

فهرست مطالب

فصل ۱: گردشی در پریمیر پرو CS6	۱۳
شروع به کار	۱۴
تدوین غیرخطی در پریمیر	۱۴
روش کار استاندارد روی ویدئوی دیجیتال	۱۵
بهبود روش کار با پریمیر پرو	۱۶
نگاهی به رابط کاربری ادابی پریمیر پرو	۱۷
چیدمان فضای کار	۱۹
شخصی کردن فضای کار	۲۲
تنظیمات پریمیر پرو	۲۵
فصل ۲: آماده کردن یک پروژه	۲۷
شروع به کار	۲۸
آماده کردن یک پروژه	۲۹
تنظیمات رندر و پخش ویدئو	۳۱
تنظیمات فرمت پخش ویدئو/صدا	۳۳
فرمت پخش ویدئو	۳۳
فرمت پخش صدا	۳۴
تنظیمات فرمت کپچر با Capture Format	۳۵
تعیین فضای استفاده شده روی هارددیسک	۳۵
آماده سازی یک سکانس	۳۷
سربرگ Sequence Presets	۳۸
سربرگ Settings	۳۹
حالت های از پیش تعریف شده دلخواه	۴۱
سربرگ Tracks	۴۱
ایجاد یک سکانس که به صورت خودکار با منبع شما منطبق باشد	۴۳
فصل ۳: وارد کردن فایل های مدیا	۴۵
شروع به کار	۴۶
وارد کردن مدیاها	۴۶
زمانی که از دستور Import استفاده می شود	۴۷
زمانی که از Media Browser استفاده می شود	۴۷
کار کردن با Media Browser	۴۹
استفاده از گردش کار بدون نوار	۴۹
انواع فایل ویدئوی پشتیبانی شده	۵۰
پیدا کردن مدیاها با Media Browser	۵۰
وارد کردن تصاویر	۵۳
وارد کردن فایل های فتوشاپ که دارای لایه هستند	۵۴
وارد کردن فایل های ایلستریاتور	۵۶



کش مدیا ۵۷

فصل ۴: سازماندهی فایل های مدیا ۵۹

شروع به کار	۶۰
پنل Project	۶۱
تغییر دادن مشخصات پنل Project	۶۲
پیدا کردن موارد مختلف در پنل Project	۶۴
فیلتر کردن محتویات بین	۶۵
دکمه Find	۶۶
کار کردن با بین ها	۶۸
ایجاد بین ها	۶۸
مدیریت مدیاها درون بین ها	۶۹
تغییر حالت نمایش بین	۷۰
نسبت دادن برچسب	۷۳
تغییر نام ها	۷۳
شخصی کردن بین ها	۷۴
باز کردن چند بین به صورت همزمان	۷۵
سازمان دهی مدیاها با تحلیل محتویات	۷۶
اضافه کردن یک اسکریپت یا ترنسکریپت	۷۶
تحلیل صحبت	۷۶
شناسایی صورت	۷۸
زیر نظر داشتن فیلم	۷۸
رزولوشن پخش	۸۱
اطلاعات تایم کد	۸۱
حاشیه های امن	۸۱
کنترل های اصلی پخش	۸۲
شخصی کردن مانیتورها	۸۳
تغییر دادن کلیپ ها	۸۴
تصحیح کانال های صوتی	۸۴
تفسیر فیلم ها	۸۶

فصل ۵: اصول تدوین ویدئو ۸۹

شروع به کار	۹۰
استفاده از مانیتور منبع	۹۱
بارگذاری یک کلیپ	۹۲
بارگذاری چند کلی	۹۲
کنترل های مانیتور منبع	۹۳
انتخاب یک قسمت درون یک کلیپ	۹۴
ایجاد زیرکلیپ ها	۹۶
حرکت روی تایم لاین	۹۸
سکانس چیست؟	۹۹



۱۰۰	 باز کردن یک سکانس در پنل تایم لاین
۱۰۰	 آشنایی با ترک‌ها
۱۰۱	 مشخص کردن ترک‌ها
۱۰۲	 نقطه‌های درون و بیرون
۱۰۲	 تعیین نقطه‌های درون و بیرون
۱۰۳	 حذف نقطه‌های درون و بیرون
۱۰۴	 استفاده از خط کش زمان
۱۰۴	 آشنایی با ناحیه کار
۱۰۴	 دستورات اصلی تدوین
۱۰۵	 تدوین Insert
۱۰۷	 تدوین Overwrite
۱۰۸	 تدوین سه نقطه‌ای
۱۰۹	 تدوین استوری‌برد
۱۱۰	 استفاده از استوری‌برد برای ایجاد یک تدوین اسمبلی
۱۱۰	 بازچینی استوری‌برد
۱۱۱	 تبدیل خودکار استوری‌برد به یک سکانس

فصل ۶: کار کردن با کلیپ‌ها و علامت‌ها ۱۱۳

۱۱۴	 شروع به کار
۱۱۴	 کنترل‌های مانیتور برنامه
۱۱۵	 اضافه کردن کلیپ‌ها به تایم لاین با مانیتور برنامه
۱۱۶	 تدوین Insert با مانیتور برنامه
۱۱۸	 کنترل رزولوشن
۱۱۹	 رزولوشن پخش
۱۲۰	 رزولوشن متوقف شده
۱۲۱	 استفاده از مارکرها
۱۲۲	 انواع مارکرها
۱۲۳	 مارکرهای سکانس
۱۲۵	 مارکرهای کلیپ
۱۲۶	 مارکرهای اینتراکتیو
۱۲۶	 تدوین خودکار با مارکرها
۱۲۷	 استفاده از قفل همزمانی و قفل ترک
۱۲۸	 استفاده از قفل همزمان
۱۲۹	 استفاده از قفل‌های ترک
۱۲۹	 پیدا کردن شکاف‌ها در تایم لاین
۱۳۰	 انتخاب کلیپ‌ها
۱۳۰	 انتخاب یک کلیپ یا بازه‌ای از کلیپ‌ها
۱۳۱	 انتخاب تمام کلیپ‌های روی یک ترک
۱۳۱	 انتخاب فقط صدا یا ویدئو
۱۳۱	 تقسیم کردن یک کلیپ
۱۳۲	 وصل کردن و جدا کردن کلیپ‌ها



