تعلم Adobe Premiere 6

بسم الله الرحمن الرحيم ، والصلاة والسلام على سيد المرسلين محمد وآله وصحبه أجمعين:

هذا الموضوع يتعلق بأحد أكثر البرامج شهرة في مجال تحرير وإنتاج الفيديو .. برنامج Adobe Premiereهو أحد إبداعات شركة Adobe صاحبة الريادة في العديد من البرامج التي تتعلق بعالم الرسوم والتصميم .



→ في هذا الموضوع سننتاول البرنامج من خلال تطبيق عملي يسعى لإخراج ملف فيديو نهائي يتم جمع مادته من ملفات فيديو وصوت متعددة ، و أثناء ذلك سيتم التعرض لبعض طرق التحرير المختلفة إضافة إلى محاولة تناول العديد من الأدوات المختلفة التي يزخر بها هذا البرنامج .

→ لتبدأ في تطبيق الموضوع أنت بحاجة لتنزيل الملف المرفق والذي يتضمن ملفات الفيديو والصوت التي سنقوم بالعمل عليها في هذا الموضوع ، المثال التعليمي هو أحد الأمثلة التعليمية الشائعة التي تروج لها الشركة المنتجة للبرنامج كما أنه يتم تناوله وبشكل واسع في العديد من مواقع إنترنت التعليمية و الخاصة بالبرنامج و أيضاً يتم شرحه في بعض الكتب التعليمية ، ومع أننا سنستخدم هذا الموضوع ، المثال التعليمي هو أحد الأمثلة التعليمية الشائعة التي تروج لها الشركة المنتجة للبرنامج كما أنه يتم تناوله وبشكل واسع في العديد من مواقع إنترنت التعليمية و الخاصة بالبرنامج و أيضاً يتم شرحه في بعض الكتب التعليمية ، ومع أننا سنستخدم هذا المثال إلا أننا لن نلتزم بشكل حرفي بالموضوع عالمي من مواقع إنترنت التعليمية و الخاصة بالبرنامج و أيضاً يتم شرحه في بعض الكتب التعليمية ، ومع أننا سنستخدم هذا المثال إلا أننا لن نلتزم بشكل حرفي بالموضوع الأساسي بل سنعمد إلى تجربة أفكار وطرق جديدة كلما كان ذلك متاحاً ، في المحصلة المثال إلا أننا لن لنتزم بشكل حرفي بالموضوع الأساسي بل سنعمد إلى تجربة أفكار وطرق جديدة كلما كان ذلك متاحاً ، في المحصلة في المثال إلا أننا لن الترم بلغا من و أينا التعليمية ، ومع أننا سنستخدم هذا المثال إلا أننا لن للتزم بشكل حرفي بالموضوع الأساسي بل سنعمد إلى تجربة أفكار وطرق جديدة كلما كان ذلك متاحاً ، في المحصلة فإن هذا الموضوع يسعى إلى توفير أرضية للأخوة الراغبين في اكتشاف البرنامج والعمل عليه .

← إذا كنت قد حصلت على النسخة الكاملة من برنامج Adobe Premiere 6 فالملفات المرفقة مع هذا الموضوع ستكون موجودة على جهازك في الدليل ، C:\Program Files\Adobe\Premiere 6.0\Sample Folder\ على جهازك في الدليل ، C:\Drogram Files\Adobe\Premiere 6.0\Sample Folder الحصول عليها بالضغط هنا

[http://www.abobadr.net/3dsmax/bonus/images/Premiere6/videofile.zip] (حجم الملف التقريبي هو ٥,٧ ميجا بايت) .

→ قبل الشروع في الموضوع يمكنك تنزيل ملف العرض المرفق والذي يتضمن ملف الفيديو النهائي لمعاينته وتوفير تصور واضح عن طبيعة الخطوات التي سنقوم بها لاحقاً ، الملف النهائي تم ضغطه على حساب بعض الجودة ليسهل تنزيله ومعاينته ، لتحميل ملف العرض المرفق المرفق المرفق المرفق المرفق المرفق الخطوات التي سنقوم بها لاحقاً ، الملف النهائي تم ضغطه على حساب بعض الجودة ليسهل تنزيله ومعاينته ، لتحميل ملف العرض المرفق المرفق المرفق والذي يتضمن ملف العرف المرفق والذي يتضمن ملف الفيديو النهائي لمعاينته وتوفير تصور واضح عن طبيعة الخطوات التي سنقوم بها لاحقاً ، الملف النهائي تم ضغطه على حساب بعض الجودة ليسهل تنزيله ومعاينته ، لتحميل ملف العرض المرفق المرفق المرفق المرفق الموادي التي من منه الموادي التي معان الموادي التي معان الموادي الموادي الموادي معان الموادي الموادي الموادي التي معان الموادي الموادي الموادي معان الموادي معان الموادي معان الموادي التي معان الموادي الموادي الموادي الموادي معان الموادي الموادي الموادي معان الموادي الموادي معان الموادي موادي معان الموادي الموادي موادي موادي موادي موادي موادي موادي معادي موادي موادي موادي موادي معان الموادي موادي معان موادي معان الموادي الموادي موادي مواد

[http://www.abobadr.net/3dsmax/bonus/images/Premiere6/Finalemove.zip] (حجم الملف ۹۸۰ کیلو بایت تقریباً) .

→ لتضمن تشغيل البرنامج بصورته وخياراته وواجهته القياسية ينبغي عليك حذف ملف التفضيلات المسمى PREM60.PRF والموجود في دليل البرنامج القياسي ، Premiere 6.0 (Program Files\Adobe\Premiere 6.0).

أدعوك لالتقاط أنفاسك والإبحار معي في Adobe Premiere من خلال محاولة تطبيق ما سيرد في هذا الموضوع إن شاء الله .

← الأن استعن بالله ، وقم بتشغيل Adobe Premiere .

→ إذا كنت تشغل البرنامج للمرة الأولى أو بعد قيامك بحذف ملف التفضيلات PREM60.PRF والمشار إليه سابقاً ، سيقوم select the بفتح لوحة اختيار نمط التحرير المفضل initial workspace ، بإمكانك اختيار نمط التحرير التقليدي Premiere بما مكانك اختيار نمط التحرير المقلدي select the Single-Track Editing ، وفي موضوعنا هذا سنبدأ العمل بنمط التحرير المحرير المعل التحرير المعل بنمط التحرير .

Surver CD MSN Messenger:

 Initial Workspace

 Please select an initial workspace:

 A/B Editing

 Image: Single-Track Editing

→ عقب الخطوة السابقة ستظهر نافذة Load Project Settings، حيث يمكنك فيها ضبط خصائص المشروع المزمع فتحه ، في مثالنا هذا قم ومن قائمة Available Presetsبالا يكون نظام التحرير ، لاحظ أن مثالنا هذا قم ومن قائمة Available Presetsباحتيار Obscription وذلك في قسم Description، ومن تلك المعلومات المتاحة المتحرين ، يترى نظام الذي سيستخدم وأبعاد إطار الصورة ومعدل اللقطات ونوعية الصوت .. وما لم تكن تخطط لإخراج عملك على سترى نظام الذي سيستخدم وأبعاد إطار الصورة ومعدل اللقطات ونوعية الصوت .. وما لم تكن تخطط لإخراج عملك على وسائط خارجية خاصة يمكن مختصر وذلك في قسم Obscription بمثلث المعلومات المتاحة المترى نظام الذي سيستخدم وأبعاد إطار الصورة ومعدل اللقطات ونوعية الصوت .. وما لم تكن تخطط لإخراج عملك على وسائط خارجية خاصة يمكنك القبول بالخيارات الافتراضية فهي تعمل بشكل قياسي على معظم أجهزة الحاسب الشخصية ، أقبل بنك الخيارات بضغط زر OK

TV - NTSC Stendard 308Hz Standard 408Hz Whitecomen S2MHz Whitecomen S2MHz Whitecomen S2MHz Whitecomen S2MHz Whitecomen S2MHz Whitecomen S2MHz	Compressor: Cinepak Frame Size: 320x240 Frame Rate: 15fps Audio: 22050, 16-bit, Mono	OK 3
1 Multimedia V	vide Saturge Consector Code Code to Radar ckTime ideo for Windows	Cpan
INISC 540484 INISC 230-480 Quantize INISC 230-480 Water for Windows INISC 230-480 Water for Windows PAL Quantize PAL Value for Windows	Their setting no Treats	
	-	

→ عقب تجاوز الخطوة السابقة ستكون واجهة Adobe Premiereماثلة أمامك .

دروس البريمر ٦ – واحة أبو بدر – تعلم Adobe Premiere 6

Present Distandiana	A DECK OF THE OWNER		لتلم
Contraction of the second seco	Goarda		Program
Time Time	1. 		
		▼. <u>111天</u> 生 1994	
2 Video t 🖛			
D data 1 D data 2			B 10 01 01 11 14 14
- for the second se			Frankland (Sing Casis)
			1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

→ هذه الواجهة الرائعة تخفى وراءها العشرات من الوظائف المتقدمة لتحرير متقدم محكم ودقيق .

← قبل الشروع في تطبيق المثال التعليمي هذه جولة سريعة مع أبرز أقسام واجهة الـ Premiereوالتي تتكون من عدد من النوافذ العائمة ومنها نافذة مواد المشروع Projectحيث أن هذه النافذة هي نقطة انطلاقك الأولى ، ففيها سيتم جلب المواد التي ستقوم باستخدامها في مشروعك بما في ذلك أفلام الفيديو والصوت والصور وكذلك لوحة توليد النصوص والأشكال الرسومية والعديد من المؤثرات التي يمكن أن تضيفها إلى فيلمك النهائي وهذا ما سيتم الإشارة إليه لاحقاً أثناء العمل على المثال المصاحب .



→ نافذة Project تتضمن بعض الوظائف الأكثر استعمالاً ومن ذلك وظيفة البحث Find (رقم ١ في اللوحة السابقة) ، وإنشاء الأوعية والأدلة المختلفة IDelete Selected Items (رقم ٢) ، وحذفها Delete Selected Items (رقم ٤) ، ومنتاح صغير لضبط أبعاد ومساحة النافذة Resize Bin Area (رقم ٥) ، وثلاث أيقونات خاصة بطرق معاينة مواد المشروع) ، ومفتاح صغير لضبط أبعاد ومساحة النافذة , والأدلة المختلفة من يقونات خاصة بطرق معاينة مواد المشروع معناح معنير لضبط أبعاد ومساحة النافذة , والأدلة المختلفة من معاينة مواد المشروع) ، ومفتاح صغير لضبط أبعاد ومساحة النافذة , ومناحة النافذة ، ومفتاح صغير لضبط أبعاد ومساحة النافذة , ومناحة النافذة ، ومناحة النافذة ، ومعاينة مواد المشروع ، وثلاث أيقونات خاصة بطرق معاينة مواد المشروع ، فيمكن معاينة تلك المواد على شكل أيقونات Icon View (رقم ٢) ، أو على شكل نماذج مصغرة النافذي المخدام ، أو على شكل فوائم بشكل عملي لكيفية استخدام ، أو على شكل قوائم النظري المواحل المختلفة من تنفيذ المشروع .

→ النافذة الثانية هي نافذة شاشات المعاينة ، Monitor و هي تنقسم إلى نافذتين إحداهما و هي نافذة Source و التي تستخدم في معاينة مواد بعينها سواء كانت مواد موجودة في مكتبة مواد المشروع أو تلك الموجودة داخل نافذة التحرير ، Timeline هذه النافذة تمكنك أيضاً من تنقيح و اقتصاص أجزاء من موادك وتجهيزها قبيل أو بعد إدر اجها في برنامجك النهائي ، أما النافذة الثانية نافذة التحريم ، أما النافذة الثانية نافذة تمكنك أيضاً من متقيح و معاينة موادك وتجهيزها قبيل أو بعد إدر اجها في برنامجك النهائي ، أما النافذة الثانية نافذة التحريم ، المعاينة موادك وتجهيزها قبيل أو بعد إدر اجها في برنامجك النهائي ، أما النافذة الثانية نافذة المعاينة مواد المنفذة التحريم ، هذه النافذة التحريم ، ومعاينة مواد المعني أو بعد إدر اجها في برنامجك النهائي ، أما النافذة الثانية نافذة التحريم معاينة مواد المعاليم من موادك وتجهيزها قبيل أو بعد إدر اجها في مرامجك النهائي ، أما النافذة التحريم المعاينة ماد المعاليم معاينة ماد المعاني ، هذه النافذة أيضاً من معاينة مادتك معاينة مادتك كما ستكون في الفيلم النهائي ، هذه النافذة أيضاً من ماحديد من المعاليم النهائي ، هذه النافذة أيضاً من مع معاينة مادتك كما ستكون في الفيلم النهائي ، هذه النافذة أيضاً من مو الله النهائي ، هذه النافذة أيضاً من مع محصمة لمعاينة مادتك كما ستكون في الفيلم النهائي ، هذه النافذة أيضاً زاخرة بالعديد من الأدوات المختلفة التي المع النهائي ، هذه النافذة أيضاً زاخرة بالعديد من الأدوات المختلفة التي المع النهائي ، هذه النافذة أيضاً زاخرة بالعديد من الأدوات المختلفة التي المع النهائي ، هذه النافذة أيضاً زاخرة بالعديد من الأدوات المختلفة التي المع النهائي ، هذه النافذة أيضاً زاخرة بالعديد من الأدوات المختلفة التي المع النهائي من منها من المالة الذي المع النهائي من ما مع من مو الفيلم النهائي ، هذه النافذة أيضاً زاخرة بالعديد من الأدوات المختلفة التي ما مع من مو المع المع الما من ما من ماله النها من ما ماليم النهائي ما ماله المع ما ماله من ما ماله المع مالم ماليم ما مع ماليم ما مع ما ماليم ماليم ماليم ماليم ما ماليم ما ماليم ما ماليم ما ماليم ماليم ماليم ماليم ما ماليم ما ماليم ماليم ما ماليم ما ما ماليم ماليم ماليم ما ماليم ماليم ما ماليم ما

Surver CD MSN Messenger :



ستساعدك في التنقل والسيطرة على مواد مشروعك المختلفة والمساحات الزمنية المتعلقة بها والعديد من المهام الأخرى التي سيتم تتاولها هذا الموضوع ... هذه هي نافذة Monitorكما ستظهر لك .

