

## آموزش کامل نرم افزار معروف پریمیر 7 / 6.5

یکی از محصولات بسیار جالب شرکت Adobe که محبوبیت زیادی در بین علاقه مندان تدوین فیلم پیدا کرده است برنامه Adobe premiere می باشد. توسط این برنامه تنها با کمی ممارست و پشتکار سادگی می توانید فیلم های خانوادگی و توریستی خود را به نحو زیبایی تدوین نمایید .

چه تفاوتی بین نسخه Premiere 6.5 و نسخه های قبلی آن است؟  
بین نسخه ۵/۶ برنامه پریمیر و نسخه های قبلی آن (مثلاً نسخه ۰/۶) تفاوت زیادی وجود ندارد. در واقع چند جلوه صوتی و تصویری جدید به برنامه پریمیر ۵/۶ اضافه گردیده و بعضی از پیش گزینه ها ساده تر گردیده است .  
حالا در پریمیر ۵/۶ شما مستقیماً می توانید با فرمت ۲-MPEG- برای پشتیبانی از ساخت DVD خروجی بگیرید.

برای کار با پریمیر شما به چه چیزهایی نیاز دارید؟  
برای کار با برنامه پریمیر شما به امکانات سخت افزاری خاصی نیاز دارید که به شرح زیر است:

- پردازنده پنتیوم ۵۰۰ مگاهرتز یا بالاتر
- سیستم عامل ویندوز (۹۵ ، ۹۸ ، ۲۰۰۰ ، ME یا XP)
- ۱۲۸ مگابایت RAM
- حدود ۸۵ مگابایت فضای هارديسك
- CD-Rom

- CD-برنامه پریمیر ۵/۶ و برنامه QuickTime که همراه با برنامه پریمیر ارائه می شود .
- کارت گرافیکی مناسب
- مانیتور با وضوح بالا
- کارت صدا و بلندگو
- علاقه مندی به کارهای هنری

بوسیله پریمیر ۵/۶ چه کارهایی را می توان انجام داد؟  
-تدوین فیلم ها: قابلیت مهم برنامه پریمیر در میکس و مونتاژ و به قولی تدوین فیلم می باشد. شما توسط این برنامه به سادگی می توانید کلیپ های مختلف فیلم را ویرایش کرده و در فضای بین آنها از ترانزیشن استفاده کنید.  
-اضافه کردن صدا: در پریمیر بسادگی می توانید آهنگ، موسیقی و حتی صدای خود را به فیلم اضافه کنید و یا در صورت تمایل به جای هنرپیشه اول فیلم صحبت نمایید و به نوعی دو بلور بودن را تجربه کنید.  
-اضافه کردن افکت: شما دقیقاً مانند کیک تولدتان می توانید فیلم مورد نظرتان را تزئین کنید مثلاً نوشته ای را به صورت متحرک به تصویرتان اضافه کنید.  
-ارائه فیلم: شما در این برنامه می توانید با فرمتها و به صورتهای مختلف تصویر خود را ارائه دهید. ایجاد بستری مناسب برای بروز خلاقیتها: برنامه پریمیر بستری را برای کاربران ایجاد نموده که در آن می توان خلاقیت های هنری خود را شکوفا نمود.

کلام آخر

در این قسمت قصد داشتیم چشم اندازی از برنامه پریمیر را در اختیار شما بگذاریم. پریمیر برنامه جذابی که شروع کار با آن ممکن است کمی مشکل باشد ولی مطمئناً در ادامه بسیار جذاب خواهد بود. در قسمت های آتی با این برنامه بیشتر آشنا خواهیم شد .

### آموزش Adobe Premiere

در قسمت قبل به بررسی شمایی کلی از برنامه پریمیر پرداختیم و با قابلیت های این برنامه آشنا گشتیم. در این قسمت می خواهیم در اولین گام با پریمیر شروع به کار نمائیم پس با ما همراه باشید.

استفاده از برنامه پریمیر

۱- برای باز نمودن این برنامه کافی است بروی آیکون مربوط به این برنامه دوبار کلیک نمائید تا بعد از چند لحظه برنامه پریمیر فعال گردد.

۲- بعد از چند لحظه کادر محاوره ای Initial Workspace در روی صفحه نمایش ظاهر می گردد . از بین دو حالت Editing A/B و Single- Trak شما می توانید شکل و حالت فضای کاری خود را انتخاب کنید. اگر شما فردی مبتدی در کار با پریمیر هستید بهتر است گزینه Select A/B Editing را انتخاب نموده و اگر قبلاً تجربه کار با برنامه پریمیر را دارید گزینه Select Single - Track Editing را انتخاب کنید. در کادر محاوره ای فوق شما گزینه Select Single - Track Editing را انتخاب نمائید زیرا شما (بله شما) قرار است یکی از ماهرترین کاربران برنامه پریمیر گردید.

۳- با انتخاب نوع فضای کار، کادر محاوره ای Load Project Settings در روی صفحه نمایش ظاهر می گردد. در این کادر محاوره ای شما می توانید تنظیماتی را برای برنامه پریمیر تعریف نمائید. این تنظیمات شامل انتخاب نوع سیستم پخش، انتخاب نوع ورودی فیلم، وضعیت صدا و... می باشد.

نکته: برای انتخاب نوع سیستم پخش در این قسمت بهتر است شما گزینه Standard 48KHZ را فعال نمائید.

بعد از انجام تنظیمات لازم در کادر، کادر محاوره ای Load Project Settings بروی کلید OK کلیک نمائید.

۴- بعد از انتخاب OK پنجره برنامه پریمیر بروی صفحه نمایش ظاهر می گردد . به طور معمول شما در پنجره اصلی برنامه پریمیر با سه پنجره روبه رو هستید که عبارتند از :

پنجره Project

پنجره Monitor

پنجره Time Line

پنجره Project چیست؟

پنجره Project در واقع دروازه ای برای ورود فایل های صوتی، تصویری و فیلم از منابع مختلف چون دوربین های فیلمبرداری و CD های تصویری و صوتی می باشد.

به وسیله این پنجره شما می توانید فایل های مختلف موجود را دسته بندی کرده و به نحوه احسن از آن استفاده نمائید. در پنجره Project شما با ایجاد Bin صندوق می توانید به مدیریت فایل های خود شکل بهتری ببخشید.

برای ایجاد Bin کافی است گزینه Bin را از زیر منوی گزینه New در منوی File انتخاب کرده و اسمی را برای Bin تعیین نمائید.

نکته: یکی از پنجره هایی که شما در کار با برنامه پریمیر به صورت مکرر حتماً با آن کار خواهید کرد پنجره Project می باشد. در این پنجره شما به سادگی می توانید به اطلاعات زیادی درباره نوع فایل، اندازه و مدت زمان آن و یا در صورت نیاز مشاهده پیش نمایش از فیلم و عکس بپردازید .