۱۳۲.....	جابجا کردن کلیپ‌ها
۱۳۲.....	کشیدن کلیپ‌ها
۱۳۳.....	بازچینی کلیپ‌های درون یک سکانس
۱۳۵.....	استفاده از صفحه کلید
۱۳۵.....	استخراج و حذف قطعه‌های کلیپ
۱۳۵.....	تدوین Lift
۱۳۷.....	روش Extract
۱۳۷.....	حالت‌های Delete و Ripple Delete
۱۳۷.....	غیرفعال کردن یک کلیپ

فصل ۷: اضافه کردن ترانزیشن ۱۳۹

۱۴۰.....	شروع به کار
۱۴۰.....	ترانزیشن‌ها چه هستند؟
۱۴۲.....	چه زمانی باید از ترانزیشن استفاده کرد
۱۴۲.....	بهترین روش‌ها برای استفاده از ترانزیشن‌ها
۱۴۲.....	دستگیره‌ها و نقطه‌های تدوین
۱۴۳.....	اضافه کردن ترانزیشن‌های ویدئویی
۱۴۴.....	اعمال یک ترانزیشن یک طرفه
۱۴۵.....	اعمال یک ترانزیشن بین دو کلیپ
۱۴۹.....	اعمال همزمان ترانزیشن روی چند کلیپ
۱۵۲.....	استفاده از حالت A/B برای تنظیم دقیق یک ترانزیشن
۱۵۲.....	تغییر پارامترها در پنل Effect Controls
۱۵۵.....	کار کردن با مشکل دستگیره‌های سر یا دم کوچک (یا اصلاً وجود ندارند)
۱۵۸.....	اضافه کردن ترانزیشن‌های صوتی
۱۵۸.....	ایجاد یک کراس‌فید
۱۵۹.....	اعمال ترانزیشن‌های صوتی

فصل ۸: تکنیک‌های پیشرفته تدوین ۱۶۳

۱۶۴.....	شروع به کار
۱۶۴.....	تدوین چهار نقطه‌ای
۱۶۵.....	انتخاب‌های تدوین برای تدوین چهار نقطه‌ای
۱۶۵.....	ایجاد یک تدوین چهار نقطه‌ای
۱۶۷.....	تغییر زمان کلیپ‌ها
۱۶۷.....	تغییر سرعت و طول یک کلیپ
۱۶۹.....	تغییر سرعت و مدت زمان کلیپ با ابزار Rate Stretch
۱۷۱.....	تغییر سرعت و مدت زمان با مپینگ مجدد زمان
۱۷۵.....	جایگزینی کلیپ‌ها و فیلم‌ها
۱۷۵.....	کشیدن به روی یک کلیپ
۱۷۷.....	ایجاد یک تدوین جایگزینی
۱۷۹.....	استفاده از ابزار Replace Footage
۱۸۰.....	سکانس‌های تودرتو



۱۸۱	 اضافه کردن یک سکانس تودرتو
۱۸۲	 کلیپ‌های تودرتویی که درون یک سکانس هستند
۱۸۴	 تریم کردن عادی - کوتاه یا بلند کردن کلیپ‌ها
۱۸۴	 تریم در مانیتور منبع
۱۸۵	 تریم در یک سکانس
۱۸۶	 تریم پیشرفته
۱۸۶	 تدوین ریپل (تدوین موجی)
۱۸۸	 تدوین رولینگ (یا تدوین غلطشی)
۱۹۰	 تدوین‌های اسلاید (تدوین لغزشی)
۱۹۱	 تدوین‌های اسلیپ
۱۹۳	 انجام تریم در پنل مانیتور برنامه
۱۹۴	 استفاده از حالت Trim در مانیتور برنامه
۱۹۶	 انتخاب یک روش تریم در مانیتور برنامه
۱۹۸	 تریم دینامیک

فصل ۹: حرکت دادن کلیپ‌ها..... ۲۰۱

۲۰۲	 شروع به کار
۲۰۲	 تنظیم جلوه Motion
۲۰۳	 آشنایی با تنظیمات Motion
۲۰۷	 بررسی مشخصات Motion
۲۱۱	 تغییر مکان، اندازه و چرخش کلیپ
۲۱۱	 تغییر مکان
۲۱۲	 استفاده مجدد از تنظیمات Motion
۲۱۴	 اضافه کردن چرخش و تغییر نقطه انکر
۲۱۷	 تغییر اندازه
۲۲۰	 کار کردن با درون‌یابی فریم‌های کلیدی
۲۲۰	 روش‌های درون‌یابی فریم‌های کلیدی
۲۲۲	 اضافه کردن شتاب به حرکت
۲۲۴	 استفاده از دیگر جلوه‌های مربوط به حرکت
۲۲۵	 اضافه کردن یک سایه برجسته
۲۲۶	 اضافه کردن لبه
۲۲۸	 جلوه Transform
۲۳۱	 جلوه Basic 3D

فصل ۱۰: تدوین چنددوربینی..... ۲۳۳

۲۳۴	 شروع به کار
۲۳۴	 فرآیند چنددوربینی
۲۳۵	 ایجاد یک سکانس چنددوربینی
۲۳۶	 تعیین نقطه‌های تدوین
۲۳۸	 کلیپ‌ها را به یک سکانس منبع چنددوربینی اضافه کنید
۲۴۰	 ایجاد سکانس هدف چنددوربینی



۲۴۱.....	جابجایی بین دوربین‌ها
۲۴۱.....	فعال کردن رکورد
۲۴۳.....	رکورد مجدد تدوین‌ها
۲۴۳.....	خاتمه دادن به تدوین چنددوربینی
۲۴۳.....	رفتن به یک زاویه در مانیتور Multi-Camera
۲۴۴.....	تغییر یک زاویه در تایم‌لاین
۲۴۵.....	چند نکته دیگر درباره تدوین چنددوربینی