→ نافذة Timelineهي أحد النوافذ الرئيسية في برنامج Premiere والتي من خلالها سيتم تمثيل مواد مشروعك المختلفة وكيفية وترتيب ظهور ها عبر الزمن الكلي للمادة النهائية ، في هذه النافذة هناك العديد من الوظائف التي يمكن أن تحول موضوع تحرير الفيديو إلى متعة يكتنفها الكثير من الإثارة.



→ في هذا البرنامج المتخصص ستعثر على الكثير من الأدوات المساعدة المختلفة التي ستسهل عليك العمل كثيراً ، من هذه الأدوات هذاك لوح المساعدة و الذي يتضمن وظيفة المستعرض Navigator التي تمكنك من معاينة مواد مشروعك المختلفة والتي قد تمتد أزمان بعضها لساعات بطريقة سريعة وسهلة ، أما لوحة Info في وكما يبدو من اسمها تهتم بتقديم معلومات دقيقة تتعلق بعملك الحالي و الوظيفة التي يتم يتم يتم يتم يتم يتم يتماك الحالي أو التحديد الحالي و الوظيفة التي يتعرف المثال في نافذة التي تمكنك من معاينة مواد مشروعك المختلفة والتي قد تمتد من المساعدة و الذي يتضمن وظيفة المستعرض المعنون التي تمكنك من معاينة مواد مشروعك المختلفة والتي قد تمتد أزمان بعضها لساعات بطريقة سريعة وسهلة ، أما لوحة Info في وكما يبدو من اسمها تهتم بتقديم معلومات دقيقة تتعلق بعملك الحالي و الوظيفة التي يتم تطبيقها ، على سبيل المثال في نافذة Info

Surver CD MSN Messenger:

___asa_princ30@hotmail.com

الخاص بمادة معينة وطولها الزمني .. الخ ، أما لوحة Historyو التي يعرفها مستخدمو البرامج المشابهة المنتجة بواسطة شركة Adobe فهي تسمح لك بمراجعة جملة الخطوات التي قمت بتنفيذها خلال مراحل عملك المختلفة لتتمكن من التراجع عن وظيفة قمت بتطبيقها بشكل خاطئ ، وظيفة Historyهي ببساطة تمثيل مرئي لأمر التراجع الشهير .

Navigator Upfo History	
	("I anten
	معتومات - متتبع تطبيق الأوامر
1	مستعرض الطبقات
	1 - 1
	تحبير / تصغير

← أيضاً من النوافذ المساعدة النافذة التي تتعلق بأو امر مؤثرات الانتقال بين المشاهد Transitionsوكذلك مؤثرات الفيديو Video Filters وكذلك الصوت ، Audioهذه النافذة سيتم الإشارة إليها في الصفحات التالية .

	مؤثرات <u>ا</u> لصورة	
بن المشاهد	رَثرات الصوت مؤثرات التحويل بين المش	
: I		
10	D 3D Motion	
3	Dissolve -	
Ţ	التصنيفات — Iris □ (
5	D I Map	
3	Page Peel -	
9	75 Items	
2 3	حدف انتشاء مجلد أبحت مجموع ألمو	

→ كل النوافذ السابقة هي موجودة دائماً بشكل افتراضي في واجهة Premiere، ومع ذلك فهناك العديد من النوافذ الأخرى الأقل طلباً موجودة في الخلفية و هي متحفزة للظهور متى ما طلبتها ، وليخدم هذا البرنامج مراحل أعداد المشاريع المختلفة يمكنك انتقاء أكثر من نمط لعرض تلك النوافذ وبما يتناسب مع احتياجاتك ، كل ما عليك هو أن تتوجه لقائمة Window ومنها إلى خيار Workspace من نمط لعرض تلك النوافذ وبما يتناسب مع احتياجاتك ، كل ما عليك هو أن تتوجه لقائمة Window ومنها إلى خيار Single-Track Editing ، حيث سينبثق أكثر من نمط لعرض تلك النوافذ وبما يتناسب مع احتياجاتك ، كل ما عليك هو أن تتوجه لقائمة Single-Track Editing ، حيث سينبثق أكثر من نمط للعرض ومنها النمط المتقدم وأيضا و أيضا والجهة متخصصة تسهل معالجة المؤثرات كالمشهد .

ine	Window Help		
	Window Options	- •	
	Workspace		Single-Track Editing
	Timeline Monitor Audio Mixer		A/B Editing Effects Audio
	Show Navigator Show History	-	Save Workspace Delete Workspace

→ وفيما لو كنت تقوم بالعمل على تركيب وإضافة بعض المؤثر ات الصوتية فجرب مثلاً تحويل الواجهة إلى نمط Audio .

Surver CD MSN Messenger :

asa_princ30@hotmail.com

Audio	Mixer	gar in		Monitor
	2		MASTER	Program
O Mute O Solo	O Mute O Solo	O Mute O Solo		
36	26 		- 22	
0				

→ بل إن Premiere، يمكنك من حفظ و اجهة مخصصة و استخدامها في وقت لاحق ، وذلك بتشغيل الخيار Save Workspace

→ في الصفحة التالية سنبدأ مشروعنا وقبل البدء تأكد من قيامك بتنزيل ملفات الفيديو والصوت المرفقة مع هذا الموضوع ، ووضعها في أي دليل تختاره على قرصك الصلب .



→ الخطوة الأولى هي جلب مواد المشروع لتبقى قريبة منك وجاهزة ، الآن توجه إلى نافذة Projectوفي المساحة الخالية أنقر بزر الماوس الأيمن ، ومن القائمة المخبئة اضغط على وظيفة الجلب Importومنها أنتقل إلى أمر جلب الملفات File .

	roject: Untitle	ed4.ppj	<u>X</u>
Bin	Bin 1	0 items بزر الماوس الأيمن	< ث أنقر هنا
	New	•	File
84	Find		Folder Project

على الفور سيقوم Premiereبفتح نافذة المستعرض Import، قم بالبحث عن الدليل في قرصك الصلب الذي قمت بوضع مواد مشروعك فيه ، هناك خمسة ملفات ستكون مدرجة مع الملف المرفق في هذا الموضوع و هي ملفات Boys.aviو Cyclers.avi Fastslow.avi و Finale.avi و Music.wav، الملف الأخير هو عبارة عن مؤثر صوتي بينما المشاهد الأربعة الأولى هي مشاهد تلفزيونية رياضية ، هذه المجموعة من الملفات ستكون موجودة بشكل افتر اضي داخل دليل

C:\Program Files\Adobe\Premiere 6.0\Sample Folder

في حال كنت تمتلك النسخة الكاملة من البرنامج ، ولتتمكن من جلب هذه المواد من الدليل المذكور مجتمعة ، قم بتحديد الملف الأول في القائمة ثم اضغط واستمر بالضغط على مفتاح Shiftمن لوحة المفاتيح ثم أنقر بالماوس على الملف الأخير في المجموعة ليتم اختيار هم جميعاً ، ثم انقر أخيراً على أمر فتح Open .



→ سيتم إدراج الملفات الخمسة في نافذة Project، وتستطيع معاينتها بأكثر من طريقة ، لاحظ اللوحة التالية .

	5 items	5 ite	Name	Name	Media Typ
			Boys.avi Movie	Boys.avi	Movie
			240 × 180	Cyclers.avi	Movie
	Boys.avi Cycle	rs Maar	Cyclers.avi	Fastslow.avi	Movie
			Movie 240 × 180	Finale.avi	Movie
	1			Music.wav	Audio
	Finale.avi Music		Fastslow.avi Movie 240 × 180		
K		:3: ▶ □			
	نمط Icon View	Thur	نمط mbnail View	List View	hai

← Premiere يتيح لك أيضاً وضع معاينة سريع للمو اد الموجودة داخل نافذة Project، وذلك بتشغيل الوظيفة Thumbnail وذلك بتشغيل الوظيفة viewer، وأيضاً يمكنك الحصول على معلومات Clip informationمتعلقة بالملف قيد التحديد الحالي .

Project: Un	titled4.p	Pİ	
	Boys.a Movie 240 × 00:00: Averag	الملف 180 07:14, 15.00 f e Data Rate: 18	معلومات _{ps} 4.38KB per secc
Bin 2	5 it	ems	
🦲 Bin 1	<u>^</u>	Yest.	

← ويمكنك أيضاً معاينة أي مادة في الوضع الكامل بالنقر المزدوج عليها في نافذة Projectحيث يتم فتح المادة في نافذة المعاينة. Source و هو ما سنقوم بفعله في خطوات لاحقة من هذا الموضوع .

← الآن قم بإدراج المادة الأولى إلى خط التحرير ، من نافذة Projectأبحث عن ملف مشهد الغلام الصغير Boys.avi ، حرك مؤشر الماوس على أيقونة الملف حتى تتحول المشيرة إلى شكل اليد ثم أنقر مع الاستمرار في الضغط وأسحب الملف وقم بإسقاطه في نافذة Timeline في طبقة الفيديو الأولى Video 1.

]			
Bin	5 ite.	Name	NF	
📃 Bin 1	-	Beys.avi Movie 240 × 180		
		Cyclers.avi Novie 240 × 180	-	
A D D D	1 40 🗉		<u>ا ا ا</u>	Clip:
Timeline		1		
▶	· po:00	1	0:00:04:00	0:00:
1 ● Video 2				
® □ ▷ Video 1				
D Andre 1				

← عاين ملفك الأول الآن في نافذة المعاينة Monitor، في قسم نافذة معاينة البرنامج Programاضغط زر تشغيل العرض Play



→ Premiere يوفر عدة طرق معاينة ، من ذلك معاينة أجزاء مختلفة من المادة بشكل انتقائي وذلك بتحريك مؤشر سطر التحرير Edit Line في نافذة Timeline ، تحرك بمؤشر الماوس على مسطرة الزمن حتى يتحول شكل المشيرة إلى شكل سهم أسود صغير ثم اضغط واستمر ضاغطاً بينما تتحرك يميناً ويساراً ، سيقوم Premiere بعرض اللقطة التي يشير إليها سطر التحرير تلقائياً في نافذة المعاينة Premiere .

		2
180	0, 000 pH 00	A.
B D Waters 1 2 Rept. and C D Audio 1		O
. W 000:04 E		
	△ フ:14	
	Target: V1 ▼ A1	▼ 0. 1 } <u>₽</u> ₽

→ الآن سنقوم بإدراج المادة الثانية إلى سطر التحرير و لأغراض تعليمية سنستخدم طريقة إدراج أكثر دقة ، تابع.

← من نافذة Projectأنتقى الملف المسمى Cyclers.avi، أختره ثم اسحبه وأسقطه هذه المرة على نافذة المعاينة Sourceتحت نافذة Monitor.



← وضع المادة في نافذة Sourceيعني انه لم يتم إدراجها بشكل فعلى داخل البرنامج الفيلمي ، وإنما هي الآن في وضع معاينة فقط حيث يمكن قص جزء منها واستبعاده ثم إدراج الجزء المرغوب في نافذة التحرير

→ في الخطوة التالية سنقوم بإدراج المادة في نقطة محددة في نافذة التحرير Timelineكما هي بدون إجراء أي عمليات قص ..

→ قبل إدراج المادة انقل سطر التحرير Edit Line إلى النقطة المناسبة حيث سنتم عملية الإدراج ، وفي مثالنا هذا سنقوم بنقل سطر التحرير إلى نهاية الملف الأول الذي قمنا بإدراجه في الخطوة الأولى .. ولنقل سطر التحرير بشكل دقيق استخدم نافذة المعاينة Program التحرير إلى نهاية الملف الأول الذي قمنا بإدراجه في الخطوة الأولى .. ولنقل سطر التحرير بشكل دقيق استخدم نافذة المعاينة Program وقم بالضغط على زر الانتقال لنقطة التحرير التالية Edit Edit ولني المشار إليها (بالرقم ١) في اللوحة التالية .. نتيجة لذلك سيقفز سطر التحرير إلى المثالية التحرير التالية Edit وقم بالضغط على زر الانتقال لنقطة التحرير التالية ولنه في هذه النقطة المشار إليها (بالرقم ١) في اللوحة التالية .. نتيجة لذلك سيقفز سطر التحرير إلى المكان الصحيح (رقم ٢) ، ولإدراج المادة في هذه النقطة اضغط على زر إدراج Insert



→ بعد تنفيذ الأمر السابق سيتم إدراج المادة كما ترى .

N [77] 111 (6) D	4
B Video 2	
🖲 🗅 Video 1 🎞	avi Cyclers avi
Boys.	
0 Audio 1	

→ الآن أدرج تباعاً الملفين Fastslow.aviو Finale.avi بهذا الترتيب في نافذة ، Timeline استخدم أي طريقة تحب ولكن تأكد أن جميع الملفات يتم رصها بجوار بعضها البعض وبدون وجود أي مساحات خالية فيما بينها ، لاحظ أثناء ذلك أن نافذة Timeline أن جميع الملفات يتم رصها بجوار بعضها البعض وبدون وجود أي مساحات خالية فيما بينها ، لاحظ أثناء ذلك أن نافذة Timeline أن جميع الملفات يتم رصها بجوار بعضها البعض وبدون وجود أي مساحات خالية فيما بينها ، لاحظ أثناء ذلك أن نافذة Timeline أن جميع الملفات يتم رصها بجوار بعضها البعض وبدون وجود أي مساحات خالية فيما بينها ، لاحظ أثناء ذلك أن نافذة Timeline أن جميع الملفات يتم رصها بجوار بعضها البعض وبدون وجود أي مساحات خالية فيما بينها ، لاحظ أثناء ذلك أن نافذة Timeline قد تصبح قاصرة عن عرض مشاهدك بشكل مريح ، وعوضاً عن استخدام أشرطة التمرير السفلية المملة استخدم أداة الاستعراض المعن والدين المائي المائي المله الملة المناجد ما المائي المائي المائي المائي المائي المائين المائي المائين المائي المائين المائين المائين المائين المائي المائين المائي المائين المائين المائين المائين المائين المائين المائين المائين المائين المائي المائين المائين المائين المائين المائين المائي المائي



→ استخدام الوظيفة المساعدة Navigatorمفيد فعلاً ، لكن ربما كنت تود المعاينة الشاملة بشكل آخر ، حسناً توجد طريقة ممتازة لتصغير مساحة العرض بشكل دائم ولتتمكن من معاينة جميع موادك في آن واحد ، الطريقة هي بتغيير المساحات الأفقية التي تشغلها المواد وذلك بالضغط على زر Time Zoom Levelقي نافذة Timelineواختيار وحدة زمنية مناسبة ، فعلى سبيل المثال وعوضاً عن عرض كل ثانية من زمن مواد التحرير في مساحة معينة قم بتعديل هذا الزمن ليعرض ٤ ثواني من المشهد في المساحة نفسها

Timeline	4 Frames
N 653, ±1±.	8 Frames
NO X	1/2 Second
	1 Second
IST Video 2	2 Seconds
S Video	🗸 4 Seconds 🕥
i i i i i i i i i i i i i i i i i i i	10 Seconds
	20 Seconds
D Auto a	1 Minute
	2 Minutes
NU D Audio 3	4 Minutes
أنقرهنا	8 Minutes
4 Seconds	

→ هاهى نافذة ، Timelineحيث تظهر فيها الملفات الأربعة التي تم إدراجها .

