

واحد کار چهاردهم

Adobe Premiere

ذخیره فیلم‌های ویدئویی و ویرایش اولیه کلیپ‌ها



اهداف رفتاری:

در پایان این فصل از هنرجو انتظار می‌رود که بتواند:

۱. با مفهوم Capturing آشنا شده و بتواند آنرا انجام دهد.
۲. برنامه را برای انجام عمل Capture و ذخیره‌ی ویدئو یا صدا در کامپیوتر آماده‌سازی نماید؛
۳. دوربین یا وسیله پخش ویدئو را به صورت سخت‌افزاری به کامپیوتر متصل نماید؛
۴. با روش انتقال ویدئوی دیجیتال به کامپیوتر آشنا شده و یک فیلم DV را به کامپیوتر انتقال دهد؛
۵. با روش انتقال ویدئوی آنالوگ به کامپیوتر آشنا شده و یک فیلم آنالوگ را به کامپیوتر انتقال دهد؛
۶. نمایش کلیپ‌ها در مانیتورها را با استفاده از صفحه کلید انجام دهد؛
۷. فایل‌ها را با روش‌های مختلف به پنجره‌ی پروژه وارد نماید؛
۸. کلیپ‌ها را با روش‌های مختلف به خط تدوین انتقال دهد؛
۹. با ابزارهای ویرایش کلیپ‌ها در پنجره‌ی Timeline به انجام عملیات پردازد.

مقدمه

به‌طور کلی پس از اینکه عملیات تصویر برداری به پایان می‌رسد قبل از اینکه عملیات تدوین و مونتاژ فیلم مورد نظر را آغاز کنیم، اولین گام، انتقال فیلم یا صدا به کامپیوتر است. از آنجایی که معمولاً در مرحله‌ی تصویربرداری چند برابر پروژیه‌ی نهایی از موضوع مورد نظر فیلم تهیه می‌شود و بخش‌های بسیار زیادی نیز قابل استفاده نیست، لذا معمولاً در این مرحله نیز ابتدا بخش‌های مناسب و قابل استفاده فیلم جداسازی شده و سپس عمل انتقال آنها به کامپیوتر صورت خواهد گرفت. به عمل انتقال ویدیو از دوربین یا دستگاه پخش ویدیو به کامپیوتر و ذخیره آن در قالب یک فایل به اصطلاح Capture می‌گوییم.

در این فصل با روش‌های مختلف Capture ویدیوهای آنالوگ و دیجیتال در محیط Premiere و قابلیت‌های جدید این نرم‌افزار در هنگام دریافت ویدیو و ذخیره‌ی آن روی کامپیوتر آشنا می‌شوید.

اما قبل از اینکه به‌طور کامل به این مبحث بپردازیم، لازم است بدانید یکی از قابلیت‌های جدیدی که Premiere Pro در Capture ویدیو پیدا کرده است، این است که می‌تواند به‌طور خودکار پس از بررسی فیلم مورد نظر در هر قسمتی که کلید Pause \ Record فشار داده شود، تشخیص داده و آن را به‌صورت کلیپ جداگانه‌ای ذخیره نماید. به این ویژگی اصطلاحاً Scene Detection گفته می‌شود. به‌طوری که برنامه‌ی جانبی Scenalyzer می‌تواند در صحنه‌های مختلف یک کلیپ با تشخیص تغییر زاویه صحنه‌ها در هنگام چرخش دوربین نیز کلیپ‌های جداگانه‌ای را ایجاد نماید.

۱-۱۴ نکاتی درباره‌ی ذخیره‌ی ویدیو روی کامپیوتر

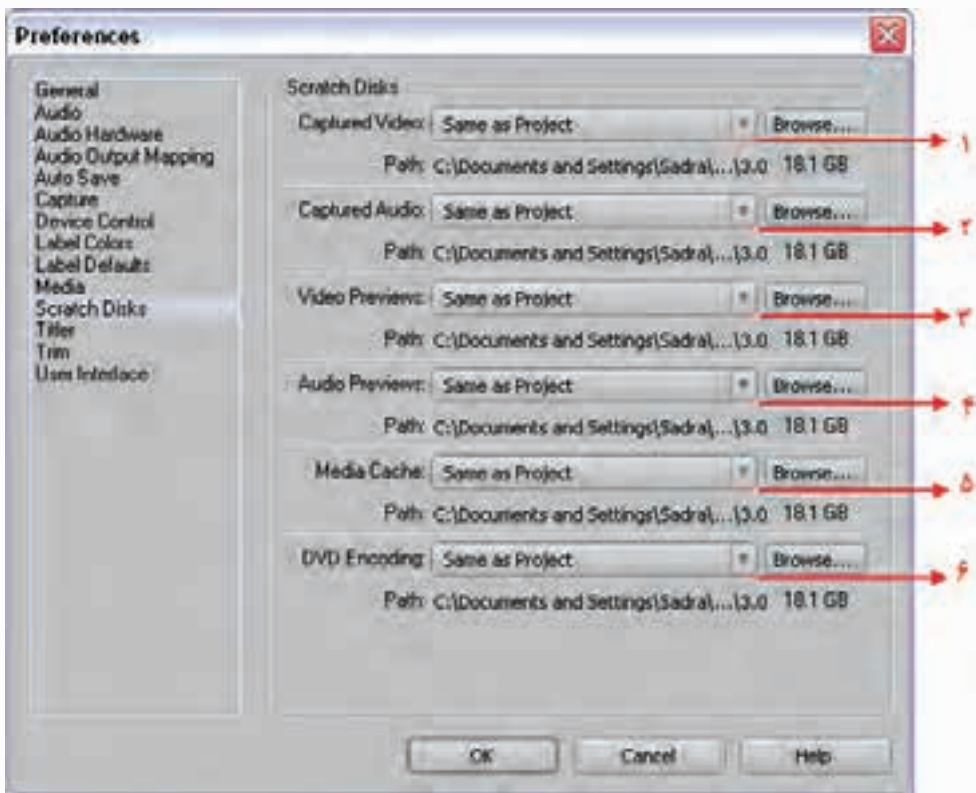
قبل از اینکه ویدیو را به کامپیوتر منتقل کنید، توجه داشته باشید، همان‌طور که در فصل دوازدهم نیز به آن اشاره کردیم، ذخیره‌ی ویدیو روی دیسک سخت، حجم بسیار بالایی را به خود اختصاص می‌دهد به‌طوری که برای ذخیره‌ی یک ساعت فیلم DV روی کامپیوتر به فضایی حدود ۱۴ گیگا بایت نیاز است، لذا به‌دلیل حجم بالای فیلم‌های ویدیویی، در هنگام انتقال بهتر است که از فیلم مورد نظر فقط صحنه‌های مورد نیاز و مناسب را به کامپیوتر انتقال دهید؛ ضمن اینکه در هنگام ذخیره‌ی هر یک از کلیپ‌ها از اسم‌های مناسب استفاده نمایید و آنها را در یک پوشه اختصاصی ذخیره کرده تا در هنگام تدوین فیلم، برای پیدا کردن کلیپ‌ها وقت زیادی از شما گرفته نشود. از طرفی به این نکته نیز توجه داشته باشید که دیسک سخت کامپیوتر باید علاوه بر داشتن فضای خالی کافی، حداقل سرعت 4mbps را داشته باشد؛ در غیر این‌صورت، در هنگام ذخیره‌ی بخش‌هایی از فریم‌های فیلم شما از کادرهای فیلم از بین رفته و فیلم دریافتی، با افت کیفیت مواجه خواهد شد. در پایان این نکته را مد نظر قرار دهید که یکپارچه‌سازی دیسک سخت و بستن سایر برنامه‌ها در حافظه نیز می‌تواند در افزایش کارایی عملیات Capturing نقش بسزایی ایفا کند.

۲-۱۴ آماده‌سازی برنامه برای دریافت ویدیو

بعد از اینکه دوربین یا وسیله‌ی پخش ویدیو را به کامپیوتر متصل نمودید، قبل از هر کاری نیاز به آماده‌سازی کامپیوتر به‌منظور دریافت ویدیو است. کلیپ‌های ذخیره شده روی کامپیوتر علاوه بر نام مناسب لازم است در یک پوشه خاص ذخیره شوند تا سازمان‌دهی و مدیریت آنها بهتر صورت گیرد؛ به همین لحاظ Premiere برای

ذخیره‌ی ویدئو روی دیسک سخت از محل‌های خاصی به نام Scratch Disk استفاده می‌کند که ما در این قسمت شما را با نحوه‌ی تنظیم این بخش‌ها و نحوه‌ی استفاده از آنها آشنا خواهیم کرد.
مراحل انجام کار به شرح زیر می‌باشد:

۱. از منوی Edit دستور Preferences و گزینه Scratch Disk را اجرا کرده تا پنجره‌ی مربوط باز شود؛
(شکل ۱-۱۴)



شکل ۱-۱۴ - پنجره *Scratch Disks* و تنظیمات آن

۱ - محل ذخیره‌ی ویدئوی دریافتی ۲ - محل ذخیره‌ی صدای دریافتی ۳ - محل ذخیره‌ی فایل‌های مورد استفاده پیش نمایش ویدئویی ۴ - محل ذخیره‌ی فایل‌های مورد استفاده برای بخش‌های صوتی ۵ - محل ذخیره‌ی فایل‌های موقت صوتی و تصویری ۶ - محل ذخیره‌ی فایل‌های ایجاد شده برای ساخت DVD

۲. در پنجره‌ی مربوط روی دکمه‌ی Browse کنار گزینه‌ی Capture Video کلیک نمایید تا پنجره‌ی Browse For Folder باز شود؛ حال می‌توانید پوشه‌ی مورد نظر خود را برای ذخیره‌ی ویدئو انتخاب کرده یا با استفاده از دکمه‌ی Make New Folder یک پوشه‌ی جدید برای ذخیره‌ی ویدئو ایجاد نمایید. (شکل ۲-۱۴)

نکته: توجه داشته باشید که از گزینه‌ی Audio Capture نیز برای تعیین محل ذخیره‌ی صدای انتقال داده شده به کامپیوتر استفاده می‌شود.

۳. با زدن دکمه‌ی Ok مسیر مورد نظر برای ذخیره‌ی ویدیو آماده شده است و می‌توانید عمل انتقال ویدیو به کامپیوتر^۱ را انجام دهید.

برای ذخیره‌ی ویدیوی دیجیتال یا DV هیچ مشکلی برای انتقال وجود ندارد و براحتی با یک کابل DV می‌توان آن را مستقیماً به کامپیوتر فرستاد. اما برای انتقال ویدیوی آنالوگ، نیاز به کارت ذخیره‌ی ویدیو با ورودی آنالوگ می‌باشد. در ادامه، به بررسی کامل هر یک از موارد فوق خواهیم پرداخت.