فصل ۱۱: تدوین و میکس صدا ۲۴۷

۲۴۸.....	شروع به کار
۲۴۹.....	آماده‌سازی رابط کاربری برای کار کردن با صدا
۲۴۹.....	فضای کار Audio
۲۵۰.....	خروجی ترک Master
۲۵۰.....	مترهای صوتی
۲۵۱.....	نمونه‌های صدا
۲۵۲.....	نمایش فرم موجی صدا
۲۵۳.....	ترک‌های صوتی استاندارد
۲۵۳.....	زیر نظر داشتن صدا
۲۵۴.....	بررسی خاصیت‌های صوتی
۲۵۴.....	تصحیح سطح صدا
۲۵۵.....	تصحیح صدا در پنل Effect Controls
۲۵۶.....	تصحیح گین صوتی (Audio Gain)
۲۵۸.....	نرمال کردن صدا
۲۵۹.....	ایجاد یک تدوین اسپلیت
۲۵۹.....	اضافه کردن یک برش J
۲۶۰.....	اضافه کردن یک برش L
۲۶۰.....	تصحیح سطح‌های صدا درون یک سکانس
۲۶۱.....	تصحیح سطح‌های صدای کلی کلیپ‌ها
۲۶۱.....	تغییرات صدا روی فریم‌های کلیدی
۲۶۲.....	ملایم کردن تغییرات صدا بین فریم‌های کلیدی
۲۶۳.....	فریم‌های کلیدی ترک و فریم‌های کلیدی کلیپ
۲۶۴.....	کار کردن با پنل Audio Mixer
۲۶۴.....	نگاهی به Audio Mixer

فصل ۱۲: اضافه کردن جلوه‌های ویدئویی ۲۶۷

۲۶۸.....	شروع به کار
۲۶۸.....	کار کردن با جلوه‌ها
۲۶۸.....	جلوه‌های ثابت
۲۷۱.....	پنل Effects Browser
۲۷۴.....	اعمال جلوه‌ها
۲۷۶.....	استفاده از لایه‌های تصحیح



۲۸۰	جلوه‌های دارای فریم کلیدی
۲۸۰	اضافه کردن فریم‌های کلیدی
۲۸۲	اضافه کردن درون‌یابی و سرعت فریم کلیدی
۲۸۴	حالت‌های از پیش تعریف شده جلوه‌ها
۲۸۴	استفاده از حالت‌های از پیش تعریف شده داخلی
۲۸۵	ایجاد یک حالت از پیش تعریف شده جلوه

فصل ۱۳: تصحیح رنگ ۲۸۹

۲۹۰	شروع به کار
۲۹۰	روش کار مبتنی بر رنگ
۲۹۱	فضای کار Color Correction
۲۹۲	اصول ویدئو اسکوپ
۲۹۳	مانیتور مرجع
۲۹۶	وکتوراسکوپ
۲۹۸	نمایش رنگ RGB
۲۹۹	رنگ Y'CbCr
۳۰۰	حالت‌های نمایش ترکیبی
۳۰۱	یک نگاه کلی به جلوه‌های مربوط به رنگ
۳۰۱	جلوه‌های اعمال رنگ
۳۰۲	حذف یا جایگزینی رنگ
۳۰۴	جلوه Color Correction

فصل ۱۴: تکنیک‌های ترکیب ۳۰۷

۳۰۸	شروع به کار
۳۰۹	کانال آلفا چیست؟
۳۱۰	استفاده از ترکیب‌ها در پروژه
۳۱۰	انجام فیلم‌برداری با توجه به ترکیب نهایی
۳۱۱	لغت‌های مهم
۳۱۲	کار کردن با جلوه Opacity
۳۱۳	کدری با فریم کلیدی
۳۱۴	ترکیب کردن لایه‌ها با یک حالت ترکیب
۳۱۵	کار کردن با شفافیت‌های کانال آلفا
۳۱۷	ایجاد کلید رنگ برای یک شات صفحه سبز
۳۱۸	پیش‌پردازش فیلم
۳۱۸	استفاده از جلوه Ultra Key
۳۲۱	استفاده از مات‌ها
۳۲۳	استفاده از مات‌هایی که از گرافیک‌ها یا دیگر کلیپ‌ها استفاده می‌کنند
۳۲۳	استفاده از Track Matte Key
۳۲۴	ایجاد یک مات دلخواه با ابزار Title
۳۲۷	ایجاد یک مات در حال حرکت



فصل ۱۵: مدیریت پروژه‌ها	۳۲۹
شروع به کار	۳۳۰
منوی Project	۳۳۰
دستورات منوی Project	۳۳۱
آفلاین کردن یک کلیپ	۳۳۱
استفاده از Project Manager	۳۳۳
کار کردن با یک پروژه تریپ شده	۳۳۵
وارد کردن پروژه‌ها یا سکانس‌ها	۳۳۵
فصل ۱۶: صادر کردن فریم‌ها، کلیپ‌ها و سکانس‌ها	۳۳۷
شروع به کار	۳۳۸
نگاهی به انتخاب‌های صادر کردن	۳۳۸
صادر کردن فریم‌های منفرد	۳۳۸
صادر کردن یک نسخه ماستر	۳۴۰
منطبق کردن تنظیمات سکانس	۳۴۱
انتخاب یک کدک متفاوت	۳۴۲
کار کردن با ادایی مدیا انکودر	۳۴۴
انتخاب فرمت فایل برای صادر کردن	۳۴۴
آماده‌سازی برای صادر کردن	۳۴۷
پنل‌های Source و Output	۳۴۸
در صف قرار دادن	۳۴۸
ضمیمه: استفاده از فایل‌های تمرین	۳۵۱
کپی کردن فایل‌های تمرین	۳۵۱
وصل کردن مجدد فایل‌های درس	۳۵۲

فصل ۱

گردشی در پریمیر

پرو CS6

Pr

Adobe® Premiere® Pro CS6





در این فصل

- ◀ موارد جدید در ادابی پریمیر پرو CS6
- ◀ تدوین غیرخطی در ادابی پریمیر پرو
- ◀ آشنایی با روش کار با ویدئوی دیجیتال استاندارد
- ◀ بهبود کار با امکانات سطح بالا
- ◀ آشنایی با فضای کار ادابی پریمیر پرو CS6
- ◀ آشنایی با چیدمان فضای کار
- ◀ شخصی کردن فضای کار

این درس تقریباً به ۴۵ دقیقه زمان برای کامل کردن نیاز دارد.



شروع به کار

امروزه تقاضای زیادی برای محتویات ویدئویی با کیفیت دیده می‌شود. بدون در نظر گرفتن تغییرات سریع، هدف تدوین ویدئو همیشه یکسان است: می‌خواهید فیلمی را گرفته و آن را به شکلی در بیاورید که مد نظر شما است تا بتواند به خوبی با بینندگان ارتباط برقرار کند.