Timeline	Þ				D
Ca XI	00:00		0:00:16:0	0	0:00:32.00
18 1 1/ Video 2	Boysavi	Y cyd.	Fastslo	Finale,avi	
Audio 1					

→ يستحسن أن تقوم في المراحل الرئيسية في مشروعك بإجراء عمليات حفظ ليتسنى لك ضمان عدم فشل المشروع مع التقدم الخاطئ في تطبيقه ، انتقل إلى أمر Fileومنه اختر أمر ، Saveلاحقة ملفات Adobe Premiereالقياسية هي ppjاختصار لـ Adobe Premiere Project .

asa princ30@hotmail.com

Surver CD MSN Messenger :

۱.



- → سنقوم الآن بمباشرة عمليات قص وتحرير مختلفة لتلك المواد ثم سنقوم بإدراج الخلفية الصوتية بعد قليل .
 - → الآن سنقوم بتعديل الزمن الكلي للمادة الأولى لتلافي بعض العيوب الموجودة في الصورة الأولى .

→ غير وضع المعاينة الآن لترى المادة الأولى وهي مشهد الطفل ، انقل سطر التحرير Edit Line إلى المادة الأولى في الفيلم .. لانتقال سريع استخدم طريقة التنقل بين نقاط التحرير المختلفة المشار لها سابقاً أو استخدم الطريقة التالية الأسرع لإنجاز العملية، من نافذة Monitor ومن قسم Program اضغط على الأيقونة Markerومن القائمة انتقى أمر الانتقال إلى Go Toشم اضغط على In.

A1 🔻 🕻	<u>□.</u>	٣٠i∢ ▶i 团	
	Mark 🔸		
	Go To 🕨	Next	
	Clear +	Previous	
		Dut	

← بغض النظر عن طول المادة أو عددها سيقفز سطر التحرير إلى اللقطة المرجعية الأولى وهي هنا افتر اضياً اللقطة الأولى في البرنامج لأننا وببساطة لم نقم بعمل أي نقطة مرجعية حتى هذه اللحظة .. بعد نتفيذ الأمر السابق لاحظ مؤشر سطر التحرير وقد انتقل إلى بداية المشهد الأول في نافذة Timeline .

eline	
》 - 《 - 《	⊳ ∛o:ooo:d¢:o:
> Video 2	
> Video 1 🗖	Boys.avi
Audio 1	

→ سنقوم الآن بالتعديل في الملف الأول Boys.avi وحذف جزء من المشهد تدخل فيه الصورة المتحركة إلى طور السكون ، في نافذة Jimeline وبزر الماوس أنقر نقراً مزدوجاً على الملف حتى ينفتح في نافذة المعاينة ، Source ثم قم بمعاينة العرض ولاحظ أن مشهد الطفل الصغير يتضمن الخطأ المتمثل في توقف المشهد عن الحركة ، ما سنفعله هنا هو البحث عن مشهد صحيح واعتماده في برنامجنا واستثناء تلك اللقطات غير المناسبة ، حرك إبرة الموضع) Set Location (رقم ۱) حتى ترى اللقطة التي تسبق عملية أن مشهد صحيح واعتماده في برنامجنا واستثناء تلك اللقطات غير المناسبة ، حرك إبرة الموضع) Set Location (رقم ۱) حتى ترى اللقطة التي تسبق عملية التوقف وذلك تقويف واحتمان الخطأ المتمثل في توقف المشهد عن الحركة ، ما سنفعله هنا هو البحث عن مشهد صحيح واعتماده في برنامجنا واستثناء تلك اللقطات غير المناسبة ، حرك إبرة الموضع) Mark Out (رقم ۱) حتى ترى اللقطة التي تسبق عملية التوقف وذلك تقريباً عند الثانية ٢,١٢ ، ستخدم سهم التحرك لقطة للأمام ال أو لقطة الخلف العثور على النقطة الصحيحة ، وعندما التوقف وذلك نقريباً عند الثانية ٢,١٢ ، ستخدم سهم التحرك لقطة للأمام إلي أو لقطة الخلف اللعثور على النقطة التي تسبق عملية روتف وذلك نقريباً عند الثانية ٢,١٢ ، ستخدم سهم التحرك لقطة للأمام إلى أو لقطة الخلف اللعثور على النقطة الصحيحة ، وعندما وعندما المعاينة أو لقطة للخلف ال ولعربية وللغانية دلك اضبغط على زر إنشاء إشارة مرجعية نهاية ، والمام إلى أو لقطة الخلف ال لعثور على النولة معاية الفات المعاينة ، ولتطبيق العملية أنقر عليه لإتمام عملية القص .



← الأمر السابق قام بقص جزء من المادة ليتقلص زمنها من ٧,١٤ ثانية إلى ٤,١٢ ثانية ، الجزء الموجود بعد الثانية ٤,١٢ تم إخفاءه وحذفه من نافذة التحرير Timeline، لاحظ ...

6.	Þ	
{ ,	0:00	0:00:08:00
1 =	Boys.avi	Cyclers
_		

→ الآن قم بإغلاق تلك الفجوة التي نشأت في خط التحرير ، وذلك بدفع المشاهد اللاحقة إلى الخلف قليلاً لسد الفراغ ، وعوضاً عن سحب المادة الثانية لتحل محان الجزء المحذوف من المادة الأولى ، ثم سحب المادة الثالثة لتحل محل الفراغ الذي سيتركه تحريك المادة الثانية وهكذا ، استخدم طريقة التحديد لاختيار الملفات مجتمعة ثم تحريكها مع بعضها البعض ، لتفعل ذلك قم بالتوجه لأدوات الاختيار الثانية وهكذا ، استخدم طريقة التحديد لاختيار الملفات مجتمعة ثم تحريكها مع بعضها البعض ، لتفعل ذلك قم بالتوجه لأدوات الاختيار الثانية وهكذا ، استخدم طريقة التحديد لاختيار الملفات مجتمعة ثم تحريكها مع بعضها البعض ، لتفعل ذلك قم بالتوجه لأدوات الاختيار الثانية وهكذا ، استخدم طريقة التحديد لاختيار الملفات مجتمعة ثم تحريكها مع بعضها البعض ، لتفعل ذلك قم بالتوجه لأدوات الاختيار الثانية وهكذا ، استخدم طريقة التحديد لاختيار الملفات مجتمعة ثم تحريكها مع بعضها البعض ، لتفعل ذلك قم بالتوجه لأدوات الاختيار الثانية وهكذا ، استخدم طريقة التحديد لاختيار الملفات مجتمعة ثم تحريكها مع بعضها البعض ، لتفعل ذلك قم بالتوجه لأدوات الاختيار الثانية وهذا الثلانية وهذا النقد وهذا التحرير وكذلك المادة الأدوات الاختيار باختيار الأداة ذات السهم والتي تقوم بتحديد مادة موجودة في نافذة التحرير وكذلك اختيار جميع المواد التي خلفها ، يمكنك ضغط مفتاح باختيار الأداة ذات السهم والتي تقوم بتحديد مادة موجودة في نافذة التحرير وكذلك اختيار جميع المواد التي خلفها ، يمكنك ضغط مفتاح الختصار Mرشكل متكرر من لوحة المفاتيح للوصول السريع للوظيفة .

Timeline	
	<u><u> </u></u>
🗐 🗍 ▷ Video 2	

→ بعد اختيار الوظيفة تحرك بالمؤشر إلى المادة الثانية ، عندما تمرر مؤشر الماوس على شريط المشهد الثاني Cyclers.avi سيتغير شكل المؤشر إلى شكل السهم للتدليل على إمكانية تنفيذ الأمر ، انقر لاختيار الملف وتلقائياً سيتم اختيار الملفات اللاحقة .

Surver CD MSN Messenger :



→ قم بسحب المواد نحو الجهة اليسرى باتجاه المشهد الأول حتى تتم محاذاة حافة مقدمة المشهد الثاني مع الحافة الأخير ة للمشهد الأول ، بسبب تفعيل نظام الجذب نحو الحواف Toggle Snap to Edges بشكل افتر اضي ستكون العملية سهلة .

Video 1 🖪 Boy Fastslo Finale.avi	Video 2		+		8	- 20
	Video 1 🄳	Boy	(T)d	Fastslo	Finale.avi	

→ لتعطيل الوظيفة السابقة عاود اختيار أداة التحديد Selectionأو سريعاً بضغط زر √من لوحة المفاتيح .



→ عاين مشهدك الآن بعد التعديل الأخير لترى النتائج ، اضغط مفتاح مسافة من لوحة المفاتيح لإجراء عملية المعاينة .

← قبل الاستمر ار في إجراء التعديلات سنقوم الآن بإدراج الملف الصوتي ، من نافذة Projectأختر الملف المسمى Music.wav واسحبه وقم بإسقاطه في طبقة الصوت الأولى Audio 1.



ملاحظة : إدراج هذا الملف الصوتي في هذا الموضوع هو لأغراض تعليمية فقط ولأن النسخة التعليمية الأجنبية من هذا الموضوع تتضمنه ، إن كنت تجد حرجاً في تشغيل الخلفية الصوتية المرفقة بإمكانك تجاهل تطبيق هذه الفقرة أو قم بالتعامل مع الملف والتحكم في الصوت الصادر لديك أو قم باستبدال الملف الصوتي المرفق بملف آخر .

← الأن عاين برنامجك مجدداً ، اضغط على زر Playفي نافذة العرض Programأو اضغط مفتاح مسافة من لوحة المفاتيح .

		Y	-	-
	1			
	∆ 32:01)± ► 00:0	0:05:11
1 1 丹 모	Target: V1 🔻	A1 🔻 🗋 🗘 🛉	1 月 升 升	ia di 🗖

→ أثناء المعاينة ستلاحظ ما يلي ، ينسجم المشهد الأول مع الخلفية الصوتية إلى حد كبير ، لكن ستلاحظ أيضاً أن المشهد الثاني يبدأ في ضوء الخلفية الصوتية إلى حد كبير ، لكن ستلاحظ أيضاً أن المشهد الثاني يبدأ في ضوء الخلفية الصوتية الصوتية المنابي بدأ إحداث في ضوء الخلفية السوتية السوتية المنابي بدأ إحداث عن ضوء الخلفية السوتية السابقة وبعد ثواني يتغير الإيقاع الصوتي بشكل مفاجئ ، لعلك تدرك أنه سيكون من المناسب جداً إحداث عملية ارتباط بين المشهد التلفزيوني والخلفية الصوتي بشكل مفاجئ ، لعلك تدرك أنه سيكون من المناسب جداً إحداث عملية ارتباط بين المشهد التلفزيوني والخلفية الصوتية المرافقة له فهذا أدعى لزيادة التأثير وتوفير عنصر الانسجام والإثارة أيضاً ، عملية ارتباط بين المشهد التلفزيوني والخلفية الصوتية المرافقة له فهذا أدعى لزيادة التأثير وتوفير عنصر الانسجام والإثارة أيضاً ، إن ما نعنيه هو أننا نريد ربط هذا التغير المفاجئ في الإيقاع الصوتي ببداية المشهد الثاني تماماً بحيث نستطيع السيطرة على مشاعر إن ما نعنيه هو أننا نريد ربط هذا التغير المفاجئ في الإيقاع الصوتي ببداية المشهد الثاني تماماً بحيث نستطيع السيطرة على مشاعر إن ما نعنيه مو أننا نريد ربط هذا التغير المفاجئ في المنية المشهد الثاني من المشاء والخلفية الصوتية المرافية الصوتي ببداية المشهد الثاني تماماً بحيث نستطيع السيطرة على مشاعر المنف المنه والإحساس به ، في الخطوات التالية سنناقش أكثر من طريقة لإحداث عملية الربط هذه ... تابع .

→ أو لأ دعنا نقوم بتحديد النقطة التي يتغير فيها الإيقاع الصوتي بشكل دقيق ثم لنقم بوضع علامة مرجعية مرئية لهذه النقطة ليسهل علينا عمل المحاذاة اللازمة لاحقاً لبداية المشهد الثاني مع تلك النقطة ... حسناً تابع معي الخطوات .

← انتقل إلى نافذة Timeline، وقم بالنقر المزدوج على الخلفية الصوتية Music.wav.

asa princ30@hotmail.com

Surver CD MSN Messenger :

	- 12		V
1 -	Boy	Cycl	Fastslo.
1	Music.v	av N	
2		L ME	

→ تلقائياً سيتم وضع المادة الصوتية في نافذة المعاينة Source، عاين الخلفية الصوتية بتشغيل زر Play و لاحظ كيف يتغير الإيقاع الصوتي في خانة Timecode عند الثانية ٩,١٧ من زمن المادة الصوتية .

Monitor	
Source	
-	
	15:17, 32
CID: MESIC VAY - 0:00:00: V	and hander: Al

→ الأن حاول الوقوف على الثانية ٥,١٧ من خلال الضغط المتعاقب على كلاً من زر او زر .

← الآن ضع إشارة مرجعية في هذه النقطة ، من نافذة المعاينة Source، اضغط على زر Markerومن القائمة أختر Markثم أختر نقطة جديدة وليكن نقطة • Poster Frame .



→ بعد الخطوة السابقة لاحظ كيف قام Adobe Premiereبإضافة علامة على شريط المادة الصوتية تبين بالضبط النقطة التي يتغير فيها الإيقاع ، ولاحظ أيضاً عدم التناسق الواضح بين بداية المشهد الثاني وهذه النقطة .

۵.	2	<u>0</u> -	_	_
1.	po:00 \	<u></u>		
H	Boy		Cycl	F
	Music	{	a()	
		10	\sim	

→ أحد الطرق لإحداث عملية المحاذاة في مثل هذا الحالة هي في سحب اللقطة الأولى للمشهد الثاني لنتو افق تماماً مع تلك النقطة المرجعية .. هذا الحل سيكون ناجحاً في هذا المثال بسبب أن هناك أجزاء من المادة الأولى قد تم اقتطاعها و لا بأس بإرجاع بعض الثواني القليلة من المادة الأولى وتلك النقطة في المادة الصوتية .

