انتخاب کنیم و وارد این قسمت کنیم

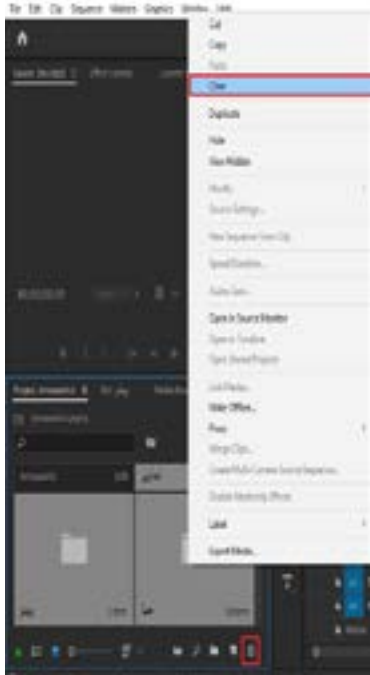


برای فایل های صوتی هم دقیقاً به همین صورت عبارت صدا را تایپ می کنیم و کلیه فایل های که می خواهیم درون آن پوشه قرار بدهیم را انتخاب می کنیم و آن ها را درگ می کنیم داخل پوشه می بینیم که با این کار فایل های ما همگی دسته بندی شده است. پوشه تصاویر، ویدئو، صدا



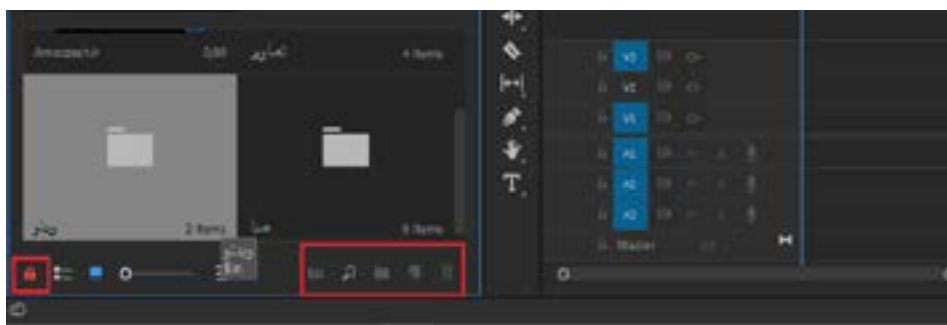
در صورتی که هر کدام از این فایل هایی که اینجا موجود است را نخواهیم و اگر بخواهیم آن را حذف کنیم اگر در صورتی که بخواهیم با پوشه حذف کنیم روی هر کدام یکبار کلیک می کنیم و با کلیک بر روی Clear آن پوشه برای ما حذف می شود با کلیک راست هم می توانیم به گزینه Clear دسترسی پیدا کنیم یا اینکه حتی می توانیم روی آن پوشه کلیک چپ موس را نگه داریم و آن را درگ کنیم روی سطل با این کار هم تمام محتویات پوشه همراه با خود پوشه برای ما حذف می شود اگر هم بخواهیم هر کدام از فایل های داخلی را به تنهایی حذف کنیم وارد

پوشه می شویم و روی هر کدام کلیک راست کرده و Clear را انتخاب می کنیم یا اینکه روی فایل انتخابی کلیک چپ موس را نگه می داریم و روی سطل می کشیم یا اینکه حتی بر روی دکمه Delete کلیک می کنیم در صورتی که بخواهیم چندتا تصویر را حذف کنیم روی یکی کلیک می کنیم کلید



Ctrl را از صفحه کلید پایین نگه می داریم و تعداد تصاویر دیگری که می خواهیم حذف کنیم را انتخاب می کنیم فرقی نمی کند که ما کلیک راست کنیم و Clear را انتخاب کنیم یا بر روی دکمه Clear کلیک کنیم یا اینکه آن ها را درگ کنیم به سمت دکمه Clear به هر صورت فایل ها برای ما حذف می شود برای حذف تصاویر و ویدئو ها و صدا ها هم به همین صورت عمل می کنیم

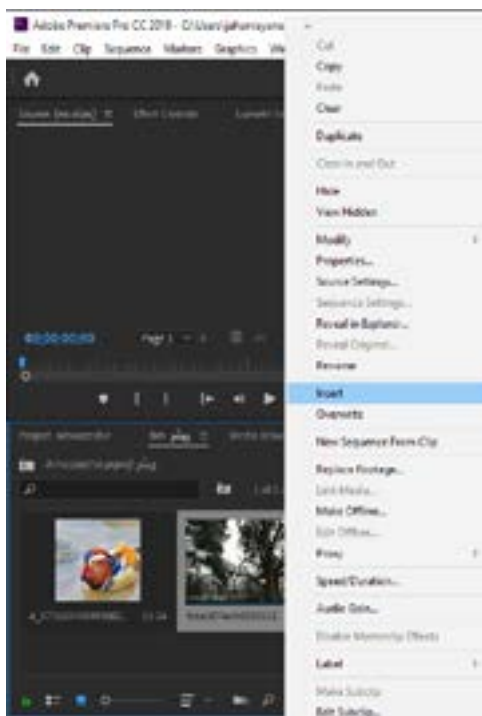
در صورتی که بخواهیم فایل هایی که در این قسمت قرار داریم را اصلا دست نزنیم و هیچ تغییری در آن اعمال نکنیم یا حتی در فایل ها هیچ جابه جایی انجام نشود می توانیم بر روی دکمه Lock کلیک کنیم این موجب می شود تمام فایل های ما قفل شود و حالا با این کار اگر دقت کنیم ما فایل را نمی توانیم جا به جا کنیم کارهایی مثل حذف، کپی یا هر نوع تغییرات دیگری را هم نمی توانیم ایجاد کنیم. دکمه Lock زمانی استفاده می شود که نخواهیم روی آن تغییراتی اعمال کنیم ولی اگر بخواهیم فایل ما باز پخش شود از آن استفاده می کنیم



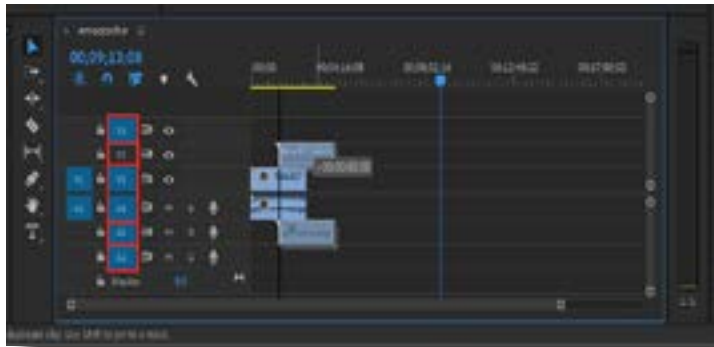
## ❖ نحوه وارد کردن فایل‌ها در بخش تایم لاین محیط برنامه پریمیر

بعد از اینکه فایل‌های خود را وارد محیط پریمیر کردیم در صورتی که بخواهیم روی فایل‌های خود هر گونه ویرایشی انجام دهیم باید آن‌ها را وارد قسمت تایم لاین برنامه خود بکنیم برای وارد کردن فایل‌ها در قسمت تایم لاین می‌توانیم از کادر Project فایل خود را انتخاب کنیم به طور مثال فایل ویدئویی را انتخاب می‌کنیم روی فایلی که می‌خواهیم وارد قسمت تایم لاین کنیم به چند روش می‌توانیم آن را وارد کنیم اول اینکه روی فایل انتخابی کلیک راست کرده با انتخاب Insert به صورت خودکار خود آن در کادر قرار می‌گیرد فقط قبل از آن باید محل قرار گیری لغزنده را مشخص کنید آگه که لغزنده را در قسمتی از تایم لاین قرار دهید و بر روی فایل

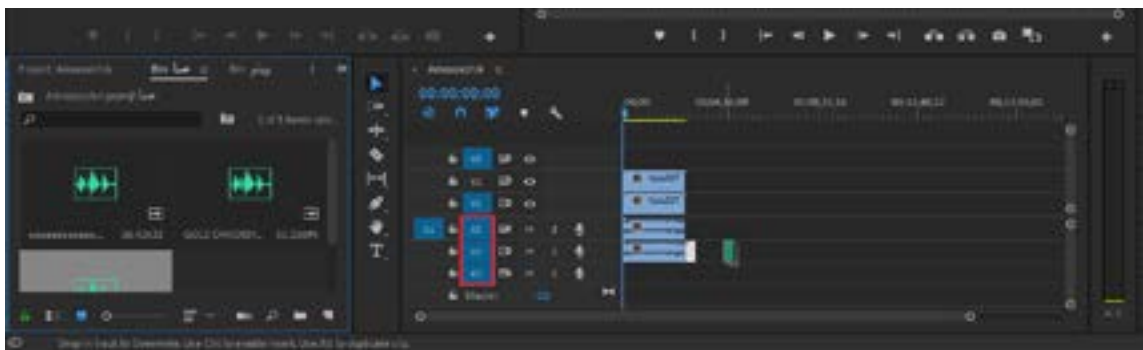
دیگری کلیک راست کرده و آن را انتخاب کنیم می‌بینیم فایل انتخابی از ناحیه ای که لغزنده قرار داشت قرار گرفته مجدد کلیک می‌کنیم و فایل را حذف می‌کنیم.



روش بعدی قرار دادن فایل در تایم لاین این است که روی فایل انتخابی کلیک راست کرده و فایل را در قسمت تایم لاین برنامه درگ کنیم اگر اینجا دقت کنیم ما فایل ویدئویی انتخاب کردیم که از دو بخش تشکیل شده است و به هر طرف که موس را جا به جا کنیم از هم دیگر جدا می‌شود می‌خواهیم بدانیم در چه صورت این اتفاق پیش می‌آید لازم است که در اینجا توضیح دهیم که وقتی یک فایل ویدئویی را وارد بخش تایم لاین می‌کنیم فایل ویدئویی قسمت تصویری آن در ناحیه V1، V2، V3 و فایل صوتی آن در ناحیه A1، A2، A3 قرار می‌گیرد چون در اینجا فایل ویدئویی ما در قسمت V2 قرار گرفته پس مطمئن فایل صوتی آن هم قسمت A2 قرار می‌گیرد



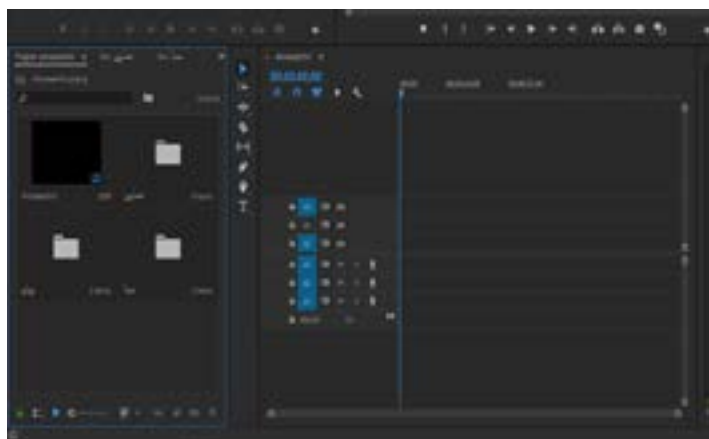
با حرکت ویدئوی آن می بینیم فایل صوتی آن همراه با فایل حذف می شود در صورتی که بر روی یکی از آن ها کلیک کنیم و آن را حذف کنیم دیگری هم همزمان با این حرکت می کند در صورتی که فایل صوتی وارد محیط کنیم می بینیم که فایل صوتی را وقتی در قسمت ویدئویی می آوریم ممنوع است و قرار دادن آن در قسمت V1،V2،V3 مجاز نیست و می توانیم در قسمت A1،A2،A3 قرار بدهیم در هر قسمت از کادر که لازم باشد از این سه گزینه می توانیم فایل را قرار بدهیم با جا به جا کردن آن می توانیم مشخص کنیم که فایل در کدام قسمت قرار بگیرد و یا در کدام قسمت قرار نگیرد که راحت می توانیم با گرفتن کلیک چپ موس و رها کردن آن فایل را قرار بدهیم.



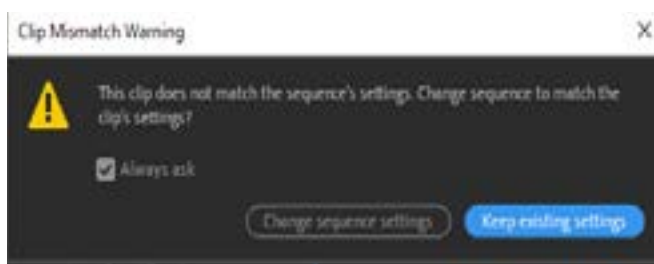
❖ عملکرد و کاربرد حذف، جا به جایی، کپی و انتخاب کردن در بخش تایم لاین برنامه پریمیر

در این بخش از آموزش می خواهیم در رابط با عملکرد دکمه های Select، Paste، Cut، Copy، Delete کردن صحبت کنیم می خواهیم بدانیم این دکمه ها در محیط برنامه پریمیر چه کاربردی دارد ما در اینجا اندازه فریم تایم لاین خود را بالا می کشیم تا اندازه آن بزرگ تر شود تا بتوانیم بهتر کار کنیم چون در حال حاضر به مانیتور نیازی نداریم در قسمت Project ابتدا چند New Bin ایجاد می کنیم تا فایل های خود را داخل آن قرار بدهیم ویدئو، صدا و تصاویر وارد پوشه ویدئو می شویم و با دابل کلیک کردن وارد پنجره Expert می شویم و فایل های ویدئو خود را انتخاب می کنیم. بعد به پوشه صدا می رویم و با دابل کلیک کرده و وارد پوشه Audio می شویم و چندین صدا را انتخاب می کنیم و همچنین چند تصویر را وارد محیط پریمیر می کنیم

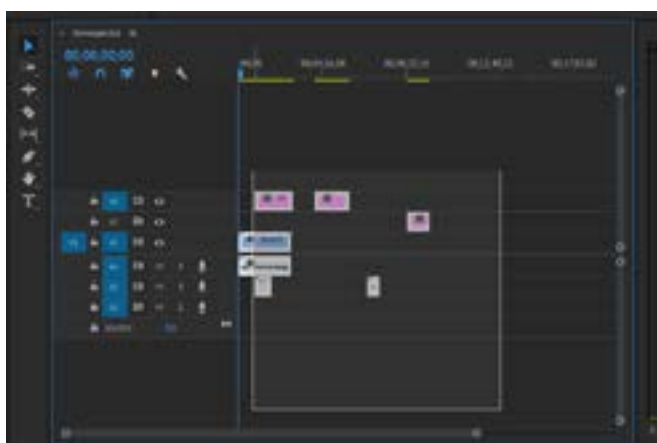




حالا لازم است برای شروع کار چند ویدئو یا تصویر یا صدا را وارد قسمت تایم لاین برنامه خود کنیم ما در این جایک ویدئو انتخاب می کنیم کادر نمایش داده می شود که ما در اینجا بر روی Keep existing Settings کلیک می کنیم

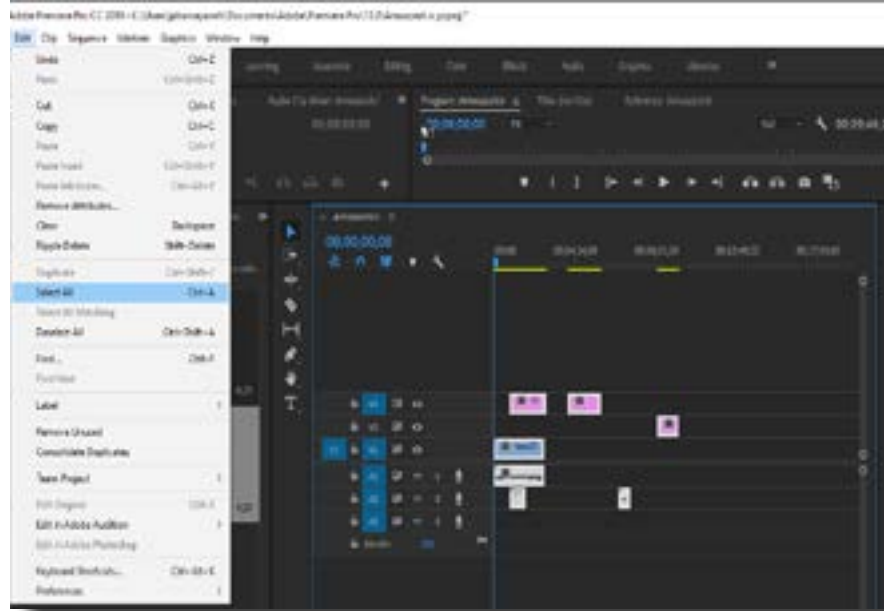


فایل انتخابی ما وارد برنامه می شود اولین گزینه ای که در مورد آن صحبت می شود Select است برای اینکه بخواهیم بازه گفتگو خود را بیشتر کنیم چند فایل دیگر را هم وارد محیط برنامه می کنیم مثل صدا و یک ویدئو و همچنین تصویر در قسمت های مختلف قرار می دهیم فایل های ما در مکان های مختلفی قرار دارند می خواهیم بدانیم چگونه آن ها را انتخاب کنیم برای انتخاب کردن اول می توانیم مثل روش هایی در محیط ویندوز که فایل های خود را Select می کنیم استفاده کنیم یعنی اشاره گر موس در بالا ترین و انتها ترین فایل خود قرار می دهیم و کلیک چپ موس را نگه می داریم و درگ می کنیم تا انتهای

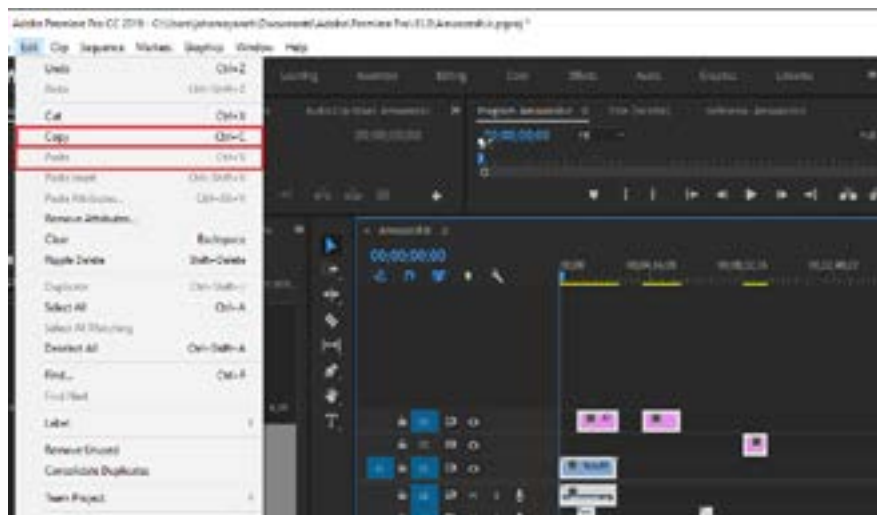


فایل ها تا انتخاب شوند و یا همچنین می توانیم از کلید میانبر آن یعنی Ctrl+A را بزنیم

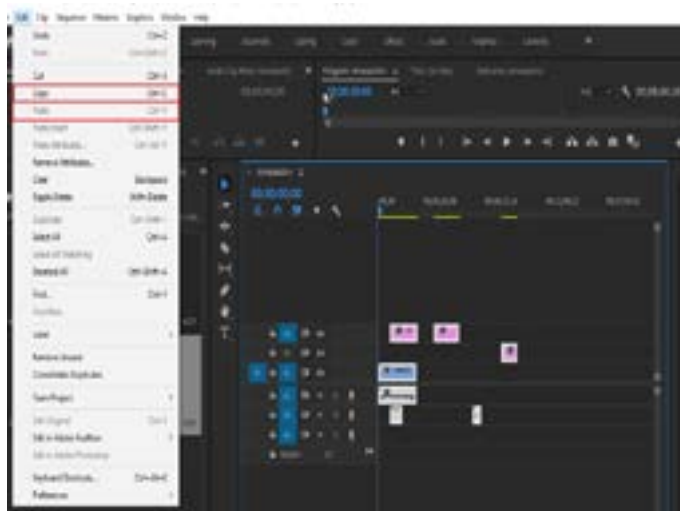
یا اینکه می توانیم بر روی فایل خود به تنهایی کلیک کنیم تا فایل ما انتخاب شود همچنین با کلیک بر روی سربرگ Edit گزینه Select All را داریم که کلید میانبر آن Ctrl+A در این قسمت تعریف شده است و با کلیک بر روی آن همه ی فایل های ما انتخاب می شود



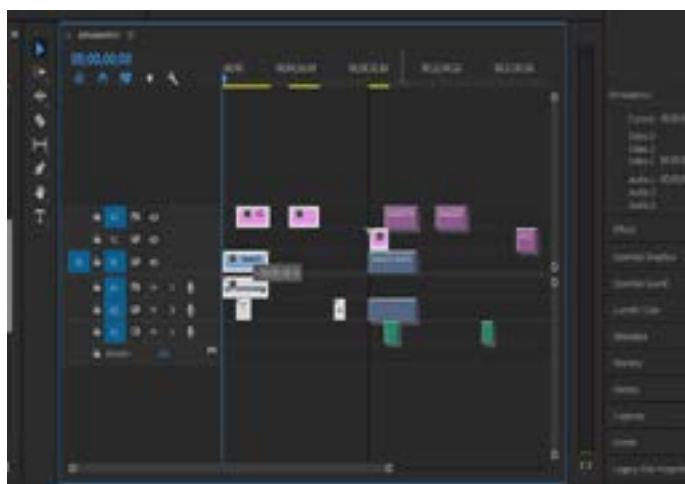
حالا در مورد Copy کردن صحبت می کنیم اینکه کپی کردن چه چیزی است کپی کردن به معنی تکثیر کردن است که با کلیک راست بر روی هر فایل و انتخاب Copy می توانیم آن فایل را Copy کنیم و با قرار دادن اشارهگر موس در نقطه دیگر آن را تکثیر کنیم و Paste کنیم



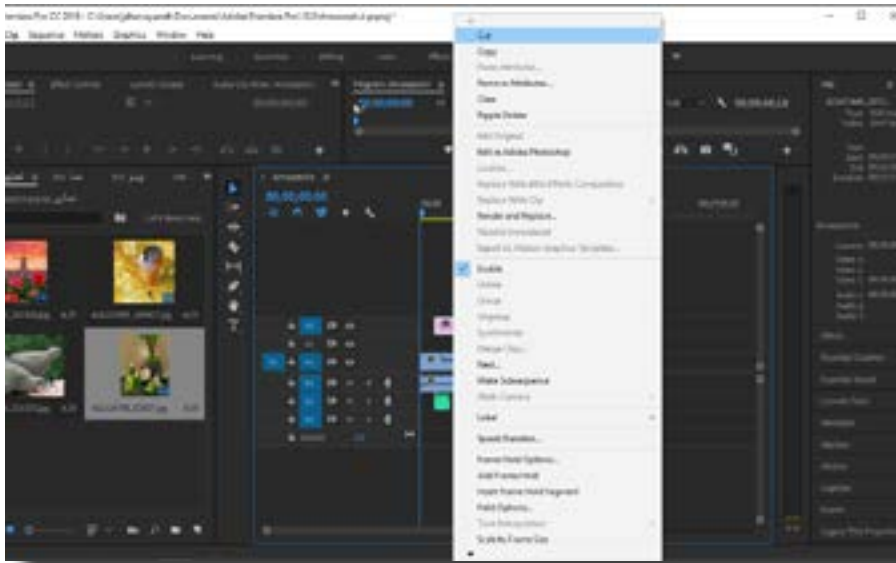
عملکرد Copy در سربرگ Edit هم موجود است که می توانیم بر روی گزینه Copy کلیک کنیم یا از کلید میانبر آن یعنی Ctrl+C استفاده کنیم فایل خود را انتخاب می کنیم با کلیک راست کردن و انتخاب Copy فایل ما کپی می شود



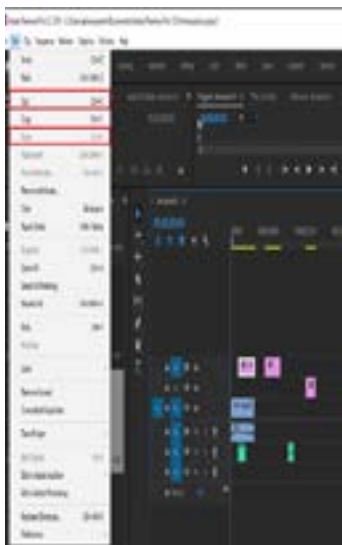
یکی از روش های دیگر رایج کپی کردن که در اکثر برنامه های Adobe استفاده می شود این است که روی فایل که می خواهیم کپی کنیم کلیک چپ می کنیم فایل ما انتخاب می شود سپس کلید Alt از صفحه کلید را پایین نگه می داریم با کلیک چپ کردن و کشیدن فایل می توانیم هر تعداد نسخه ای که می خواهیم از آن فایل خود تهیه کنیم با هر حرکت و جابه جا کردن اشاره گر موس و رها کردن کلیک موس از آن فایل یک کپی ایجاد می شود کلید Alt از صفحه کلید را نگه می داریم و روی فایل کلیک چپ می کنیم و آن را جابه جا می کنیم مجدد تکرار می کنیم و آن را به محل دیگر درگ می کنیم می بینیم به طور همزمان چند نسخه از یک فایل تهیه کردیم



به آموزش Cut می پردازیم اینکه Cut چه چیزی است Cut یعنی انتقال، جابه جایی مثلا فایل رادر قسمتی از تایم لاین قرار می دهیم و حالا نمی خواهیم که در آن قسمت قرار بگیرد برای جابه جایی فایل می توانیم علاوه بر اینکه روی فایل کلیک چپ کرده و آن را به نقطه ای که می خواهیم انتقال دهیم می توانیم روی فایل کلیک راست کرده و Cut را انتخاب کنیم و حالا در قسمتی که مورد نظرمان است آن فایل را Paste می کنیم

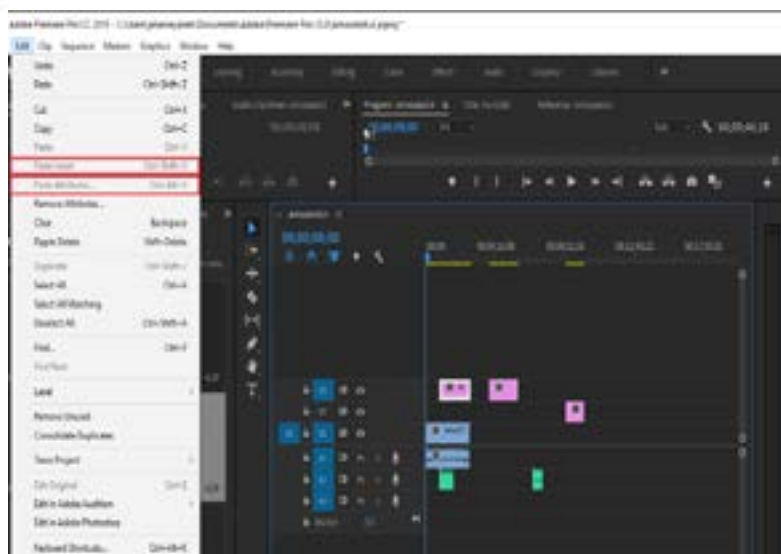


روش دیگر Cut کردن این است که بر روی سر برگ Edit کلیک می کنیم گزینه Cut نشان داده می شود روی آن کلیک می کنیم یا اینکه می توانیم از کلید میانبر آن یعنی Ctrl+X استفاده کنیم فایل هایی را که کپی کردیم و یا Cut کردیم، لازم است در جای فایل های کپی شده یا Cut شده Paste کنیم یعنی به عبارتی فایل هارا جایگزین کنیم. مثلا روی فایلی کلیک راست کرده و کپی را انتخاب می کنیم

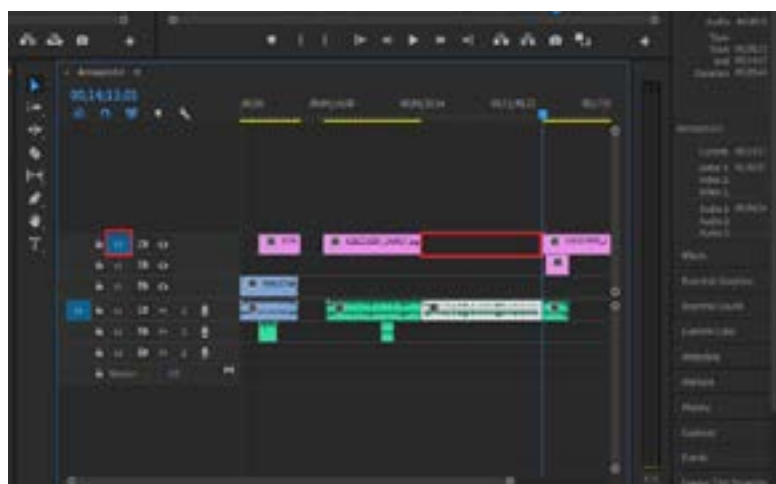


برای اینکه فایلی را که کپی کردیم در نقطه ای جایگزین کنیم ابتدا باید مکان لغزنده را مشخص کنیم سپس اقدام به عمل Paste می کنیم لغزنده را در انتهای فایل خود قرار می دهیم تا بهتر بتوانید ببینید بعد از قرار دادن لغزنده در نقطه مورد نظر می توانیم با کلیک بر روی سر برگ Edit گزینه Paste را انتخاب کنیم یا اینکه از کلید میانبر آن یعنی Ctrl+V استفاده کنیم

می بینیم که فایلی را که کپی کردیم در قسمت مشخص شده برای ما قرار گرفت. با کلیک بر روی Edit غیر از Paste Insert، Paste Attributes و Paste Attributes هم داریم می خواهیم بدانیم Paste Attributes چه کاربردی دارد. Paste Attributes برای زمانی استفاده می شود که می خواهیم ویژگی هایی که روی یک فایل ما اعمال شده را روی فایل دیگری هم اعمال کنیم، این قابلیت را درحین کار توضیح می دهیم.

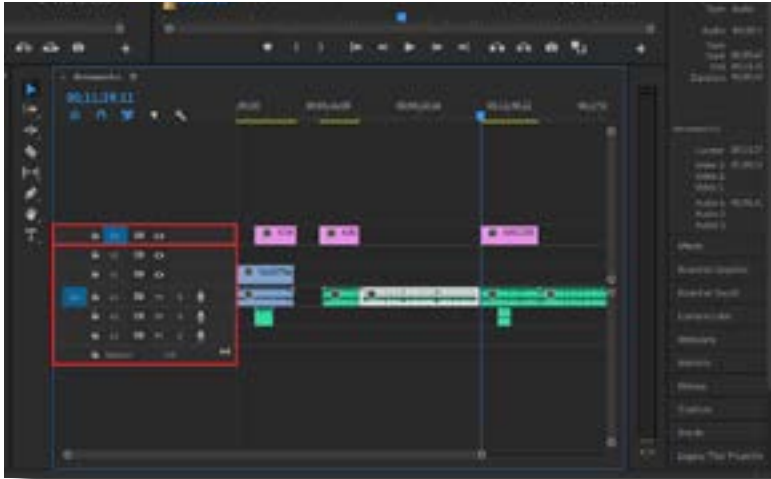


بر روی سربرگ Edit کلیک می کنیم، می خواهیم عملکرد گزینه Paste Insert را ببینیم که به چه صورت است یک فایل صوتی را کپی می کنیم بعد لغزنده رادر قسمتی از تایم لاین قرار می دهیم از قسمت سمت چپ آن می توانیم انتخاب کنیم کدام فایل در حالت انتخاب قرار داشته باشد هر کدام از آن قسمت ها که به رنگ آبی مشخص شده باشد یعنی آن فایل ما در حالت انتخاب است در اینجا V2 را انتخاب می کنیم لغزنده را روی فایل که در ردیف V2 قرار دارد قرار می دهیم واز سربرگ Edit برروی Paste Insert کلیک می کنیم می بینیم که فایل ما در نقطه ای که لغزنده را قرار داده بودیم فایل انتخابی را شکافت و باز کرد و فایل صوتی که کپی کرده بودیم دقیقا در همان ردیف Paste کرد

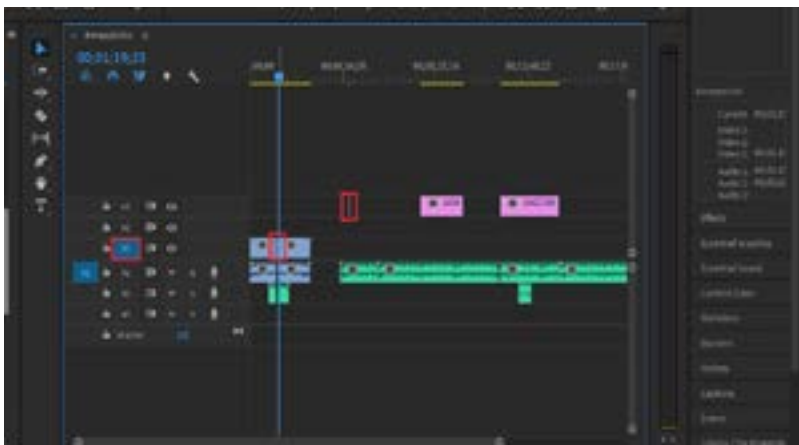


حالا اگر بخواهیم بهتر توضیح دهیم به این صورت است که چون در اینجا فایل ما تصویر بود به خوبی متوجه نشدید که چه اتفاقی افتاد در قسمت تایم لاین تصویر را بزرگ تر می کنیم با کلیک راست بر روی تصویر و انتخاب کپی تصویر را کپی کردیم برای اینکه منظور Paste Insert را متوجه شوید لغزنده را در قسمت وسط تصویر قرار می دهیم از سمت چپ برنامه تایم لاین می توانیم.

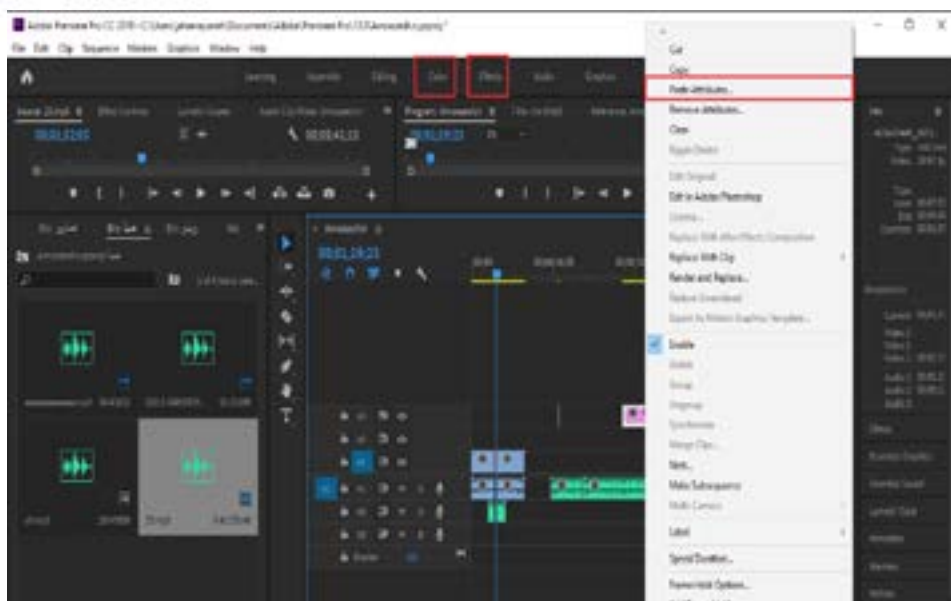
مشخص کنیم که ما Paste را می خواهیم در کدام ترک انجام دهیم V1، V2، V3 از میان آن ها V3 را انتخاب می کنیم و لغزنده را در این قسمت قرار می دهیم با کلیک بر روی سر برگ Edit و انتخاب Paste Insert می بینیم تمام فایل هایی که در نقطه بازه زمانی قرار گرفته اند همگی در همان راستا برش خورده اند و به اندازه فایلی که کپی کردیم همه از دو تیکه خود فاصله گرفته اند و چون ما V3 را انتخاب کرده بودیم



فایلی که کپی کرده بودیم در ترک V3 برای ما قرار گرفت اگر مجدد این کار را تکرار کنیم یعنی تصویر را انتخاب کرده و بر روی آن کلیک راست و کپی می کنیم ، تصویر را جابه جا می کنیم لغزنده را در قسمت V1 قرار می دهیم اگر بر روی سر برگ Edit کلیک کرده و Paste Insert را انتخاب کنیم دیدیم به اندازه تصویری که کپی کردیم بین همه ی ترک های تایم لاین ما فاصله ایجاد شد و فقط فایل ما در نقطه ای قرار گرفت که آن را انتخاب کردیم یعنی V1

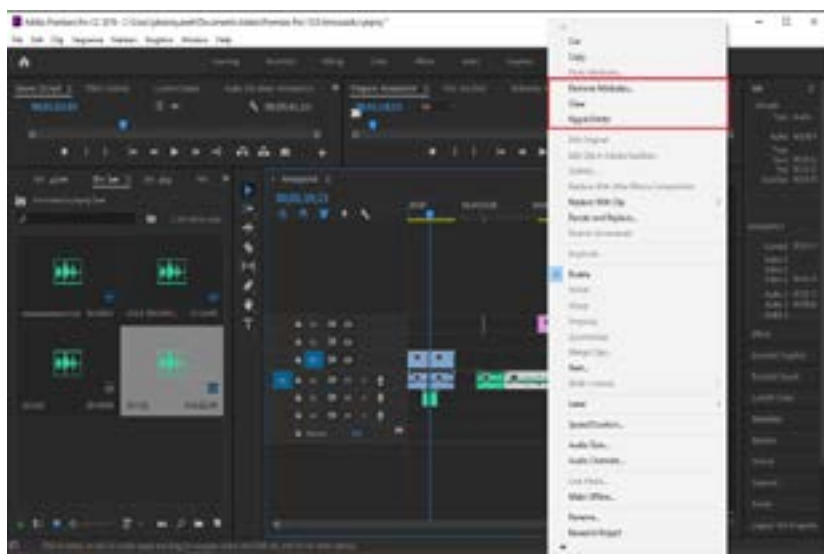


وگزینه Paste Attributes را هم داریم که برای ویژگی های که روی یکی از فایل های ما است مثل ویژگی های Color و Effects که ایجاد و اعمال کردیم هر ویژگی هایی که روی فایل خود اعمال کردیم می توانیم ویژگی های آن را با استفاده از Paste Attributes آن را در فایل دیگری جابه جا کنیم و قرار بدهیم که دیگر نیازی نباشد تمام این ویژگی ها را مجدد بر روی آن فایل اعمال کنیم.

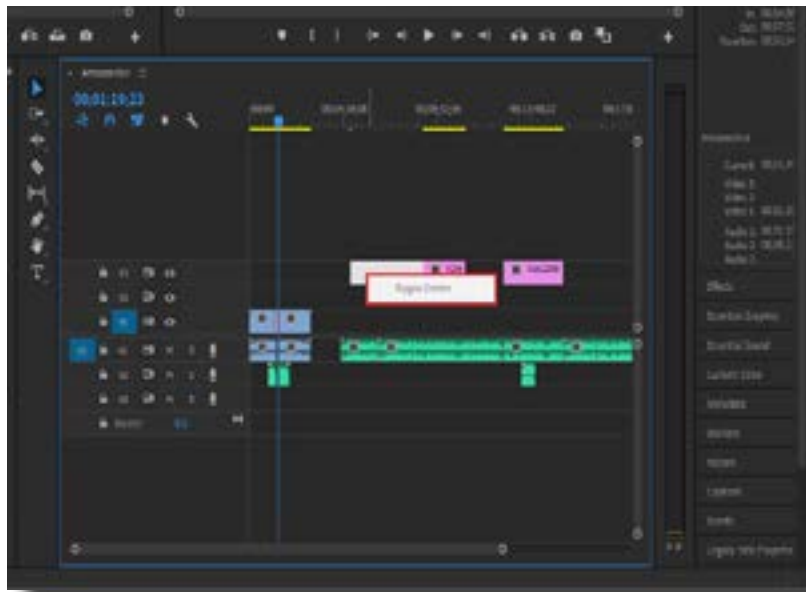


برای حذف کردن ابتدا باید به روش هایی که برای Select کردن گفتیم تمام فایل ها را انتخاب کنیم یعنی تمام فایل هایی که می خواهیم حذف کنیم با استفاده از روش های Select هم انتخاب می کنیم سپس با کلیک راست کردن و انتخاب Clear می توانیم آن فایل را حذف کنیم و یا با کلیک بر روی سربرگ Edit می توانیم Clear را انتخاب و حذف کنیم آن فایل را در صورتی که روی فایل و ویژگی هایی اعمال کرده باشیم و خواهیم ویژگی های آن را حذف کنیم بر روی Remove Attributes کلیک می کنیم و یا اگر چندین فایل در قسمت تایم لاین داریم که فاصله هر کدام تا مبدا آن متفاوت است مثلاً در قسمت تایم لاین ما چند تا فایل داریم که بین تمام فایل ها فاصله وجود دارد می خواهیم این ها را کنار فایل هایی قرار دهیم که در جلو تر آن قرار دارد برای اینکه آن ها را در کنار هم قرار دهیم نیازی نیست تک تک آن ها را برداریم و جا به جا کنیم تا برسند به همدیگر می توانیم در قسمت خالی کلیک راست کرده و با کلیک بر روی Ripple Delete می بینیم که به ابتدای فایل ما چسبیده اند بدون اینکه ما بخواهیم آن ها را جا به جا

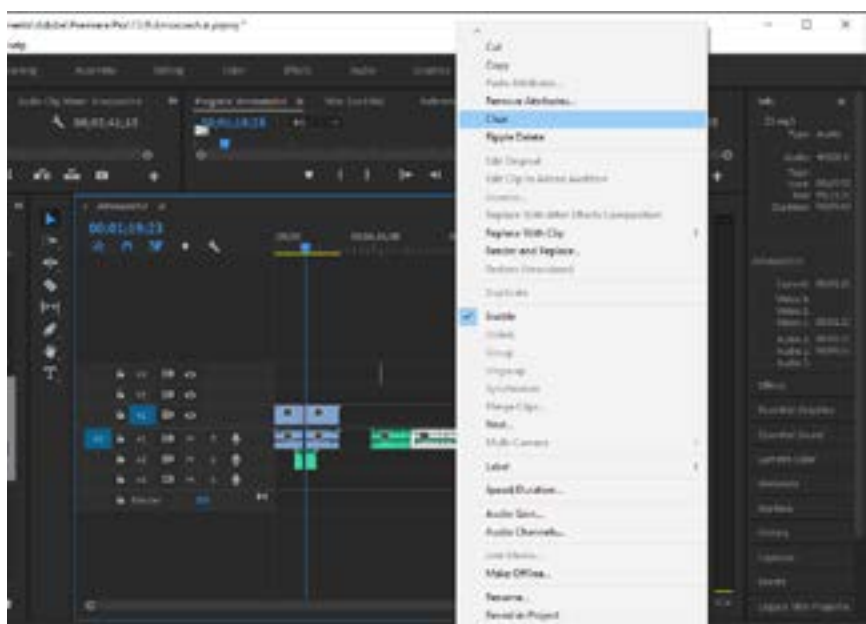
کنیم



تمامی فایل ها به اندازه فایل مورد نظر برای جابه جایی تا چسبیدن به نقطه، فاصله برای نزدیک تر ایجاد کرد تمام فایل ها به همان اندازه به لغزنده ما نزدیک شده و جابه جا می شوند که گزینه Ripple Delete هم علاوه بر اینکه با کلیک راست کردن در قسمت خالی می توانیم ببینیم می توانیم روی فایل کلیک راست کرده و Ripple Delete را مشاهده کرده واز آن استفاده کنیم یا اینکه می توانیم با کلیک بر روی سربرگ Edit گزینه Ripple Delete وازکلید میانبر آن Shift+Delete استفاده کنیم



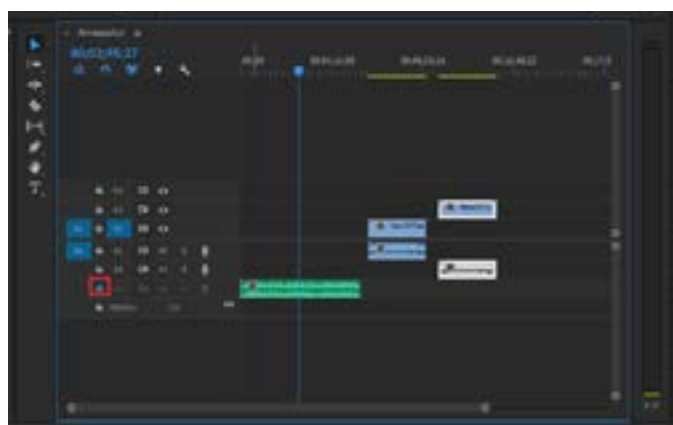
و برای حذف کردن هم همان طور که قبلا گفتیم می توانیم کلیک راست کرده و Clear را انتخاب کنیم همین طور می توانیم روی فایل کلیک کرده و دکمه Backspace از صفحه کلید استفاده کنیم یا اینکه با کلیک کردن و زدن کلید Delete از صفحه کلید فایل خود را حذف می کنیم با هر کدام از این روش ها می توانیم کلیه فایل هایی که در تایم لاین قرار دارد را به راحتی حذف کنیم



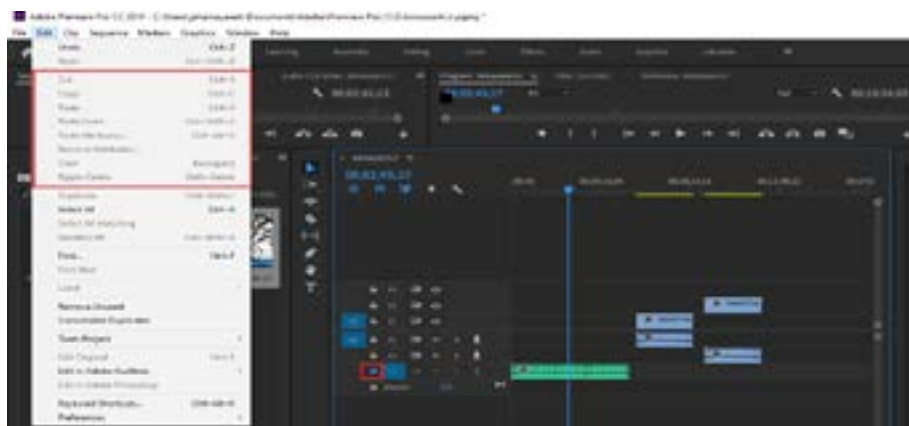


## ❖ نحوه قفل کردن فایل ها در بخش تایم لاین برنامه پریمیر

در تایم لاین برنامه پریمیر دکمه ای به نام Toggle Track Lock داریم می خواهیم بدانیم چه کاربردی دارد برای اینکه خواهیم ویژگی های این دکمه را بفهمیم لازم است که تعدادی از فایل ها را در درون تایم لاین قرار دهیم در اینجا مادو نمونه ویدئو و یک صدا داریم اگر خواهیم روی هر کدام از فایل ها ویرایشی انجام دهیم در صورتی که نخواهیم روی فایل دیگری ویرایشی صورت بگیرد مثلا اگر لغزنده را روی ویدئو و صدا قرار بدهیم و خواهیم مثلا فایل ها را از هم جدا کنیم چون فایل ها در یک ردیف قرار دارند کلیه فایل ها جدا می شوند ما می خواهیم اگر فایلی را حذف کنیم یا به آن Effects اعمال می کنیم یا برشی ایجاد می کنیم فایل ما جا به جا نشود یا اصلا دست نخورد می توانیم از دکمه Lack استفاده کنیم

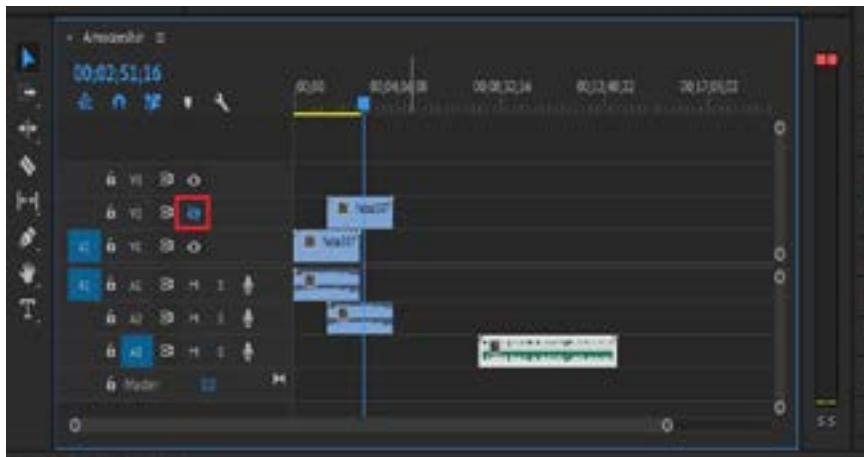


این باعث می شود تمام ردیف ما قفل شود و هیچ ویرایشی روی آن قابل تنظیم نباشد اما اگر فایل ها را فاصله دهیم و لغزنده را روی فایل صدا قرار دهیم عمل پخش صورت می گیرد اما با کلیک کردن و Delete زدن، کلیک راست کردن روی فایل می بینیم که فایل حتی کلیک راست هم نمی شود حتی نمی توانیم Copy یا Cut یا چیزی از آن نقطه انتخاب یا حذف کنیم این کار را می توانیم روی تک تک ترک های دیگر هم انجام دهیم وقتی که نمی خواهیم روی فایلی تغییراتی صورت بگیرد فایل مان حذف نشود اما فقط پخش شود و ویژگی پخش را از آن نگیریم می توانیم از Lack به معنای قفل کردن استفاده کنیم



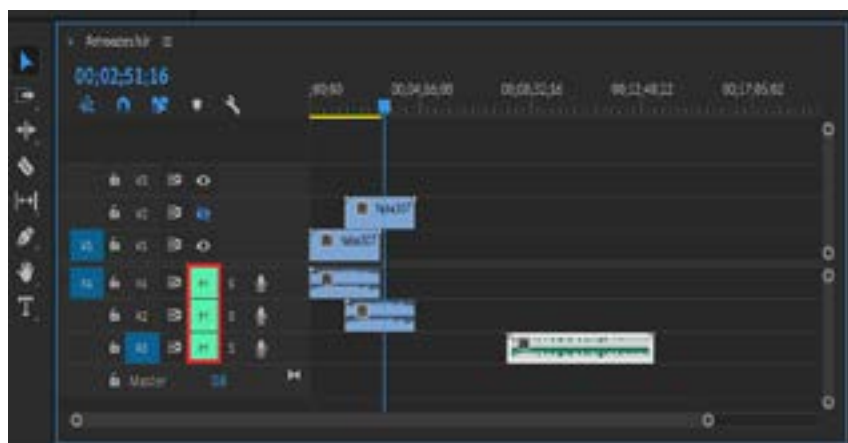
❖ مخفی کردن تصاویر و ویدئوها و بی صدا کردن صوت ها در بخش تایم لاین برنامه پریمیر

می خواهیم بدانیم دکمه Toggle Track Output چه کاربردی دارد Toggle Track Output به معنی مخفی کردن است یعنی اینکه فایلی را که در محیط تایم لاین داریم و با آن کار می کنیم می خواهیم مثلا تنظیمات صدایی را انجام دهیم فرض کنید دو تا ویدئو روی هم داریم و می خواهیم یکی از این ویدئو ها تصویر آن دیده نشود می توانیم یکی از آن ویدئو ها را مخفی کنیم یعنی اگر ما آن را انتخاب کنیم و روی دکمه Toggle Track Output یا همان علامت چشم کلیک کنیم آن فایل دیگر برای ما پخش نمی شود اگر دقت کنیم در قسمت تایم لاین ما یک فایل داریم وزیر آن هم یک فایل ویدئویی داریم تا قبل از اینکه به انتهای فایل دومی برسیم فایل صفحه مانیتور ما چیزی نشان می دهد اما همین که لغزنده را جا به جا می کنیم و به بعد از آن می رسیم دیگر فایلی برای ما نشان داده نمی شود اگر بر روی علامت Toggle Track Output کلیک کنیم می بینیم که تصویر آن ویدئو هم واسه ما نشان داده می شود



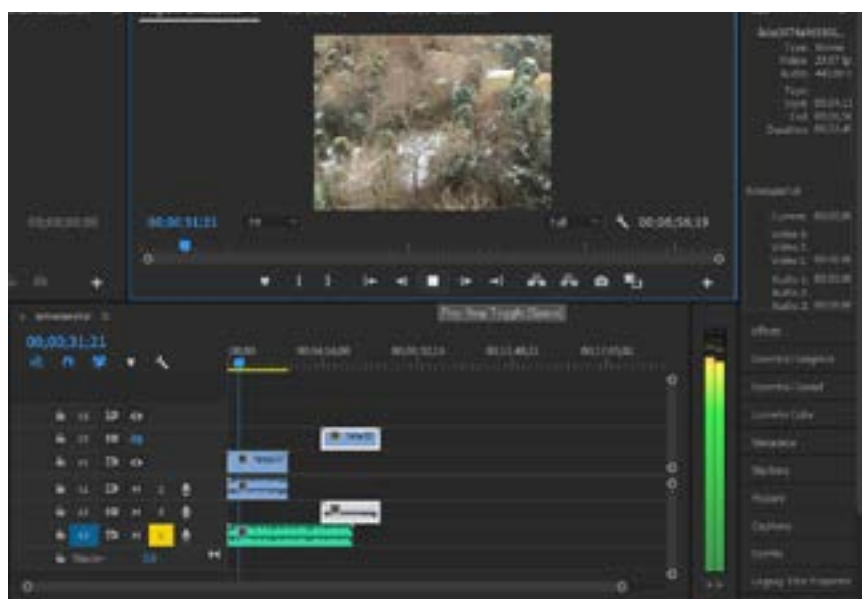
پس برای اینکه ما نتوانیم تصویر فایلی را ببینیم و ویژگی Toggle Track Output فقط مختص فایل های تصویری مثل ویدئو، متن و یا حتی تصاویر ما است که قابل دیدن در صفحه نمایش هستند و در صورتی که بخواهیم در داخل صفحه مانیتور خود در قسمت Program نشان داده نشوند می توانیم با استفاده از فرمان Toggle Track Output آن را مخفی کنیم که دیده نشود البته دقت کنیم وقتی که یک Track را روی Toggle Track Output قرار می دهیم ما می توانیم هرگونه ویرایشی را روی آن انجام دهیم می توانیم حذف، کپی و هر کار دیگری انجام دهیم فقط آن قسمت در ناحیه مانیتور بخش Program برنامه دیده نمی شود اما همین ویژگی برای صدا گزینه Mute هست یعنی شنیده نشدن بی صدا کردن با استفاده از این قابلیت در قسمت صدا می توانیم آن صوت را بی صدا کنیم ما در قسمت تایم لاین دو تا ویدئو داریم می خواهیم صدا هیچ کدام از آن ها شنیده نشود می توانیم Mute آن را فعال کنیم صدای آن ها صدای ویدئوها شنیده نمی شود و وقتی که روی دکمه پخش کلیک کنیم

در اینجا چون صوت ما فعال است و Mute نیست صدایی که در آن قرار دارد پخش می شود اگر که همه این ها را Mute کنیم آن فایل پخش می شود بدون اینکه حتی صدایی داشته باشد با غیر فعال کردن Mute هر کدام از آن گزینه ها صدای آن کلیپ برای ما فعال می شود به عنوان مثال، ما Mute گزینه ای را غیر فعال کردیم دیدیم که چطور صوت این ویدئو برای ما شروع به پخش کردن کرد.

