

واحد کارشانزدهم

Adobe Premiere

۱۶

توانایی به حرکت در آوردن ویدئو و تصاویر ساکن

هدفهای رفتاری

در پایان فصل از هنرجو انتظار می‌رود که بتواند :

۱. مفهوم حرکت و کاربرد پنجره‌ی Effect Control را فراگرفته و از آن در حین استفاده از جلوه‌های حرکتی استفاده کند؛
۲. مفهوم Keyframing و کاربرد آن در هنگام استفاده از جلوه‌های ویژه را درک کرده و از Keyframe سازی در پروژه‌های خود استفاده نماید؛
۳. با جلوه‌های حرکتی مختلف شامل تغییر مکان، تغییر مقیاس، چرخش و تغییر نقطه مرجع آشنا شده و آنها را در پروژه‌های خود به کار برد.

مقدمه

همانطور که گفتیم جلوه‌های نرم‌افزار Premiere شامل جلوه‌های Fixed و Standard می‌باشند که در قسمت قبل به بررسی تعدادی از جلوه‌های استاندارد پرداختیم و در این قسمت می‌خواهیم شما را با یکی از پرکاربردترین جلوه‌های نوع Fixed یعنی جلوه Motion آشنا نماییم. به طوری که توسط این جلوه می‌توانید در محیط نرم‌افزار Premiere اقدام به متحرک‌سازی عناصر موجود در یک پروژه کرده و عملیاتی چون تغییر مکان، تغییر اندازه و چرخش شیء یا کلیپ مورد نظر را انجام دهید.

۱-۱۶ اعمال حرکت و پنجره Effect Control

۱۶

در بسیاری از برنامه‌های تلویزیونی فیلم‌هایی را مشاهده کرده‌اید که در آنها کلیبی روی کلیپ دیگر به حرکت در آمده یا روی صفحه می‌چرخد یا با اندازه کوچک شروع شده و بتدریج با بزرگ شدن، کل صفحه را می‌پوشاند. ما در این قسمت قصد داریم که شما را با این گونه جلوه‌های حرکتی روی کلیپ‌ها آشنا کنیم؛ ضمن اینکه باید بدانید جلوه‌های حرکتی موجود در Premiere Pro پیشرفت‌های بسیار زیادی نسبت به نسخه‌های قبلی دارد؛ به گونه‌ای که امکان بازبینی جلوه‌های حرکتی به طور همزمان نیز فراهم شده است. برای شروع کار از زیر منوی Workspace فضای کاری Effects را انتخاب کنید تا پنجره Effect Control نیز به مجموعه‌ی پنجره‌ها اضافه شود.



شکل ۱-۱۶- جلوه‌های حرکتی در پنجره Effect Controls

برای اعمال حرکت، ابتدا کلیپ مورد نظر را در پنجره‌ی Timeline انتخاب کرده و سپس در پنجره‌ی Effect Control از بخش Motion (شکل ۱-۱۶) جلوه‌های حرکتی زیر را انجام دهید:

۱. **Position** : با استفاده از این جلوه حرکتی، امکان تغییر مکان کلیپ مورد نظر فراهم می‌شود؛
۲. **Scale** : با استفاده از این جلوه حرکتی، امکان تغییر مقیاس یا تغییر اندازه نسبی کلیپ فراهم می‌شود؛ همان‌طور که در این بخش مشاهده می‌کنید، تغییر مقیاس می‌تواند در پهنا Scale Width یا در ارتفاع Scale Height به طور جداگانه انجام گیرد. البته در حالتی که گزینه‌ی Uniform Scale غیر فعال باشد، امکان دسترسی به دو گزینه فوق فراهم می‌شود؛
۳. **Rotation** : با استفاده از این جلوه حرکتی، امکان چرخش یا دوران کلیپ مورد نظر در صفحه فراهم می‌شود؛
۴. **Anchor Point** : با انجام تنظیمات نقطه‌ی مرجع می‌توان کلیپ مورد نظر را حول یک نقطه چرخش داد. این نقطه می‌تواند یکی از گوشه‌ها یا نقطه‌ای در خارج کلیپ مورد نظر باشد. از آنجایی که پیش‌نمایش حرکت اعمال شده در نسخه‌ی جدید Premiere Pro در پنجره‌ی Program نمایش داده می‌شود، لذا اگر درصد بزرگنمایی پنجره‌ی فوق را به زیر ۵۰٪ تنظیم نمایید، راحت‌تر با جلوه‌های حرکتی و دستگیره‌های حرکت کار خواهید کرد.

