



موضوع پروژه:

ADOBE PREMIER CS 6

استاد راهنما:

جناب آقای مهندس اسلامی

تهیه کننده:

مریم نائیه

شماره دانشجویی:

۸۹۰۹۹۵۷۸۴

نیمسال ۹۲-۹۳

۱) فصل اول: آشنایی با Premier pro cs6	۶
۱) مقدمه ای بر نرم افزار	۷
۱-۱-۱) نرخ فریم ها	۷
۱-۱-۲) استانداردهای پخش فیلم	۷
۱-۱-۳) استاندارد NTSC	۷
۱-۱-۴) استاندارد PAL	۷
۲) ورود به adobe premier pro cs6	۸
۳) ساختن یک پروژه جدید	۸
۴) ایجاد یک الگوی جدید	۹
۵) آشنایی با محیط کار adobe premier pro cs6	۱۳
۶) منوها در premier	۱۸
۷) وارد کردن عناصر پروژه	۱۹
۸) برگشت به مرحله قبل (history)	۲۰
۹) انتقال عناصر به پنجره TimeLine	۲۰
۱۰) خروج از premier	۲۱
۲) فصل دوم: مونتاز و ویرایش کلیپهای ویدئویی	۲۲
۱) آغاز یک پروژه عملی	۲۳
۲) ویرایش کلیپها	۲۴
۳) انجام ویرایش با دقت بالا	۲۷
۴) آشنایی با پنجره program	۲۹
۵) ایجاد یک فایل خروجی (Export)	۳۱
۳) فصل سوم: استفاده از جلوه های انتقالی در پروژه	۳۵
۱) جلوه انتقالی چیست؟	۳۶
۲) آشنایی با جلوه های انتقالی در Premier	۳۷

۳۸	TimeLine در پنجره	۳-۳
۳۹	انتقالی به خصوصیات جلوه های انتقالی	۳-۴
۴۱	Effects جدید در برگه	۳-۵
۴۳	فصل چهارم: استفاده از صدا و موسیقی در پروژه.	۴
۴۴	افزافه کردن صدا و موسیقی به پروژه	۴-۱
۴۴	Timeline به صوت	۴-۲
۴۶	ویرایش شیارهای صوتی	۴-۳
۴۷	کار با جزئیات شیارهای صوتی	۴-۴
۴۹	صدا گذاری در چند لایه	۴-۵
۵۰	استفاده از جلوه های صوتی	۴-۶
۵۳	فصل پنجم: ایجاد عنوان بندی در Premier	۵
۵۴	استفاده از عنوان بندی در فیلم ها	۵-۱
۵۴	استفاده از ابزار ساخت عنوان بندی	۵-۲
۵۵	افزافه کردن متن متحرک به پروژه	۵-۳
۵۹	ایجاد حاشیه برای متن	۵-۴
۶۱	طراحی عنوان بندی متحرک	۵-۵
۶۲	افزودن فایل عنوان بندی به پروژه	۵-۶
۶۲	افزافه کردن آرم ثابت به پروژه	۵-۷
۶۳	استفاده از الگوهای آماده برای طراحی	۵-۸
۶۵	فصل ششم: تکنیکهای پیشرفته ویرایش کلیپ ها	۶
۶۶	آشنایی با تکنیکهای پیشرفته ویرایش فیلم	۶-۱

۶۶ (Fade) ایجاد جلوه محور تدریجی
۶۸ تغییر خصوصیات جلوه ها
۷۰ استفاده از جلوه های بصری
۷۳ Green Screen و Blue Screen با تکنیک های
۷۶ اضافه کردن جلوه به عنوان بندی
۷۷	منابع

فصل اول:

آشنایی با

Premier pro cs 6

۱-۱) مقدمه ای بر نرم افزار :

premiere یکی از چندین نرم افزار قدرتمند موجود در جهان است که جهت ویرایش و تدوین فیلم ها و کلیپهای ویدئویی مورد استفاده قرار می گیرد و نسبت به سایر نرم افزارهای مشابه خود از محبوبیت بیشتری برخوردار است. به کمک premiere می توانیم فیلم ها را به سلیقه خودمان تدوین کرده و یا کلیپهای خود را در کنار هم مونتاژ کنیم و از جلوه های تصویری و صوتی premiere کمک بگیریم.