پنجره Monitor چیست؟

برای مشاهده پیشرفت کار یک پروژه کاری در برنامه پریمیر شما نیاز پنجره به نام پنجره Monitor دارید. توسط این پنجره می توانید به صورت دقیق بر رشد روند کار احواف داشته باشید.

علاوه بر مشاهده پیش نمایش از پروژه در این پنجره شما می توانید به سادگی تغییراتی را مانند نقطه شروع و خاتمه کلیپ را بر روی پروژه در حال پخش اعمال نمائید.

پنجره Monitor دارای دو نما به شرح زیر می باشد:

\*نمای Source که عموماً در سمت چپ پنجره Monitor می باشد): شما در این نما می توانید نمایی از کلیپ مبدأ را مشاهده کنید. برای مشاهده یک کلیپ شما کافی است که در پنجره Project کلیک نموده و آن را به داخل نمای Source بکشید.

\*نمای Program: شما در این نما می توانید کلیپ های موجود در پنجره TimeLine را مشاهده کنید.

نکته: برای مشاهده کلیپ منبع و یا کلیپ های موجود در پنجره Project در پنجره Monitor کافی است بر روی کلید Play کلیک کنید.

نکته: در صورتی که پنجره Monitor را در پنجره اصلی برنامه پریمیر مشاهده نمودید کافی است گزینه Monitor را از زیر منوی Window کلیک نمائید.

پنجره TimeLine چیست؟

برای ساخت یک پروژه تدوین شما باید کلیپ های صوتی و تصویری را از پنجره Project به پنجره

Timeline وارد نموده و محل قرارگیری و مدت زمان پخش را در آن مشخص نمائید . پنجره Timeline در حقیقت جایی است که شما می توانید روی کلیپهای خود کارهایی از قبیل اضافه کردن، کپی کردن، جایجایی و تنظیم مدت زمان پخش فیلم را تنظیم نمائید . در پنجره Timeline شما با دو نوع تراك روبه رو هستید که عبارتند از تراكهای تصویری و تراكهای صوتی. در برنامه پریمیر شما حداکثر ۹۹ تراك صوتی و ۹۹ تراك تصویری می توانید داشته باشید . پنجره Timeline شامل قسمتهای مختلفی به شرح زیر می باشد :

\*خط کش زمانی: توسط این خط کش شما می توانید موقعیت خود را در پروژه تشخیص دهید.

\*خط تدوین: توسط این خط شما می توانید محل قرارگیری فیلم ها را به کمک خط زمانی تنظیم نمائید.

\*تراكهای ویدیویی: در قسمت تراكهای ویدیویی شما می توانید کلیپ و تصاویر مورد نظرتان را وارد کرده و تنظیمات خود را بر روی آنها اعمال نمائید.

\*تراكهای صوتی: در قسمت تراكهای صوتی شما می توانید تراكهای صوتی خود را وارد کرده و تنظیماتی چون مدت زمان پخش و محل قرارگیری را انجام دهید.

نکته: در صورتی که پنجره Timeline در پنجره اصلی برنامه پریمیر باز نبود کافی است گزینه Timeline را زیر منوی Window انتخاب کنید.

Transitions چیست؟

تبدیل يك صحنه به صحنه بعدی و یا يك کلیپ به کلیپ بعدی را Transitions گویند، مثلاً شما در يك فیلم می خواهید کلوز آپي از دوران پیری به دوران جوانی برنید فقط کافی است از يك Transitions برای این منظور استفاده نمائید و یا اگر می خواهید يك پرش رویایی را بین دو تصویر در پروژه خود ایجاد کنید Transitions ها بیشترین کاربرد را برای شما خواهند داشت.

برنامه پریمیر امکانات وسیعی را برای اعمال این افکت در اختیار شما قرار می دهد. شما برای استفاده از Transitions ها ابتدا باید پالت آنرا با انتخاب دستور Show Transitions از زیر منوی Window انتخاب نمائید.

نتیجه

در این قسمت آموزش ما به بررسی نحوه باز نمودن برنامه پریمیر پرداختیم و یاد گرفتیم که چگونه این برنامه را باز نمائیم. همچنین با نحوه سفارشی نمودن نحوه عملکرد برنامه نیز آشنا شدیم . کمی جلوتر رفتیم با سه پنجره اصلی برنامه پریمیر یعنی پنجره Project ، پنجره Monitor و پنجره Timeline آشنا گشتیم و در پایان به بررسی افکت Transitions پرداختیم . در قسمتهای آتی مطمئناً با این پنجره و افکتها به صورت عملی تری کار خواهیم کرد.

### آشنایی با اصول تولید فیلم در پریمیر قسمت ۳

در قسمت قبلی ما روش تدوین نمودن ابتدایی کلیپها را تجربه کردیم و با اضافه نمودن ترانزیشن

کلیپ ترکیب خود را زیباتر نمودیم .

در این قسمت قصد داریم به بررسی روشهای اعمال کنترل بر ساخت يك ترانزیشن و افکتهای ویژه پردازیم پس با ما همراه باشید.

تلفیق نمودن کلیپ ها بدون یکدیگر

- ۱- برنامه پریمیر را فعال کرده و کلیپی را به پنجره Timeline اضافه کنید. ترجیحاً کلیپ وارد شده را در Video 1 قرار دهید.
- ۲- گزینه File را از زیر منوی import از منوی File انتخاب نمایید و يك تصویر را با فرمت eps را انتخاب و وارد پنجره Project نمایید.
- ۳- از پنجره Project تصویر وارد شده را انتخاب کرده و به تراك Video 2 وارد کنید .

- ۴- در پنجره Timeline ابزار انتخاب را انتخاب کنید و لبه تصویر وارد شده به تراك Video 2 را انتخاب نموده و آن را بکشید تا کل کلیپ را پوشش دهد.
- نکته: در پوشه Sampel برنامه پریمیر به صورت پیش فرض تصویری به نام Veloman وجود دارد، در این قسمت شما می توانید از این تصویر استفاده کنید.
- ۵- برای مشاهده پیش نمایشی از تصویر اضافه شده به کلیپ گزینه Preview را از منوی Timeline انتخاب کنید. اگر شما از تصویر Veloman برای این استفاده کرده باشید بروی کلیپ خود این تصویر را به صورت ثابت مشاهده می کنید.

اعمال افکت به تصویر اضافه شده  
اگر می خواهید به تصویر اضافه شده بروی کلیپ افکتی را اضافه کنید یکی از زیبا ترین افکتهایی  
که ما به شما پیشنهاد می کنیم شفاف نمودن تصویر از یک مقطع کلیپ و پررنگ شدن تدریجی  
آن است.