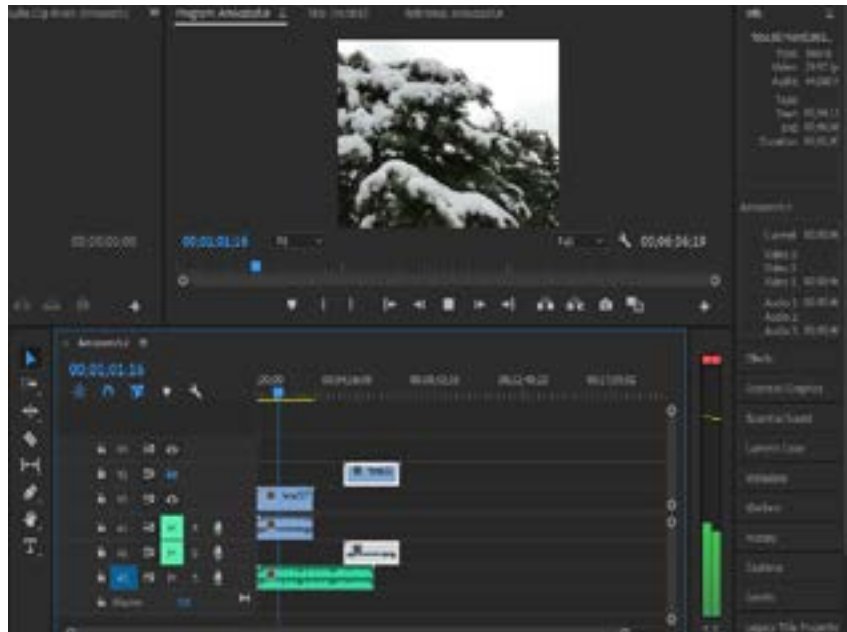


❖ نحوه پخش یک صوت از بین چند صوت در تایم لاین برنامه پریمر

منظور Solo Track در قسمت Audio تایم لاین چه چیزی است وقتی که در قسمت تایم لاین چند تا فایل صوتی داریم در صورتی که بخواهیم تمام ویدئو های که در اینجا قرار دادیم پخش شوند ولی فقط با یکی از آن صدا ها پخش شوند می توانیم با فعال کردن دکمه Solo مشخص کنیم با کدام صدا پخش شوند به عنوان مثال اگر Solo Track، A3 کلیک کنیم می گوئیم ویدئو که می خواهد پخش شود با صدای Track ما پخش شود با صدای خود ویدئوها پخش نشود دو تا ویدئو را با فاصله از هم قرار می دهیم روی دکمه Play کلیک می کنیم

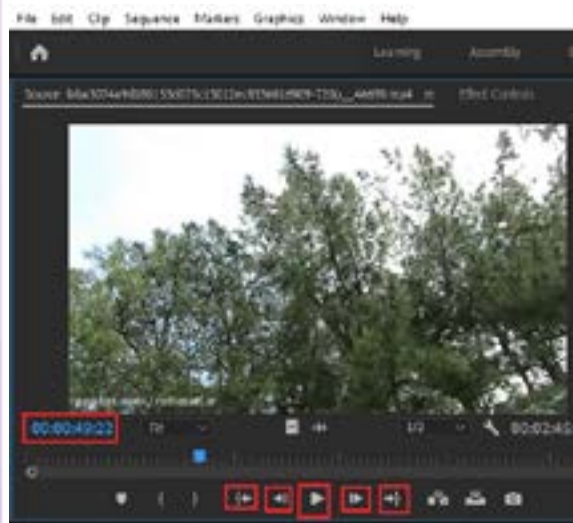


دیدیم که فایل های ما در حال پخش هستن اما با صوتی که اینجا ما روی آن کلیک کردیم فعال شده همچنین می توانیم بگوییم همه ویدئو ها بی صدا باشند بعد ویدئو که می خواهیم پخش شود را غیر فعال می کنیم تا با آن بخواند این هم می شود اما با استفاده از Solo خیلی راحت تر می توانیم این کار را انجام دهیم اینکه ما می خواهیم با این صوت فقط پخش شود و فقط دکمه همین را فعال می کنیم و روی دکمه Play کلیک می کنیم صوت ما با آن فایل های ما با آن صوتی که ما انتخاب کردیم شروع به پخش می کنیم.



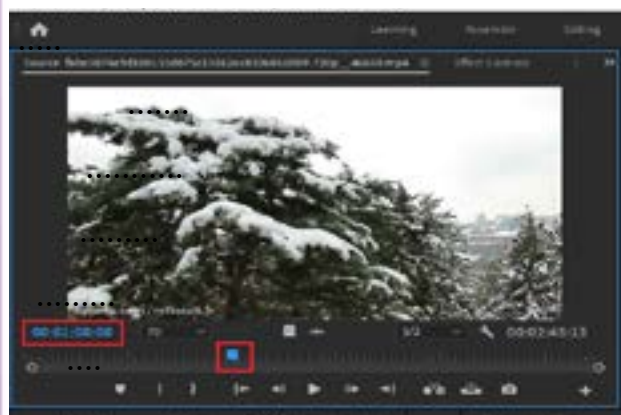
### ❖ پخش کردن صوت و ویدئو در مانیتور Source برنامه پریمیر

در این فصل از آموزش می خواهیم در رابطه با پخش کردن فایل ها در مانیتور Source برنامه پریمیر بپردازیم ابتدا مانیتور را در برنامه بزرگ تر می کنیم روی فایل که می خواهیم آن را پخش کنیم کلیک می کنیم با دوبار کلیک چپ کردن بر روی هر کدام از فایل ها آن فایل در مانیتور بخش سورس برنامه پریمیر برای ما نشان داده می شود برای پخش آن با کلیک بر روی دکمه Play فایل ما شروع به پخش می کند برای اینکه بتوانیم به صورت فریم فریم بین زمان های فایل خود جابه جا شویم می توانیم از دکمه Step Forward 1 Frame استفاده کنیم با هر بار کلیک چپ کردن می بینیم که فایل ما به صورت فریم فریم پخش می شود و فاصله گرفته می شود زمان های آن می گذرد و با کلیک بر روی Step Back 1 Frame به صورت فریم فریم بازه زمانی را بر می گرداند در صورتی که بخواهیم به ابتدا یا انتهای فیلم خود برگردیم می توانیم از دو دکمه Go to In یا Go to Out استفاده کنیم کلید میانبر هر کدام از این ها هم مشخص شده Shift+I و Shift+O اگر بر روی دکمه Go to In کلیک کنیم



می بینیم لغزنده به ابتدای بازه زمانی منتقل می شود یعنی زمان صفر را به خود گرفته است و با کلیک بر روی Go to Out به انتهای بازه زمانی یعنی به آخرین نقطه فیلم ما منتقل شد

و برای حرکت بین هر کدام از این بازه ها می توانیم بر روی لغزنده کلیک کرده و آن را بین نقطه های مختلف جابه جا کنیم در صورتی که بازه زمانی خاصی مورد نظرمان باشد مثلا هدف ما بازه زمانی ۱ دقیقه ای است که می خواهیم بدانیم ۱ دقیقه فیلم کجا قرار می گیرد اگر روی بازه زمانی ابتدا دوبار کلیک کنیم یا به عبارتی دابل کلیک کنیم می توانیم بازه



زمانی ۱ دقیقه ای را تنظیم کنیم و نقطه های دیگر را قرار می دهیم اگر دقت کنید در نقطه ای که لغزنده قرار گرفته دقیقا نقطه ۱ است که حالابعد از اینکه آن را دست کاری کردیم دوباره آن را تنظیم می کنیم نقطه ای که توسط لغزنده مشخص شد دقیقا همان بازه ۱ دقیقه است که با کلیک بر روی آن و جابه جا کردن آن باز زمانی که تنظیم کردیم تغییر می کند

#### ❖ نحوه گرفتن عکس از صفحات ویدئویی در مانیتور بخش Source برنامه پریمیر

برنامه پریمیر این قابلیت را برای ما قرار داده است که از هر صحنه ای از فیلم که تمایل داشته باشیم می توانیم به راحتی عکس تهیه کنیم نیازی نیست که ما با استفاده از Media Paly های دیگر ویدئوهای خود را پخش کنیم حالابعدا با استفاده از کلید های مختلف بتوانی از یک قسمت از آن برنامه عکس تهیه کنیم با قرار دادن فایل در محیط پریمیر و با دابل کلیک کردن آن که برنامه ما در مانیتور Source شروع به پخش می کند در هر قسمت از ویدئو که تمایل داشته باشیم عکس تهیه کنیم لغزنده را قرار داده و Stop را می زنیم

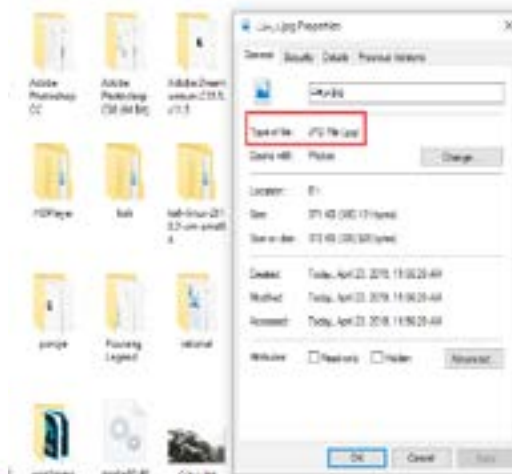
تا فایل در آن قسمت مکث کند و با کلیک بر روی دکمه Export Frame یا کلید میانبر آن یعنی Ctrl+Shift+E می توانیم از آن ویدئو و از آن صفحه ای که بر روی صفحه مانیتور در حال نمایش است یک

تصویر تهیه کنیم



اگر بر روی Export Frame کلیک کنیم در قسمت Name یک نام پیش فرض قرار داده است که می توانیم یک نام برای آن انتخاب کنیم مثلا درخت در ناحیه Format از ما می پرسد با چه فرمتی می خواهیم ذخیره کنیم مثلا در این قسمت GJ را انتخاب می کنیم. Import into Project از شما می پرسد که می خواهی عکس را وارد پروژه کنید که اگر آن را تیک بزنید این تصویر وارد محیط پروژه می شود در غیر این صورت وارد نمی شود با کلیک بر روی دکمه Browse می توانیم یک Folder را تعریف کنیم که حالا این تصویر بعد از اینکه گرفته شد کجا قرار بگیرد ما درایو E را انتخاب می کنیم Folder خاصی را هم تعریف نمی کنیم در قسمت Path مشاهده می کنیم که فقط E نوشته شده است با کلیک بر روی

دکمه OK عکس تهیه می شود



اگر ما به درایو E برگردیم با وارد شدن به درایو E می بینیم تصویری که از آن عکس گرفتیم برای ما نشان داده می شود که اگر روی عکس کلیک راست کرده و Properties را انتخاب کنیم فرمتی که ما در اینجا انتخاب کردیم روی عکس اعمال می شود

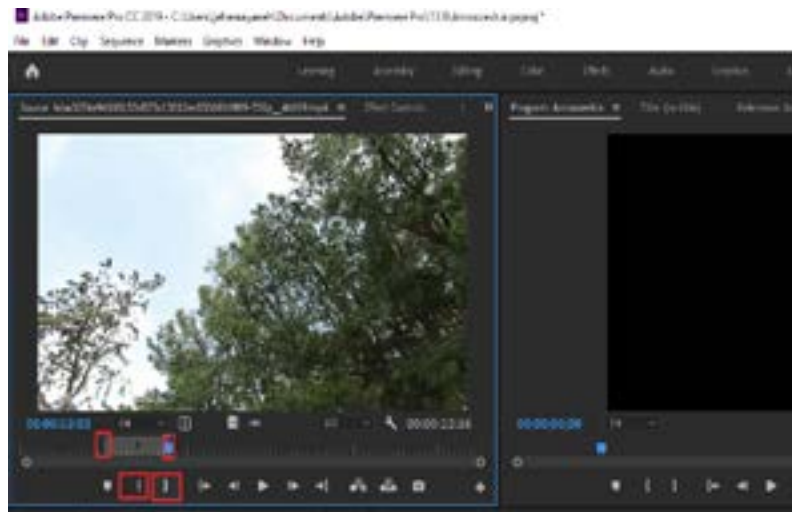
حالا با کلیک بر روی دکمه Export Frame این بار Import into Project را انتخاب می کنیم و در قسمت Name درخت ۲ را تایپ می کنیم و روی دکمه OK کلیک می کنیم می بینیم این بار تصویری که تهیه کردیم در قسمت Project با فرمت GPJ که قرار دادیم

در داخل خود پروژه برای ما نشان داده می شود و برای حذف آن از قسمت Project می توانیم کلیک راست کرده و گزینه Clear را انتخاب کنیم.



❖ معرفی Mark in و Mark Out و قابلیت های آن ها در مانیتور پخش Source برنامه پریمیر

در این فصل از آموزش می خواهیم در رابطه با قابلیت های Mark in و Mark Out صحبت کنیم که چه چیزی هستند و چه کاربردی دارند با استفاده از Mark in و Mark Out می توانیم دو بازه را در یک فیلم مشخص کنیم یا در یک صدا مثلا یک ویدئو را مشخص می کنیم با دابل کلیک کردن روی آن ویدئو در صفحه مانیتور پنجره Source برای ما نشان داده می شود در صورتی که بخواهیم قسمتی از این ویدئو را جدا کنیم و در قسمت تایم لاین برنامه قرار بدهیم می توانیم از Mark in و Mark Out استفاده کنیم که کلید میانبر این دو گزینه حرف I و O است در نقطه ابتدای این ویدئو که می خواهیم انتخاب کنیم لغزنده را قرار می دهیم با قرار دادن لغزنده در آن نقطه و زدن بر روی Mark in آن نقطه به عنوان نقطه اولیه برای ما مشخص می شود با قرار دادن لغزنده در هر قسمتی مجدد و رها کردن آن و کلیک بر روی دکمه Mark Out و نقطه ای ثانویه و پایان کلیپ انتخاب می شود یعنی این دوبازه را در حال حاضر انتخاب کردیم و می توانیم از فیلم جدا کنیم اگر بخواهیم این بازه را جابه جا کنیم افزایش و یا کاهش دهیم می توانیم همین که اشاره گر موس را در ابتدای Mark in قرار بدهیم و طول آن را بیشتر کنیم و همین کار را با Mark Out می توانیم انجام دهیم و یا حتی آن را به جلو بکشیم و طول را کمتر کنیم و در بازه که می خواهیم تنظیم کنیم و یا حتی اگر بازه خاصی مورد نظرمان باشد را انتخاب کنیم.

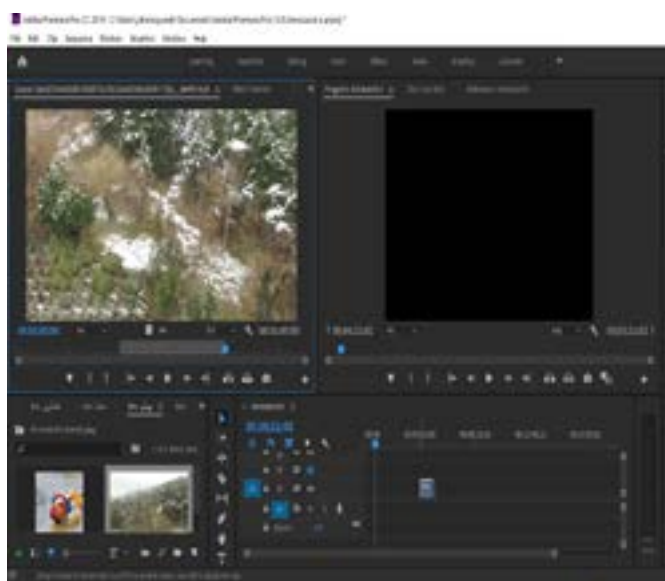


می توانیم از قسمت Source آن بازه را تایپ کنیم مثلا بازه زمانی ۱ دقیقه را تایپ می کنیم با قرار گرفتن لغزنده در آن نقطه با کلیک بر روی Mark in می بینیم که لغزنده روی بازه ۱ دقیقه ای ساکن شد و اگر مجدد دابل کلیک کنیم و بازه ۲ را انتخاب کنیم لغزنده در نقطه ۲ قرار می گیرد با کلیک بر روی Mark Out بین بازه ۱ دقیقه و ۲ دقیقه را خیلی دقیق می توانیم انتخاب کنیم



همان طور که گفتیم از Mark in و Mark Out زمانی استفاده می کنیم که بخواهیم بخشی از یک ویدئو را جدا کنیم یا حتی چندین بخش از چندین قسمت ویدئو یا حتی صوتی را بخواهیم جدا کنیم و در قسمت تایم لاین برنامه قرار بدهیم. قسمتی را از ویدئو انتخاب می کنیم و می خواهیم در قسمت تایم لاین برنامه قرار بدهیم با انتخاب نقطه ابتدا و انتهای آن بعد از اینکه مشخص شد اشارگر موس را در صفحه مانیتور قسمت Source نگه داشتیم کلیک چپ موس را نگه می داریم با کشیدن موس در قسمت تایم لاین و رها کردن آن می توانیم آن بخشی از کلیپی را که انتخاب کردیم را در قسمت تایم لاین برنامه ببینیم





حتی اگر ما اینجا به جای یک فایل ویدئویی یک فایل صوتی انتخاب کنیم با دوبار کلیک چپ کردن بر روی آن در مانیتور پنجره Source نشان داده می شود می توانیم با استفاده از Mark in و Mark Out دو بازه زمانی را مشخص کنیم بعد از اینکه دو نقطه را در فایل های صوتی مشخص کردیم فایل های صوتی مثل فایل های ویدئو نیست که لغزنده را روی فایل ها قرار بدهیم و بکشیم که در قسمت تایم لاین بیاد بعد از اینکه آن بازه زمانی را انتخاب کردیم با استفاده از Insert می توانیم آن قسمت فایل صوتی را در قسمت تایم لاین قرار دهیم که لازم است تایم لاین را در قسمتی که می خواهیم فایل صوتی قرار بگیرد قرار بدهیم بعد با کلیک بر روی Insert فایل صوتی برای ما در آن قسمت Paste می شود



در فایل های صوتی بعد از اینکه دوباره را با استفاده از Mark in و Mark Out انتخاب کردیم برای اینکه فایل صوتی را بخواهیم در قسمت تایم لاین قرار بدهیم جدا کردن قسمتی از فایل صوتی از کلیه حجم فایل صوتی و قرار دادن در قسمت تایم لاین باید بر روی Drag Audio Only کلیک چپ موس را نگه داریم و بکشیم در قسمت Audio و تایمی که صوت برای ما در این بخش قرار بگیرد،

حالا می توانیم چندین بخش را حتی انتخاب کنیم بازه ها را جابه جا کنیم هر قسمتی از فایل را بخواهیم می توانیم به دلخواه خود انتخاب کنیم فقط دقت داشته باشید که همان طور که در فایل های ویدئویی می توانستیم یک بازه را بدهیم و آن بازه را دقیق تر انتخاب کنیم برای فایل صوتی هم این عامل متذکر است و می توانیم در قسمت Source تایم را بدهیم و بعد از اینکه تایم را به صورت دقیق تر مشخص کردیم با کلیک بر روی Drag Audio Only فایل را در قسمت تایم لاین برنامه پریمیر برنامه قرار بدهیم.

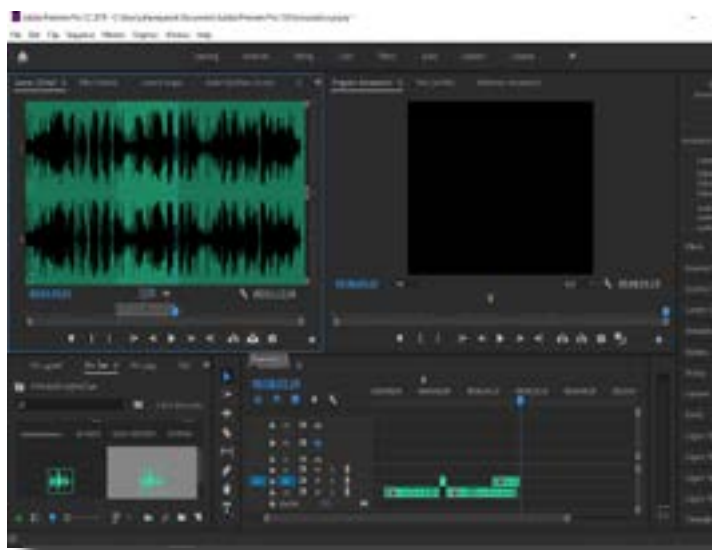


❖ عملکرد و کاربرد Overwrite و Insert در مانیتور بخش Source برنامه پریمیر

در این بخش از آموزش می خواهیم در رابطه با Overwrite و Insert و تفاوت آن صحبت کنیم و ببینیم که چه کاربردی دارند اگر که ما یک فایل را داشته باشیم به عنوان مثال یک فایل صوتی که یک قسمتی از آن را با استفاده از Mark in و Mark Out انتخاب کرده باشیم و بخواهیم قسمت انتخابی را در تایم لاین برنامه قرار بدهیم لازم است که لغزنده را در نقطه ای که می خواهیم قرار بدهیم و نقطه ای هم که می خواهیم فایل ما در آن ترک از تایم لاین قرار بگیرد انتخاب می کنیم مثلا A2 را انتخاب می کنیم که فایل صوتی را بعد از اینکه روی دکمه Insert زدیم در قسمت تایم لاین قرار بگیرد با کلیک بر روی دکمه Insert می بینیم که فایل در A2 قرار گرفت و چیزی که می بینیم این است که همزمان با اینکه قرار گرفت فایل که در پایین ردیف آن قرار داشت برش زد بعد خود آن قرار گرفت به اندازه بازه آن خود آن در بازه قرار گرفت

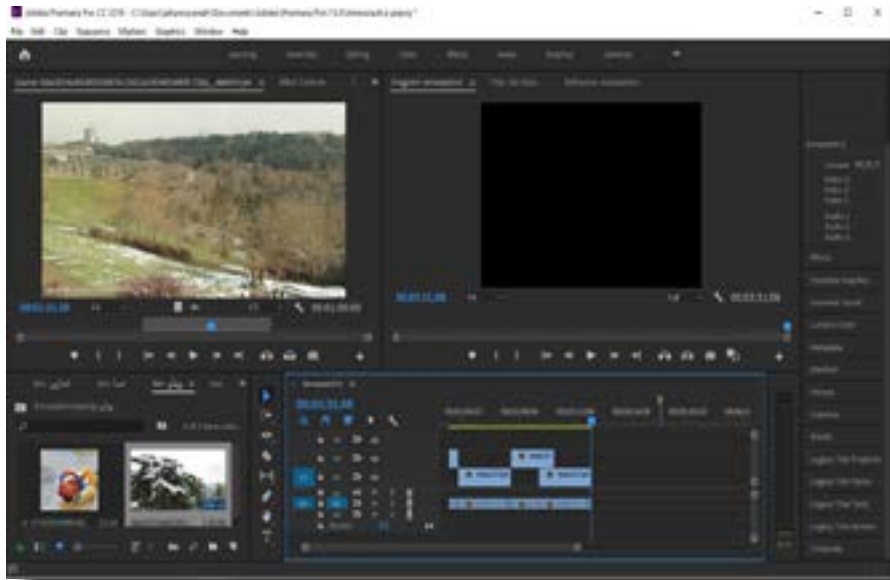


اگر مجدد لغزنده را در قسمت دیگری قرار بدهیم ولی این بار به جای کلیک بر روی Insert بر روی Overwrite کلیک می کنیم دیدیم که با کلیک بر روی Insert علاوه بر اینکه برشی ایجاد شد در همان بازه ای که برش ایجاد شد در اندازه همان صوت فایل صوتی مان قرار گرفت اما با کلیک بر روی Overwrite هیچ تغییری روی صوت ها ایجاد نشد و هیچ برشی صورت نگرفت فقط همان تیکه فایل صوتی که انتخاب کرده بودیم در ترک مورد نظر ما بود قرار گرفت پس تفاوت Insert و Overwrite را متوجه شدیم دقیقا همین عملکرد برای فایل های ویدئویی هم لحاظ می شود



مثلا اگر همین کار را برای فایل های ویدئویی انجام دهیم فایل های دیگر را حذف می کنیم و یک فایل ویدئویی را انتخاب می کنیم در قسمت تایم لاین برنامه قرار می دهیم با قرار گرفتن فایل ویدئویی در قسمت تایم لاین روی یک ویدئوی دیگر کلیک می کنیم و قسمتی از آن ویدئو را انتخاب می کنیم و لغزنده را در قسمتی از تایم لاین که می خواهیم فایل ما قرار بگیرد راقرار می دهیم چون فایل ما ویدئویی است در قسمت ویدئو ها می توانیم مشخص کنیم

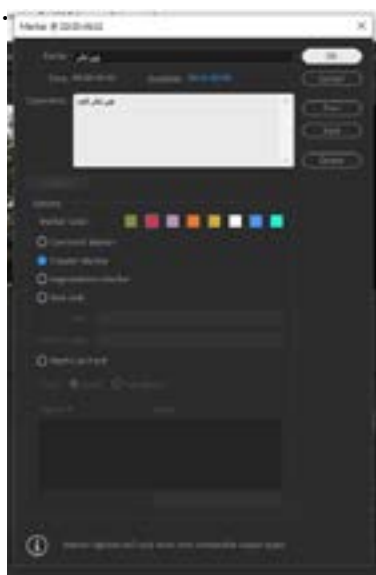
فایل خود را در Track V2 قرار می دهیم با قرار گیری در V2 فایل صوتی آن هم در A2 قرار می گیرد با کلیک بر روی دکمه Insert می بینیم در V2 و V1 فایل ما قرار گرفت و برش هم ایجاد شد و اگر در قسمت جلو تر قرار بدهیم و این بار روی Overwrite کلیک کنیم می بینید این بار برش ایجاد نشد و فقط فایل در آن نقطه ای که ما دستور دادیم قرار گرفت.



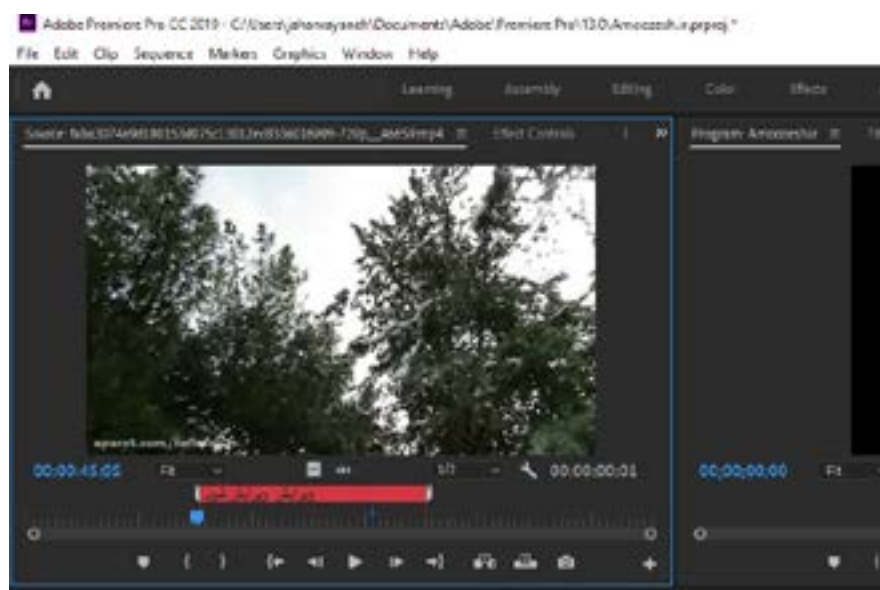
#### ❖ Marker گذاری فایل ها در مانیتور بخش Source برنامه پریمیر

در این قسمت از آموزش می خواهیم در رابطه با Marker و Marker گذاری فایل ها صحبت کنیم که چه کاربردی دارند ما روی هر فایلی که دابل کلیک کنیم آن فایل در پنجره Source برنامه پریمیر برای ما نشان داده می شود در صورتی که بخواهیم در قسمت های مختلف آن فایل یادداشت هایی قرار دهیم می توانیم از Marker ها استفاده کنیم Add Marker نوعی یادداشت گذاری است مثلا ما یک فایل طولانی داریم می خواهیم از قسمتی از ویدئو Picture تهیه شود قسمتی را جدا کنیم برای ویدئو و از قسمتی صوت تهیه کنیم هر کار دیگری که می خواهیم انجام دهیم باید آن را یادداشت کنیم تا فراموش نکنیم یعنی اگر به عبارتی لغزنده را در هر نقطه که قرار بدهیم با کلیک بر روی دکمه Add Marker یا استفاده از کلید میانبر آن یعنی حرف M می توانیم یک Marker ایجاد کنیم برای ایجاد Marker لازم است لغزنده را در نقطه ای که می خواهیم Marker ایجاد کنیم قرار دهیم با دابل کلیک کردن بر روی Add Marker کادری برای ما نشان داده می شود که در قسمت Name می توانیم برای Marker یک نام تایپ کنیم مثلا ویرایش در قسمت Comments توضیحاتی در رابطه با آن می نویسیم در قسمت Duration می توانیم تعیین کنیم مثلا در بازه ۱ دقیقه یک متنی که تمایل دارید برای همکاران یا حتی برای کسی که مورد نظر مان است یادداشت بنویسیم با این کار معمولا برای خیلی از دوستان ما هم کار راحت می شود

و نیازی نیست که زنگ بزنییم و به آن ها اطلاع دهیم که مثلا در این بازه این ویرایش ها را انجام دهد و توضیحاتی در مورد آن به این صورت همکارما خودش در جریان اتفاق ها و کارهایی که باید انجام دهیم می شود در قسمت Option می توانیم تنظیمات آن را انجام دهیم مثلا چه رنگی را انتخاب کنیم Marker به صورت متن باشد Chapter Marker عکس باشد یا Web Link باشد و تنظیمات مربوط به آن که ما در اینجا Chapter و رنگ قرمز را انتخاب می کنیم و با کلیک بر روی دکمه OK تنظیمات قسمت Source برای ما ذخیره می شود

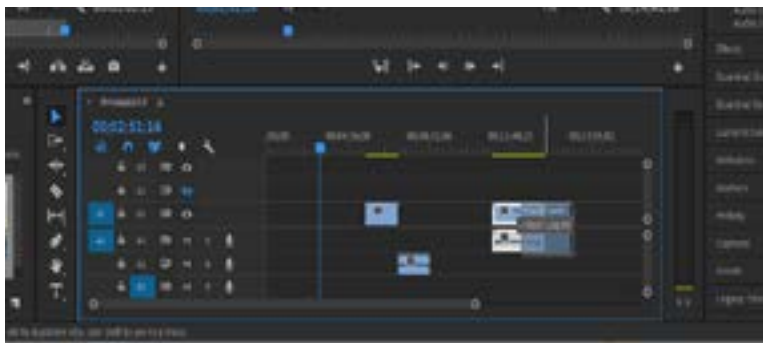


بعد از اینکه بر روی دکمه OK کلیک کردیم و تنظیمات ما ذخیره شد می بینیم که Marker برای ما نشان داده می شود و در قسمتی مشخص کردیم که نوع متن، عنوان و اینکه چه Marker را در این قسمت نوشتیم که در چه بازه زمانی است برای ما مشخص شده که شما یک Marker دارید که این Marker را می توانیم بر روی فایل های ویدئویی و صوتی قرار بدهیم.

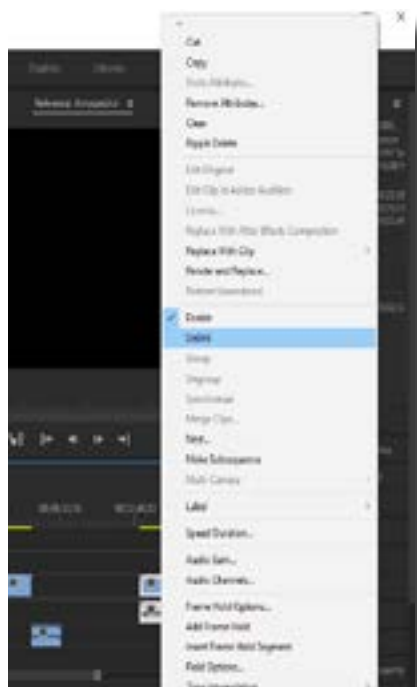


## ❖ جدا کردن صوت و تصویر در مانیتور Source برنامه پریمیر

یکی دیگر از ویژگی های برنامه پریمیر این است که می توانیم در فایل های ویدئویی خیلی راحت صوت و تصویر ویدئویی را از آن جدا کنیم مثلا در قسمت Project یک فایل را که حاوی تصویر و صدا است را انتخاب می کنیم. با دابل کلیک کردن در مانیتور بخش Source برای ما نشان داده می شود اگر بخواهیم به طور کامل یعنی کل محتویات فایل ویدئویی ما صوت آن را به طور کامل از آن جدا کنیم با کلیک بر روی دکمه Drag Audio Only و کشیدن آن بر روی بخش تایم لاین برنامه و رها کردن اشاره گر موس می توانیم خیلی راحت صدا را از تصویر جدا کنیم و برای جدا کردن تصویر هم می توانیم بر روی Drag Audio Only کلیک کرده و آن را بکشیم می بینیم که چه راحت فایل ویدئویی را جدا کردیم و در قسمت ویدئو قرار دادیم و فایل صوتی هم به همین صورت و می توانیم خیلی راحت بین آن ها جابه جا شویم اما اگر بر روی Drag Audio Only یا Drag Video Only کلیک نکنیم و بر روی صفحه مانیتور کلیک کنیم و آن را بکشیم می بینید که فایل صوتی و ویدئویی هر دو با هم در صفحه مشاهده می شوند همچنین اگر بخواهیم یک تیکه کوچیک از ویدئو را انتخاب کنیم یا اینکه مثلا از ویدئو انتخاب شده چهار یا پنج قسمت از آن را نیاز داریم می توانیم با استفاده از Mark in و Mark Out آن دو بازه ای که مورد نظرمان هست را انتخاب کنیم بعد اگر مشخص می کنیم که صوت را می خواهیم یا ویدئو را، اگر هر دو مورد را می خواهیم بر روی صفحه دسکتاپ کلیک چپ موس را نگه می داریم و درگ می کنیم داخل تایم لاین اگر فقط صوت را بخواهیم روی Drag Audio Only کلیک می کنیم و آن را می کشیم در بخش صوت اگر فقط ویدئو را بخواهیم بر روی Drag Video Only کلیک می کنیم و آن را در قسمت ویدئو تایم لاین برنامه قرار می دهیم این کار را برای فایل های صوتی هم می شود البته فایل های صوتی خودش ویدئو ندارد ولی می توانیم فقط صوت آن را جدا کنیم و آن را در تایم لاین قرار دهیم فایل های ویدئویی را می توانیم تکه تکه کنیم و از هر قسمتی که تمایل داریم آن قسمت را انتخاب کنیم حالا چه فایل صوتی و ویدئویی یا هر دو باهم در هر نمونه که تمایل دارید فایل های صوتی و ویدئویی را از هم جدا کنید روش دیگری که می توانیم فایل ها را در قسمت تایم لاین برنامه فایل صوتی و ویدئویی را از همدیگر جدا کنیم این است که فایل را در قسمت تایم لاین قرار بدهیم و آن را به ابتدای سطر منتقل می کنیم با قرار دادن ویدئو در قسمت اول و برای جدا کردن صدا و ویدئو از یکدیگر می بینیم که الان صدا و ویدئو با هم متصل هستند

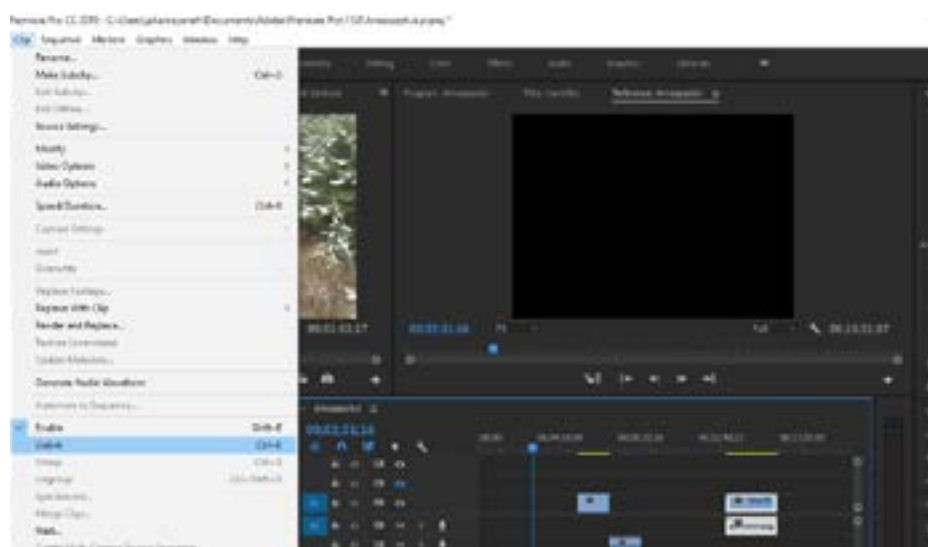


با جابه جا کردن هر کدام همراه با فایل جابه جا می شود برای اینکه بخواهیم فایل ویدئو و صدا را از همدیگر جدا کنیم بدون اینکه بخواهیم از مانیتور بخش Source استفاده کنیم می توانیم روی فایل



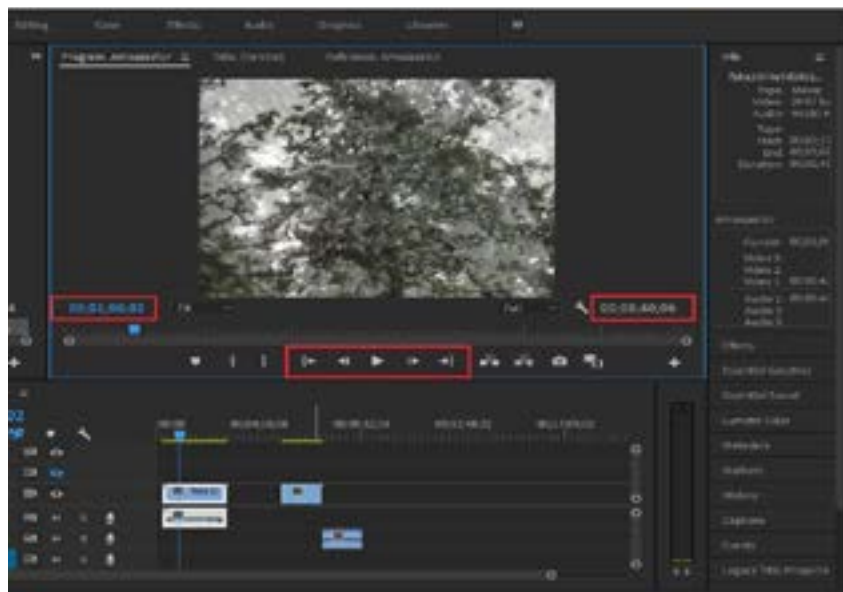
کلیک راست کنیم و با انتخاب Unlink لینک بین پیوند فایل ویدئویی و فایل صوتی از هم شکسته می شود و می توانیم خیلی راحت فایل ویدئویی و فایل صوتی را از هم جدا کنیم

همچنین اگر بر روی سربرگ Clip کلیک کنیم گزینه Unlink در این قسمت هم دیده می شود که کلید میانبر آن هم Ctrl+L است. می توانیم برای جدا کردن فایل ویدئویی و صوتی و شکستن پیوند بین آن ها از کلید میانبر Ctrl+L استفاده کنیم. و فایل ها جدا می شوند و می توانیم هر کدام از آن ها رابه راحتی جابه جا کنیم و هرکدام که تمایل داشتیم نگه داریم و هر کدام که نیاز نداشتیم را حذف می کنیم با استفاده از این عملکرد می توانیم ویدئویی را با حذف صوت آن یک صوت دیگر را انتخاب کنیم و جایگزین فایل ویدئویی کنیم ویا هر عملکرد دیگری روی فایل ویدئویی مان پیاده کنیم.



## ❖ باز بخش فایل در مانیتور بخش Program برنامه پریمیر

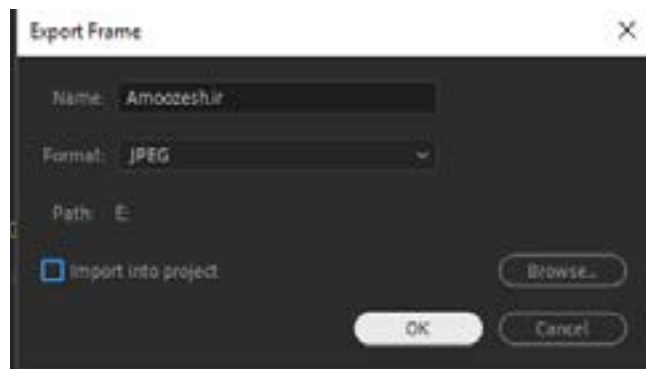
بعد از اینکه فایل را در قسمت تایم لاین برنامه وارد کردیم هرگونه تغییرات بر روی فایل پیش نمایشی از آن در قسمت مانیتور پنجره Program نشان داده می شود به عنوان مثال یک فایل داریم در صورتی که هر گونه ویرایش بر روی آن انجام دهیم برای پخش فایل با کلیک بر روی دکمه Play فایل ما پخش می شود با کلیک بر روی Step Back به صورت فریم به فریم به عقب بر می گردیم . با کلیک بر روی Step Forward فریم به فریم به جلو بر می گردیم در صورتی که بخواهیم لغزنده را در ابتدای فایل قرار دهیم و به ابتدای پخش بر می گردیم بر روی Go to In یا بر روی کلید میانبر آن Shift+I استفاده می کنیم و لغزنده به ابتدای سطر پخش قرار می گیرد و برای قرار گرفتن لغزنده در انتهای بازه برنامه، فیلم با کلیک بر روی دکمه Go to Out یا کلید میانبر آن یعنی Shift+O به انتهای فایل منتقل می شود در صورتی هم که بخواهیم بین هر کدام از این نقطه ها جابه جا شویم می توانیم بر روی لغزنده کلیک چپ موس را نگه داریم و جابه جا کنیم اگر بازه زمانی خاصی مورد نظر ما باشد در قسمت Program می توانیم آن بازه را تایپ کنیم که موجب می شود لغزنده دقیقاً در همان نقطه قرار بگیرد مثلاً ما بازه زمانی را در ۱ دقیقه تنظیم می کنیم و سایر زمان ها را ۰ می زنیم دقیقاً در بازه زمانی ۱ دقیقه ای لغزنده ما ثابت شد در سمت راست قسمت Program هم آخرین بازه یعنی طول فایل را درای قسمت برای ما می گوید که چقدر است. در بازه اولیه می گوید که الان ما در چه بازه ای هستیم و چه پرسه زمانی را طی کردیم در قسمت سمت چپ مشاهده می شود و برای اینکه مجموع طول بازه ی فایل ویدئویی، صوتی و یا حتی اگر عکسی داریم که این بازه عکس ما چند ثانیه یا دقیقه شده در قسمت سمت راست Program می توانیم مشاهده کنیم.



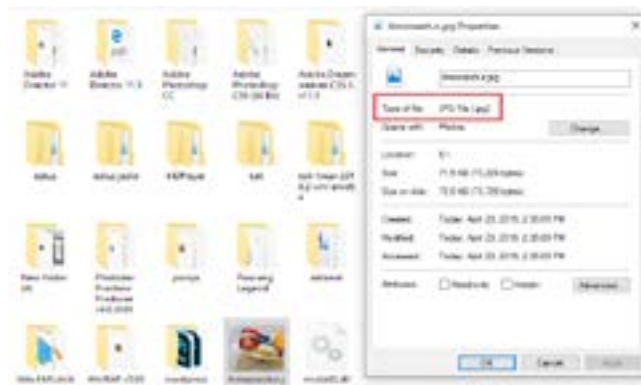


❖ نحوه گرفتن عکس از تصویر ویدئو مانیتور بخش Program برنامه پریمیر

در صورتی که بخواهیم در مانیتوری که در ناحیه Program پنجره پریمیر قرار دارد یک عکس تهیه کنیم لازم است از دکمه Export Frame استفاده کنیم با استفاده از این دکمه در مانیتور Program می توانیم با تغییراتی که بر روی فیلم ویدئویی انجام دادیم یک عکس تهیه کنیم مثلا ما در ویدئوی انتخابی یکسری تغییراتی را انجام می دهیم حالا می خواهیم از ویدئو یک عکسی تهیه کنیم در هر مرحله از کار که باشیم فرقی نمی کند می توانیم با کلیک بر روی دکمه Export Frame یک عکس تهیه کنیم لغزنده را در یک حالتی قرار می دهیم با کلیک بر روی دکمه Export Frame یا کلید میانبر آن یعنی Ctrl+Shift+E در کادری که برای ما نشان داده می شود در ناحیه Name می توانیم یک نام تایپ کنیم مثلا Amoozesh.it باشد فرمت آن را تعیین می کنیم مثلا GPJ بعد باید مشخص کنیم که کجا تصویر را ذخیره کنیم که خود درایو E را انتخاب می کنیم بعد از شما می پرسد این عکسی که تهیه کردید می خواهی در Import پنجره Project هم نشان داده شود اگر بخواهیم نشان داده شود با تیک آن را فعال می کنیم و در صورتی که بخواهیم نشان داده نشود تیک را غیر فعال می کنیم بر روی دکمه OK کلیک می کنیم

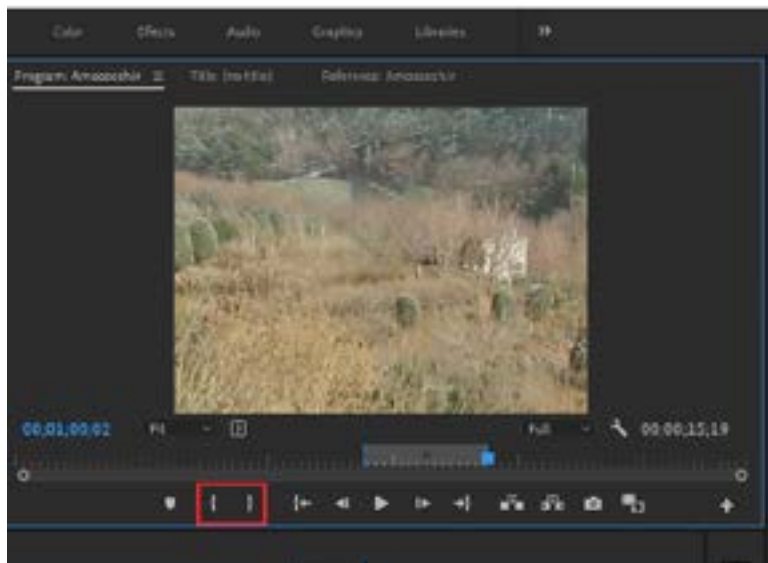


اگر به پنجره درایو E برگردیم می بینیم عکسی که تهیه کردیم از آن قسمت در درایو E ذخیره شده است و اگر کلیک راست کرده و Properties را انتخاب کنیم فرمت عکس هم برای ما درج می شود.

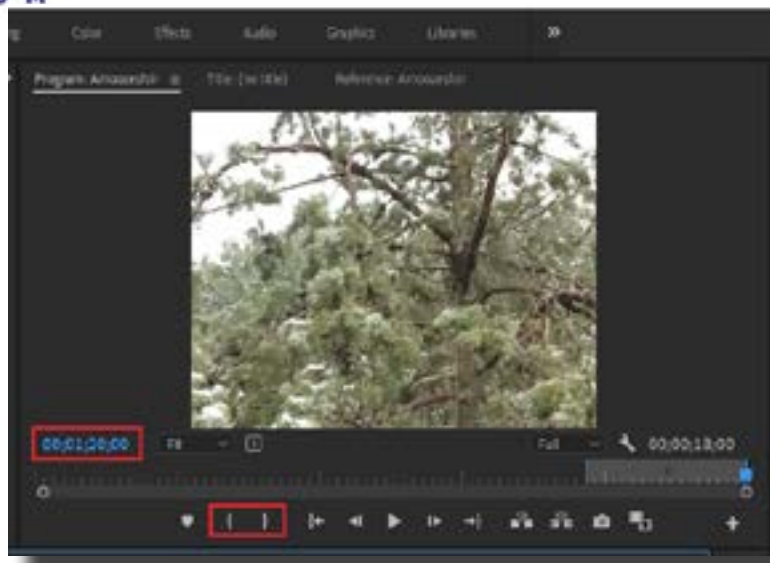


❖ کاربرد و عملکرد Mark in و Mark Out در مانیتور بخش Program برنامه پرمیر

می خواهیم بدانیم Mark in و Mark Out در مانیتور Program چه کاربردی دارند و Mark in و Mark Out همان کاری انجام می دهند که دکمه های Mark in و Mark Out در مانیتور Source صورت می گیرد یعنی دو قسمت از فایل را برای ما علامت گذاری می کنند و مشخص می شود دو بازه زمانی مثلا ما می خواهیم بین دوبازه را در نظر بگیریم مثلا می خواهیم آن را حذف کنیم و هر کار دیگری که می خواهیم بین دوبازه انجام دهیم می توانیم با استفاده از Mark in و Mark Out آن دو بازه را مشخص کنیم برای مشخص کردن لازم است لغزنده را در آن نقطه قرار دهیم با کلیک بر روی دکمه Mark in نقطه اولیه برای ما مشخص می شود و با قرار دادن لغزنده در قسمت ثانویه و کلیک بر روی Mark Out یا فشردن کلید O از صفحه کلید می توانیم نقطه انتهایی را مشخص کنیم در این صورت مشخص شد که این بازه را انتخاب کردیم و یا حتی می توانیم برای اینکه انتخاب بازه دقیق تر شود در پایین کادر Program زمان دقیق آن را انتخاب می کنیم مثلا زمان ۱ دقیقه را تایپ می کنیم و بازه های دیگر را همه قرار می دهیم با کلیک بر روی Enter ۱ دقیقه برای ما انتخاب شد وقتی که بازه ۱ دقیقه را انتخاب کردیم لغزنده به نقطه ۱ دقیقه رفت

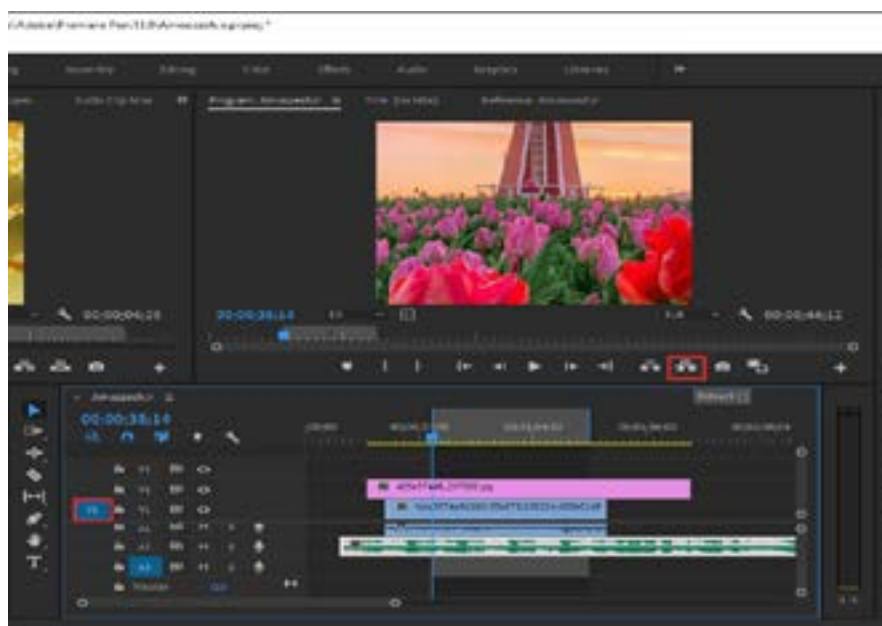


با کلیک بر روی Mark in می بینیم که دقیقا علامت Mark in در آن بازه قرار گرفت اگر بازه ۱ دقیقه و ۲۰ ثانیه را تایپ کنیم لغزنده در نقطه ۱ دقیقه و ۲۰ ثانیه قرار گرفت با کلیک بر روی Mark Out آن نقطه مجدد برای ما انتخاب می شود با این کار می توانیم خیلی راحت آن بازه ای که می خواهیم انتخاب کنیم بر روی آن بازه می توانیم عمل حذف انجام دهیم از دستور Cut استفاده کنیم آن را برش دهیم و با استفاده از ابزار های دیگر Marker گذاری کنیم یا هر کار دیگری که می خواهیم انجام دهیم می توانیم در آن بازه خدمات خود را کارهایی که می خواهیم روی آن فایل انجام دهیم را در آن بازه انجام دهیم.