شکل ۲-۱۴- تعیین و ایجاد پوشه برای ذخیره‌ی فایل‌های Capture شده

برای اینکه از حداکثر کارایی سیستم در هنگام استفاده از Scartch Disk استفاده کنید، در نسبت دادن درایوها به پارتیشن‌های هارد دیسک به موارد زیر توجه کنید:

- نام پارتیشنی را انتخاب کنید که Virtual Memory (حافظه مجازی) سیستم عامل روی آن قرار نداشته باشد؛
- پارتیشن‌ها نباید از درایوهای شبکه باشند، بلکه برای این منظور از درایوهای محلی استفاده کنید؛
- هارد دیسک سیستم باید از نوع معمولی یا غیر قابل جابجایی باشد؛
- درایوهایی که Scartch Disk روی آنها قرار گرفته است لازم است مرتباً Defragmented شوند؛

۳-۱۴ نحوه‌ی انتقال ویدیوی دیجیتال به کامپیوتر

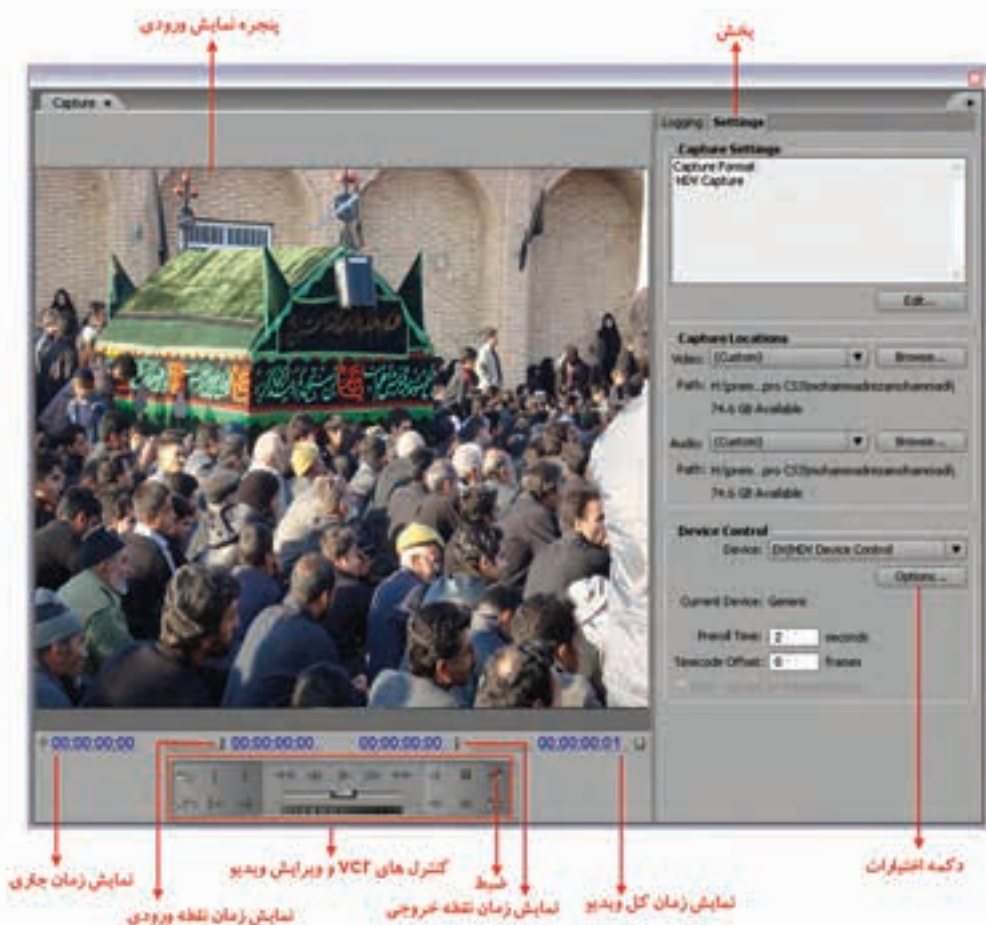
در دوربین‌های تصویربرداری DV که امروزه در بازار موجود هستند؛ فرمت ذخیره‌ی اطلاعات به صورت دیجیتال و فشرده صورت می‌گیرد به طوری که برای عملیات تدوین و ویرایش آماده بوده و می‌توانید این فیلم‌ها را به‌طور مستقیم به کامپیوتر انتقال دهید.

1- Capture

راحت‌ترین کار برای این منظور اتصال مستقیم دوربین با کابل DV به پورت Firewire یا IEEE 1394 کامپیوتر است. این کابل‌ها قادر به انتقال تصاویر به صورت ورودی و خروجی و همچنین صدا به صورت استریو، می‌باشند. ضمن اینکه افت کیفیت در این کابل‌ها صفر است. البته با کارت‌های ذخیره‌ی DV نیز این کار را می‌توان انجام داد که برای این منظور لازم است کارت مورد نظر روی سیستم نصب شده و آماده دریافت ویدئوی دیجیتال باشد.

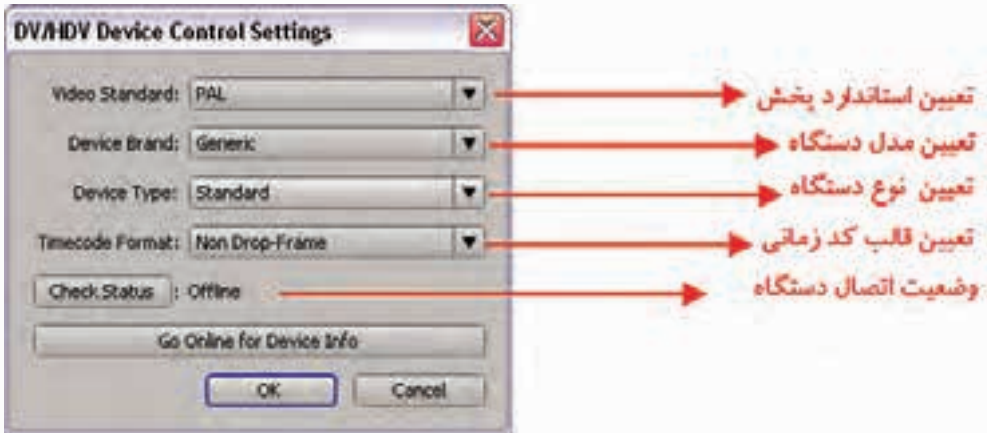
مراحل انجام کار به شرح زیر می‌باشد:

۱. اتصال دوربین یا وسیله‌ی پخش DV با استفاده از کابل DV به پورت IEEE 1394 کامپیوتر؛
۲. از منوی File گزینه Capture را اجرا کرده تا پنجره‌ی مربوط باز شود؛ (شکل ۳-۱۴)



شکل ۳-۱۴ - پنجره‌ی Capture و بخش‌های مختلف آن

۳. از بخش Setting این پنجره، دکمه‌ی Option بخش Device Control را کلیک کرده تا پنجره‌ی مربوط به آن باز شود؛ (شکل ۴-۱۴)



شکل ۴-۱۴ - پنجره‌ی تنظیمات Device Control

۴. در داخل پنجره‌ی Device Control از بخش Device Type نوع وسیله DV متصل به کامپیوتر را انتخاب کرده و دکمه‌ی OK را بزنید؛
۵. با روشن کردن دوربین یا وسیله‌ی پخش فیلم DV و زدن دکمه‌ی Play پنجره‌ی Capture، فیلم مورد نظر را نمایش خواهد داد.
۶. پس از انتخاب صحنه مورد نظر با زدن دکمه‌ی Record عمل ذخیره و ضبط کلیپ مورد نظر روی کامپیوتر آغاز خواهد شد. با کلیک مجدد روی این دکمه‌ی عمل ضبط به پایان می‌رسد که می‌توانید با دادن نام به کلیپ ضبط شده آن را روی دیسک سخت کامپیوتر ذخیره نمایید.

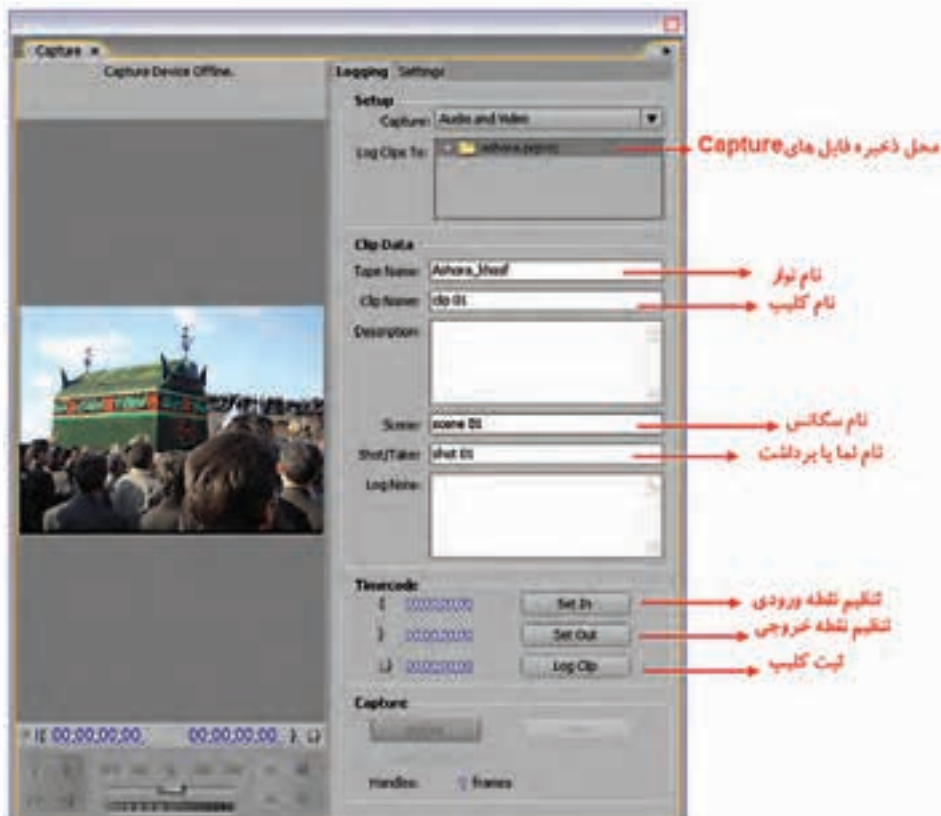
نکته: اگر کارت capture با نرم‌افزار هماهنگ نباشد عملیات capture در Premiere انجام نمی‌شود.

۴-۱۴ نحوه‌ی Capture دسته‌ای

همیشه Capture تمام یک فیلم گرفته شده برای ویرایش یک روش حرفه‌ای به حساب نمی‌آید و این امر می‌تواند وقت زیادی را از تدوینگر در هنگام جدا کردن نماهای ضروری و مناسب بگیرد. به همین دلیل روشی که پیشنهاد می‌شود آن است که ابتدا یک لیست از نماهای مورد نیاز پروژه را تهیه کرده که به اصطلاح به آن Shot list می‌گویند، سپس با انجام عملیات capture فقط لیست offline آنها را ایجاد کنید و در نهایت عمل Capture دسته‌ای آنها را انجام دهید. برای این که بیشتر با این روش آشنا شوید، مراحل زیر را انجام دهید:

۱. در پنجره‌ی Capture به زبانه‌ی Logging رفته و تنظیماتی مانند محل ذخیره‌ی فایل‌های Capture، اطلاعاتی در مورد کلیپ‌ها شامل نام نوار، نام کلیپ، نام سکانس و نما و غیره را در این قسمت تنظیم کنید. (شکل ۵-۱۴)

۱. لیستی از فایل‌هایی که فقط دارای Timecode نقاط ابتدا و انتهای کلیپ مورد نظر بوده و در هنگام Capture دسته‌ای فایل ویدیویی آنها ایجاد می‌شود.



شکل ۱۴-۵ تهیه لیست نماهای ضروری



۲. پس از تنظیم اطلاعات کلیپ، در بخش Time code می‌توان با کلیک روی گزینه‌ی Set in نقطه‌ی ورودی، و با کلیک روی Set Out نیز نقطه‌ی خروجی هر کلیپ را مشخص کرده سپس با کلیک روی گزینه‌ی Log clip آن را ثبت کنید. در این حالت پنجره‌ی مورد نظر باز شده و می‌توانید مشخصات نمای انتخاب شده را تایید نمایید. (شکل ۱۴-۶) همان‌طور که مشاهده می‌کنید یک کلیپ در پنجره‌ی پروژه با همین نام ایجاد شده ولی این کلیپ هنوز به طور کامل Capture نشده و فقط بخش انتخاب شده‌ای از فیلم مورد نظر است که به دیسک سخت منتقل نشده است.

شکل ۱۴-۶ پنجره‌ی ثبت کلیپ انتخاب شده

۳. بخش‌های دیگری از فیلم را نیز به همین روش انتخاب کنید سپس در پایان با بستن پنجره‌ی Capture به پنجره‌ی اصلی برنامه بر گردید.
۴. در پنجره‌ی پروژه، ابتدا فایل‌های offline ایجاد شده را انتخاب گروهی کرده، سپس با کلیک راست روی آنها و اجرای گزینه‌ی Batch Capture پنجره‌ی مربوط به آن باز شده که روی دکمه‌ی Ok کلیک می‌کنیم. (شکل ۷-۱۴)



شکل ۷-۱۴ پنجره‌ی batch Capture

۵. در پایان پنجره‌ی Capture باز شده و در صورتی که نوار مورد نظر در پخش کننده باشد عملیات Capture به صورت اتوماتیک در مسیر تعیین شده انجام خواهد شد.