برای این منظور :

- ۱- تصویر Veloman را در پنجره Timeline انتخاب نموده و دستور Transparency را از زیر منوی Video در منوی Clip انتخاب کنید تا پنجره Transparency Settings در روی صفحه نمایش ظاهر گردد.
  - ۲- در کادر محاوره ای ظاهر شده شما می توانید تصویر را در نمای Sample مشاهده کنید . در این هنگام آپکون Page Peel را انتخاب نمایید.
  - ۳- در کادر محاوره ای Transparency Settings از منوی کشویی Key Type گزینه White Alpha Matte را انتخاب کنید این گزینه عمل Key out کردن را در هر محیطی که شامل کانال آلفاست انجام می دهد.
  - ۴- در نمای Sample حالا شما می توانید تصویر Veloman را در حالی که شفاف شده و کلیپ از پشت آن نمایان است مشاهده کنید.
  - ۵- بروی کلید OK کلیک نمایید.
  - ۶- برای مشاهده پیش نمایش، در حالی که کلید ALT را نگاه داشته اید. مکان نما را روی Time ruler قرار داده و آن را بکشید.
- متحرک کردن کلیپ  
برای تنوع بخشیدن به تصویر اضافه شده به کلیپ شما می توانید به آن حرکت داده؛  
بچرخانید و آنرا بزرگ یا کوچک نمایید . برای این منظور :
- ۱- در پنجره Timeline فایل Veloman را انتخاب کنید.
  - ۲- دستور Motion را از زیر منوی Video در منوی Clip انتخاب کنید تا کادر محاوره ای Motion Settings در روی صفحه نمایش ظاهر گردد.
  - ۳- در سمت راست کادر محاوره ای باز شده شما می توانید پیش نمایشی از تصویر را مشاهده نمایید .

- در این نما توسط یک خط می توانید مسیر حرکت تصویر را در روی کلیپ مشاهده نمایید.  
فضای قابل مشاهده کلیپ در این نما با اسم Visible Area مشخص گردیده است.
- ۴- نقطه شروع مسیر (Start) را به سمت داخل بکشید و در کادرهای Rotation چرخش)، (Zoom بزرگنمایی) و (Delay درنگ) تصاویر مورد نظرتان را برای نقطه شروع و پایان چرخش وارد نمایید.
  - ۵- برای اضافه نمودن نقطه دیگری به خط مسیر حرکت تصویر بین نقطه شروع و پایان کلیک کنید تا یک نقطه حرکت دیگر تعریف گردد . به انتخاب نقطه می توانید آن را در جهت مورد نظرتان تغییر مکان دهید.
  - ۶- در کادر محاوره ای فوق برای اتمام فرآیند بروی کلید OK کلیک کنید.
  - ۷- برای دیدن پیش نمایشی از افکت اضافه شده گزینه Preview را از منوی Timeline انتخاب کنید. اعمال کنترل بر ترانزیشن اضافه شده به کلیپ همانطور که گفته شده در قسمت قبلی ما به بررسی نحوه اضافه نمودن ترانزیشن بر کلیپ خود پرداختیم. برنامه پریمیر به صورت پیش فرض دارای ۷۵ ترانزیشن مختلف می باشد که هر کدام دارای پارامترهای مختلف جهت تنظیم هستند، برای اعمال کنترل بروی این ترانزیشن ها :
  - ۱- بروی ترانزیشن اضافه شده به کلیپ دو بار کلیک کنید تا کادر محاوره ای تنظیمات آن در روی صفحه نمایش ظاهر گردد.
  - ۲- در کادر محاوره ای تنظیم ترانزیشن شما با دو نما روبرو هستید که بنام A و B نامگذاری گردیده است . در کادر محاوره ای فوق برای مشاهده کلیپهای در حال اعمال ترانزیشن در نماهای موجود کادر تنظیم گزینه Show Actual Sources را فعال سازید.
  - ۳- برای تنظیم کردن نقطه شروع و پایان عمل ترانزیشن، از اهرم های پنجره های مانیتور استفاده نمایید.
- نکته: در کادر محاوره ای اکثر ترانزیشن ها شما می توانید جهت حرکت و تبدیل ترانزیشن را تغییر دهید.
- ۴- در کادر محاوره ای تنظیم ترانزیشن شما حتی می توانید سرعت و حالت تغییر را بسادگی کنترل نمایید.
  - ۵- برای مشاهده پیش نمایش گزینه Preview را از منوی Timeline انتخاب کنید.
- خلاصه

در این قسمت به بررسی نحوه اضافه کردن يك تصوير به صورت لوگو بروي كليب پرداختيم، علاوه بر آن یاد گرفتيم كه چگونه به این لوگو حرکت داده و آن را زیبا نمائيم و در انتها به بررسی نحوه اعمال كنترل بر ترانزیشن اعمال پرداختيم. سعی كنید افكتهای بررسی شده در این قسمت را شخصا تجربه كنید

در این قسمت روشهای اعمال افكتهای مختلف بر روی كليب خود را بررسی خواهیم كرد . (افكتهایی مانند اضافه نمودن صدا، فیلتر، محوشدگی و ...)

## اضافه کردن صدا به ویدئو كلیپ ها

- 1- برای وارد کردن يك كليب، همان طور كه در قسمتهای قبلی نیز ذكر گردید، گزینه File را از زیر منوی Import در منوی File انتخاب کرده و از پنجره باز شده كليب مورد نظران را انتخاب نموده تا به پنجره Project اضافه گردد .
- 2- كليب وارد شده به پنجره Project را توسط ماوس گرفته و به پنجره Timeline در Video1 اضافه كنید.
- 3- حالا می خواهیم موزيك مورد نظرمان را به پروژه اضافه كنیم، برای این منظور گزینه File را از زیر منوی Import در منوی File انتخاب نموده و يك فایل موسیقی را به پنجره Project اضافه كنید.
- 4- بروی آیکون فایل صوتی در پنجره Project كلیك کرده و آن را به تراك Audio1 بكشید.
- 5- بر روی پیکان سمت چپ نام تراك كلیك کنید تا تراك مربوطه باز گردد. حالا شما می توانید نمایی موجی شکل را از تراك صوتی مشاهده كنید.
- 6- در كنار نام تراك صوتی، بعد از آیکون بلند گو بر روی كادر مربوطه كلیك کنید تا تراك صوتی قفل گردد.
- 7- در پنجره مانیتور، در نمای Program بر روی كلیك Play كلیك کنید تا بتوانید پیش نمایش را از پروژه مشاهده نمایید.