در ادابی پریمیر پرو، یک سیستم تدوین ویدئو را خواهید دید که از آخرین تکنولوژی‌ها و دوربین‌ها با ابزارهای قدرتمندی پشتیبانی می‌کند که استفاده از آن‌ها آسان بوده و به خوبی با منابع دریافت ویدئو سازگار هستند. به علاوه امکان استفاده از پلاگ‌این‌ها و دیگر ابزارهای پیش‌تولید فراهم آمده است.

کار را با دیدن روش کار اصلی شروع می‌کنیم که اغلب تدوینگرها از آن استفاده می‌کنند. سپس درباره اجزای اصلی پنجره ادابی پریمیر یاد می‌گیرید و می‌بینید که چگونه می‌توانید پنجره برنامه را تغییر دهید.

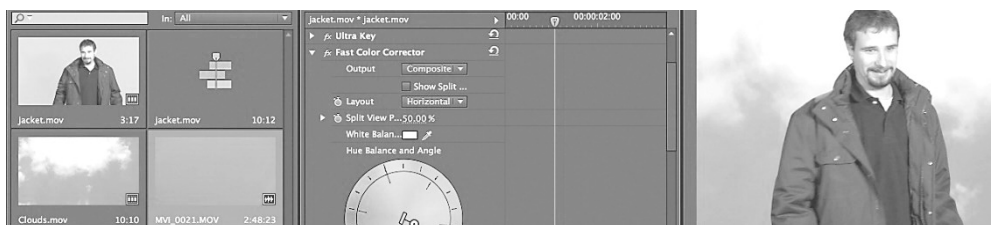
تدوین غیرخطی در پریمیر

پریمیر یک ویرایشگر غیرخطی (Nonlinear: NLE) است. همانند یک واژه‌پرداز، پریمیر به شما اجازه قرار دادن، تغییر مکان و جابجا کردن فیلم در هر جایی از ویدئوی نهایی که میل دارید، می‌دهد. همچنین می‌توانید هر قسمت از کلیپ‌های ویدئو را که در هر زمانی از فیلم مورد استفاده قرار داده بودید را تصحیح کنید. نیازی نیست تا تدوین را با ترتیب خاصی انجام دهید و می‌توانید تغییراتی روی هر قسمت از پروژه ویدئویی خود در هر زمانی اعمال کنید.



شما کلیپ‌های مختلفی را با یکدیگر ترکیب کرده تا یک سکانس ایجاد کنید که می‌توان آن را با کلیک کردن و کشیدن ماوس ویرایش کرد. می‌توانید هر قسمتی از سکانس خود را با هر ترتیبی ویرایش کرده و سپس محتویات را تغییر داده، کلیپ‌ها را جابجا کنید تا آن‌ها در ویدئوی نهایی زودتر یا دیرتر پخش شوند، یا لایه‌های ویدئوها را با یکدیگر ترکیب کرده و جلوه‌های ویژه‌ای را اضافه کنید و بسیاری کارهای دیگر.

می‌توانید روی هر قسمت از سکانس خود با هر ترتیبی کار کرده و حتی چند سکانس را با یکدیگر ترکیب کنید. می‌توانید بدون نیاز با جلو رفتن یا عقب رفتن روی کلیپ ویدئو، مستقیماً به هر قسمتی از آن بروید. به آسانی می‌توانید کلیپ‌ها را همانند فایل‌های روی کامپیوتر سازمان‌دهی کنید.



پریمیر از فرمت‌های مدیای دارای نوار و بدون نوار شامل XDCAM EX، XDCAMHD 422، AVCCAM، DPX، Panasonic P2، AVCHD، AVC-Intra و ویدئوی DSLR پشتیبانی می‌کند. همچنین از آخرین فرمت‌های خام ویدئو با پشتیبانی بهبود یافته دوربین RED و ARRI Alexa نیز پشتیبانی می‌کند. اضافه کردن قسمت‌های مختلف فیلم به پروژه سریع و آسان است و معمولاً برای استفاده از آن‌ها نیازی به تبدیل قسمت‌های مختلف فیلم قبل از وارد کردن به پروژه نیست.

روشی کار استاندارد روی ویدئوی دیجیتال

همان‌طور که تجربه تدوین فیلم به دست می‌آورد، ترتیب‌های مختلفی برای کار کردن روی قسمت‌های متفاوت پروژه دارید. هر استیج (Stage) نیازمند نوع خاصی توجه و ابزارهای متفاوتی است. همچنین بعضی از پروژه‌ها نیازمند زمان بیشتری روی یک استیج خاص نسبت به دیگر استیج‌ها هستند.

چه برای کامل کردن پروژه خود روی بعضی از استیج‌ها چند ثانیه وقت صرف کنید و روی بعضی دیگر چند ساعت (یا چند روز!)، در هر صورت باید مراحل زیر را دنبال کنید:

۱. ویدئوی مورد نیاز را باید به دست بیاورید. این کار می‌تواند به صورت ضبط کردن یا دریافت قسمت‌های مختلف ویدئو باشد.

۲. ویدئو را به روی هارددیسک خود کپچر (Capture) می‌کنید (یا به عبارت دیگر آن را انتقال می‌دهید). در فرمت‌های مبتنی بر نوار، پریمیر پرو (با سخت‌افزار مناسب) می‌تواند ویدئو را به فایل دیجیتال تبدیل کند. برای مدیاهای بدون نوار، پریمیر می‌تواند به صورت مستقیم آن مدیا را بخواند و نیازی به تبدیل نیست. اگر



با چند مدیای بدون نوار کار می‌کنید، مطمئن شوید که از فایل‌های خود یک نسخه پشتیبان در یک مکان دوم دارید.

۳. کلیپ‌های خود را سازماندهی کنید. این روزها، ممکن است شات‌های ویدئوی زیادی باشند که می‌توانید از بین آن‌ها انتخاب کنید. مقداری زمان برای سازماندهی کلیپ‌ها صرف کرده تا آن‌ها را درون پوشه‌های مناسب (که بین *Bin* -نامیده می‌شوند) پروژه خود تقسیم کنید. همچنین می‌توانید برچسب‌های رنگی و دیگر متادیتاها (Metadata: اطلاعات اضافی درباره کلیپ‌ها) را اضافه کرده تا به مرتب نگه داشتن آن‌ها کمک کنید.