۵-۱۴ نحوه‌ی انتقال ویدیوی آنالوگ به کامپیوتر

برای ذخیره و ارسال ویدیوهای آنالوگ مانند Hi-8, VHS, SVHS و یا BETA-SP به کامپیوتر اولین چیزی که مورد نیاز است، کارت ذخیره ویدیو است که برای این منظور ابتدا لازم است سخت‌افزار مورد نظر روی سیستم نصب شود به طوری که دارای ورودی‌های آنالوگ مورد نیاز برای انتقال ویدیو به کامپیوتر باشد؛ سپس مراحل زیر را انجام دهید.

۱. وسیله‌ی پخش ویدیوی آنالوگ یا دوربین را روشن کرده و حالت VCR/VTR را فعال کنید؛
۲. از منوی File گزینه Capture را اجرا کرده تا پنجره‌ی مربوط باز شود؛
۳. از بخش Setting این پنجره، دکمه‌ی Options در بخش Device Control را انتخاب کرده (شکل ۱۳-۱۴) تا پنجره‌ی مربوط به آن باز شود و سپس از بخش Device Type آن‌را با کارت ذخیره‌ی ویدیوی سیستم تنظیم کرده، و بر روی دکمه Ok کلیک کنید؛
۴. حال با زدن دکمه‌ی Play می‌بایستی در پنجره‌ی Capture ویدیوی مورد نظر نمایش داده شود؛
۵. پس از انتخاب صحنه‌های مورد نیاز خود از کلیپ پخش شده روی دکمه‌ی Record برای ضبط کلیک کرده و در پایان ضبط با کلیک روی همین دکمه‌ی یا زدن کلید ESC عملیات ضبط را خاتمه داده و نام کلیپ را در پنجره‌ی باز شده وارد نمایید.

۶-۱۴ نحوه‌ی ذخیره‌ی و انتقال ویدئو توسط سایر برنامه‌ها

ممکن است با این مشکل مواجه شوید که برنامه‌ی Premiere Pro قادر به شناسایی دوربین یا وسیله‌ی پخش ویدئویی متصل به کامپیوتر نباشد؛ در این حالت، یکی از روش‌ها این است که از یک کارت ذخیره‌ی ویدئویی استفاده کنید که بتواند Premiere خود را با آن انطباق داده و آنرا شناسایی نماید؛ اما علاوه بر این روش، راه حل ساده‌تری نیز وجود دارد و از برنامه و نرم‌افزارهای دیگری (مثلا Movie Maker) که قادر به شناسایی سخت‌افزار پخش فیلم شما هستند استفاده نمایید. در این حالت می‌توانید با برنامه‌های دیگر، ویدئو را به کامپیوتر انتقال داده و سپس آن‌را برای تدوین به پنجره‌ی Project در Premiere وارد نمایید.

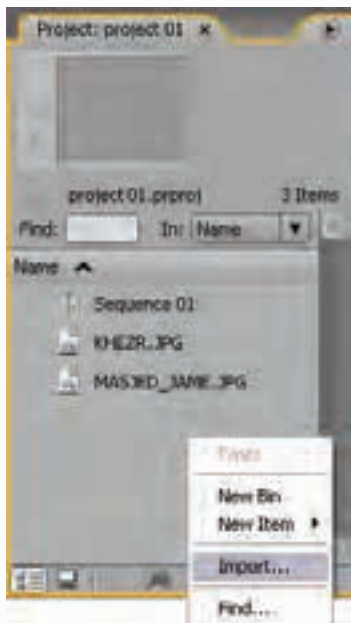
نکته: توجه داشته باشید که علاوه بر کارت‌های ویدئویی، امروزه بسیاری از دوربین‌های تصویر برداری DV دارای سخت‌افزارها و نرم‌افزارهای اختصاصی هستند که شرکت سازنده دوربین، آن‌را در هنگام خرید دوربین در اختیار شما قرار می‌دهد که می‌توانید با استفاده از آنها عمل Capturing را انجام دهید.

۷-۱۴ آماده‌سازی محیط کار

برای اینکه به راحتی در محیط Premiere بتوانید به انجام عملیات پرداخته و هر چه بیشتر و بهتر از محیط نرم‌افزار تدوین خود استفاده نمایید، لازم است محیط کاری برنامه را سازمان‌دهی کنید؛ اما به این نکته نیز توجه داشته باشید که شیوه‌های ویرایش متفاوت می‌تواند محیط‌های کاری متفاوتی را در برنامه ایجاد نماید، به همین دلیل Premiere Pro چهار محیط کاری پیش فرض را فراهم کرده که از منوی Window و زیر منوی Workspace قابل دسترسی هستند؛ در این میان، گزینه‌ی Editing محیط پیش فرض برنامه و گزینه‌های Effect، Audio، Color Correction می‌توانند با توجه به نیاز اختصاصی کاربر پنجره‌های مورد نظر را باز ارائه نمایند؛ به عنوان مثال، در محیط کاری Color Correction یک مانیتور مرجع (Reference) به صورت یک پنجره‌ی جدید به پنجره‌ی مانیتور اضافه می‌شود. با توجه به اینکه در این قسمت به بررسی عملیات ویرایشی در Premiere Pro خواهیم پرداخت، شما می‌توانید از Workspace پیش فرض برنامه یعنی محیط کاری Editing استفاده نمایید.

۸-۱۴ نحوه‌ی وارد کردن فایل‌ها به پنجره‌ی Project

پنجره‌ی پروژه، محل نگهداری موقت رسانه‌های خام صوتی و تصویری است که تدوینگر فیلم می‌تواند با توجه به نیاز خود این از عناصر رسانه‌ای را در خط تدوین خود مورد استفاده قرار دهد. برای آشنایی هر چه بیشتر شما با پنجره‌ی پروژه و نحوه‌ی استفاده از آن به بررسی کاربردهای اختصاصی آن می‌پردازیم.



شکل ۸-۱۴ - نحوه‌ی اضافه کردن فایل به پنجره‌ی Project

مراحل انجام کار به شرح زیر می‌باشد:

۱. کلیک راست در فضای خالی داخل پنجره‌ی Project:
 ۲. اجرای گزینه Import؛ (شکل ۸-۱۴)
 ۳. انتخاب فایل یا فایل‌ها و اجرای دکمه‌ی Open؛
همچنین با استفاده از دکمه‌ی Import Folder در پنجره‌ی Open می‌توان یک پوشه با محتویات آن را به داخل پنجره‌ی Project بارگذاری کرد.
- نوع فایل‌هایی که می‌توان به پنجره‌ی Project برنامه Import نمود، می‌تواند فایل‌های ویدیویی، صوتی، تصویری یا فایل‌های پروژه ایجاد شده توسط خود Premiere در نسخه‌های قبلی باشند. در جدول ۱-۱۴ به انواع فایل‌های رسانه‌ای اشاره شده است.

جدول ۱-۱۴ فرمت فایل‌های صوتی و تصویری

AVI, MOV, MPEG/MPE/MPG, Open DML, WMV	فایل‌های ویدیویی
AIFF, AVI, MOV, MP3, WAV, WMA	فایل‌های صوتی
AI, BMP/DIB/RLE, EPS, FLC/FLI, GIF, ICO, JPEG/JPE/JPG/JFIF, PCX, PICT/PIC/PCT, PNG, PRTL, PSD, TGA/ICB/VST/VDA, TIFF	فایل‌های تصویری
AI, BMP/DIB/RLE, Filmstrip, GIF, PICT/PIC/PCT, TGA/ICB/VST/VDA, TIFF, PSD	فایل‌های سکansı (ترتیبی)

۹-۱۴ نحوه‌ی سازماندهی فایل‌ها در پنجره‌ی Project

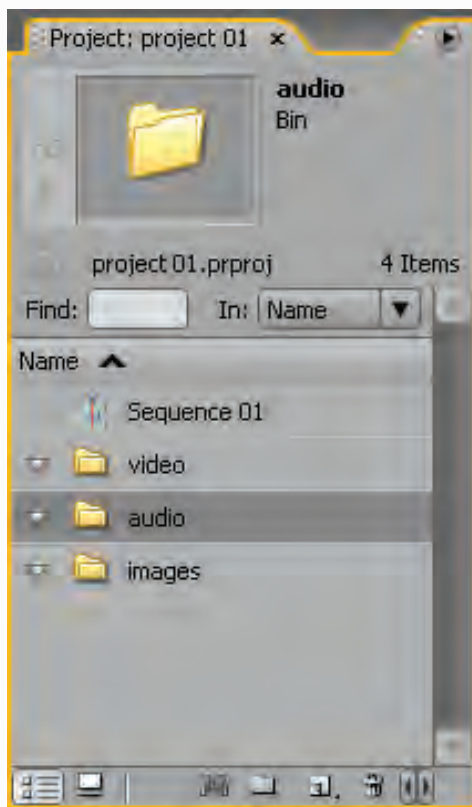
از آنجایی که در پنجره‌ی project، فایل‌های مختلفی اعم از ویدیویی، صوتی، تصویری و فایل‌های پروژه قرار داده می‌شود برای سازمان‌دهی و استفاده بهینه‌تر از فضای موجود می‌توان برای هر یک از انواع فوق یک پوشه ایجاد کرد که برای این منظور شرکت Adobe از یک مجموعه از پوشه‌های مجازی به نام Bin استفاده می‌کند و شما می‌توانید با تغییر نام آنها پوشه‌های دلخواه خود را ایجاد نمایید و سپس فایل‌های مربوط به هر پوشه را به داخل آن انتقال دهید. به عنوان مثال، می‌توانید برای سازماندهی فایل‌های ویدیویی از پوشه Video و برای فایل‌های صوتی نیز از پوشه Audio و برای تصاویر از پوشه Images استفاده نمایید. (شکل ۹-۱۴)

مراحل انجام کار به شرح زیر می‌باشد:

۱. کلیک راست روی فضای خالی پنجره و اجرای گزینه New Bin یا کلیک روی آیکن پوشه (Bin) از پایین پنجره (Ctrl+);
۲. تعیین نام مناسب برای پوشه‌ی مورد نظر متناسب با محتویات؛
۳. درگ کردن فایل‌ها به پوشه‌ی مربوط.

۱۴-۱۰ قرار دادن کلیپ‌ها در TimeLine

پس از اینکه فایل‌های صوتی و تصویری مختلف را به پنجره‌ی Project منتقل کردید، نوبت آن است که آنها را در خط تدوین پنجره‌ی خط تدوین قرار داده و به انجام عملیات روی آنها پردازیم. برای انتقال مستقیم کلیپ‌ها از پنجره‌ی Project به نوار زمانی، آنها را در پنجره‌ی Project انتخاب کرده و سپس به پنجره‌ی خط تدوین درگ می‌نماییم.



۱۴-۹ - نحوه‌ی سازماندهی فایل‌ها در پنجره Project

۱۴-۱۱ انتقال کلیپ از پنجره Project به پنجره Monitor

برای نمایش و ویرایش کلیپ یا مجموعه‌ای از کلیپ‌ها و یا حتی جداسازی بخش‌های خاصی از یک کلیپ در یک سکانس، آنها را در بخش Source پنجره‌ی صفحه نمایش باز می‌کنیم. همان‌طور که در بالای این پنجره‌ی مشاهده می‌کنید یک منوی باز شونده وجود دارد که با کلیک روی آن لیستی از کلیپ‌های باز شده موجود را نمایش می‌دهد. در این منو نام سکانس‌ها و نام کلیپ‌های موجود در آنها به همراه دستورات Close و Close All نمایش داده می‌شوند. (شکل ۱۴-۱۰)



شکل ۱۰-۱۴ - پنجره‌ی Source و منوی باز شو آن

به‌طور کلی روش‌های مختلفی برای باز کردن کلیپ‌ها در بخش Source پنجره‌ی صفحه نمایش وجود دارد که به بررسی آنها می‌پردازیم:

۱. دابل کلیک روی کلیپ در پنجره‌ی Project یا خط تدوین که در این حالت کلیپ مورد نظر باز شده و نام آن به بخش Source اضافه می‌شود؛
۲. درگ کردن چند کلیپ یا محتویات داخل یک پوشه در پنجره‌ی Project به داخل بخش Source که در این حالت، کلیپ‌ها به منوی Source اضافه شده و آخرین کلیپ انتخاب شده در Source menu نمایش داده می‌شود؛
۳. انتخاب یک یا چند کلیپ در پنجره‌ی Project و اجرای دستور Open In Source Monitor با کلیک راست.