## محو تدریجی يك كلیپ و نمایش يك كلیپ دیگر

در این قسمت ما قصد داریم يك كلیپ را به تدریج محو نموده و به كلیپ دیگر برسیم، برای این منظور گزینه opacity بیشترین کاربرد را برای ما خواهد داشت . برای این منظور:

- 1- كلیپی را به تراك Video2 وارد نمائید.
- 2- بر روی فلش سمت چپ نام تراك Video2 كلیك کنید تا نوار Opacity در زیر تراك نمایان گردد. به صورت پیش فرض Opacity برابر ۱۰۰٪ می باشد.
- 3- مکان نماي ماوس را بر روی نوار Opacity قرار دهید (در این هنگام مکان نماي شما به يك انگشت تبدیل می شود).
- بعد از طی حدود ۲ یا ۴ دقیقه از مسیر كلیپ بر روی خط Opacity كلیك کنید تا يك مربع سیاه رنگ در روی نوار Opacity ظاهر گردد.
- این مربع سیاه رنگ دستگیره یا handle نام دارد. با كلیك نمودن روی این دستگیره شما می توانید جهت محو شدگی را تنظیم نمائید.
- به وسیله این دستگیره ها میزان محو شدگی دلخواه را بر روی كلیپ اعمال كنید . نکته: در صورتی كه در هنگام جابجا کردن دستگیره ها كلیك Shift را در صفحه كلیك فشار دهید میزان جابجایی به صورت ۵ درصد، ۵ درصد خواهد بود .
- 4- به وسیله دستگیره ها يك شیب رو به پایین ایجاد كنید. فراز و فرود این شیب میزان Opacity را كنترل می نماید.
- 5- برای مشاهده پیش نمایش كلیك Alt را در صفحه كلیك فشار دهید و به آرامی Timeruler را در بالای كلیپ ویرایش شده بكشید .

## افزودن فیلتر به ویدئو كلیپ ها

در برنامه پریمیر شما به سادگی می توانید فیلترهای مختلف را بر روی كلیپ های ویدیویی اعمال نمائید

و افكتهای زیبایی را خلق نمائید. برای این منظور :

- 1- كلیپی را به پنجره Timeline وارد نمائید و آن را به حالت انتخاب درآورید.
- 2- گزینه Filter را از زیر منوی Clip انتخاب كنید تا پنجره Filter در روی صفحه نمایش ظاهر گردد.
- 3- در پنجره ظاهر شده گزینه Camera Blur را از ستون Available انتخاب کرده و روی كلیك Add كلیك کنید تا پنجره Camera Blur در روی صفحه نمایش ظاهر گردد. در این پنجره اولین فریم كلیپ به صورت پیش فرض نمایش داده می شود.

- ۴- در پنجره فوق اهرم مربوطه را بر روی نقطه صفر برده و بر روی OK کلیک کنید. فیلتر Camera Blur در پنجره Filters در دستور Current نمایان می گردد، فیلترهایی که در این ستون لیست می شوند به کلیپی که در حال حاضر در Timeline در حالت انتخاب است اعمال می شوند.
- ۵- برای کنترل افکت فیلتر Camera Blur می توانید از تغییرات وضوح استفاده نمایید، برای این منظور شما باید از Key Frames استفاده کنید. Key Frames در واقع یک خط زمانی است که در پایین کادر محاوره ای ظاهر می شود و نشان دهنده زمان تداوم کلیپ جاری می باشد.
- پیکانهای سیاه و سفید در این خط زمانی به شما امکان کنترل شکل شروع و پایان افکت و میزان تیرگی را در کل مسیر می دهند.
- با حرکت KeyFrame کلیپ نیز متقابلاً در نمای Program در پنجره Monitor حرکت می کند.
- ۶- پنجره Filters را حرکت دهید تا نمای Program در پنجره Monitor قابل رؤیت باشد سپس بر روی اولین پیکان Keyframe کلیک کرده و به سمت راست بکشید (اولین مثلث سمت چپ) تا به صحنه مورد نظرتان برسید.
- ۷- بر روی کلید Edit کلیک کنید.
- ۸- مطمئن شوید که اهرم کشویی بر روی نقطه صفر تنظیم شده و سپس بر روی OK کلیک کنید. با این کار یک Key Frame جدید ساخته شده و میزان محو شدگی نیز افزایش می یابد.
- ۹- در پنجره Filters در بین دو Key Frame کلیک کنید تا صفحه مربوط به تنظیمات فیلتر Camera Blur در روی صفحه نمایش ظاهر گردد.
- ۱۰- در کادر محاوره ای ظاهر شده اهرم کشویی را به نقطه ۸۰٪ بکشید و کلید OK را کلیک کنید.
- نکته: محل دقیق Key Frame های ایجاد شده را به دقت و به دلخواه تنظیم کنید. از آنجا که در این بخش هدف خاصی را از اعمال این فیلتر دنبال می کنیم فقط این بار از مراحل ارائه شده ما پیروی نمائید.

- 11- Key Frame جدید را بکشید تا در timecode عدد ۰۰:۰۰:۲۵:۰۰ خوانده شود.
- ۱۲- Key Frame - انتهای را انتخاب کنید (پیکان سمت راست) و روی کلید Edit کلیک کنید.
- ۱۳- یک بار دیگر اهرم کشویی را حرکت داده تا به نقطه ۸۰٪ برسید و بر روی کلید OK کلیک کنید.
- ۱۴- در پنجره Filter بر روی کلید OK کلیک کنید.
- ۱۵- پیش نمایش از پروژه را مشاهده و آن را ذخیره کنید.

## زمان در برنامه پریمیر

در ساخت کلیپ های ویدیویی زمان نقش بسیار مهم و کلیدی را ایفا می کند. در هر پروژه فیلمسازی با معین نمودن timebase زمان را به کنترل خود در می آورید، برای مثال timebase برابر ۳۰ به این معنی است که هر ثانیه به ۳۰ واحد تقسیم گردیده است. زمان دقیق محل مورد ویرایش به timebase مشخص شده شما بستگی دارد. از طرفی استفاده از timebase متفاوت باعث وقوع تقسیمات زمانی در محلهای مختلف می شود.

تقسیمات زمانی در یک کلیپ به وسیله Source frame rate تعیین می گردد. برای مثال هنگامی که از کلیپ مبدأ با استفاده از دوربین ویدیویی با frame rate برابر ۳۰ فریم در ثانیه تصویربرداری می کنید دوربین هر صحنه را در یک سی ام ثانیه ضبط می کند. توجه داشته باشید که هر اتفاقی که بین این فواصل یک سی ام ثانیه ای رخ داده، ضبط نمی شود. بنابراین یک Frame rate بالاتر، متناسب با زمان، درجه وضوح بالاتری را فراهم می کند.

برای پخش ثابت و آرام باید Frame rate timebase مبدأ و frame rate پروژه، یکسان باشند. عموماً از ۲۴ (۲۴ فریم در ثانیه) برای ویرایش تصاویر متحرک، از ۲۵ Fps برای ویرایش تصاویر ویدیویی PAL، ECAM S، از ۲۷/۹۷ Fps برای ویرایش تصاویر ویدیویی NTSC و از ۳۰ Fps برای سایر تصاویر ویدیویی استفاده می گردد.

بعضی مواقع سیستم های زمانی با هم منطبق نمی گردند. برای مثال از شما می خواهند یک فیلم ویدیویی جهت توزیع CD-ROM بسازید به طوری که باید کلیپ های تصاویر متحرک مبدأ با ضبط ۲۴ Fps با کلیپ های ویدیویی مبدأ با ضبط ۳۰ Fps با استفاده از timebase برابر ۳۰ برای Frame rate نهایی CD-ROM با حالت ۱۵ Fps ترکیب شود. وقتی هیچ یک از این تصاویر تطابق پیدا نکنند در محاسبه لازم می شود که برخی از فریم های تکراری را حذف نمایید، در نتیجه ممکن است کار خراب و غیرقابل مشاهده گردد و این امر به timebase و Frame rate به کار رفته در پروژه بستگی دارد.