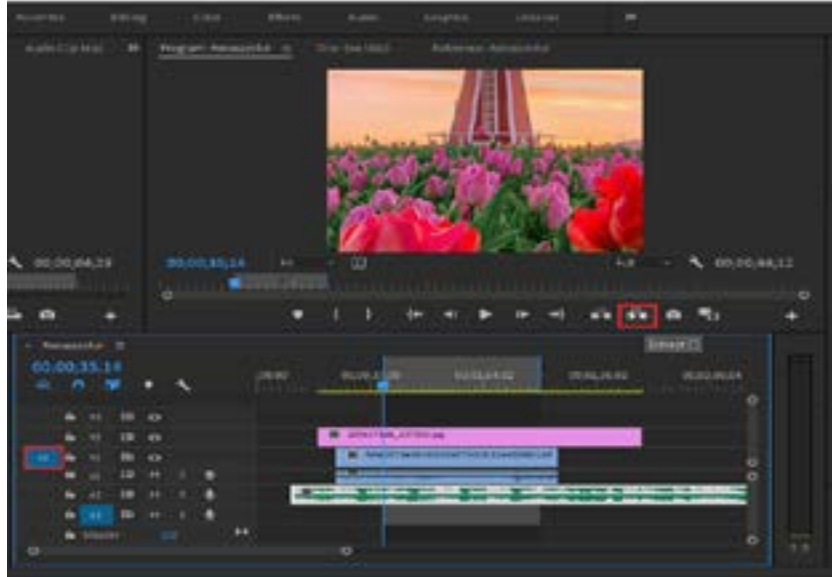


❖ کاربرد و عملکرد Lift و Extract در مانیتور بخش Program برنامه پریمیر

در این فصل از آموزش می خواهیم در رابطه با کاربرد دوگزینه Lift و Extract صحبت کنیم و اینکه این دو گزینه چه کاربردی دارند اگر در منوی تایم لاین برنامه پریمیر فایلی قرار بدهیم مثلا یک فایل ویدئویی و صدا قرار می دهیم همچنان یک تصویر انتخاب می کنیم و طول تصویر را زیاد می کنیم لغزنده را جابه جا کرده و یک بازه را مشخص می کنیم با استفاده از دو ابزار Mark in و Mark Out را انتخاب می کنیم بعد از انتخاب بازه بر روی Extract کلیک می کنیم که بینیم چه اتفاقی می افتد با کلیک بر روی Extract می بینیم که هیچ اتفاقی نمی افتد چون در هیچ کدام از کلید های سمت چپ قسمت تایم لاین مشخص نکردیم که منظور ما کدام Track است حداقل باید یکی از این گزینه ها برای ما فعال باشد یکی که فعال باشد تغییرات بر روی آن اعمال می شود در این قسمت V1 را انتخاب می کنیم

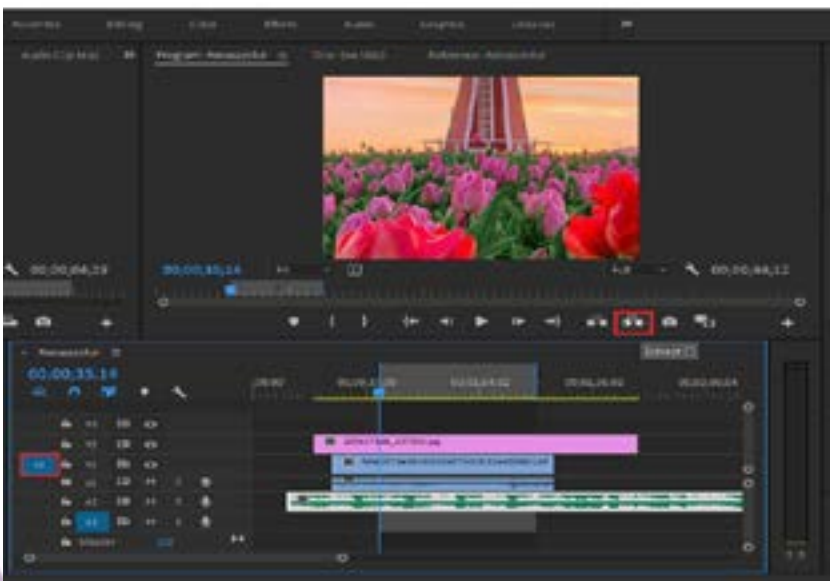


با کلیک بر روی Extract می بینیم که تغییرات برای ما اعمال شد می خواهیم بدانیم آن تغییرات چی بود آن بازه ای را که انتخاب کردیم برای ما حذف شد و کل فایل ها چسبیدن به هم بعد از حذف آن قطعه فایل، کلید Ctrl+Z را می زنیم تا فایل ها به حالت اولیه برگردند اما این بار کلید Lift را می زنیم که ببینیم چه اتفاقی می افتد با کلیک کردن روی Lift چون در اینجا V1 برای ما انتخاب شده بود فقط V1 برای ما قطع می شود



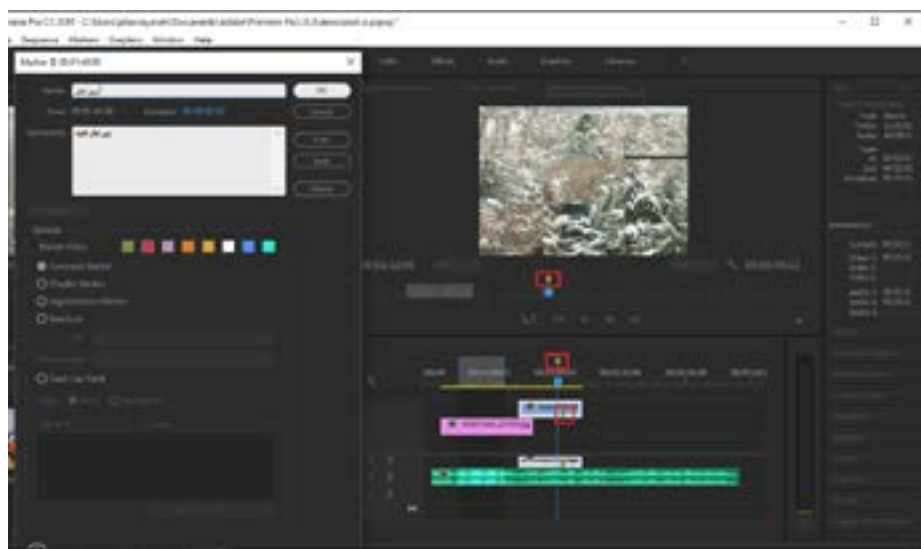
یعنی آن قسمتی که انتخاب کرده بودیم جدا شد اما با اینکه ویدئو بود فقط قسمت ویدئو آن چون انتخاب کرده بودیم جدا شد و قسمت صوت آن همچنان باقی مانده است. مجدد کلید Ctrl+Z را می زنیم تا به حالت قبلی خود برگردد و این بار A2 را انتخاب می کنیم و مجدد روی Lift کلیک می کنیم و می بینیم که بازه و Track که انتخاب کرده بودیم آن قسمت برای ما برش خورد و جای آن قطعه ای که انتخاب

کرده بودیم برای ما خالی ماند  
این عملکرد می توانیم زمانی  
استفاده کنیم که یک بخش  
از فایل را نمی خواهیم با  
استفاده از Mark in و Mark Out  
علامت گذاری کنیم و برای  
خارج کردن آن از دو دکمه  
Lift یا Extract استفاده می کنیم

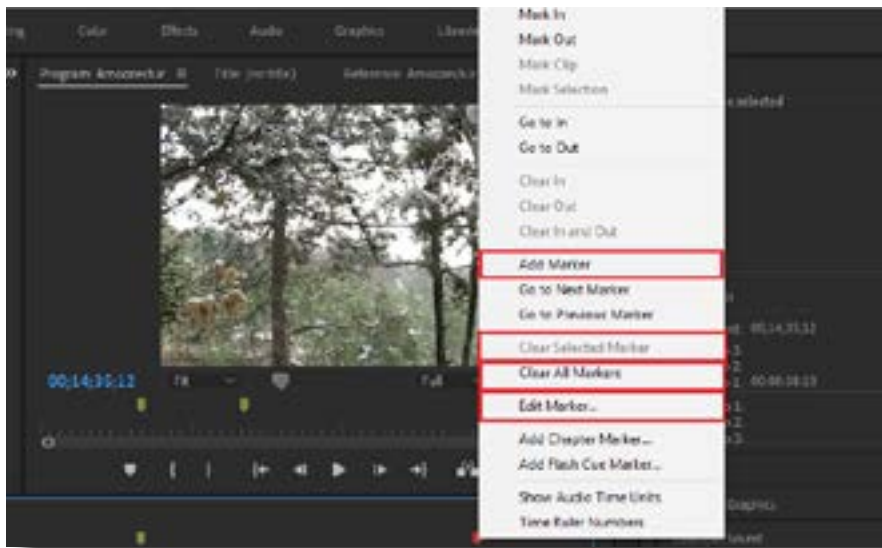


## ❖ عملکرد و کاربرد Marker در مانیتور بخش Program برنامه پریمر

می خواهیم بدانیم منظور از Marker در قسمت مانیتور Program چه کاربردی دارد اگر فایلی را داشته باشیم فرقی نمی کند ویدئویی باشد تصویر یا صوت باشد بعد از اینکه روی فایل ها ویرایشی اعمال کردیم و بخواهیم روی قسمت های مختلف فایل توضیحاتی بنویسیم یا اینکه مثلا با همکار خود در رابطه با آن فایل بحث می کنیم یا در رابطه با آن تصمیماتی می گیریم می توانیم برای قسمت های مختلفی برای کسی یادداشت بنویسیم یا اینکه کارهایی که خود ما می خواهیم روی یک فایل ویدئویی انجام دهیم و در حافظه ما نمی ماند می خواهیم قسمت های مختلف آن را بگوییم که هر قسمت چه کاری انجام می دهد و هر کاری که می خواهیم بکنیم می توانیم آن را با استفاده از Marker یادداشت گذاری کنیم اگر لغزنده را در هر قسمت که قرار دهیم چه لغزنده مانیتور را حرکت دهیم چه لغزنده تایم لاین را فرقی نمی کند بعد از قرار دادن لغزنده در قسمت مناسب با کلیک بر روی Add Marker یا کلیک بر روی حرف M از صفحه کلید می توانیم یک Marker ایجاد کنیم با دابل کلیک کردن روی Marker کادری برای ما نشان داده می شود در قسمت Name می توانیم برای Marker یک نام اضافه کنیم مثلا ویرایش را تایپ می کنیم در قسمت Time به ما می گوید چه بازه ای مشخص شده و می گوید که تا چه بازه ای می خواهد این Marker باشد یعنی یادداشت تا چه زمانی برای شما پخش شود می توانیم هر بازه ای را تایپ کنیم یا اینکه با دابل کلیک کردن آن را تایپ کنیم و با کشیدن کلیک چپ روی بازه می توانیم بازه را افزایش و یا کاهش دهیم در قسمت Comments متن یادداشت خود را می نویسیم در قسمت Options می توانیم برای Marker یک رنگی را انتخاب کنیم یک رنگی را انتخاب می کنیم و وقتی که Marker گذاری کردیم روی Marker ما اعمال می شود اگر قرمز را انتخاب کنیم با Marker گذاری رنگ قرمز برای ما اعمال می شود حال اگر Marker ما متن یا تصویر یا آدرس وب سایتی باشد می توانیم در قسمت های مشخص شده قرار دهیم در صورتی که از Marker پشتیبان شده باشیم می توانیم بر روی دکمه Delete کلیک کنیم تا Marker حذف شود و با کلیک بر روی دکمه OK ، Marker را ثبت می کنیم

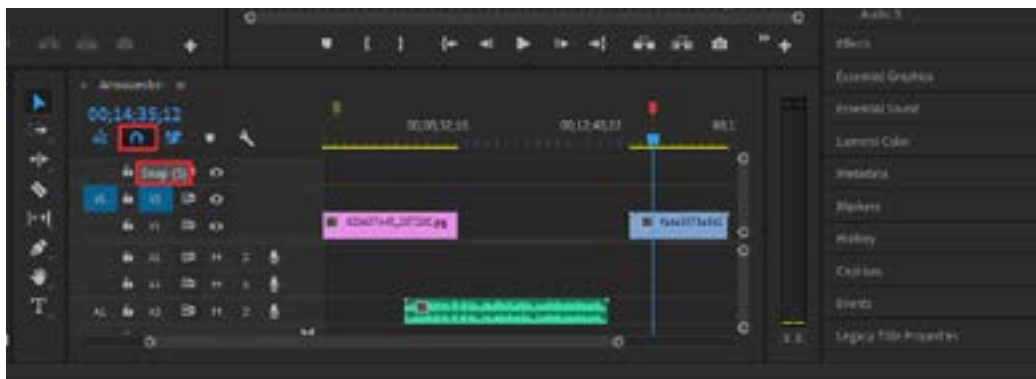


و برای اینکه بخواهیم Marker که قرار دادیم را حذف کنیم روی Marker دابل کلیک می کنیم یا اینکه می توانیم روی Marker کلیک راست کنیم و با انتخاب Edit Marker آن را ویرایش می کنیم با انتخاب Clear All Marker می توانیم تمام Marker هایی که مشخص کردیم را حذف کنیم و Clear Selected Marker استفاده می توانیم چند Marker را انتخاب کنیم و برای حذف آن از Clear Selected Marker استفاده کنیم جهت افزودن Marker هم از Add Marker استفاده می کنیم و اگر بخواهیم Marker را حذف کنیم روی Marker کلیک راست کرده و Clear All Marker را انتخاب می کنیم و می بینید Marker که ایجاد کرده بودیم با ویژگی یادداشتی که بود حذف شدند و در حال حاضر روی فایل هیچ Marker نداریم.

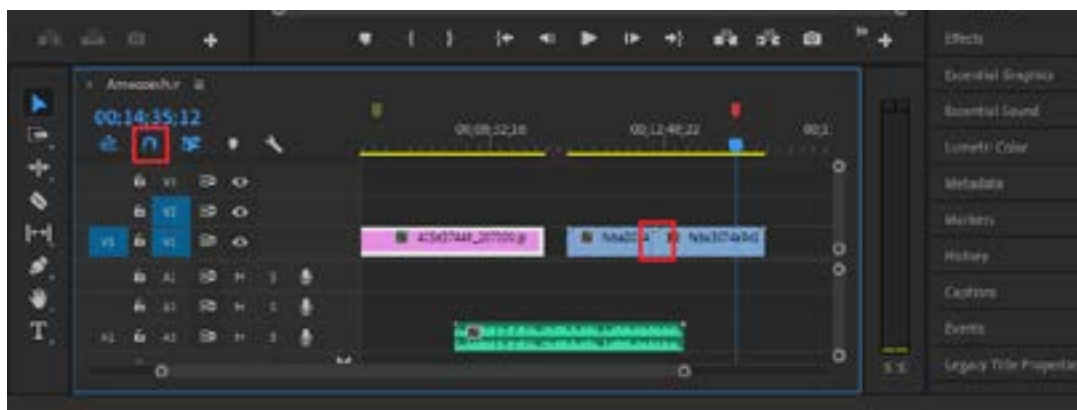


#### ❖ معرفی و کاربرد ابزار های موجود در بخش تایم لاین برنامه پریمیر

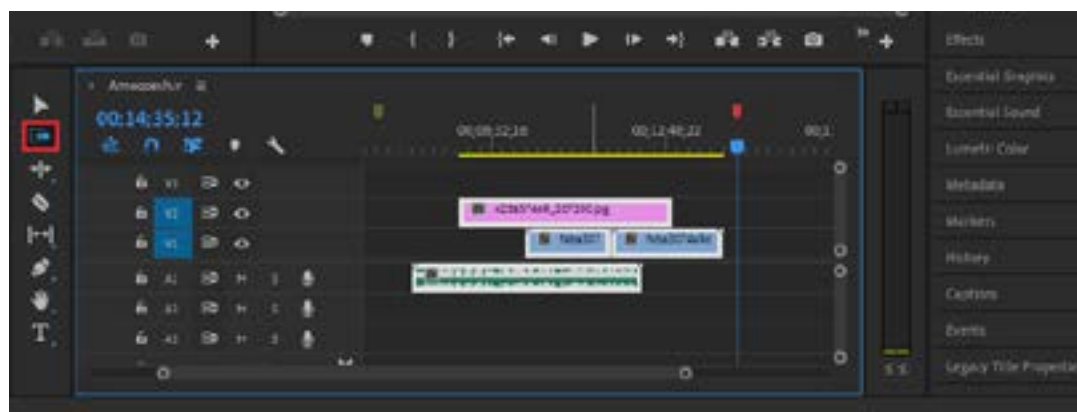
در این بخش از آموزش می خواهیم در رابطه با ابزاری که در بخش تایم لاین برنامه وجود دارد صحبت کنیم یکی از مهم ترین ابزار موجود در بخش تایم لاین ابزار Snap این ابزار یک حالت مغناطیسی برای ما ایجاد می کند که بتوانیم دو تا فایل را خیلی راحت در کنار هم قرار دهیم مثلا اگر یک فایل ویدئویی قرار دهیم و اگر بخواهیم یک فایل دیگری را با فایلی که در قسمت تایم لاین قرار دادیم Mach کنیم ابتدا ابزار Snap که کلید میانبر آن حرف S هست را فعال می کنیم



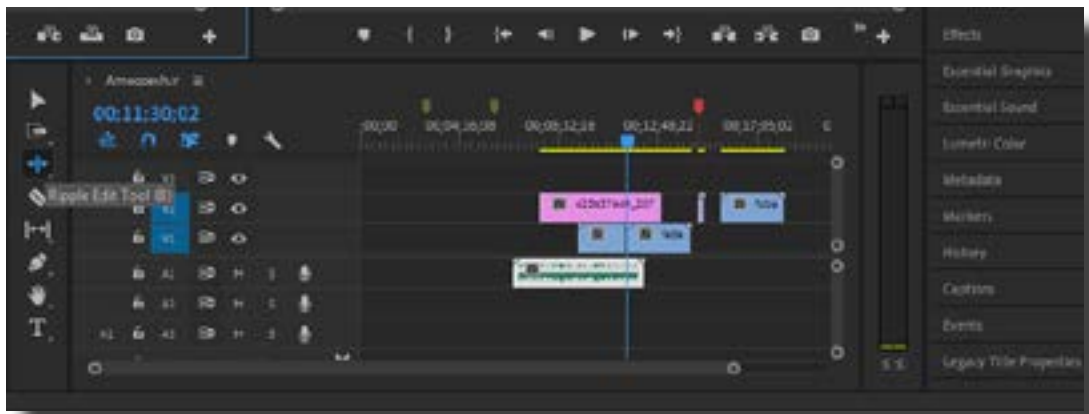
بعد هنگامی که فایل را حرکت می دهیم و نزدیک فایل دیگر می کنیم یک حالت مغناطیسی ایجاد می شود و خیلی سریع فایل به فایل اولیه می چسبد و یک حالت مغناطیسی ایجاد می شود در صورتی که ابزار Snap را غیر فعال کنیم و بخواهیم فایل را به فایل دیگر نزدیک کنیم می بینیم که هر چقدر فایل را نزدیک می کنیم هیچ حالت مغناطیسی ایجاد نمی شود حتی فایل در نزدیک آن هم قرار می گیرد ولی کنارش قرار نمی گیرد اگر Snap را فعال کنیم و دوباره این کار را انجام دهیم در یک فاصله کوتاهی که قرار می گیرد اجازه نمی دهد که فایل را نزدیک کنیم و خودش یک حالت مغناطیسی ایجاد می کند و فایل مقابل را دریافت می کند.



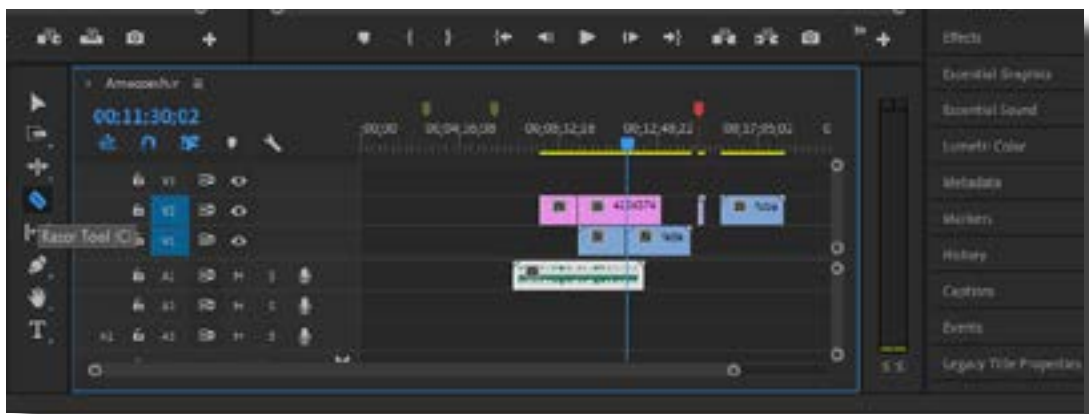
ابزار Selection Tool معمولاً برای انتخاب فایل و جابه جایی استفاده می شود ابزار Track Select ابزاری است که زمانی که تعداد فایل ها خیلی زیاد است و می خواهیم همه ی فایل ها را در یک ردیف باهم جابه جا کنیم نیازی نیست آن ها را انتخاب کنیم یا اینکه آن ها را یکی یکی جابه جا کنیم با استفاده از ابزار Track Select می توانیم هر تعداد فایل را که داریم با هم جابه جا کنیم مثلاً فایل را جابه جا می کنیم و یا فایل دیگری را در ادامه فایل ها قرار دهیم در صورتی که بخواهیم فایل ها را جابه جا کنیم می بینیم یکی یکی یا اینکه باید همه را انتخاب کنیم با ابزار Select بعد جابه جا کنیم اما ابزار Track Select نیازی به انتخاب فایل نیست در صورتی که این ابزار روی فایل ها قرار بگیرد به راحتی می توانیم همه ی فایل ها را با هم جابه جا کنیم



ابزار Ripple Edit Tool ابزاری است که وقتی یک فایل در قسمت تایم لاین داریم مثلا یک تصویر وقتی که اشاره‌گر موس را نزدیک آن قرار می‌دهیم یک حالتی ایجاد می‌شود که می‌توانیم طول تصویر را اضافه کنیم اگر فایل ویدئویی داشته باشیم می‌بینیم که ویدئو نه اضافه می‌شود و نه کم می‌شود وقتی که ما بخشی از فایل را برش بزنیم و قسمتی که برش زدیم را حذف کنیم در صورتی که بخواهیم حالت فیلم را بیشتر ادامه دهیم و قسمتی که حذف کردیم را دوباره برگردانیم اگر روی ابزار Ripple Edit Tool کلیک کنیم و اشاره‌گر موس را در انتهای فایل قرار دهیم می‌توانیم آن تیکه که از فایل خود حذف کردیم را مجدداً به ادامه فایل اضافه کنیم بدون اینکه بخواهیم مجدد فایل را وارد کنیم یا Ctrl+Z بزنیم و به عقب برگردیم می‌توانیم خیلی راحت از ابزار Ripple Edit Tool استفاده کنیم و آن بخشی که از فایل حذف کردیم را مجدداً به قسمت اولیه خودش برگردانیم

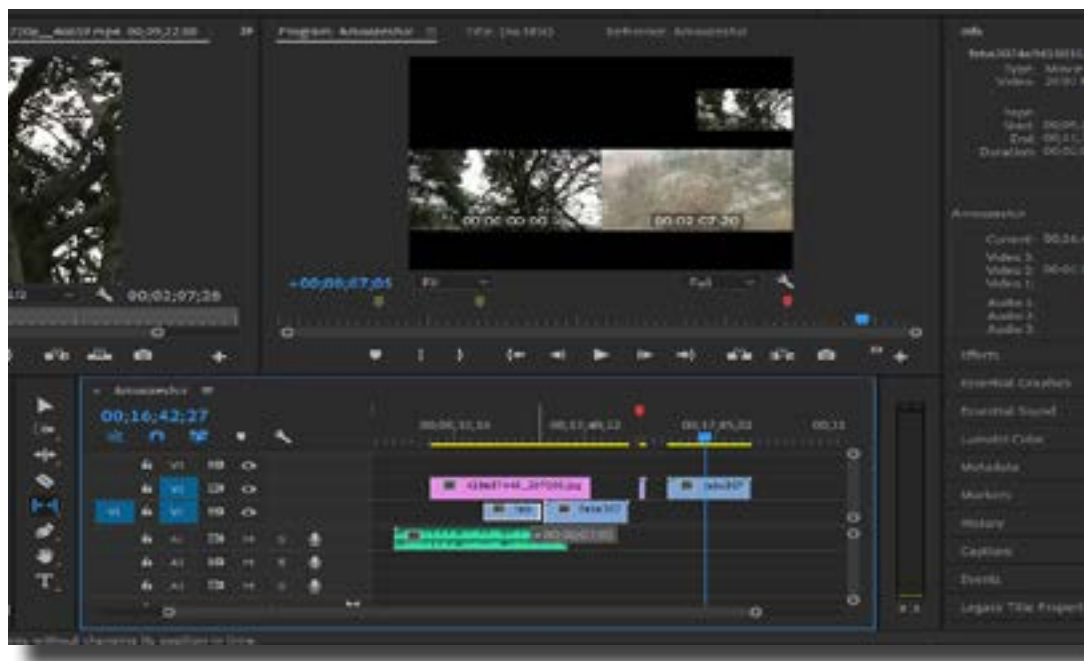


ابزار Razor Tool ابزاری است که می‌توانیم با استفاده از آن هر قسمتی که می‌خواهیم برش ایجاد کنیم مثلا اگر قسمت از فایل را لازم نداریم اگر روی ابزار Razor Tool که کلید میانبر آن هم حرف C از صفحه کلید است را بزنیم اشاره‌گر موس به حالتی در می‌آید روی هر قسمتی از فایل که یک بار کلیک کنیم آن قسمت برای ما برش می‌خورد و با کلیک بر روی ابزار Select می‌توانیم آن را از ادامه فایل جدا کنیم می‌توانیم آن را حذف کنیم یا در قسمت دیگری قرار بدهیم

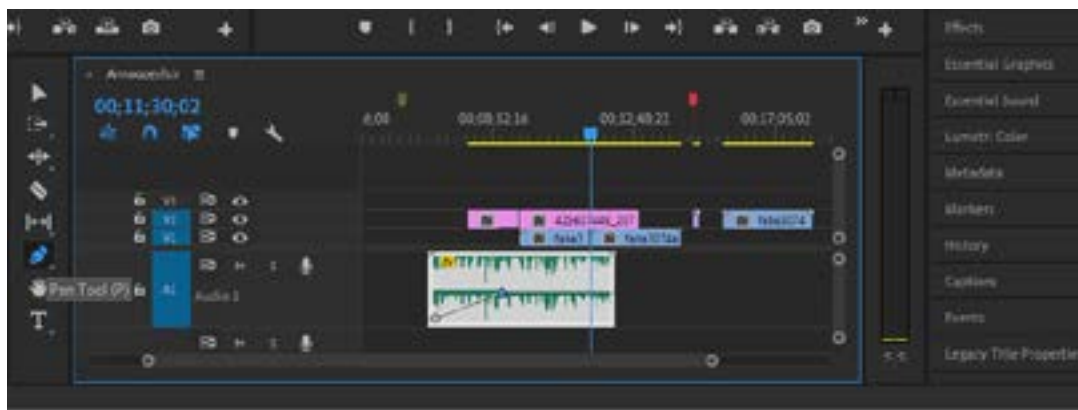




با استفاده از ابزار Slip Tool می توانیم بازه های مختلف فیلم را روی صفحه نمایش ببینیم به عنوان مثال روی ابزار Slip Tool کلیک می کنیم و اگر اشاره گر موس را در بازه های مختلف در قسمت تایم لاین جابه جا کنیم می بینیم که قسمت های مختلف و بازه های زمانی مختلفی را در صفحه نمایش مانیتور قسمت Program می توانیم ببینیم



ابزار Pen Tool یکی از ابزار های آشنای گرافیک است که کلید میانبر آن حرف P است می خواهیم بدانیم ابزار قلم در این برنامه چه کاربردی دارد اگر خواهیم در این برنامه با استفاده از این ابزار می توانیم دقیق تر روی بلندی صدا و شفافیت تصویر کار کنیم در قسمت صدا ویدئو یک خط داریم اگر روی این ابزار کلیک کنیم با استفاده از این ابزار می توانیم نقاطی را مشخص کنیم و با جابه جایی این ابزار حالت Feed را روی صدا ایجاد کنیم در صورتی که کلید Ctrl از صفحه کلید را بگیریم حالت ابزار عوض می شود و می توانیم به آن جهت بدهیم و آن را جابه جا کنیم

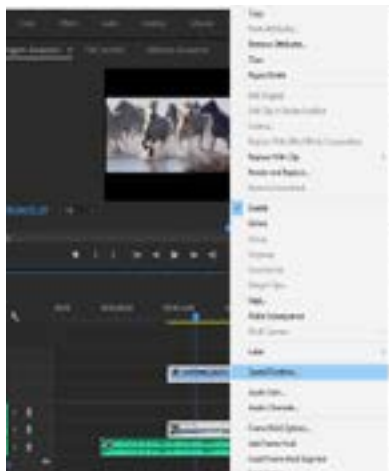


کارکرد ابزار Hand یا دست خیلی ساده است به کمک این ابزار می توانیم هر جایی از تایم لاین کلیک کنیم و کل تایم لاین را به چپ یا راست بکشیم بدون اینکه عناصر موجود روی آن جابه جا شوند و آخرین ابزار هم ابزار Type Tool است که با استفاده از این ابزار می توانیم روی صفحه نمایش متنی که مورد نظر ما هست را تایپ کنیم.



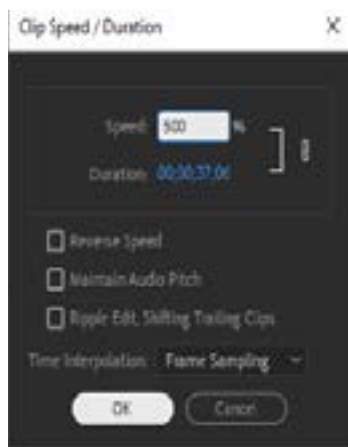
### ❖ نحوه افزایش سرعت پخش فایل های ویدئویی در برنامه پریمیر

در این آموزش می خواهیم در رابطه با افزایش سرعت فایل های ویدئویی صحبت کنیم که چطوری سرعت پخش ویدئو را افزایش دهیم ابتدا روی فایل ویدئویی که می خواهیم روی آن کار کنیم دابل کلیک می کنیم فایل ویدئویی در مانیتور بخش Source نمایش داده می شود روی فایل ویدئویی کلیک چپ موس را نگه می داریم و وارد بخش تایم لاین برنامه می کنیم حالا برای تغییر سرعت فایل ویدئویی لازم است روی فایل ویدئویی کلیک راست کرده و گزینه Speed/Duration را انتخاب کنیم

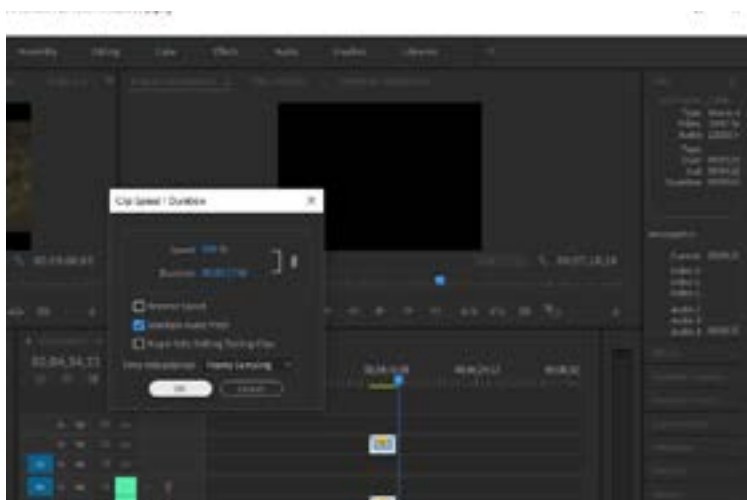


اگر خط زمان را به ابتدا برگردانیم و Play کنیم می بینیم که فیلم به طور معمولی پخش می شود و باچه سرعتی حرکت می کند باید دقت داشته باشید که در ابتدا بازه زمانی 3:05 شامل می شود

اگر روی فایل ویدئویی کلیک راست کنیم و Speed/Duration را انتخاب کنیم کادری برای ما نشان داده می شود در قسمت Speed با تغییر مقدار عددی Speed می توانیم سرعت را افزایش و یا کاهش دهیم در این قسمت چون ما می خواهیم در مورد افزایش سرعت صحبت کنیم پس لازم است مقدار عددی Speed را افزایش دهیم ما مقدار ۱۰۰ را به مقدار ۵۰۰ تغییر می دهیم با مقدار عددی ۵۰۰ بازه زمانی فیلم ما افزایش پیدا می کند بر روی دکمه OK کلیک می کنیم.



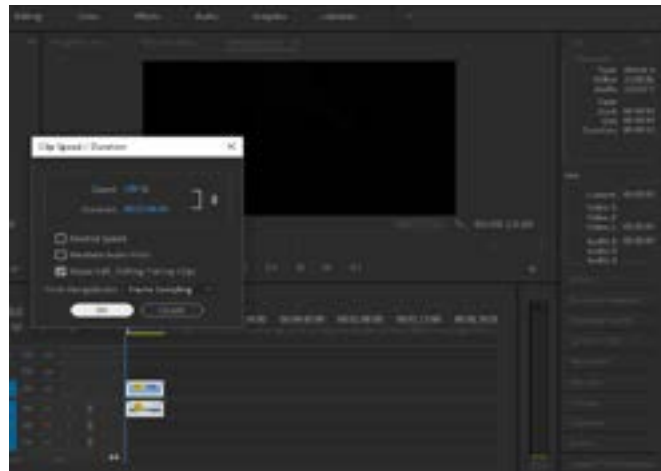
اگر خط زمان را به ابتدا برگردانیم و Play کنیم دیدیم بازه زمانی را کوتاه می کند و سرعت ویدئو بیشتر می شود اگر مجدد روی ویدئو کلیک راست کرده و Speed/Duration را انتخاب کنیم در یک کادر دو تا گزینه داریم Maintain Audio Pitch با فعال کردن تیک این گزینه سعی می شود نوع صدای اولیه ویدئو حفظ شود تیک را انتخاب می کنیم و بر روی دکمه OK کلیک می کنیم



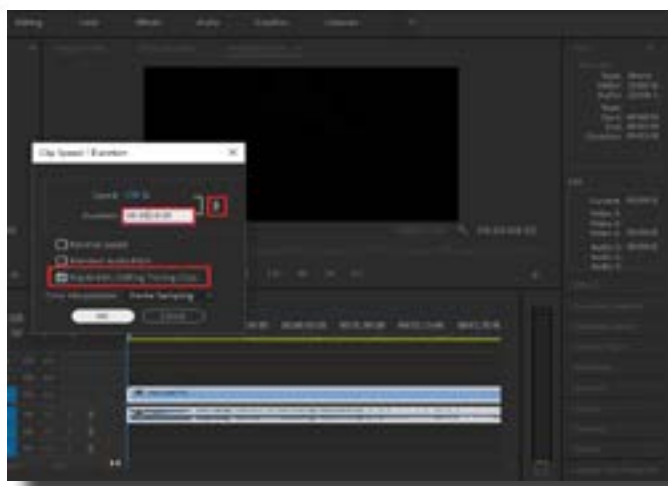
خط زمان را به ابتدا بر می گردانیم و Play را می زنیم دیدیم که نوع صدایی که در پخش صورت گرفت با نوع صدای قبلی متفاوت است این صدا موجب شد حالت اصلی صدا را برای ما حفظ کند اگر مجدد کلیک راست کنیم و Speed/Duration را انتخاب کنیم گزینه دیگری به نام Shifting Trail- Ripple Edit ing Clips داریم اگر این گزینه را فعال کنیم چه اتفاقی می افتد با فعال کردن تیک گزینه

## Ripple Edit Shifting Trailing Clips موجب می شود

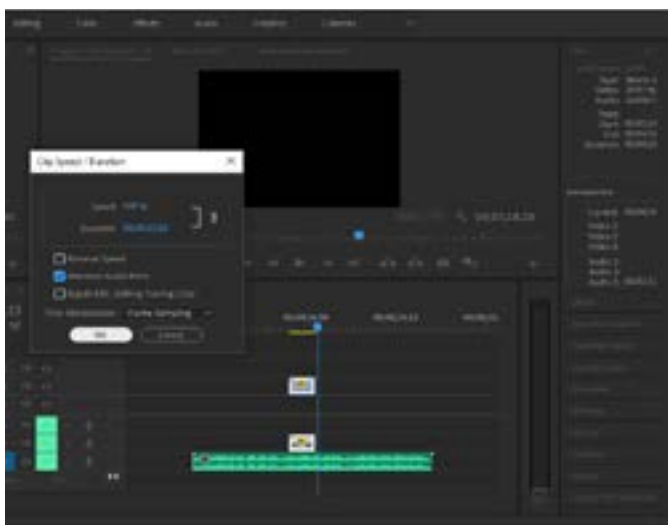
یک تغییری در صدا ایجاد شود این گزینه را فعال می کنیم و روی OK کلیک می کنیم با برگرداندن خط زمان به ابتدا و کلیک بر روی آن Play می کنیم می بینیم که یک تغییری در صدا ایجاد شد. گزینه Ripple Edit Shifting Trailing Clips را غیر فعال می کنیم و OK می کنیم



مجدد بر روی Play کلیک می کنیم تا تغییر صدا را احساس کنیم مشاهده می کنیم که اگر Ripple Edit Shifting Trailing Clips فعال کنیم یا نکنیم تغییرات آن تقریباً یک نمونه است فرق خاصی روی صدا نیست یعنی با فعال کردن یا فعال نکردن این گزینه همزمان با تغییر سرعت صوت هم سرعت می گیرد اما اگر این گزینه Maintain Audio Pitch فعال کنیم موجب می شود سرعت صوت حفظ شود به سرعتی که حالت عادی کلیپ دارد نرسد اگر بخواهیم همزمان با اینکه سرعت ویدئو افزایش پیدا می کند بخواهیم سرعت صوت را هم به همان سرعت برود گزینه Ripple Edit Shifting Trailing Clips را انتخاب می کنیم یا اینکه حتی هیچ گزینه ای را فعال نمی کنیم و اگر بخواهیم مقدار اولیه صدا شود یعنی یک ته صدا از صدای اولیه باشد آنجاکه خیلی صدا هم در این افزایش سرعت، سرعت نگیرد گزینه Maintain Audio Pitch را فعال می کنیم برای سرعت همچنین می توانیم از Duration استفاده کنیم یعنی این بار به جای اینکه سرعت را تغییر بدهیم که بازه زمانی تغییر کند بازه زمانی را تغییر می دهیم که سرعت هم با آن تغییر کند مثلاً بازه زمانی ۱۰ ثانیه ای را تایپ می کنیم که با تایپ ۱۰ ثانیه Speed هم خود به خود تغییر پیدا کرد علت اینکه با بازه زمانی سرعت تغییر می کند و با تغییر مقدار عددی سرعت زمان تغییر می کند در جلوی Duration لینک پیوندی را مشاهده می کنید که موجب می شود سرعت و صدا با هم و هماهنگ تغییر پیدا کند اگر بر روی دکمه OK کلیک کنیم



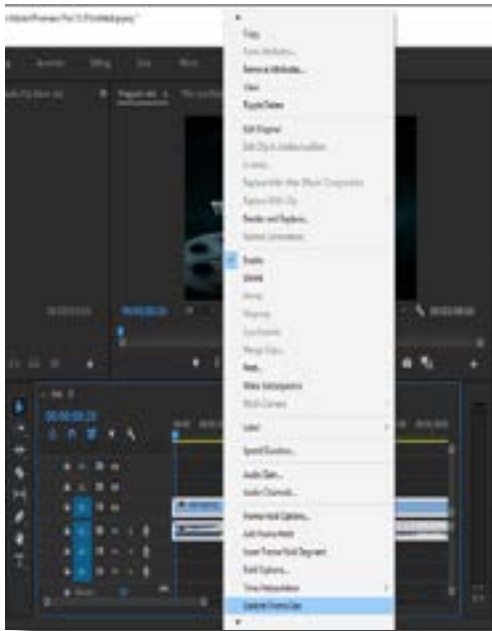
و خط زمان را به ابتدا برگردانیم و Play کنیم شاهد تغییر صدای ویدئو خواهیم بود حالا برای اینکه سرعت را به حالت اولیه خودش برگردانیم می توانیم روی فایل ویدئویی کلیک راست کرده با انتخاب Speed/ Duration مقدار عددی Speed را به ۱۰۰ تغییر بدهیم با مقدار عددی Speed به ۱۰۰ سرعت ویدئو به حالت اولیه خود بر می گردد و با کلیک بر روی OK تغییرات ما ذخیره می شود اگر مجدد خط زمان را به ابتدا برگردانیم و Play بزنیم می بینیم ویدئوی ما به حالت اولیه خودش برگشت .



❖ کاهش سرعت پخش فایل های ویدئویی در برنامه پریمیر

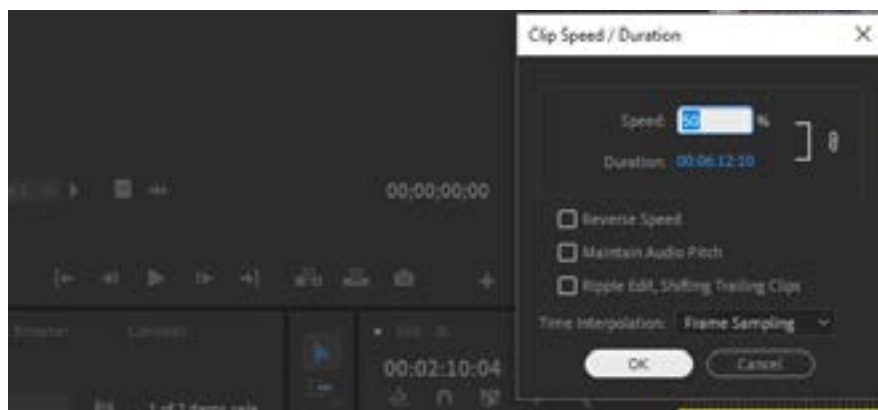
در فصل از آموزش می خواهیم در رابطه با کاهش سرعت فایل هایی ویدئویی صحبت کنیم اگر روی یکی از فایل های ویدئویی دابل کلیک کنیم که در مانیتور بخش Source برای ما نشان داده شود با قرار دادن خط زمان به ابتدا و کلیک بر روی دکمه OK حرکت فیلم را مشاهده می کنید. در اینجا می خواهیم از ابتدا تا قسمتی که تعیین کردیم را کپی می کنیم و به ابتدای خط زمان برمی گردانیم و کمی اندازه تایم لاین را بزرگ تر می کنیم تا بهتر فایل ها را مشاهده کنیم تقریباً بازه زمانی 3 دقیقه ای را شامل می شود

می خواهیم تغییر سرعت فایل را ببینیم مشاهده می کند که کل ویدئویی دیده نمی شود برای اینکه



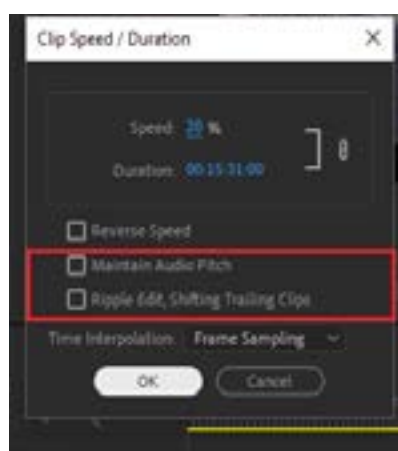
بخواهیم کل ویدئو نشان داده شود روی فایل ویدئویی کلیک راست می کنیم Scale to Frame Size را انتخاب می کنیم می بینیم در اندازه بزرگتر برای ما نشان داده شد

اگر روی Play کلیک کنیم و خط زمان را به ابتدای منتقل کنیم سرعت را در ایجاد مشاهده می کنیم می خواهیم سرعت حرکت ویدئو را کاهش دهیم روی فایل ویدئو کلیک راست کرده و Speed/Duration را انتخاب می کنیم در کادر اینجا بازه با سرعت معمولی را شامل می شود اگر سرعت ۱۰۰ را به ۵۰ تغییر بدهیم بازه زمانی به ۶:۱۲ دقیقه تغییر کرد و یا اگر ۵۰ ثانیه را به ۲۰ تغییر بدهیم می بینیم که بازه زمانی ۱۵:۳۱ دقیقه را شامل شد بر روی دکمه OK کلیک می کنیم تا تغییرات را ببینیم خط زمان را به ابتدا بر می گردانیم روی دکمه Play کلیک می کنیم می بینیم که سرعت ویدئو چقدر آهسته تر از حالت اولیه شده است و بازه زمانی که شامل می شود خیلی افزایش پیدا کرده است



مجدد بر روی فایل ویدئویی کلیک راست کرده و روی Speed/Duration کلیک می کنیم در یک کادر دو تا گزینه داریم اگر در حالت عادی تیک هیچ کدام از این گزینه ها را فعال نکنیم گزینه Ripple Edit Shifting Trailing Clips برای ما فعال می شود یعنی تغییراتی در صدا ایجاد می کند

با تغییر سرعت می بینیم یک تغییری در صدا همزمان با سرعت تغییر می کند که فعال کنیم یا نکنیم تغییرات این گزینه است اما اگر بخواهیم ته صدایی از صدای اولیه در فایل ویدئوی ما باشد باید تیک

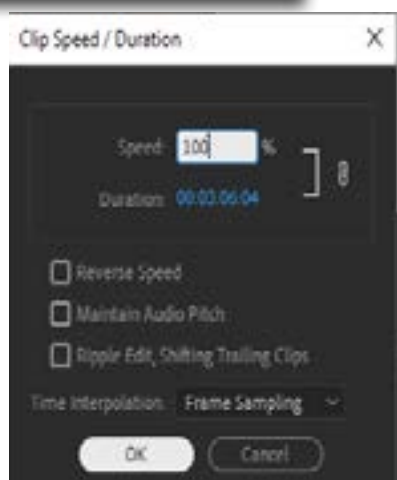


گزینه Maintain Audio Pitch را فعال کنیم با فعال کردن تیک این گزینه Maintain Audio Pitch را فعال می کنیم و روی دکمه Ok کلیک می کنیم خط زمان را به ابتدا برمی گردانیم و Play را می زنیم

تقریبا می توان گفت صدایی که روی ویدئوی ما است همان صدای اولیه ما است که صدای اولیه آن حفظ شده و با توجه به سرعت عکس العمل نشان می دهد مجدد وارد صفحه Speed/Duration می شویم علاوه بر اینکه ما خود سرعت را به صورت دستی تغییر دادیم می توانیم بگوییم که می خواهیم ویدئوی



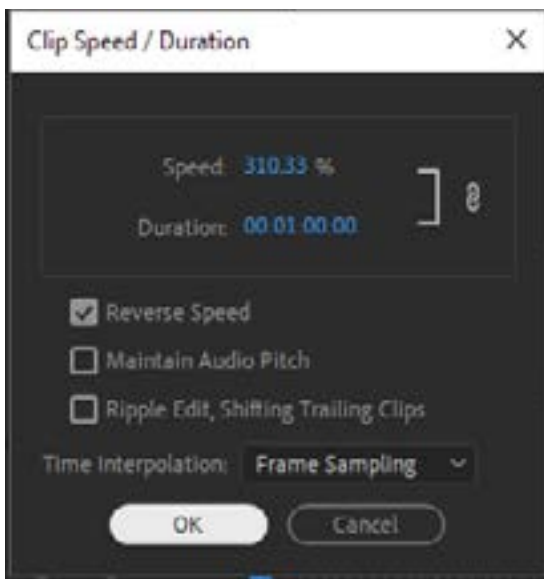
ما در بازه زمانی مثلا ۶:۱۲ دقیقه ای تمام شود این بار به آن زمان می دهیم به جای اینکه مقدار سرعت را تغییر دهیم به آن زمان ۶:۱۲ دقیقه ای دادیم و اینجا سرعت خودش درصد گرفت با کلیک بر روی Ok و برگرداندن خط زمان به ابتدا و کلیک بر روی Play شاهد تغییرکاهش سرعت هستیم



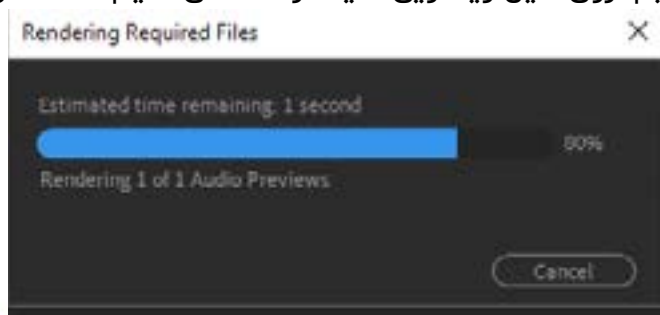
برای اینکه بخواهیم سرعت را به حالت اولیه خودش برگردانیم مجدد وارد صفحه Speed/Duration می شویم و مقدار عددی Speed را به ۱۰۰ تغییر می دهیم با تغییر Speed به مقدار عددی ۱۰۰ موجب می شود بازه زمانی این ویدئو به مقدار اولیه خودش برگردد و با کلیک بر روی Ok و برگرداندن خط زمان به ابتدا و کلیک بر روی دکمه Play می بینیم هم سرعت ویدئو و هم نوع صدای ویدئو به حالت اولیه خود برگشت.