۱۲-۱۴ نمایش کلیپ‌ها در مانیتورها

از آنجایی که تدوین‌گران حرفه‌ای، بیشتر در هنگام انجام عملیات تدوینی از کلیدهای میانبر و سریع صفحه کلید استفاده می‌کنند، ما در ادامه، شما را با این کلیدهای کاربردی آشنا می‌کنیم. پس از دابل کلیک روی فایل و باز شدن در پنجره‌ی Source با کلید Space فیلم مورد نظر Play یا Pause می‌شود. در پایین دکمه‌ی Shuttle قرار گرفته که اگر Shuttle را به سمت راست درگ کنیم، به جلو و اگر به سمت چپ درگ کنیم، فیلم به عقب بر می‌گردد. سرعت جلو و عقب رفتن با میزان جابجایی از وسط تغییر می‌کند و در حالی که دکمه‌ی وسط است فیلم Pause خواهد شد. (شکل ۱۱-۱۴)

زیر دکمه‌ی Shuttle نیز دکمه‌ی دیگری به نام Jog قرار گرفته است که می‌توان توسط آن فریم‌ها را با سرعت کم به جلو و عقب برد که تدوین‌گران از این کلید برای پیدا کردن یک فریم خاص استفاده می‌کنند. توجه داشته باشید که این دو کلید دقیقاً همان دو کلید Shuttle و Jog میزهای تدوین قدیمی هستند. برای رفتن تک فریم به جلو از دکمه‌ی Frame Forward استفاده می‌شود.

اگر از کلید اسکرول ماوس استفاده کنید، مانند دکمه‌ی Jog عمل می‌کند و با اسکرول به سمت بالا، فیلم به جلو و اسکرول به سمت پایین، به عقب می‌رود.

جدول ۲-۱۴

کلید های میانبر جهت پخش کلیپ ها در پنجره مانیتور		
توضیحات	کاربرد	کلید میانبر
	پخش تک فریم فیلم به جلو	کلید جهت نما سمت راست
	پخش تک فریم فیلم به عقب	کلید جهت نما سمت چپ
منظور از Cti هد پخش فیلم می باشد که زمان جاری فیلم را تعیین می کند	انتقال Cti به ابتدای کلیپ	Home
	انتقال Cti به انتهای کلیپ	End
	توقف فیلم (Stop)	K
با چند باز زدن کلید L سرعت پخش افزایش می یابد	پخش فیلم (Play)	L
با چند باز زدن کلید J سرعت پخش معکوس افزایش می یابد	پخش معکوس	J
با پایین نگه داشتن کلید Shift و زدن مجدد کلید L سرعت فیلم بتدریج افزایش می یابد	پخش آهسته فیلم	Shift + L
با پایین نگه داشتن کلید Shift و زدن مجدد کلید J سرعت معکوس فیلم بتدریج افزایش می یابد	پخش معکوس آهسته	Shift + J

همان طور که در پنجره‌ی شکل ۸-۱۴ مشاهده می‌کنید، زمان نمایش داده شده در سمت چپ و پایین پنجره‌ی Source نشان‌دهنده زمان جاری و زمان نمایش داده شده در سمت راست، نشان‌دهنده طول کلیپ مورد نظر است. همان طور که مشاهده می‌کنید اگر CTI^۱ را به جلو حرکت دهید، زمان نمایش داده شده در سمت چپ نیز تغییر می‌کند.

1. Current Time Indicator



شکل ۱۱-۱۴ تنظیمات زمانی

۱-۱۲-۱۴ تنظیمات زمانی در مانیتورها

اگر بخواهید جزئیات بیشتری را در Time Ruler ببینید، کافی است نوار بالای خط کش را درگ کرده و دو سر آن را به هم نزدیک کنید؛ در این حالت مقیاس خط کش تغییر می‌کند. شما با همین روش می‌توانید با حداکثر بزرگ نمایی مقیاس خط کش را تک فریم کنید. برای اینکه بتوانید تمام خط کش زمان را ببینید، کافی است نوار را به اندازه پهنای پنجره تغییر دهید.

به صورت دستی نیز می‌توان با وارد کردن زمان به فریم یا زمان دلخواه انتقال داد؛ برای این منظور در بخش زمان جاری (سمت چپ پنجره‌ی مانیتور) کلیک کرده و زمان مورد نظر خود را وارد کرده و کلید Enter را بفشارید. (شکل ۱۱-۱۴)

البته توجه داشته باشید که اگر بخواهید از زمان جاری به میزان مشخصی جلو یا عقب بروید، باید زمان را نسبی وارد کنید؛ برای این منظور کافی است که از علامت‌های + و - در کنار عدد مورد نظر استفاده کنید؛ به عنوان مثال، فرض کنید می‌خواهیم از زمان جاری ۲۰ فریم جلوتر برویم؛ بنابراین، کافی است که در بخش زمان +۲۰ و اگر بخواهیم به عقب برویم نیز از -۲۰ استفاده کنیم. البته در پنجره‌ی مانیتور با استفاده از بخش Zoom زیر تصویر می‌توان بزرگنمایی تصویر را افزایش داده و سپس با دکمه‌های اسکرول روی پنجره، تصویر را جابجا کرد.

۱۳-۱۴ نشان گذاری روی پلان‌ها

نمایش کلیپ‌ها در پنجره‌ی Source مانیتور، در حقیقت اولین گام از فرایند یا ویرایش اولیه (Rough Cut) محسوب می‌شود. در مرحله بعد نوبت به علامت گذاری فریم‌ها و قسمت‌های مهم در کلیپ می‌رسد. برای این منظور، مراحل زیر را انجام دهید:

۱. کلیپ مورد نظر را با دابل کلیک روی نام آن در پنجره‌ی مانیتور بخش Source باز کنید؛
۲. کلیپ مورد نظر را در پنجره‌ی مانیتور پخش کنید و با رسیدن Cti به محل مورد نظر آن را متوقف کنید؛
۳. برای ایجاد علامت به منوی Marker بروید؛ سپس می‌توانید از میان علامت گذاری‌های موجود Unnumbered (غیر عددی) و Other Numbered (عددی) را انتخاب کنید. برای شروع، گزینه Other Numbered را انتخاب کنید؛
۴. در علامت گذاری‌های عددی، همان طور که مشاهده می‌کنید، عدد پیش فرض صفر است که در پنجره‌ی باز شده آن را تایید کنید؛
۵. با جابجا کردن Cti در پنجره‌ی مانیتور مشاهده خواهید کرد که یک علامت (Marker) ایجاد شده است؛

۶. برای ایجاد علامت بعدی مجدداً Cti را به محل دلخواه برده و از منوی Marker گزینه‌ی Next Available Numberer را اجرا می‌کنیم؛ به دلیل اینکه اولین علامت با صفر شروع شده بعدی یک خواهد بود.

۷. پس از انتقال کلیپ‌ها به خط تدوین مشاهده خواهید کرد که علامت‌ها با شماره‌های اختصاص داده شده به آنها در حال نمایش است.

نکته: برای رفتن Cti به علامت مورد نظر روی دکمه‌های Go To Next Marker و Go To Previous Marker کلیک کنید.

نکته: برای علامت‌گذاری غیر عددی از دکمه‌ی Set Unnumbered Marker یا از علامت * استفاده کنید.

به عنوان مثال، در علامت‌گذاری کلیپ‌های صوتی می‌توان ابتدا ضرب آهنگ‌ها را علامت‌گذاری کرده و سپس در هنگام انجام عملیات ویرایشی در Timeline از این علائم برای همزمانی صدا و تصویر استفاده کرد.

نکته: در زیر منوی Marker از دستور Set Encore Marker برای علامت‌گذاری پروژه به منظور استفاده در دیسک‌های DVD دارای منو استفاده می‌شود که در ادامه، به‌طور کامل به بررسی آنها خواهیم پرداخت.

۱۴-۱۴ برش کلیپ‌ها و انتقال آن به خط تدوین

در این روش، چون هدف اصلی آن است که بخشی خاصی از کلیپ مورد نظر به پنجره‌ی خط تدوین منتقل شود، ابتدا کلیپ را به پنجره‌ی Source منتقل کرده و سپس با جداسازی بخش مورد نظر آن را به پنجره‌ی خط تدوین انتقال دهید. به این عمل برش کلیپ (Trim) گفته می‌شود.
مراحل انجام کار به شرح زیر می‌باشد:

۱. دابل کلیک روی کلیپ مورد نظر در پنجره‌ی Project یا درگ کردن فایل به بخش Source پنجره‌ی مانیتور؛

۲. جداسازی بخشی از کلیپ نمایش داده شده که برای این منظور دکمه‌ی Play پنجره را اجرا کرده و سپس در نقطه‌ی دلخواه مبدأ دکمه‌ی { یا تنظیم نقطه‌ی ورودی (Set In Point (I)) و در نقطه‌ی دلخواه مقصد دکمه‌ی } یا تنظیم نقطه‌ی خروجی (Set Out Point (O)) را کلیک می‌نماییم؛ در این حالت قسمت‌های قبل و بعد از محدوده‌ی مورد نظر (شکل ۱۲-۱۴) حذف شده و قسمت میانی به عنوان قسمت برش خورده قابل استفاده است.

علاوه بر این روش، با کلیدهای میانبر I و O نیز می‌توان نقطه‌ی ورودی و خروجی کلیپ را تعیین کرد؛ ضمن اینکه با درگ کردن آکولادهای موجود در Time code بالای بخش دکمه‌ها نیز می‌توان محدوده مورد نظر از کلیپ را جداسازی نمود.



شکل ۱۲-۱۴ -
برش کلیپ در پنجره‌ی
صفحه نمایش

۳. با درگ کردن فایل از بخش Source View پنجره‌ی صفحه نمایش یا زدن دکمه‌ی Insert یا Overlay، آن را به پنجره‌ی خط تدوین منتقل می‌نماییم.

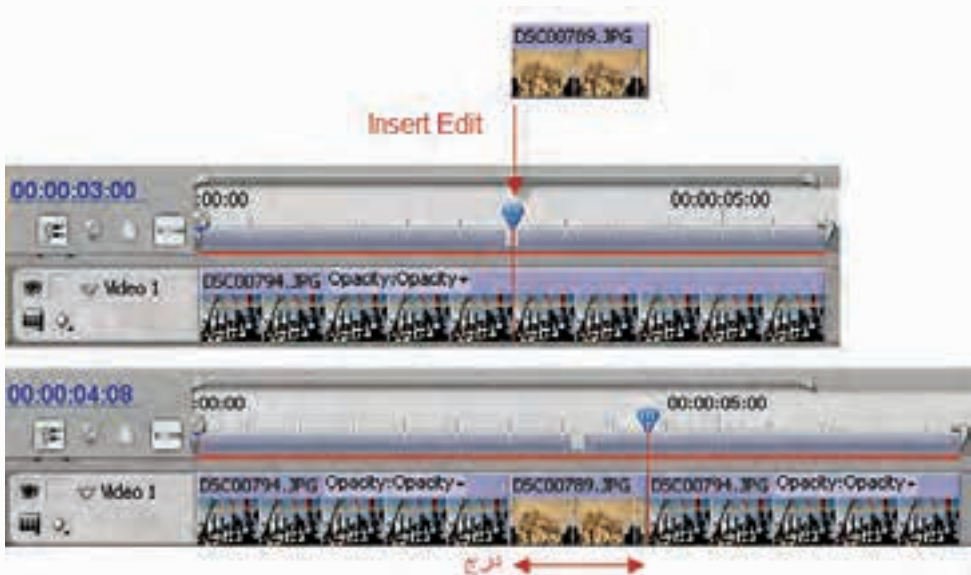
نکته: با پایین نگه داشتن کلید Alt و کلیک روی دکمه‌ی { یا دکمه‌ی } می‌توان نقاط ورودی یا خروجی را پاک کرد. البته برای پاک کردن همزمان نقاط ورودی و خروجی می‌توانید از کلید G صفحه کلید نیز استفاده کنید.