### نکته

همیشه کلیپ های خود را با همان سرعت فریمی ضبط کنید که می خواهید آن را

نهایتاً ارسال کنید. برای مثال اگر می دانید که کلیپ های مبدأ با ۳۰ Fps ارسال خواهند شد کلیپ ها را به جای ۲۴ Fps با سرعت ۳۰ Fps ضبط کنید .

همانطور که ذکر گردید هنگامی که سیستم های زمانی با هم تطبیق نمی یابند عامل بسیار مهم تنظیم timebase است که شما باید برای بیشتر رسانه های نهایی حساس به صورت مناسب انتخاب کنید. برای مثال اگر در حال تهیه یک تصویر متحرک هستید که می خواهید در تلویزیون پخش گردد باید بدانید که مهمترین عامل در پروژه تعریف یک timebase برابر ۲۴ Fps است.

## تنظیم زمان بوسیله Time Base

توسط timecode شما می توانید شمارش فریم های موجود در یک پروژه فیلمسازی را تعریف کنید . برای هر پروژه timecode را به نحوی تنظیم کنید که بیشترین تناسب رسانه ای را با پروژه شما داشته باشد.

Deckها و Camcorderهای نوار ویدیویی می توانند timecode را مستقیماً روی نوار ویدیویی بخوانند و بنویسند و به شما اجازه می دهند که صدا و تصویر را همزمان نموده، ویرایش کنید و یا ویرایش غیر خطی انجام دهید.

وقتی که timebase استاندارد (NTSC برابر با ۲۹/۹۷ Fps) استفاده می کنید اختلاف اعشاری ۳۰ Fps بین Timecode و Timebase موجب ایجاد یک اختلاف بین زمان تداوم برنامه به نمایش درآمده و زمان تداوم واقعی آن می شود. گرچه این اختلاف در ابتدا کم است ولی هر چه زمان تداوم افزایش یابد مانع ایجاد یک برنامه در زمان تعیین شده می گردد.

timecode ریزش فریم یک استاندارد ( SMPTE انجمن مهندسی تلویزیون و تصاویر متحرک) برای تصاویر با درجه فریم ۲۹/۹۷ Fps است که این خطا را از بین می برد و زمان دقیق NTSC حفظ می شود، وقتی از ریزش timecode استفاده می کنید، پریمیر و فریم اول هر دقیقه را بجز دقیقه دهم، دوباره شماره گذاری می کند، برای مثال فریم بعد از ۲۹/۵۹ بر چسب ۱:۰۰:۰۲ می خورد. نوار فریمی از بین نمی رود زیرا ریزش فریم timecode ، واقعاً سبب ریزش فریم ها نمی شود بلکه فقط شماره فریم ها را از قلم می اندازد. در پریمیر ریزش فریم timecode به وسیله نقطه ویرگول بین اعداد در نرم افزار نمایش داده می شود و timecode بدون ریزش، فریم را به وسیله دو نقطه روی هم بین اعداد در صفحه نمایشهای timecode نمایش می دهد.

## تصاویر پیوسته و ناپیوسته

یک تصویر در صفحه تلویزیون و یا مانیتور شما شامل خطوط افقی است. در اینجا بیش از یک راه برای نمایش این خطوط وجود دارد اکثر کامپیوترهای شخصی با استفاده از سیستم تصویری ناپیوسته مطالب را نمایش می دهند که این خطوط در یک فریم از بالا به پایین قبل از اینکه فریم دیگری ظاهر شود در یک گذر به نمایش درمی آیند.

استاندارد های تلویزیونی از قبیل استانداردهای PAL ، NTSC و SECAM سیستم های تصویری پیوسته هستند. جایی که هر فریم به دو ناحیه تقسیم شده است، هر ناحیه شامل خطوط افقی در فریم است. یک تلویزیون اولین ناحیه از خطوط متناوب را روی تمام صفحه، نمایش می دهد و سپس دومین ناحیه را برای تکمیل فضای خالی مابین ناحیه قبلی را به نمایش در می آورد. یک فریم تصویری NTSC تقریباً هر یک سی ام ثانیه نشان داده می شود که حاوی دو ناحیه پیوسته است که هر کدام تقریباً در یک شصتم ثانیه نمایش داده می شوند، ناحیه ای که شامل بالاترین خط پویس در فریم است ناحیه بالایی و ناحیه دیگر ناحیه پایینی نامیده می شوند.

وقتی که در حال پخش یا ارسال تصویر پیوسته هستید، اطمینان حاصل کنید که ترتیب نواحی ای که تعیین می کنید با سیستم گیرنده ویدیویی مطابقت داشته باشد، در غیر این صورت ممکن است با پرش ظاهر شود و لبه های موضوعات در فریم مانند دندان های شانه، شکسته نشان داده شود.

## تصاویر ناپیوسته

اگر می خواهید در یک کلیپ تصویری پیوسته یک فریم را آهسته تر نمایش دهید و یا تصویر را نگه دارید، ممکن است که بخواهید مانع از ناپدید شدن یا پرش تصویر با استفاده از ناپیوسته سازی فریم ها شوید این امر موجب تبدیل نواحی پیوسته در فریم های کامل می شود. اگر از کلیپ های مبدأ با پویس پیشرو (از قبیل فیلم یا انیمیشن) در یک فیلم ویدیویی استفاده می کنید، با استفاده از فرایند رندرینگ فیلد فریم ها

## اضافه نمودن عنوان به کلیپ

همه شما تا به حال حتما عنوان بندی فیلم ها را دیده اید، شما هم در برنامه پریمیر می توانید به کلیپ و فیلم خود عنوان موردنظران را اضافه کنید و یا حتی فیلم موردنظران را به سادگی زیرنویس دار نمائید. عنوان بندی صحیح یک کلیپ تاثیر زیادی بر روی بیننده می گذارد، بنابراین باید بسیار به آن توجه

کرد.

در پریمیر هفت، جهت عنوان بندی به ابزاری کارآمد به نام Adobe Title Designer مجهز هستید. برای استفاده از این ابزار جهت اضافه نمودن عنوان با ما همراه باشید:

## نقطه شروع

- 1- جهت اضافه نمودن عنوان ابتدا کلیپ موردنظران را بازنموده و دستور Title را از زیر منوی New در منوی File انتخاب کنید تا پنجره Adobe Title Designer در روی صفحه نمایش ظاهر گردد.
- 2 - از جعبه ابزار موجود در سمت چپ پنجره ابزار متن (که با نماد T مشخص شده) را انتخاب کرده و روی کادر موجود کلیک کنید تا علامت درج به صورت چشمک زن ظاهر گردد.
- 3 - حالا متن موردنظران را تایپ کرده و به روی علامت ضربدر در گوشه سمت راست (بالا) کلیک کرده و در کادر مجاوره ای ظاهر شده Ok را انتخاب کنید.
- 4 - حالا شما می توانید با فشاردادن کلید Enter در صفحه کلید پیش نمایشی از عنوان اضافه شده به کلیپ را مشاهده نمایید.