۱۶-۲ اعمال حرکت و تغییر اندازه روی یک کلیپ

- برای اعمال حرکت ابتدا از منوی Window پنجره‌ی Effect Control را فعال کنید تا محیط کار برای اعمال عملیات حرکتی آماده شود و سپس مراحل زیر را انجام دهید:
۱. در پنجره‌ی Timeline کلیپ مورد نظر را انتخاب کنید؛
 ۲. در پنجره‌ی Effect Control و از قسمت‌های بالای پنجره روی گزینه‌ی Motion کلیک کنید تا دستگیره‌های حرکت در اطراف کلیپ در پنجره‌ی Program نمایش داده شود؛
 ۳. CTI را در پنجره‌ی Effect Control یا Timeline به محلی که قرار است عملیات حرکتی از آنجا آغاز شود، انتقال دهید؛
 ۴. در پنجره‌ی Effect Control روی آیکن کرنومتر (Stop Watch) کنار جلوه‌ی حرکتی (به عنوان مثال Position) که قرار است اعمال کنید، کلیک نمایید تا انتخاب شود؛ در این حالت، یک Keyframe به صورت آیکنی لوزی شکل در محل قرارگیری CTI ایجاد می‌شود؛
 ۵. در پنجره‌ی Program مقدار Keyframe را با تغییر دستگیره‌های هشتگانه اطراف کلیپ برای یک حرکت تنظیم نمایید؛
 ۶. CTI را در پنجره‌ی Effect Control یا Timeline به محل جدید برده و در این قسمت یک Keyframe جدید با کلیک روی آیکن Add/Remove Key ایجاد نمایید؛
 ۷. در این محل نیز گزینه Motion را انتخاب کرده تا دستگیره‌ها ظاهر شود و سپس مقدار Keyframe را با تغییرات مورد نظر خود برای اعمال حرکت تنظیم نمایید؛
 ۸. می‌توانید برای تکرار حرکت ایجاد شده مراحل ۵ و ۶ را به تعداد دفعاتی که نیاز است، در طول کلیپ تکرار نمایید؛

توجه داشته باشید که در هنگام اعمال حرکت اگر درصد بزرگنمایی پنجره Program را کاهش دهید، تسلط بیشتری روی دستگیره‌های اطراف تصویر برای تنظیم حرکت خواهید داشت.

۳-۱۶ جلوه‌های حرکتی تغییر مکان و تغییر اندازه

می‌خواهیم با یک حرکت ساده، یک کلیپ را از چپ به راست تصویر حرکت دهیم؛ به طوری که اندازه کلیپ در ابتدای مسیر نصف اندازه‌ی اصلی آن باشد و بتدریج با رسیدن به انتهای مسیر به اندازه اصلی خود تغییر اندازه دهد.

برای این منظور، کلیپ مورد نظر را در شیار Video1 قرار داده، ضمناً پنجره‌ی Effect Control را نیز فعال کرده و مراحل زیر را انجام دهید:

۱. کلیپ ویدیویی را در پنجره‌ی Timeline انتخاب کنید؛
۲. در پنجره Effect Control روی گزینه‌ی Motion کلیک کرده تا دستگیره‌های حرکت ظاهر شوند و سپس در پنجره‌ی Program نقطه‌ی مرکزی کلیپ را گرفته و کلیپ را به سمت چپ انتقال دهید، بطوری که از صفحه خارج شود؛
۳. CTI را به ابتدای کلیپ آورده و سپس روی کرنومتر جلوه‌ی حرکتی Position کلیک می‌کنیم، تا یک Key Frame ظاهر شود؛
۴. در حالی که CTI در ابتدای کلیپ است، روی گزینه‌ی Motion کلیک کرده و سپس روی کرنومتر جلوه‌ی حرکتی Scale برای تغییر اندازه کلیک کنید تا در این نقطه علاوه بر Keyframe مربوط به Position برای Scale نیز یک Keyframe ایجاد شود؛
۵. یک از دستگیره‌های گوشه را به سمت داخل درگ کنید، یا روی مثلث کنار Scale کلیک کرده تا باز شود و سپس با درگ کردن دستگیره تغییر اندازه، (Slider) آن را روی عدد دلخواهی تنظیم کنید؛ (شکل ۲-۱۶)
۶. CTI را به انتهای کلیپ انتقال داده سپس روی گزینه Motion کلیک کنید تا دستگیره‌ها در اطراف کلیپ ظاهر گردد؛