۱۴-۱۵ ویرایش کلیپ‌ها در پنجره Source و Timeline

یک کلیپ دلخواه را در پنجره‌ی Source باز کرده و چند بخش از آن را انتخاب کنید و سپس به Timeline انتقال دهید. همان طور که می‌دانید، امکان ویرایش کلیپ و تغییر طول آنها در پنجره‌ی Timeline با استفاده از درگ کردن دستگیره‌های ابتدا و انتهای آنها وجود دارد؛ اما در Premiere می‌توان در پنجره‌ی Source نیز همین عمل را انجام داد. برای این منظور، روی کلیپ در پنجره‌ی Timeline دابل کلیک کرده تا در پنجره‌ی Source باز شود. حال اگر در پنجره‌ی Source نقاط ابتدا و انتهای آن را تغییر دهید، مشاهده خواهید کرد که این تغییرات در Timeline نیز اتفاق می‌افتد.

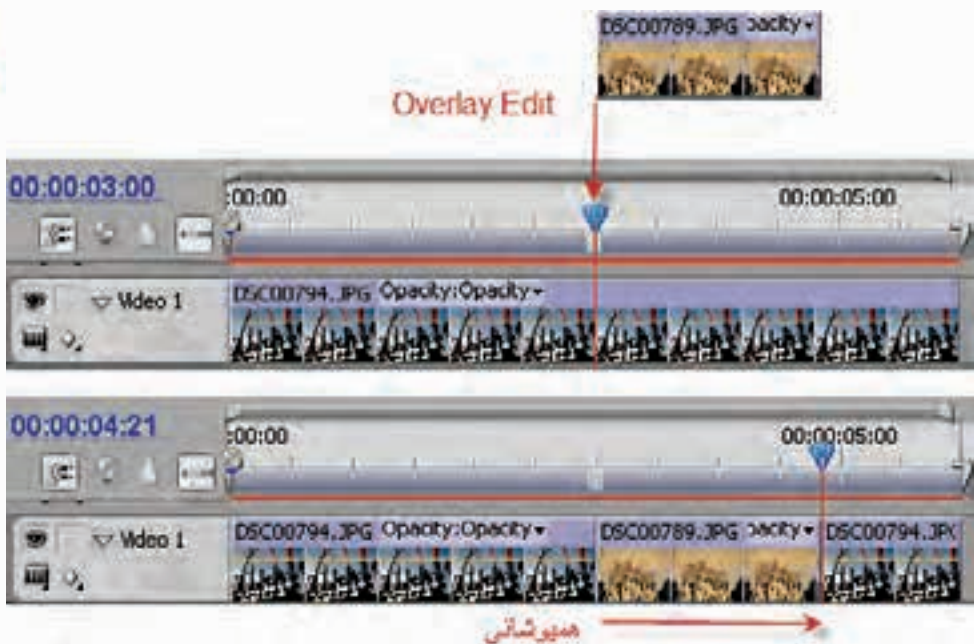
۱۴-۱۶ کاربرد دکمه Overlay و Insert

پس از اینکه در پنجره‌ی Source بخشی از کلیپ مورد نظر را انتخاب نمودید، اگر از دکمه‌ی Insert برای انتقال کلیپ به خط تدوین استفاده کنید، عمل درج صورت می‌گیرد؛ یعنی اگر در شیار ویدیویی مقصد کلیپ دیگری وجود داشته باشد، از محلی که Cti یا خط ویرایش قرار گرفته، کلیپ به دو قسمت تقسیم شده و کلیپ جدید در بین این دو قسمت قرار خواهد گرفت. (شکل ۱۳-۱۴)



شکل ۱۳-۱۴ نحوه‌ی درج یک کلیپ

ولی اگر بجای دکمه‌ی Insert از دکمه‌ی Overlay استفاده نمایید و در شیار ویدیویی مقصد کلیبی وجود داشته باشد، عمل هم‌پوشانی صورت می‌گیرد (شکل ۱۱-۱۴)؛ یعنی کلیپ جدید از محل خط ویرایشی به بعد روی کلیپ مقصد در شیار ویدیویی مورد نظر قرار خواهد گرفت.




شکل ۱۴-۱۴- نحوه‌ی هم‌پوشانی یک کلیپ


از پنجره‌ی Project نیز می‌توان به‌طور مستقیم یک کلیپ را با درگ کردن روی کلیپ دیگر در پنجره‌ی خط تدوین قرار دارد که با این عمل Overlay یا هم‌پوشانی صورت می‌گیرد؛ ضمن اینکه اگر در هنگام درگ کردن کلید Ctrl را پایین نگه دارید، عمل درج یا Insert صورت خواهد گرفت.


تمرین: عملیات Insert و Overlay را با روش فوق این بار به جای درگ کردن به شیار ویدیویی حاوی کلیپ، روی شیار خالی بالایی آن قرار دهید و نتیجه‌ی کار را با هم مقایسه نمایید.


۱۴-۱۷ جداسازی صدا از تصویر و انتقال به نوار زمانی

در این روش، پس از انتقال یک کلیپ صوتی و تصویری به بخش Source پنجره‌ی صفحه نمایش، امکان جداسازی صدا از تصویر فراهم شده است که از پایین پنجره با کلیک روی دکمه‌ی **Toggle Take Audio**  And Video امکان تفکیک صدا و تصویر فراهم می‌شود.

برای این منظور یکی از روش‌های زیر را انجام می‌دهیم:

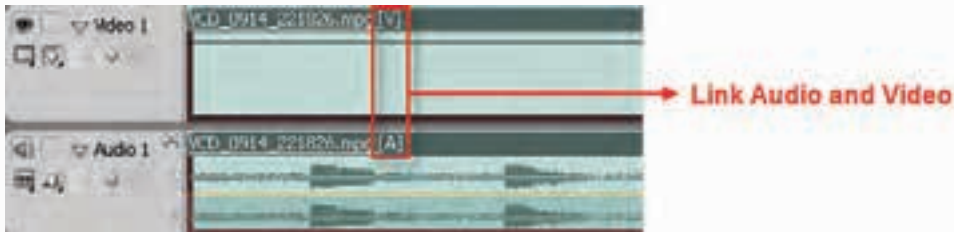
۱. با انتخاب دکمه‌ی **Take Audio Button**  و با درگ کردن کلیپ از بخش Source به خط تدوین، فقط صدای آن در شیار صوتی مقصد قرار می‌گیرد؛

۲. با انتخاب دکمه‌ی  و درگ کردن فایل از بخش Source به خط تدوین، فقط ویدیویی بدون صدا در شیار ویدیو قرار می‌گیرد؛

۳. با انتخاب دکمه‌ی  و درگ کردن آن از بخش Source View به خط تدوین، هم ویدیو و هم صدا در شیارهای ویدیویی و صدا قرار می‌گیرند. توجه داشته باشید که با اجرای دکمه‌ی Close از Source Menu کلیپ جاری و با اجرای Close All تمامی کلیپ‌های مورد نظر بسته خواهند شد.

۱۴-۱۸ ارتباط صدا و تصویر در پنجره‌ی خط تدوین

در هنگام انتقال یک کلیپ صوتی تصویری به پنجره‌ی خط تدوین، همان‌طور که می‌دانید، بخش ویدیویی آن در شیار ویدیو و بخش صوتی آن در شیار صدا قرار می‌گیرد. اگر در این حالت به نام کلیپ مورد نظر در شیار ویدیویی و صوتی دقت نمایید، می‌بینید که دارای یک علامت زیرخط و مشخصه صدا (A) و تصویر (V) هستند. این علامت به معنای ارتباط صدا و تصویر است (شکل ۱۵-۱۴)؛ بدین معنی که هر گونه تغییر، جابجایی، حذف یا گلچین بخش ویدیویی، صدا را نیز تحت تأثیر قرار می‌دهد. حال اگر بخواهید روی هر یک به‌طور جداگانه یا مستقل به انجام عملیات پردازید، لازم است ارتباط بین آنها را از بین ببرید.



شکل ۱۴-۱۵ ارتباط بین صدا و تصویر

مراحل انجام کار به شرح زیر می‌باشد:

۱. کلیک راست روی کلیپ صوتی و تصویری مورد نظر؛
 ۲. اجرای دستور Unlink Audio And Video از منوی ظاهر شده؛
 ۳. کلیک در جایی از سکانس غیر از کلیپ صوتی و تصویری مرتبط به هم؛
- گاهی اوقات نیز عکس حالت فوق را انجام می‌دهیم یعنی بین یک کلیپ تصویری و صوتی ارتباط برقرار می‌کنیم. برای این منظور ابتدا هر دو کلیپ را انتخاب کرده (کلیک روی کلیپ اول و Shift+Click روی کلیپ دوم) و سپس با کلیک راست و اجرای دستور Link Audio And Video پیوند مجدد بین کلیپ صوتی و تصویری انتخاب شده برقرار خواهد شد.

۱۴-۱۹ آشنایی با جعبه ابزار برنامه

یکی از مهمترین و پرکاربردترین ابزارهای موجود در جعبه ابزار برنامه را می‌توان ابزارهای انتخاب دانست که شامل دو ابزار Selection و Track Select است. (شکل ۱۶-۱۴)



شکل ۱۴-۱۶ جمعه ابزار (ToolBox)

۱-۱۹-۱۴ ابزار انتخاب Selection

با استفاده از این ابزار می‌توان کلیپ‌ها را به صورت جداگانه یا گروهی انتخاب کرد؛ ضمن اینکه ابزار Selection را اگر به ابتدا یا انتهای یک کلیپ انتقال دهید، به شکل براکت **[]** در آمده و می‌توان با درگ کردن، طول کلیپ مورد نظر را تغییر داد. مراحل انجام کار به شرح زیر می‌باشد:

۱. برای انتخاب یک کلیپ با استفاده از ابزار Selection در پنجره‌ی خط تدوین، روی آن کلیک می‌کنید؛
۲. برای انتخاب چند کلیپ در پنجره‌ی خط تدوین با استفاده از ابزار Selection از Shift+Click استفاده کنید. برای اضافه یا کم کردن تعدادی از کلیپ‌ها در یک انتخاب گروهی از Shift + Drag اطراف کلیپ‌های مورد نظر با استفاده از ابزار Selection استفاده می‌شود؛ به طوری که اگر کلیپ‌ها در حالت انتخاب باشند، از حالت انتخاب خارج شده و در غیر این صورت، به محدوده‌ی انتخاب اضافه خواهند شد؛
۳. برای انتخاب جداگانه بخش صدا یا تصویر در یک کلیپ مرتبط به هم (Linked) با استفاده از ابزار Selection و Alt + Click روی بخش مورد نظر، آن‌را انتخاب کنید.

۲-۱۹-۱۴ ابزار Track Select

با استفاده از این ابزار می‌توان از محل مورد نظر (از زمان مشخصی به بعد) تمامی محتویات یک شیار صوتی یا تصویری را انتخاب کرد. (شکل ۱۷-۱۴)



شکل ۱۷-۱۴- ابزار انتخاب شیار

مرحل انجام کار به شرح زیر می‌باشد:
 برای انتخاب هر یک از کلیپ‌های پنجره‌ی خط تدوین، پس از انتخاب محتویات شیار مورد نظر با Shift + Click (شکل ۱۸-۱۴) به همراه این ابزار، شیارهای دیگر را نیز به حالت انتخاب در می‌آوریم.