→ حسناً هناك أكثر من طريقة يمكن إتباعها وهذا يعتمد على ما ستقرره .

→ سنقوم الآن بتجربة أحد الحلول ثم سنقوم لاحقاً بالتر اجع عنه ، وتطبيق حل آخر .

→ سنقوم الآن بتغيير نمط عرض منافذ المعاينة ، سنختار طريقة عرض تمكننا من رؤية اللقطة الأخيرة من المشهد الأولى واللقطة الأولى من المشهد الأولى واللقطة الأولى من المشهد الثاني ، إن نقطة التحرير هذه هي ما سنقوم بمحاولة محاذاته مع النقطة المرجعية في المادة الصوتية ، والآن لتغيير نمط المعاينة اضغط من نافذة المادة الموتية ، والآن لتغيير .



← سيتغير نمط العرض إلى أسلوب عرض نقاط القطع بين المشاهد ، هذه طريقة عظيمة لرؤية أي المشاهد يتم اقتطاعها وأيها يتم إضافته .

→ لتتنقل بحرية بين المقاطع المختلفة في برنامجك الكلي استخدم وظيفة Previous Edit (رقم ١) لرؤية نقاط النقاطع السابقة ، ووظيفة Plat Edit (رقم ١) لرؤية نقاط النقاطع السابقة ، ووظيفة Plat Edit) (رقم ١) لرؤية المقاطع النقلط المابقة ، ورقطيفة Edit (رقم ١) أرؤية المقاطع المابقة ، ورقم ٣) ، أثناء أداء هذه الوظائف راقب قفز ات سطر التحرير في نافذة التحرير Imeline .



الآن عد لنقطة التقاطع بين المشهد الأول و المشهد الثاني ، حرك مؤشر الفأرة في أحد المنفذين ور اقب تغير مؤشر الماوس إلى مؤشر القطع Rolling... اضغط و اسحب المؤشر ، إن السحب لأي جهة يقوم بإنقاص المدة الزمنية للمادة التي يتم السحب باتجاهها بينما يتم زيادة وقت المادة الأخرى .. عندما لا يعود هناك أجزاء يمكن عرضها من المادة التي يتم زيادة وقتها ستتوقف عملية نقل نقطة التقاطع بين المشهدين .



→ أثناء السحب راقب مؤشر سطر التحرير ، وتطابقه مع نقطة المرجع في المادة الصوتية .

2.	D D0:00	D		
-	Boys.a	C.	Fastslo	
Music watth				

→ قم بتشغيل برنامجك بضغط زر العرض Playأو مفتاح المسافة في لوحة المفاتيح ، عاين كيف تم معالجة المحاذاة بين بداية المشهد الثاني مع نقطة التغير في مستوى المادة الصوتية ، لعلك تلاحظ أيضاً بأن زمن المادة الكلي للمشهد الثاني تم تقليصه فعملية السحب تمت على حساب المادة نفسها ، بينما بقيت نقاط التحرير التالية في مو اضعها دون تغيير .

← الآن قم بالتراجع عن عملك السابق ، ببساطة استخدم مفتاح Ctrl+Zمن لوحة المفاتيح أو قم باستخدام الأداة المساعدة History التي تمكن من إلغاء لعمليات تحرير تمت سابقاً ، إن لم تكن نافذة Historyظاهرة قم باستدعائها عن طريق الأمر Windows ثم Show History .

Timeline	Window Help
	Window Options
	Workspace
s	Timeline
	Monitor
	Audio Mixer
	Hide Navigator
te <u>Nam</u>	Show History
Boy	Show Commands

→ في نافذة History ابحث عن العملية الأخيرة التي قمت بها وهي Rolling Edit ثم قم بتحديدها ، واضغط على زر Delete لحذفها .

2		
Navigator Info	History	
📰 New/Open	\sim	<u>^</u>
ሰ Marker		
Rolling Edit		
1		
		2 🖃
2 Undos		1

← واضغط Yesلإتمام العملية .

Surver CD MSN Messenger:

asa_princ30@hotmail.com

dobe			
	Delete state ''Rolling E	:dit"?	
	Yes	No	1

→ الأن سنستخدم طريقة أخرى لإتمام عملية محاذاة اللقطة الأولى في المشهد الثاني Cyclers.avlمع الإشارة المرجعية الموجودة في المادة الصوتية ، الطريقة التي سنسلكها الآن ستقوم بنقل نقطة التحرير والتقاطع بين المادتين الأولى والثانية لتحاذي النقطة على مسار الصوتية ، الطريقة التي سنسلكها الآن ستقوم بنقل نقطة التحرير والتقاطع بين المادتين الأولى والثانية لتحاذي النقطة على مسار الصوتية ، والمعم هو أن تلك العملية ستعتمد على إطالة زمن المشهد الأولى في المشهد الثاني المادتين الأولى والثانية لتحاذي النقطة على مسار الصوتية ، الطريقة التي سنسلكها الآن ستقوم بنقل نقطة التحرير والتقاطع بين المادتين الأولى والثانية لتحاذي النقطة على مسار الصوت والمهم هو أن تلك العملية ستعتمد على إطالة زمن المشهد الأول قليلاً دون التأثير على زمن المواد التالية حيث سيتم إزاحتها فقط ، واتبعاً لذلك فزمن البرنامج الكلي سيتم زيادته بمقدار الزيادة في المشهد الأول والمهم الولى والتالية ستشرح هذه العملية التقدي التقطة على إلى المنه المشهد الأول المشهد الأول ما لتأثير على زمن المواد التالية حيث سيتم إزاحتها فقط ، وتبعاً لذلك فزمن البرنامج الكلي سيتم زيادته بمقدار الزيادة في المشهد الأول ، والخطوة التالية ستشرح هذه العملية بالتقصيل .. تابع

← حرك سطر التحرير Edit lineليقف المؤشر في نقطة التحرير والتقاطع بين المشهد الأول والثاني .



← من لوحة أدوات ، Timelineاختر الوظيفة Rolling Edit Toolأو سريعاً بضغط مفتاح Pمن لوحة المفاتيح بشكل متكرر .

Т	imeli	ne				
R Sm	E.	1	#) ++	H	\Leftrightarrow
6	DI	/ideo 2	4			

→ تأكد من أن خيار الجذب نحو الحواف Toggle Snap to Edges مفعلاً) رقم ١)، ثم لامس بمؤشر الماوس سطر التحرير Edit line بين المادتين الأولى والثانية ، وعندما يتغير شكل المؤشر ليشير للأداة قم بالضغط واسحب نقطة التقاطع لتحاذي تماماً الإشارة المرجعية في المادة الصوتية (رقم ٢).

ð.		11
۱.	po:oo	<u> </u>
	2	
	Boy.	ycl
	Music.w	a101
	1	×
	the second	
-		

→ الآن يمكنك أن ترى أن إحداث عملية المحاذاة تمت بمنتهى السهولة .



Surver CD MSN Messenger:

asa_princ30@hotmail.com

→ بشكل عام يمكنك إحداث عمليات المحاذاة بين مشهد ومادة صوتية بعدة طرق ، منها ما ذكر سابقاً ، ومنها طريقة الاعتماد على تمثيل شكل الموجة الصوتية و التي يمكن الوصول إليها من خلال توسيع طبقة الصوت 1 Audio. الطبقة Callapse /Expand Track المحاط بالدائرة الحمراء في اللوحة التالية .



→ بعد أن يتم توسيع الطبقة يمكنك وبسهولة رؤية الموجة الصوتية ويمكنك تمييز الاختلافات الجو هرية في الإيقاع الصوتي كما هو واضح في اللوحة التالية ، وبواسطة أداة Rolling Editيمكنك السحب حتى تحاذي شكل النتوء البارز في الموجة .

. 00:00	₩ 0:00:04:00	0
	لاحظ النتوء في شكل الموجة	
Boys Musi	çwav	Cyclers.avi

→ قم بمعاينة عملك بضغط مفتاح Playمن نافذة Programأو اضغط مفتاح مسافة من لوحة المفاتيح .

→ الآن قم بحذف الإشارة المرجعية التي تم إنشاءها على المادة الصوتية سابقاً ، أختر شريط الصوت في طبقة الصوت ثم أنقر بزر الماوس الأيمن ومن القائمة الفرعية أختر رقم الإشارة للماوس الأيمن ومن القائمة الفرعية أختر رقم الإشارة لحذفه .

	Set Clip Marker Go to Clip Marker	+ +	00: 8 2:00
	Clear Clip Marker	۲	Current Marker
	Timeline Window Options		All Markers
Fast -	Adobe Premiere® Help		• 0
		-	2

الخطوة التالية سنقوم فيها بالتعامل مع اللقطة الأخيرة من المشهد الثاني Cyclers.avi واللقطة الأولى من المشهد الثالث Fastslow.avi حيث سنقوم فيها بتقصير زمن المشهد الثاني لينتهي في الثانية ٨,٠٥ ، و لاحقًا سنقوم بإضافة مؤثر انتقال بين المشهدين ، و لإتمام هذه العملية يمكنك الاستعانة بنافذة المعلومات Info والتي يمكن استدعائها إن لم تكن ظاهرة على الواجهة من خلال القائمة Window ثم أمر الإظهار الخاص بالوظيفة Show Info .



مع تفعيل وظيفة Rolling Edit النشطة من الخطوة السابقة ، قم بسحب نقطة التحرير والتقاطع بين المشهدين الثاني والثالث إلى الجهة اليسرى .



أثناء السحب ، راقب موضع نقطة مؤشر سطر التحرير من خلال نافذة Info ، اسحب إلى الثانية ٨,٠٥ .

Silve	Navigator Info Vistory Cyclers.avi Movie 00:00:02:18	مع السحب المسحب والمسحب والمسحب والمسحب والمستعد المستحد والمستحد والمستحد والمستحد والمستحد والمستحد والمستحد
	Starting at: 0:00:05:17 Ending at: 0:00:08:05 4 Cursor at: 0:00:08:05	نقطة التحرير في نافذة Info ــــــــــــــــــــــــــــــــــــ

عاين مشهدك بضغط مفتاح Play من نافذة Program أو اضغط مفتاح مسافة من لوحة المفاتيح .

			~		
	4 ¥ ∆ 32:01)± ⊫ 00:00	:05:11	-
1 1 史 모	Target: V1 🔻	A1 🔻 🗋 🗋 🕴	十九五	i4 þi 🗉	/

قم الآن بإضافة مؤثر انتقال بين المشهدين ، أو لا تأكد أن سطر التحرير يقف في الثانية ٨،٠٥ حيث توجد نقطة التقاطع بين المشهدين الثاني والثالث .. يمكنك بسهولة تحريك سطر التحرير إلى الموضع المطلوب من خلال الضغط على وظيفة Next Edit و Nevious Edit (رقم ١) ، ورؤية Program Location الموضع الحالي (رقم ٢) من خلال نافذة Program ، ومراقبة قفزات سطر التحرير وموضعه في نافذة Timeline .

	Program 🕨
0.00	
V V V	
Boyza. C. Fartsla.	The second second
Mutic way	STALL STALL
	Carlange of Landson
	martin alter
The state of the s	The subscription of the subscription of the
	2
100 AL	:00:08:051
□ ■ 10:5E A	
Target: VI V AI V	
and the second se	

→ لإضافة مؤثر انتقال سريع بخصائص افتر اضية يمكنك بسهولة عمل ذلك من خلال ضغط زر إضافة مؤثر انتقال قياسي Add Default Transition من نافذة المعاينة Program ، أو تشغيل مفتاح الاختصار السريع Ctrl+D من لوحة المفاتيح .

	шц
► 🗠 া <mark>00:00:08:05</mark>	•
┤ ▶ 尭 丞 ⅰ ▶ 🗖	

→ وعندما تفعل ذلك ستبرز لك نافذة تحديد خصائص هذا المؤثر نافذة Fix Transition والتي يمكنك القبول بخيار اتها الافتر اضية في مشروعنا هذا والضبغط على زر OK .

<pre>x Transition</pre>	
An insufficient amount of footage is to complete the transition.	(OK)
56 frames of tail material in Cyclers avi 0 frames of head material in Fastslow avi	Cancel
Options Ghange Duration to: 30 trames	- P.
C Repeat Last and First Frames.	
Transition Placement	
C Certer of Cat	
Start of Cut	
C End of Cut	

→ هذه الطريقة توفر لك عملية إضافة مؤثر انتقال بشكل سريع وسلس ، بعد أن تضيف المؤثر يمكنك رؤيته في نافذة التحرير Timeline .. وحتى تفهم ما جرى يمكنك توسيع طبقة الفيديو الرئيسية Video 1 بضغط الرمز الصغير Track Mode .

. ∿. %. ≍. - .	▶ po:oo	0:00:0	e:00
Video 2	نوسيع الطبقة ر	اضغط هنا لذ	~
Video 1 🖂	Boys.avi	Cyclers.a	Cstelow.
Audio 1	/Music.wav	Line . Har and	

← لاحظ أن جميع الملفات تم إسقاطها في طبقة فيديو واحدة و هي طبقة الفيديو 1 Video ، و لأنك تعمل في نمط تحرير -Single Track Editing فإن طبقة الفيديو 1 Video تتكون من طبقتين اثنتين ، وكما ترى فإن المشهد الثاني تم وضعه في الطبقة السفلية من طبقة الفيديو الأولى ليمكن إضافة مؤثر انتقال بين مشهدين في طبقة واحدة .

۲.

Þ	Video 2			1
Þ	Video 1 主	Boys.avi	Fas	stsle
	Transition		c	
Þ	Video 1		Cyclers.avi	

← الآن قم بالتراجع عن عملية إضافة مؤثر الانتقال ، من نافذة History اختر العملية الأخيرة Apply Default Transition وقم بحذفها بضغط زر Delete .

		×
Navigator Info History		0
E New/Open		-
🖻 📕 Apply Default Transition		
مع تحديد العملية المنفذة		
ر إضغط هذا لألغاءها		
		-
1 Undo	Ē	1

→ أو قم بالتراجع عن الأمر السابق من خلال قائمة Eidt ثم أمر Undo ، أو سريعاً بضغط مفتاح Ctrl+Z من لوحة المفاتيح .

à A	dobe Premier	e			
File	Edit Project	Clip	Timeline	Window	Hel
(P)	Undo Apply	Defa	ult Transitio	in Ctrl+Z	
별	Can't Redo			Ctrl+Shi	ft+Z
	Cut			Ctrl+X	

→ مرة ثانية تأكد أن سطر التحرير يقف في الثانية ٨,٠٥ حيث توجد نقطة التقاطع بين المشهدين الثاني والثالث وحيث نود إضافة مؤثر الانتقال .