۷. در پنجره‌ی Program کلیپ را به سمت راست درگ می‌کنیم تا از صفحه خارج شود. همان‌طور که مشاهده می‌کنید به دلیل تغییر موقعیت مکانی کلیپ، به طور خود کار یک Keyframe در انتهای کلیپ ایجاد شده و بین نقطه ابتدا و انتها، یک مسیر حرکت ایجاد می‌شود.

۸. در حالی که CTI در انتهای کلیپ قرار دارد، مجدداً گزینه‌ی Motion را انتخاب کرده و این بار با استفاده از گزینه‌ی Scale، اندازه آن را روی عدد ۱۰۰ تنظیم می‌کنیم، همان‌طور که مشاهده می‌کنید، Premiere به صورت خودکار یک Keyframe تغییر اندازه در انتها ایجاد خواهد کرد؛

نکته: چنانچه در جلوه‌ی حرکتی Uniform Scale را از حالت انتخاب خارج کنید امکان تغییر اندازه غیر یکنواخت در پهنا (Scale Width) و ارتفاع (Scale Height) فراهم می‌گردد؛ به طوری که در این حالت تغییر اندازه در پهنا مستقل از ارتفاع صورت می‌گیرد. (شکل ۲-۱۶)



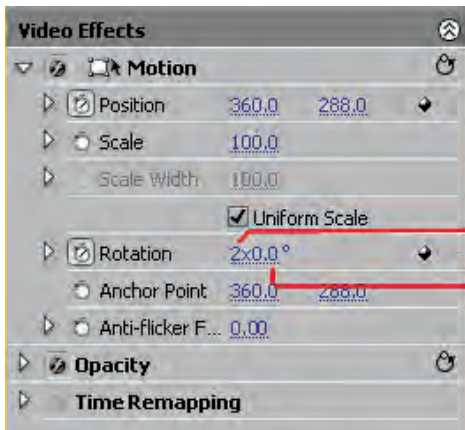
در این حالت اگر کلید Spacebar را فشار دهید، کلیپ مورد نظر از سمت چپ به راست حرکت کرده، بتدریج اندازه‌ی آن از نصف به اندازه اصلی در انتهای مسیر تغییر اندازه خواهد داد.

شکل ۱۶-۲ - تغییر مقیاس در پهنا و ارتفاع

۱۶-۴ بهبود حرکت با ایجاد جلوه چرخش

در قسمت قبل با یک مثال، جلوه‌های حرکتی Position و Scale را مورد آزمایش قرار دادیم. در این قسمت می‌خواهیم مثال قبل را با اعمال جلوه حرکتی چرخش بهبود بخشیم؛ برای این منظور، مراحل زیر را دنبال کنید:

۱. کلید Home را فشار داده تا CTI به ابتدای کلیپ منقل شود و سپس گزینه‌ی Motion را انتخاب کرده و روی کرنومتر کنار جلوه‌ی Rotation کلیک نمایید، تا یک Key Frame ایجاد شود؛
۲. CTI را به وسط کلیپ، جایی که در صفحه نمایان می‌شود، برده و سپس در حالی که Motion انتخاب شده است روی دکمه‌ی Add/Remove KeyFrame جلوی جلوه‌ی Rotation کلیک نمایید تا یک KeyFrame ایجاد شود؛
۳. در این حالت، اشاره‌گر را به نزدیکی یکی از دستگیره‌های اطراف کلیپ در پنجره‌ی Program برده و به طور دستی دو بار کلیپ را چرخش دهید یا اینکه در جلوی Rotation مقدار عددی آن را روی عدد ۷۲۰ درجه تنظیم نمایید؛ البته روش دیگری نیز وجود دارد و آن کلیک روی مثلث کنار Rotation است و سپس درگ کردن عقربه‌ی موجود در آیکن دایره برای دو دفعه است. (شکل ۱۶-۳) در این حالت Rotation دو عدد را نشان خواهد داد که عدد سمت چپ، تعداد دوران یا چرخش و عدد دوم نیز زاویه چرخش خواهد بود که بر حسب درجه محاسبه می‌شود؛



تعداد دوران یا چرخش

زاویه چرخش

شکل ۱۶-۴ - جلوه‌ی حرکتی چرخش یا دوران

۴. با زدن کلید End و قرار دادن CTI در انتهای کلیپ، مجدداً برای جلوه‌ی Rotation یک Keyframe ایجاد کنید.