۴. سکانس تدوین شده خود را با انتخاب قسمت‌هایی از کلیپ‌های ویدئویی و صوتی که می‌خواهید به تایم‌لاین (Timeline) اضافه شوند، بسازید.

۵. جلوه‌های ترانزیشن (Transition) مناسب بین کلیپ‌ها قرار داده، جلوه‌های ویدئویی را اضافه کرده و جلوه‌های بصری ترکیب شده‌ای را با قرار دادن کلیپ‌ها روی چند لایه (ترک‌ها - Tracks) ایجاد کنید.

۶. عنوان‌ها یا گرافیک‌هایی را ایجاد کرده و آن‌ها را به سکانس خود اضافه کنید. این کار همانند اضافه کردن کلیپ‌های ویدئو انجام می‌شود.

۸. پروژه نهایی را به نوار ویدئو، یک فایل روی کامپیوتر یا برای پخش روی اینترنت، دستگاه‌های قابل حمل یا DVD صادر کنید.

ادابی پریمیر پرو از تمام مراحل بالا با ابزارهای پیشرفته و عالی پشتیبانی می‌کند.

بهبود روش کار با پریمیر پرو

پریمیر پرو دارای ابزارهایی برای تدوین‌های استاندارد ویدئو است. همچنین ابزارهای پیشرفته‌ای برای مدیریت، تصحیح و تنظیم پروژه‌های شما فراهم می‌آورد.

ممکن است در چند پروژه اول خود از تمام امکانات پریمیر استفاده نکنید. با این حال، همان‌طور که تجربه بیشتری درباره تدوین در پریمیر یاد می‌گیرید، قابلیت‌های خود را افزایش می‌دهید.

مباحث زیر در این کتاب مورد بحث قرار می‌گیرند:

◀ ویرایش پیشرفته صدا: پریمیر پرو جلوه‌های صوتی و امکانات ویرایشی صدایی فراهم می‌آورد که در بین تمام برنامه‌های تدوین ویدئو، بی‌همتا هستند. به عنوان مثال می‌توانید کانال‌های صوتی فراگیر 5.1 ایجاد کرده، ویرایش‌های سطح نمونه را انجام داده، جلوه‌های صوتی چندگانه را روی کلیپ‌های صوتی یا ترک‌ها اعمال کرده و از پلاگین‌های مختلف به همراه پلاگین‌های VST (Virtual Studio Technology) استفاده کنید.



- ◀ تصحیح رنگ: می‌توانید با استفاده از فیلترهای تصحیح رنگ پیشرفته، ظاهر و رنگ فیلم خود را بهبود بخشیده و تصحیح کنید. همچنین می‌توانید از انتخاب‌های تصحیح رنگ استفاده کنید که به شما اجازه می‌دهند تا رنگ‌های جدا شده را تصحیح کرده و قسمت‌هایی از یک تصویر را تصحیح کنید تا ترکیب را بهبود ببخشید.
- ◀ کنترل‌های فریم کلیدی: پریمیر پرو کنترل دقیقی که برای تنظیم جلوه‌های بصری و حرکتی نیاز دارید را در اختیار شما قرار داده بدون این که مجبور باشید تا آن‌ها را به یک برنامه گرافیکی متحرک صادر کنید. فریم‌های کلیدی از یک طراحی رابط کاربری استاندارد استفاده می‌کنند و بنابراین با یک بار یاد گرفتن استفاده از آن‌ها، می‌توانید از آن‌ها در تمامی برنامه‌های Adobe Creative Suite استفاده کنید.
- ◀ پشتیبانی از سخت‌افزارهای مختلف: کافی است یکی از انواع کارت کپچر یا دیگر سخت‌افزارها را انتخاب کنید و از آن‌ها در پریمیر پرو استفاده نمایید. این برنامه می‌تواند از کارت‌های DV و HDV فشرده شده در کامپیوترهای کم‌هزینه تا ویدئوهای استریو کویپک سه بعدی و HD کامل در استودیوهای کامل، پشتیبانی کند.
- ◀ مدیر پروژه: می‌توانید به راحتی پروژه‌های خود را از طریق یک پنجره ویرایش کنید. می‌توانید بین‌ها و کلیپ‌ها را دیده، حذف کرده، آن‌ها را جابجا کرده، به دنبال آن‌ها گشته و آن‌ها را مرتب کنید.

نگاهی به رابط کاربری ادابی پریمیر پرو

بهتر است که با آشنا شدن با رابط کاربری تدوین پریمیر پرو شروع کرده تا بتوانید ابزارها را هنگام کار با آن‌ها در فصل‌های بعدی، بشناسید. برای این که پیکربندی رابط کاربری آسان‌تر شود، پریمیر پرو از فضای کار (Workspace) استفاده می‌کند. فضاهای کار با سرعت پنل‌های مختلف و ابزارهای روی صفحه را دوباره چیده تا بتوانید به وضعیت مناسب خود رسید.

برای شروع کار، نگاهی به فضای کار Editing می‌اندازیم. در این تمرین، از یک پروژه پریمیر پرو از DVD همراه این کتاب استفاده می‌کنیم. مطمئن شوید که فایل‌های درس را از DVD همراه به روی هارددیسک کامپیوتر کپی کرده‌اید تا عملکرد بهتر شود.

۱. مطمئن شوید که پوشه‌های درس و محتویات DVD همراه کتاب را روی هارددیسک کپی کرده‌اید. پوشه توصیه شده، `My Documents\Adobe\Premiere Pro\6.0\Lessons` است.

۲. برنامه را اجرا کنید. صفحه خوش‌آمد برنامه ظاهر می‌شود که از طریق آن می‌توانید یک پروژه جدید را ایجاد کرده یا یک پروژه ذخیره شده را باز کنید.



نکته

ممکن است یک پنجره باز شده که در آن از شما درباره یک فایل خاص سوال می‌شود. این وقتی اتفاق می‌افتد که فایل‌های ذخیره شده روی یک هارد دیسک با مرف درایو متفاوت از درایو شما کپی شده باشند. لازم است که به پریمیر بگویید که فایل کجا است. در این مورد، به پوشه Lessons/Assets رفته و فایلی که پنجره به شما پیغام داده است را باز کنید. پریمیر پرو این مکان را برای بقیه فایل‌های شما به خاطر می‌آورد.