← سنقوم الآن بتغيير نمط التحرير ليمكن التحكم بصورة أدق في عملية إضافة مؤثر الانتقال ، من نافذة Timelineاضغط على السهم الصغير الموجود في الركن الأيمن العلوي من النافذة لتتفتح قائمة خيارات النافذة ، Timeline window menuو أختر نمط التحرير اليدوي A/B Editing .

Timeline		
		Track Options Snap to Edges Edge View Shift All Tracks Sync Selection
Transition Video 18	Single-I rack	Add Video Track Add Audio Track Hide Shy Tracks
● □ マ Audio 1 Music.w	av	Single-Track Editing
2 Seconds		Timeline Window Options
		Adobe Premiere® Help

→ بعد تنفيذ الأمر السابق سيظهر Premiere نافذة تحذير مفادها بأن تغيير نمط العرض ربما يؤدي إلى إحداث أخطاء ، لا تكترث بهذه اللوحة واضغط على Yes لتجاوزها ، عقب ذلك سترى طبقة تحرير منفصلة تحت مسمى Video 1B بينما سيتغير اسم الطبقة العليا إلى Video 1A ، والفرق الوحيد بين هذه الطريقة والطريقة السابقة هو أن المواد الموجودة في الطبقة Video 1B يمكن تحريكها الآن بمعزل عن المواد الموجودة في الطبقة الأولى Video 1A بحيث يمكن حشر مادتين في نفس المساحة الزمنية دون حديكما العربي المواد الموجودة في الطبقة عد معن Video 18 بينما سيتغير اسم الطبقة العليا إلى Video 1A ، والفرق الوحيد بين هذه الطريقة والطريقة السابقة هو أن المواد الموجودة في الطبقة والعربية دون تحريكها الآن بمعزل عن المواد الموجودة في الطبقة الأولى Video 1A بحيث يمكن حشر مادتين في نفس المساحة الزمنية دون حدوث ما يعيق هذه العملية .

Timeline	Timeline		
▶ [] \ \ \	▶ po:oo	0:00:00:00:00	
🖲 🗋 🕅 Video 2			
ອ D Video 1A	Boys.avi	Fast	
Transition			
Video 1B		Cycle	
● □ ▽ Audio 1	Music.wav	All allowed and	

← والآن استعداداً لإضافة مؤثر انتقال بين المشهدين الثاني والثالث ، ستحتاج إلى إحداث تداخل زمني بين الثانية الأخيرة من المشهد الثاني Cyclers.avi والموجود في طبقة الفيديو Video 1B والثانية الأولى من المشهد الثالث Fastslow.avi والموجود في طبقة الفيديو Video 1A ، ثم سنضع مؤثر الانتقال في الثانية المتقاطعة هذه .. تابع وستتضح لك العملية .

→ إذا كان المشهد الثاني لا يز ال موجوداً في طبقة الفيديو Video 1A فقم بنقله إلى طبقة الفيديو Video 1B ، وذلك بوضع مؤشر سطر التحرير بين نقطة النقاطع بين المشهدين الثاني والثالث ثم اختيار المشهد وسحبه للطبقة السفلية في نفس المساحة الزمنية ، إن تقعيل أمر الجذب للحواف Toggle Snap to Edges سيجعل عملية النقل هذه آمنة حيث أنها ستضمن لك نقل صحيح للموضع الجديد وبمحاذاة سطر التحرير ومحاذاة سطر الجذب للحواف Toggle Snap to Edges سيجعل عملية النقل هذه آمنة حيث أنها ستضمن لك نقل صحيح للموضع الموضع مؤسر مع مؤلم الجديد وبمحاذاة سطر التحرير وما المعاد التعام بين المسهدين الثاني والثالث ثم اختيار المشهد وسحبه للطبقة السفلية في نفس المساحة الزمنية ، إن تقعيل أمر الجذب للحواف Toggle Snap to Edges سيجعل عملية النقل هذه آمنة حيث أنها ستضمن لك نقل صحيح للموضع الجديد وبمحاذاة سطر التحرير كما ترى .

Timeline		
第一日 第一日 第一日 第一日 第一日 第一日 第一日 第一日 第一日 第一日 第一日	D 00:00	V 0:00:16:00
S Video 2		
®	Boys.avi	Fastslo Finale.av
Transition		
D Video 1B	Cycl.	
N Audio 1	Music.aif	

→ بالنسبة للمشهد الثاني فقد قمنا بتعديل موضع اللقطة الأخيرة لينتهي المشهد في الثانية ٥,٠٠ كما مر ، وما سنفعله الآن هو نقل اللقطة الأولى من المشهد الثالث إلى الثانية ٥,٠٠ بحيث يحصل النقاطع بين المشهدين في ثانية واحدة تماماً .. و لإنجاز هذه العملية بدقة استعن بنافذة Monitor قسم نافذة المعاينة Program لنقل سطر التحرير Edit Line إلى الثانية ٥,٠٠ وببساطة حدد خانات الثواني بمؤشر الماوس في خانة Monitor قسم نافذة المعاينة Program حتى يتم تلوينها كناية عن التحديد ثم اكتب واستبدل الرقم ٨ وهو رقم الثانية الثواني بمؤشر الماوس في خانة المعاينة Program Location حتى يتم تلوينها كناية عن التحديد ثم اكتب واستبدل الرقم ٨ وهو رقم الثانية الثانية يقف عندها سطر التحرير يتم تلوينها كناية عن التحديد ثم اكتب واستبدل الرقم ٨ وهو رقم الثانية التي يقف عندها سطر التحرير يقم نام التحديد ثم اكتب واستبدل الرقم ٨ وهو رقم الثانية الثانية التي يقف عندها سطر التحديد ثم اكتب واستبدل الرقم ٨ وهو رقم الثانية التي يقف عندها سطر التحديد ثم اكتب واستبدل الرقم ٨ وهو رقم الثانية التي يقف عندها سطر التحديد ثم اكتب واستبدل الرقم ٨ وهو رقم الثانية الثانية التي يقف عندها سطر التحديد ثم اكتب واستبدل الرقم ٨ وهو رقم الثانية الثانية التي يقف عندها سطر التحديد ثم اكتب واستبدل الرقم ٨ وهو رقم الثانية الثانية التي يقف عندها عنه التحديد ثم اكتب واستبدل الرقم ٨ وهو رقم الثانية التي يقف عندها سطر التحرير بالرقم ٧ حيث الموضع الجديد .

۲۲

asa_princ30@hotmail.com

Surver CD MSN Messenger:



→ على الفور سيقفز مؤشر سطر التحرير Edit Line إلى الثانية ٧,٠٥ كما هو واضح .



→ الآن أختر أداة الاختيار track select tool من لوحة أدوات Selection tool أو اضغط سريعاً بشكل متكرر على مفتاح M من لوحة المفاتيح .

	imeline			
100		Ð	5	F
1	Video 2			

← أختر المادة الثالثة (سيتم انتقاء المادة الرابعة تلقائياً) وقم بسحبها لتحاذي سطر التحرير وبحيث يكون موضع اللقطة الأولى من المشهد الثالث Fastslow.av في الثانية ٧,٥ ، لينتج عن ذلك تقاطع زمني مقداره ثانية واحدة بين المشهدين الثاني والثالث



← الآن يمكنك إضافة مؤثر انتقال قياسي بضغط الزر Add Default Transition من نافذة Program ، أو سريعاً بضغط . Ctrl+D .



← ضغط الزر Add Default Transition السابق يقوم بإضافة مؤثر الانتقال Cross Dissolve الشائع بين المشهدين ، مؤثر الانتقال Cross Dissolve هو مؤثر يقوم بعمل تأثير انتقال ناعم بين مشهدين بحيث تبرز تفاصيل المشهد الثاني تدريجيا بينما تضمحل تفاصيل المشهد الأول .

← يمكنك اختيار هذا المؤثر أو غيره من خلال نافذة Transition ، هناك العديد من المؤثرات الأخرى التي ربما ترغب في تجربتها ، وفي هذه الحالة يمكنك تشغيل وظيفة العرض المتحرك Animate لرؤية محاكي صغير لأداء المؤثر قبيل إضافته إلى نافذة التحرير ، على سبيل المثال ها هو مؤثر Dissolve موجود تحت القائمة Dissolve .



→ بعد أن تقرر المؤثر الذي ترغب في استخدامه قم بتحديده ثم اسحبه من نافذة Transition وأسقطه في نقطة التقاطع المرغوبة في مشهدك في نافذة التحرير Timeline وهي هنا في موضوعنا هذا نقطة التقاطع بين المشهد الثاني والثالث ، سيقوم المؤثر وتلقائياً بضبط المساحة التي يشغلها لتشمل كامل مساحة التقاطع بين المشهدين .



→ بعد أن تقرر المؤثر الذي ترغب في استخدامه قم بتحديده ثم اسحبه من نافذة Transition و أسقطه في نقطة التقاطع المرغوبة في مشهدك في نافذة Timeline و أسقطه في نقطة التقاطع المرغوبة في مشهدك في نافذة التحرير Timeline و هي هنا في موضوعنا هذا نقطة التقاطع بين المشهد الثاني والثالث ، سيقوم المؤثر وتلقائباً بضبط المساحة التي يشغلها لتشمل كامل مساحة التقاطع بين المشهدين .



→ بعد أن تقوم بإدراج أي مؤثر الانتقال بين المشهدين ، يمكنك التعديل في خصائصه ، ولفعل ذلك الآن انقر نقراً مزدوجاً بزر الماوس على مؤثر Cross Dissolve الذي أضفته للتو في نافذة Timeline .



← تبعاً لذلك سيقوم Premiere بعرض لوحة خصائص المؤثر Cross Dissolve Settings ، وفيها ستستطيع معاينة كيفية عمل المؤثر ، ولو أحببت يمكنك رؤية تمثيل عملي لعملية التحويل بين مشاهدك بضغط زر Show Actual Sources .

Cross Dissolve Settings	
Start = 0%	End = 61%
A CONTRACTOR	
38 01	
07 0	
تتقال بين المشهدين	الحرك المقبض لرؤية تاثير الا
ى السهم لعكس عملية التحويل	القرعا
F Dehow Actual Sources	
فعار الوظيفة لمعاينة مشاهدك الفعادة	
OK	Cancel

→ لو قمت بعمل معاينة لمشهدك بضغط مفتاح المسافة كما كنت تفعل سابقاً فستلاحظ أن نافذة العرض Program تقوم بعرض محتويات برنامجك بدون ظهور تأثيرات الانتقال بين المشاهد وكذلك لا تظهر مؤثرات الفيديو والشفافية وغيرها في حال تطبيقها .

→ لكي تستطيع رؤية تلك المؤثرات في نافذة العرض Program ستحتاج لبناء ملف معاينة مبدئي ، هذه العملية تتم من خلال اختيار الأمر معاينة مبدئي ، هذه العملية تتم من خلال اختيار الأمر معاينة مبدئي نهذه المفاتيح .

ere					
et	Clip	Timeline	Window He	lp	
ititled2.		Previe	W	[Enter]	×I
		Rende	er Work Area er Audio		Ē

→ عملية تجهيز ملفات المعاينة تستهلك بعض الوقت واعتماداً على محتويات مشهدك وعدد المؤثرات المطبقة وغير ذلك ، أثناء بناء مف المعاينة ستظهر لك لوحة ، Building Preview في حال رغبت إيقاف العملية اضغط على زر Stop .

Surver CD MSN Messenger :

Building Previe	•• <u> </u>
Building 1 of 1	
	Stop
♦ Frame 7 of 15	Est. Remain: less than a minute

← عملية بناء ملفات المعاينة عملية ذكية ، فـ Premiere يقوم ببناء ملفات معاينة خاصة للمناطق التي تحدث فيها عمليات التحويل وتلك التي تتضمن مؤثراً ما ، ولتسريع عمليات بناء ملفات المعاينة اللاحقة يقوم Premiere بوضع ملفات المعاينة التي ينشئها في الدليل الافتر اضي C:\Program Files\Adobe\Premiere 6.0\Adobe Premiere Preview Files في قرصك الصلب ليتم استخدامها مرة أخرى في حال عدم وجود أي تغيير ات حصلت لتلك المشاهد .

→ مع ذلك قد تصبح عملية بناء ملفات المعاينة مكلفة زمنياً ومملة وغير ذات جدوى خصوصاً مع الملفات والمشاهد الطويلة ، وفي هذه الحالة يتيح لك Premiere عمل ملفات معاينة لمناطق محددة في مشهدك اختصاراً للوقت ، هذه العملية نتم بحصر مناطق التأثير المطلوب معاينتها وذلك بتحريك مقابض المساحة في شريط work area bar لتغطي المناطق المرغوبة دون غيرها ، في حالة عدم رؤيتك لمقابض المسبح المساحة في شريط Work area bar لتغطي المناطق المرغوبة دون غيرها ، في حالة عدم وريف ويشهدك اختصاراً للوقت ، هذه العملية نتم بحصر مناطق التأثير المطلوب معاينتها وذلك بتحريك مقابض المساحة في شريط Work area bar لتغطي المناطق المرغوبة دون غيرها ، في حالة عدم رؤيتك لمقابض التحرير بسبب عدم وجودها في المناطق المرئية من شريط work area bar لتغطي المناطق المرغوبة دون غيرها ، في حالة عدم رؤيتك لمقابض التحرير بسبب عدم وجودها في المناطق المرئية من شريط Work area bar العظمي المناطق الفر على الشريط نقراً مزدوجاً ليتم ليتم مساحة حدود الشريط المالية من شريط work area bar المعالية المرغوبة دون غيرها ، في حالة عدم رؤيتك لمقابض التحرير بسبب عدم وجودها في المناطق المرئية من شريط work area bar المعالية المرغوبة على الشريط نقراً مزدوجاً ليتم رؤيتك لمقابض التحرير العبب عدم وجودها في المناطق المرئية من شريط عامة لمعاينة اضغط على مفتاح Enter من لي يقد أن تحدد مناطق خاصة للمعاينة اضغط على مفتاح Enter من لوحة المفاتيح لإنشاء ملف المعاينة .