حال با زدن Spacebar نتیجه کار را مشاهده کنید. همان‌طور که مشاهده می‌کنید، کلیپ از سمت راست به چپ با نصف اندازه‌ی خود به حرکت در آمده و ضمناً در هنگام ورود به صفحه سه بار چرخش نیز می‌نماید.

۵-۱۶ جلوه‌ی Anchor Point و کاربرد آن در حرکت

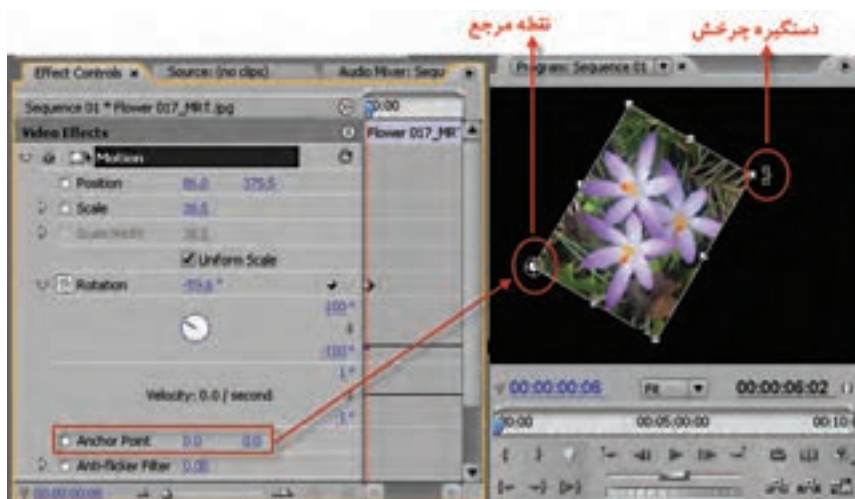
Anchor Point یا نقطه مرجع، جلوه‌ی حرکتی است که با استفاده از آن می‌توان نقطه‌ی مرجع شکل را برای انجام عملیات حرکتی تعیین کرد؛ به عنوان مثال، اگر مقدار Anchor Point را برابر (۰ و ۰) قرار دهید، نقطه مرجع در گوشه سمت چپ و بالای شکل قرار می‌گیرد؛ یعنی اگر شکل تغییر اندازه پیدا کرده یا دوران کند عمل چرخش حول نقطه‌ی مرجع انجام خواهد شد.

برای این منظور مراحل زیر را انجام دهید:

با زدن کلید Home نشانگر زمان جاری یا CTI را به ابتدای کلیپ منتقل نمایید؛ روی کرنومتر کنار Anchor Point کلیک کرده تا یک Keyframe ایجاد شود؛ ضمناً مقدار عددی آن را به (۰ و ۰) تنظیم نمایید؛

در همین حال روی کرنومتر کنار Rotate نیز کلیک کرده و یک Keyframe ایجاد کنید؛ ضمناً کلیپ را در خلاف عقربه‌های ساعت ۱۸۰ درجه چرخش دهید؛

CTI را با زدن کلید End به انتهای کلیپ برده و در این نقطه برای آنها Keyframe ایجاد کنید؛ ضمن اینکه کلیپ را در ادامه چرخش قبل، ۱۸۰ درجه دیگر چرخش دهید تا به نقطه‌ی ابتدا برگردید؛ (شکل ۴-۱۶) با زدن کلید Spacebar مشاهده خواهید کرد که کلیپ حول گوشه‌ی سمت چپ و بالا در خلاف عقربه‌های ساعت دوران می‌کند.