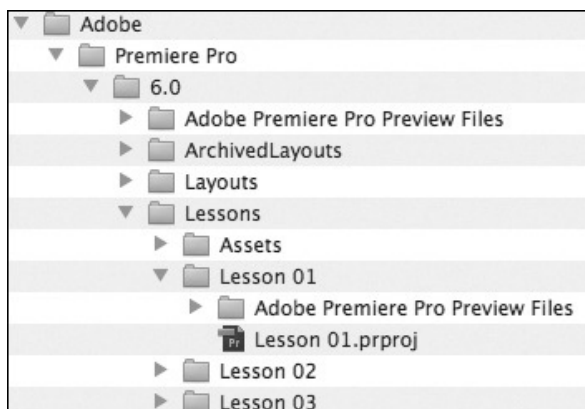


در صفحه خوش آمد پریمیر پرو، می‌توانید یک پروژه جدید را شروع کرده یا یک پروژه ذخیره شده را باز کنید.



۳. روی Open Project (باز کردن پروژه) کلیک کنید.

۴. در پنجره Open Project، به پوشه Lesson 01 در پوشه Lessons بروید و سپس دوبار روی فایل پروژه Lesson 01.prproj کلیک کرده تا اولین درس در فضای کار پریمیر باز شود.





نکته

تمام پروژه‌های پریمیر پرو دارای پسوند .prproj هستند.



چیدمان فضای کار

قبل از این که شروع کنید، مطمئن شوید که به فضای کار پیش فرض نگاه می‌کنید. برای اطمینان دستور Window>>Workspace>>Editing کلیک کنید. سپس، برای بازنشانی فضای کار Editing، دستور Window>>Workspace>>Reset Current Workspace را انتخاب کنید. روی Yes در پنجره تایید کلیک کنید.

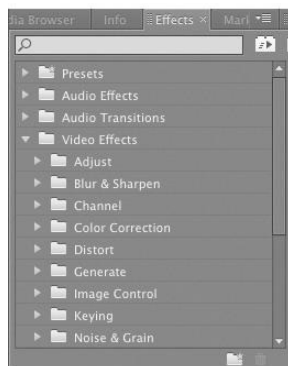
اگر برای اولین بار است که تدوین غیرخطی انجام می‌دهید، ممکن است فضای کار پیش فرض به نظر شما یک محیط ترسناک برسد. اما نگران نباشید. وقتی با عملکرد دکمه‌ها آشنا شوید، این فضا به مراتب ساده‌تر خواهد شد. این رابط کاربری به گونه‌ای طراحی شده است که تدوین ویدئو را آسان‌تر کند. عناصر اصلی در این جا نشان داده شده‌اند.



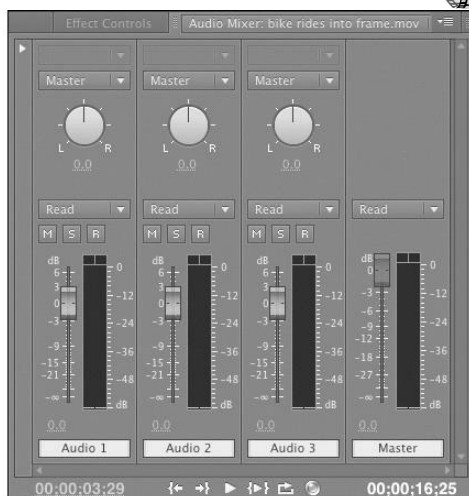
هر مورد در فضای کار در پنل مخصوص به خود ظاهر شده و پنل‌های چندگانه نیز با یکدیگر ترکیب شده تا یک فریم (Frame) ایجاد کنند. عناصر اصلی این فضا عبارتند از:



- ◀ پنل تایم لاین (Timeline): این جایی است که اغلب کار واقعی تدوین فیلم را انجام می‌دهید. شما روی سکانس‌ها (Sequences): یک عبارت برای قطعه‌های ویدئوی تدوین شده یا کل پروژه در پنل تایم لاین کار کرده و آن‌ها را می‌بینید. یکی از دلایل قوت سکانس‌ها این است که می‌توانید آن‌ها را تودرتو (Nest) کنید (یعنی سکانس‌ها را درون یکدیگر قرار دهید). در این روش، می‌توانید یک محصول را به قطعه‌های قابل ویرایش شکسته یا جلوه‌های ویژه خاصی را ایجاد کنید.
- ◀ ترک‌ها (Tracks): می‌توانید کلیپ‌های ویدئو، تصاویر، گرافیک‌ها، و عنوان‌ها را به لایه‌هایی تبدیل کنید که ترک نام دارند. کلیپ‌های ویدئو روی ترک‌های بالایی هر چیزی که در ترک‌های پایین‌تر مستقیماً در زیر آن‌ها باشد را می‌پوشانند. بنابراین، اگر می‌خواهید کلیپ‌های روی ترک‌های پایینی را ببینید، نیاز است که روی ترک‌های بالاتر نوعی شفافیت اعمال کرده یا اندازه آن‌ها را کاهش دهید.
- ◀ پنل‌های مانیتور: می‌توانید از مانیتور منبع (Source Monitor) که در سمت چپ قرار دارد برای دیدن و بریدن کلیپ‌های خام استفاده کنید. برای دیدن یک کلیپ در مانیتور منبع، در پنل Project دوبار روی آن کلیک کنید. مانیتور برنامه (Program Monitor) که در سمت راست قرار دارد، برای دیدن سکانس‌های شما است. بعضی از ادیتورها ترجیح می‌دهند تا تنها یک مانیتور روی صفحه داشته باشند. اگر میل داشته باشید می‌توانید از حالت نمایش تک مانیتور استفاده کنید. برای این منظور کافی است روی دکمه Close (بستن) روی سربرگ Source کلیک کرده تا مانیتور بسته شود. برای باز کردن آن کافی است در منوی اصلی روی Window>>Source کلیک کنید.
- ◀ پنل Project: این جایی است که لینک‌هایی به فایل‌های مدیای پروژه خود را در آن قرار می‌دهید: کلیپ‌های ویدئو، فایل‌های صوتی، گرافیک‌ها، تصاویر، و سکانس‌ها. می‌توانید از بین‌ها - مشابه با پوشه‌ها- برای سازماندهی موارد مختلف استفاده کنید.
- ◀ Media Browser (مرورگر مدیا): این پنل به شما کمک کرده تا هارددیسک خود را به دنبال ویدئوها بگردید. این مورد به خصوص برای مدیاهای مبتنی بر فایل بسیار مفید هستند.
- ◀ پنل Effects: این پنل شامل همه جلوه‌های کلیدی است که در سکانس‌های خود استفاده می‌کنید که شامل فیلترهای ویدئو، جلوه‌های صوتی، ترانزیشن‌ها می‌باشد که به صورت پیش‌فرض به پنل Prooject چسبیده است.
- ◀ پنل Audio Mixer: این پنل (که به صورت پیش‌فرض به پنل‌های Source و Effect Controls چسبیده است) مشابه با سخت‌افزارهای تولید صدای استودیوها است که در آن لغزنده‌های صدا و دستگیره‌های مختلفی وجود دارند. این یک سری کنترل برای هر ترک صدا روی تایم لاین به همراه یک ترک اصلی است.