0	-
	Fastslow.avi
	D.
Cycle	

→ هناك طريقة أخرى توفر معاينة فورية لمشهدك متضمنا المؤثرات المطبقة عليه ، الطريقة ببساطة هي في الضغط المستمر على مفتاح Alt من لوحة المفاتيح ثم التحرك بمؤشر الماوس على المسطرة الزمنية والضغط ثم السحب يميناً ويساراً ، لتقوم نافذة المعاينة Program بعرض النقطة التي يوجد عليها سطر التحرير .

		Program	1_
0:00008:00		The second	<u>;:00</u>
	3 6	4 (1)	_
Fastslov			•
		s. d	
على سريط الرمن بة المفاتيح وراقب	سر الماوس Alt في لود	ينه کرك مو ضغط مفتاح	مع
Progr	لعرض am	تافد ہ	

→ استخدم ما تعلمته من طرق لمعاينة مشهدك في المراحل اللاحقة من هذا المشروع.

← الأن قم بمعاينة مشهدك ، ولاحظ ما يحصل أثناء مطالعة المشهد الثالث Fastslow.avi ، وكيف أن الخلفية الصوتية يتغير إيقاعها بينما تبدو المشاهد الأخيرة من المشهد لراكب الدراجة وهي تمر بشكل أبطأ ، ولاحظ عدم وجود التناسب الكافي بين الخلفية الصوتية والمشهد المشار إليه .

→ لإحداث التناسب بين المشهد الثالث والخلفية الصوتية سنقوم بإبطاء سرعة مشهد راكب الدراجة لنطيل قليلاً من زمن بقاء المشهد ظاهراً ولينتهي في نفس اللحظة الذي يعاود فيه إيقاع الموجة الصوتية ارتفاعه من جديد .

Suver CD MSN Messenger:

→ إحداث عملية الإبطاء في سرعة مشهد ما عملية سهلة في ، Adobe Premiere لكن بما أننا نرغب في إبطاء سرعة جزء من مشهد وليس كاملة ، فمن الأفضل أن نقوم بقطع الجزء المرغوب إبطاء سرعته ، القطع هنا يعني أن نقوم بتقسيم المشهد الواحد إلى مشهدين منفصلين ، بهذه الطريقة سيتسنى لنا إبطاء الجزء المرغوب على حدة دون أن يؤثر ذلك على كامل المشهد وكما سترى .

→ الجزء الذي نرغب في عزله عن باقي المشهد هو الجزء الذي يبدأ فيه راكب الدراجة بالظهور ، من نافذة Monitor ومن قسم نافذة المعاينة Frame Back ومن قسم نافذة المعاينة Frame Back ومن قسم Program المعاينة Frame Back ومن قسم المعاينة المعاينة المعاينة المعادة الأسهم Frame Forward المتقديم لقطة لقطة لقطة والزر Frame Back العودة لقطة للوراء ... ابحث عن اللقطة الأولى الذي يبدأ فيها مشهد المدرجات المكشوفة وراكب الدراجة في الظهور ... حرك مؤسر سطر التحرير إلى ... الجري الدراجة بالظهور ... حرك مؤسر سطر التحرير إلى ... ابحث عن اللقطة الأولى الذي يبدأ فيها مشهد المدرجات المكشوفة وراكب الدراجة في الظهور ... حرك مؤسر سطر التحرير إلى بداية اللقطة تماماً في الثانية ١١,٢١ تقريباً .



→ الآن قم بقطع المشهد في هذه النقطة ليصبح الجزء منفصلاً عن باقي المشهد ، استخدم أداة Razor من لوح أدوات Timeline أو سريعاً بضغط مفتاح C من لوحة المفاتيح.

PT	imeli	ne		
K	(Ŧ),	44	6	P
8m2	Q	×.	Y.	po:0
	D 1	/ideo 2	2	

→ في نافذة Timeline قم بقطع وفصل المشهد ، حرك الأداة حتى تلامس سطر التحرير ثم أنقر لإحداث عملية القطع .



→ الآن أصبح مشهد Fastslow.avi مكون من جزأين أثنين ، يمكنك الآن العمل على أحد الأجزاء دون أن يتأثر الجزء الآخر بأي تعديل.

→ شغل الآن مشهدك ، وابحث عن النقطة التي يعود فيها إيقاع المادة الصونية إلى الارتفاع مجدداً ، استخدم نافذة Monitor شاشة العرض Program للعثور على النقطة المقصودة وهي تقريباً في الثانية ١٥,١٣ نقريباً .



→ قبل الشروع في الخطوة التالية لابد أن تتأكد بأن قمت بتنفيذ الخطوة السابقة وأن سطر التحرير Edit Line يقف في الثانية المقصودة تماماً ، ويمكنك الاستعانة بمحاكى شكل الموجة في طبقة الصوت Audio 1 كما ترى .

	, Wo	0:16
ير عند	لر التحر	سط
e.avi		
شکل ال	لاحظ	
ic.wav		
ic.wav		
	ير عند e.avi شكل ال	لر التحرير عند e.avi لاحظ شكل ال

→ الآن قم بتعطيل أمر القطع و عاود مجدداً اختيار أداة التحديد ، Selection tool اختصار V .



→ الآن قم بتحريك المشهد الرابع والأخير Finale.avi لتحاذي بدايته سطر التحرير ، حيث تبدأ اللقطة الأولى من هذا المشهد مع بداية تغير الإيقاع في المادة الصوتية .

0:00:12:00	, Woo:16:00
Fast	(Dale.avi
Music.wav	
	And the second block

→ تحريك المشهد الرابع نحو الجهة اليمنى أدى إلى وجود فجوة وفراغ زمني في تسلسل الأحداث .

Surver CD MSN Messenger:

asa_princ30@hotmail.com

Fast	لاحظ الفجوة هنا	Finale.a
	Music.wav	la dina di
		unit south

→ إغلاق هذه الثغرة الزمنية سيكون بإطالة الجزء الثاني من المشهد الثالث ، وهو مشهد راكب الدراجة الذي قمنا بفصله في الخطوات السابقة عن بقية المشهد ، سنجعل ذلك الجزء الصغير يتمدد ليشغل كامل الفراغ ، وهو الأمر الذي سيؤدي إلى ظهور المشهد بحركة بطيئة .

→ لإنجاز هذه العملية أختر أداة تعديل معدل تسارع المشهد Rate Stretch من أدو اتRolling Edit .

Т	imeli	ne					
K Sm	(). Q		+(++	н	÷	
6	DI	/ideo 2		~			-

→ وببساطة حرك مؤشر الماوس بعد ذلك لتلامس حافة المشهد اليمنى نحو الفراغ واسحبها لتطيل من فترة تواجد المشهد بحيث ينتهى مع نهاية المساحة الخالية ونهاية فترة انخفاض الموجة الصوتية ، لاحظ اللوحة .

a papagal	La seconda de la compañía de la com	1. <u> </u>
Contraction in		- attain
, اسحب	لامس الحافة ثم	
ر التحرير	حتى تلامس سط	
	Music.wav	
Sec.		harden
Lotter Contraction	nin desidir anan asarisi	Landsund

→ هاهو الجزء المقتطع وقد تم إطالته لسد الثغرة .. يبدو الآن المشهد واقعياً مع دعم الخلفية الصوتية المناسبة له ، قم بعمل معاينة لمشهدك في هذه المنطقة واكتشف ما حصل.

i.		
	Fastslow.avi x 32.14%	Fina
	الفجوة وقد سدت	
	Music.wav	
		hat
Later		(stratter
1		

← مشهد راكب الدراجة يبدو متوافقاً مع الخلفية الصوتية ، لكن مع هذا قد يبدو المشهد ممل قليلاً بسبب طول فترة بقاءه النسبي في المشهد و هو يتحرك حركة بطيئة ، إذا لابد من فكرة ما لصرف انتباه المتفرج عن ملاحظة هذا الأمر وجعل المشهد يبدو مشوقاً أكثر ، إن أفضل طريقة هي إضافة تأثير إليه يكسر الإحساس بطوله النسبي ، حسناً سنقوم بإضافة مؤثر يقوم بجعل المشهد يتضاءل ويصبح معتماً بشكل تدريجي حتى يختفي تماماً قبيل ظهور المشهد التالي .

→ قبل ذلك لاحظ أن المادة موجودة في طبقة الفيديو الرئيسية وهي1 Video .

← في Premiere طبقة الفيديو الدنيا هي طبقة Video 1 وهي تتكون من طبقتين فرعية كما سبق الإشارة له ، الطبقة الدنيا تعني أن الطبقات الأعلى ستقوم بحجبها ، الطبقة التي تعلو طبقة الفيديو الأولى هي طبقة ، Video 2 ثم طبقة 3 Video الخ ، طبقة الفيديو

Surver CD MSN Messenger:

Video 2 تحجب الطبقة Video 1 وبدور ها فإن طبقة الفيديو Video 3 تحجب المواد الموجودة تحتها في طبقة الفيديو Video 2 وهكذا



→ كل طبقة من طبقات الفيديو باستثناء الطبقة الأولى Video 1 لها قيمة عتامة مضبوطة مسبقاً تساوي ١٠٠ % ، هذا يعني بأن أي طبقة تملك هذه النسبة ستحجب تماماً الطبقة التي تحتها ، هذه القيمة المضبوطة سلفاً يمكن تغيير ها وإضعاف مدى عتامة الطبقة لتبدأ تقاصيل المواد الموجودة فيها بالخفوت والاضمحلال ، وببساطة فإن خفض عتامة طبقة معينة سيتسبب في جعلها شبه شفافة مما يسمح للطبقة التي تحتها ، هذه القيمة المضبوطة سلفاً يمكن تغيير ها وإضعاف مدى عتامة الطبقة لتبدأ لعبقة تملك هذه النسبة ستحجب تماماً الطبقة التي تحتها ، هذه القيمة المضبوطة سلفاً يمكن تغيير ها وإضعاف مدى عتامة الطبقة لتبدأ لعقاصيل المواد الموجودة فيها بالخفوت والاضمحلال ، وببساطة فإن خفض عتامة طبقة معينة سيتسبب في جعلها شبه شفافة مما يسمح للطبقة التي تحتها بالظهور ، وما سنفعله في الجزء الذي تم اقتطاعه هو نقله إلى طبقة تملك مفتاح اللتحكم في عتامتها ، ولأنه لن يكون هناك مادة تحتها الفيدي الرئيسية فلن يتم عرض أي مادة بينما يتم جعل الطبقة العلوية شفافة تدريجياً ... حسناً الجزء الذي أم مادة بينما يم حدة المواد تحتها بالظهور ، وما سنفعله في الجزء الذي تم اقتطاعه هو نقله إلى طبقة تملك مفتاح اللتحكم في عتامتها ، و لأنه لن يكون هناك مادة تحتها بالظهور ، وما سنفعله في الجزء الذي تم عرض أي مادة بينما يتم جعل الطبقة العلوية شفافة تدريجياً ... حسناً الجزء التالي هناك مادة تحتها في طبقة العلوية شفافة تدريجياً ... حسناً الجزء التالي سيشرح هذه العملية .

→ أنقل سطر التحرير إلى بداية الجزء المقتطع الذي يتحرك حركة بطيئة مظهر المدرجات المكشوفة ، تقريباً في الثانية ١١,٢١.

2						-8
				_		- 23
0:0	0:12:00		8.3	0;0	0:16:0	0
	Fastslo	ow.avi × 3	2.14%		Finale.av	ri
		.				
			00:0		21	÷
		{} }	Pt Jt	(1)		

→ ثم قم بنقل الجزء من المشهد إلى طبقة الفيديو Video 2.

	D,			_
	0:0	0:12:00		0:00
Video 2		Fastslov	w.avi × 32.14%	
			1	Fi
ية	العلو	، الطبقة	نقل المقطع إلى	
			Music.wav	
the second	a sheep			- feet

← الآن سنغير من خصائص الطبقة لجعلها شفافة في نقاط معينة ، وسع الطبقة ، Video 2 وتأكد من تفعيل وظيفة إظهار شريط العتامة الأحمر Opacity .

۳.

Timeline	
R Q X I. p.00	0:00:14:00
The 2	Fastslow.avi x 32.14%
تأكد ان خيار اظهار 2 Opacity مفعل	
🗐 📄 🖗 Video 1A	Final
Transition	

→ تأكد من أن أداة الاختيار هي المفعلة Selection .

T	imeliı	ne	
K	Ð.	##.	\.
27	Q	\times	{ ,

→ تحرك إلى منتصف المشهد ، وحرك مؤشر الماوس وأنقر في الشريط الأحمر الخاص بالعتامة لإنشاء مفتاح Create Key .



← تحرك إلى نهاية المشهد وقم بتحريك المفتاح الأخير من شريط العتامة إلى الأسفل نقطة صفر حيث تكون قيمة عتامة الطبقة Opacity.



→ عاين مشهدك الآن و لاحظ كيف يبدأ المشهد في الخفوت تدريجياً حتى يختفي تماماً .



→ هذا البرنامج الرائع يسمح لك بتطبيق عدد من المؤثرات على موادك التلفزيونية ، في الفقرة التالية سنقوم بإضافة مؤثر فيديو Video Filter على المشهد الرابع Finale.avi ، المؤثر اسمه Camera Blur و هو تأثير يحاول محاكاة تغيير تركيز بؤرة الكاميرا نحو حدث في المقدمة مما يجعل المشهد يبدو غير واضح المعالم ، مؤثر Camera Blur موجود تحت الفرع Blur في قائمة مؤثرات الفيديو ، اختر المؤثر ثم قم بسحبه وإسقاطه على المشهد الرابع Finale.avi .



→ تلقائياً سيتم إظهار اللوحة العائمة الخاصة بالتحكم بالمؤثرات ، Effect Controls إن لم تظهر اللوحة يمكن استدعاءها من خلال القائمة Window أمر Show Effect Controls .



→ بعد ظهور لوحة ، Effect Controls حرك المقبض الخاص بتحديد مدى قوة تطبيق المؤثر .



→ وراقب النتيجة في نافذة المعاينة Program .



Surver CD MSN Messenger:

→ سنقوم الآن بالتحكم في تطبيق المؤثر بحيث يبدأ بعد منتصف المشهد ثم ترتفع قيمته بمرور الوقت ، قم أو لا بنقل سطر التحرير إلى بداية المشهد ، ثم من لوحة Effect Controls قم بتفعيل مفتاح الحركة Enable Key Framing ، واضبط المؤثر على قيمة صفر .



→ حرك الأن سطر التحرير Edit Line إلى منتصف المشهد أو ربعه الأخير وضع مؤشر القيمة على صفر ، هذا سيجعل المؤثر لا يعمل حتى هذا المفتاح .