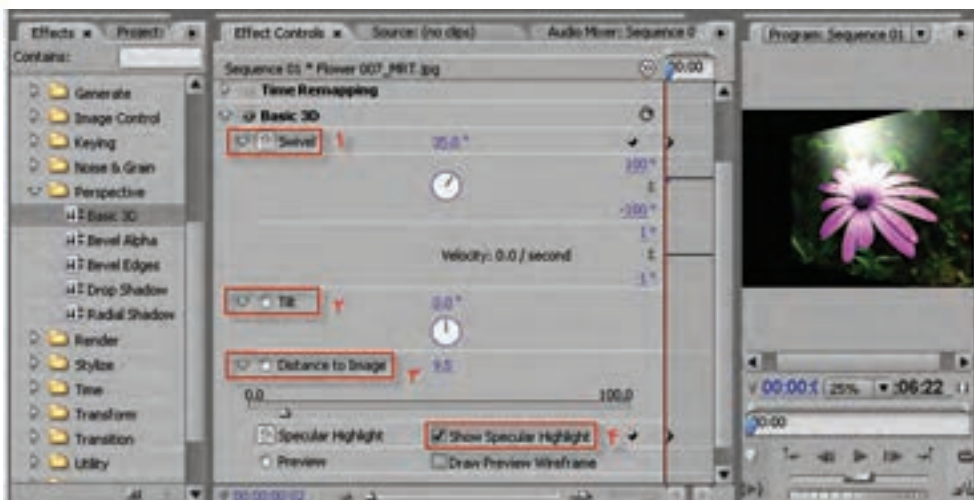
شکل ۴-۱۶ کاربرد Anchor Point در حرکت

۶-۱۶ شناخت اصول حرکت‌های سه بعدی

در قسمت‌های قبل شما را با نحوه‌ی جلوه‌گذاری روی کلیپ‌ها آشنا کردیم؛ در این قسمت به بررسی دو جلوه بسیار کاربردی برای ساخت حرکت‌های سه بعدی (یعنی Basic 3d و Camera View) خواهیم پرداخت. این جلوه‌ها اگر چه در مجموع جلوه‌هایی ویدیویی محسوب می‌شوند، ولی از آنها برای ایجاد حرکت‌های سه بعدی در یک پروژه استفاده می‌شود.

مثال :

با استفاده از جلوه‌ی ویژه Basic 3d از پوشه‌ی Perspective، (شکل ۵-۱۶) کلیپ را به صورتی تغییر دهید که تصویر در طول زمان اجرای کلیپ، چرخش سه بعدی نماید و بتدریج در جهت مرکز صفحه دور شود.



شکل ۵-۱۶ تغییر اثر جلوه در طول کلیپ
۱- چرخش افقی ۲- چرخش عمودی ۳- تغییر فاصله ۴- ایجاد درخشش و نور

روش کار:

- انتخاب کلیپ مورد نظر در خط تدوین و قرار دادن CTI در ابتدای کلیپ؛
- درگ کردن Basic 3d به پنجره Effects Control یا روی کلیپ مورد نظر؛
- روی ایکن کرنومتر کنار گزینه‌های Swivel و Distance کلیک کرده تا در محل مورد نظر یک Keyframe ایجاد شود؛
توجه داشته باشید، در هنگام کلیک روی کرنومتر، عقربه‌ای به معنای فعال شدن Keyframe سازی ظاهر می‌شود ضمن اینکه تعدادی ایکن نیز در جلوی نام جلوه‌ی ویژه در سمت راست برای ایجاد کادر کلیدی و رفتن به Keyframe بعدی و قبلی ایجاد خواهد شد که در این مورد در فصل‌های قبل صحبت کرده‌ایم.
- CTI را به انتهای کلیپ برده و مجدداً با ایجاد یک Keyframe مقدار Swivel را یک دور کامل تنظیم کنید؛
ضمن اینکه مقدار Distance را نیز روی عدد ۱۰۰ تنظیم نمایید؛

۵. نتیجه کار را با قرار دادن CTI در ابتدای کلیپ و زدن Space Bar مشاهده نمایید. همان‌طور که مشاهده می‌کنید، جلوه‌ی ویژه‌ی اعمال شده در طول کلیپ با تغییر فاصله به سمت مرکز و چرخش افقی سه بعدی به طور همزمان انجام خواهد گرفت.