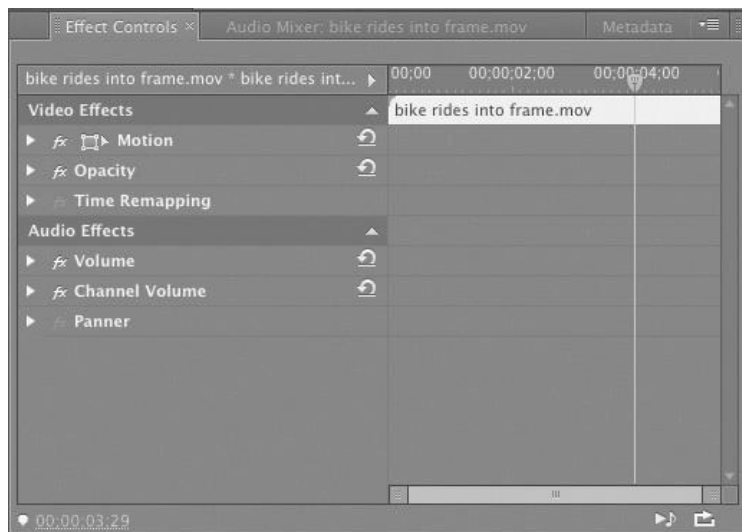


پنل Effects



Audio Mixer

◀ پنل Effect Controls: این پنل که به صورت پیش فرض به مانیتور منبع و Audio Mixer وصل است، کنترل‌هایی برای هر جلوه اعمال شده روی یک کلیپ انتخاب شده در سکانس نمایش می‌دهد. کنترل‌های Opacity، Motion، و Time Remapping همیشه برای کلیپ‌های تصویری موجود هستند. اغلب جلوه‌ها دارای پارامترهای قابل تنظیم هستند.



پنل Effect Controls

◀ پنل Tools: هر آیکن در این پنل نشان‌دهنده یک ابزار است که یک عمل خاص را انجام داده که اغلب نوعی از تدوین در یک سکانس است. ابزار Selection یک ابزار حساس به محتویات است،



یعنی ظاهر آن تغییر کرده تا نشان‌دهنده عملکرد در آن شرایط باشد. اگر به نظر شما نشانگر ماوس به همان صورتی که انتظار دارید کار نمی‌کند، ممکن است به دلیل این باشد که ابزار اشتباهی را انتخاب کرده‌اید.

◀ پنل Info: پنل Info که به صورت پیش‌فرض به پنل Project و Media Browser چسبیده است، اطلاعاتی درباره هر مورد انتخاب شده در پنل Project یا هر کلیپ یا ترانزیشن انتخاب شده در یک سکانس نمایش می‌دهد.

◀ پنل History: این پنل که به صورت پیش‌فرض به Effects و Info چسبیده است، مراحلی که انجام داده را زیر نظر گرفته و به شما اجازه می‌دهد تا به راحتی باز گردید. در حقیقت این یک لیست Undo تصویری است. وقتی یک مرحله قبلی را انتخاب می‌کنید، تمام مراحل بعد از آن نیز خنثی می‌شوند.

پنل Tools

شخصی کردن فضای کار

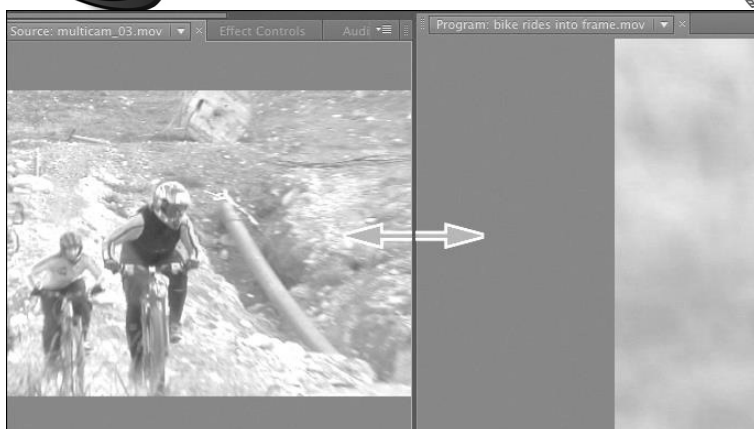
به غیر از شخصی کردن فضای کار پیش‌فرض (برمبنای کارهایی که انجام می‌دهید)، می‌توانید موقعیت و مکان پنل‌ها را نیز تغییر داده تا یک فضای کار ایجاد کنید که با آن راحت‌تر هستید. سپس می‌توانید یک فضای کار را ذخیره کرده یا حتی چند فضای کار (هرکدام برای یک عملکرد) ایجاد کنید. اما قبل از هر کاری به موارد زیر دقت کنید:

- ◀ وقتی اندازه یک فریم را تغییر می‌دهید، فریم‌های دیگر برای جبران آن تغییر اندازه می‌دهند.
- ◀ با استفاده از سربرگ‌ها می‌توانید به پنل‌های درون فریم‌ها دسترسی داشته باشید.
- ◀ تمام پنل‌ها دارای قابلیت چسبیدن هستند- یعنی می‌توانید یک پنل را از یک فریم به فریم دیگر بکشید.

◀ می‌توانید یک پنل را از یک فریم به بیرون بکشید تا یک پنل شناور ایجاد کنید.

در این تمرین، تمام این عملکردها را آزمایش کرده و یک فضای کار دلخواه ایجاد می‌کنید.