→ الآن انقل سطر التحرير إلى نهاية المشهد ، وارفع قيمة Camera Blur إلى ٨٥ %.



→ يمكنك رؤية المفاتيح التي أنشأتها بتوسيع الطبقة ، ولتعديل قيمة مفتاح ما قم بتحديده ثم غير قيمته .

Finale.avi	1
Camera Blur	4 4
لاحظ مفاتيح الحركة الخاصة بالمؤثر Transition	

→ عاين مشهدك لرؤية كيف يبدو التأثير الذي تم تطبيقه .

→ في الخطوة التالية سنقوم بإضافة حركة وذلك بتدوير المشهد ككل وجعله يندفع نحو الخلف وفي أثناء ذلك سينزوي بعيداً إلى احد الأركان حتى يختفي تماماً .. تابع .

→ تأكد بأن المشهد الرابع هو المختار ، ثم من لوحة التحكم الخاص بالمؤثرات ، Effect Controls وفي قسم الحركة Motion اضغط على مفتاح الإعداد Setup .

Surver CD MSN Messenger:

0:0	d <mark>:16:00</mark>	0:0 6 ::	Effect Controls Commands
			Finale.avi @ 00:00:26:09
a			▽ 🖌 👌 Camera Blur Setup
	لمشهد Finale.avi	1 اختر ا	Percent B <u>19</u>

← على الفور ستظهر نافذة جديدة خاصة بإعدادات الحركة نافذة Motion Settings ، شاهد الحركة الافتر اضية بضغط زر Play .

لمنا	بفغط		Circel
دركه	المعاينة ال	A REAL PROPERTY AND	Low_
		II I ME	See
			Cityler
		and the second sec	Resit
AR.		R Sow All	Depart
Create large		T Seven	
		🗖 Snooth Monon 👱	
8203	tme]		
Fill Color	Citic ton a Poort Above info articles of (-K) (0) Detection (0)	Detortion	
100	Store (delightering)	00 *	

→ قبل أن تباشر تجهيز حركة جديدة خاصة بك قم بإيقاف العرض ، ثم اضغط على المفتاح الأول للحركة في قسم Time (رقم ١) لاختياره ، و غير قيمة الإزاحة الجانبية الموجودة بجو ار Info لتكون صفر ، قيمة صفر ستعني أن المشهد سيكون في نقطة الارتكاز الأساسية في وسط نافذة الحدث تماماً ، عاين ذلك بعد تعديل المفتاح بتشغيل العرض في الأعلى .

Time	
Click on a Point Above: Info: #0 is a 1 2 , 0	
Rotation:	100

	ح الأخير .	→ نفس الأمر طبقه على المفتار
lick on a Font Above: b: #1 is at , 0	Distortion	

→ التعديلين السابقين الهدف منهما إلغاء الحركة الافتر اضية ، يمكنك بعد اختيار كلا المفتاحين على حدة الضغط على مفتاح Center للحصول على نفس النتيجة .

	VIC DUE à l'AL	OK Cancel Load. Save
F Show F Show F Show	v All v Outlines v Path	Reset
	aath Matian 100% 00:17:25 ∰	

← والأن لبناء حركتك الخاصة قم بإنشاء مفتاح جديد في منتصف قسم الزمن Time ، حرك مؤشر الماوس أعلى مسطرة توقيت المشهد حتى يتحول شكل المشيرة إلى سهم أسود صغير .



→ بعد ذلك أنقر لإنشاء مفتاح جديد ، واسحب مكان تواجده إلى منتصف المشهد تماماً • • % ، إنشاء هذا المفتاح في هذا المكان سيكفل إيقاء المشهد في مكانه دون أي حركة وحتى مرور نصف زمنه .



→ الآن أختر المفتاح الأخير .



→ قم الآن بتدوير المشهد بزاوية قدرها ٢٥٠ درجة ، ضع هذه القيمة في خانة ، Rotation يمكنك عوضاً عن كتابة القيمة سحب المز لاج بجانبها حتى تصل للقيمة المطلوبة .

	100% ↑ 00:15:22
Click on a Point Above: Info: #2 is at 0 , 0	Distortion
Rotation: م 250 السحب هنا 250 *	
Zoom: 4	Can Aller to

→ لاحظ ما سيحدث ، فالمشهد سيبقى ساكناً كما أشرنا حتى منتصفه ، وبعد ذلك يبدأ بالدوان حول نفسه .

	راقب النتيجة في هذه النافذة	•	Vis (se 4
Alpha: C Use <u>C</u> lip's C Create Ne <u>w</u>		I⊽ ghow Al I⊓ Show Q I⊓ Show Ba] utlines 11h
یسار ۱ Till Color	ابرة المعاينة يميناً و me: ا	[Smoo	th Motion 100% 00:15:22 1
	Click on a Point Above: Info: #2 is at 0	0	Distortion

→ سنعمل الآن على جعل المشهد وأثناء بدء حركة دور انه يتقهقر إلى الخلف ، ببساطة تأكد انك موجود على مفتاح الحركة الأخير ، و أجعل قيمة = Zoom صفر .

Time: H		0:15:22
Click on a Point Above: Info: #3 is at 44 ,	-34	Distortion
Rotation:	250 •	in in the
Zoom:		3 84
Delay: 📢		

→ سنقوم الآن بإضافة تعديل جديد و هو أنه وبينما يبدأ المشهد في الدور ان والتحرك نحو الخلف سنقوم بجعل المشهد ينجذب نحو أحد الأركان قبل أن يختفي أخيراً ، هذا التحرك سيبدأ بعد مرور ٥٧ % من زمن المشهد الكلي وبعد مرور ٥٠ % من حركة الدور ان والتحرك للخلف ، من أجل ذلك قم بإنشاء مفتاح جديد في نقطة ٥٧ % من زمن المشهد ، ثم أنشئ مفتاح جديد .

	$\overline{\mathbf{r}}$	(75%)
.		00:12:21 📩
Above:	_ 888	Distantias

→ تحرك الآن للمفتاح الأخير .



→ في النافذة العلوية سيكون المفتاح الأخير معلماً باللون الأحمر ، فقط قم بالتقاطه وسحبه نحو الركن العلوي الأيمن .



37

Suver CD MSN Messenger:

asa princ30@hotmail.com

→ يمكنك لو أحببت التحكم في تمثيل المادة داخل كادر الصورة بحيث يمكنك عمل انحراف لها ، وهذا سيكون مفيد بالخصوص فيما لو أحببت إضافة تعليقات نصية وخلافه بجوار المشهد ، ولعمل هذا التعديل يمكنك اختيار مفتاح الحركة المناسب ثم القيام بجذب مقابض الصورة التلفزيونية الأربعة في خانة Distortion حتى تحصل على التأثير المرغوب ، وأثناء قيامك بذلك عاين المشهد في نافذة العرض باللوحة .



← عاين مشهدك الآن ، وإن وجدت أن العملية ناجحة وأن المشهد يختفي بالكلية فأنقر OK للخروج من نافذةMotion Settings .

→ الآن قم بمعاينة مشهدك في نافذة المعاينة Program ، و لاحظ كيف يدور المشهد حول نفسه ثم يبدأ في التراجع نحو الخلفية بينما هو ينسحب نحو أحد الأركان ، و لاحظ أيضاً لون الخلفية الأبيض الذي يتركه المشهد أثناء حركته .



→ حسناً بماذا ترغب لاستبدال هذا اللون ، يمكنك إضافة مشهد متحرك أخر أو حتى صورة تحت الطبقة التي يوجد بها هذا المشهد لتبرز عوضاً عن هذا اللون .

→ المشهد كما ترى موجود في طبقة الفيديو Video 1A في نمط التحرير A/B Editing الذي قمنا بالانتقال إليه سابقاً ، وعليه فيمكنك وضع المادة المقترحة في طبقة الفيديو Video 1B لتظهر بعد أن تبدأ المادة في الطبقة العلوية في التحرك والاختفاء ، لكننا هذا لن نستخدم طبقة الفيديو Video 1B وهو الحل الذي هنا لن نستخدم طبقة الفيديو Video 1B وهو الحل الذي منا لن نستخدم طبقة الفيديو Single-Track Editing .

	Fa	Finale.avi
Fast		أنقل المقطع الى المقطع الى الم

→ الآن سنقوم بجلب أحد المواد الجاهزة التي يوفرها البرنامج ، وهي عبارة عن Color Matte وهي لوحة لونية يمكنك أن تضعها في برنامجك التلفزيوني .

→ الآن من نافذة Project ، اضغط على أيقونة إنشاء مواد جديدة Create Item .

دروس البريمر ٦ – واحة أبو بدر – تعلم Adobe Premiere 6 Project: 1.ppj -Bin 1 5 items Bin 5 ite.. Name Boys.avi 🎞 🚞 Bin 1 Movie 240 × 180 🖣 Cyclers.avi 🎞 Movie 240 × 180 A C → ثم من القائمة Create أختر أمر Color Matte . Create Object Type: Title -Title Offline File, Color Matte. Black Video Bars and Tone Universal Counting Leader... → ستنفتح لك لوحة اختيار اللونColor Picker . olor Pick × lect Matte Color <u>R</u>ed: 95 Green: 0 Blue: 0 Cancel ← اختر لون مناسب ، ثم اضغط على OK ، وعندما تظهر لوحة المطالبة باسم Choose Name لهذه المادة ، اقبل باسمها الافتر اضى أو غير ، إلى ما تحب ثم أنقر OK . Choose Name Choose name for new matte: Color Matte OK Cancel → سيتم أدر اج المادة ووضعها ضمن ملفات المشروع في نافذ Project .



→ ما نريد القيام به هو جعل هذه اللوحة اللونية خلفية للمشهد الرابع أثناء دورانه وانسحابه من البرنامج ، و لاحقاً سنقوم باستخدام هذه اللوحة كخلفية للنصوص المتحركة المتدفقة التي سنقوم بإضافة في نهاية المشهد في الخطوات التالية ، والأن قم باختيار المادة وسحبها من نافذة Project وأسقطها في نافذة التحرير Timeline في طبقة الفيديو IA Video 1A ، لتكون أسفل المشهد الرابع .



→ المادة المضافة ستكون مدتها الزمنية افتر اضياً قاصرة عن ملء كامل المساحة التي يشغلها المشهد الرابع ، ببساطة لإطالة زمن بقاء اللوحة في المشهد اضغط على حافتها اليسرى وقم بتمديدها لتغطى المساحة المستهدفة .

Fa	Finale.avi	1
	Color Matte	(

→ قم بمعاينة مشهدك الأن و لاحظ النتيجة في نافذة العرضProgram .



→ الآن سنقوم بإضافة نصوص مكتوبة إلى المشهد ، هذه النصوص ستظهر وهي تتدفق تدريجياً من أسفل الشاشة إلى أعلاها .

→ برنامج Adobe Premiere يمتلك أداة رائعة لتوليد النصوص والأشكال الرسومية وإضافتها للمشهد ، هذه الأداة تسمى Title ويمكن تشغيلها من خلال الضغط على أيقونة إنشاء المواد Create Item الموجود في نافذة Project والتي استخدمناها قبل قليل في إنشاء المادة اللونية ، أو يمكنك تشغيل الوظيفة من خلال القائمة File ثم New ثماتا .

≧a A	dobe	Premier	e				
File	Edit	Project	Clip	Timeline	Win	wob	Help
N	ew Pro	oject	C	trl+N			
(N	ew)					Bin	
Ū	pen		C	itrl+O		Sto	ryboard
0	pen Re	ecent File			- F 🚽	Tal	
0	pen Re	ecent Pro	ject		- + -		e Versel Coup
C	lose		C]rl+₩		Bar	is and Tone
S	ave		, in	Trl+S		Bla	ck Video

[→] على الفور ستظهر لك النافذة العائمة الخاصة بمكون العناوين Title .



→ اللوحة العائمة لـ Title تحتوي على مجموعة من الأدوات والوظائف ، وفي اللوحة التالية عرض مختصر لها .



٤.

SELVER CO MSN Messenger:

→ لاحظ أن أيقونات بعض الأدوات الرسومية مثل أداة رسم الأشكال الحرة polygon shape تتكون أيقونتها من جز أين ، إحداهما يقوم برسم خطوط و أشكال ذات لون تعبئة و أخرى ترسم خطوط مفرغة ، عندما تريد استخدام هذه الأداة و غيرها راعي القيام باختيار الجزء المناسب من الأيقونة 20 أو 20 .

← أيضاً لاحظ أن Premiere يقوم بعد إنشاء مكون Title بإضافة قائمة جديدة بعنو انTitle ، و هي القائمة التي ستمكنك من عمل تعديلاتك على النصوص و الأشكال التي ستمنيفها إلى المشهد .

eline	Window	Title Help	
8		Font Size	•
di la	4	Stule	

→ والآن دعنا نقوم بإضافة بعض النصوص المتدفقة .

← برنامج Premiere لا يدعم اللغة العربية ، ومن أجل ذلك يمكنك الاستعانة بالنسخة الحديثة من برنامج الوسيط لكتابة النصوص المرغوبة وتحويلها إلى Premiere .. في برنامج الوسيط اكتب النصوص التي ترغب في إضافتها لمشهدك ، وعندما تنتهي قم بنسخ النص إلى الذاكرة بضغط مفتاح إلى الحافظة في نافذة برنامج الوسيط .

الرميط (الكلاية بالتربين في البرادي التي لا لد ام التربية]. اكت لتربين في كبرين (الشر , الردلية بدكم وارثار لتربية من مشرط تربي	*IIIX
يرمن التي ترغي في جعلها بالذك في هذه المسامة بن يردندي لوسيط	- 34 60
في ير نامج الوسيط	
التربية المعروب المرتجبية	
اكتب التصوص المرعوبة	
في هده المساحة	
ثم اضغط	
Letter Later	2
<u> </u>	
ولوها الدي تو في معاجدتها -	
	See.
200 400 84	12
مقطا بن اليمين مغلامين	

→ عد الآن لبرنامج Premiere ، وقبل إضافة النص الموجود في الذاكرة قم بجلب المادة اللونية واجعلها خلفية Background للذافذة المعاينة في ، Title جلب الخلفية اللونية يكون بسحبها من نافذة المعاينة المعاينة المعاينة من تافذة المعاينة في ، Title في من الخلفية اللونية يساعدك في الخاذ المعاينة المعاينة من الخلول الخلفية يساعدك في الخاذ المعاينة المعاينة من من الماد الخلفية يساعدك في الخاذ المعاينة في ، Title عد من وضع النصوص التي ستقوم بإنشائها وألوانها وتأثيرات الظلال الخ .