## کار با پنجره

### Adobe Title Designer

پنجره اصلی Adobe Title Designer شامل سه قسمت اصلی به شرح زیر می باشد:

- \*جعبه ابزار: که در سمت چپ پنجره ظاهر شده قرار دارد.
- \*کادر متن: در این کادر شما می توانید متن موردنظران را وارد نمایید.
- \*قسمت: Object Style این قسمت شامل گزینه هایی چون نوع فونت، اندازه، فاصله حروف، فاصله سطر و افکت هایی چون دور خط و سایه می باشد که با کلیک نمودن روی هر گزینه شما می توانید آنرا به صورت دلخواه تنظیم کنید.

### حاشیه ظاهر شده در کادر متن چیست؟

در کادر متن موجود در پنجره اصلی Adobe Title Designer، حاشیه ای قرار دارد که توسط آن می توانید از قرارگرفتن دقیق عنوان بندی در محل قابل رویت مطمئن گردید. در صورتی که عنوان بندی کلیپ شما خارج از این حاشیه باشد ممکن است که در کلیپ به صورت مقطع ظاهر شود. برای ظاهرشدن و خاموش کردن این حاشیه شما می توانید دستور View را از زیر منوی Title انتخاب کرده و از زیر منوی ظاهر شده گزینه Safe Title Margin را انتخاب کنید. نکته: در صورتی که می خواهید در محل خاصی از کلیپ، متن و نوشته شما ظاهر گردد گزینه Show Video را انتخاب کنید و در اعداد زمانی فعال، کد زمانی موردنظران را وارد نمایید.

## اضافه نمودن افکت به متن عنوان بندی

بعد از اینکه متن موردنظران را در کادر مربوطه در پنجره Adobe Title Designer وارد نمودید از کادر Styles پایین پنجره می توانید نوع افکت قابل اعمال را انتخاب و با کلیک نمودن روی آن به روی عنوان تایپی اعمال نمایید. این الگوها در پنجره Adobe Title به صورت پیش فرض موجود می باشد، ولی شما با انتخاب هریک از آنها می توانید تغییرات موردنظران را به روی آنها اعمال نمایید. در صورتی که می خواهید به تعداد این الگوها اضافه کنید بر روی پیکان کوچک در بالا سمت راست کادر Styles کلیک کرده و از منوی کشویی ظاهر شده گزینه Load Style Library را انتخاب کنید و از پنجره ظاهر شده مجموعه الگوهای مورد نظران را انتخاب کنید تا به مجموعه الگوهای پنجره اضافه گردد.

### دوران دادن متن عنوان بندی

اگر می خواهید به عنوان بندی خود کمی دوران دهید برای این کار کافی است (بعد از تایپ متن موردنظران) (به روی ابزار دوران (Rotation) در جعبه ابزار کلیک کرده و متن را به صورت دلخواه دوران دهید.

### پیروی کردن متن عنوان بندی از مسیر

شما می توانید متن عنوان را اعوجاج داده و به صورت دلخواه پیچ و تاپ دهید برای این منظور:

- 1 - در پنجره Adobe Title Designer، از جعبه ابزار، ابزار Path Type را انتخاب نموده و یک مسیر را به صورت دلخواه در روی کادر مربوطه رسم نمایید.
- مسیر ترسیم می شما می تواند ساده و یا پیچیده باشد، ترسیم مسیر با چند کلیک پی درپی به سادگی امکان پذیر است.
- 2 - بعد از اینکه مسیر موردنظران را ترسیم نمودید. ابزار متن (Type) را از جعبه ابزار انتخاب نموده و به روی مسیر ترسیم کلیک کنید تا علامت درج در روی مسیر ظاهر گردد. حالا کافی است متن موردنظران را تایپ کنید، متن تایپی شما در این حالت از جهت مسیر پیروی می نماید.

### متحرک سازی متن عنوان

برای جذاب نمودن عنوان شما به سادگی می توانید آنرا به صورت متحرک درآورید، متحرک بودن عنوان متن تاثیر بسزائی در جذابیت آن دارد برای این منظور:



- ۱ - پنجره Adobe Title Designer را باز نمائید.
- ۲ - در بالای پنجره، از منوی کشویی Title Type گزینه Roll یا Crawl را انتخاب کنید. گزینه Roll متن عنوان را از پایین به سمت بالا حرکت می دهد و Crawl متن عنوان را از راست به چپ حرکت می دهد.
- ۳ - متن موردنظر را تایپ نمائید، اندازه و محل قرارگیری را باتوجه به انتخاب Crawl و Roll تنظیم کنید.
- ۴ - از منوی Title در منوی اصلی برنامه پریمر، گزینه Roll / Crawl Option را انتخاب کنید تا کادر محاوره ای مربوطه در روی صفحه نمایش ظاهر گردد.
- در صورتی که می خواهید حرکت عنوان بندی از بیرون از صفحه شروع گردد گزینه Start Off Screen را انتخاب کرده و در صورتی که می خواهید حرکت در بیرون از صفحه به پایان برسد گزینه End Off Screen را انتخاب کنید.
- ۵ - در صورتی که می خواهید متن قبل از حرکت مدتی ثابت بماند زمان موردنظر را (برای ثابت ماندن) را در کادر Preroll وارد کنید.
- زمان وارد شده در این قسمت برحسب فریم اندازه گیری می شود و مثلا اگر شما ۵ را وارد کنید عنوان بندی ۵ فریم ثابت می ماند و بعد حرکت خود را آغاز می کند.
- نکته: در صورتی که شما در کادر محاوره ای ظاهر شده گزینه Start Off Screen را انتخاب کرده باشید، گزینه Preroll غیرفعال خواهد بود .**
- ۶ - در صورتی که می خواهید متن عنوان بندی، حرکت خود را از بیرون شروع کنید و در داخل صفحه متوقف شود مدت زمان توقف را در کادر Postroll وارد کنید، زمان این توقف نیز برحسب فریم اندازه گیری می شود.
- نکته: در صورتی که شما در کادر محاوره ای ظاهر شده گزینه End Off Screen را انتخاب کرده باشید کادر Postroll غیرفعال است .**
- ۷ - اگر می خواهید سرعت حرکت عنوان بندی کم کم زیاد گردد زمان آن را برحسب فریم در قسمت Ease-in و در صورتی که می خواهید سرعت عنوان بندی کم کم کاهش یافته و متوقف گردد، زمان مربوطه را در کادر Ease-out وارد کنید .

همانطور که در قسمت های قبلی نیز اشاره شد، پریمر برنامه بسیار جذابی است که در سایه کمی پشتکار و ممارست می توان در آن اقدام به ساخت فیلمهایی زیبا و جذاب نمود. در این قسمت قصد داریم از پریمر برای اعمال افکتهای زیبا بر روی فیلم استفاده کنیم پس با ما همراه باشید.