۱-۱-۱) نرخ فریم ها:

نرخ فریم تصویربرداری: تعداد تصاویری است که در یک ثانیه ظاهر می شود و در نتیجه این تصور را به وجود می آورد که موضوعات بر روی صفحه حرکت می کنند.

نرخ فریم معمولا به اختصار، فریم در ثانیه (fps)^۱ گفته می شود.

استاندارد	نرخ فریم
NTSC	۲۹/۹۹ Fps
PAL	۲۵fps

در تصویربرداری PAL فریم ها از ۰۰ تا ۲۴ شمارش می شوند چون نرخ فریم PAL برابر ۲۵fps است ولی در تصویربرداری NTSC فریم ها از ۰۰ تا ۲۹/۹۹ شمارش می شوند.

۱-۱-۲) استانداردهای پخش فیلم:

دو نوع استاندارد پخش وجود دارد که عبارتند از: NTSC و PAL. این واژه ها در حقیقت استانداردهای پخش فیلم ها در کشورها و قاره های مختلف می باشند.

۱-۱-۲) استاندارد^۲ NTSC:

این استاندارد پخش بیشتر در کشورهای آمریکای شمالی و آسیای جنوب شرقی مثل ژاپن و چین و کشورهای اروپایی استفاده می شود.

۱-۱-۲) استاندارد^۳ PAL:

این استاندارد اکثرا در کشورهای استرالیا و آمریکای جنوبی و ایران استفاده می شود.

^۱ -frames per second

^۲ - national television standard committee

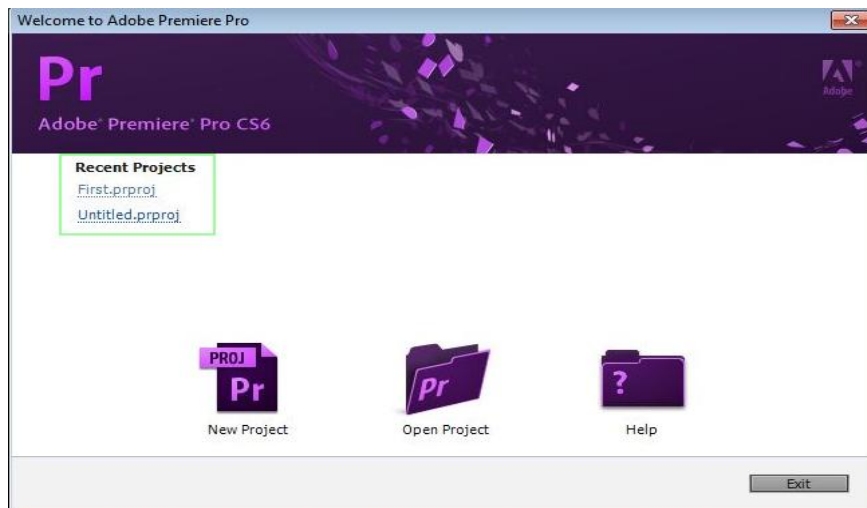
^۳ - phase alternating line

۱-۲) ورود به adobe premiere pro cs6:

منوی فرعی all program را باز می کنیم و گزینه adobe master collection cs6 را انتخاب می کنیم و روی گزینه adobe premiere pro cs6 کلیک می کنیم.

پس از اجرای premiere مستقیماً وارد پنجره خوش آمدگویی می شویم . در بالای این پنجره و در قسمت recent project نام چند پروژه ای را که توسط premiere ایجاد یا ویرایش شده است لیست می شود. در صورتی که هنوز پروژه ای را توسط premiere نساخته باشیم نام هیچ پروژه ای در این قسمت وجود نخواهد داشت.

در قسمت پایین پنجره سه کلید برای ایجاد یک پروژه جدید، باز کردن یک پروژه موجود و کمک (help) وجود دارد که در اینجا ما قصد ایجاد یک پروژه جدید را داریم که روی کلید new project کلیک می کنیم. (شکل ۱-۱)