سوال: حال که با نحوه‌ی کار با این جلوه آشنا شدید، توضیح دهید که این جلوه چه عملی را انجام می‌دهد؟

۷-۱۶ اصول ایجاد یک Slide Show با استفاده از تصاویر ساکن

در فصل‌های قبل با نحوه‌ی Import و ویرایش کلیپ‌ها، همچنین نحوه‌ی اعمال جلوه‌های بین‌کلیپی و ویدیویی آشنا شدید. در این قسمت می‌خواهیم که چند تصویر ساکن را به صورت پشت سرهم و با مدت زمان مشخص به همراه یک جلوه بین‌کلیپی نمایش دهیم؛ برای این منظور مراحل زیر را انجام دهید:

۱. تصاویر دلخواه خود را به داخل پوشه‌ی پروژه Import کنید؛
۲. تصاویر را به ترتیبی که مورد نظر شما است، در پنجره‌ی Project مرتب‌سازی کنید؛
۳. در صورتی که می‌خواهید تمامی تصاویر نمایش داده شود، از منوی Edit دستور Select All و چنانچه از تصاویر خاصی را می‌خواهید مورد استفاده قرار دهید با کلید Ctrl روی آنها کلیک کرده تا به حالت انتخاب درآیند؛
۴. از پایین پنجره‌ی Project روی دکمه Automate To Sequence کلیک کرده تا پنجره زیر باز شود.
۵. همان‌طور که در این پنجره مشاهده می‌کنید، در بخش Transitions جلوه‌های انتقالی صدا و ویدیو که به عنوان پیش‌فرض انتخاب شده‌اند به صورت خودکار در محل برش تصاویر قرار خواهند گرفت. (شکل ۶-۶۱)
۶. با زدن کلید Home و قرار دادن CTI در ابتدای خط تدوین و زدن کلید Spacebar نتیجه کار را مشاهده کنید.



شکل ۶-۱۶- پنجره ایجاد و تنظیمات Slide Show

۸-۱۶ ایجاد پیش نمایش

همان طور که می دانید، در هنگام جلوه گذاری های مختلف مانند جلوه های انتقالی (Transition) و جلوه های ویدیویی، بر خلاف کلیپ های معمولی فاقد جلوه، که به فایل اصلی خود روی دیسک سخت سیستم ارجاع داده می شوند، جلوه های مختلف توسط سیستم باز سازی شده و تعدادی از این جلوه ها به دلیل پیچیده بودن، گاهی اوقات در بعضی از سیستم ها قابلیت نمایش همزمان (Realtime) را نداشته و نیاز به 'Render' خواهند داشت؛ در این حالت اگر دقیق به خط زیر نوار ناحیه کاری (Work area Bar) دقت کنید، بخش هایی از نوار که به رنگ قرمز در آمده اند، در حقیقت نشان دهنده محدوده ای از خط تدوین می باشند که باید عملیات Rendering در آن ناحیه صورت گیرد؛ در مقابل نواحی از خط تدوین نیز که با رنگ سبز مشخص شده، مربوط به کلیپ های فاقد جلوه یا کلیپ های دارای جلوه ای هستند که عملیات Render روی آنها صورت گرفته است. (شکل ۸-۱۶)



شکل ۷-۱۶ ناحیه رندر شده

البته به این نکته توجه داشته باشید که اگرچه در هنگام عبور CTI از روی جلوه های انتقالی یا کلیپ های دارای جلوه، خروجی آنها در پنجره مانیتور نمایش داده می شود ولی گاهی اوقات در هنگام گرفتن خروجی نهایی، مخصوصا در جلوه هایی که پیچیدگی بیشتری دارند، این بخش ها درست نمایش داده نمی شوند، بنابراین پیشنهاد می شود قبل از گرفتن خروجی نهایی از پروژه، آن را Render کرده و پیش نمایشی از کلیپ مورد نظر خود ایجاد کنید. برای این منظور ابتدا نوار ناحیه کاری (Workarea Bar) را از کنارها گرفته و آن را به اندازه محدوده مورد نظر که قرار است عملیات Rendering روی آن صورت گیرد تنظیم کنید سپس از کلید Enter برای انجام پیش نمایش و عملیات Rendering استفاده نمایید.

نکته: در حالت پیش فرض اندازه Workarea به اندازه کل محتویات خط تدوین یا همان کل سکانس است.