## ❖ برعکس کردن پخش فایل ویدئویی در برنامه پریمیر

می خواهیم بدانیم چطور یک فایل ویدئویی را برعکس کنیم یعنی از انتها شروع به پخش کند و برگردد تا ابتدا برای این کار فایل ویدئویی را ابتدا انتخاب می کنیم و وارد بخش تایم لاین برنامه پریمیر می کنیم یک فایل ویدئویی را انتخاب می کنیم و در بخش تایم لاین برنامه قرار می دهیم با قرار دادن خط زمان به ابتدا و کلیک بر روی دکمه Play می خواهیم حرکت فایل از انتها به ابتدا پخش شود روی فایل ویدئویی کلیک راست کرده و گزینه Speed/Duration را انتخاب می کنیم در قسمت Speed که سرعت حرکت ویدئو را مشخص می کنیم می خواهیم در بازه زمانی ۱ دقیقه تمام شود برای اینکه سرعت بیشتر شود ۱ دقیقه را انتخاب می کنیم برای برعکس کردن فیلم ویدئویی ما لازم است تیک گزینه Reverse Speed را فقط فعال کنیم با فعال کردن تیک این گزینه ویدئو برعکس می شود



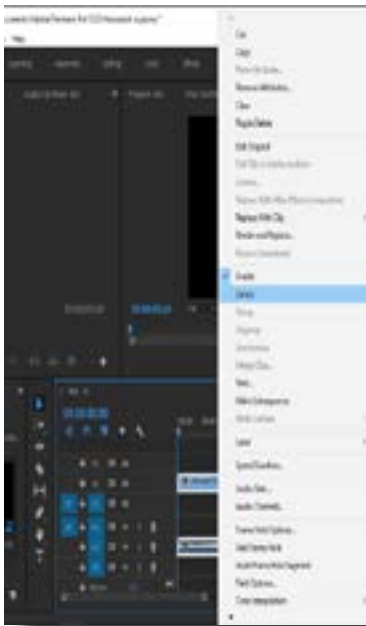
و با غیر فعال کردن آن ویدئوی ما مجدد به حالت اولیه خود بر می گردد بر روی دکمه Ok کلیک می کنیم خط زمان را به ابتدا بر می گردانیم و بر روی دکمه Play کلیک می کنیم کادر برای ما نشان داده می شود که مشخص می کند به صورت خودکار Render می گیرد که سرعت پخش ویدئو بهتر شود وقتی برای اولین بار پروژه خود را ذخیره می کنیم چون اطلاعات پروژه از بین نرود خود پریمیر هر باره زمانی مشخصی را خودش Save می کند وقتی ویدئو پخش می شود ممکن است صدای آن به خوبی پخش نشود برای همین صدا را از فایل ویدئویی جدا می کنیم روی فایل ویدئویی کلیک راست می کنیم Unlink را انتخاب می کنیم صدا را حذف می کنیم





مجدد روی Play کلیک می کنیم تا تغییرات را بهتر مشاهده کنید می توانیم یک فایل ویدئوی دیگری را هم انتخاب کنیم تا تغییرات را بهتر ببینیم روی ویدئوی که اضافه کردیم کلیک راست می کنیم و Unlink را انتخاب می کنیم که صدای آن حذف شود بعد کلیک راست کرده و Speed/Duration را انتخاب و گزینه Reverse Speed را فعال می کنیم و روی Ok کلیک می کنیم با برگرداندن خط زمان به ابتدا و کلیک بر روی Play تغییرات را مشاهده می کنیم این کار را برای کارهای متفاوتی که تمایل داریم انجام دهیم مثلا کارهای

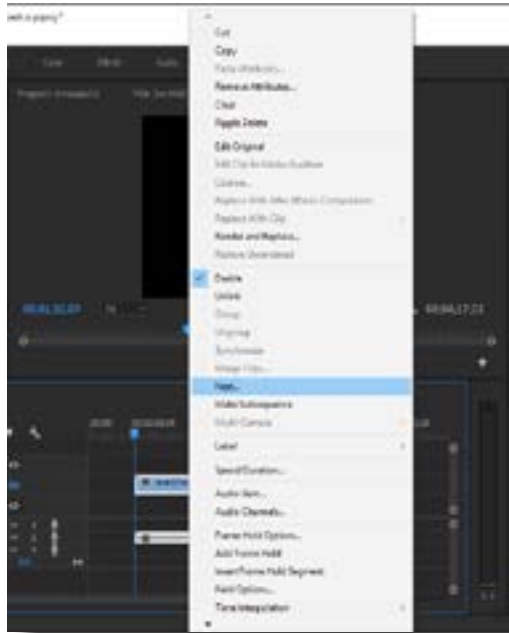
شعبده بازی ما به جای اینکه از داخل کلاه دست گل بیاوریم بیرون یک دست گل داخلش قرار می دهیم با برعکس کردن فیلم دقیقا کار شعبده بازی ایجاد کردیم و برای برگرداندن فیلم به حالت اولیه می توانیم کلیک راست کرده و Speed/Duration را انتخاب کرده و گزینه Reverse Speed را غیر فعال کنیم با غیر فعال کردن این گزینه و کلیک بر روی دکمه Ok ویدئوی ما به حالت اولیه خود بر می گردد.



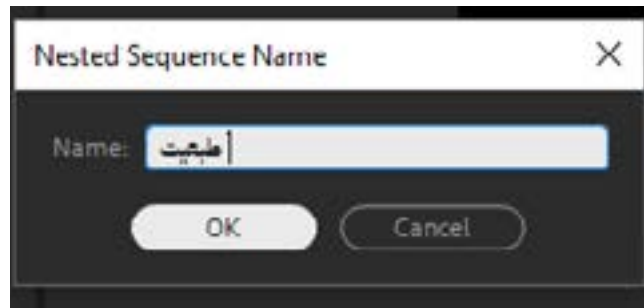
#### ❖ Merge کردن یا یکی کردن چند فایل در یک فایل در محیط برنامه پریمیر

گاهی اوقات که یک فایل ویدئویی را انتخاب می کنیم صوت آن را تغییر می دهیم و یک صوت دیگر جایگزین صدا آن ویدئو می کنیم می خواهیم طوری قرار بگیرد که همزمان با تغییر فایل اصلی صوت هم همزمان با آن جابه جا شود یعنی می خواهیم حالتی ایجاد کنیم که فایل صدا و فایل ویدئوی با همدیگر Merge شوند یک فایل ویدئویی را انتخاب می کنیم با کلیک راست کردن روی فایل ویدئوی و Unlink کردن فایل صدا و فایل ویدئویی از هم جدا می شوند روی فایل صدا کلیک کرده و Delete را می زنیم تا حذف شود الان فایل ما بدون صدا است یکی از صدا هارا که در لیست صدا قرار دارند را انتخاب می کنیم و در قسمت تایم لاین قرار می دهیم با قرار دادن لغزنده بین Zoom کردن ویدئو و کلیک بر روی ابزار Razor Tool در قسمتی که ویدئو تمام می شود صوت را هم تمام می کنیم که قسمت باقی مانده را حذف کنیم اگر فایل ویدئویی را جابه جا کنیم می بینید که فایل صوتی جابه جا نمی شود چون فایل هارا Unlink کردیم و فایل صوتی خود ویدئو را حذف کردیم و فایل صوتی جدیدی به جای آن قرار دادیم برای اینکه فایل ویدئو و فایل صوتی را با هم Merge کنیم یا به عبارتی به هم پیوند دهیم و لینک کنیم فایل ها را انتخاب می کنیم فایلی که می خواهیم به هم Merge پیدا کنند حتی برای تصاویری که می خواهیم روی فایل های ویدئویی ثابت شوند هم می توانیم این کار را انجام دهیم

کلیه فایل هایی که می خواهیم با هم Merge شوند را انتخاب می کنیم با کلیک راست کردن و انتخاب Nest کادری ظاهر می شود



که می توانیم برای آن یک نام انتخاب کنیم مثلاً طبیعت بر روی دکمه Ok کلیک می کنیم

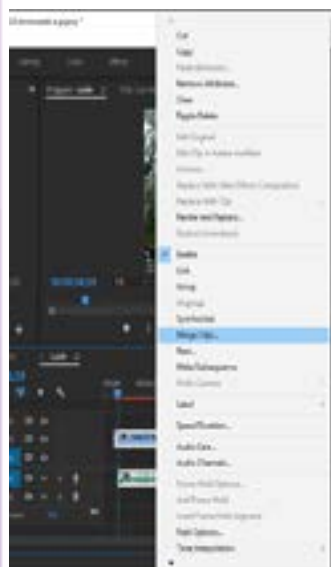


اگر فایل ویدئو را جا به جا کنیم همراه با فایل صوتی که انتخاب کردیم همزمان با هم انتخاب می شوند می توانیم به راحتی آن ها را باهم جابه جا کنیم و اگر خط زمان را به ابتدا برگردانیم



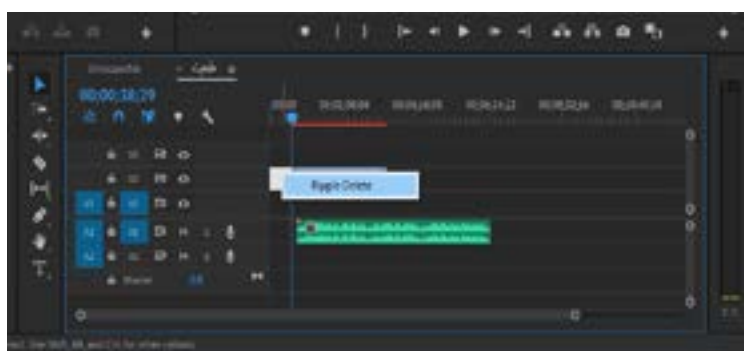
و بر روی دکمه Play کلیک کنیم می بینیم فایل صوتی که انتخاب کردیم با فایل ویدئوی ما در حال پخش هستند روش دیگری که می توانیم فایل های ویدئوی و فایل صوتی که برای آن انتخاب کردیم را با هم دیگر لینک کنیم یا به عبارتی Merge کنیم این است که فایل های مورد نظر را انتخاب می کنیم و روی یکی از فایل های انتخابی کلیک راست کرده با انتخاب گزینه Link مجدد می بینیم که فایل ویدئو و صوتی ما باهمدیگر دیگر لینک شده اند

و با جابه جایی فایل ویدئویی فایل صوتی هم همزمان با آن حرکت می کند خط زمان را به ابتدا قرار می دهیم و مجدد Play می کنیم می بینیم که در این صورت هم فایل ویدئویی و فایل صوتی با هم دیگر Merge شدند و یا به عبارتی لینک شده اند و بین فایل ویدئوی و فایل صوتی یک پیوند ایجاد شد اگر



مجدد فایل ها را از حالت لینک خارج کنیم روی یکی از فایل های انتخابی کلیک راست می کنیم و Unlink را می زنیم که فایل ویدئویی و صوتی از یکدیگر جدا شوند مجدد فایل ها را انتخاب می کنیم و بر روی یکی از فایل ها کلیک راست می کنیم اما به جای Link کردن یا Nest کردن از Merge Clips استفاده می کنیم روی Merge Clips کلیک می کنیم

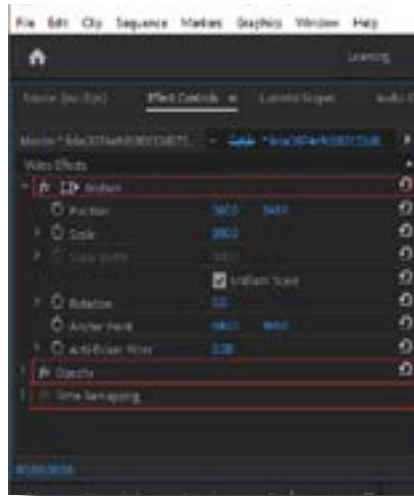
کادری برای ما نشان داده می شود با کلیک بر روی دکمه Ok اگر ویدئو را حرکت دهیم می بینیم که فایل ویدئو و فایل صوتی به هم دیگر Merge شدند و یک نسخه از فایل در پنجره Project قرار گرفت اگر مجدد خط زمان را به ابتدا برگردانیم و Play می کنیم می خواهیم فایل را به ابتدا قرار دهیم ولی فایل جابه جا نمی شود اگر به این حالت برخوردیم می توانیم در قسمت خالی کلیک راست کرده با کلیک بر روی Ripple Delete می توانیم فایل را در ابتدا خط زمان قرار دهیم و منتقل کنیم



❖ تاثیرات Effect Controls بر روی تصاویر در برنامه پریمیر

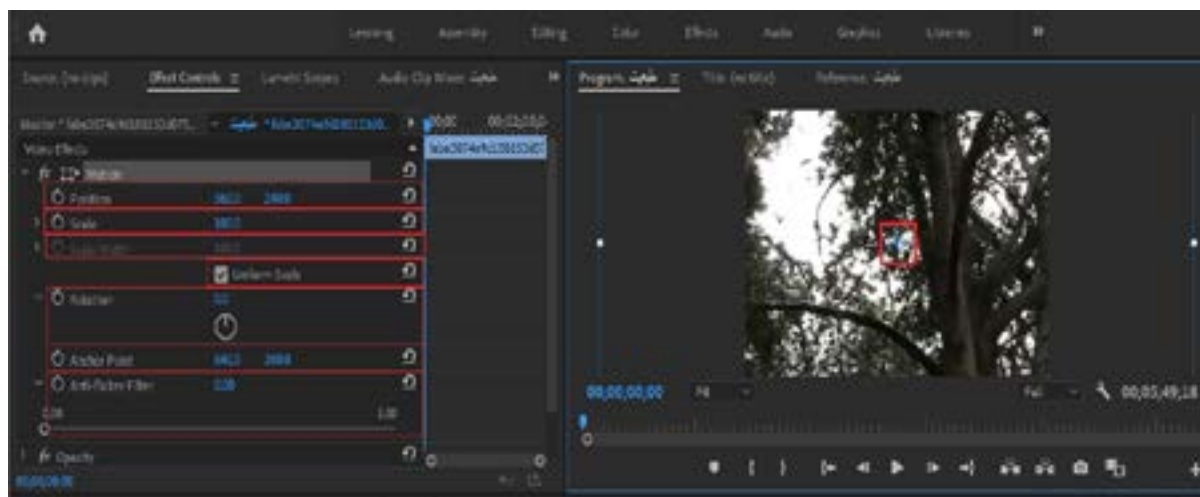
در این بخش از آموزش می خواهیم در مورد Effect Controls در رابطه با تصاویر بپردازیم برای شروع کار یک تصویر در قسمت تایم لاین برنامه قرار می دهیم با کلیک بر روی تصویر و انتخاب بخش Effect Controls تنظیمات مربوط به آن نشان داده می شود در این بخش فقط می خواهیم گزینه ها را معرفی کنیم که هر کدام چه کاربرد دارد کاربرد پیشرفته آن را بعدا خواهیم گفت

با کلیک بر روی تصویر و انتخاب بخش Effect Controls سه گزینه داریم Opacity، Motion، Time Re mapping بر روی لیست باز شوی Motion کلیک می کنیم

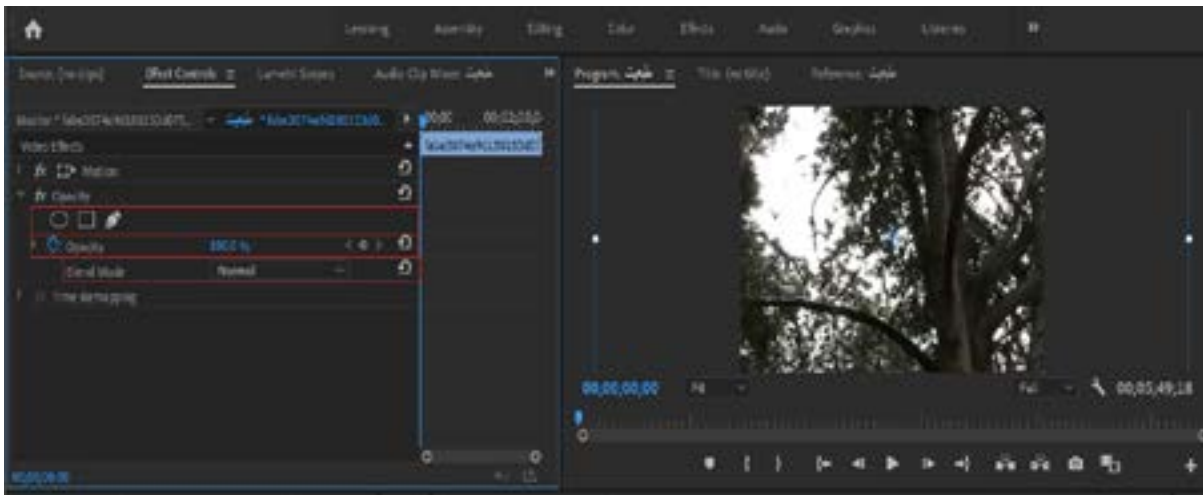


و به معرفی بخش های آن می پردازیم Position موقعیت را نشان می دهد. عکسی را که در نظر داریم انتخاب می کنیم ابتدا روی عکس که دابل کلیک کنیم باید قسمت های مختلف عکس با رنگ آبی برای ما نشان داده شود در اینجا چون تصویر Zoom است برای ما نشان داده نمی شود ابتدا روی عکس کلیک راست کرده Scale to Frame Size را انتخاب می کنیم تا تصویر در اندازه سایز کادر ما نشان داده شود می بینیم که تصویر در حال حاضر در اندازه کادر نشان داده اگر روی عکس کلیک کنیم و آن را جابه جا کنیم در قسمت Position دقت کنید بازه ها تغییر می کند تغییر مکان این تصویر همان Position است که حتی می توانیم به صورت دستی هم تایپ کنیم. قسمت بعدی Scale به معنای مقیاس است اگر اشاره گر موس را در یکی از این چند گوشه به صورت مربع نشان داده شود قرار بدهیم می بینیم که اشاره گر موس به صورت فلش دوسویی نشان داده شد با کلیک چپ کردن در این حالت و حرکت موس می بینیم اندازه تصویر کوچک و بزرگ می شود که به آن Scale گفته می شود یعنی تغییر مقیاس تصویر یا حتی می توانیم از لغزنده هم برای تغییر مقیاس تصویر استفاده کنیم همین طور که می بینید با تغییر مقیاس تصویر طول و عرض تصویر همزمان تغییر می کند می خواهیم طول را یک اندازه بدهیم و عرض را یک اندازه برای تغییر طول و عرض تصویر در اندازه دلخواه لازم است تیک گزینه Uniform Scale را برداریم با برداشتن تیک این گزینه مقدار طول و عرض را می توانیم به اندازه دلخواه بدهیم که می بینیم Scale Width برای ما فعال شد و لغزنده ای هم قرار داده شد که با تغییر اندازه لغزنده می توانیم مقدار طول و عرض تصویر را به اندازه دلخواه بدهیم یا اینکه خودمان با گرفتن اشاره گر موس در یکی از چند گوشه تصویر و تغییر آن، جابه کردن موس به تغییر اندازه پردازیم به قسمت Rotation می رویم Rotation به معنای چرخش، زاویه که اگر ابتدا روی تصویر دابل کلیک کنیم نقطه ای برای ما نشان داده می شود که مرکز تصویر را نشان می دهد اگر اشاره گر موس را در انتهای تصویر قرار دهیم

در کادر خارج از تصویر می بینیم که می توانیم تصویر را بچرخش در آوریم اگر نقطه ای که در وسط قرار داشت به پایین تصویر بیاوریم و بخواهیم تصویر را بچرخانیم تصویر براساس نقطه تغییر می کند پس هرکجا که نقطه را قرار دهیم آن نقطه به عنوان مرکز قرار گرفته می شود حتی اگر قسمت دیگری هم بگذاریم و تصویر را بچرخانیم تصویر دقیقا نسب به آن نقطه چرخش می خورد حتی می توانیم حالت تاب به دو طرف به حرکت در بیاوریم هنگامی که تصویر را به چرخش در می آوریم اگر دقت کنید قسمت Rotation هم در حال تغییر است که نشان می دهد تصویر می چرخد می توانیم بازه Rotation را به طور دستی هم تنظیم کنیم عدد اولی که در بازه مشخص شده است نشان دهنده این است که چند بار تصویر را جابه جا کردید اگر مثبت باشد نشان دهنده این است که در جهت عقربه های ساعت چرخانیم اگر برخلاف عقربه های ساعت بچرخانیم می بینیم که از بازه کم می شود تا جایی که منفی می شود یا اینکه می توانیم از حرکت لغزنده پایین آن هم استفاده کنیم مشخص کردیم که اگر نقطه مرکز تصویر را جابه جا کنیم مرکز را به ما نشان می دهد اسم این نقطه Anchor point یا نقطه پایانی است که اگر ابتدا در هر قسمت تغییر دهیم Anchor point مادر حال تغییر است با تغییر مکان Anchor point مقدار عددی آن هم تغییر می کند که می توانیم مقدار آن را به طور دستی تایپ کنیم Anti-flicker Filter به معنای ضد فیلتر سوسو زدن است که مقدار بازه ۰ تا ۱ را شامل می شود که معمولا روی آن با افزایش و کاهش مقدار آن تغییرات زیادی احساس نمی شود



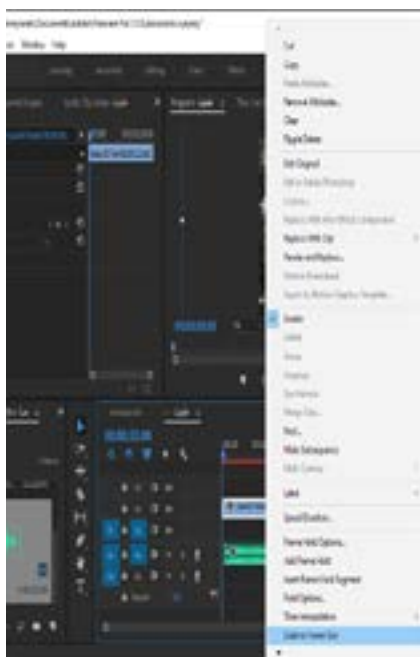
به بررسی بخش Opacity به معنای شفافیت می پردازیم اگر بخواهیم Mask روی تصویر ایجاد کنیم می توانیم مشخص کنیم که به صورت دایره ای، مربع یا اینکه خود مان اندازه ای را به صورت دستی بدهیم از این گزینه ها انتخاب می کنیم در صورتی هم که بخواهیم مقدار شفافیت تصویر مان را افزایش و یا کاهش دهیم می توانیم از قسمت Opacity استفاده کنیم که می توانیم آن مقدار را به صورت دستی تایپ کنیم یا اینکه با قرار دادن اشاره گر موس روی مقدار عددی می توانیم آن را کلیک چپ کرده و به چپ یا راست حرکت بدهیم مقدار Opacity روی تصویر اعمال می شود در قسمت Blend Mode چند گزینه برای ما فعال شده که با کلیک بر روی هر کدام می توانیم یک تغییری را مشاهده کنیم



البته در این قسمت تغییرات روی تصویر به صورتی نیست در آموزش های بعدی که بخواهیم کاربرد آن را درک کنیم کاملاً توضیح می دهیم در قست Speed هم کاربرد آن را زمانی می توانیم درک کنیم که بخواهیم از تصویرمان یک انیمیشن ایجاد کنیم با استفاده از Effect Controls می توانیم برای تصاویرمان که در قسمت های مختلف پخش شوند یک انیمیشن ایجاد کنیم در حال حاضر با ابزار های بخش Effect Controls آشنا شدید و کاربرد هر کدام را فهمیدیم در آموزش های بعدی یک انیمیشن هم از یک تصویر ایجاد می کنیم.

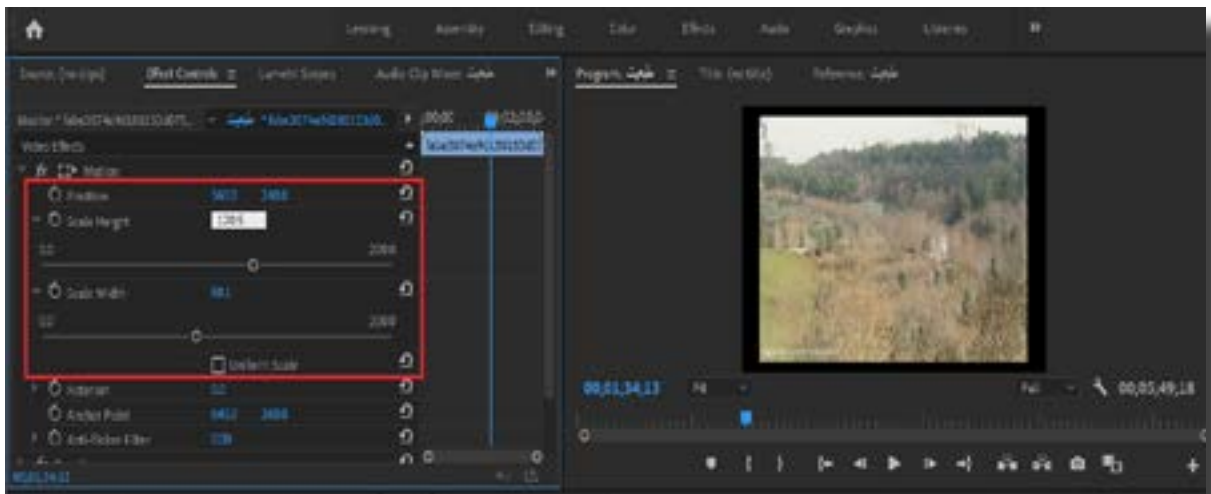
## ❖ تاثیرات بخش Effect Controls بر روی فایل های ویدئویی در برنامه پریمیر

در این بخش از آموزش می خواهیم در رابطه با تنظیمات بخش Effect Controls برای فایل های ویدئویی صحبت کنیم اگر ابتدا یک فایل ویدئویی انتخاب کنیم و وارد تایم لاین برنامه کنیم و یکبار کلیک کنیم می بینیم تنظیمات مربوط به ویدئو در بخش Effect Controls برای ما نشان داده شد در قسمت Motion با کلیک بر روی لیست باز شو Position را مشاهده می کنیم یعنی تعیین موقعیت اگر روی ویدئو دابل کلیک کنیم کادر ویدئو نشان داده می شود اگر نشان داده نشد و اندازه ویدئو بزرگتر از این تصویر مانیتور بخش Program بود می توانیم روی فایل ویدئویی کلیک راست کرده و Scale to Frame Size را انتخاب کنیم



با انتخاب این گزینه موجب می شود تصویر ویدئوی ما در اندازه کادر برای ما نشان داده شود از آنجایی که Position به معنی تغییر موقعیت است اگر اشاره گر موس را در داخل فایل ویدئویی قرار بدهیم و کلیک چپ موس را نگه داریم و آن را بکشیم در قسمت های مختلف صفحه می بینیم مقدار Position در حال تغییر است و تغییر مکان ویدئو در کادر را Position می گویند حتی می توانیم این مقدار را به صورت دستی هم تایپ کنیم Scale به معنی مقیاس است که بزرگ نمایی و کوچک نمایی ویدئوی ما را در مانیتور نشان می دهد که اگر ما اشاره گر موس را در یکی از چند گوشه ای که کادر ویدئوی ما را نشان می دهد نگه داریم می بینیم اشاره گر موس به صورت فلش دوسوی است که می توانیم مقدار مقیاس را تغییر دهیم یا اینکه به صورت تایپ کنیم یا با حرکت لغزنده کم یا زیاد کنیم دقت کنیم که تغییر مقیاس فقط روی فایل ویدئویی انجام می شود و به کادر مربوط نمی شود اگر بخواهیم اندازه کادر را بزرگ یا کوچک کنیم از پایین قسمت Program امکان پذیر است که همزمان تصویر و اندازه کادر کوچک و بزرگ می شود اما اینکه بخواهیم فقط تصویر را تغییر بدهیم می توانیم از عملکرد Scale استفاده کنیم اگر بخواهیم مقدار طول و عرض دلخواهی را به این ویدئو بدهیم

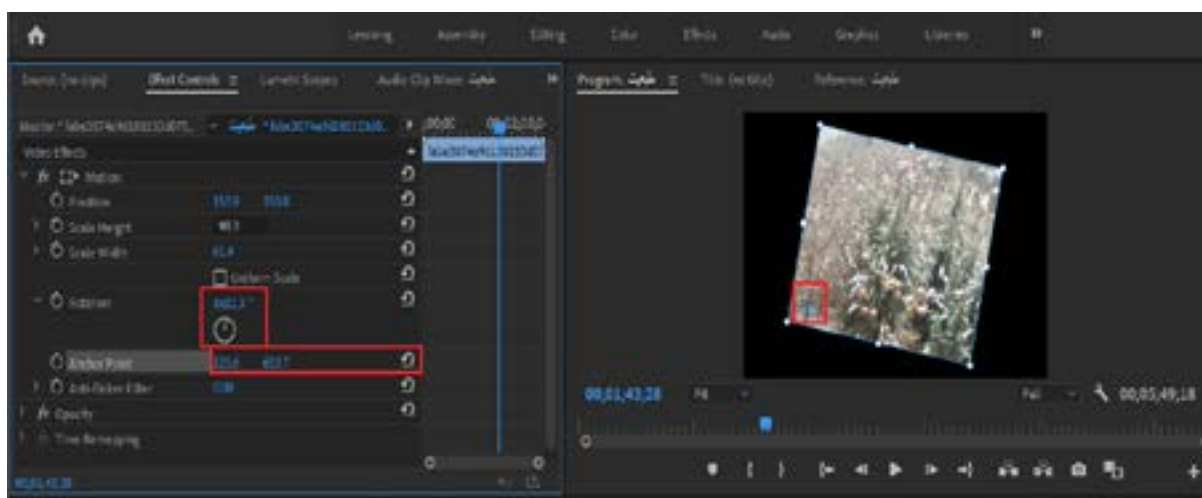
باید تیک گزینه Uniform Scale را غیر فعال کنیم با غیر فعال کردن تیک این گزینه به ما این امکان را می دهد که طول و عرض را به اندازه دلخواه خود تغییر بدهیم یا اینکه می توانیم با حرکت لغزنده مقدار طول را و اندازه Scale Width مقدار عرض تصویر را به اندازه دلخواه تغییر بدهیم و یا اینکه بتوانیم روی هر کدام دابل کلیک کنیم اندازه ای که برای ما مشخص است و اندازه دلخواه خود را تایپ کنیم



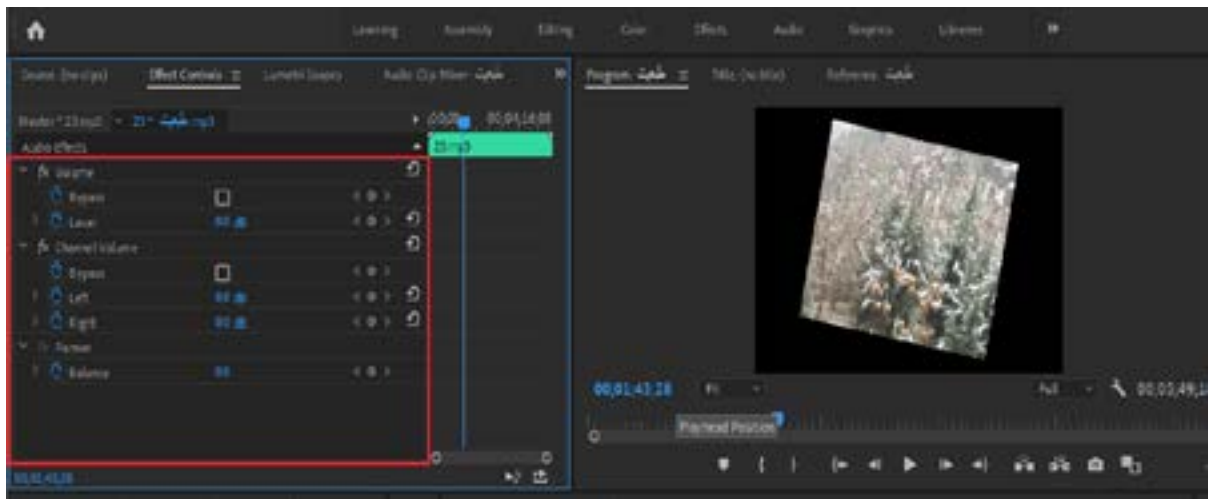
در قسمت Rotation برمی گردد به چرخش ویدئو اگر بخواهیم ویدئو را چرخش دهیم از قسمت Rotation با کلیک بر روی مقدار عددی می توانیم مقدار درجه را تایپ کنیم یا اینکه با حرکت خطی که در داخل دایره قرار دارد زاویه بدهیم و یا حتی می توانیم روی تصویر ی که دابل کلیک کنیم و اشاره گر موس را خارج از کادر که قرار دهیم می بینیم که اشاره گر موس به چه صورتی نشان داده می شود می توانیم با حرکت موس به راحتی به چرخش این ویدئو پردازیم دقت کنید متنی که برای ویدئو تایپ شده منفی است عدد اول آن یعنی تعداد دفعاتی که بر خلاف جهت عقربه های ساعت چرخانده شده است و اعداد دیگر نشان دهنده زاویه ای است که ویدئو در آن حالت قرار دارد اگر تصویر را در جهت عقربه های ساعت بچرخانیم می بینیم که عدد ما مثبت شده است در قسمت Anchor Point نقطه ای که در وسط تصاویر و یا وسط ویدئو قرار دارد به آن Anchor Point می گویند که مشخص می کند مرکز تصویر را که می خواهیم کجا به عنوان مرکز قرار گرفته شود که معمولاً در وسط ولی می توانیم نقطه را بگذاریم در یکی از گوشه ها و حالا اگر تصویر را بچرخانیم می بینیم براساس قسمتی که ما Anchor Point را قرار دادیم قرار گرفته یا اگر مثلاً در گوشه دیگری قرار دهیم می بینیم که آن قسمت به عنوان مرکز قرار گرفت با تغییر مکان Anchor Point مقدار عددی آن هم تغییر می کند



در قسمت Opacity در صورتی که بخواهیم Mask ویدئو را اعمال کنیم به صورت دایره ای، مربع یا اینکه به صورتی باشد که بخواهیم به صورت دستی ایجاد کنیم با استفاده از این سه ابزار است اگر بخواهیم مقدار شفافیت پخش ویدئوی را تغییر دهیم از قسمت Opacity استفاده می کنیم که مقدار عددی آن را می توانیم افزایش و یا کاهش دهیم در قسمت Blend Mode چند نمونه برای ما قرار داده شده که می توانیم هر کدام از این ها را انتخاب کنیم

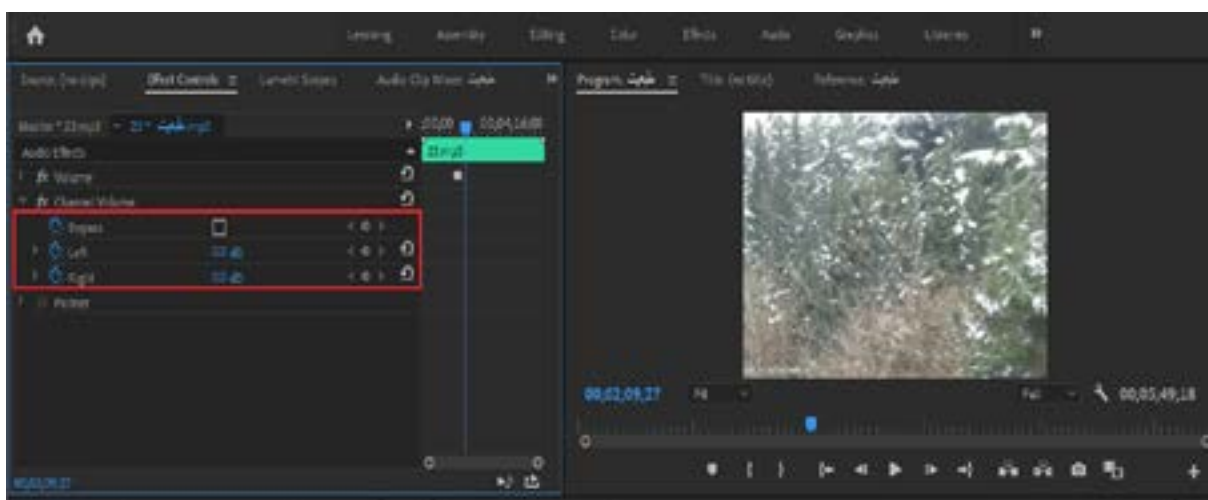


در قسمت Time Remapping به معنای تجدید نظر مربوط به سرعت می شود که برای زمانی کاربرد دارد که بخواهیم چیزی شبیه انیمیشن ایجاد کنیم با استفاده از فایل ویدئوی، در غیر این صورت کاربردی ندارد در قسمت Volume تغییراتی در رابطه با صدا است همان طور که از عنوان آن Audio Effects مشخص است در رابطه با صدا است در قسمت Bypass به معنای میانبر هست که در حال حاضر چیزی برای توضیح بیشتر ندارد در قسمت Channel Volume هم تنظیماتی مربوط به صدای بلندگو در چپ و راست است برای کاربرد های مختلف تنظیم می کنند در قسمت Balance می توانیم تغییراتی در رابطه با Balance ایجاد کنیم مقدار Balance صدارا افزایش و یا کاهش می دهیم که هر کدام از این ها را توضیح دادیم تا آشنا شوید که هر کدام چه کاربردی دارند در آموزش های بعدی می توانیم با آن ها یک انیمیشن خاصی ایجاد کنیم.

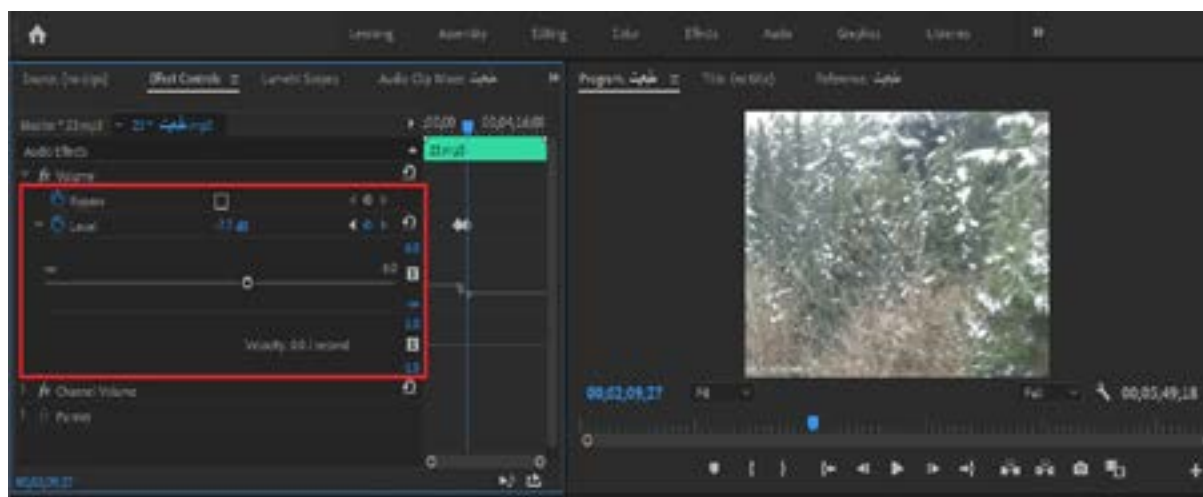


### ❖ تاثیرات بخش Effect Controls بر روی فایل های صوتی در برنامه پریمیر

می خواهیم بدانیم تاثیرات Effect Controls بر روی صدا به چه شکل است اگر از قسمت صدا یک صدا انتخاب کنیم با کلیک بر روی صدا تنظیمات آن بر روی سر برگ Effect Controls برای ما نشان داده می شود که شامل تغییراتی در رابطه با صدا است Volume، Channel و Panner با کلیک بر روی لیست بازشوی Volume، Bypass به معنای میانبر اگر بخواهیم یک میانبر ایجاد کنیم تیک گزینه آن را فعال می کنیم می بینید که در قسمت سمت راست ایجاد می شود Level به معنای سطح است برای اینکه بخواهیم برای آن یک سطحی تعریف کنیم می توانیم مقدار آن را افزایش یا کاهش دهیم که معمولا این تنظیمات برای ایجاد صدای خاص روی انیمیشن ها ایجاد می شود که در قسمت لغزنده آن می توانیم از منفی بی نهایت تنظیم کنیم تا مقدار ۶ همین طور که می بینید مقدار آن در کادر در سمت راست تنظیم می شود

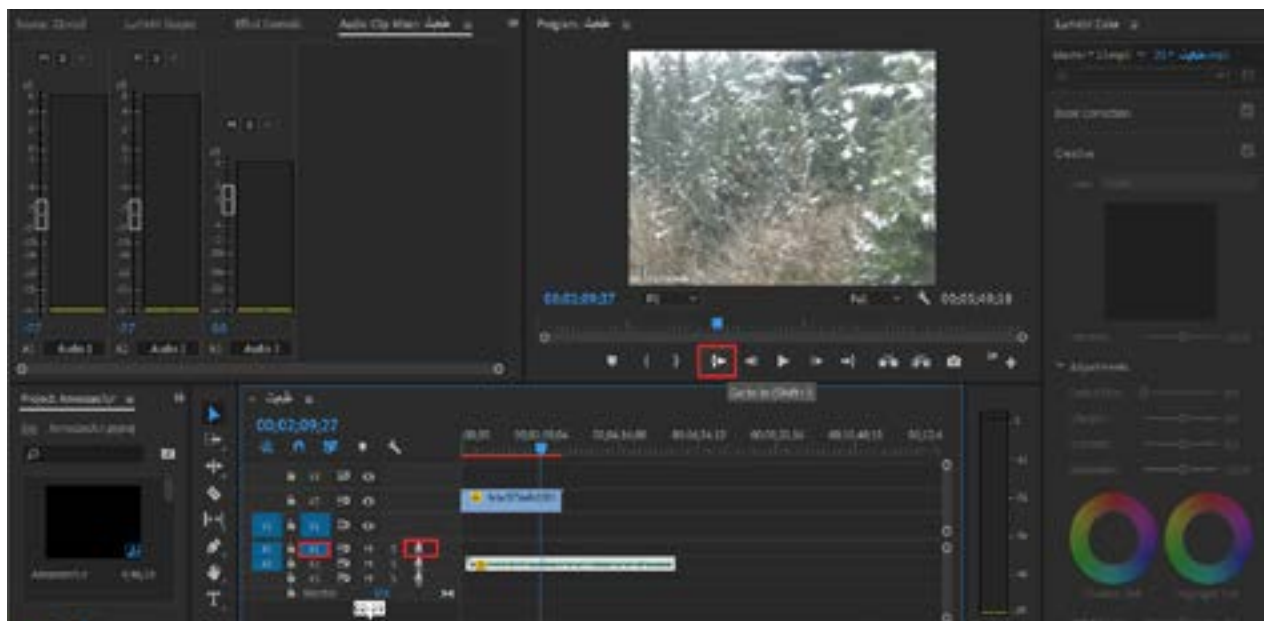


با کلیک بر روی لیست بازشوی Volume Channel چند گزینه برای ما نشان داده می شود که با استفاده از این ها می توانیم مقدار صدای بلندگوی چپ و بلندگوی راست را برای موسیقی تنظیم کنیم که می توانیم این مقدار را به صورت دستی تایپ کنیم و مقدار آن را افزایش و یا کاهش دهیم در هر مرحله از تغییرات برای بازگرداندن تغییرات آن به حالت اولیه می توانیم برروی Reset Effect کلیک کنیم .

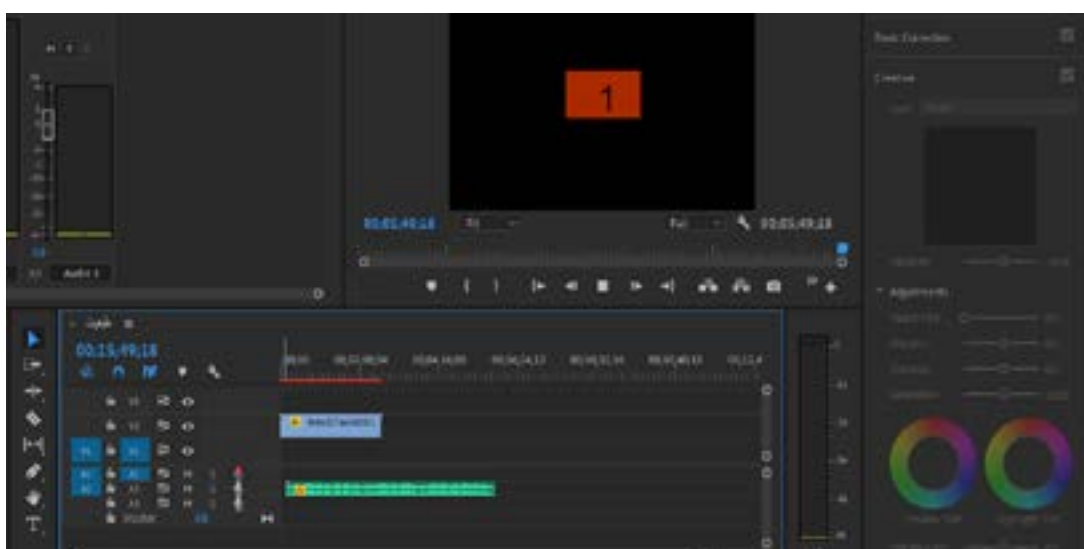


#### ❖ آموزش ضبط صدا و میکس و مونتاژ آن در برنامه پریمیر

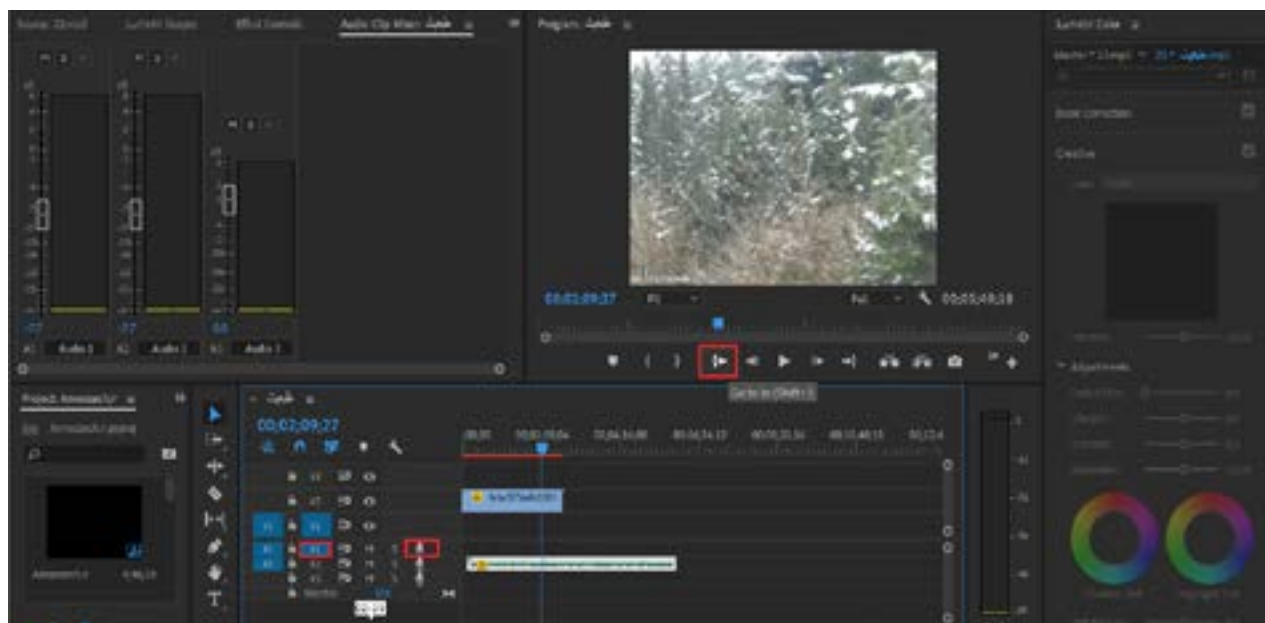
یکی از قابلیت های پریمیر ضبط صدا و میکس و مونتاژ آن است در قسمت Audio Clip Mixer ما می توانیم تغییراتی روی صدا قرار دهیم کیفیت صدا را ببریم بالا و پایین یا حتی تغییری که تمایل داریم باید Key frames را برای آن ایجاد کنیم Key frames یعنی اینکه بتوانیم تغییرات یک صدا را میزان کیفیت و Bass آن صدا را با توجه به سلیقه خودمان کاهش یا افزایش دهیم می خواهیم یک صوت ایجاد کنیم و روی آن صحبت کنیم این صوتی که مورد نظر ما است را در یکی از قسمت های تایم لاین قرار می دهیم صدایی که می خواهیم ضبط کنیم باید در نظر بگیریم در قسمتی غیر از قسمتی که صدا را قرار دادیم باشد در قسمت A1 و A3 با کلیک برروی دکمه Voice-Over record می بینیم رکود برای ما شروع می شود فقط قبل آن لازم است این لغزنده خط زمان را به ابتدا برگردانیم با استفاده از Go to In به ابتدا برمی گردانیم



با کلیک بر روی A1 Voice-Over record ضبط را شروع می کنیم می بینیم که بعد از گذشت بازه ۳ ثانیه ای ضبط شروع شد و همچنان با شروع ضبط صوت هم شروع به پخش کرد مجدد به ابتدا بر می گردیم و صوتی که ضبط شد را حذف کردیم و با کلیک مجدد بر روی Voice-Over record ضبط را شروع می کنیم بعد از تکمیل ضبط بر روی علامت مربع کلیک کردیم تا اینکه ضبط ما تکمیل شود برای پایان ضبط، ضبطی که صورت گرفته اگر اندازه صفحه را بزرگتر کوچکتر کنیم تا همه ی صفحه را ببینیم می بینیم که با بازه زمانی ضبط ما انجام شد در بقیه قسمت ها صوت ما اضافه است می توانیم ابتدا صوت را حذف کنیم یا اینکه اگر خواستیم صدا را در قسمت دیگر صوت قرار دهیم و می توانیم خیلی راحت جابه جا کنیم خط زمان را به ابتدا بر می گردانیم و پخش را انجام می دهیم

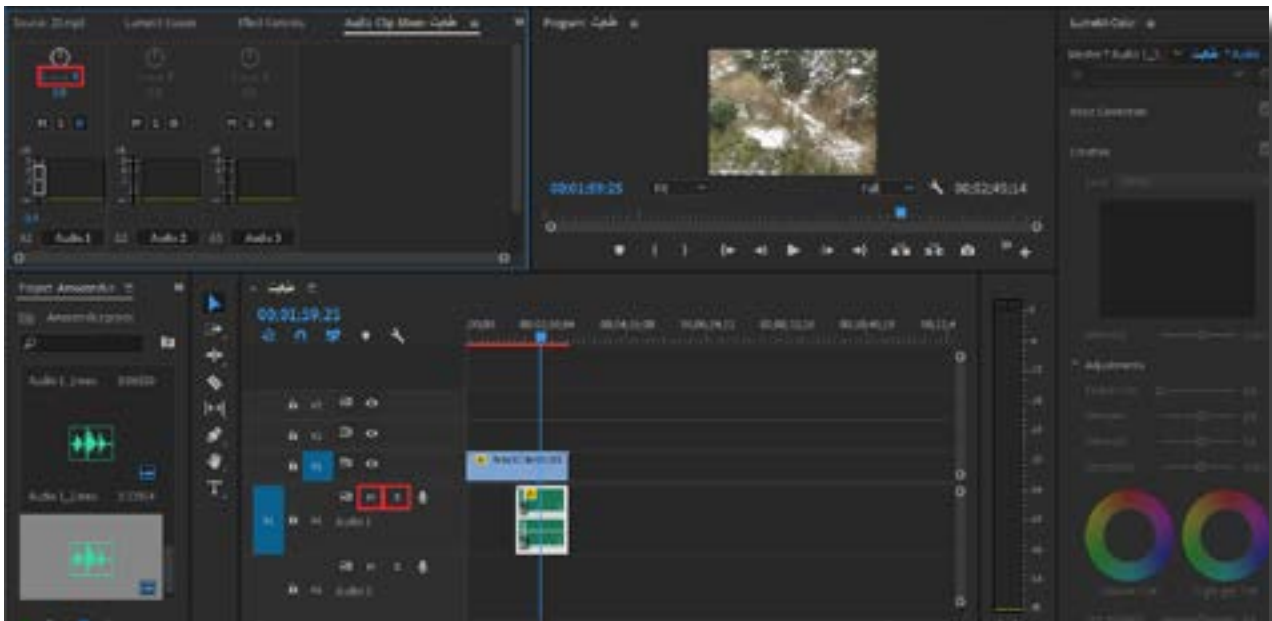


اگر اندازه تایم لاین را بزرگتر کنیم Histogram ها نشان داده می شود مشخص می کند که در کدام قسمت ها صحبت کردیم و در قسمتی که Histogram موجود نیست در آن قسمت صحبتی صورت نگرفته است در صورتی که بخواهیم بخشی از صوت را حذف کنیم می توانیم صدایی که ضبط کردیم را قفل کنیم که روی آن تغییری صورت نگیرد و هر قسمت از ویدئو را که می خواهیم برش بزنیم با استفاده از ابزار Razor Tool می توانیم آن قسمت را مشخص کنیم و برش بزنیم مثلا می خواهیم تیکه آخری از بازه ای که مشخص کردیم باشد و قسمت اولیه آن را حذف کنیم البته در ابتدای آن صحبتی صورت نگرفته و بخش هم از ابتدا حذف می کنیم وبقیه ضبط را به ابتدا برمی گردانیم و مجدد Play می کنیم و گوش می دهیم حالا می خواهیم در قسمت هایی که صحبت کردیم صدای کیفیت آهنگ را پایین بیاوریم تا صدای ما بهتر شنیده شود برای اینکه تغییراتی که اعمال می کنیم بر روی صوت هم اعمال شود با پخش مجدد آن تغییراتی که روی صوت اعمال کردیم دیده شود باید Key frames را فعال کنیم در Aduio1 می خواهیم این Key frames ها اعمال شود A1 را فعال می کنیم و خط زمان را به ابتدا بر می گردانیم و صوت را پخش می کنیم فقط باید دقت داشته باشیم به Histogram که وقتی نزدیک صدای خود می رسیم مقدار Volume را پایین بیاوریم دیدیم که به چه صورت بین صدا و صوت یک هماهنگی ایجاد کردیم و یک میکس خیلی کوچکی صورت گرفت



ابزار های M به معنای Mute و ابزار های S به معنی Solo Track که در آموزش های قبلی در رابطه با آن صحبت کردیم و کاربرد آن را می دانیم در صورتی که در حین ضبط بخواهیم بین بلند گوها مثلا ابتدا صدا از بلند گوی چپ یا راست شنیده شود این تغییرات را بخواهیم اعمال کنیم

این تغییرات از قسمت R و L صورت می گیرد که می توانیم این تغییرات را روی A1 انجام دهیم که با کلیک بر روی R از بلند گوی راست با کلیک بر روی L از بلند گوی چپ و یا اینکه می توانیم با حرکت لغزنده صدا را در جهتی که خودمان تمایل داریم منتقل کنیم یا اینکه به صورت دستی بازه ای که مورد نظر است را تایپ کنیم.