Shift + Click

شکل ۱۸-۱۴- ابزار انتخاب چند شیاره

برای انتخاب همه کلیپ‌ها در یک شیار، بدون اینکه کلیپ‌های مرتبط به آن در شیارهای دیگر انتخاب شوند، از ابزار Select Track به همراه Alt+Click استفاده می‌شود.

۱۴-۲۰ انتقال و جابجایی کلیپ‌ها در پنجره‌ی خط تدوین

برای انتقال و جابجایی کلیپ‌ها در این پنجره کافی است کلیپ مورد نظر را به کمک ابزار Selection انتخاب کرده و سپس با درگ کردن آن‌را در مقصد قرار دهید؛ در این حالت، فضای خالی مبدأ باقی ماند که به این عمل به اصطلاح برداشتن (Lift) گفته می‌شود. اگر در حین عمل Lift و درگ کردن، کلیپ مبدأ را روی کلیپی در مقصد قرار دهید، عمل هم‌پوشانی (Overlay) انجام می‌گیرد و اگر در همین حالت و در حین درگ کردن دکمه‌ی Ctrl را پایین نگه دارید، در محل رها کردن دکمه‌ی ماوس عمل درج کلیپ مبدأ روی کلیپ مقصد صورت می‌گیرد. (شکل ۱۹-۱۴) و فضای خالی مبدأ حذف خواهد شد که به این عمل به اصطلاح Extract (استخراج) گفته می‌شود. (شکل ۲۰-۱۴)



فضای خالی باقی مانده

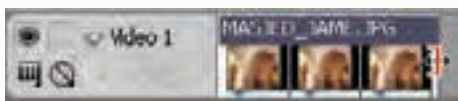
شکل ۱۹-۱۴- برداشتن یا Lift



شکل ۲۰- ۱۴- استخراج یا Extract

۱۴-۲۱ تغییر طول کلیپ در پنجره‌ی خط تدوین

برای این منظور ابزار Selection را به ابتدا یا انتهای کلیپ مورد نظر انتقال دهید. شکل اشاره گر ماوس به شکل یک براکت باز یا بسته $\left[\right]$ قرمز رنگ تغییر می‌کند که با استفاده از آن می‌توان طول یک کلیپ را تغییر داد؛ به عنوان مثال، ابزار Selection را به انتهای کلیپ انتقال داده و سپس کلیک کرده و آن را به سمت چپ بکشید؛ با این عمل طول کلیپ کم می‌شود.



شکل ۲۱-۱۴- تغییر طول کلیپ

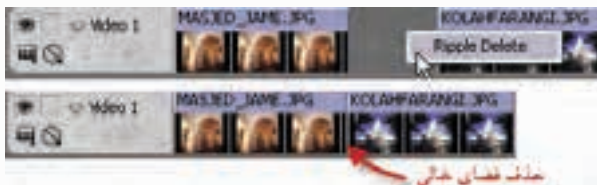
سوال: چنانچه روی کلیپی در خط تدوین (Timeline) دابل کلیک کرده تا در پنجره‌ی Source باز شود، آیا تغییر روی این کلیپ در پنجره‌ی Source، در پنجره‌ی Timeline نیز به طور همزمان اعمال می‌شود؟

۱۴-۲۲ حذف یک کلیپ

کلیپ مورد نظر را در پنجره‌ی خط تدوین انتخاب کرده سپس با زدن کلید Delete یا کلیک راست روی زمینه و اجرای دستور Clear می‌توان کلیپ مورد نظر را حذف کرد. ولی در این حالت جای خالی آن باقی ماند.

۱۴-۲۳ حذف فضای خالی در پنجره‌ی Time Line

همان طور که در قسمت قبل گفتیم، با حذف یک کلیپ در پنجره‌ی خط تدوین، جای خالی آن باقی می‌ماند که برای حذف فضای خالی روی آن کلیک راست کرده و دستور Ripple Delete را اجرا نمایید؛ با این عمل، فضای خالی از بین رفته و تمامی کلیپ‌های سمت راست آن به چپ منتقل می‌شوند؛ به این عمل حذف موجی (Ripple Delete) نیز گفته می‌شود. (شکل ۲۲-۱۴)



شکل ۲۲-۱۴- حذف فضای خالی

۱۴-۲۴ ابزارهای ویرایش کلیپ‌ها در پنجره‌ی Timeline

پس از این که کلیپ‌های مورد نظر در پنجره‌ی Timeline برای یک تدوین چیده شدند، گاهی اوقات نیاز به آن است که محل یک کلیپ را تغییر داده یا نقطه‌ی ورودی و خروجی یک کلیپ را نسبت به کلیپ‌های

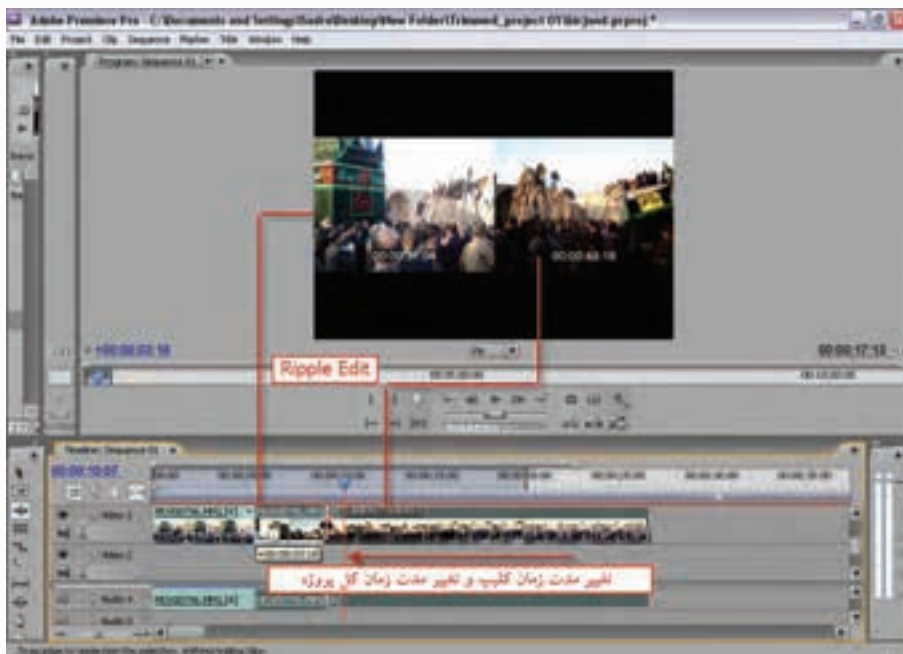
مجاور آن تغییر دهید؛ برای این منظور در Premiere ابزارهای اختصاصی قرار داده شده است؛ بطوری که وقتی می‌خواهید محل برش یا نقطه‌ی ویرایش دو کلیپ مجاور هم را تغییر دهید، از ابزارهای Ripple Edit و Rolling Edit استفاده می‌نمایید و در مقابل، زمانی که می‌خواهیم دو نقطه برش موجود در دو کلیپ مجاور هم را ویرایش کنیم، از ابزارهای Slide Edit و Slip Edit استفاده خواهیم کرد. برای اینکه هر چه بهتر با عملکرد چهار ابزار ویرایشی فوق آشنا شوید، در هنگام انجام عملیات به تغییرات نمایش داده شده در بخش پنجره‌ی Monitor توجه کنید؛ ضمن اینکه نحوه‌ی نمایش کلیپ‌ها در پنجره‌ی Timeline را به حالت Show Frames تبدیل کنید.

۱-۲۴-۱۴ ابزار ویرایش Ripple Edit

این ابزار که به آن ابزار ویرایش موجی نیز گفته می‌شود، می‌تواند در دو کلیپ مجاور هم، طول یک کلیپ را تغییر داده به طوری که با کوتاه یا بلند کردن کلیپ مورد نظر، کلیپ مجاور آن به سمت عقب یا جلو جابجا شود و هیچ گونه فضای خالی در شیار مورد نظر ایجاد نشود؛ که در این حالت، مدت زمان کل برنامه ویدیویی تغییر می‌کند. (شکل ۲۳-۱۴)

نحوه‌ی انجام عملیات:

۱. ابزار Ripple Edit را از جعبه‌ی ابزار انتخاب کنید؛
۲. اشاره گر ماوس را در بین دو کلیپ مجاور هم در نقطه‌ی برش قرار دهید؛ در این حالت، اشاره گر ماوس به شکل کروشه قرمز رنگ به همراه پیکان دو سر تبدیل می‌شود (از روی جهت کروشه می‌توان دریافت که چه کلبی در حال ویرایش است)؛
۳. با درگ کردن لبه‌ی کلیپ‌های مورد نظر طول کلیپ را تغییر دهید.



شکل ۲۳-۱۴ - Ripple Edit

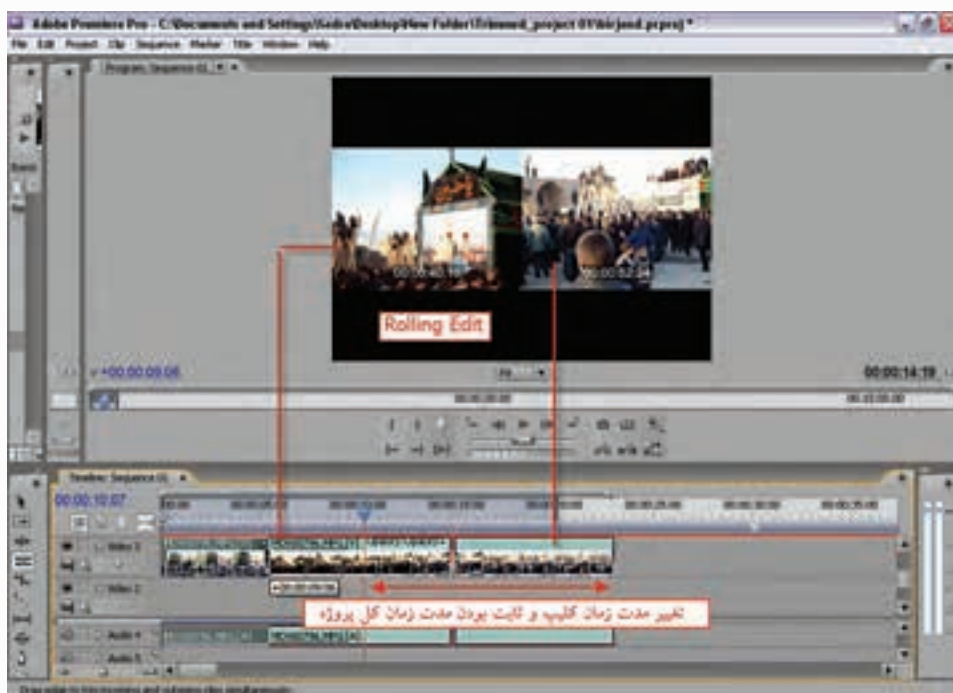
همان‌طور که مشاهده می‌کنید Premiere کادرهای کلیپ‌های مجاور هم را در پنجره‌ی program Monitor نمایش می‌دهد به طوری که وقتی به محل دلخواه رسیدید، می‌توانید دکمه‌ی ماوس را رها کنید.

۲-۲۴-۱۴ ابزار ویرایش Rolling

نحوه‌ی ویرایش این ابزار کمی با ابزار قبلی متفاوت است به طوری که در نتیجه‌ی ویرایش کلیپ‌های مورد نظر، مدت زمان کل پروژه ثابت می‌ماند؛ یعنی اگر با این ابزار طول یک کلیپ را کاهش دهیم، کلیپ‌های مجاور آن باید با کادرهای اضافی خود بتوانند فضای خالی ایجاد شده را پر نمایند. (شکل ۲۴-۱۴)

نحوه‌ی انجام عملیات:

۱. ابزار Rolling Edit را از جعبه ابزار انتخاب کنید؛
۲. اشاره گر ماوس را بین دو کلیپ مجاور هم در نقطه برش قرار داده تا به شکل پیکان دوسر در آید؛
۳. لبه کلیپ مورد نظر را در یک جهت کشیده تا عمل ویرایش روی آنها صورت گیرد؛ در این حالت، به تغییرات نمایش داده شده در پنجره‌ی Program Monitor نیز دقت کنید.