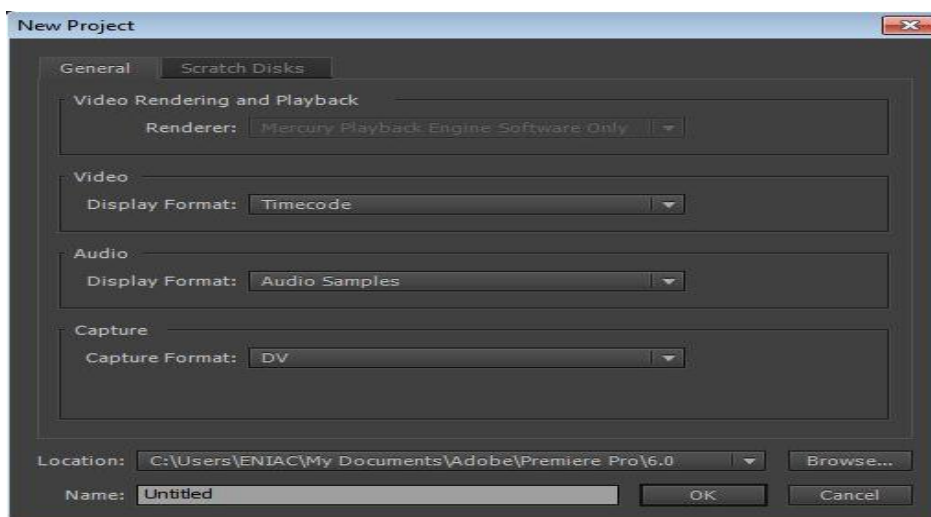


شکل ۱-۱ پنجره خوش آمدگویی نرم افزار

۱-۳) ساختن یک پروژه جدید:

در پنجره new project گزینه های مختلفی برای تنظیم خصوصیات محیط کار در اختیار ما قرار می دهد . بعنوان مثال از گزینه های موجود در برگه general می توانیم فرمت نمایش کانال های ویدئویی و صوتی در محیط کار را تعیین کنیم و یا با استفاده از گزینه های موجود در سربرگ scratch disks می توانیم محل ذخیره اجزای پروژه خود را تعیین کنیم که ما هیچ گزینه ای را تغییر نمی دهیم.

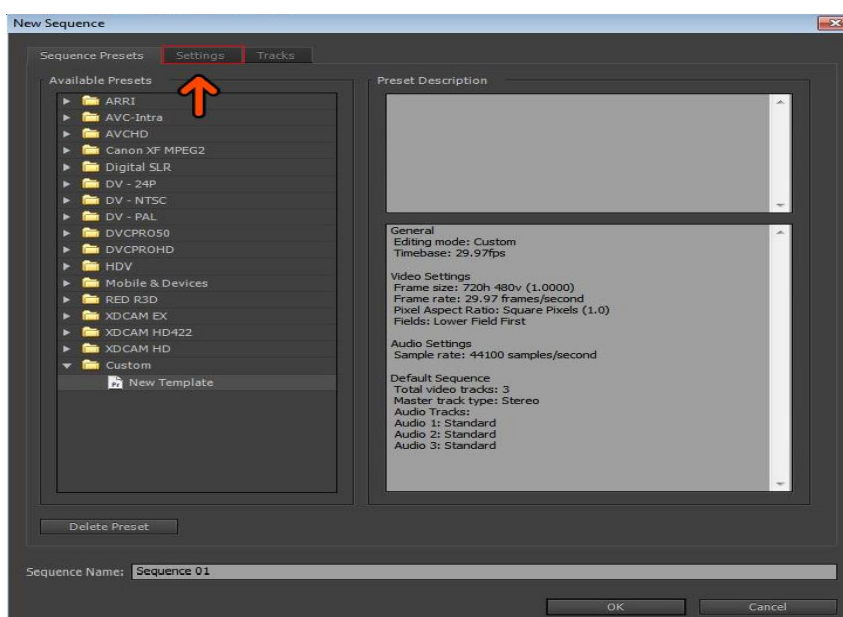
در پایین پنجره new project و در قسمت location می توانیم محل ذخیره پروژه را مشاهده و با استفاده از کلید browse محل ذخیره آن را تغییر دهیم . همچنین می توانیم نام دلخواه خود را برای پروژه در قسمت name وارد کنیم که برای این کار کافی است در جعبه متن name دابل کلیک کنیم و داخل کادر اسم مورد نظرممان را بدهیم و سپس روی کلید ok کلیک می کنیم. (شکل ۱-۲)



شکل ۱-۲ پنجره new project

۱-۴ (ایجاد یک الگوی جدید:

حال پنجره new sequence ظاهر شده است. در سربرگ sequence presets از این پنجره تعدادی الگوی از پیش طراحی شده براساس استاندارد ویدئویی مانند PAL و NTSC در دسترس قرار دارند. اگر پروژه مورد نظر ما با هیچ یک از این الگوها مطابقت نداشته باشد می توانیم الگوی مورد نیاز خود را با تعیین تمام جزئیات در برگه general ایجاد کنیم. برای اینکار روی سربرگ settings کلیک می کنیم. (شکل ۱-۳)



شکل ۱-۴ پنجره new sequence

اولین گزینه موجود در بالای این برگه editing mode است که توسط آن می توانیم تعیین کنیم که پروژه مورد نظر یک پروژه مبتنی بر فرمت‌های خاص ویدئوی دیجیتال است یا یک پروژه مبتنی بر ویدئوی ویندوز . روی لیست باز شونده editing mode کلیک کرده و از لیست بازشونده گزینه custom را انتخاب می کنیم.

گزینه Time Base مشخص کننده تعداد فریم های موجود در هر ثانیه از فیلم است. هر چه تعداد این فریم ها در یک ثانیه بیشتر باشد حرکت فیلم نرم تر خواهد بود در مقابل افزایش تعداد فریم ها در ثانیه باعث افزایش قاب بل توجه حجم فیلم و طولانی شدن زمان پردازش خواهد شد . برای تنظیم این مشخصه استانداردهایی وجود دارد که بهتراست از آنها پیروی کنیم . برای مثال در حالت استاندارد برای فیلمهای انیمیشن مقدار ۲۴، برای فیلمهای ویدئویی PAL و SECAM مقدار ۲۵ و برای سیستم NTSC مقدار ۲۷/۹۷ و برای سایر انواع تصاویر ویدئویی که معمولاً در کامپیوتر نمایش داده می شوند مقدار ۳۰ یا ۱۵ مورد استفاده قرار می گیرد.

یکی دیگر از مشخصه های مهم در ایجاد یک پروژه، پارامتر frame size است. این پارامتر ابعاد فریم های پروژه را بر حسب پیکسل مشخص می کند. بهتر است اندازه فریم پروژه با اندازه فریم کلیپ های اولیه که در پروژه استفاده می کنیم برابر باشد . هرچه مقدار این پارامتر را افزایش دهیم جزئیات تصویر بهتر رویت می شود و در مقابل زمان پردازش پروژه و همچنین حجم فایل نهایی افزایش می یابد . در صفحه بعد ما در این قسمت اندازه های مورد نظرممان که همان اندازه کلیپ های ویدئویی پروژه است را وارد می کنیم.

گزینه pixel aspect ratio نسبت پهنا به ارتفاع تک تک پیکسلها را تعیین می کند . برای تصاویر ویدئویی آنالوگ، تصاویر تهیه شده توسط اسکنر و یا تصاویری که بوسیله برنامه های گرافیکی ای جاد شده اند، از پیکسل های مربعی^۴ استفاده می کنیم . اگر مقدار این پارامتر با تصاویر ویدئویی ما سازگار نباشد هنگام نمایش فیلم نهایی پروژه، تصویر بصورت معوج به نظر خواهد رسید . روی لیست بازشونده pixel aspect ratio کلیک می کنیم و از لیست باز شده گزینه square pixels(1:0) را انتخاب می کنیم.

از دیگر گزینه های مهم سربرگ settings گزینه sample rate است که برای پروژه هایی که دارای صوت باشند مورد استفاده قرار می گیرد و مقدار آن در کیفیت صوت نهایی تاثیر خواهد داشت . بعنوان مثال برای صدایی که کیفیت آن در حد CD های صوتی است باید مقدار sample rate برابر با ۴۴۱۰۰HZ انتخاب می کنیم که این کار ن باعث افزایش حجم فایل نهایی و نیز طولانی شدن مدت زمان پردازش پروژه نهایی خواهد شد. روی لیست بازشونده sample rate کلیک می کنیم و گزینه ۴۴۱۰۰HZ را انتخاب می کنیم.

در قسمت video previews می توانیم نحوه پیش نمایش پروژه های خود را تعیین کنیم . به عنوان مثال با استفاده از گزینه preview file format می توانیم فرمت فایل پیش نمایش پروژه را تعیین کنیم . فایل های پیش نمایش در شاخه مشخص شده در برگه scratch disks از پنجره new project ذخیره می شوند. بعد روی لیست بازشونده preview file format کلیک می کنیم و گزینه Microsoft AVI را انتخاب می کنیم.

^۴—square pixel