#### ❖ تنظیمات بخش Color بر روی فایل ها در برنامه پریمیر

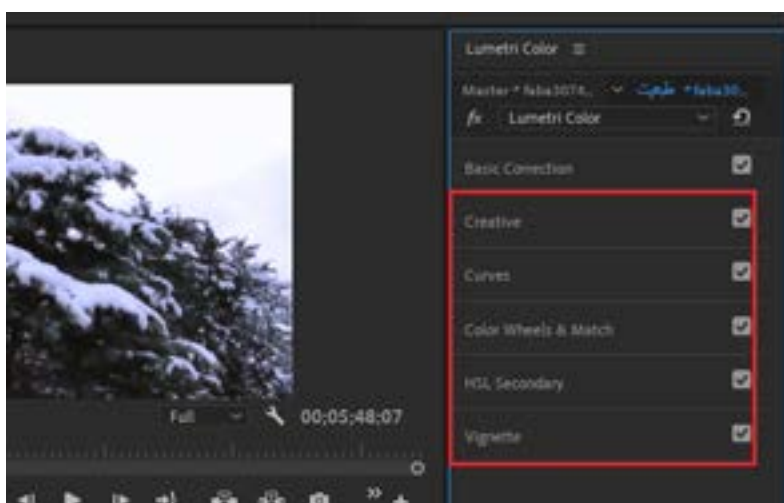
در این آموزش می خواهیم در رابطه با Color و تنظیمات بخش Color صحبت کنیم وقتی روی Color کلیک می کنیم منویی در سمت راست پنل برای ما نشان داده می شود بخش Color برای فایل های ویدئویی و تصاویر کاربرد دارد یک فایل ویدئویی انتخاب می کنیم و در تایم لاین برنامه قرار می دهیم فرقی نمی کند لغزنده در هر قسمت از فایل که قرار داشته باشد می توانیم تغییرات را اعمال کنیم این تغییرات فقط روی تصویر ویدئو اعمال می شود فا فعال کردن تیک گزینه Basic Correction به معنای تصحیح پایه تنظیمات بخش آن برای ما فعال می شود که می توانیم تنظیمات مربوط به فایل را انجام دهیم در قسمت input LUT می توانیم یک گزینه ای را برای ویرایش در نوع نمایش فایل اعمال کنیم که مانند افکت ها هست که چطور تنظیم کنیم که با انتخاب None هیچ افکتی بر آن اعمال نمی شود با انتخاب Custom اگر نمونه خاصی داشته باشیم می توانیم از داخل سیستم انتخاب کنیم و با کلیک بر روی Browse مجدد می توانیم لود هایی که در سیستممان وجود دارد را انتخاب کنیم در قسمت WB Selector می توانیم یک رنگ خاصی را انتخاب کرده و روی تصویرمان اعمال کنیم

یا اینکه با استفاده از لغزنده ها تغییر در نوع رنگ تصویر ویدئومان اعمال می کنیم در قسمت Exposure می توانیم شفافیت تصویر را بیشتر کنیم مقدار نوری که به تصویر می دهیم بیشتر است در قسمت Contrast به معنای تضاد می توانیم رنگ خاصی اعمال کنیم در قسمت Highlights به همین صورت در قسمت Shadows تیرگی به تصویر می دهیم



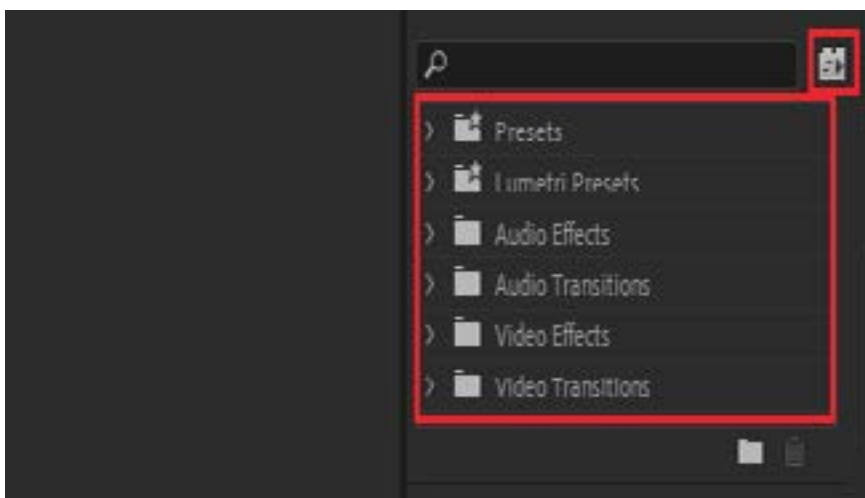
در قسمت Whites هم به همین صورت و Blacks در همه ی این مراحل جهت اعمال تغییرات روی Auto و جهت برگرداندن تغییرات به حالت اولیه روی Reset کلیک می کنیم در قسمت Saturation به معنای اشباح می توانیم رنگ خاصی اعمال کنیم

در انتها هم چند مورد گزینه های دیگری است اگر لیست رابندیم مجدد روی هر کدام از آن ها که کلیک کنیم تغییرات دیگری می توانیم اعمال کنیم مثل قسمت Creative، Curves، منحنی ها، Wheels، چرخ ها، HSL Secondary، Vignette در هر قسمت تنظیمات خاص خودش را دارد بخش Basic Correction را که رفتیم در زیر منوی Creative در قسمت Look هم می توانیم نوعی افکت برای تصویر مان انتخاب کنیم در قسمت Intensity هم ویرایشاتی است می بینید که هر کدام از زیر منو های آن را تغییر دهیم یک تغییراتی بر روی تصویر اعمال می شود که معمولا سلیقه ای است و هر طور که دوست داشته باشید می توانید تنظیم کنید که اگر آن را اعمال کنیم و Play می بینید که ویدئوی ما تمام تغییراتی که روی آن انجام دادیم به همان صورت قرار گرفت بخش بعدی هم به همین صورت است باید هر کدام را تست کنیم تا ببینیم که کار هر قسمت چه چیزی است و چه کاربردی دارد.



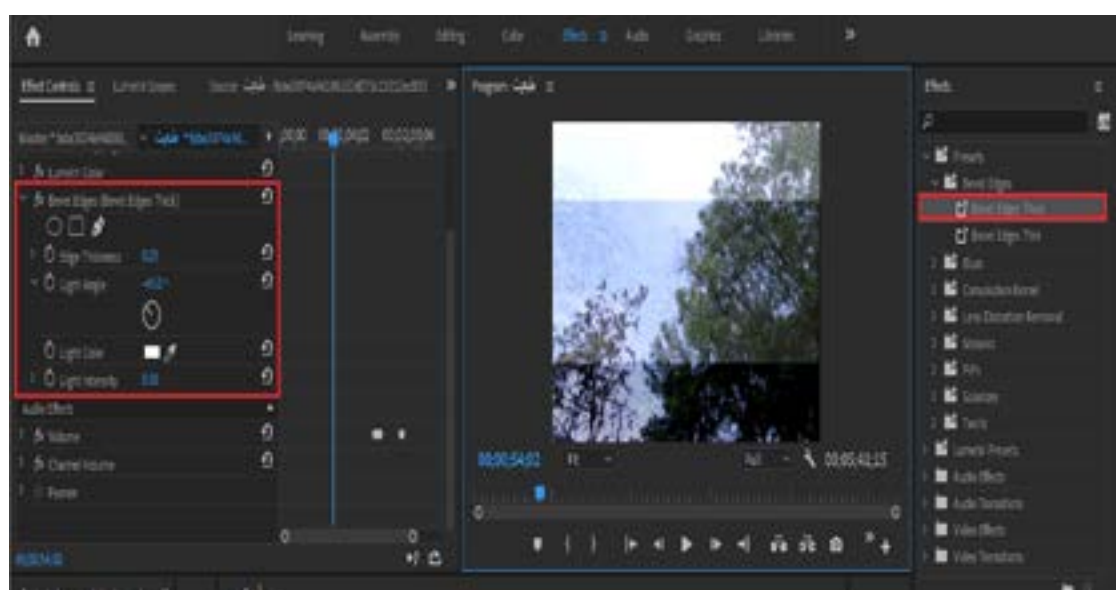
## ❖ تنظیمات بخش Effect ها بر روی فایل ها در برنامه پریمیر

در این بخش از آموزش می خواهیم در رابطه با افکت ها صحبت کنیم اینکه افکت ها چه کاربردی دارند به هر عنصر صوتی یا تصویری که برای ایجاد تصویر مشخصی به یک فایل افزوده می شود و جلوه خاصی به آن می دهد را Effect می گویند با کلیک بر روی سربرگ Effect ، در سمت راست پنل چند پوشه برای ما نشان داده می شود Lumetri Presets ، Audio Effects ، Audio Transitions ، Video Effects و Video Transitions اول باید بگوییم تفاوت Transitions و Effects در چه چیزی است که برای تصاویر و صوت ها و ویدئوهای ما است افکت جلوه هایی است که در کل تصویر اعمال می شود یعنی اگر آن را درگ کنیم روی تصویر و فایل های ویدئوی اعمال کنیم در کل آن ویدئو تغییر می شود مثلا اگر بازه ویدئو ۲ دقیقه باشد در کل ۲ دقیقه اعمال می شود اما Transitions به این صورت نیست در قسمت های برش فقط اعمال می شود مثلا اگر یک ویدئو داشتیم Transitions به آن اعمال نمی شود اما اگر ویدئو را برش بزنیم با استفاده از ابزار Razor Tool در قسمت های مختلف برش برش ایجاد کنیم برای اعمال Transitions وقتی که Transitions را درگ می کنیم و اگر بخواهیم روی تصویر یا صوت یا ویدئو اعمال کنیم دقیقا در قسمت برش اعمال می شود و در کل ویدئو یا صوت اعمال نمی شود یک ویدئو قرار دادیم چون روی ویدئو چند برش ایجاد کردیم کلیک Ctrl+Z را می زنیم که تغییراتی که اعمال کردیم به حالت اولیه خود برگردد در قسمت Presets روی لیست باز شو کلیک می کنیم و تمام پوشه هایی که داخل آن است برای ما نشان داده می شود اگر بخواهیم همه آن ها برای ما به یک دفعه باز شوند در قسمت کنار کادر، Accelerated Effect را انتخاب می کنیم تا همه پوشه ها برای ما باز شوند و اگر روی Effect کلیک کنیم علاوه بر اینکه پوشه ها باز می شوند فایل های داخلی پوشه هم برای ما نشان داده می شوند



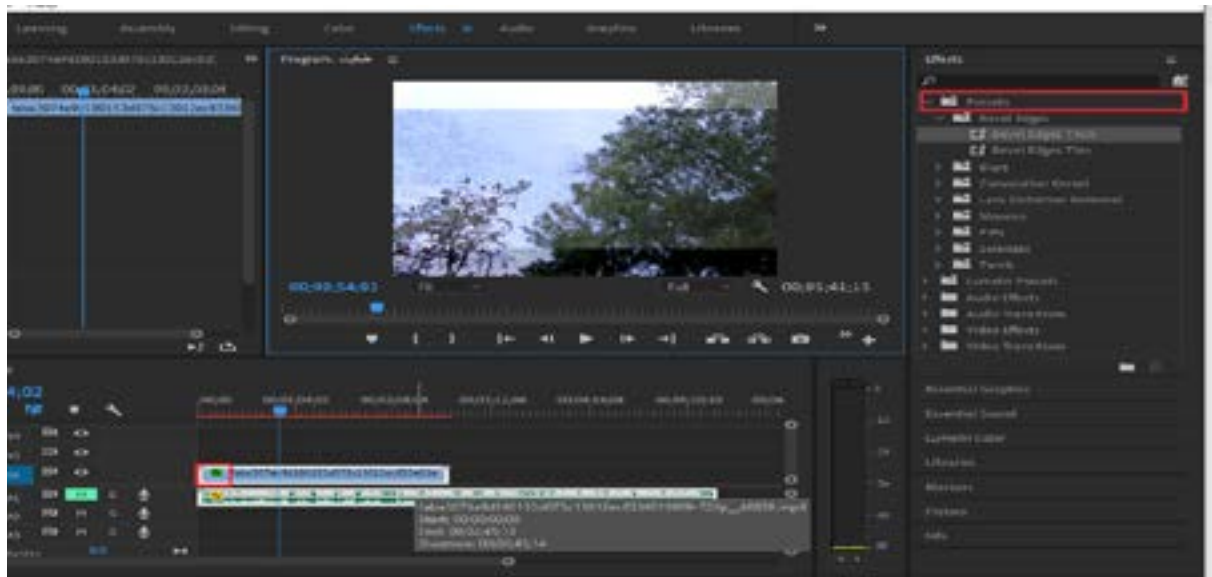


مثلا اگر بخواهیم Presets را باز کنیم باید کلیک کنیم تا برسیم به فایل هایی که مورد نظرمان است اما اگر بخواهیم کامل ببینیم خیلی راحت بر روی Effect کلیک می کنیم تا پوشه ها برای ما نشان داده شود می خواهیم برای اینکه تاثیر آن را ببینیم که به چه شکلی است روی یکی از Effect ها کلیک می کنیم و روی فایل اعمال می کنیم وقتی که آن را روی ویدئو اعمال می کنیم می بینیم که fx که برای ما نوشته شده به رنگ سبز نشان داده می شود همچنین روی فایل ویدئو هم تاثیراتی اعمال شود اگر خط زمان را به ابتدا برگردانیم و روی Play کلیک کنیم قبل از اینکه Play کنیم باید صوت را قطع کنیم که صوت نداشته باشیم بعد روی Play کلیک می کنیم که فقط تاثیرات را مشاهده کنیم

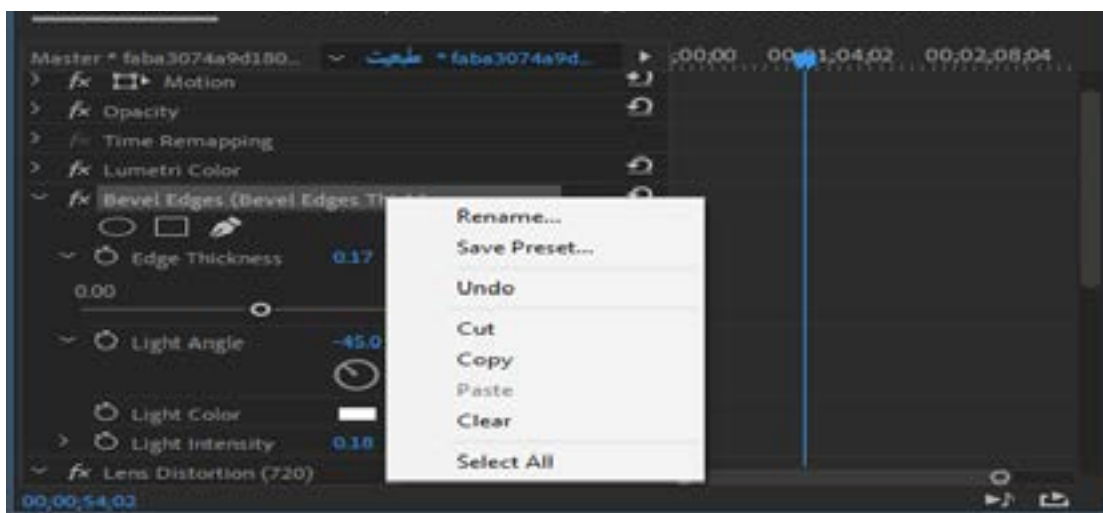


می بینید که در اندازه کادر، در نوع کادر نمایشی برای ما تغییراتی اعمال شده، کلیک راست می کنیم و Scale to Frame Size را فعال می کنیم که باعث می شود تصویر بزرگ تر شود هر گونه تغییری که در افکت بخواهیم اعمال کنیم در قسمت Effect Controls می توانیم آن Effect را ببینیم در حالت عادی Opacity و Motion در قسمت Time برای ما وجود دارد در قسمت Audio Effect هم گزینه هایی وجود دارد چیزی که برای ما در قسمت Video Effect اضافه شده است افکتی است که برای ویدئو انتخاب کردیم اگر روی لیست باز شوی آن کلیک کنیم شامل یکسری از گزینه ها است که می توانیم تغییراتی بر روی آن انجام دهیم که به هر صورت که تغییر دهیم تغییر داده می شود که می توانیم به صورت دستی تغییر دهیم در قسمت Light Angle می توانیم به آن زاویه دهیم که این زاویه برای نوع نمایش تاثیر دارد و تغییراتی که در نظر گرفته است رنگ می توانیم انتخاب کنیم و با کلیک بر روی ابزار که به صورت قطره چکان است می توانیم از قسمت های مختلف صفحه رنگ بگیریم

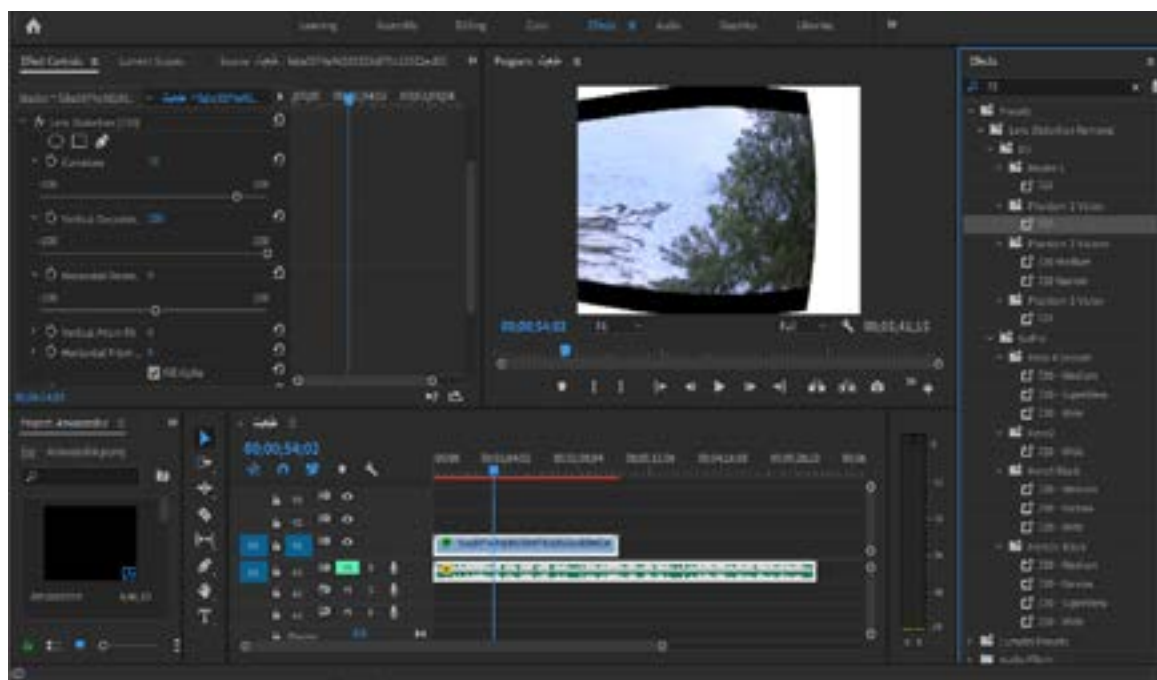
از هر قسمتی که می خواهیم در قسمت Light Intensity هم به همین صورت در نتیجه با انتخاب هر نوع افکت می توانیم برای اعمال آن درگ کنیم روی فایل با درگ کردن روی فایل می توانیم در قسمت Effect Controls، Effect که اعمال کردیم با نام خود آن ملاحظه کنیم هر گونه تغییری که بخواهیم روی افکت اعمال کنیم در آن ناحیه می توانیم تغییرات آن را ببینیم که آن افکت چه چیزهایی دارد و یا چه چیزهایی از آن را می توان تغییر داد همه تنظیمات در آن قسمت ها ملاحظه می شود



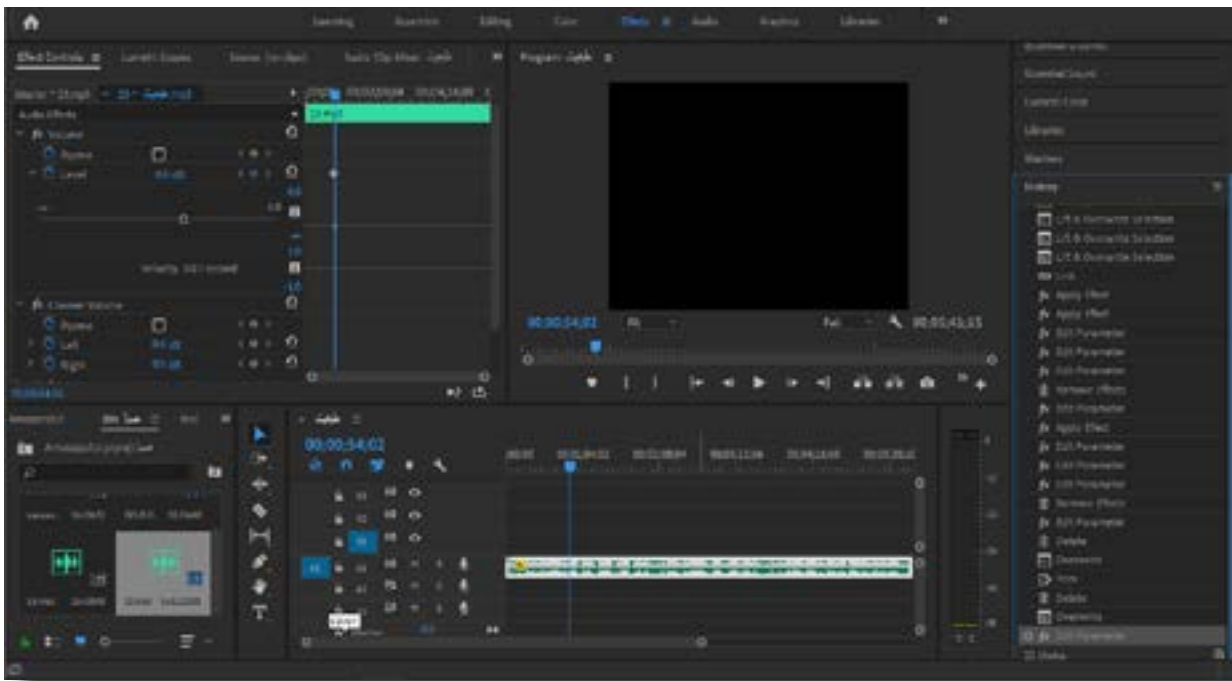
اگر هم بخواهیم افکت که اعمال کردیم را حذف کنیم لازم است در قسمت Effect Controls روی آن کلیک راست کرده و Clear را انتخاب کنیم یا کلید Delete از صفحه کلید را فشار دهیم در این صورت افکت ما حذف خواهد شد. در صورتی که روی ویدئویی که داریم افکت های خاصی اعمال کرده باشیم یا تغییرات خوبی رابه آن داده باشیم لازم نیست همه تغییراتی که دادیم یکی یکی روی ویدئو های دیگر هم انجام دهیم لازم است روی آن افکت کلیک راست کنیم با کپی کردن و قرار دادن ویدئوی جدید در قسمت تایم لاین و کلیک بر روی آن ویدئو Effect Controls آن ویدئو نشان داده می شود در قسمت خالی صفحه Effect Controls کلیک راست کرده و گزینه Paste را انتخاب می کنیم با Paste کردن آن افکت با تمام ویژگی هایی که داشته در قسمت Effect Controls برای ما قرار گرفته است



Presets ، افکت در رابطه با روی تصویر ها ، ویدئو ها بود و Lumetri Presets هم به همین صورت افکت هایی روی ویدئوی ما ایجاد می کند و می توانیم تغییراتی روی آن انجام دهیم اگر یک افکت از خانواده Lumetri Presets انتخاب کنیم مثلا اگر افکتی را انتخاب کنیم و روی ویدئو اعمال کنیم می بینم که چه تغییراتی روی ویدئو اعمال شده روی ویدئو کلیک می کنیم واز گوشه سمت راست پنجره Source گزینه Effect Controls را انتخاب می کنیم و تغییراتی روی آن انجام می دهیم که تاثیراتی روی ویدئو دارد در قسمت Video Transitions بین دو تا ویدئو آن تغییرات اعمال می شود

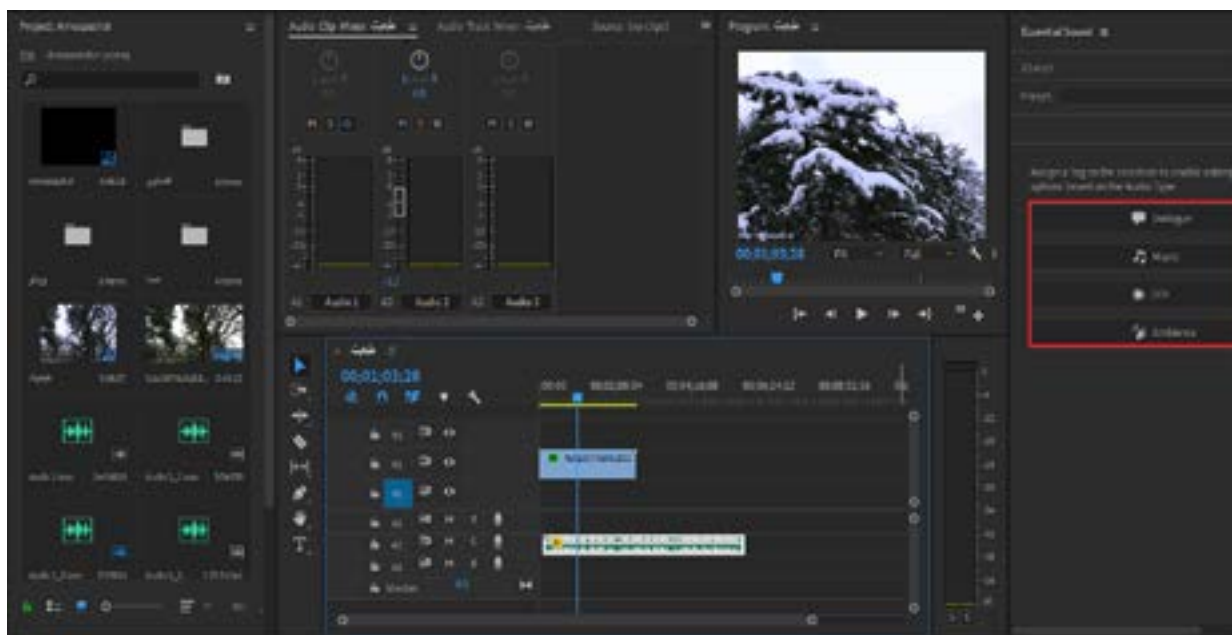


مثلا اگر ویدئو ها را حذف کنیم و صدا قرار دهیم در قسمت Audio Effects تغییراتی برای نویز حتی در این قسمت داشته باشیم در صورتی که یک صوت داریم برای اعمال کردن افکت ها حتما نیازی نیست آن را دقیقا درگ کنیم تاروی صوت قرار بگیرد با قرار دادن لغزنده روی آن صوتی که می خواهیم تغییرات روی آن اعمال شود لغزنده را قرار می دهیم وبا دابل کلیک کردن روی هر کدام از افکت ها آن افکت برای ما اعمال می شود روی گزینه Play کلیک می کنیم تا تغییرات را مشاهده کنیم در قسمت Transitions همین طور که گفتیم Transitions ها برای زمانی که صوت های مختلفی را کنار هم قرار دادیم یا اینکه یک صوت را برش دادیم و در قسمت های مختلف برش ایجاد کردیم می توانیم Transitions اعمال کنیم Vide Effects هم قبلا اعمال کردیم Transitions هم برای ویدئو هایی که ایجاد شده یا حتی برای تصاویر مختلف می توانیم استفاده کنیم و سایر گزینه ها هم به همین صورت قسمت History هم می توانیم کار هایی که روی فایل ها انجام دادیم را ملاحظه کنیم .

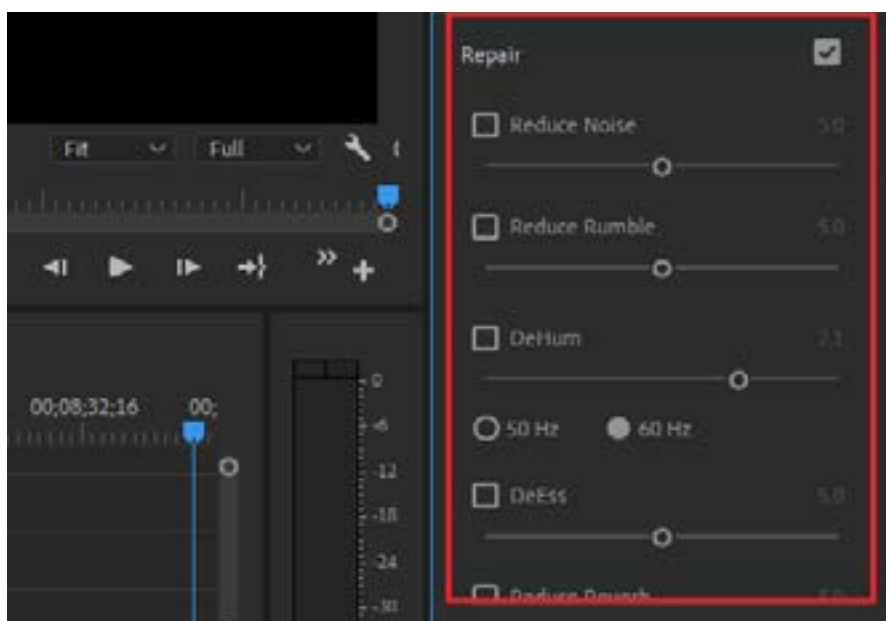


### ❖ تنظیمات بخش Audio در برنامه پریمیر

در این بخش از آموزش می خواهیم در مورد Audio توضیحاتی ارائه بدهیم. برای اینکه بتوانیم بخش های Audio را ملاحظه کنیم لازم است ابتدا یک صوت وارد بخش تایم لاین برنامه پریمیر کنیم با کلیک بر روی صوت می بینیم که تنظیمات بخش Audio برای ما فعال می شود شامل گزینه های Dialogue، Music، SFX، Ambience که با کلیک بر روی هر کدام تنظیمات مربوط به آن برای ما نشان داده می شود با کلیک بر روی Dialogue ملاحظه می کنید

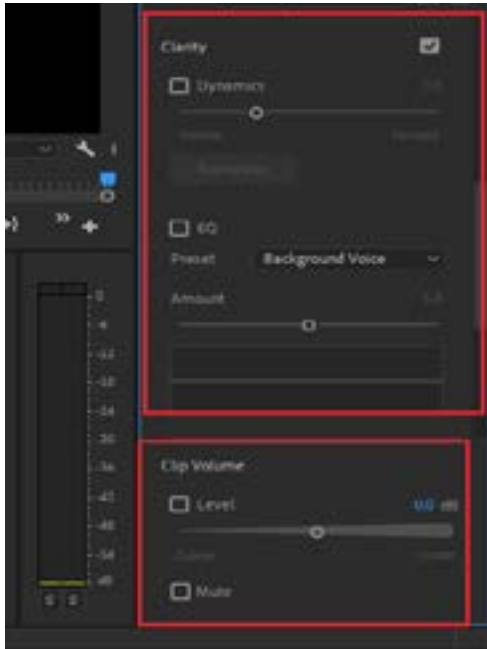


در قسمت Preset چند نمونه افکت برای ما قرار داده است که با کلیک بر روی هر کدام در قسمت Effect Control تنظیمات مربوط به هر کدام برای ما نشان داده می شود و با کلیک بر روی لیست باز شوی هر کدام می توانیم تنظیماتی بر روی آن اعمال کنیم Repair به معنی تعمیرات، تعمیراتی روی صوت انجام می دهیم مثل گرفتگی نویز که اگر نویزی در فایل وجود داشت در این قسمت می توانیم با فعال کردن تیک گزینه Reduce Noise را با توجه به صوت تنظیم می کنیم تنظیماتی در قسمت Reduce Rumble تغییراتی روی صدا ایجاد کنیم خرابی هایی که روی صوت ایجاد کردیم را تعمیر کنیم تغییراتی در قسمت DE Hum اعمال کنیم در قسمت DeEss هم به همین صورت



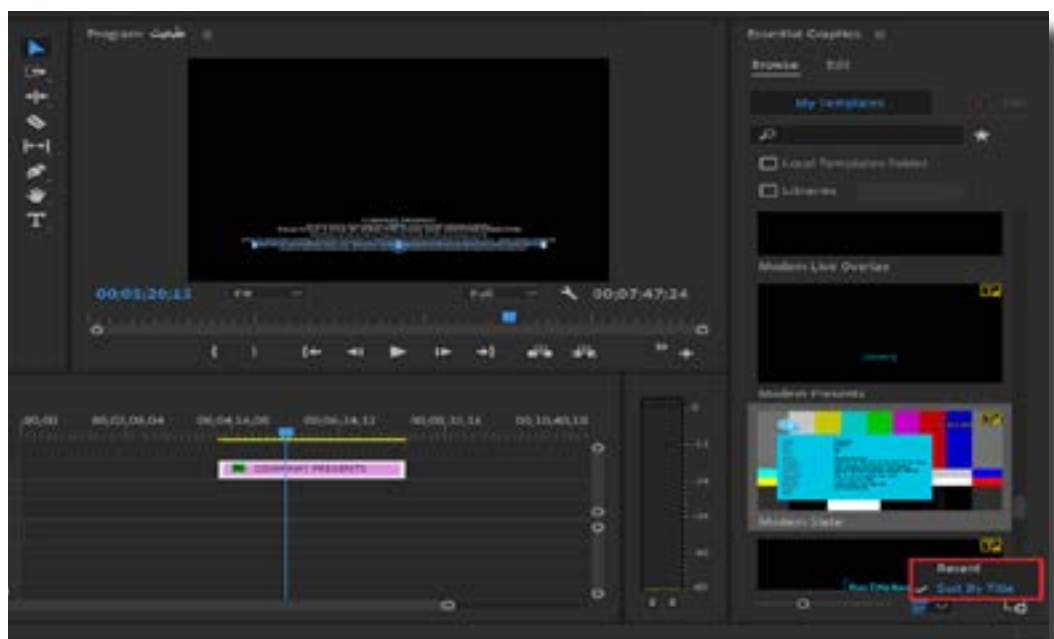
در قسمت Clarity می توانیم تنظیماتی ایجاد کنیم که Dynamics به معنی وضوح است و سایر تنظیمات مربوط به این بخش را می توانیم تنظیم کنیم در قسمت Clip Volume می توانیم مقدار صدای صوت

را افزایش و یا کاهش دهیم و با کلیک بر روی Mute می توانیم صوت را در حالت بی صدا قرار دهیم همچنین می توانیم با کلیک بر روی سمت چپ تایم لاین بر روی Mute کلیک کنیم.

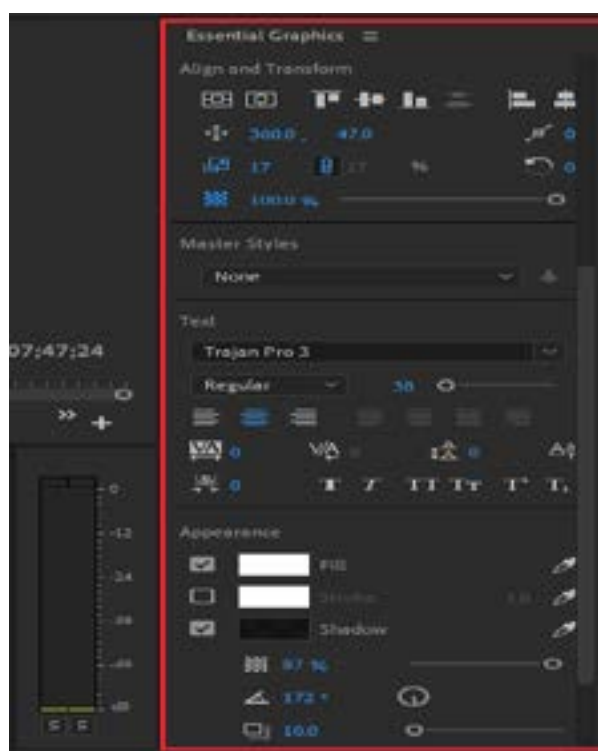


❖ تنظیمات بخش گرافیک در برنامه پریمیر

با کلیک بر روی بخش گرافیک چند نمونه از گرافیک های متنی برای ما قرار گرفته شده که می توانیم هرکدام از آنها را به تنهایی انتخاب کنیم با تغییر متن و حرکت و لرزش آنها، آنها را برای گرافیک متنی خود انتخاب کنیم روی هرکدام از آنها که کلیک کنیم شامل چند گرافیک هستند که اگر روی لیست باز شو کلیک کنیم کلیه پوشه های متن گرافیکی دیده می شوند

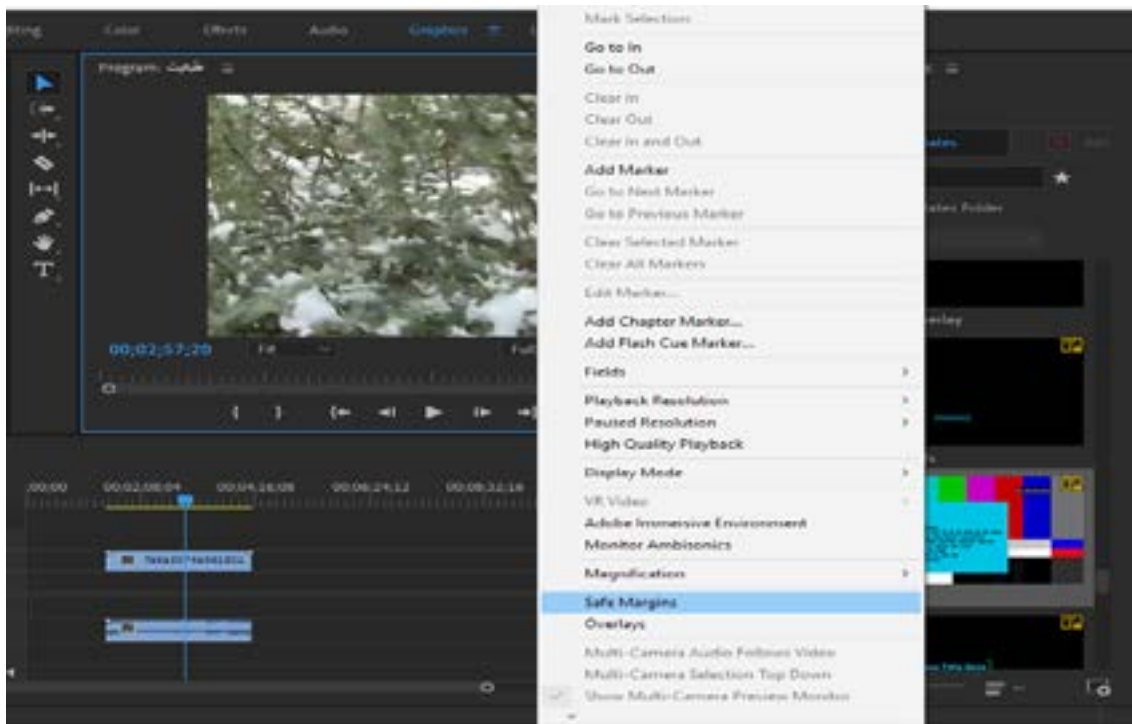


یکی از نمونه های ازپیش تعیین شده با دابل کلیک کردن می بینیم که وارد محیط برنامه نمی شود مانند افکت ها بر روی فایل با دابل کلیک کردن اعمال می شود انجا در قسمت تایم لاین برنامه قرار نمی گیرند و باید حتما آن را درگ کنیم و در قسمت تایم لاین برنامه قرار دهیم بعد از آنکه در قسمت تایم لاین قرار گرفت می توانیم اشاره گر موس را روی آن قرار بدهیم و طول آن را به اندازه که خودمان تمایل داریم درگ کنیم برای اینکه گرافیکی های مورد نظر در قسمت ویدئو ها Trace های ویدئویی قرار می گیرد با کلیک بر روی Edit می توانیم تنظیمات مربوط به گرافیک را انجام دهیم تغییراتی در رابطه با متن با دابل کلیک کردن بر روی هرکدام می توانیم ببینیم که آن دقیقا برای کدام قسمت است می توانیم هر کدام از آن ها را جابه جا کنیم و با کلیک بر روی Toggle می توانیم آن ها را مخفی کنیم که برای ما نشان داده نشود در قسمت حرف T Presents هم همین صورت حالا قابل تغییر هم است در قسمت Align and Trans-form با کلیک بر روی هر کدام از تغییرات می بینیم که تغییر می کند حتی می توانیم رو آن کلیک کنیم و به مکان دلخواه خود جابه جا کنیم و تنظیمات دیگری که برای ما قرار داده شده که اگر بخواهیم متنی که تایپ شده را تغییر دهیم که آن را بزرگتر کنیم که آن را ببینیم در مانیتور Program که می توانیم متن را پاک کنیم و متن دیگری بنویسیم متن را تایپ می کنیم و بر روی ابزار Selection کلیک می کنیم تا بتوانیم متن آن را جابه جا کنیم در مکانی که تمایل داریم قرار دهیم و حالا در قسمت Text می توانیم راست چین ، چپ چین ، وسط چین متن خود را مشخص کنیم نوع متن ، رنگ متن را مشخص کنیم که فقط دقت داشته باشیم برای تغییر رنگ متن اول باید متن را انتخاب کنیم در حالت انتخاب در آمدن متن بتوانیم آن را تغییر رنگ دهیم و حالا تغییرات دیگری که برای ما قرار داده شده و می توانیم روی متن اعمال کنیم.



## ❖ تنظیمات مانیتور صفحه نمایش در برنامه پریمیر

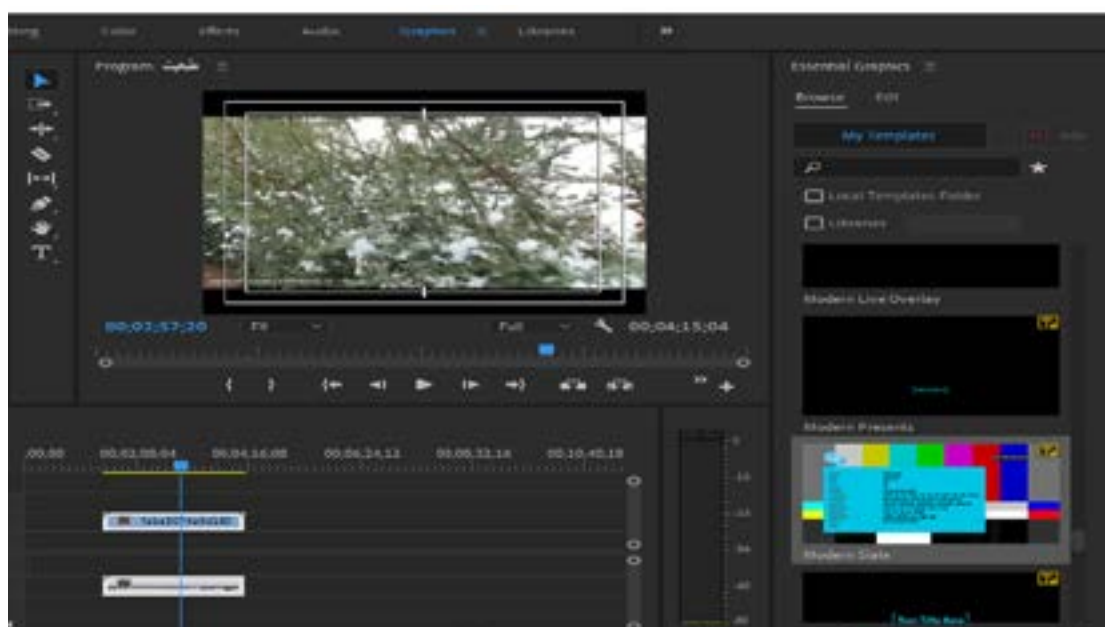
در این فصل از آموزش می خواهیم در رابطه با مانیتور و صفحه نمایش توضیحاتی ارائه دهیم اگر به طور مثال اگر یک ویدئو در قسمت تایم لاین برنامه قرار دهیم تصویر آن در صفحه نمایش برای ما نشان داده می شود اما باید در نظر بگیریم فیلمی که قرار باشد میکس شود و در تلوزیون های مختلف پخش شود شاید قابلیت این را نداشته باشد که تمام اندازه صفحه در آن تلوزیون نشان داده شود لازم است یکسری از تنظیمات بر روی مانیتور برنامه اعمال شود تا اینکه آن مانیتور در اندازه وقاب تمام تلوزیون ها قرار بگیرد اول اینکه وقتی که در صفحه نمایش خود اندازه فیلم بزرگتر از کادر بود باید روی فایل ویدئویی کلیک راست کرده با انتخاب Scale to Frame Size کادر ما در اندازه صفحه قرار می گیرد و برای ما نشان داده می شود و برای اینکه فیلم ما بعد از Render گیری تکمیل شد بتواند روی تلوزیون های مختلف تمام کادر نشان داده شود باید روی خود تصویر مانیتور کلیک راست کرده با انتخاب Sate Margins کادری برای ما نشان داده می شود



می خواهیم بدانیم این کادر به چه معنا است هنگامی که قرار است فیلم ما روی آنتن صداسیما پخش شود و اندازه ای که چند سانت ابتدا قرار داده است از فیلم گرفته می شود و هنگامی که روی تلوزیون های مختلف پخش می شود با توجه به صفحه تلوزیون این مقدار قابلیت گرفته می شود و چیزی که برای ما می ماندن کادر دور عکس است کادر است که روی اکثر تلوزیون ها یا بهتر بگوییم روی همه ی تلوزیون ها نشان داده می شود



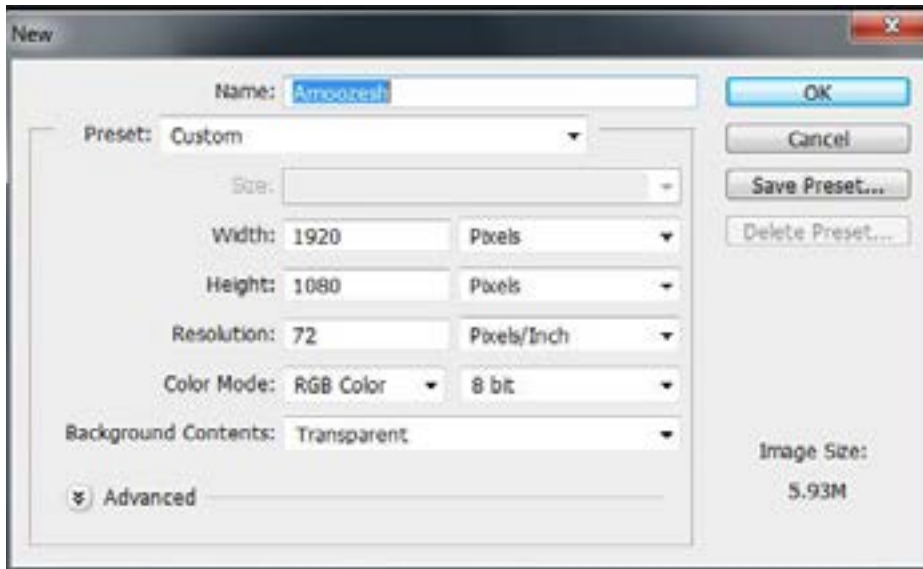
باید دقت کنیم اگر می خواهیم فیلمی از جایی تهیه کنیم یا می خواهیم خودمان فیلم برداری کنیم همیشه فضا را بیشتر از آن مقداری که هست در نظر بگیریم که حالا بخشی از فیلم زیر کادر نرود چون ممکن است در بسیاری از مانیتور ها یا تلویزیون ها نشان داده نشود باید همیشه در نظر داشته باشیم فیلمی که می خواهیم تهیه کنیم از اندازه کادر بزرگ تر نباشد چون هر چیزی که خارج از کادر قرار بگیرد ممکن است برای ما نشان داده نشود حتی این قابلیت برای برنامه فتوشاپ است که می توانیم فایلی را وارد محیط پریمیر کنیم این قابلیت را دقیقا رعایت می کند هنگامی که می خواهیم یک صفحه جدید ایجاد کنیم دقیقا کادری مشابه کادر داخل صفحه مانیتور برای ما ایجاد می شود پس کادر خیلی برای ما مهم است و باید در کارهایی که انجام می دهیم تصویری که برای آن تهیه می کنیم خیلی دقت کنیم.



#### ❖ نحوه وارد کردن فایل از برنامه فتوشاپ به برنامه پریمیر

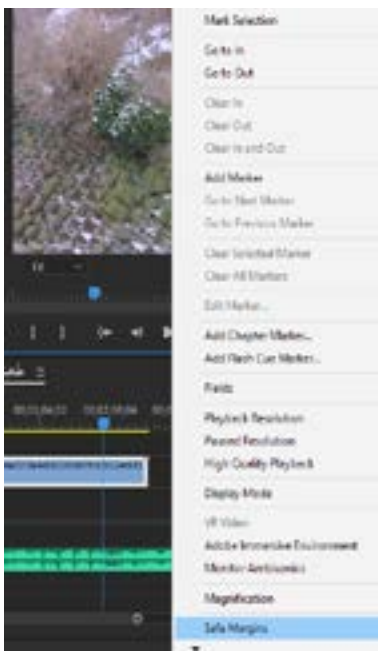
در این فصل از آموزش می خواهیم فایلی را از محیط برنامه فتوشاپ وارد محیط برنامه پریمیر کنیم مطمئن قبل از اینکه با برنامه پریمیر کار کنید با فتوشاپ کار کرده اید و با آن آشنا هستید لازم است ابتدا برنامه فتوشاپ را اجرا کنیم بر روی سربرگ File کلیک می کنیم و New را انتخاب می کنیم کادری برای ما نشان داده می شود برای اینکه بخواهیم فایل هایی را از محیط فتوشاپ وارد محیط پریمیر کنیم در قسمت Name می توانیم نامی تایپ کنیم مثلا Amoozesh.it در قسمت Size می توانیم اندازه را انتخاب کنیم این ها همان اندازه هایی است که در قسمت File ، New بر روی Sequence کلیک می کنیم در این کادر برای ما تعریف شده دقیقا اندازه هایی که برای ما تعریف شده همان اندازه هایی است که در کادر Size برای ما قرار داده شده مثلا یک سایزی را انتخاب می کنیم

مقدار Width و Height بر اساس پیکسل است مقدار Resolution در اینجا ۷۲ است و Background را Transparent انتخاب می کنیم و روی Ok کلیک می کنیم.