شکل ۲۴-۱۴ Rolling Edit

همان‌طور که مشاهده می‌کنید، مهمترین ویژگی این روش آن است که مدت زمان پروژه ثابت می‌ماند؛ ضمن اینکه زمان و نقاط شروع و پایان دو کلیپ مجاور هم تغییر می‌کند.

۳-۲۴-۱۴ ابزارهای ویرایش Slide و Slip

همان‌طور که در قسمت قبل مشاهده کردید، ابزارهای ویرایشی Rolling و Ripple عملیات ویرایشی را فقط روی نقطه برش بین دو کلیپ انجام می‌دهند؛ در حالی که ابزارهای Slide و Slip زمانی مفید هستند که می‌خواهیم دو نقطه برش موجود در سه کلیپ مجاور هم را ویرایش نمائیم.

۱-۳-۲۴-۱۴ ابزار ویرایش Slide

برای این منظور، سه کلیپ ویدیویی را مجاور هم قرار دهید. در هنگام استفاده از این ابزار روی کلیپ میانی، مشاهده خواهید کرد که کلیپ انتخابی بدون تغییر باقی می‌ماند؛ اما نقاط شروع، پایان و طول دو کلیپ مجاور آن تغییر می‌کند. (شکل ۲۵-۱۴)



شکل ۲۵-۱۴ Slide Edit

نحوه‌ی انجام عملیات:

۱. ابزار Slide Edit را انتخاب کنید.
۲. آن‌را را روی کلیپ میانی (در نقطه برش) قرار داده و کلیک کنید. سپس با درگ کردن آن‌را به چپ یا راست بکشید؛ در این حالت، اگر به پنجره‌ی Program Monitor دقت کنید و علاوه بر این در پنجره‌ی Timeline نیز از روش نمایش Show Frames استفاده کرده باشید، عملکرد این ابزار را به‌طور کامل مشاهده خواهید کرد. (شکل ۲۶-۱۴)



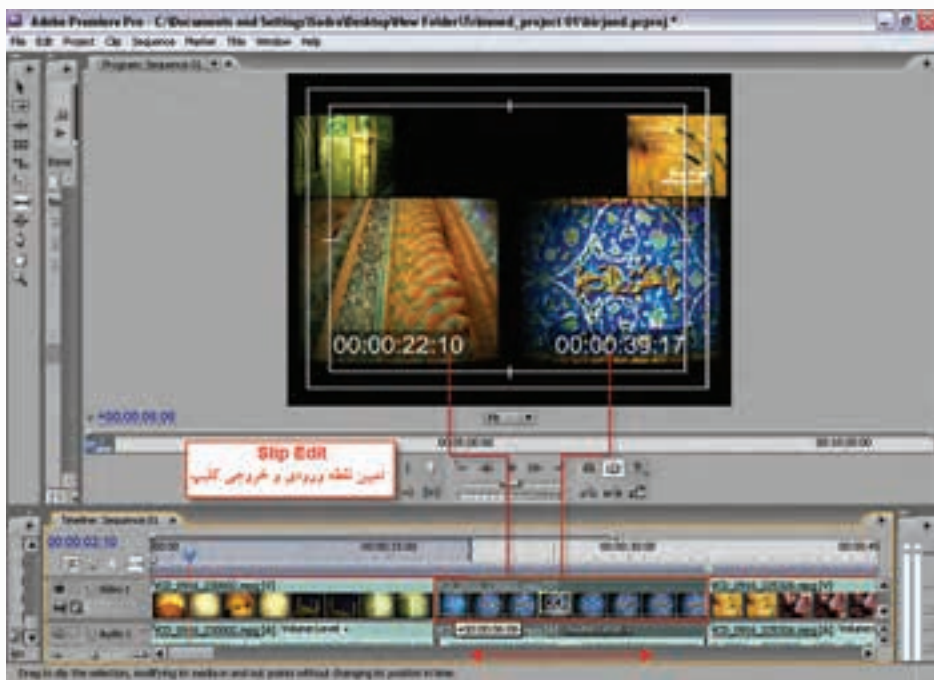
شکل ۲۶-۱۴ عملکرد ابزار ویرایش Slide

۲-۳-۲۴-۱۴ ابزار ویرایش Slip

عملکرد این ابزار تا حدودی مشابه ابزار Slide است؛ با این تفاوت که Slip Edit تنها نقاط شروع و پایان دو کلیپ را تغییر می‌دهد.

نحوه‌ی انجام عملیات:

۱. ابزار Slip Edit را انتخاب کنید؛
۲. روی کلیپ میانی کلیک کنید (می‌توانید آن را روی هر کلیپی قرار دهید) و با درگ کردن، آن را به چپ یا راست بکشید. اگر در حین انجام عملیات به پنجره‌ی Program Monitor دقت کنید، مشاهده خواهید کرد که نقاط شروع و پایان کلیپ انتخاب شده هنگام کشیدن به چپ و راست تغییر می‌کند. (شکل ۲۷-۱۴)



شکل ۲۷-۱۴ - عملکرد ابزار ویرایش Slip

۲۵-۱۴ ویرایش سه نقطه‌ای

ابتدا از پنجره‌ی Project روی یک کلیپ دلخواه دابل کلیک کرده تا در پنجره‌ی Source باز شود؛ سپس نقاط ابتدا و انتهای آن را مشخص کنید و بخش Trim شده را به Timeline درگ کنید؛ مجدداً همین عمل را روی یک کلیپ دلخواه دیگر نیز انجام دهید. حال پنجره‌ی Program را با کلیک روی آن فعال کنید و سپس Cti را به نقطه‌ی دلخواه برده و روی دکمه‌ی { یا In Point کلیک کنید؛ حال یک نقطه از پنجره‌ی Program به همراه دو نقطه In و Out از پنجره‌ی Source وجود دارد؛ در این حالت Track مورد نظر را که قرار است عملیات روی آن انجام شود، به حالت فعال در آورده و سپس از پنجره‌ی Source روی دکمه‌ی Overlay کلیک

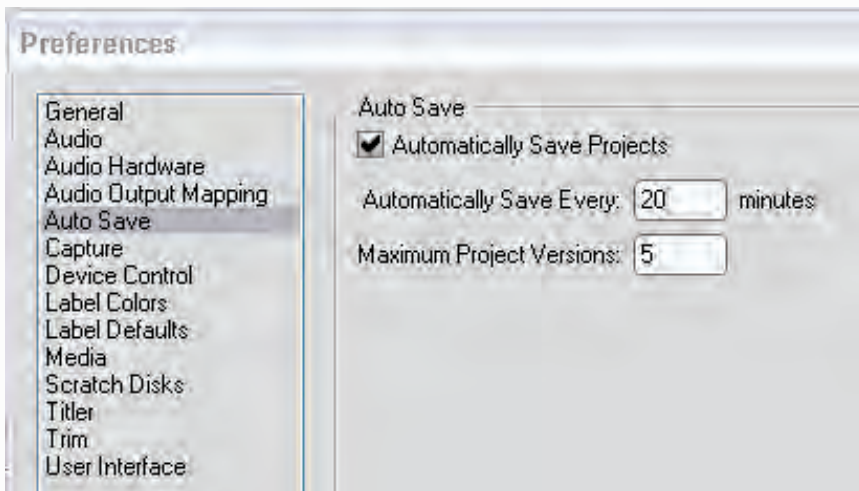
می‌کنیم تا بخش انتخاب شده از پنجره‌ی Source روی بخش انتخاب شده از کلیپ موجود در TimeLine قرار گیرد؛ با این عمل، شما می‌توانید یک Rough Cut سریع روی پروژه خود انجام دهید.

نکته: برای ایجاد Rough Cut سریع به جای استفاده از ماوس، کلیدهای میانبر صفحه کلید را برای تعیین نقاط ورودی (I)، خروجی (O)، درج (.) یا هم‌پوشانی (I) مورد استفاده قرار دهید.

۱۴-۲۶ نحوه‌ی ذخیره‌ی یک پروژه

حال که با پنجره‌ی اصلی برنامه، نحوه‌ی سازمان‌دهی فضای کاری، انتقال کلیپ‌ها به پنجره‌ی خط تدوین و انجام عملیات ویرایشی روی آنها آشنا شدید جا دارد در پایان این فصل شما را با نحوه‌ی ذخیره‌ی یک پروژه نیز آشنا کنیم. نکته‌ای که در هنگام ذخیره‌ی یک پروژه باید به آن توجه داشت آن است که در ذخیره‌ی یک پروژه علاوه بر فایل و محتویات آن، روش تدوین، نام و نشانی فایل‌ها و آدرس دهی به فایل‌های اصلی و آخرین حالت قرار گیری و ترتیب پنجره‌های موجود در برنامه نیز به همراه آن ذخیره می‌شود. مراحل انجام کار به شرح زیر می‌باشد:

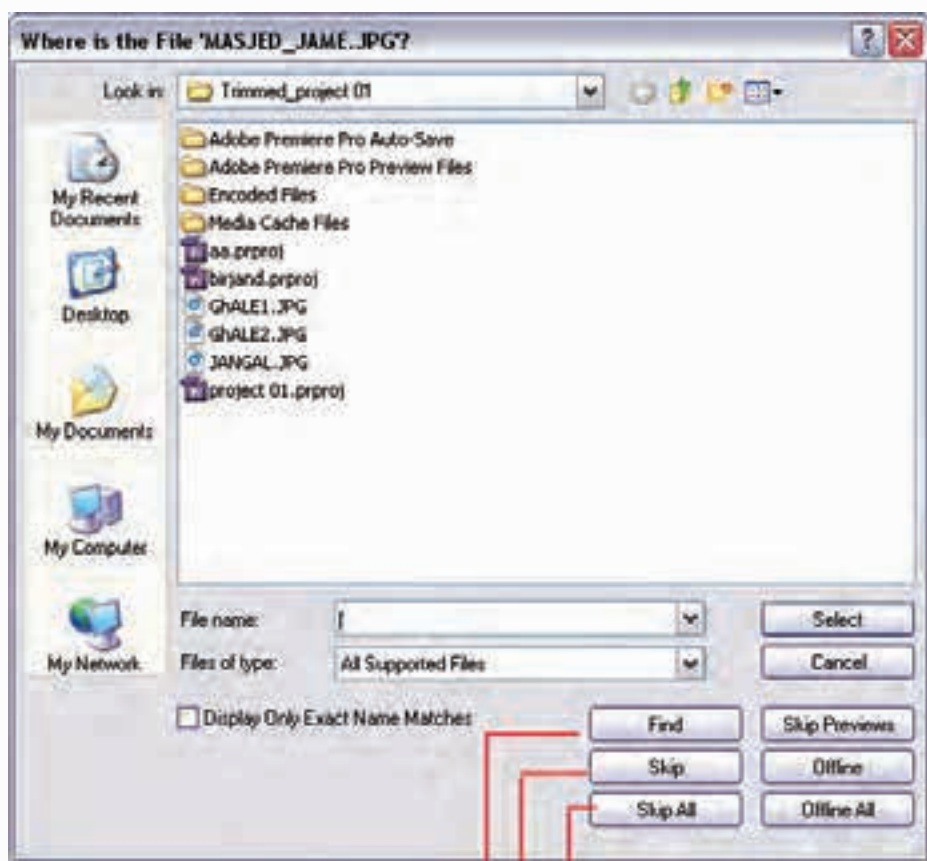
۱. برای ذخیره‌ی پروژه دستور File/Save را اجرا کنید؛
 ۲. برای ذخیره‌ی پروژه در مسیر دیگر و سپس ادامه کار روی نسخه جدید تر از دستور File/Save As استفاده کنید؛
 ۳. برای ساختن یک نسخه جدید از پروژه مورد نظر و سپس انجام عملیات روی نسخه قبلی نیز می‌توانید از دستور File/Save A Copy استفاده نمایید.
- اگر چنانچه بخواهید فایل پروژه را به‌طور اتوماتیک در فواصل زمانی مشخص ذخیره نمایید، کافی است که از منوی Edit دستورات Preferences/Auto save را اجرا کرده و در پنجره‌ی باز شده زمان مورد نظر را تنظیم نمایید. (شکل ۲۸-۱۴)