## شروع کار

- به روی آیکون برنامه پریمر در روی میزکار یا منوی Start کلیک کنید تا برنامه پریمر فعال گردد. پس از چند لحظه پنجره Load Project Setting در روی صفحه نمایش ظاهر می گردد. توسط این پنجره شما می توانید نوع منبعی که می خواهید جهت کار در پریمر استفاده کنید را مشخص نمائید (منبع شما می تواند یک دوربین فیلمبرداری دیجیتالی یا یک CD-Rom باشد). در این پنجره شما باید نوع منبع مورد استفاده را معین کنید. در پنجره فوق در قسمت Available Presets شما می توانید شش منبع را به شرح زیر انتخاب کنید :
- منبع: DV-NTSC این منبع برای استفاده از تصاویر دوربین های فیلمبرداری دیجیتالی استفاده می شود که از فرمت پخش NTSC استفاده می نمایند .
- منبع: DV-PAL این منبع نیز برای استفاده از تصاویر دوربین های فیلمبرداری دیجیتالی استفاده می شود که از فرمت پخش PAL استفاده می نمایند .
- منبع: Multimedia این منبع برای استفاده از تصاویر CD-ROM و یا اینترنت به کار برده می شود .
- منبع : NTSC 480\* 640 این منبع برای استفاده از تصاویر دیجیتال استفاده می گردد .
- منبع: NTSC 480\* 720 این منبع برای استفاده از تصاویر آنالوگ استفاده می شود .
- منبع Viedeo For Windows یا: PAL QUICKTIME این منبع برای تصاویر PAL که با فرمت MPEG یا AVI می باشد استفاده می شود .
- بعد از انتخاب نوع منبع در کادر محاوره ای فوق بروی کلید OK کلیک کنید .
- وارد کردن کلیپ ها و ایجاد یک rough cut
- بعد از اعمال تنظیمات مورد نظران در کادر محاوره ای Load project setting پنجره اصلی برنامه پریمر و در روی صفحه نمایش ظاهر می گردد. (در قسمت های قبلی به بررسی اجزای مختلف این برنامه پرداخته ایم). برای وارد کردن کلیپ ها از منبع مورد نظران :
- ۱ -گزینه File را از زیر منوی Import در منوی File انتخاب کرده و در پنجره ظاهر شده (از منبع مورد نظران) فایل دلخواه را انتخاب نمائید .
  - نکته: برای وارد کردن چندین کلیپ به صورت همزمان شما می توانید از کلید Shift برای این منظور استفاده کنید .
- با این کار فایل یا فایلهای انتخابی تان در پنجره project ظاهر می گردد. این پنجره تمام فایلهای وارد شده را لیست کرده و نام، نوع و مدت زمان پخش فایل مربوطه را نمایش می دهد. شما در این پنجره

- می توانید توضیحات دیگری را نیز به نام فایل اضافه کنید .
- ۲- حالا می خواهیم یک rough cut ایجاد کنیم rough cut. در واقع بکار بردن سکانس های جزئی در یک سکانس کلی می باشد. یک rough cut برداشت سریعی از صحنه های مهم در یک برنامه ویدیویی را ارائه می دهد و به شما امکان تصمیم گیری در مورد نقطه ای که می خواهید کلیپ را قطع، trim، ترانزیشن و افکتهای ویژه به آن اضافه کنید را می دهد. برای این منظور در صورتی که پنجره Timeline باز نیست گزینه Timeline را از زیر منوی Window انتخاب کنید .
- ۳- کلیپ های وارد شده تا زمانی که در پنجره Timeline قرار نگیرند نمی توان بر روی آنها کاری انجام داد. در پنجره Project کلیپ مورد نظرتان را انتخاب نموده و به داخل پنجره Timeline بکشید. هنگام کشیدن کلیپ تا قبل از رها نمودن دکمه ماوس، کلیپ به صورت کادر سیاه رنگ دیده می شود . نکته: اولین کلیپ را همیشه سعی نمائید در تراك Video 1A قرار دهید. در صورتی که تراك Video 1A باز نیست برای باز شدن آن بر روی پیکان کوچک سیاه رنگ کنار تراك کلیک کنید تا بازگردد .
- ۴- کلیپ دیگری را از پنجره Project انتخاب کرده و به داخل پنجره Timeline بعد از اولین کلیپ بکشید به نحوی که ابتدای دومین کلیپ درست در انتهای اولین کلیپ قرار گیرد .
- ۵- در صورتی که کلیپ دیگری نیز دارید آنرا انتخاب کرده و به داخل پنجره Timeline بعد از کلیپ دوم بکشید .
- ۶- برای مشاهده فیلم در صورتی که پنجره Monitor فعال نیست گزینه Monitor را از زیر منوی Window انتخاب نمائید و در پنجره Monitor بر روی دکمه Play کلیک کنید و یا کلید Spacebar را در صفحه کلید فشار دهید. کلیدهای موجود در پنجره Monitor دقیقاً شبیه به کلیدهای دستگاههای صوتی تصویری می باشد .
- افزافه نمودن صدا به فیلم
- اگر شما قصد ساخت یک فیلم صامت را دارید این مبحث در این جا برای شما به پایان رسیده است ولی اگر می خواهید به فیلم ساخته شده خود صدا و موسیقی اضافه کنید :
- ۱- گزینه File از زیر منوی Import در منوی File انتخاب کنید و در پنجره باز شده فایل یا فایلهای صوتی را انتخاب نمائید تا به پنجره Project اضافه گردد .
- ۲- در پنجره Project بر روی فایل صوتی مورد نظرتان کلیک کرده و آنرا به داخل تراك صوتی Audio 1 بکشید. نمای فایل صوتی در تراك صوتی به صورت موج مانند می باشد .
- ۳- در پنجره Monitor در نمای Program بر روی کلید Play کلیک کنید تا صدا و تصویر به صورت همزمان پخش گردد .
- افزافه کردن ترانزیشن(Transition)
- همانطور که در قسمتهای قبلی نیز اشاره گردید به تبدیل یک صحنه به صحنه بعدی و یا یک کلیپ به کلیپ دیگر ترانزیشن می گویند. ساده ترین نوع ترانزیشن برشی از انتهای یک کلیپ به ابتدای کلیپ بعدی است.
- برای اضافه نمودن ترانزیشن :
- ۱- در صورتی که پنجره Transition باز نیست گزینه Show Transition را از زیر منوی Window انتخاب نمائید. همانطور که در پنجره باز شده مشاهده می کنید ترانزیشن های موجود در پنجره با یک آیکون شماتیک که نشان دهنده نوع تغییر است نشان داده شده است .
- ۲- برای متحرک نمودن ترانزیشن ها بر روی پیکان سیاه رنگ در بالا سمت راست پالت کلیک کنید و از منوی کشویی ظاهر شده گزینه Animate را انتخاب کنید .
- ۳- در پنجره Timeline خط زمانی را حرکت دهید تا به یک ثانیه قبل از انتهای اولین کلیپ برسید. حالا کلیپ دوم را در پنجره Timeline انتخاب نموده و آنرا به تراك Video 1B بکشید، محل شروع آن دقیقاً در یک ثانیه قبل از اتمام کلیپ اولیه باشد. در این حالت هر دو کلیپ یک ثانیه با هم هم پوشانی دارند .
- ۴- در پالت Transition، ترانزیشن مورد نظرتان را انتخاب کرده و آنرا به داخل پنجره Timeline در تراك Transition بین دو کلیپ در قسمتی که دو کلیپ با هم هم پوشانی دارند بکشید . هنگامی که در تراك مربوطه کلید ماوس را رها می سازید ترانزیشن به صورت اتوماتیک هم اندازه قسمت هم پوشانی شده می گردد .
- ۵- برای مشاهده پیش نمایشی از ترانزیشن اضافه شده گزینه Preview را از زیر منوی Timeline انتخاب کنید و کلید Enter را در صفحه کلید فشار دهید.