اندازه صفحه را کوچک می کنیم و دقیقا همان چیزی که در آموزش قبلی در برنامه پریمیر برای اندازه مانیتور صحبت کردیم در اینجا وجود دارد در قسمت برنامه پریمیر گفتیم اگر روی مانیتور کلیک راست کنیم و Safe Margins را انتخاب کنیم کادری که برای ما ایجاد می شود ما از اطمینان اینکه در چه قسمتی از فایل مان روی اکثر تلوزیون ها نشان داده می شود را ببینیم دقیقا در فتوشاپ این

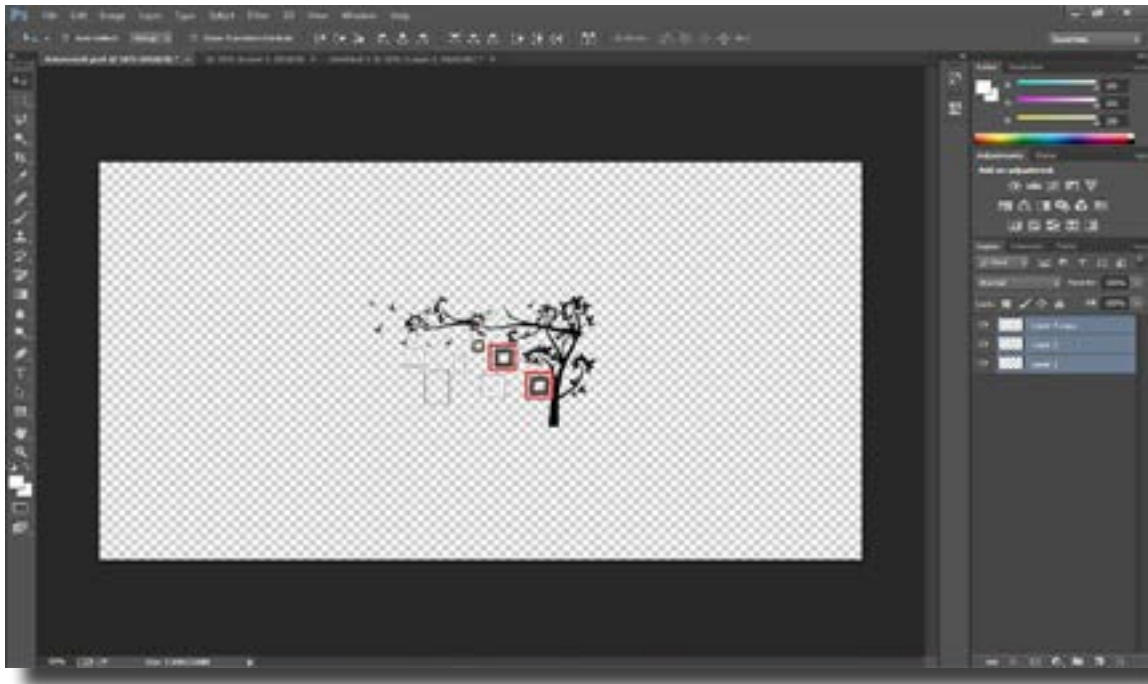
قانون رعایت شده و می گوید فایلی که می خواهید قرار دهید در محیط برنامه فتوشاپ باشد در محیط فتوشاپ می خواهیم یک تصویر قرار دهیم روی Open کلیک می کنیم تا بتوانیم تصویر را در داخل کادر قرار دهیم تصویر ما یک درخت است با چند تا قاب می خواهیم در نرم افزار فتوشاپ قاب ها را از درخت جدا کنیم و با استفاده از قاب ها تصویرهای ویدئویی روی هر کدام قرار دهیم و یک انیمیشن هم ایجاد کنیم



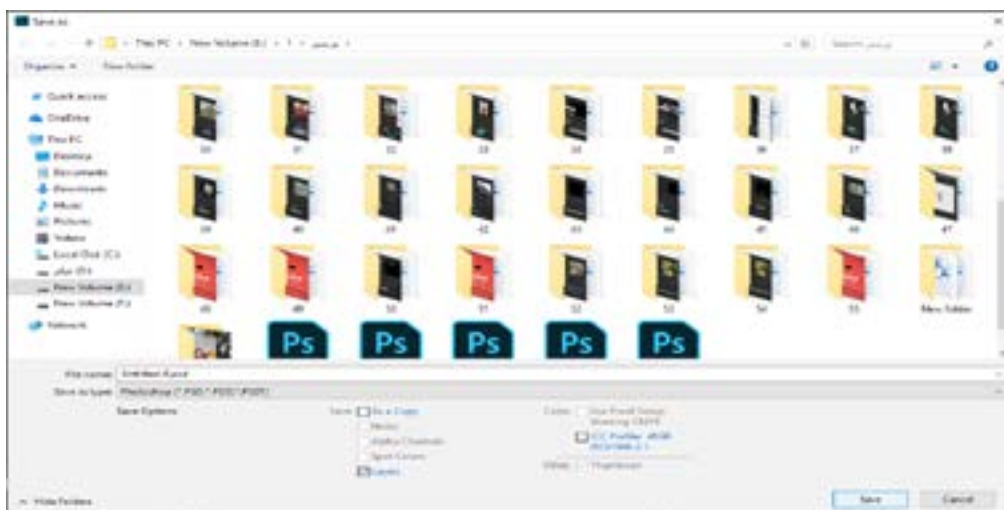
ابتدا قسمت های سفید باقی مانده را با استفاده از ابزار Magic Wand Tool و گرفتن کلید Shift انتخاب می کنیم اگر با فتوشاپ کار کرده باشید با این قسمت ها آشنا هستید. زمینه تمام مکان های سفیدی که انتخاب کردیم باید به Transparent تغییر دهیم تا تمام تصویر ما یک دست شود اگر کلید Delete از صفحه کلید رافشار دهیم می بینید تمام قسمت هایی که سفید بود برای ما به زمینه Transparent تغییر کرد و با زدن کلید Ctrl+D تمام قسمت های انتخابی ما از حالت انتخاب خارج شدند. روی هر کدام از قاب هایی که داریم یکی از ابزار های انتخاب را انتخاب می کنیم و کلید Shift را می گیریم و قاب را انتخاب می کنیم می بینیم که قاب برای ما انتخاب شد کلید Ctrl+C را می زنیم و مجدد کلید Ctrl+B را می زنیم



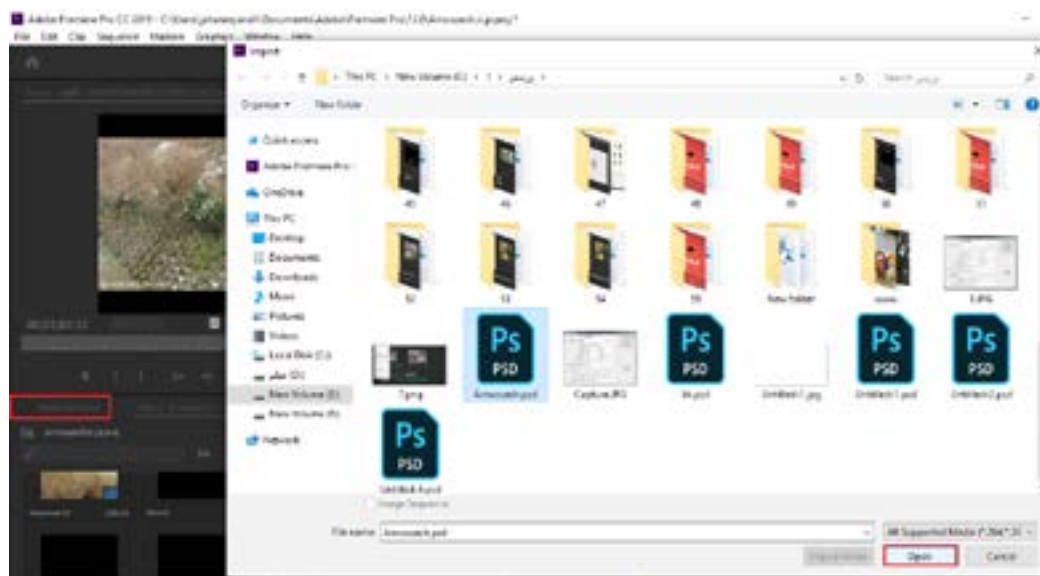
اگر روی قاب اصلی برگردیم در اینجا می توانیم قاب را حذف کنیم با زدن کلید Delete از صفحه کلید قاب برای ما حذف می شود اگر دقت کنید ما لایه قاب را خاموش می کنیم و لایه اصلی که برای ما فعال است ما چون قاب را انتخاب کردیم و کلید Delete را زدیم قاب انتخابی برای ما حذف شد به همین روش تمام قاب ها را حذف می کنیم که بتوانیم با استفاده از آن قاب یک انیمیشن ایجاد کنیم البته می خواهیم حالتی ایجاد کنیم که قاب تاب بخورد برای مثال ماروی دوتا از قاب ها کار می کنیم یکی قاب ابتدایی و یکی هم قاب انتهایی اگر خواستید می توانید تمام قاب ها را به حرکت در آورید ما فقط دو تا از قاب ها را انتخاب می کنیم و Ctrl+B را می زنیم



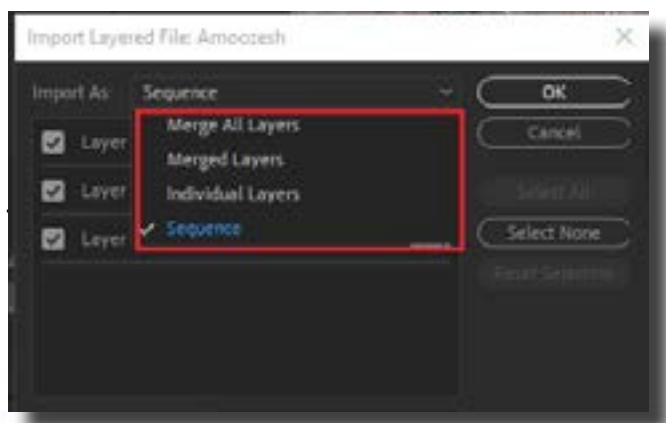
به لایه اصلی برمی گردیم وقاب را حذف می کنیم و قاب قبلی را سر جای خودش قرار می دهیم که اگر دو تا لایه ای که ایجاد کردیم را خاموش کنیم و به لایه اصلی برگردیم و روی هر کدام از لایه های دیگر که کلیک کنیم می بینیم قاب ها درست است این دو تا قاب را جدا کردیم بقیه قاب ها به حالت عادی خودشان باشند تغییرات لازم را روی قاب انجام دادیم و می خواهیم قاب را در داخل صفحه ای که ایجاد کردیم ببریم کلید Ctrl را نگه می داریم وتمام لایه ها را انتخاب می کنیم روی یکی از لایه ها کلیک چپ موس را نگه داشته و به سربرگ بعدی می رویم ولایه هایی که برداشتیم را رها می کنیم می بینیم که لایه ها در سربرگ Layers قرار گرفت تصویر را در وسط کادر قرار می دهیم و می توانیم لایه را ذخیره کنیم با کلیک بر روی سربرگ File و انتخاب Save یا Save As فرقی نمی کند با فرمت PSD روی دکمه Save کلیک می کنیم تا تغییرات ذخیره شود



حالا اگر بخواهیم فایل را وارد محیط پریمیر کنیم مثل وارد کردن سایر آیتم هایی که در محیط پریمیر وارد می کردیم در قسمت Project روی قسمت خالی از آن دابل کلیک می کنیم تا بتوانیم فایل ها را وارد کنیم یا اینکه کلیک راست کنیم و Import را انتخاب کنیم در قسمت Media وارد آن درایوی که فایل ها را وارد کردیم بشویم از هر چند روش می توانیم استفاده کنیم دابل کلیک می کنیم فایل PSD. Amoozesh روی آن کلیک کرده و انتخاب می کنیم

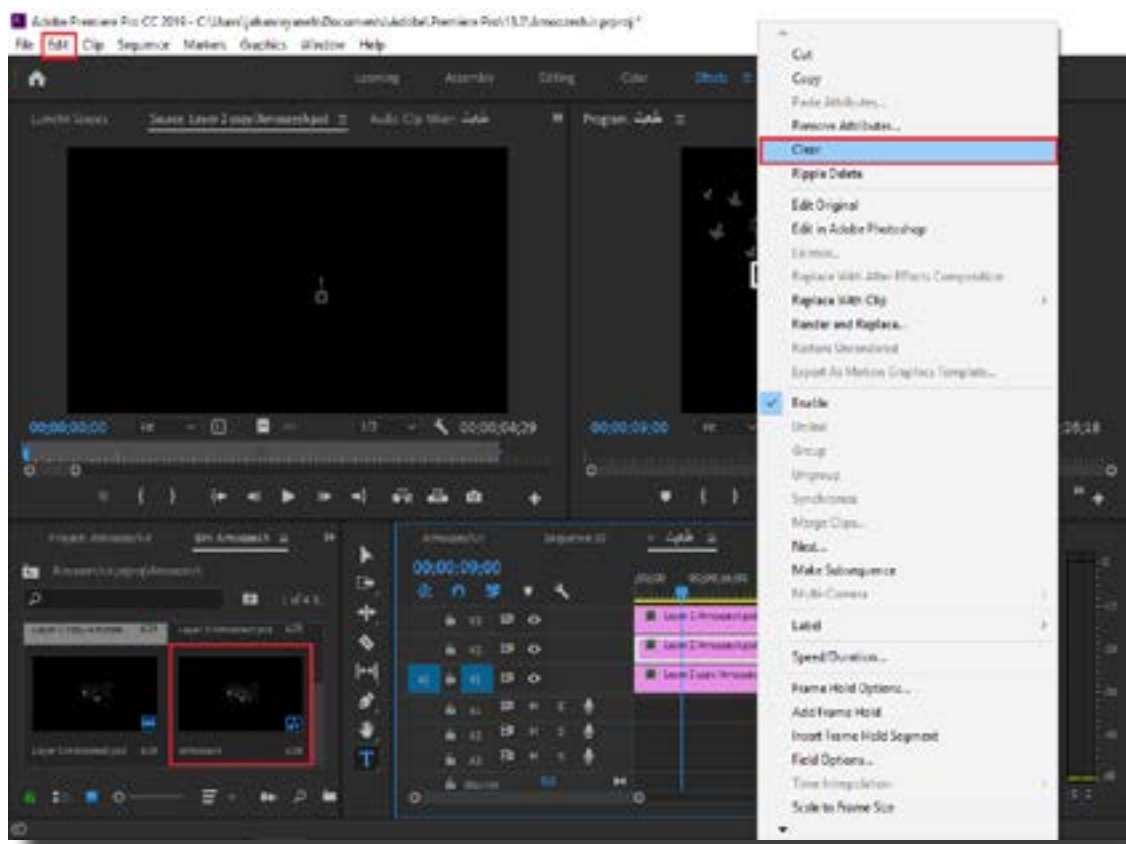


با زدن روی دکمه Open کادری برای ما نشان داده می شود در قسمت Merge All Layers به ما این امکان را می دهد که همه را با هم Merge کنیم و در یک فایل قرار دهیم ما چون می خواهیم روی هر یک از فایل ها عملکرد خاصی را انجام دهیم این گزینه برای ما کاربردی ندارد برروی Merge All Layers کلیک راست کرده و Merge Layers را انتخاب می کنیم که می توانیم انتخاب کنیم کدام لایه باشد و دوتا لایه یا همه با هم Merge شوند که با کلیک بر روی هر کدام می توانیم آن را از حالت انتخاب خارج کنیم Individual Layers می تواند لایه ای که مورد نظرما است را انتخاب کند و آن لایه هارا به

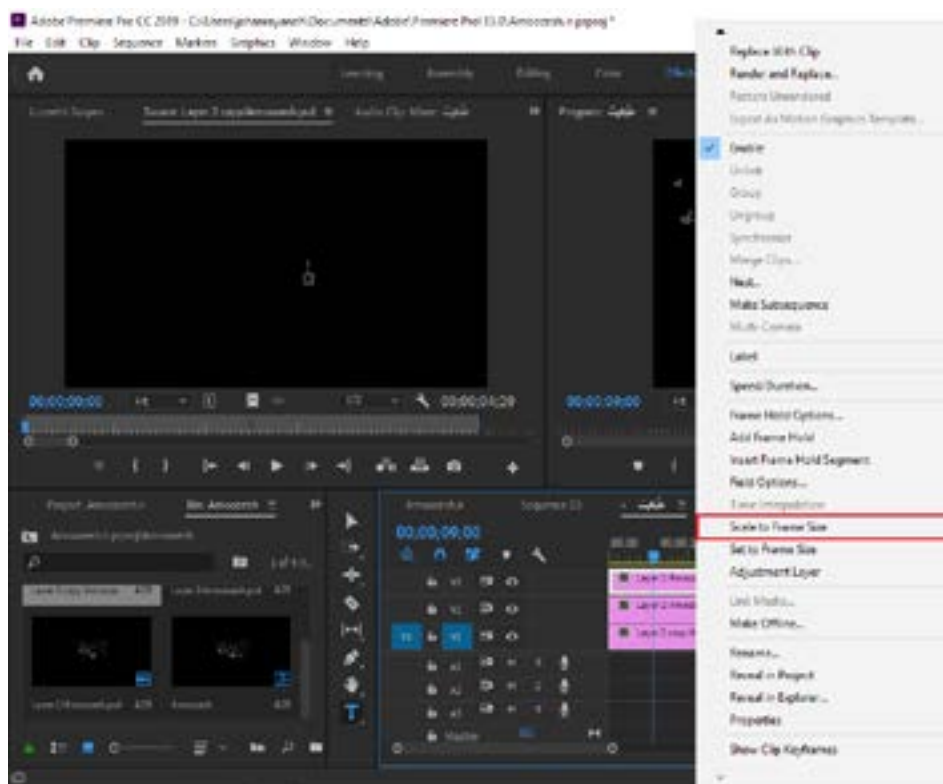


صورت تک به تک وارد برنامه پریمیر می کند و Sequence را اگر انتخاب کنیم با توجه به تغییرات Sequence لایه ها را انتخاب و وارد محیط پریمیر می کند حالا بر روی دکمه Ok کلیک می کنیم

می بینیم یک فایل با نام فایل ما ایجاد شد و با کلیک بر روی آن تمام لایه ها نشان داده می شود در صورتی که روی هر کدام دابل کلیک کنیم و آن را درگ کنیم داخل منوی تایم لاین در قسمت تایم لاین قرار می گیرد اگر بخواهیم همه ی لایه ها را به صورت یکباره قرار دهیم می توانیم روی فایل Amoozesh دابل کلیک کنیم می بینیم هر سه فایل به ترتیب لایه ها برای ما قرار گرفتند و برای هر حذف هر کدام هم مانند فایل هایی که قبلا قرار می دادیم و حذف می کردیم می توانیم کلیک راست کنیم با انتخاب Clear یا انتخاب دکمه Delete از صفحه کلید و یا از قسمت Edit روی Clear کلیک کنیم یا Backspace از صفحه کلید را بزنیم موجب حذف آن فایل می شود



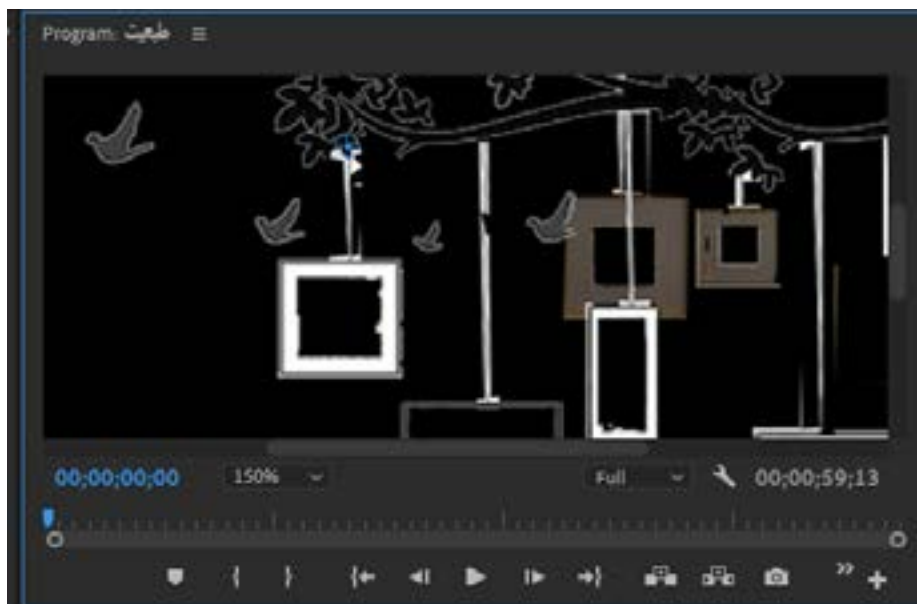
برای قرار گرفتن اطلاعات لایه در اندازه کادر که در حال حاضر در اندازه کادر است را می توانیم Safe Margins انتخاب کنیم که اندازه کادر را هم برای ما مشخص کند و اگر بخواهیم به اندازه کل صفحه قرار بگیرد کلیک راست کرده و Scale to Frame Size را انتخاب می کنیم که در اندازه Frame Size صفحه فایل ها قرار می گیرد و فایل ها بعد از وارد شدن به برنامه پریمیر می توانیم تغییراتی که مورد نظرم است را روی آن اعمال کنیم .



#### ❖ نحوه ایجاد انیمیشن بر روی فایل ها در محیط برنامه پریمیر

در آموزش قبلی یاد گرفتیم که چطوری یک فایل را از محیط برنامه فتوشاپ وارد محیط پریمیر کنیم بعد از وارد کردن فایل ها در محیط برنامه پریمیر و قرار دادن آن در بخش تایم لاین تصمیم گرفتیم که برای دو قابی که از تصویر جدا کردیم اگر روی هر تصویر دابل کنیم محتویات آن لایه در مانیتور Source نشان داده می شود که محتویات درخت چند قاب است می خواهیم از دو تا قابی که از سایر قاب ها جدا کردیم در هر کدام یک تصویر ویدئویی قرار دهیم و اینکه آن قاب را در هر بازه ۵ ثانیه ای به اندازه ۲۰ درجه به چپ و ۲۰ درجه به راست حرکت دهیم قبل از شروع کار لازم است ابتدا خط زمان را به ابتدا برگردانیم در ۲۰ درجه دوم روی تصویر یا حتی روی لایه، لایه را کلیک می کنیم تا انتخاب شود بعد روی صفحه دابل کلیک می کنیم چون ما سه تا تصویر با هم داریم گاهی پیش میاد با اینکه ما لایه دوم را انتخاب می کنیم با دابل کلیک کردن روی صفحه اولین لایه از بالا برای ما انتخاب می شود پس بهتر است آن لایه را کنار بگذاریم و بعد روی آن کار کنیم و لایه ای که داریم را روی آن کار کنیم اما قبل از باید بگوییم که می خواهیم روی بازه ۱ دقیقه ای کار کنیم ولی لایه های ما در بازه ۳۸ ثانیه ای تنظیم شدند ولی ما چون تصمیم داریم لایه را به بازه ۱ دقیقه ای برسانیم لایه ها را انتخاب می کنیم با انتخاب هر سه لایه اشاره گر موس را که انتها قرار دهیم و درگ کنیم می توانیم همه لایه ها را همزمان باهم جابه جا کنیم زمان را روی ۱ دقیقه ای تنظیم می کنیم

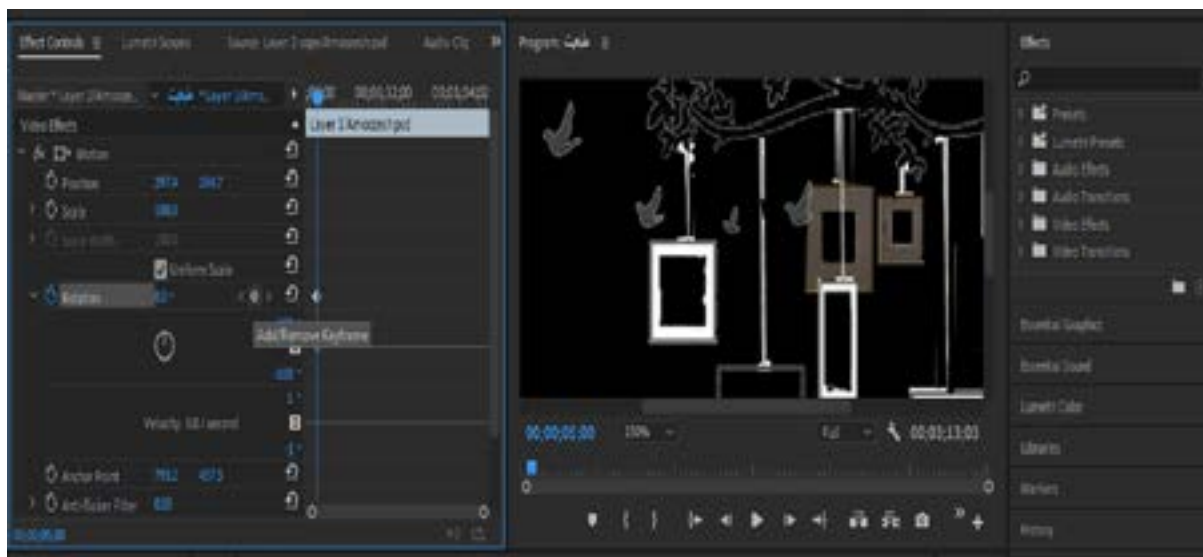
صفحه تایم لاین را کوچک می کنیم تا بازه ۱ دقیقه ای را ببینیم حالا لغزنده خط زمان را به ابتدا می رسانیم لایه ای که می خواهیم روی آن کار کنیم را در ردیف اول قرار می دهیم و لایه دیگر را کنار می گذاریم با قرار دادن خط زمان به ابتدا و کلیک بر روی لایه ای که می خواهیم کار کنیم و دابل کلیک کردن بر روی صفحه مانیتور چیزی که برای ما نشان داده می شود با دابل کلیک کردن روی صفحه مانیتورکادر آبی رنگ برای ما ظاهر می شود در مرکز مانیتور نقطه ای به نام Anchor Point داریم که مرکز را به ما نشان می دهد چون ما می خواهیم تصویر را جابه جا کنیم باید مرکز را روی تصویری که می خواهیم به حرکت در بیاوریم مشخص می کنیم مرکز را نقطه ای مشخص می کنیم که می خواهیم نسبت به آن زمان برای ما عبور کند برای اینکه دقت کار را ببریم بالا از Zoom کردن استفاده می کنیم و حرکت لغزنده ها که ببینیم دقیقا نقطه ای که می خواهیم انتخاب کنیم همان نقطه است یا نه قسمتی را انتخاب می کنیم که مرکز تصویر ما آن باشد و زاویه ای که می خواهد تغییر کند نسبت به این نقطه باشد مجدداً Fit را انتخاب می کنیم. بازه زمانی را به ابتدا برمی گردانیم و مرکز را مشخص کردیم بعد از تکمیل قرار دادن خط زمان به ابتدا و مشخص کردن مرکز



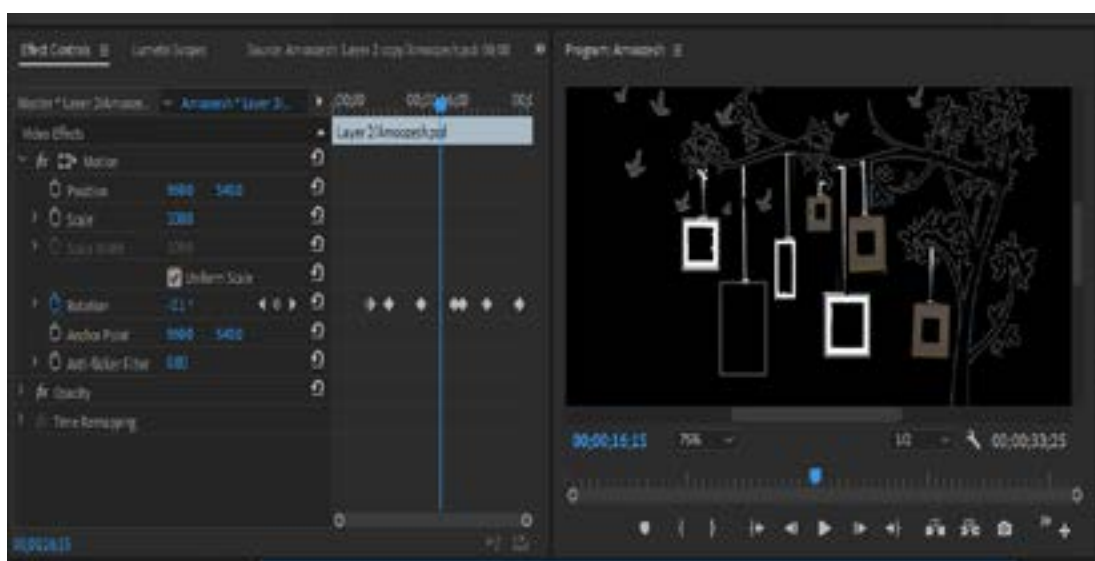
روی سربرگ Effect Control کلیک می کنیم در سربرگ Effect Control در قسمت Motion روی لیست باز شوی آن کلیک می کنیم تا گزینه های آن نمایش داده شوند Rotation به معنی چرخش را داریم که ابتدا می خواهیم در بازه زمانی تصویر یا قاب در همین مکانی که هست قرار داده شود روی دکمه Toggle animation کلیک می کنیم و برای اینکه بگوییم نقطه شروع ما همین بازه است روی علامت Add کلیک می کنیم



تا دکمه آن برای ما روشن شود این نشان می دهد نقطه شروع ما ثبت شد حالا در صفحه مانیتور بازه ۵ ثانیه ای را برای اینکه کار ما دقیق باشد ۵ ثانیه را خود ما تایپ می کنیم حتی می توانیم با حرکت لغزنده هم مشخص کنیم اما احتمال دارد خطای دست داشته باشیم

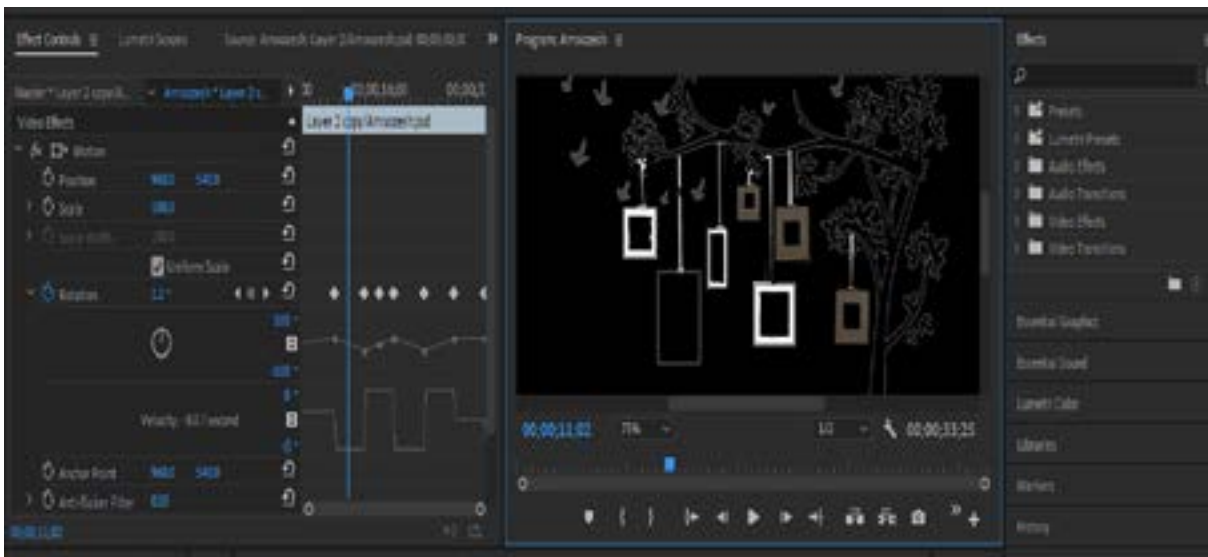


این کار را نمی کنیم بعد از گذشت از ۵ تا ۵ ثانیه می گوئیم که ۲۰ ثانیه در جهت عقربه های ساعت قاب ما جهت بگیرد مجدد بازه ی ۱۰ ثانیه را می دهیم و می گوئیم در بازه ۱۰ ثانیه به اندازه ۲۰- درجه زاویه بگیرد اگر در قسمت سمت چپ مانیتور نگاه کنید تغییرات در این ناحیه هم اعمال می شود به اندازه ۲۰ درجه این کار را در بازه ۱ دقیقه ای انجام می دهیم ۲۰-، ۲۰، ۳۰، ۲۰، ۲۵، ۲۰، ۴۰، ۲۰، ۳۵، ۲۰، ۵۰، ۲۰، ۴۵، ۲۰، ۵۵، ۲۰ و بازه ۱ دقیقه ای در حالت ۰ قرار بگیرد حالا اگر خط زمان را به ابتدا برگردانیم و

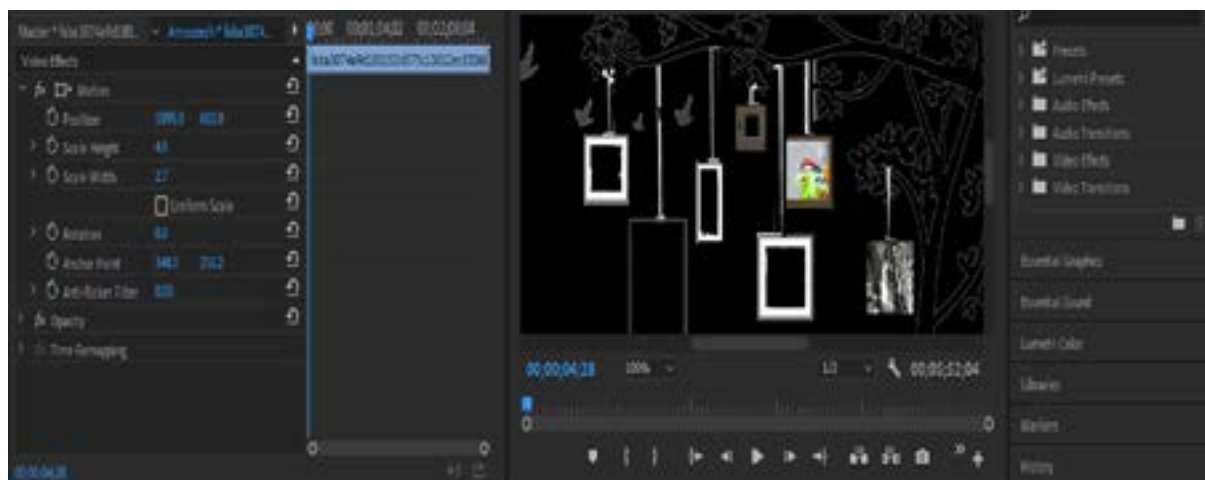


Play کنیم

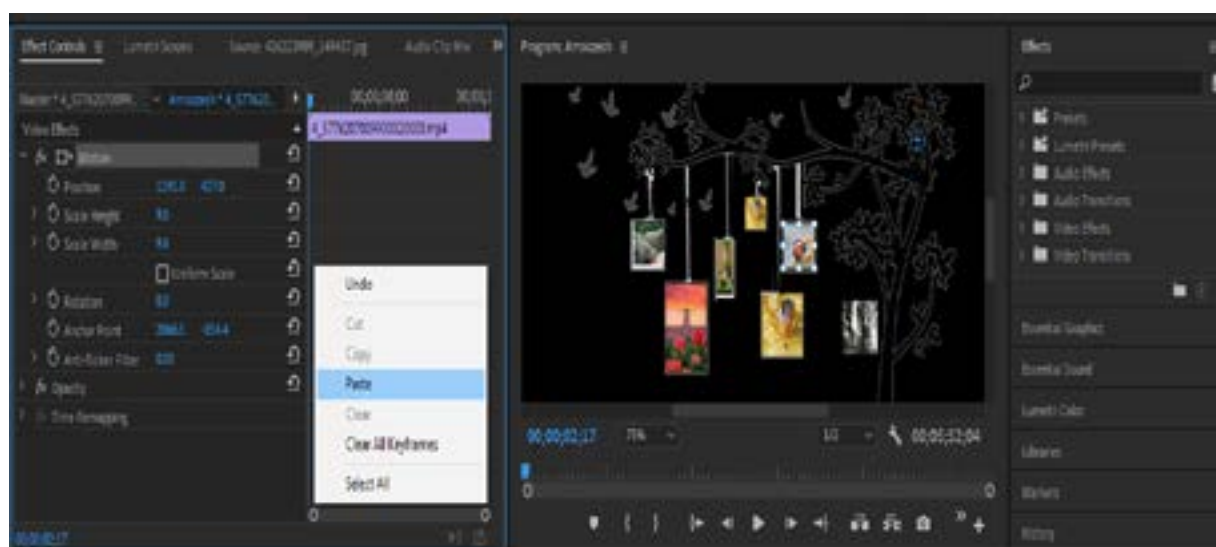
می بینیم که قاب عکس به حرکت در آمد برای قاب بعدی نیازی نیست تمام این ها روی قاب پیاده کنیم و بازه هارا طی کنیم ما می توانیم ابتدا روی صفحه دابل کلیک کنیم سپس خط زمان را به ابتدا بر می گردانیم و نقطه Anchor Point را مشخص می کنیم که مرکز کجا قرار دارد و از کجا چرخش شروع شود برای دقیق تر شدن Zoom می کنیم تا دقیق تر نقطه مشخص شود به لایه قبلی که بر می گردیم در کادر سمت راست Effect Controls کلیک می کنیم و Ctrl+A را می زنیم همه بازه ها انتخاب می شود Ctrl+C را می زنیم تا کپی شود روی لایه بعدی کلیک می کنیم تا Effect Control برای ما نشان داده می شود در قسمت Rotation ، Toggle animation رافعال می کنیم و نقطه شروع را ثبت می کنیم در صفحه یکبار کلیک چپ می کنیم Ctrl+V یا کلیک راست کرده و Paste را انتخاب می کنیم اگر Play را بزینیم مشاهده می کنید که هر دو تا قاب با هم حرکت می کنند تغییراتی که روی قاب بود دقیقا روی بعدی هم اعمال شد و هر دو تا با هم همزمان در حال حرکت هستند



حالا می خواهیم روی هر کدام از آن ها تصویر ویدئویی که می خواهیم قرار دهیم یک ویدئو انتخاب می کنیم از سایر ویدئو هایی که داریم دابل کلیک می کنیم و دو تا از آن ها را انتخاب می کنیم یکی را انتخاب کرده و در قسمت تایم این برنامه قرار می دهیم چون ما صدا در اینجا نیاز نداریم کلیک راست می کنیم روی ویدئو و Unlink را انتخاب می کنیم قسمت اضافی آن را برش می زنیم ویدئو ما در اندازه قاب ها قرار گرفته روی ویدئو کلیک می کنیم و به ابتدای Go to In خط زمان برمی گردانیم با دابل کلیک کردن روی ویدئو اندازه ویدئو را کوچک تر می کنیم تا به اندازه قاب برسد برای اینکه بتوانیم طول و عرض را همزمان تغییر ندهیم و به اندازه دلخواه خود که می خواهیم اندازه قاب در بیاوریم و تنظیم کنیم در قسمت Effect Control تیک گزینه Uniform Scale را غیر فعال می کنیم

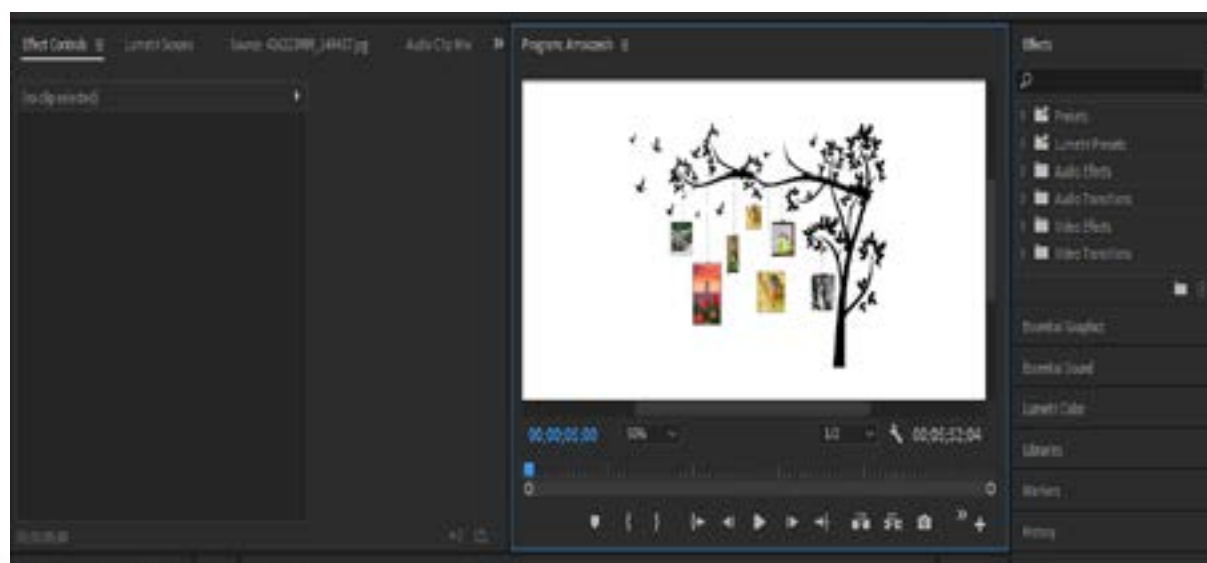


تا بتوانیم اندازه ویدئو را در اندازه ای که خود مان می خواهیم تنظیم کنیم بعد از اینکه ویدئو را داخل قاب گذاشتیم وقتی که ویدئو را Play می کنیم ویدئو ثابت است و فقط قاب حرکت می کند در اینجا علاوه بر اینکه به ویدئوزاویه می دهیم که چطور بچرخد لازم است حالتی ایجاد کنیم که ویدئو جابه جا شود Position به معنی موقعیت است Toggle animation ، Position را فعال می کنیم با کلیک بر روی ویدئو و وارد شدن به بخش Effect Control ، Toggle animation ، Rotation را فعال می کنیم می بینیم که دکمه های Add/Remove Key هم فعال شد اما می خواهیم زاویه را از قسمت سمت راست قاب Source کپی بگیریم کلید میانبر Ctrl+A را می زنیم و در Ctrl+C کپی می شود مجدد روی ویدئو کلیک می کنیم در قسمت Rotation از کلید Ctrl+V یا کلیک راست کرده و Paste را انتخاب می کنیم فقط قسمت Position را خودمان انتخاب می کنیم وقتی که Go to In را می زنیم خط زمان به ابتدا بر می گردد و Play می کنیم



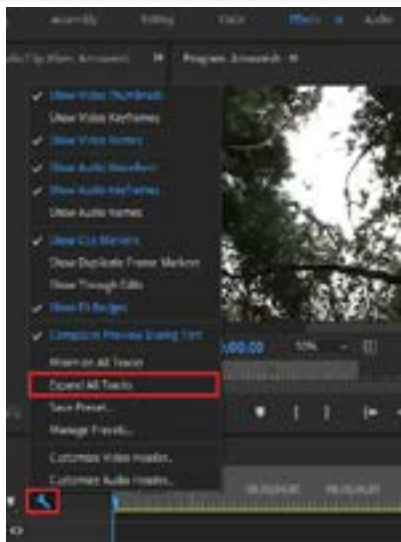
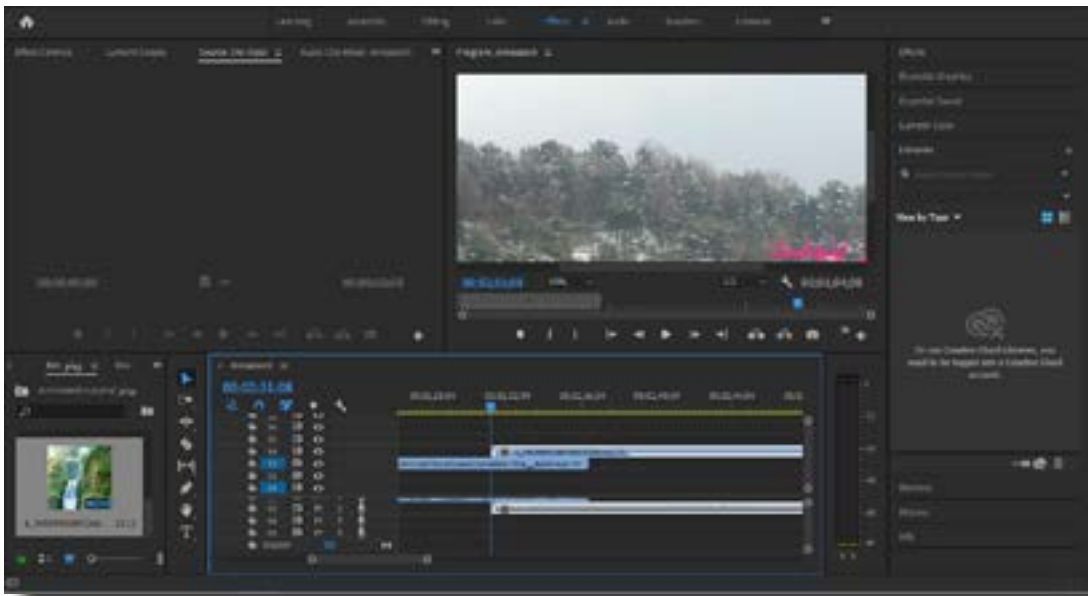
یا اینکه می توانیم به صورت دستی در قسمت پایین مانیتور بازه ی ۵ ثانیه را انتخاب کنیم یک Key frame را ایجاد می کنیم البته خودش به صورت خودکار Key frame ایجاد می کند دوباره بازه ۱۰ ثانیه را انتخاب می کنیم می بینیم که زاویه آن تغییر کرد ولی باید Position را تعیین کنیم ویدئو را در مانیتور یک مکان دیگر قرار می دهیم که داخل قاب قرار بگیرد در ۱۵ ثانیه آن را تنظیم می کنیم و همین طور در ۲۰، ۲۵، ۳۰، ۳۵، ۴۰، ۴۵، ۵۰، ۵۵ و انتهای خط زمان که ثابت و در وسط قرار بگیرد خط زمان را به ابتدا برمی گردانیم و Play می کنیم می بینیم که همزمان ویدئو و قاب باهم حرکت می کنند مجدد یک ویدئو دیگر وارد می کنیم و همه تغییرات که برای آن ویدئو اعمال کردیم روی آن ویدئو هم اعمال می کنیم و چون Track اضافی نداریم کلیک راست کرده و Add Tracks را انتخاب می کنیم Track که صدا نمی خواهیم را ۰ می دهیم در حال حاضر فقط یک ویدئویی را لازم داریم یک ویدئو را انتخاب کرده و در قسمت تایم لاین برنامه قرار می دهیم و قسمت اضافی آن را برش می دهیم و چون صدا را لازم نداریم روی ویدئو کلیک راست کرده و Unlink را می زنیم و صدا را حذف می کنیم روی ویدئو دابل کلیک می کنیم تا انتخاب شود بعد کلید راست را می زنیم و گزینه Scale to Frame Size را انتخاب می کنیم اندازه ویدئو را به اندازه قاب تغییر می دهیم چون ما نیاز داریم که طول و عرض را براساس تنظیمات خود بزنیم از منوی Effect Control تیک گزینه Uniform Scale را غیر فعال می کنیم و دقیق تر تنظیم می کنیم می توانیم آن را Zoom کنیم تا دقیق تر انجام شود به ویدئو قبلی بر می گردیم و در کادر سمت راست پنل Source، Ctrl+A را می زنیم و برای کپی کردن آن Ctrl+C را می زنیم روی ویدئویی که جدید ایجاد کردیم کلیک می کنیم و در قسمت Effect Control، Position و Rotation را فعال می کنیم نقطه اولیه برای ما ثبت شد Ctrl+V یا کلیک راست کرده و Paste را انتخاب می کنیم اگر خط زمان را به ابتدا برگردانیم و Play کنیم می بینیم که زمان درست است ولی باید مکان را خودمان به آن بدهیم ویدئو را در مکان اولیه خودش قرار می دهیم همین طور که می بینید موقعیت این ویدئو با ویدئوی قبلی متفاوت است پس نمی توانیم تغییراتی که روی آن ویدئو اعمال کردیم را کپی کنیم و روی ویدئوی جدید اعمال کنیم ما فقط می توانیم زاویه را از یکی از لایه ها بگیریم برای انتخاب همه موارد Ctrl+A و برای کپی از آن Ctrl+C را می زنیم تا روی ویدئو اعمال شود و آن را در قسمت Source، Paste می کنیم در اینجا فقط زاویه اعمال می شود و فقط موقعیت ویدئوی دوم ما مانده است ابتدا بازه ۰۵ را می بینیم مقداری Zoom می کنیم تا بهتر ببینیم و زاویه را مشخص کنیم و همین طور بازه ۱۰، ۱۵، ۲۰، ۲۵، ۳۰، ۳۵، ۴۰، ۴۵، ۵۰، ۵۵ بعد از ۵۵ هم آخرین بازه را در نظر می گیریم و ویدئو را قرار می دهیم لگزنده را ابتدا برگردانیم و Play می کنیم می توانیم یک موسیقی ملایم را انتخاب کنیم و در قسمت تایم لاین قرار دهیم و Play می کنیم حتی اگر زمینه پشت تصویر به رنگ مشکی است بخواهیم آن را به رنگ دیگری هم در بیاوریم می توانیم در خود برنامه فتوشاپ یک Background انتخاب کنیم ،

رنگ سفید را قرار می دهیم ابتدا کل کادر را انتخاب می کنیم و کادر را به رنگ سفید در می آوریم کادرا از حالت Select خارج و صفحه را Save می کنیم برمی گردیم به برنامه پریمیرو در قسمت Project کلیک راست کرده و Import را انتخاب می کنیم بر روی فایل کلیک کرده و در قسمت Import فقط لایه آخری را انتخاب می کنیم فایل را در قسمت تایم لاین قرار می دهیم می خواهیم یک لایه اضافه کنیم بر روی Add Track کلیک می کنیم کادری برای ما نشان داده می شود مشخص می کنیم در آن یک لایه بیا قبل از اولین لایه، لایه صدا را. می کنیم و روی Ok کلیک می کنیم لایه را در تایم لاین قرار می دهیم طول آن را هم زیاد می کنیم می بینیم که زمینه سفید به کارمان اضافه شد Play را می زنیم تا تغییرات را مشاهده کنیم ما حتی می توانیم در پشت این زمینه یک ویدئو قرار دهیم تا پخش شود اگر مجدد یک لایه Add Track ایجاد کنیم و در کادر مشخص کنیم که قبل از اولین لایه و صدا را هم. می کنیم و کادر را تایید می کنیم یک ویدئوی دیگر هم ایجاد می کنیم وقتی که ویدئویی قرار می دهیم می خواهیم موزیک خودش پخش شود پس صوت را حذف می کنیم و پس زمینه سفید رنگ که گذاشتیم را به قسمت جلو درگ می کنیم خط زمان را به ابتدا برمی گردانیم روی ویدئو کلیک راست کرده و Scale to Frame Size را انتخاب می کنیم می بینیم که ویدئو پشت تصویر قرار گرفت Play می کنیم ما در این انیمیشن دو تا ویدئو داریم و یکی هم در پشت تصویر قرار دارد اگر صوت ویدئو را نخواستیم می توانیم روی ویدئو کلیک راست کرده و Unlink را انتخاب می کنیم سپس آن را حذف می کنیم و صوت قبلی را دوباره انتخاب می کنیم و قسمت های اضافه آن را برش می زنیم خط زمان را به ابتدا بر می گردانیم و Play می کنیم این نمونه یک کار انیمیشن سازی ما بود و قرار دادن چند ویدئو در یک فایل و همچنین یک انیمیشن برای دوتا قاب ایجاد کردیم هرگونه حرکتی که تمایل داشته باشیم می توانیم اعمال کنیم سعی کردیم به طور کلی کار را توضیح دهیم امیدواریم مورد رضایت شما قرار گرفته باشد.