۱. روی پنل مانیتور منبع کلیک کنید (اگر لازم بود روی سربرگ آن کلیک کنید) و سپس نشانگر ماوس را روی تقسیم‌کننده عمودی بین پنل مانیتور منبع و مانیتور برنامه قرار دهید. سپس، کلیک کرده و خط تقسیم‌کننده را به چپ و راست بکشید تا اندازه فریم‌ها را تغییر دهید. می‌توانید اندازه‌های متفاوتی برای نمایش‌های ویدئو داشته باشید.



۲. نشانگر را روی تقسیم کننده افقی بین پنل مانیتور منبع و تایم لاین قرار دهید. کلیک کرده و خط تقسیم کننده را به بالا و پایین بکشید تا اندازه این فریم‌ها را تغییر دهید.

نکته



اندازه تمام پنل‌ها (متی پنل Tools) را با (روش مشابهی) تغییر می‌دهید.

۳. روی قسمت سمت چپ نام پنل Effects در سربرگ آن کلیک کرده و آن را به وسط پنل مانیتور منبع بکشید تا پنل Effects درون این فریم قرار بگیرد.



ناحیه قرارگیری (انداختن) به صورت های لایت نمایش داده می‌شود



نکته



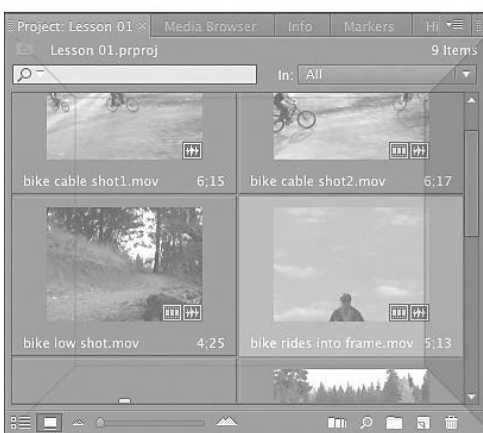
وقتی یک پنل را جابجا می‌کنید، پریمیر پرو یک نامیه انداختن (Drop Zone) را نمایش می‌دهد. اگر پنل مستطیلی باشد، به صورت یک سربرگ دیگر درون فریم انتصاب شده قرار می‌گیرد. اگر به شکل دوزنقه باشد، درون فریم مخصوص به خود قرار می‌گیرد.

وقتی پنل‌های زیادی درون یک فریم ترکیب شوند، ممکن است نتوانید سربرگ‌ها را ببینید. یک لغزنده هدایت (Navigation) در بالای سربرگ‌ها ظاهر شده که به شما اجازه حرکت بین آن‌ها را می‌دهد. آن را به سمت چپ یا راست بکشید تا سربرگ‌های پنهان نمایش داده شوند. همچنین می‌توانید با انتخاب یک پنل از منوی Window آن پنل را نمایش دهید.

۴. روی دستگیره کشیدن پنل Effects کلیک کرده و آن را به یک نقطه نزدیک سمت راست پنل Project بکشید تا درون یک فریم مخصوص به خود قرار بگیرد.

منطقه انداختن یک دوزنقه می‌شود که قسمت سمت راست پنل Project را می‌پوشاند. دکمه ماوس را رها کرده تا فضای کار شما چیزی شبیه به مثال سمت راست شود.

همچنین می‌توانید پنل‌ها را به بیرون بکشید تا به پنل‌های شناور تبدیل شوند.



منطقه انداختن به صورت یک دوزنقه نمایش داده می‌شود



ممکن است لازم باشد تا اندازه پنل‌های خود را تغییر داده تا کنترل‌هایی که می‌خواهید را ببینید

۵. روی دستگیره کشیدن پنل مانیتور منبع کلیک کرده و کلید Ctrl را نگه داشته و آن را به خارج از فریم آن بکشید. تصویر منطقه افتادن مشخص‌تر شده که نشان می‌دهد شما در حال ایجاد یک پنل شناور هستید.



۶. مانیتور منبع را جایی رها کرده و یک پنل شناور ایجاد کنید. با کشیدن یک گوشه یا کناره آن، مانند هر پنل دیگری اندازه را تغییر دهید.

۷. همان طور که تجربه بیشتری به دست می‌آورید، ممکن است بخواهید تا یک چیدمان از پنل‌ها را مخصوص خود ایجاد کنید تا یک فضای کار دلخواه داشته باشید. برای انجام این کار دستور **Window >> New Workspace** را انتخاب کنید. سپس یک نام تایپ کرده و روی **OK** کلیک کنید.

۸. اگر می‌خواهید یک فضای کار را به چیدمان پیش‌فرض آن برگردانید، دستور **Window >> Reset Current Workspace** را انتخاب کنید. برای برگرداندن یک نقطه شروع قابل تشخیص، فضای کار **Editing** را انتخاب کرده و آن را دوباره بازنشانی کنید.

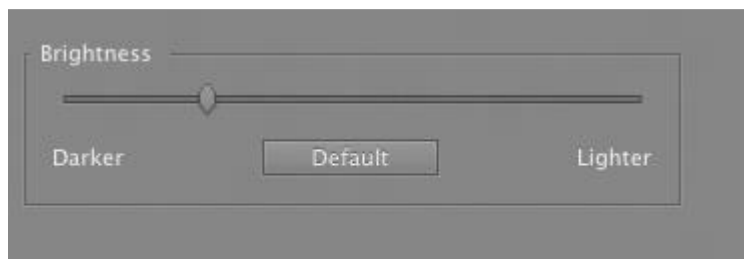
تنظیمات پریمیر پرو

هرچه بیشتر ویدئوها را تدوین کنید، بیشتر متوجه می‌شوید که باید تنظیمات پریمیر را تغییر دهید. چند نوع از تنظیمات وجود دارند که همگی درون یک پنل قرار دارند. هر قسمت از تنظیمات در فصل مربوط به آن‌ها مورد بحث کامل قرار می‌گیرند. اما در این جا نگاهی سریع به آن‌ها می‌اندازیم.

۱. دستور **Edit >> Preferences >> Appearance** را انتخاب کنید.



۲. لغزنده Brightness (روشنایی) را به سمت چپ یا راست بکشید تا به حالتی که برای شما مناسب‌تر است برسید. وقتی کار انجام شد روی OK کلیک کنید یا اگر ناراضی بودید روی Cancel کلیک کنید.



روشنایی پیش‌فرض یک رنگ خاکستری
است که به دیدن صحیح رنگ‌ها کمک می‌کند