شکل ۲۸-۱۴-تنظیم ذخیره‌ی خودکار فایل

۲۷-۱۴ نحوه‌ی باز کردن یک پروژه

در محیط Premiere در هر زمان فقط امکان باز کردن یک پروژه وجود دارد که برای این منظور از دستور File/Open استفاده می‌نمایید. از آنجا که در هنگام ذخیره‌ی پروژه به جای فایل‌های منبع و مورد استفاده در یک پروژه، نام و نشانی آنها ذخیره می‌شود، اگر پس از Import کلیپ به یک پروژه نام آن را تغییر داده یا آن را حذف نمایید، در هنگام باز کردن پروژه در دفعه بعد چون فایل منبع توسط Premiere پیدا نخواهد شد، پنجره‌ی Locate File باز شده و نام فایل گمشده را اعلام می‌کند تا کاربر با یافتن مسیر و نام فایل مورد نظر آن را با یک فایل Offline که مشابه یک فضای خالی عمل می‌کند جایگزین کرده و در فرصت بعدی نیز امکان پیدا کردن فایل اصلی و قرار دادن آن به جای فایل Offline وجود داشته باشد. (شکل ۲۹-۱۴)



فقط نام فایل‌ها
فقط نام فایل مورد نظر
جستجو

شکل ۲۹-۱۴- مسیر یابی فایل Offline پروژه

Learn In English

Ripple edit

A ripple edit trims a clip and shifts subsequent clips in the track by the amount you trim. Shortening a clip by ripple editing shifts all clips after the cut back in time; conversely, extending a clip shifts the clips that follow the cut forward in time. When you're making a ripple edit, empty space on one side of the cut is treated as a clip and shifts in time just as a clip would be. Pressing Alt (Windows) or Option (Mac OS) when you begin to perform a ripple edit ignores the link between video and audio.



- به عمل انتقال ویدئو از دوربین یا دستگاه پخش ویدئو به کامپیوتر و ذخیره آن در قالب یک فایل اصطلاحاً Capture می‌گوییم.
- در انتقال ویدئوی دیجیتال به کامپیوتر ساده‌ترین روش کابل DV و استفاده از کارت IEEE 1394 می‌باشد. در حالیکه برای ذخیره و ارسال ویدئوهای آنالوگ به کامپیوتر نیاز به کارت ویدئویی با ورودی و خروجی‌های آنالوگ می‌باشد.
- Premiere Pro دارای محیط‌های کاری مختلفی است که از منوی Window و زیر منوی Workspace قابل دسترسی هستند. که در این میان گزینه Editing محیط پیش‌فرض برنامه و گزینه‌های Effect, Audio, Color Correcton می‌توانند با توجه به نیاز اختصاصی کاربر پنجره‌های مورد نظر را باز نمایند.
- پنجره پروژه محل نگهداری موقت عناصر خام صوتی و تصویری است که با استفاده از گزینه Import در این پنجره می‌توان فایل‌های مختلف صوتی، تصویری و ویدئویی را بارگذاری نمود.
- برای نمایش و ویرایش کلیپ یا مجموعه‌ای از کلیپ‌ها و یا حتی جداسازی بخش‌های خاصی از یک کلیپ در یک سکانس آنها را در بخش Source پنجره صفحه نمایش باز می‌کنیم.
- به عمل جداسازی بخش‌های خاصی از یک کلیپ در پنجره Source جهت انتقال آن به پنجره خط تدوین برش کلیپ یا Trim گفته می‌شود.
- در پنجره Source اگر بخشی از کلیپ مورد نظر را انتخاب نمایید و از دکمه Insert برای انتقال کلیپ به خط تدوین استفاده کنید، عمل درج و چنانچه از دکمه Overlay استفاده نمایید عمل هم‌پوشانی صورت می‌گیرد.
- با کلیک بر روی دکمه Toggle Take Audio And Video امکان تفکیک صدا و تصویر کلیپ در پنجره Source فراهم می‌گردد.
- با ابزار انتخاب Selection می‌توان کلیپ‌ها را به صورت جداگانه یا گروهی انتخاب کرد. ضمن اینکه ابزار Selection را اگر به ابتدا یا انتهای یک کلیپ انتقال دهید به شکل براکت **[]** در آمده و می‌توان با درگ کردن طول کلیپ مورد نظر را تغییر داد.
- با ابزار Track Select می‌توان از محل مورد نظر، تمامی محتویات یک شیار صوتی یا تصویری را انتخاب کرد.
- با دستور Ripple Delete فضای خالی از بین رفته و تمامی کلیپ‌های سمت راست آن به چپ منتقل می‌شوند به این عمل حذف موجی نیز گفته می‌شود.
- ابزار ویرایش Ripple که به آن ابزار ویرایش موجی نیز گفته می‌شود می‌تواند در دو کلیپ مجاور هم، طول یک کلیپ را تغییر داده به طوریکه با کوتاه یا بلند کردن کلیپ مورد نظر، کلیپ مجاور آن به سمت عقب یا جلو جابجا شود.
- ابزار ویرایش Rolling کمی با ابزار قبلی متفاوت است به طوریکه در نتیجه ویرایش کلیپ‌های مورد نظر مدت زمان کل پروژه ثابت می‌ماند.
- ابزارهای Slip و Slide زمانی مفید هستند که می‌خواهیم دو نقطه برش موجود در سه کلیپ مجاور هم را ویرایش نماییم.

واژه نامه‌ی تخصصی

Bin	پوشه
Browse	نمایش
Capture	ضبط کردن، گرفتن
Conjunction	پیوستگی
Depending	وابستگی
Device	دستگاه، تجهیزات
Digitize	رقمی کردن
Edit	ویرایش
Extract	استخراج
Import	وارد کردن
Insert	درج
Lift	برداشتن
Link	ارتباط
Marker	نشانگر
Overlay	هم‌پوشانی
Play	پخش
Record	ضبط
Reference	مرجع
Ripple Delete	حذف فضای خالی
Scratch Disk	دیسک چرک نویس
Setting	تنظیمات
Timeline	خط تدوین، خط زمان
Trim	برش
Workspace	فضای کاری

خود آزمایی

۱. در مورد قابلیت Scene Detect نرم‌افزار Premiere Pro در هنگام دریافت ویدئو توضیح دهید.
۲. Capture چیست و به چه روش‌هایی می‌توان آن را در Premiere انجام داد؟
۳. در مورد آماده‌سازی کامپیوتر قبل از عملیات Capturing توضیح دهید.
۴. تفاوت روش‌های انتقال ویدئوی آنالوگ و دیجیتال به کامپیوتر را بیان کنید.
۵. در صورتی که در هنگام Capture نرم‌افزار Premiere قادر به شناسایی دوربین یا وسیله‌ی پخش ویدئو نباشد، چه باید کرد؟

کارگاه تدوین:

۱. به کمک معلم خود اتصال‌های سخت‌افزاری یک دوربین یا وسیله پخش ویدئوی آنالوگ و دیجیتال به کامپیوتر و انواع روش‌های مختلف انتقال و ذخیره‌ی نرم‌افزاری ویدئو (دیجیتال و آنالوگ) را به کامپیوتر به‌طور عملی بررسی کنید.
۲. ویرایش‌های زیر را در خط تدوین با استفاده از کلیپ‌های دلخواه انجام دهید:
Slip edit– Slide edit– Rolling Edit– Ripple edit– Overlay – Insert
۳. چند کلیپ دلخواه را در خط تدوین قرار دهید و در همین پنجره با استفاده از ابزارهای پنجره‌ی program، یک نقطه ابتدا و یک نقطه انتها روی یکی از این کلیپ‌ها تنظیم نمایید در ادامه به پنجره‌ی Program رفته و روی ابزارهای Lift و Extract جداگانه کلیک نمایید، می‌توانید بگویید که چه اتفاقی خواهد افتاد؟
۴. اگر یک کلیپ برش خورده در پنجره‌ی Source به جای انتقال به خط تدوین مجدداً به پنجره‌ی project درگ شود چه اتفاقی خواهد افتاد؟

پرسش‌های چهارگزینه‌ای:

۱. برای ذخیره و ارسال کدام یک از ویدیوهای زیر نیاز به استفاده از کارت ذخیره‌ی ویدئو نیست؟
الف) SVHS
ب) VHS
ج) Hi-8
د) DV
۲. کدام یک از Workspace‌های زیر، محیط پیش فرض در Premiere می‌باشد؟
الف) Editing
ب) Effect
ج) Audio
د) Color Correction
۳. با فشردن کدام یک از کلیدهای زیر سرعت پخش فیلم زیاد می‌شود؟
الف) L
ب) J
ج) Shift + L
د) Shift + J

۴. زمان نمایش داده شده در سمت راست و پایین پنجره‌ی Source نشان دهنده‌ی کدام گزینه است؟
 الف) طول کلیپ
 ب) زمان جاری
 ج) طول ناحیه انتخاب شده
 د) موارد الف و ج
۵. اگر از پنجره‌ی Project طور مستقیم یک کلیپ را با درگ کردن به همراه کلید Ctrl روی کلیپ دیگر در پنجره‌ی خط تدوین قرار دهیم، عمل.....انجام می‌گیرد.
 الف) Copy
 ب) Cut
 ج) Insert
 د) Overlay
۶. با استفاده از این ابزار می‌توان از محل مورد نظر تمامی محتویات یک شیار صوتی یا تصویری را انتخاب کرد.
 الف) Slide
 ب) Rolling Edit
 ج) Selection
 د) Track Select
۷. در هنگام انتقال و جابجایی کلیپ‌ها اگر کلیپ مورد نظر، را به کمک ابزار Selection انتخاب کرده سپس با درگ کردن آن‌را در مقصد قرار دهید فضای خالی مبدأ باقی می‌ماند که به این عملگفته می‌شود.
 الف) Extract
 ب) Lift
 ج) Overlay
 د) Insert
۸. اگر با این ابزار، طول یک کلیپ را کاهش دهید، کلیپ‌های مجاور آن باید با کادرهای اضافی خود بتوانند فضای خالی ایجاد شده را پر نمایند.
 الف) Rolling
 ب) Ripple
 ج) Slide
 د) Slip
9. Pressing when you begin to perform a ripple edit ignores the link between video and audio .
 a) Shift
 b) Ctrl
 c) Tab
 d) Alt

تمرین:

در لوح فشرده‌ی همراه کتاب به فصل مربوطه رفته و با استفاده از محتویات داخل این پوشه، کارگاه تدوین این فصل را انجام دهید.

پروژه:

در این مرحله به کمک معلمتان موضوعی را که به عنوان پروژه با دوربین تصویربرداری کرده‌اید Capture کنید. البته توجه داشته باشید که فقط بخش‌هایی از فیلم که طبق فیلمنامه مورد نیاز است، در قالب فایل به صورت مجزا در یک پوشه مشخص در کامپیوتر ذخیره نمایید و سپس هریک از فیلم‌ها را در پنجره‌ی پروژه قرار داده و اضافه‌های هریک از کلیپ‌ها را حذف کرده تا برای انجام عملیات بعدی آماده شوند.

تحقیق و پژوهش:

از آنجایی که عملیات انتقال ویدیو و ذخیره‌ی آن بسیاری از منابع سخت‌افزاری کامپیوتر را به خود اختصاص می‌دهد، به نظر شما چه بخش‌هایی بیشتر می‌توانند بر کیفیت Capture ویدیو مؤثر باشند؟ در این زمینه اطلاعاتی را جمع‌آوری نمایید، ضمناً در مورد آخرین مدل‌های کارت ویدیوی موجود در بازار و مشخصات آنها اطلاعاتی را به دست آورید.