## ❖ نحوه اعمال فید بر روی فایل ها در برنامه پریمیر

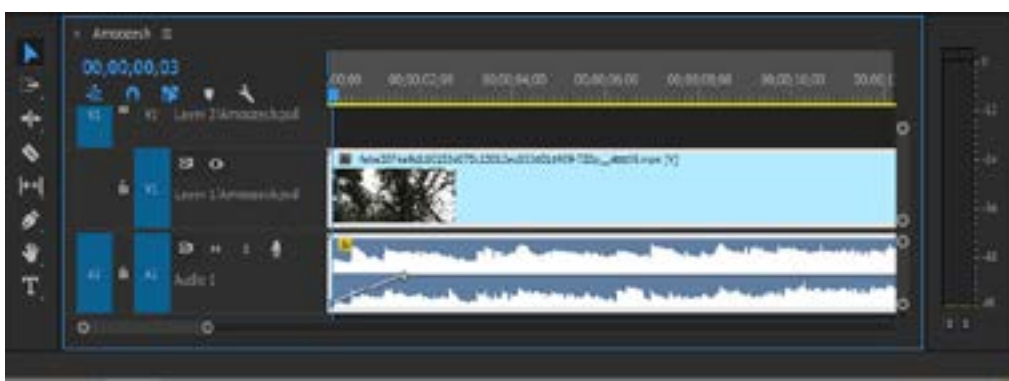
هنگامی که در محیط برنامه پریمیر ما می خواهیم چند تا ویدئو را در کنار هم قرار دهیم و پخش کنیم یا چند صدا که هر صدا که تمام شد وارد صدای بعدی شود باید یک حالتی ایجاد شود که از صدای کم شروع شود و کم کم افزایش پیدا کند و یک نواخت شود و همچنین برای انتهای فایل کم تمام شود و فایل دیگر به مرور شروع شود برای ایجاد این کار در محیط پریمیر اول لازم است که فایل هایی که مورد نیازمان است وارد محیط برنامه پریمیر کنیم مثلاً سه تا ویدئو را انتخاب می کنیم یا حتی چند تا صوت را، چند تا صوت را قرار می دهیم که با همه ی آن ها کار کنیم یک پوشه با نام ویدئو و یکی با نام صدا ایجاد می کنیم در پوشه صدا چند تا صدا قرار می دهیم و در پوشه ویدئو چند ویدئو را قرار می دهیم سه تا ویدئو انتخاب کرده و وارد تایم لاین می کنیم ابتدا باید یک بازه سه الی چهار ثانیه ای را در کنار هم قرار دهیم دو تا ویدئو را کنار هم قرار می دهیم برای درک بهتر خط زمان را ابتدای بازه 2:30 تا ۲:۳۵ قرار



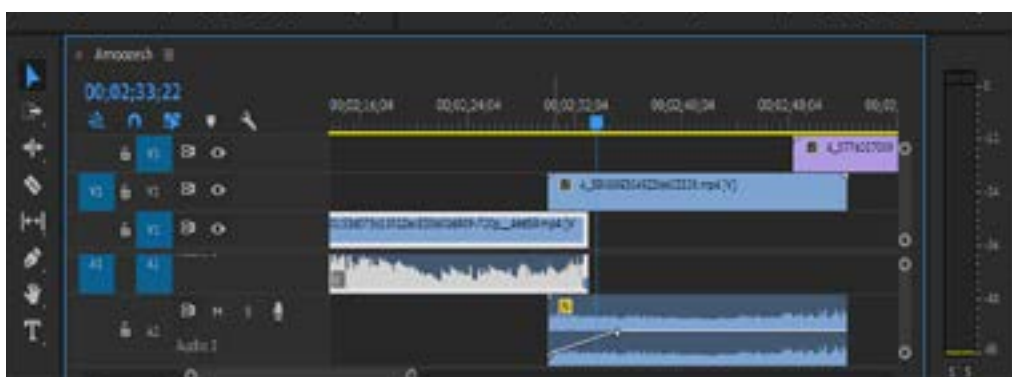
می خواهیم یک تیکه از هر دو ویدئو که می خواهیم فید ایجاد کنیم یعنی حالتی ایجاد کنیم که در ابتدای خط ویدئو از کم شروع شود و زیاد شود در قسمت Timeline Display Setting گزینه Expand All Tracks را انتخاب می کنیم

در قسمت صوت ویدئو یک خطی ایجاد می شود کلید Ctrl را نگه می داریم و در قسمت اولیه که فیلم شروع می شود دابل کلیک می کنیم در بازه زمانی ۵ ثانیه و برای مشخص شدن دقیق آن، آن را به صورت دستی تایپ می کنیم کلید Ctrl را نگه می داریم و دابل کلیک می کنیم می بینیم که نقطه هایی ایجاد شد می توانیم روی آن نقطه کلیک چپ موس را نگه داریم و آن را درگ کنیم پایین یعنی صوت از حالت کم شروع می کند در بازه ۵ ثانیه ای افزایش پیدا می کند خط زمان را در ابتدا قرار می دهیم و Play می کنیم دیدیم که صدا از کم شروع شد و زیاد شد برای قسمتی که دوتا ویدئو به هم می رسند تقریباً به همین صورت از قسمتی که ویدئو می خواهد شروع شود کلید کنترل را نگه می داریم و یک نقطه ابتدا و یکی انتها ایجاد می کنیم و یک نقطه را به پایین منتقل می کنیم یعنی صدا تا انتهای بازه زمانی کاهش

پیدا کند

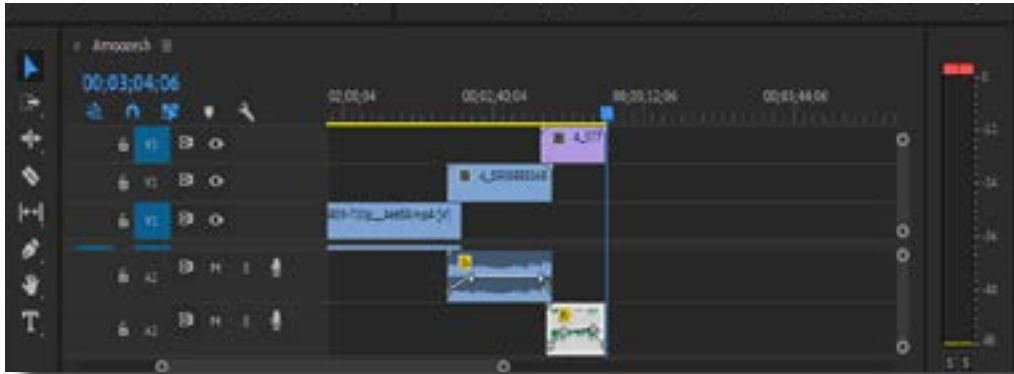


و برای ویدئوی دیگر هم به همین صورت کلید Ctrl را نگه می داریم و برای ویدئوی قسمت بعدی هم به همین صورت کلید Ctrl را نگه می داریم ابتدا در این نقطه هم ایجاد می کنیم البته از کم شروع کند و بیاد تا انتهای ویدئویی بالا که صدا به آخر می رسد و کم می شود صدای دیگری اضافه شود

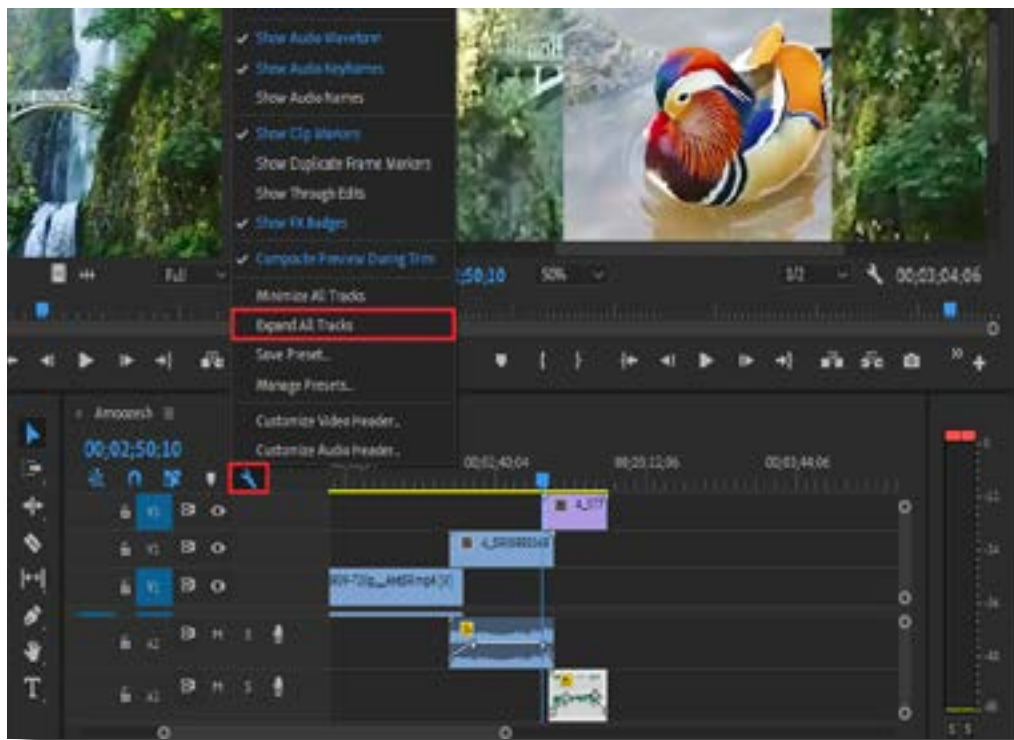


برای ویدئوی بعدی هم اگر اندازه صفحه را کوچک تر کنیم تا همه ویدئو ها را داشته باشیم کمی ویدئو را Zoom می کنیم تا تغییرات را بهتر انجام دهیم و کلید Ctrl را نگه می داریم دو نقطه ایجاد می کنیم که ابتدا کم و به مرور زیاد شود و در ویدئوی بالا می خواهیم تغییرات را انجام دهیم کلید Ctrl را نگه می داریم

یک نقطه انتها و یک نقطه دیگر هم کنار آن ایجاد می کنیم صدا زیاد است و به مرور صدا را زیاد می کنیم و به مرور کم شود و ویدئوی بعد صدا زیاد شود حال اگر اندازه ها را به اندازه خودش برگردانیم و خط زمان را به ابتدا ببریم و Play کنیم می بینیم



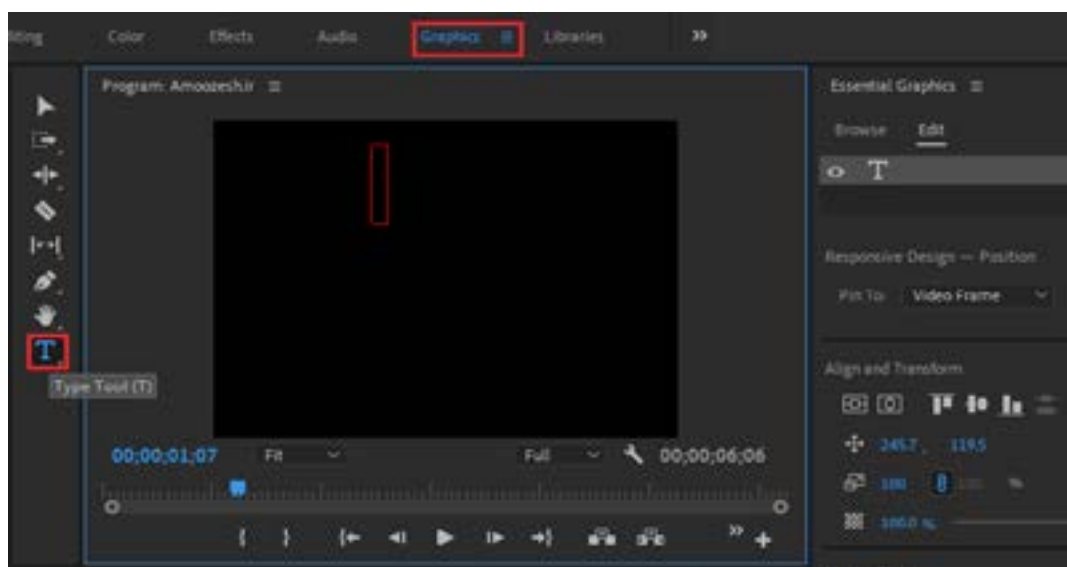
که حالت فید به این صورت است که صدای اولیه را از کم شروع می کند و زیاد می شود و صدای انتهایی را از زیاد به کم می آورد نحوه اعمال آن هم روی Timeline Display Setting کلیک می کنیم و گزینه Expand All Tracks را انتخاب می کنیم برای ایجاد هر نقطه برای فید کلید Ctrl را نگه می داریم و در آن نقطه دابل کلیک می کنیم فید ایجاد می شود و تغییرات را اعمال می کنیم.



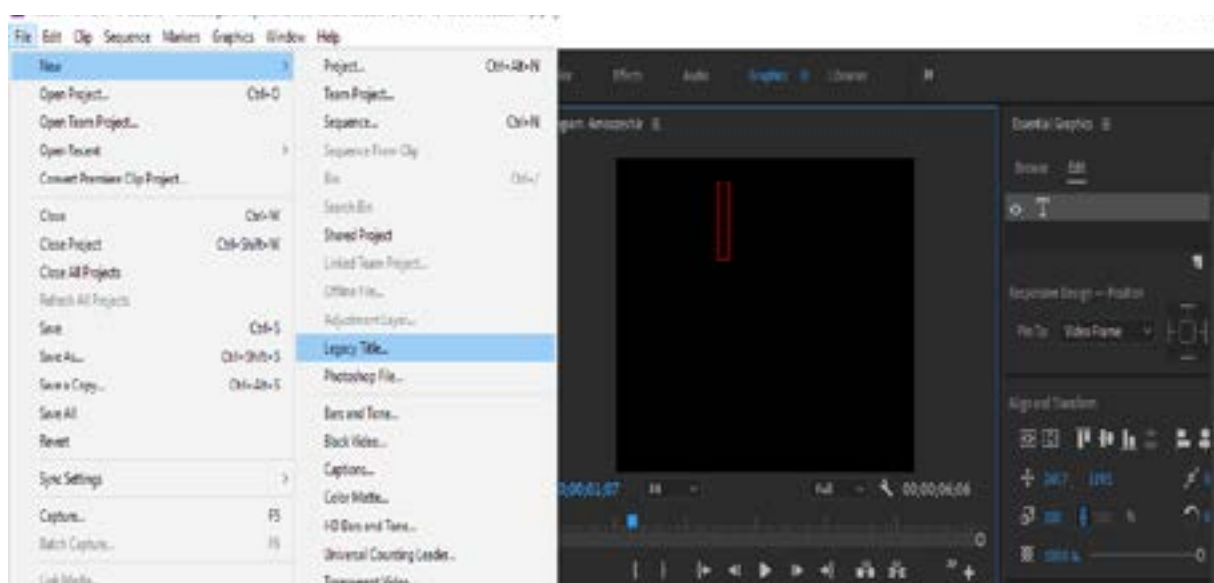


## ❖ آموزش نوشتن متن در محیط برنامه پریمیر

در این بخش از آموزش می خواهیم شروع کنیم به نوشتن متن در محیط برنامه پریمیر برای نوشتن در محیط برنامه پریمیر می توانیم از سه روش استفاده کنیم یکی از این روش ها این است که در قسمت تایم لاین برنامه بر روی ابزار Type Tool کلیک می کنیم روش دیگر این است که در سربرگ Graphics با کلیک بر روی Graphics ابزار Type Tool در این قسمت نشان داده می شود می توانیم از این ابزار استفاده کنیم



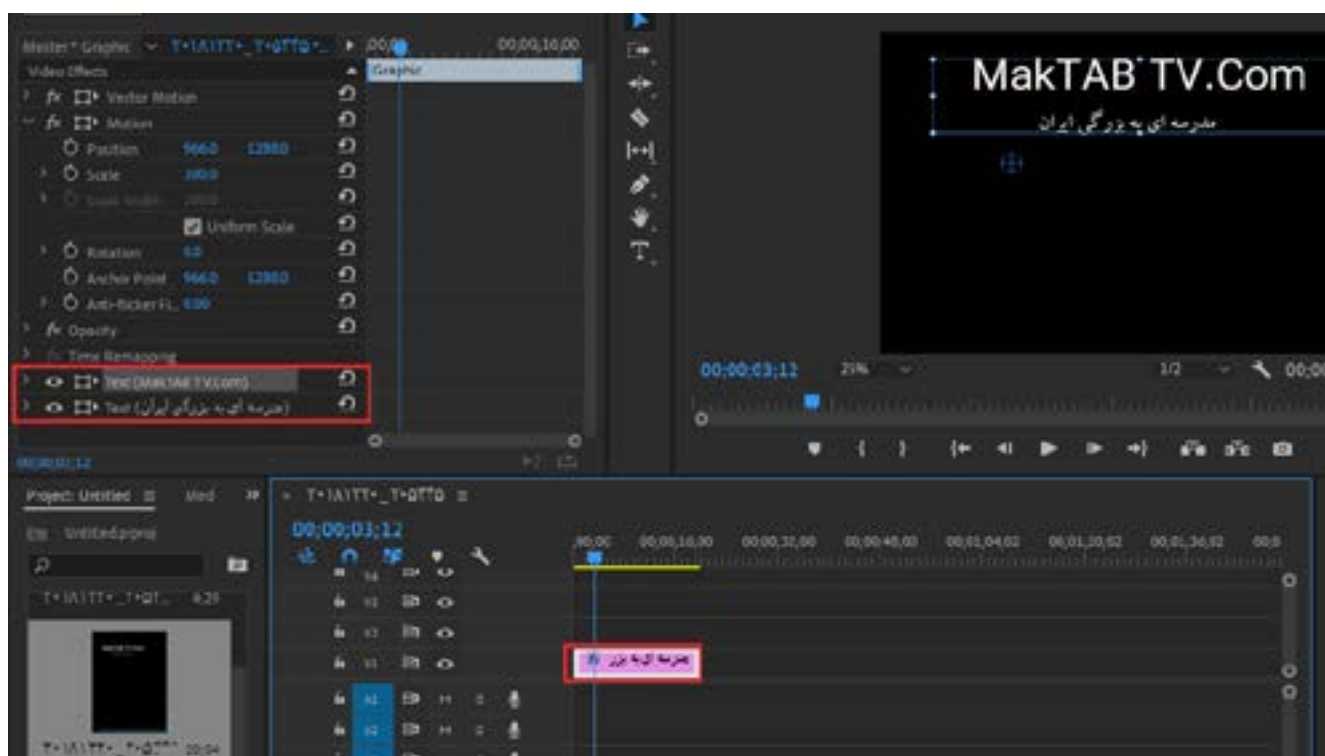
و روش بعدی هم این است که با کلیک بر روی سربرگ File وزیر منوی New گزینه Legacy Title را انتخاب می کنیم کادری برای مانشان داده می شود



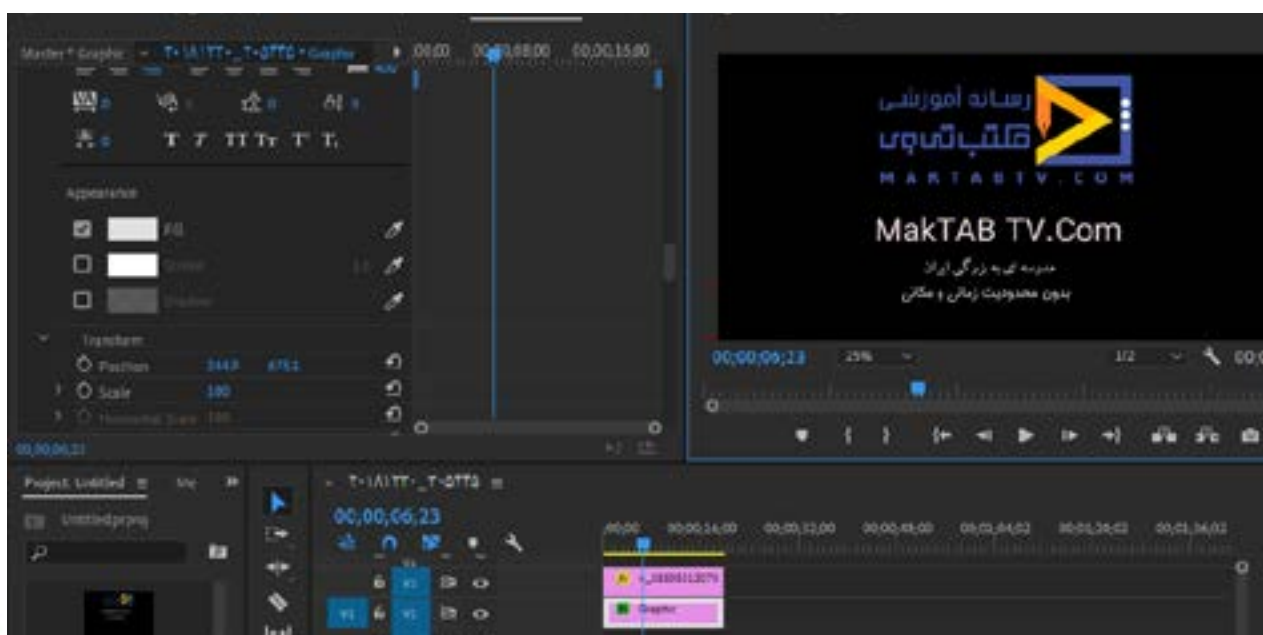
که اگر Ok کنیم یک کادر دیگری نشان داده می شود که می توانیم متنی تایپ کنیم و تغییراتی در آن اعمال کنیم برای شروع متن ابتدا روی صفحه متن کلیک راست می کنیم و Safe Margins را فعال می کنیم که اندازه کادر مشخص شود سپس در قسمت تایم لاین یک Track انتخاب می کنیم که می خواهیم متن را تایپ کنیم Track V1 را انتخاب می کنیم با کلیک بر روی ابزار Type Tool و کلیک بر روی صفحه مانیتور می توانیم شروع به تایپ متن کنیم با کلیک بر روی صفحه می بینیم که اندازه اشارگر که به صورت چشمک زن برای ما نشان داده می شود بزرگ است می توانیم بنویسیم بعد اندازه آن را کوچک کنیم یا اینکه روی Effect Controls کلیک کرده در قسمت Source Text اندازه متن را کوچک تر انتخاب می کنیم شروع به تایپ متن می کنیم MakTABT با کلیک بر روی ابزار Selection می توانیم متنی را که تایپ کردیم را مکان آن را تغییر دهیم اگر خواهیم متن را ادامه دهیم



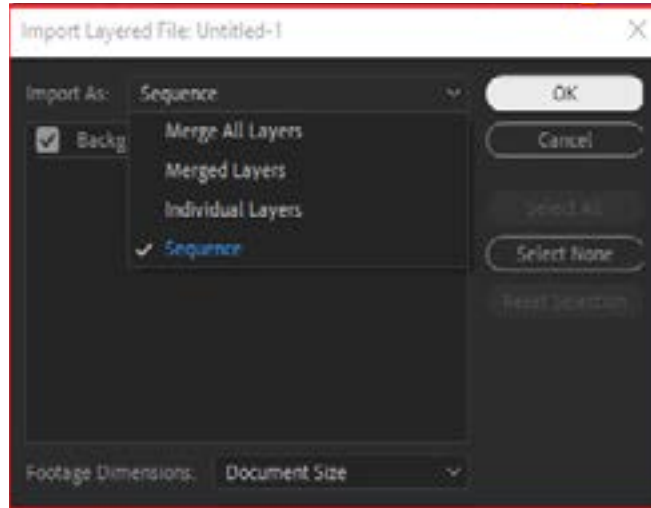
می توانیم در همین Track آن را ادامه دهیم بر روی ابزار Type Tool کلیک می کنیم تا متن بعدی را بنویسیم می نویسیم مدرسه ای به بزرگی ایران مجدد روی ابزار Select کلیک می کنیم و اندازه متن را کوچک می کنیم و در قسمت پایین متن قبلی قرار می دهیم در قسمت Effect Controls اگر دقت کنیم هر کدام از متن هایی که نوشتیم برای ما جدا قرار گرفت در صورتی که در قسمت تایم لاین مشخص است که ما فقط در یک لایه نوشتیم



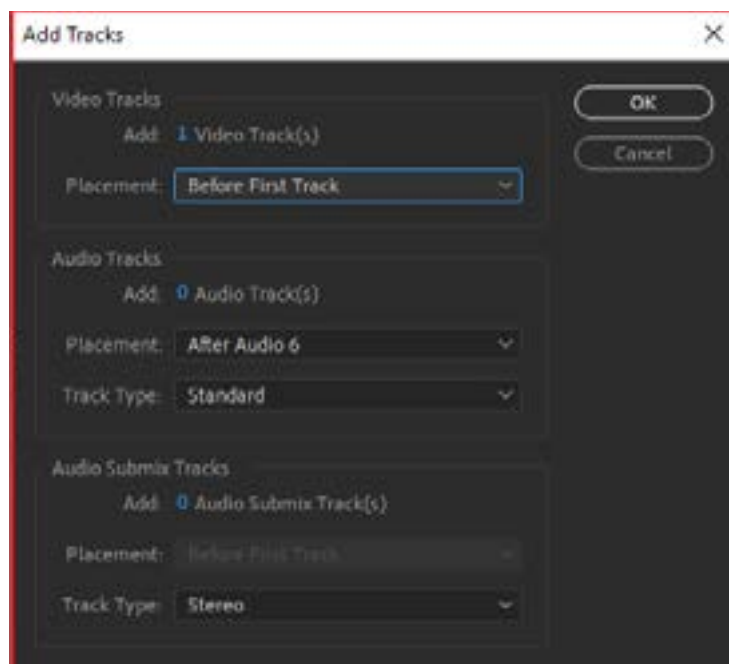
مجدد روی ابزار Type Tool کلیک می کنیم بدون محدودیت زمانی و مکانی متن بعدی را هم قرار دادیم متن را پایین تر قرار می دهیم تا لوگوی سایت آموزش را قرار دهیم در قسمت Project دابل کلیک می کنیم و تصویر لوگوی آموزشی رسانه مکتب تی وی وارد صفحه می کنیم تصویر را بالای صفحه قرار می دهیم می بینیم تصویری را که قرار دادیم، چون زمینه مشکی است تصویر به خوبی نشان داده نمی شود و می خواهیم زمینه تصویر به رنگ سفید باشد



می توانیم در محیط برنامه فتوشاپ زمینه سفید را ایجاد کنیم و آن را ذخیره کنیم در صفحه دابل کلیک می کنیم واز کادر Import ، Sequence آن را انتخاب می کنیم و فقط لایه ای که زمینه سفید دارد را انتخاب می کنیم

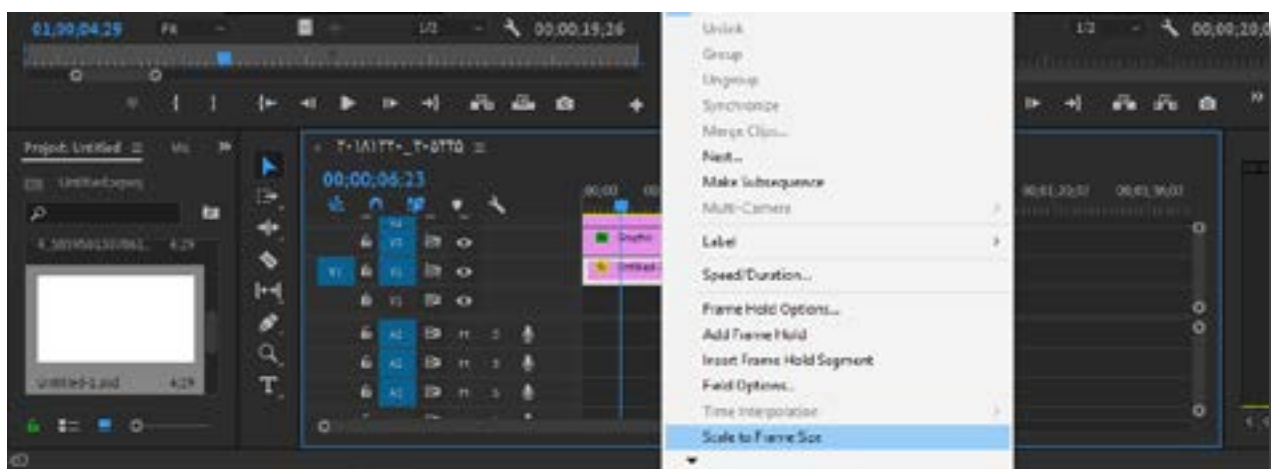


می خواهیم زمینه سفید را به داخل تایم لاین بیاوریم ابتدا یک Track ایجاد می کنیم Track صدا را لازم نداریم راه قرار می دهیم و می گوییم که قبل از اولین Track قرار بگیرد بعد Ok می کنیم

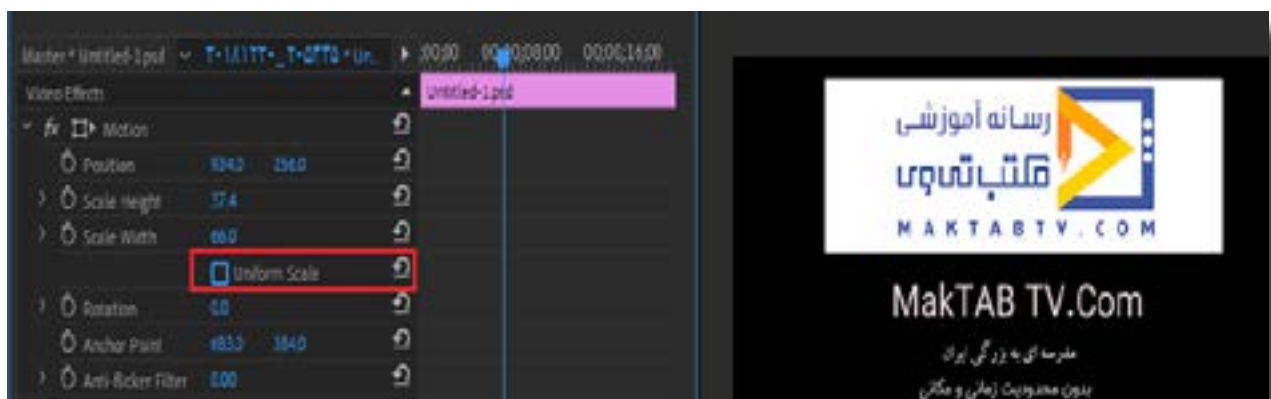


می بینیم که یک Track برای ما ایجاد شد لایه را در قسمت تایم لاین قرار می دهیم بعد از قرار دادن لایه در قسمت مشخص شده می بینیم که تمام صفحه زمینه را گرفته می توانیم رنگ متن ها را مشکی کنیم یا اندازه کادر را کوچک کنیم که فقط در بالا قرار بگیرد ابتدا روی تصویر کلیک راست می کنیم

## Scale to Frame Size را انتخاب می کنیم



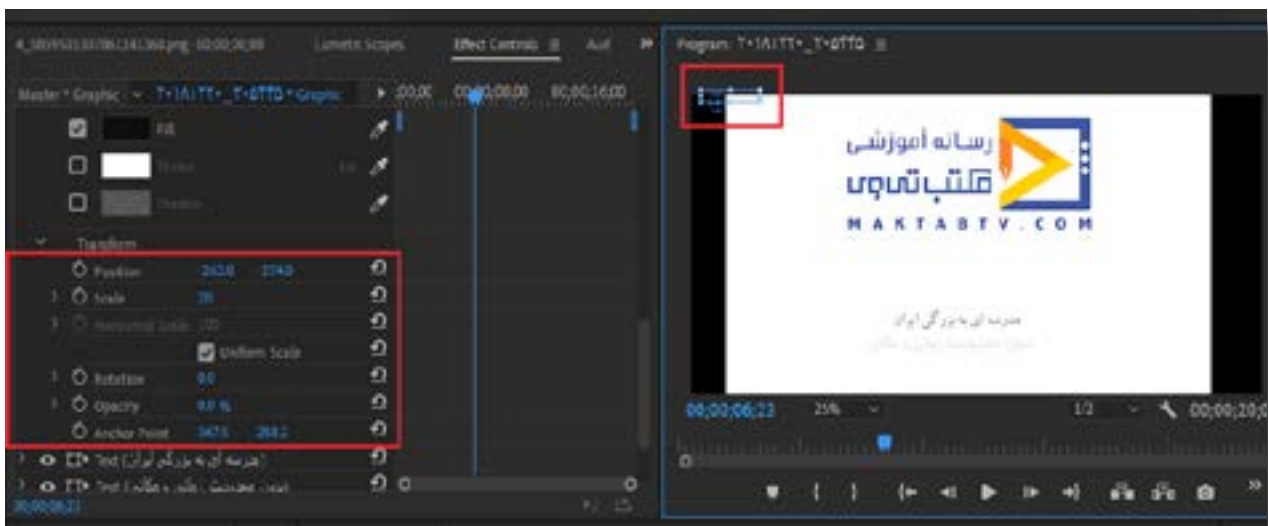
برای اینکه بتوانیم آن را در اندازه دلخواه تغییر بدهیم در قسمت Effect Control تیک گزینه Uniform Scale را برمی داریم حالا در اندازه ای که می خواهیم تغییر می دهیم یا اینکه اگر بر روی متن کلیک کنیم



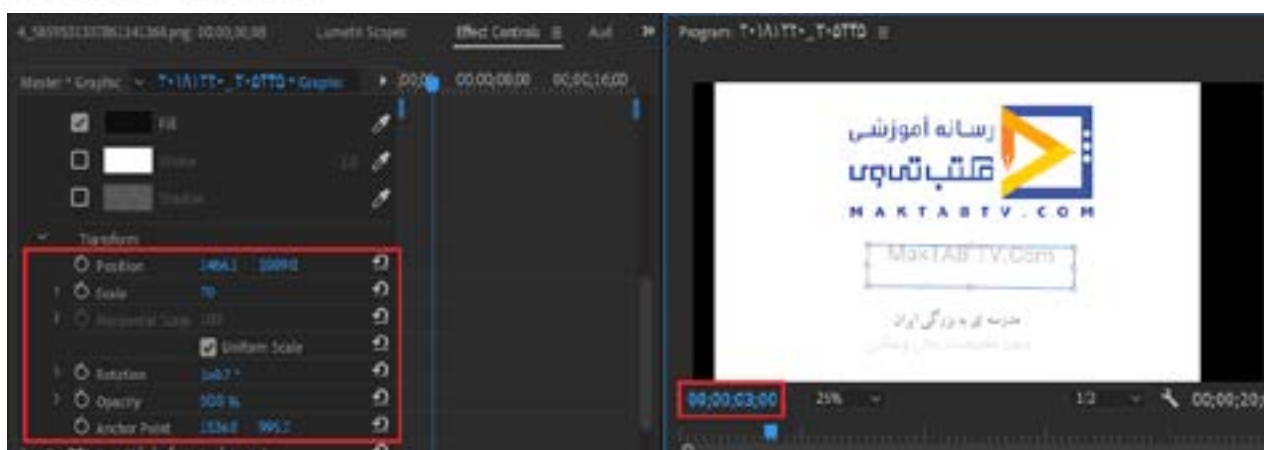
در قسمت Effect Control می بینیم که چند تا لایه داریم روی لیست باز شوی هر کدام که کلیک کنیم تغییراتی در آن قسمت می توانیم اعمال کنیم در قسمت Color Picker می توانیم رنگ متن را مشخص کنیم مثلا رنگ مشکی را انتخاب می کنیم می بینیم که متن تغییر رنگ پیدا کرد برای سایر متن ها هم همین طور در سمت راست پنل هم همین طور تنظیمات برای ما نشان داده می شود لایه ها متن هم در آنجا وجود دارد می توانیم آن ها را انتخاب کنیم یا روی هر کدام که کلیک کنیم تنظیمات مربوط به آن برای ما نشان داده می شود



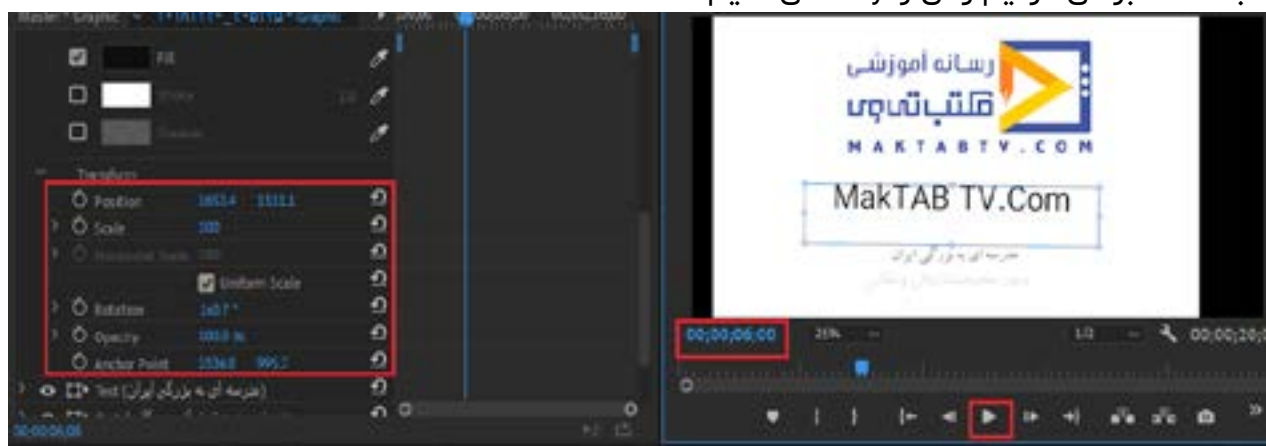
در قسمت Effect Control همین طور که در آموزش های قبلی گفتیم که چطور می شود یک انیمیشن ایجاد کرد دقیق در این قسمت هم می توانیم انیمیشن ایجاد کنیم می خواهیم برای متن MakTABTV.Com یک انیمیشن بدهیم برای شروع روی متن کلیک می کنیم بازه زمانی را به ابتدا برمی گردانیم اگر صفحه ها را جمع کنیم متن هایی که نوشتیم هر کدام در یک قسمت و در قسمت Effect Control برای ما نشان داده می شود لیست متنی را که می خواهیم روی آن انیمیشن ایجاد کنیم را باز می کنیم با کلیک بر روی Toggle Animation مشخص می کنیم که برای کدام قسمت ها می خواهیم انیمیشن بدهیم Opacity یا شفافیت را در ابتدا ۰ می کنیم متن را در خارج کادر قرار می دهیم در بازه ۰ ثانیه متن در خارج از کادر قرار دارد و Scale آن را ۲۰ قرار می دهیم



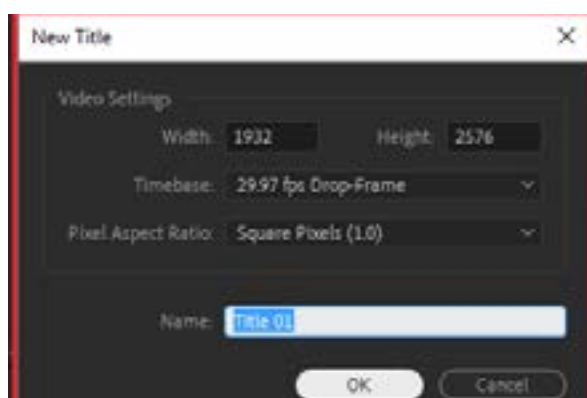
در بازه ۳ ثانیه تصویر کمی پایین تر قرار می گیرد و Opacity را ۵۰ و در قسمت Rotation هم متن را می چرخانیم و سر جایش قرار می دهیم به نقطه ۳ ثانیه که می رسد Scale را ۷۰ قرار می دهیم Opacity هم مکانش تغییر می کند



بعد از آن به بازه ۶ ثانیه که می رسد Opacity را ۱۰۰ و Scale را هم ۱۰۰ قرار می دهیم متن را جابه جا می کنیم تا Position آن تغییر کند حالا اگر تغییرات را درست انجام داده باشیم باید تغییرات اعمال شد به ابتدا خط بر می گردیم و آن را Play می کنیم

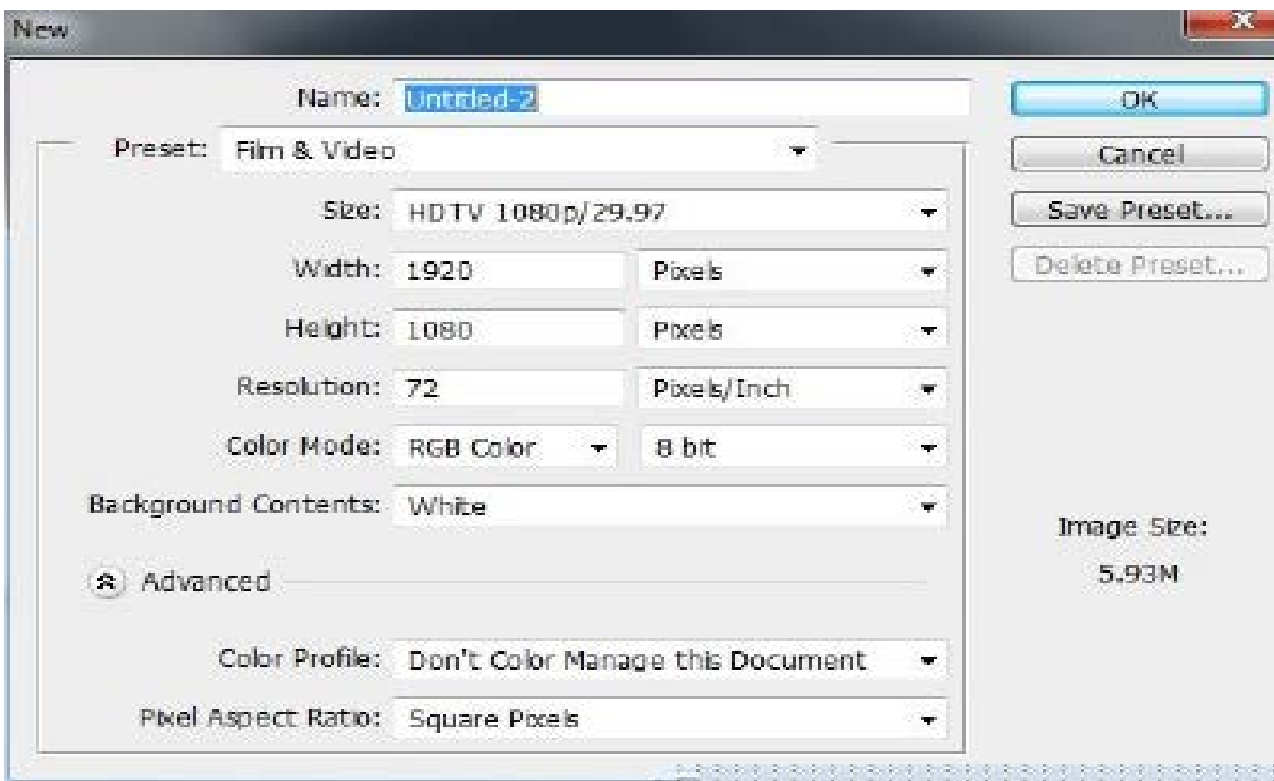


تنظیمات دیگر هم می توانیم بر روی متن اعمال کنیم همان طور که گفتیم مکان متن را تغییر رنگ بدهیم انیمیشن ایجاد کنیم و همه ی تغییرات را می توانیم در قسمت Effect Control ایجاد کنیم اگر از سربگ File قسمت New بر روی گزینه Legacy Title کلیک می کنیم در این قسمت اطلاعات طول و عرضی را نشان می دهد بر روی Ok کلیک می کنیم کادری برای ما نشان داده می شود که می توانیم مانند قسمت های دیگر بر روی متن تصویری بکشیم سایه ای ایجاد کنیم و تغییرات دیگر را انجام دهیم.



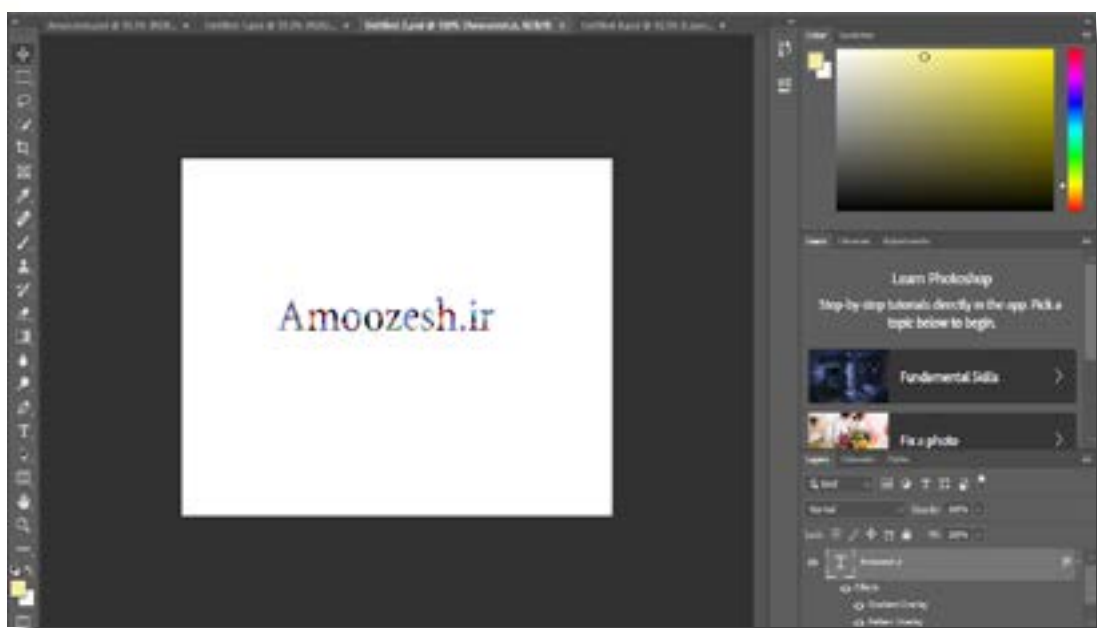
## ❖ وارد کردن متن از برنامه فتوشاپ به برنامه پریمیر

در آموزش های قبلی یاد گرفتیم که چطور در محیط برنامه پریمیر با استفاده از ابزار خود برنامه متنی را بنویسیم حالا این بار می خواهیم در محیط برنامه فتوشاپ متنی را بنویسیم و وارد محیط برنامه پریمیر کنیم در محیط برنامه فتوشاپ می توانیم بر روی سربرگ File کلیک کرده با انتخاب New یک صفحه جدید ایجاد کنیم در قسمت Name می توانیم یک نام تایپ کنیم که به اختیار خودمان است مثلا آموزش در قسمت Flm& Video، Document Type را انتخاب می کنیم سایز و اندازه هایی برای ما قرار داده اگر خواهیم به زمینه رنگ بدهیم را انتخاب می کنیم در غیر این صورت Transparent را انتخاب می کنیم با کلیک برروی Ok صفحه ای ظاهر می شود

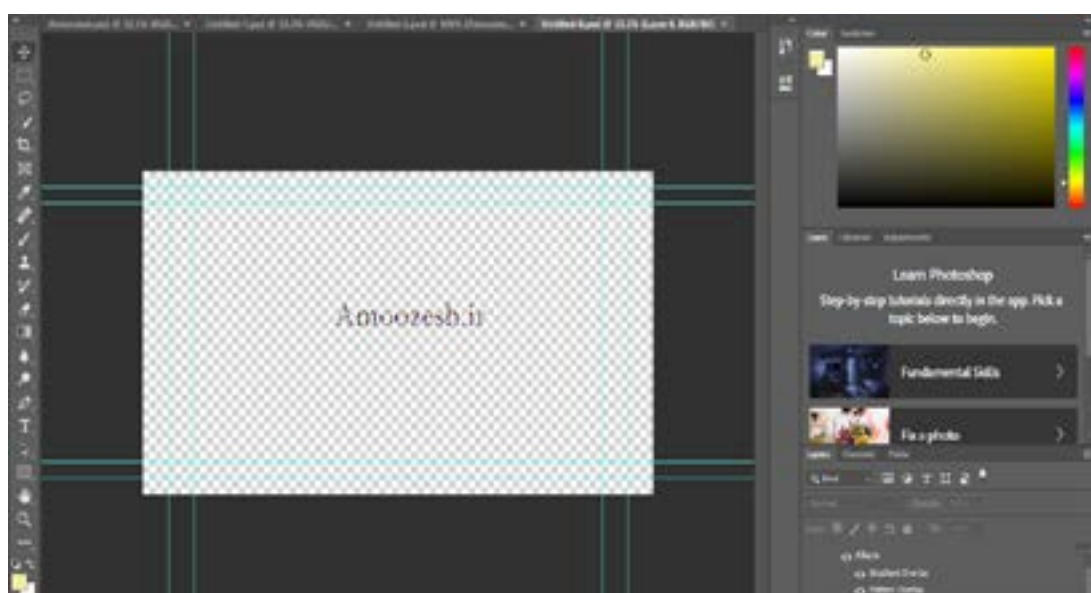


همچنین می توانیم متنی را که از قبل ایجاد کردیم وارد محیط برنامه کنیم مثلا بر روی سربرگ File کلیک می کنیم با کلیک بر روی Open متنی را که از قبل نوشتیم و در فایل PSD نوشتیم را انتخاب می کنیم که اگر بخواهید متن را انتخاب کنید می توانید در تکنیک های فتوشاپ آن را در سایت های آموزشی ببینید و نحوه ایجاد آن نمونه متن را الگو برداری کنید متنی را نوشتیم و از قبل ذخیره کردیم روی متن کلیک می کنیم و Open را می زنیم متن را وارد محیط فتوشاپ کردیم

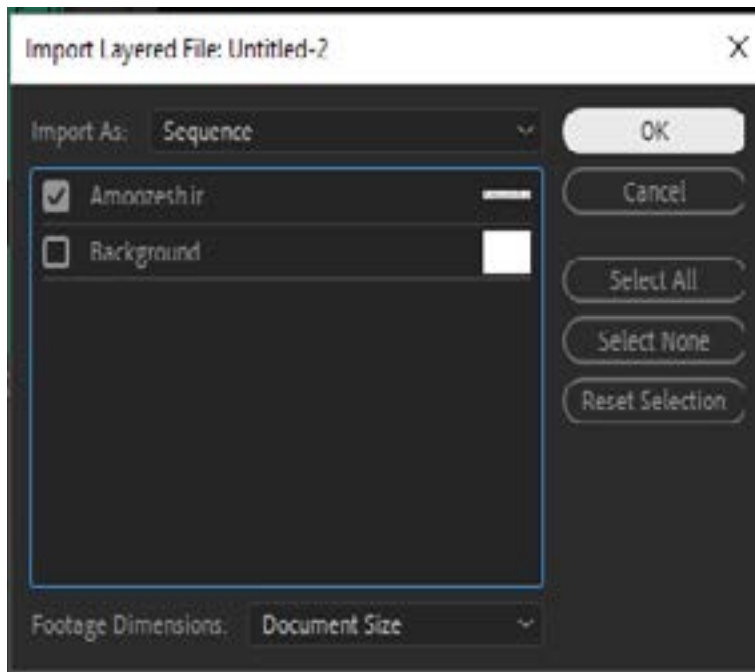




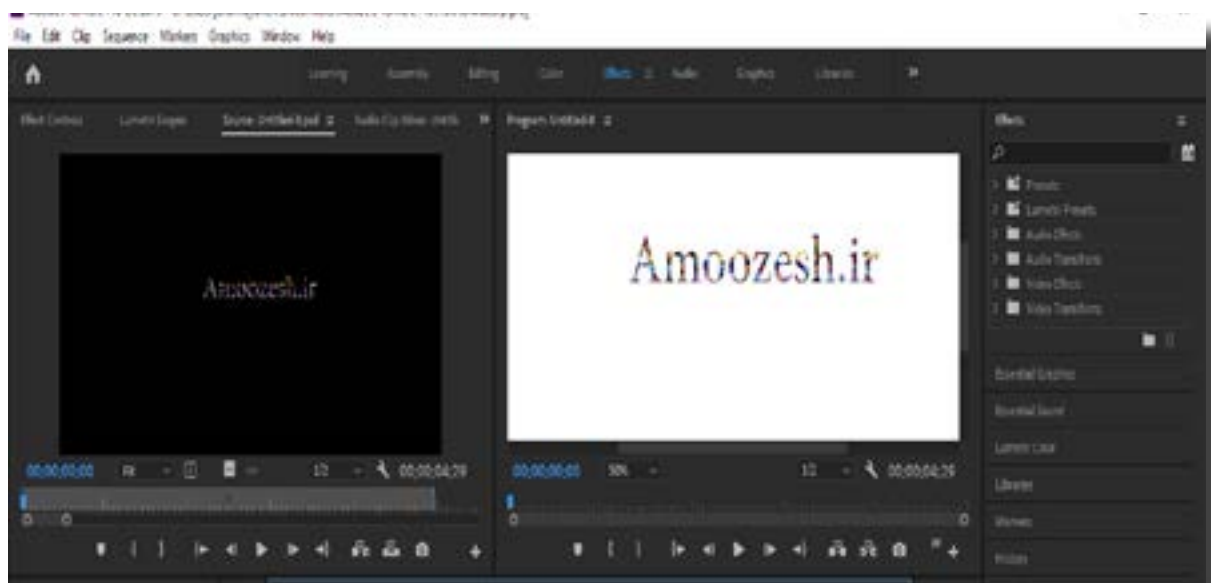
برای اینکه متن را داخل کادری قرار دهیم که اندازه محیط برنامه پریمیر باشد بر روی سربرگ File کلیک کرده و گزینه New را انتخاب می کنیم در قسمت Document Type ، Flm& Video را انتخاب می کنیم و Ok را می زنیم در کادر که برای ما نشان داده می شود بر روی سربرگ متن کلیک می کنیم می بینیم که متن ما قابل جابه جا شدن است متن را درگ می کنیم و وارد کادر ایجاد شده می کنیم برای وارد کردن متن در محیط برنامه فتوشاپ ابتدا باید سربرگ Save را کنیم اما قبل از آن بگوییم می توانیم در کادر Layers، Background را خاموش کنیم که زمینه سفید نداشته باشیم تا خود متن باشد یا حتی می توانیم اندازه متن را تغییر دهیم این تغییرات را می توانیم در برنامه پریمیر هم تنظیم کنیم روی Save As کلیک می کنیم و آن را Save می کنیم



وارد محیط برنامه پریمیر می شویم در قسمت خالی Project دابل کلیک کرده و متنی را که می خواستیم وارد محیط برنامه پریمیر کنیم را انتخاب می کنیم در لیست باز شوی Import As Sequence، را انتخاب کرده و متن را انتخاب می کنیم بدون Background بر روی Ok کلیک می کنیم متن ما در قسمت Project قرار گرفته آن را در درگ می کنیم و در قسمت تایم لاین قرار می دهیم متنی که تایپ کردیم در صفحه مانیتور برای ما نشان داده می شود که با دابل کلیک کردن روی آن می توانیم متن را جابه جا کنیم Scale to Frame Size را انتخاب می کنیم می توانیم اندازه متن را بزرگ تر و یا کوچک تر کنیم

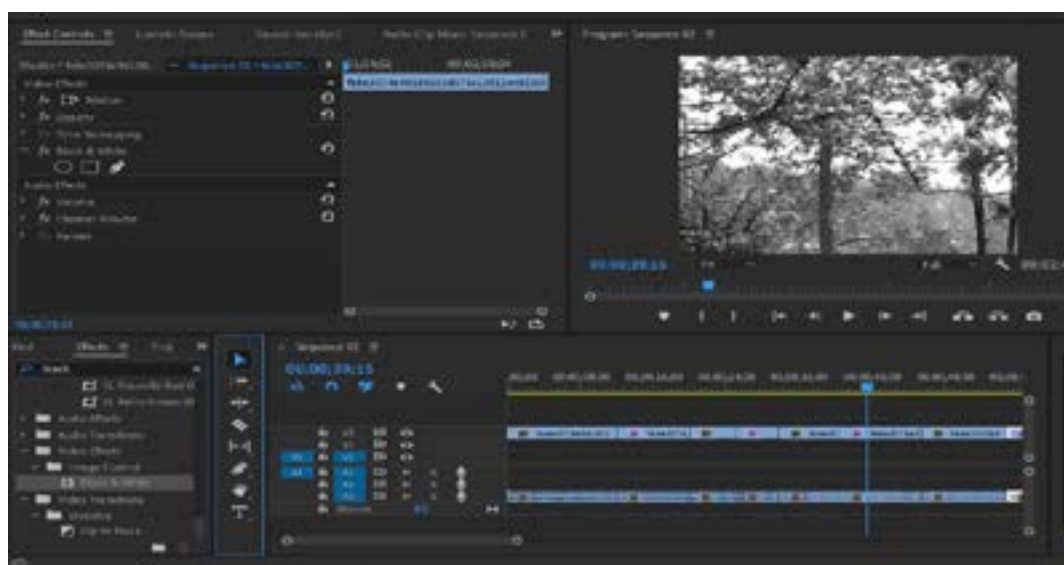


اگر فکر می کنید زمینه متن مناسب نیست می توانیم مجدد فایل را وارد محیط برنامه کنیم اما این بار Background را هم انتخاب می کنیم زمینه Background را هم می توانیم در قسمت تایم لاین قرار دهیم البته چون یک Tracks داریم بر روی Add Tracks کلیک می کنیم در قسمت Audio صفر قرار می دهیم چون به آن نیازی نداریم Audio را هم یک انتخاب می کنیم قبل از اولین Tracks زمینه را زیر متن قرار می دهیم و حالا می توانیم متن را جابه جا کنیم حتی برای متن می توانیم مانند آموزش های قبلی یک انیمیشن برای آن ایجاد کنیم و یک تغییراتی روی متن اعمال کنیم.