۱- انجام عملیات پردازشی، محاسبات و اعمال تنظیمات نور و رنگ بر روی کلیپ مورد نظر اصطلاحا Render نامیده می شود.

Learn In English

About Keyframes

Keyframes are used to set parameters for motion, effects, audio, and many properties, usually changing them over time. A Keyframe marks the point in time where you specify a value, such as spatial position, opacity, or audio volume. Values between Keyframes are interpolated. When you use Keyframes to create a change over time, you typically use at least two Keyframes—one for the state at the beginning of the change, and one for the new state at the end of the change.

۱۶

خلاصه مطالب:

- برای اعمال حرکت، ابتدا کلیپ مورد نظر را در پنجره‌ی Timeline انتخاب کرده و سپس در پنجره Effect Control از بخش Motion جلوه‌های حرکتی زیر را اعمال کنید:
 ۱. Position : با استفاده از این جلوه‌ی حرکتی، امکان تغییر مکان کلیپ مورد نظر فراهم می‌شود؛
 ۲. Scale: با استفاده از این جلوه‌ی حرکتی، امکان تغییر مقیاس یا تغییر اندازه نسبی کلیپ فراهم می‌شود. همان‌طور که در این بخش مشاهده می‌کنید تغییر مقیاس می‌تواند در پهنا Scale Width و یا در ارتفاع Scale Height به طور جداگانه انجام گیرد. البته در حالتی که گزینه Uniform Scale غیر فعال باشد، امکان دسترسی به دو گزینه فوق فراهم می‌شود؛
 ۳. Rotation : با استفاده از این جلوه حرکتی، امکان چرخش یا دوران کلیپ مورد نظر در صفحه فراهم می‌شود؛
 ۴. Anchor Point: با انجام تنظیمات نقطه‌ی مرجع می‌توان کلیپ مورد نظر را حول یک نقطه چرخش داد. این نقطه می‌تواند یکی از گوشه‌ها یا نقطه‌ای در خارج کلیپ مورد نظر باشد.
- برای ایجاد حرکت‌های سه بعدی در Premiere می‌توان از جلوه‌های کلیپی 3D و Camera View استفاده کرد؛
- در WorkArea بخش‌هایی از نوار که به رنگ قرمز درآمده‌اند، در حقیقت نشان دهنده‌ی محدوده‌ای از خط تدوین هستند که باید عملیات Rendering در آن ناحیه صورت گیرد؛ در مقابل، ناحیه‌هایی از خط تدوین نیز که با رنگ سبز مشخص شده است، مربوط به کلیپ‌های فاقد جلوه است که نیازی به Render نخواهد داشت؛ دلیل آن این است که فایل‌های مورد نظر به فایل اصلی خود روی دیسک سخت، اشاره دارند؛
- بعضی از سیستم‌ها و جلوه‌ها نیازی به Render نداشته و به صورت پیش نمایش می‌توانند همزمان نحوه‌ی اعمال جلوه بر کلیپ را به صورت Realtime نمایش دهند. برای اینکه پیش نمایشی از کلیپ مورد نظر خود ایجاد کنیم ابتدا قبل از Render نوار ناحیه کار (WorkArea) را از کناره‌ها گرفته و آن را به اندازه‌ی محدوده مورد نظر که قرار است عملیات Rendering روی آن صورت گیرد، تنظیم می‌کنیم و سپس از کلید Enter برای انجام پیش نمایش و عملیات rendering استفاده می‌نماییم.
- در حالت پیش فرض، اندازه WorkArea به اندازه کل محتویات خط تدوین یا همان کل سکانس است.

واژه نامه‌ی تخصصی	
Add	اضافه کردن
Anchor Point	نقطه‌ی ثبت
At Least	حداقل
Beginning	ابتدا
Interpolated	میان یابی
Motion	حرکت
Perspective	عمق دادن
Position	موقعیت مکانی
Remove	حذف کردن
Rotation	چرخش
Scale	مقیاس
Spatial	فاصله‌ای
Timeline	خط زمان
Uniform Scale	تغییر مقیاس با حفظ تناسب طول و عرض
Work Area	نوار ناحیه‌ی کاری
Workspace	فضای کاری

خود آزمایی:

۱. از نوار رنگی، صفحات رنگی، تصاویر ویدیویی سیاه و شمارش معکوس چه استفاده‌ای می‌شود و چگونه می‌توان آنها را ایجاد کرد؟
۲. Offline File چیست و چه کاربردی دارد؟
۳. Keyframing چیست و از آن چه استفاده‌ای در جلوه‌های ویژه می‌شود؟
۴. جلوه‌ی حرکتی Anchor Point و کاربرد آن در ایجاد سایر جلوه‌های حرکتی چیست؟
۵. عملکرد گزینه‌ی Uniform Scale در ایجاد جلوه حرکتی تغییر مقیاس چیست؟
۶. به چه روش‌هایی می‌توان جلوه‌ی حرکتی چرخش را روی یک کلیپ اعمال نمود؟ در مورد آن توضیح دهید.

۱۶

عملیات کارگاهی:

تمرین ۱

در یک پروژه ترتیبی اتخاذ نمایید که چهار کلیپ به طور هم‌زمان از چهار گوشه تصویر وارد صفحه شده و به گونه‌ای در کنار هم قرار گیرند که صفحه به چهار قسمت تقسیم شده و به طور هم‌زمان چهار کلیپ حدود چند ثانیه در حال نمایش باشند و در پایان هر چهار کلیپ از دوطرف تصویر به طور هم‌زمان خارج گردند.

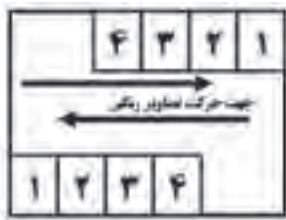
تمرین ۲

چهار تصویر دلخواه با چهار قاب مختلف در اطراف آنها را در محیط فتوشاپ ایجاد کرده و سپس در پروژه خود هر یک از آنها را روی یک زمینه رنگی به گونه‌ای به حرکت در آورید که از سمت چپ صفحه یکی یکی وارد شده و سپس در مرکز صفحه سه بار دوران کرده و در پایان، در یکی از گوشه‌های تصویر به شکل روبرو ثابت شوند.



تمرین ۳

در یک زمینه سفید رنگ، چهار صفحه رنگی آبی، قرمز، سبز و زرد ایجاد کرده که از سمت راست و پایین تصویر یکی یکی وارد شوند؛ بطوری که صفحه‌ی رنگی اول در انتهای سمت چپ صفحه و سایر صفحات بترتیب بعد از صفحه اول روی صفحه اصلی مانند شکل روبرو متوقف شوند و سپس معکوس همین حرکت در بالای صفحه نیز ایجاد شود (برای ایجاد صفحات رنگی می‌توانید از Color Matte استفاده نمایید)



تمرین:

در لوح فشرده‌ی همراه کتاب به فصل مربوطه رفته و با استفاده از محتویات داخل پوشه کلیپ‌های موجود در پوشه‌ی Result را ایجاد کنید.

پرسش‌های چهارگزینه‌ای:

۱. با استفاده از این جلوه‌ی حرکتی، امکان تغییر مکان کلیپ مورد نظر فراهم می‌شود.

Scale (ب)

Position (الف)

Rotation (د)

Anchor Point (ج)

۲. چنانچه در جلوه‌ی حرکتی Uniform Scale را از حالت انتخاب خارج کنید، کدام یک از موارد زیر امکان پذیر می‌شود؟

(ب) تغییر اندازه‌ی ارتفاع کلیپ

(الف) تغییر اندازه‌ی پهنای کلیپ

(د) هر دو مورد الف و ب

(ج) تغییر زاویه‌ی چرخش

۳. کدام جلوه برای ساخت حرکت‌های سه بعدی به کار می‌رود؟

Basic 3d (ب)

Lans Flare (الف)

(د) هر سه مورد

Effect 3d (ج)

۴. با کدام یک از کلیدهای زیر عملیات rendering خط تدوین صورت می‌گیرد؟

Enter (ب)

Tab (الف)

Esc (د)

Spacebar (ج)

5. When You Use Keyframes To Create A Change Over Time, You Typically Use At Least Keyframes.

a) One

b) Two

c) Three

d) Four

پروژه:

حال که با جلوه‌های حرکتی در premiere آشنا شدید، در یک پروژه صدای اذان را با متن و تصاویر مرتبط با آن توسط جلوه‌های حرکتی تدوین نمایید.

۱۶