## آیکون و نماد برنامه پریمیر

در نسخه ۷,۰ premiere شما با نماد زیباتری از برنامه پریمیر (نسبت به نسخه های قبلی) روبرو هستید. در نماد جدید رنگ پایه ، رنگ آبی با اسب سیاهی که در حال یورتمه می باشد .

## welcome پنجره خوشامدگویی

هنگامی که شما بر روی آیکون برنامه دو بار کلیک می کنید بعد از نمایان شدن نماد برنامه پنجره ای

بنام welcome در روی صفحه نمایش ظاهر می گردد. در این پنجره علاوه بر خوشامدگویی، شما با سه آیکن روبرو هستید که عبارتند از:  
\*آیکن: New Project با کلیک نمودن روی این آیکن شما می توانید یک پروژه کاری را در برنامه پریمیر از ابتدا انجام دهید .  
\*آیکن: Open Project با کلیک کردن روی این آیکن شما می توانید پروژه قبلی خود و یا پروژه های فیلم سازی دیگر را از پنجره Open Project باز نمایید .  
\*آیکن: Help با کلیک نمودن این آیکن پنجره Help برنامه در روی صفحه نمایش ظاهر می گردد. از پنجره فوق شما می توانید جواب سئوالاتی که ممکن است برای شما پیش آمده باشد را پیدا نمایید . نکته: در صورتی که شما می خواهید از برنامه خارج گردید در این حالت کافی است که بر روی کلید Exit در پنجره Welcome کلیک نمایید.

## پنجره New Project

هنگامی که شما در پنجره Welcome بر روی آیکن New Project کلیک می کنید پنجره ای به نام New Project در روی صفحه نمایش ظاهر می شود. در پنجره فوق شما با دو عنوان Custom Settings, Load Preset روبرو هستید. در صورتی که می خواهید از تنظیمات پیش فرض برنامه استفاده کنید بر روی Load Preset و در صورتی که می خواهید تنظیمات سفارشی را برای برنامه پریمیر تعریف نمایید بر روی Custom Settings کلیک کنید.

## پنجره اصلی برنامه

در پنجره اصلی پریمیر V شما تقریباً تغییرات خاصی را ظاهراً نسبت به نسخه قبلی برنامه پریمیر مشاهده نمی کنید. در پنجره اصلی برنامه شما همچنان با پالت های Info, Timeline, Monitor, Project و History روبرو هستید. شاید مهمترین و جدیدترین قسمت پنجره جعبه ابزاری است که به صورت شناور در دسترس شما قرار دارد.

## جعبه ابزار پریمیر V

همانطور که ذکر گردید در نسخه جدید برنامه شما با جعبه ابزاری که شامل یازده ابزار می باشد در پنجره اصلی برنامه پریمیر روبرو هستید. در صورتی که جعبه ابزار در صفحه نمایش قابل رؤیت نبود کافی است گزینه Tools را از زیر منوی Window انتخاب نمایید .  
کلید میانبر: برای فعال و یا غیرفعال کردن جعبه ابزار شما می توانید از کلید Tab در جعبه ابزار استفاده کنید.  
جعبه ابزار فوق شامل ابزارهای Track select, Selection, Razer, Rabe Stretch, Rolling Edit, Ripple Edit, Slip, Slide, Pen, Hand و Zoom می باشد .

## آیا تغییرات در نسخه +، Premiere V در همین حد است؟

این سئوالی است که ممکن است در ذهن شما نیز شکل گرفته باشد. نسخه Premiere 7.0 انقلابی در صنعت ویرایش ویدیویی ایجاد کرده است، از جمله تغییرات ایجاد شده که در ظاهر قابل مشاهده نیست می توان از بالارفتن سطح ابزاری ویرایش صوتی و تصویری نام برد .  
در زیر تعدادی از تغییرات نسخه Premiere 7.0 نسبت به نسخه های قبلی لیست گردیده است:  
\*بالارفتن سطح کاری ابزارهای ویرایش در نسخه جدید  
\*کارکرد و بسیار عالی برنامه Premiere 7.0 با سیستم عامل ویندوز XP و همخوانی با این سیستم عامل  
\*بالارفتن امکان گرفتن تصویر در نسخه جدید پریمیر  
\*بالارفتن امکان سفارشی نمودن محیط کار در نسخه جدید برنامه  
\*بالارفتن امکان اعمال تغییرات رنگ در کلیپ و ...  
\*بالارفتن سطح پشتیبانی برنامه Adobe Premiere از صفحات جهانی وب  
\*بالارفتن کیفیت و زیباتر شدن پنجره و پانل های موجود و برنامه به صورتی که کار با این برنامه برای همه کاربران لذت بخش گردد .  
\*بالارفتن امکانات برنامه در ساخت و ارسال فیلم ها به صورت DVD و ...

## یادگیری ساده تر

یکی از خصوصیات بسیار بارز برنامه AdobePremiere7.0 امکان یادگیری برنامه با استفاده از Help و وب سایت شرکت Adobe می باشد. در نسخه جدید این برنامه شما بسادگی می توانید ویرایشات بسیار پیشرفته را بسادگی و با کمی دقت و ممارست انجام دهید. در زیر تعدادی از منابع قابل استفاده برای کاربران پریمیر لیست گردیده که به شرح زیر است:

[WWW.adobe.com/support/forums](http://WWW.adobe.com/support/forums) در این سایت شما می توانید در مورد محصولات مختلف شرکت Adobe از جمله برنامه پریمیر با دیگر کاربران به تبادل اطلاعات بپردازید.

\* در سایت اصلی صفحه وب شرکت Adobe به آدرس [www.adobe.com](http://www.adobe.com) بر روی لینک Support کلیک کرده و گزینه Training را کلیک کرده تا به اطلاعات مفیدی درباره آموزش های ارائه شده توسط شرکت Adobe دست یابید.