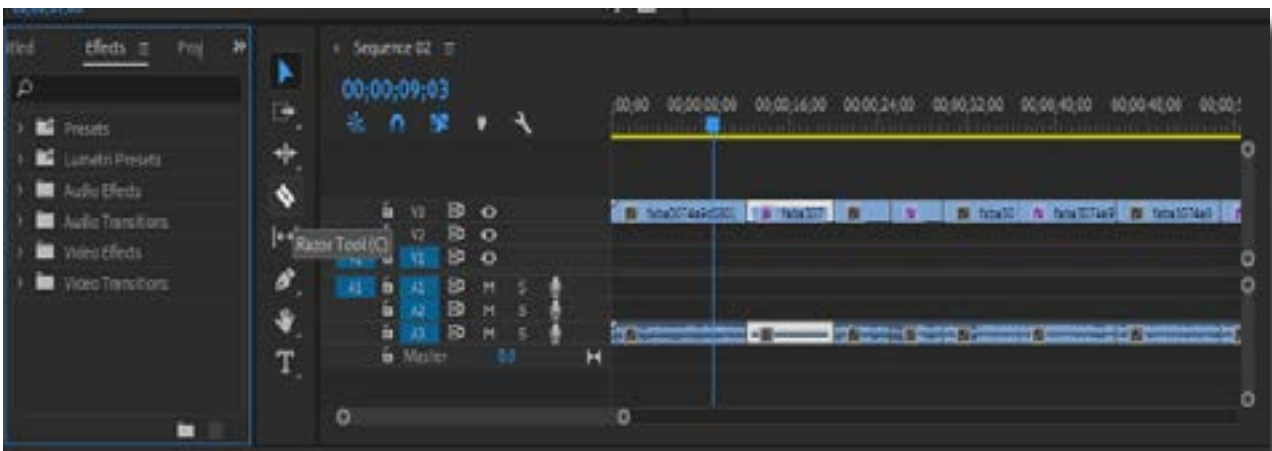


### ❖ نحوه اعمال Effect و Transitions بر روی ویدئو در پریمیر

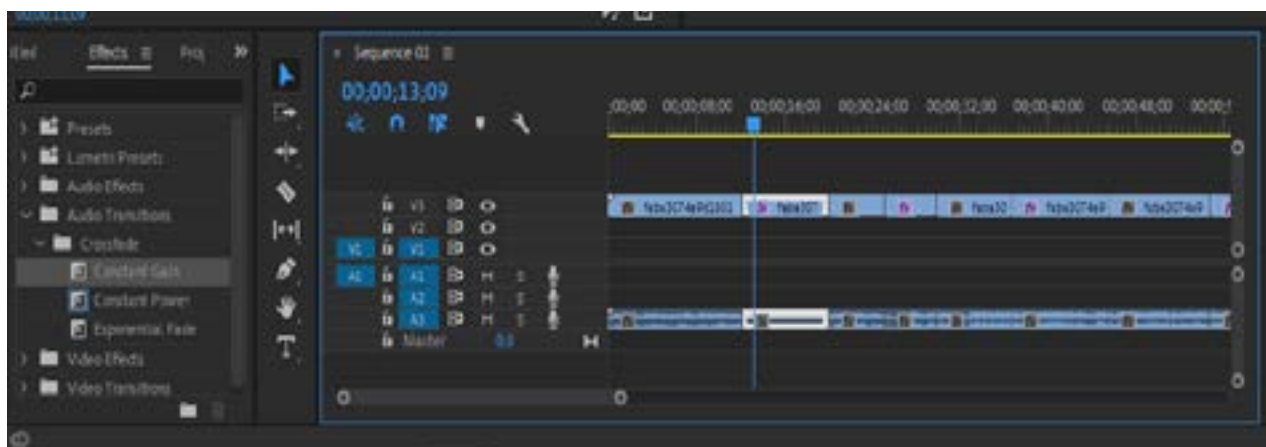
در این بخش آموزش می خواهیم توضیح دهیم که چطور به یک ویدئو Transitions و Effect اعمال کردیم ابتدا لازم است ویدئویی که وارد محیط برنامه پریمیر کنیم یک ویدئو را انتخاب می کنیم و روی Open کلیک می کنیم تا وارد محیط برنامه پریمیر شود با درگ کردن ویدئو آن را وارد بخش تایم لاین برنامه می کنیم قسمت افکت ها را می توان از سربرگ بالا و قسمت پایین انتخاب کنیم وارد قسمت افکت می شویم و از زیرمنوی Video Effect گزینه Color Correction را انتخاب می کنیم اگر افکت خاصی مورد نظر شما است می توانید در قسمت جستجو آن را سرچ کنید مثلا Black که برای ما Black&White نشان می دهد یعنی افکت سیاه و سفید کردن از آنجایی که گفتیم افکت به این منظور است که اگر بر روی ویدئویی اعمال کنیم بر روی تمام بخش های ویدئو اعمال می شود



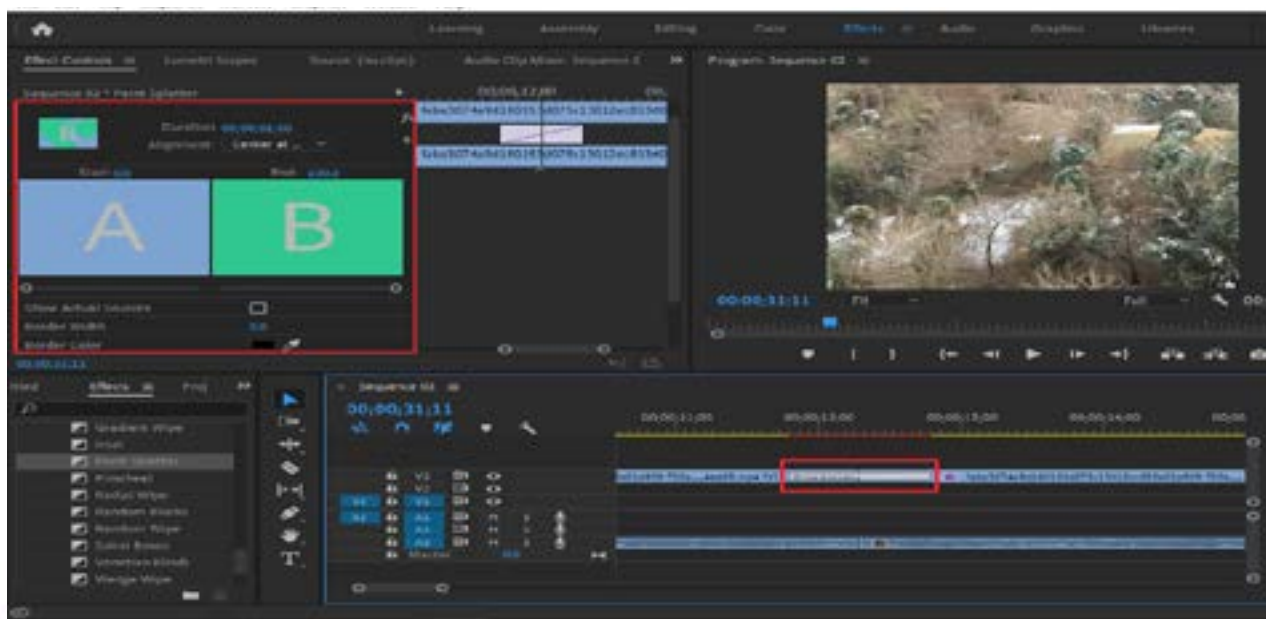
می خواهیم حالتی ایجاد کنیم افکت برروی بخشی از ویدئو اعمال شود برای اینکه بخواهیم از بازه ۰ تا ۱۲ ثانیه ای تصویر ما سیاه سفید باشد از ۱۲ ثانیه ای تا ۲۰ ثانیه ای رنگی باشد و باز سیاه سفید باشد یا جابه جا شود باید روی فایل ویدئویی برش ایجاد کنیم بازه یک دقیقه را مشخص می کنیم کمک ابزار Razor Tool یک برش ایجاد می کنیم مجدد در بازه ۲۰ ثانیه ای یک برش ایجاد می کنیم ۲۵ ثانیه یک برش دیگر در ۳۰ ثانیه یک برش ۳۵ یک برش دیگر حالا می خواهیم روی برش دوم، چهارم، ششم افکت سیاه سفید را اعمال کنیم خط زمان را به ابتدا برمی گردانیم و روی Play کلیک می کنیم



اگر به قسمت هایی که از محیط سیاه و سفید وارد محیط رنگی می شود دقت بیشتر دقت کنیم می بینیم که خیلی سریع از محیط رنگی وارد محیط سیاه سفید می شود یا برعکس برای اینکه بخواهیم این مشکل را حل کنیم که در این حالت نباشد از Transitions استفاده می کنیم در قسمت افکت ها Video Transitions لیست باز شوی آن را باز می کنیم Transitions هایی که موجود است برای ما نشان داده می شوند می توانیم یکی از آن ها را انتخاب کنیم و در قسمت تایم لاین وسط ویدئو های برش خورده قرار می دهیم حتی می توانیم روی هر کدام از Transitions تغییرات خاصی را اعمال کنیم اگر صفحه تایم لاین را کوچک تر کنیم می توانیم ببینیم که Transitions چه بازه ای را فرا گرفته است اگر بخواهیم طول Transitions را افزایش و یا کاهش دهیم می توانیم آن را بکشیم وقتی که آن را می کشیم از چپ و راست به یک اندازه تغییر می کند یا حتی وقتی روی آن کلیک می کنیم در قسمت Effect Control تنظیمات مربوط به آن برای ما نشان داده می شود حالا برای اینکه ببینیم Transitions ها چه کاری برای ما انجام می دهند به ابتدای خط زمان برمی گردیم و Play می کنیم

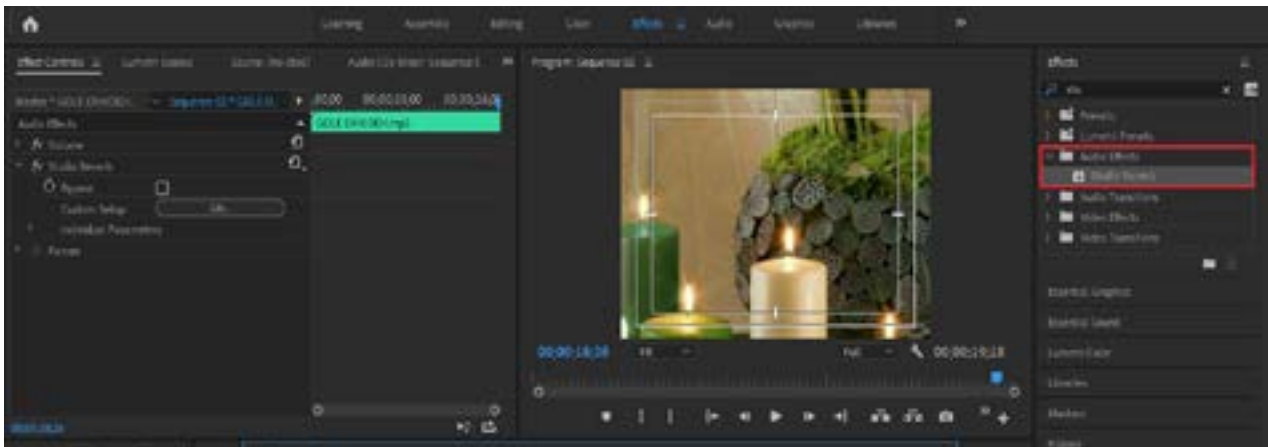


می بینیم که با چه حالتی از قسمت رنگی به محیط سیاه سفید بر گشتیم اگر در قسمت تایم لاین آن را Zoom کنیم و طول Transitions را بیشتر کنیم و مجدد به حالت قبلی برگردیم و لغزنده را ابتدا قرار دهیم و Play کنیم دیدیم که چطور می توان در یک ویدئو Transitions اعمال کنیم تغییراتی که روی Transitions اعمال می شود شامل Start و End است که می توانیم بگوییم کدام تصویر، تصویر ابتدایی باشد و کدام تصویر پایانی باشد اگر در بخش تایم لاین مقدار Transitions را بکشیم مقدار Duration که همان طول Transitions افزایش پیدا می کند در قسمت پایین آن می توانیم تعیین کنیم که تصویر به چه حالتی عبور کند تنظیمات مربوط به آن را می توانیم تغییر دهیم می توانیم طول Border Color و رنگ آن را مشخص کنیم دقت داشته باشید که در یک قسمت نمی توانیم چند Transitions قرار دهیم حتی Transitions را هم می توانیم روی صوت ها هم اعمال کنیم که در آموزش بعدی حتما توضیح خواهیم داد.



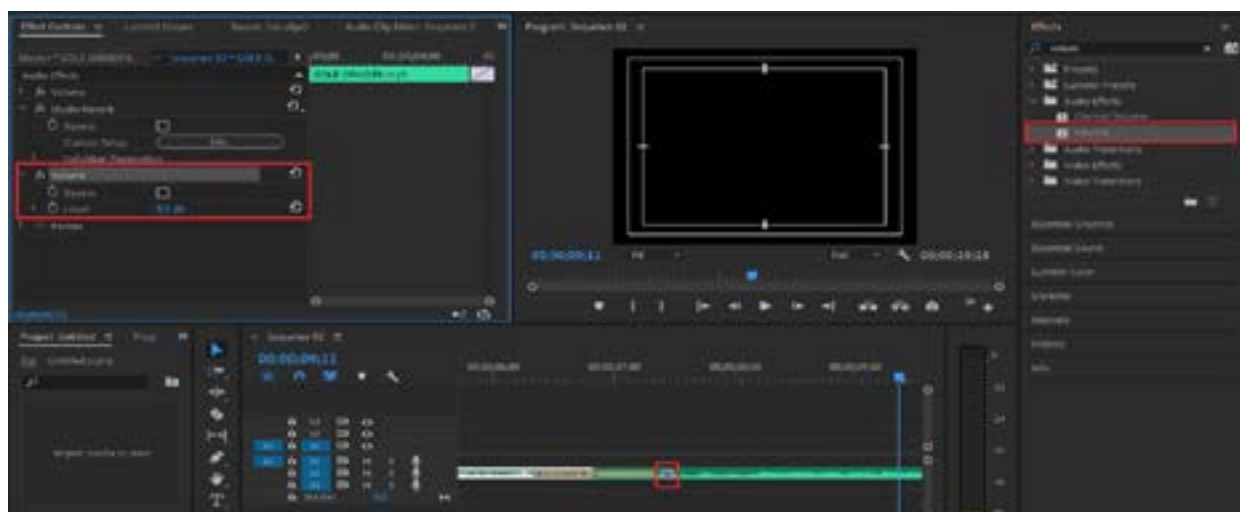
## ❖ اعمال و تنظیمات Effect و Transitions بر روی فایل های صوتی در برنامه پریمیر

در این فصل از آموزش تصمیم داریم نحوه افکت گذاری بر روی فایل های صوتی را توضیح دهیم ابتدا یک فایل صوتی که مورد نظر ما است را انتخاب می کنیم با کلیک بر روی افکت مورد نظر افکت در کادر Effect قرار می گیرد و آن را در تایم لاین برنامه قرار می دهیم با کلیک بر روی سربرگ Effect یا در همان پنل سمت راست می توانیم افکت را انتخاب کنیم افکت ها برای ما نشان داده می شود افکت هایی که برای فایل های صوتی قرار می گیرد با نام Audio Effect برای ما نشان داده می شود می توانیم بر روی لیست باز شو کلیک کنیم یا اینکه با کلیک بر روی افکت مورد نظر می توانیم تمام افکت ها را باز کنیم اما بهتر این است که افکت ها را به صورت جداگانه و یکی یکی باز کنیم با کلیک بر روی لیست باز شوی هر کدام از این ها مجموعه افکت هایی که در این لیست ها قرار دارد برای ما نشان داده می شود افکتی را که تصمیم داریم انتخاب کنیم روی آن کلیک می کنیم و آن را روی فایل صوتی رها می کنیم

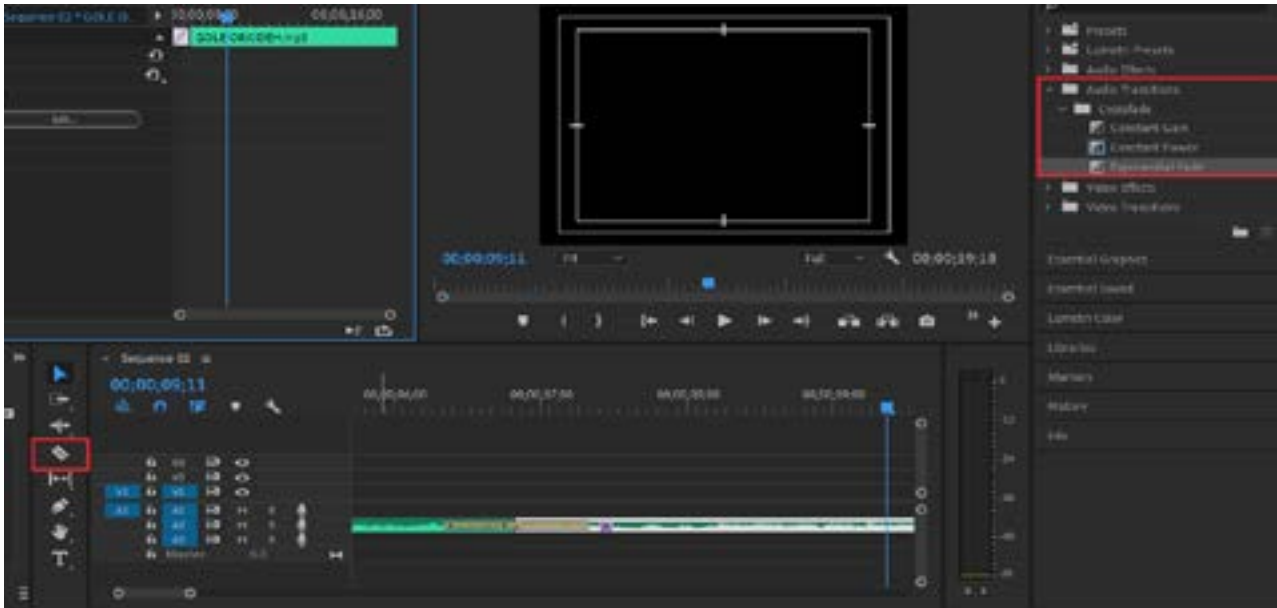


وقتی که بر روی یک صوت فایل افکت اعمال می شود می بینیم که عبارت fx آن تغییر رنگ می دهد و به رنگ دیگری برای ما نشان داده می شود بر روی Go to In کلیک می کنیم که فایل ما برگردد به ابتدا کلید Ctrl+Z را می زنیم که بدون اینکه افکتی اعمال کنیم صدا را بشنویم حالا روی صوت یک افکتی را اعمال می کنیم دیدیم که رنگ fx تغییر کرد صوت را به ابتدا برمی گردانیم مجدد صوت را پخش می کنیم بعضی از افکت ها هستند که تغییر زیادی در آن مشاهده نمی شود ولی تغییراتی را روی صوت ایجاد می کند اگر روی صوت کلیک کنیم از قسمت Effect Control افکتی که بر روی فایل ایجاد کردیم دیده می شود مثلا ما افکت Studio Reverb را انتخاب کردیم و برای ما نشان داده می شود با کلیک بر روی لیست باز شوی آن تنظیماتی که می توان روی آن افکت اعمال کرد دیده می شود موقع که صوت را پخش می کنیم

با تغییرات برروی گزینه های آن می توانیم بخشی از تغییرات آن را بهتر مشاهده کنیم اگر یک افکت برروی صوت اعمال کنیم مثلا افکت Volume که می بینید در قسمت Effect Control برای شما نشان داده می شود معمولا افکت Volume تاثیرصدا را بیشتر می کند اگر برروی افکتی کلیک کردین ودر قسمت Effect Control چند تا ایجاد شد می توانید آن را حذف کنید برای حذف آن ها لازم است آن ها را انتخاب کنیم و با کلیک برروی دکمه Delete آن ها را حذف کنیم حتی می توانیم برای افکت ها هم یک انیمیشن ایجاد کنیم که مثلا از یک بازه تا بازه دیگر صدا یک جور باشد دقیقا نحوه انیمیشن ایجاد کردن مشابه سایر کارهایی که در انیمیشن سازی انجام دادیم است اگر یکی از روش هارا یاد بگیرید می توانید

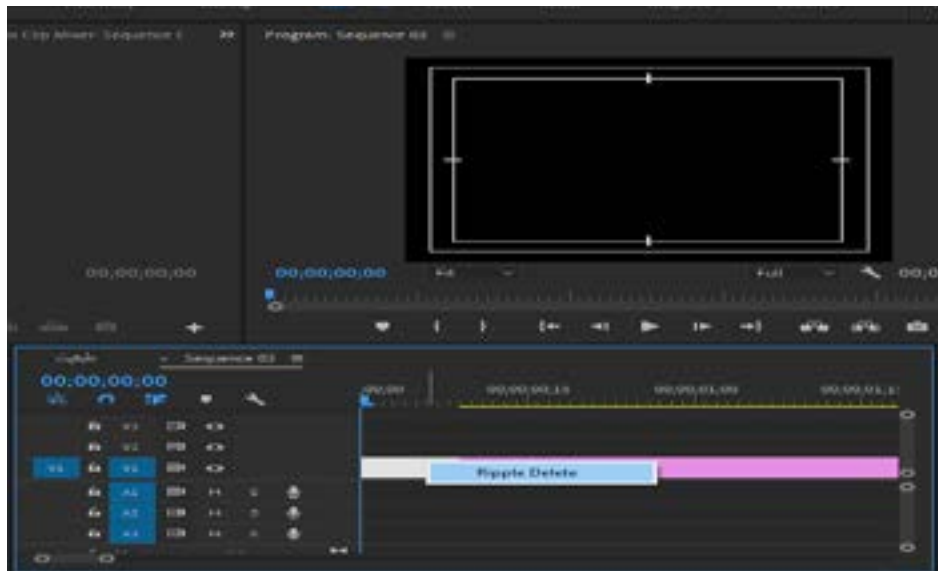


آن را برروی چندین نمونه اعمال کنید همان طور که گفتیم افکت هابرووی کل صوت، ویدئو و تصویراعمال می شود اما Transitions ها فقط بین دو تا صوت اعمال می شود یعنی اگر ما بااستفاده از ابزار Razor Tool در یک قسمتی از صوت برش ایجاد کنیم در قسمت Audio Transitions می توانیم یک Transitions انتخاب کنیم و بین دو صوت قرار دهیم و Play کنیم موجب می شود هنگامی که از یک صوت وارد صوت دیگری می شویم به صورت یهویی پخش نشود و آهنگ را نوعی نرم می کند و به گونه ای روی صوت بعدی قرار می دهد که تغییرات آن زیاد احساس نشود البته چون صوت ما یک آهنگ است و همان را برش زدیم زیاد تغییرات احساس نمی شود و برای صوت هایی که تفاوت بین دو تا بخش زیاد متفاوت است بهتر سنجیده می شود.



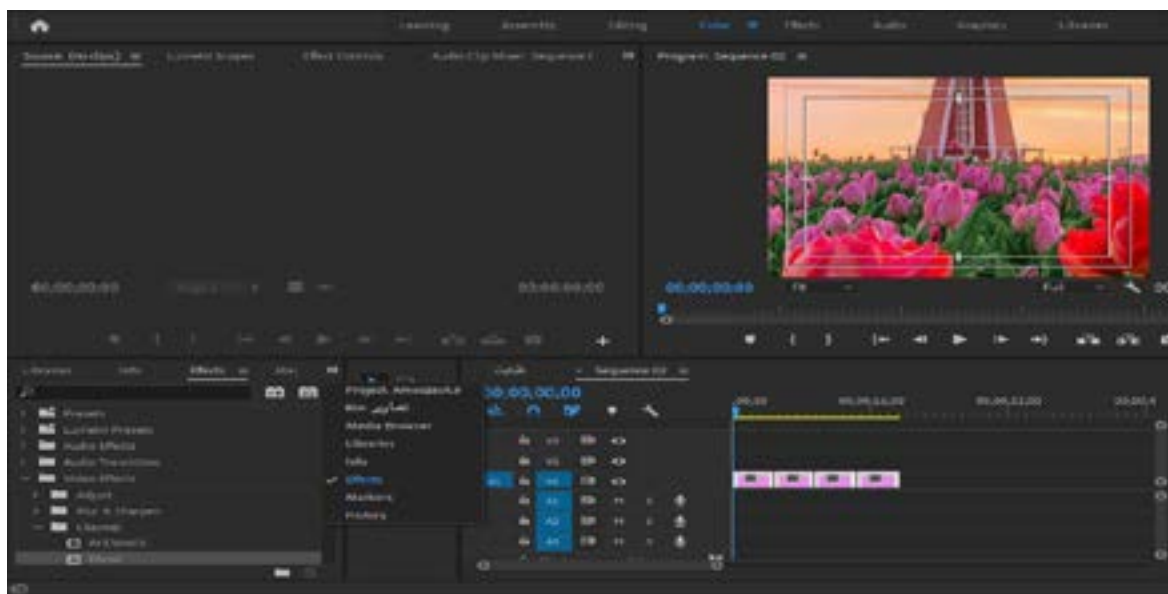
### ❖ اعمال و تنظیمات Effect و Transitions بر روی تصاویر در برنامه پریمیر

در این بخش از آموزش می خواهیم در مورد اعمال Transitions بر روی تصاویر توضیحاتی ارائه دهیم ابتدا لازم است تصاویری که مورد نظمان است را وارد محیط برنامه می کنیم همه تصاویر را انتخاب کرده و آن را وارد بخش تایم لاین می کنیم تصاویر به صورت پشت سرهم در یک Track قرار می گیرند برای اینکه تصاویر را به ابتدای خط زمان بچسبانیم در قسمت خالی کلیک راست می کنیم Ripple Delete را انتخاب می کنیم

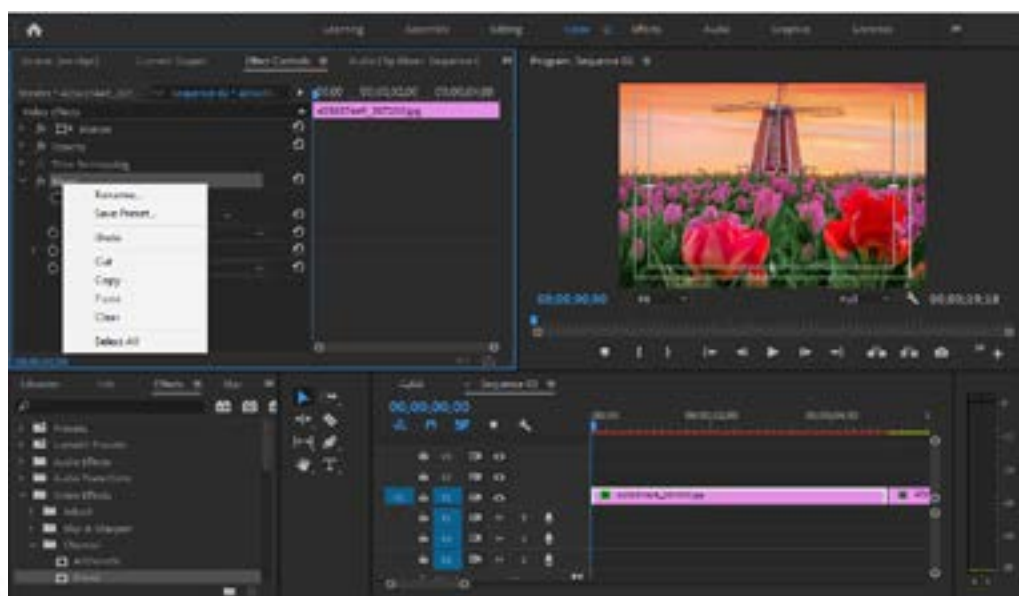




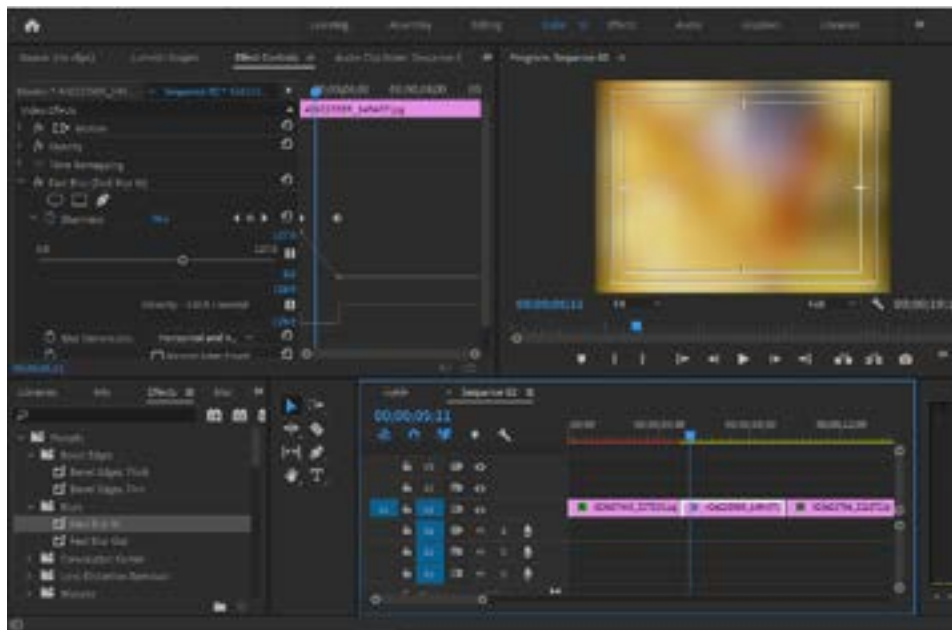
با این کار تصاویر به ابتدای خط زمان منتقل می شوند مشاهده می کنید که هر تصویر تقریباً بازه ۵ ثانیه ای را شامل می شود با کلیک بر روی بخش Effect می توانیم یکی از Transitions یا Effect ها را بر روی تصویر اعمال کنیم به طور مثال در قسمت Effect زیر منوی Video Effect در قسمت Channel افکت Blend را اعمال می کنیم



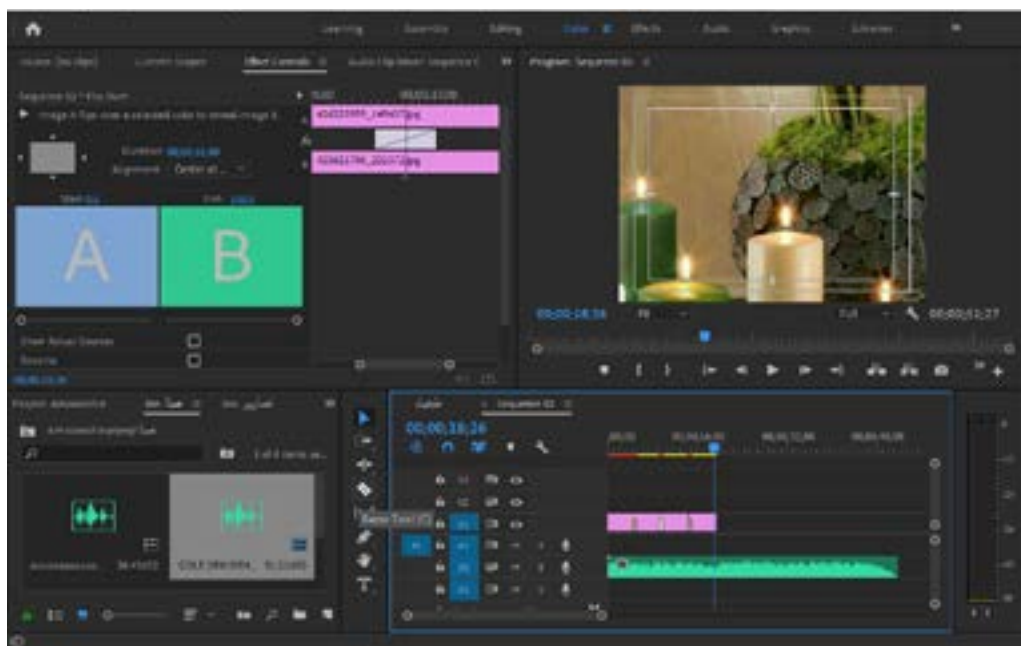
کلیه تصاویر را انتخاب می کنیم و بر روی یکی از تصاویر کلیک راست کرده و گزینه Scale to Frame را انتخاب می کنیم تا تصاویر اندازه Frame Size قرار بگیرند می توانیم حتی هر یک از افکت ها را بر روی تصویر اعمال کنیم وقتی که افکت را روی تصویر اعمال می کنیم تنظیمات آن در قسمت Effect Control قابل تغییر است در صورتی که آن افکت را نخواهیم روی آن کلیک راست کرده و Clear را انتخاب می کنیم



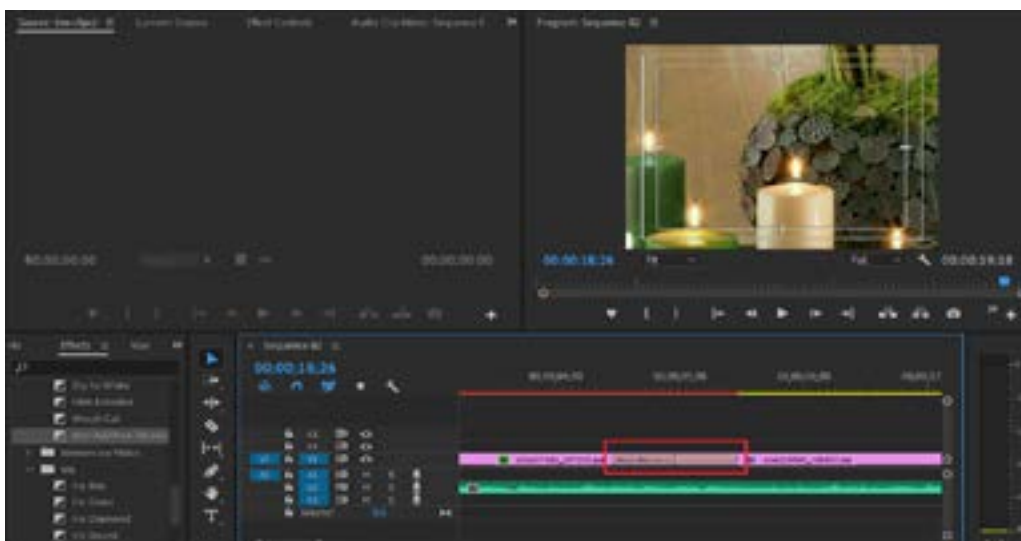
تا افکت حذف شود برای بین تصاویر از Transitions ها استفاده می کنیم از افکت ها، Presets ها برای روی تصویر استفاده می شود اما Transitions ها فرقی نمی کند که در کدام قسمت استفاده شود Transitions ها بین تصاویر قرار می گیرند که تغییر از تصویر به تصویر دیگر انجام می شود حتی می توانیم روی تصاویر یک صوتی قرار دهیم که تصویر همزمان با صوت حرکت کند در قسمت Effect Control می توانیم تنظیمات مربوط به افکتی که انتخاب می کنیم Transitions که بر روی تصویر اعمال می کنیم ببینیم اگر روی هر کدام از Transitions ها یکبار کلیک کنیم تنظیمات آن در قسمت Effect Control قابل مشاهده است می بینیم که مشخص است بر روی کدام یک از تصاویر Transitions اعمال کردیم و بر روی کدام تصاویر اعمال نشده حتی می توانیم طول تصاویر را هم با قرار دادن اشاره گر موس در هر قسمت زیاد و یا کم کنیم که این ها همه سلیقه است در حالت عادی تقریباً هر تصویر بازه ۵ ثانیه ای را شامل شده است



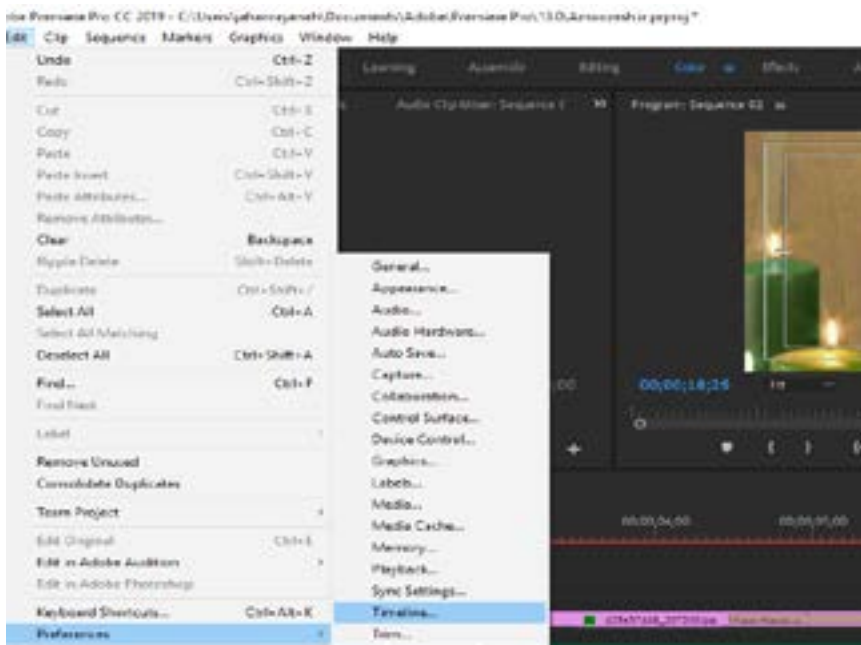
چند Transitions اعمال می کنیم و یک صوت هم روی تصاویر قرار می دهیم و به پخش صوت می پردازیم تا زیبایی کار بهتر نشان داده شود از Transitions های صدا هم استفاده می کنیم علامتی نشان داده می شود این نشان دهنده این است که ممنوع است یعنی این Transitions برای تصویر ممنوع است Transitions های قسمت ویدئو را که انتخاب می کنیم به راحتی می توانیم بر روی تصاویر اعمال کنیم افکت ها را اعمال می کنیم به قسمت Project برمی گردیم و یک صوت را انتخاب می کنیم و آن را وارد محیط برنامه می کنیم قسمتی از صوت که اضافه است را در صورتی که نیاز نداشته باشیم با استفاده از ابزار Razor Tool برش می زنیم خط زمان را به ابتدا برگردانده و Play را می زنیم



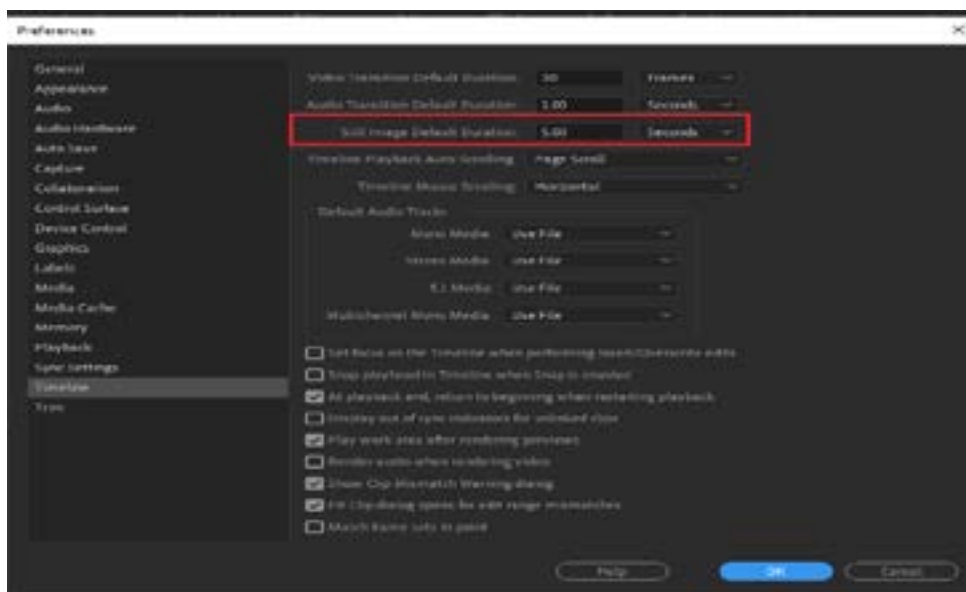
در بعضی از افکت ها که روی آن کادر قرمز رنگ نشان داده می شود روی آن تصاویر خوانده نشده است و حتی اگر روی آن افکت کلیک کنیم و در قسمت Effect Control تغییری روی آن اعمال کنیم آن افکت باید حذف شود در صورتی که همه تصاویر به اندازه صفحه کادر ما نبودند می توانیم Ctrl+A را بزنیم و روی تصویر کلیک راست کرده و Scale to Frame Size را انتخاب می کنیم تا تصاویر در اندازه کادر صفحه قرار بگیرند و نیازی نیست روی تک تک تصاویر به تنهایی کلیک کنیم در صورتی که بخواهیم روی هر کدام از افکت های که روی تصاویر قرار دارد تغییراتی اعمال کنیم با کلیک بر روی آن افکت و از قسمت Effect Control می توانیم تغییرات روی آن اعمال کنیم در صورتی هم که بخواهیم طول آن افکت را زیاد کنیم اگر Zoom کنیم آن افکت برای ما دیده می شود با قرار دادن اشاره گر موس در ابتدای آن در انتهای افکت می توانیم طول آن را زیاد کنیم با زیاد کردن طول آن افکت از طرف چپ و راست به یک اندازه افزایش پیدا می کند



می بینیم که تمام بازه زمانی که مختص به آن تصویر قرار داده شده به صرف گذراندن آن Transitions که بر روی آن اعمال کردیم در حال گذراندن است اگر بر روی سربرگ Edit قسمت Preferences کلیک کنیم و بخش Time Line را انتخاب کنیم



در قسمت Still Image Default Duration می توانیم مشخص کنیم در هنگام ورود تصاویر هر تصویر چه بازه ای را شامل شود در این قسمت می توانیم بازه را کمتر و بیشتر کنیم یا اینکه مشخص کنیم هر تصویر چه بازه زمانی را شامل شود با تغییر بازه و کلیک بر روی دکمه Ok موجب می شود اگر تصویر را وارد محیط برنامه پریمیر کردیم آن بازه ای را شامل شود که ما در آن قسمت وارد کردیم.

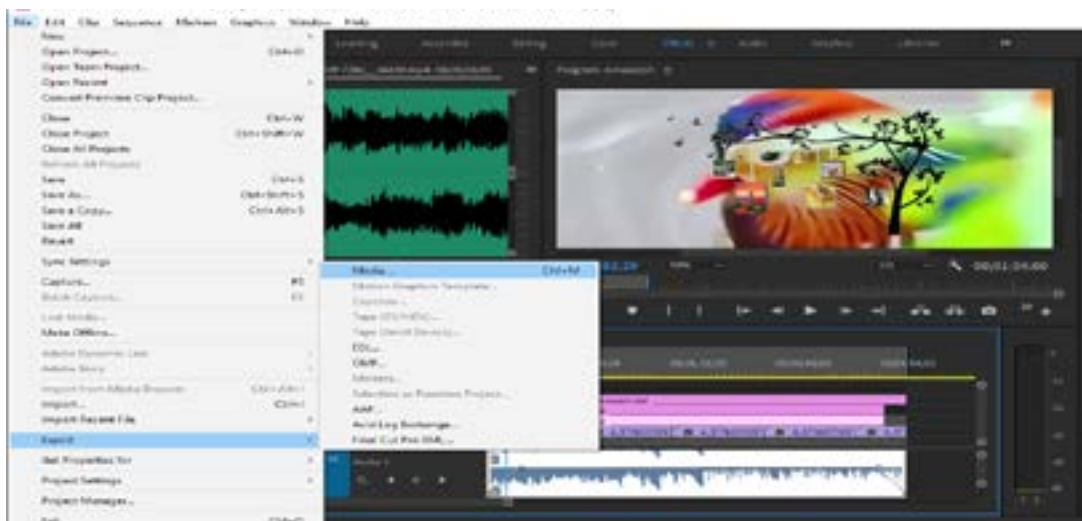


❖ نحوه رندرگیری یا خروجی گرفتن از فایل و تنظیمات مربوط به آن در برنامه پریمیر

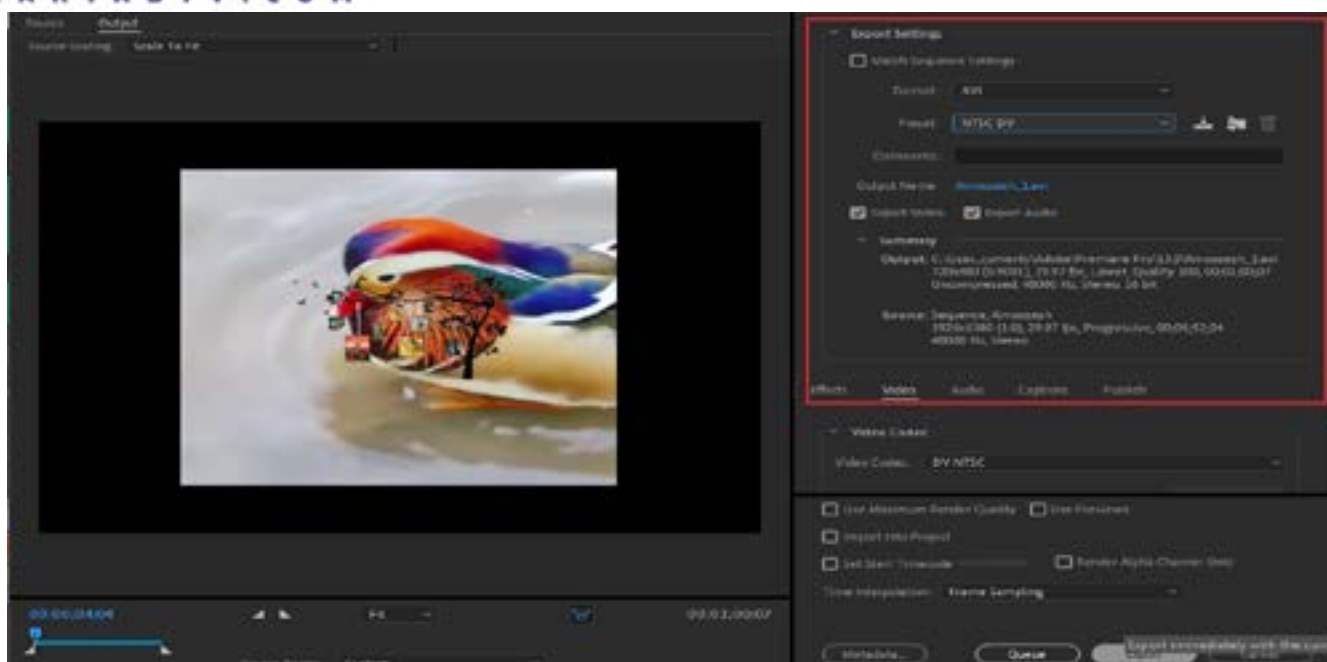
تا این قسمت نحوه ساخت کلیپ، تنظیمات مربوط به آن، ایجاد فید، انیمیشن، Transitions، افکت ها و همه ی این ها را گفتیم در انتها یک کلیپ هم درست کردیم که کلیپ مربوط به بخش انیمیشن بود در ابتدا و انتهای کلیپ فید ایجاد کردیم که کلیپ یهویی شروع نشود و با یک مقدمه ای شروع شود از آهسته شروع کند بعد رو به بلندی برود در انتها هم به همین صورت یهویی قطع نشود و کم کم کاسته شود و اگر نوار وظیفه را به ابتدا برگردانیم و بخشی از آن را پخش کنیم می بینیم که کلیپی که آماده کردیم به چه صورت قرار گرفت حالا می خواهیم از این کلیپ یک خروجی بگیریم



یا به عبارتی Render کنیم اگر بر روی سربرگ File کلیک کنیم و از زیر منوی Export گزینه Media و یا استفاده از کلید میانبر آن Ctrl+M را انتخاب می کنیم کادری برای نشان داده می شود در این کادر مشخص می شود بازه زمانی ۱ دقیقه ای نشان داده می شود در صورتی که بخواهیم مشخص کنیم



از این ۱ دقیقه هرچند بازه ای را که می خواهیم Render بگیریم را مشخص می کنیم با کم کردن لغزنده و کشیدن به سمت چپ می توانیم مقدار بازه کلیپ را کاهش دهیم می توانیم از قسمت ابتدایی کلیپ حذف کنیم همه ی کلیپ را انتخاب می کنیم تا برای ما پخش شود از همه ی کلیپ می خواهیم Ren-der بگیریم در این کادر تیک گزینه Match Sequence Settings را فعال می کنیم این گزینه نشان دهنده این است که یعنی هیچ سوالی نپرس با تنظیماتی که در بخش Sequence اعمال کردیم با همان تنظیمات برود جلو و Render بگیرد اما اگر این گزینه را غیر فعال کنیم در قسمت Format می توانیم یک فرمتی را برای ویدئو انتخاب کنیم که AVI را که انتخاب می کنیم در قسمت Preset گزینه پیش فرضی که انتخاب کرده را در نظر می گیریم در قسمت Comments می توانیم یک یادداشتی بنویسیم در قسمت Output Name مشخص می کنیم که خروجی با چه نامی باشد اگر اشاره گر موس را روی آن نگه داریم معمولا اگر خروجی بگیرد روی صفحه Desktop خروجی می گیرد در غیر این صورت می توانیم روی آن کلیک کنیم و در مسیر دلخواه ذخیره کنیم در قسمت File Name نام فایل را تایپ می کنیم در قسمت Save As Type فرمتی را که مشخص کردیم برای ما مشخص کرده برروی Save کلیک می کنیم اگر مجدد اشاره گر موس را نگه داریم می بینیم که مسیر ذخیره سازی را برای ما نشان می دهد در قسمت Export Audio می توانیم مشخص کنیم که فقط صوت برای ما Render گرفته شود و اگر این گزینه را غیر فعال کنیم و Export Video را فعال کنیم فقط ویدئو را Render می گیرد بدون اینکه صوتی همراه آن باشد پس تیک هر دو گزینه مهم است که فعال باشد برای اینکه هم ویدئو هم صدا همزمان با هم Render گرفته شود در قسمت Summery مشخصات فرمتی که انتخاب کردیم برای ما نشان داده می شود در قسمت Publish،Captions،Audio،Video،Effect می توانیم تغییراتی روی ویدئوی که آماده کردیم اعمال می کنیم که معمولا این قسمت ها را چون در محیط خود برنامه تنظیمات انجام دادیم دیگر نیاز تغییری نیست در قسمت Frame Rate تنظیمات خاص خود را دارد که ما به آن کاری نداریم با کلیک برروی Export عمل Render گیری برای ما شروع می شود



در کادری که نشان داده می شود به ما می گوید عمل Render گیری فایل ما چه بازه زمانی را شامل می شود در مدت زمانی که برنامه پرمیر برای ما Render می گیرد ما مجاز نیستیم از برنامه استفاده کنیم اما می توانیم در حین که Render می گیرد از برنامه های مختلفی استفاده کنیم و استفاده ما از آن برنامه ها هیچ تداخلی ایجاد نمی کند و فایل ها همچنان در حال Render گیری است و تاثیری روی سایر برنامه ها ندارد به محلی که فایل را ذخیره کردیم برمی گردیم و می بینیم فایلی که از آن Render گرفتیم دیده می شود

در اینجا می توانیم محتویات برنامه پرمیر را ذخیره کنیم و آن را ببندیم به محلی که فایل در آن قرار دارد می رویم با دابل کلیک کردن روی فایل، فایل را پخش می کنیم اگر بر روی فایل کلیک راست کنیم و Properties را انتخاب کنیم می بینیم فرمت AVI که انتخاب کردیم است چون کیفیت فایل خیلی بالا است با اینکه فایل ۱ دقیقه ای بیشتر نیست ولی حجم 217 شامل می شود که معمولاً برای ۱ دقیقه حجم بالایی است ولی خوب می توانیم بگوییم از طرفی کیفیت فایل خیلی عالی است و از طرفی هم حجم بالای آن به دلیل کیفیت خوب ویدئوی ما است