→ الآن قم بتفعيل أيقونة Rolling Title الخاصة بإنشاء النصوص المتدفقة .



→ ثم توجه لنافذة عرض Title وحرك مؤشر الماوس لإنشاء مساحة ظهور النصوص المتدفقة ، أنقر في أقصى الركن العلوي الأيسر ثم اسحب إلى أقصى الركن السفلي الأيمن .. لاحظ أننا نستهدف جعل النصوص تتدفق من أسفل الشاشة وتختفي في أعلاها ، من أجل ذلك راعي أن تجعل حدود مساحة النص المتدفق تقع تماماً مع حواف المشهد العلوية والسفلية .

Surver CD MSN Messenger:

tled6.ptl		_ 0
2	×	• • •
	أنقر أولاً في هذه النقطة	
ft		
	استمر بالضغط عليته المامير	
•		
00		
	ثم اسحب حتى هذه النقطة	
		a de

→ بعد أن تقوم بإنشاء المساحة سيتم تفعيل مساحة النص لتتمكن من إضافة نصوصك ، وبما أن النص موجود في الذاكرة فكل ما عليك هو ضغط مفتاح Ctrl+V من لوحة المفاتيح للصق النص الموجود في الذاكرة إلى المساحة.

itled6.ptl		Ŀ
ŕ	H≪jM≟ د U″₄″U	
0	∫ BijlجwAws. جmخ	
11 41		
4		
100*		
	1	

→ النص سيظهر وكأنه عبارة عن طلاسم ، ستحتاج إلى تغيير الخط المستخدم لتلك النصوص ليكون أحد الخطوط المتوافقة مع برنامج الوسيط والمرفقة معه .. وكما تفعل عادة في محررات النصوص التقليدية يمكنك أن تقوم بتنسيق نصوصك في نافذة Title ، والآن لتغيير نوع الخط المستخدم قم بعمل تحديد لكامل النص ثم انقر على زر الماوس الأيمن ومن القائمة المخبئة أختر أمر الخط Font.

È1	2."T	7	Ϋ́Ε
10.1	Font		-1.5
100	Size		
\mathbf{m}	Style		
	Justify		

→ أنتقي أحد الخطوط المناسبة التي تسمح بظهور الأحرف العربية من الخطوط المرفقة بالوسيط ، ثم عين حجم الخط المفضل ، بشكل عام لا تجعل أحجام النصوص أقل من المقياس 16 فهذا سيجعلها صغيرة جداً وعسيرة على القراءة .

AYM Jeddah S_U normal.	D - L4	JIEC.
	Rold	18
AYM FREEDOM S_N AYM Badr 1 S_U norm AYM Diwany 1 S_U nor AYM Jeddah S_U norr AYM Nask 2 S_U norm AYM Shaty S_U norm AYM Shaty S_U norm	Regular Italic Bold Bold Italic	18 20 22 24 26 28 36

→ ستظهر بعد ذلك النصوص بالعربية في نافذة Title ، إذا كنت ترى أن بعض سطور نصوصك غير مرئية بسبب طولها فأمامك الخيار إما بتصغير النص أو التقليل من مفردات السطور الطويلة .



← الآن حاذي النص ليكون في منتصف الشاشة ، والنص في حالة اختيار ومن القائمة المخبئة اختر أمر Justify ثم أمر توسيط . Center .

a ,	ہمی ال تہ غاب فے		ا
Ā	Font		
-	Size	•	
	Style	•	
	Justify	Þ	Left
1	Leading	۱.	Right
	Orientation	•	🗸 Center
	Delline Title Oelines	1	

→ قم الآن بمعاينة النص بتحريك مقبض المعاينة Rolling Title Preview Slider ، لاحظ أن النص يبدو جامداً في مكانه .



→ لإضافة الحركة للنص ولجعله يبدأ في الظهور من أسفل المشهد ، قم بإضافة بعض الأسطر الخالية قبيل النص الموجود في السطر الأول ، لتضمن القيام بهذه العملية تأكد أن مشيرة الماوس موجودة في السطر الأول من النص ثم اكبس على مفتاح Home من لوحة المفاتيح لنقل المشيرة إلى بداية السطر ، ثم انقر مفتاح Enter مراراً لإضافة بعض الأسطر الخالية قبل النص وبما وحمة المفاتيح لنقل المشيرة إلى بداية السطر ، ثم انقر مفتاح <u>Enter</u> مراراً لإضافة بعض الأسطر الخالية قبل النص وبما وحمة المعايية تأكد أن مشيرة الموس موجودة في السطر الأول من النص ثم اكبس على مفتاح Home من لوحة المفاتيح لنقل المشيرة إلى بداية السطر ، ثم انقر مفتاح الإدخال <u>Enter</u> مراراً لإضافة بعض الأسطر الخالية قبل النص وبما يكفي لجعل النص مختفياً أسفل نافذة المعاينة لـ <u>Title</u> ، هذا الأمر ينبغي عليك تكراره في أسفل النص بإضافة بعض الأسطر الخالية للمطر الخالية المطر الخالية المطر الخالية تعمن الأسطر الخالية تعمن الأسطر الخالية قبل النص وبما يكفي لجعل النص مختفياً أسفل نافذة المعاينة لـ <u>Title</u> ، هذا الأمر ينبغي عليك تكراره في أسفل النص بإضافة بعض الأسطر الخالية المطر الخالية المطر الخالية المطر الخالية بعض الأسطر الخالية بعض الأسطر الخالية المطر الخالية المطر الخالية المطر الخالة المطر الخالية المطر الخالية المون وبما منام النص مختفياً أسفل نافذة المعاينة لـ <u>Title</u> ، هذا الأمر ينبغي عليك تكراره في أسفل النص بإضافة بعض الأسطر الخالية الخصمن استمر ار تدفق النص وحتى يختفي في أعلى الشاشة .



→ قم بمعاينة مشهدك وكيفية عمل النصوص المتدفقة بتحريك مقبض المعاينة Rolling Title Preview Slider في نافذة Title .



→ والأن قم بتلوين نصوصك ، اختر كامل النص أو جزء منه واضغط مربع الألوانObject Color .



← يمكنك أيضا جعل لون التعبئة شفافاً أو كامل الإعتام Overall Transparency وذلك برفع قيمة Opacity بالنقر على السهم الصغير ثم اختيار كل من مفتاحي Start Transparency و End Transparency مجتمعين بالنقر في منصف المساحة أو كلاً على حدة .

Opacity	4100 V 00 V
100%	T
	•
	No shadow
	T
Clear	1
	jeœ

→ قم الآن بتوليد الظلال للنص ، في قسم Shadow Position قم بتحريك مؤشر الماوس حتى تتحول إلى شكل اليد ثم اكبس على حرف T الموجود في النافذة وقم بسحب درجة الظلال نحو الجهة اليمنى السفلية ، راقب عداد الإزاحة الموجود أعلى النافذة حاول وضع قيمة إزاحة قدر ها ٧×٧.



→ لاحظ الآن تلك الظلال السوداء للنصوص في نافذة عرضTitle .



→ قم بتعديل لون الظلال ولجعلها غير متدرجة ، اختر أو لا لون الظلال Shadow Color المشار إليه بالسهم في اللوحة التالية ، ثم استخدم المقابض الصغيرة الموجود في الأطراف (رقم ١) وارفع قيمة اللون الأسود إلى ١٠٠ % (رقم ٢) كرر العملية مع المفتاح الثاني للون التدرج المقابل .



→ هاهو النص بعد تغيير لون الظلال إلى اللون الأسود الخالص .



→ الآن أغلق نافذة Title ، وعندما يطالبك Premiere بحفظ مكون Title قم بحفظه تحت اسم مميز ليتسنى لك إضافته إلى مكتبة مواد المشروع ، ولتقوم باستغلاله لاحقاً في ملفات مشاريعك المستقبلية القادمة .

Adobe Premiere				
Save the file Untitle	ed.ptl before	closing?		
بعن	ž	للغاء الأمر		

→ الخطوة المنطقة الآن هي إضافة مكون Title إلى المشهد الفيلمي ، لكن قبل ذلك فكر أين ستضعه .

→ النصوص المتدفقة ستبدأ في الظهور في اللحظات الأخيرة من اختفاء المشهد الرابع وقبل أن يختفي المشهد تماماً.. هذا يعني أن جزءاً يسيراً جداً من مادة Title لابد وأن يتقاطع مع المشهد الرابع الموجود في طبقة الفيديو Video 2 ، ولأن مكون Title سيكون في المقدمة فستحتاج إلى إنشاء طبقة فيديو جديدة لتضع مكون Title فيها.

← لإضافة طبقة فيديو جديدة ، انتقل للقائمة الفرعية Timeline window menu في نافذة Timeline ، ثم اختر أمر إنشاء طبقة فيديو جديدة Add Video Track .

Surver CD MSN Messenger:



→ على الفور سيتم إدراج الطبقة وستحمل اسم3 Video .

	a a shi sa s	9 42.090	(109-2	
Video 3		و الجديدة -	الفيدي	طبقة ا
♥ Video 1A	Paura	Freed	Fa	Final and
	Boys.a	Fast		Finale.avi:

→ الآن يمكنك إضافة مكون العناوين Title إلى طبقة Video 3 مباشرة ، وذلك بسحب المادة من نافذة Project وإسقاطها في نافذة التحرير Timeline كما فعلنا ذلك مراراً في إضافة المواد السابقة ، و لأغراض تعليمية سنناقش في الخطوات التالية طريقة أكثر تقدماً ودقة لإضافة مواد إلى نافذة التحرير .

→ الأن وقبل الشروع في تلك الخطوات ثم بنقل سطر التحرير Edit Line إلى الثانية ٣٠ تقريباً ، حيث لا يز ال جزء من المشهد الرابع ظاهراً في الركن العلوي الأيمن قبل أن يختفي في الثواني التالية ، ما نريده هو جعل النصوص تبدأ في الندفق في هذه النقطة وقبل أن يختفي المشهد الرابع تماماً .. استعن بنافذة المعاينة Program للوصول إلى هذه النقطة



→ الآن قم ومن نافذة المعاينة ، Program بجعل طبقة الفيديو Video3 هي الطبقة القابلة للتحرير ، اختر الاسم المختصر V3 لهذه الطبقة بفتح القائمة المنسدلة الخاصة بطبقات الفيديو .

			× Program ▶
		35:01	
	rget	V1A 🔻	A1 -
		VIA	
. INI	4 > 10:5E Δ	V1B	10:00 -
11111	Target: V3 ¥ A1 ¥	V2	N D
	VIA VIB	• V3	
0.00.48.00	V2	None	
	None		-

→ الآن عد لنافذة Project window menu ، وأنتقي مادة Title ، ثم انقر بزر الماوس على السهم Project window menu ، ومن القائمة أختر أمر الإدراج Edit Line لذي يسمح لك بإدراج مادة في نافذة التحرير بشكل مستقل بحيث لا تتأثر المواد الموجودة في طبقات الفيديو أو الصوت الأخرى بهذا الإدراج.



→ لاحظ الآن مكون Title يعد أن تم إضافته في نافذة التحرير Timeinle في طبقة الفيديو Video 3.

>		<	1	
		0,00	32:00	ζ
	(8	380	
		4	-	

→ عاين مشهدك الآن في نافذة Program ، و لاحظ كيف أن النص يبدأ في التدفق قبيل خروج المشهد الرابع من الإطار ، هذه العملية ستضمن بقاء عين المتفرج متابعة لما يجري في عرضك المثير .



→ لم يعد يتبقى على إنجاز المشهد النهائي سوى القليل ، يمكنك تمييز الفترة الزمنية التي يظهر فيها النص المتفق بخلفية صوتية متميزة ، وباختصار قم بتقليص زمن المادة الصوتية لتجعلها تنتهي في اللحظة التي يغادر فيها المشهد الرابع الإطار ، ثم قم بجلب مادة صوتية من يغادر فيها للمشهد الرابع الإطار ، ثم قم بجلب مادة صوتية من طرفك لتكون خلفية صوتية لمكون العناوين والنصوص المتدفقة ، ضع الملف الصوتي الثاني في نافذة 2 Audio ، ثم قم بجلب مادة بتوسيع كل من طرفك لتكون خلفية صوتية لمعاوين والنصوص المتدفقة ، ضع الملف الصوتي الثاني في نافذة 2 Audio ، ثم قم بجلب مادة بتوسيع كل من طبقة الصوت 1 ملوت 1 Audio ، ثم قم بجلب مادة بتوسيع كل من طبقة الصوت 1 معاني مناتيح مناسبة لولية توسيع الطبقات سبق مناقشتها سابقا) ، ثم قم بعمل مفاتيح مناسبة لخفض حجم الصوت في طبقة الصوت 1 منوتي مناسبة لخفض منا ولي من الموت 1 معاوي المنوت 1 معاني مناسبة لخفض مناسبة الموت في مناقشتها سابقا) ، ثم قم بعمل مفاتيح مناسبة لخفض حجم الصوت في طبقة الصوت 1 منوتي مناسبة لخفض من الإطار .



→ خفض حجم الصوت في مساحة مناسبة هي المساحة التي يتقاطع فيها الملفات الصوتيان .



→ كرر هذه العملية مع ملف الصوت الثاني في طبقة الصوت Audio 2 ، وقم بجعل المادة الصوتية تبدأ في الارتفاع تدريجياً بينما تتخفض قوتها في الملف الصوتي الأول لعمل انتقال سلس وناعم بين الملفين .. المادة الصوتية الثانية ستقوم بتغطية المساحة الزمنية التي يشغلها مكون النصوص المتدفقة في المشهد.



→ وقبل أن تعاين مشهدك لا تنسى القيام بإطالة زمن اللوحة اللونية لتغطي المساحة الزمنية التي سيظهر فيها مكونTitle .



→ حاذي الآن بين نهاية جميع المشاهد والمواد الصوتية (الملف الصوتي الثاني ونهاية مكون النصوص Title واللوحة اللونية Color محاذي الآن بين نهاية جميع المشاهد والمواد الصوتية (الملف الصوتي الثاني ونهاية مكون النصوص Matte واللوحة اللونية Matte)



→ قبل الشروع في خطوة إنتاج الملف النهائي هذه جولة سريعة مع بعض الإضافات المتوفرة في برنامج Premiere ، هذه الإضافات يمكن أن تصبغ عملك النهائي بشيء من الحرفية ومحاكاة الأنماط التلفزيونية الشائعة .. سنعرض الآن باختصار لمادتين .. من نافذة Project اضغط على أيقونة إنشاء المواد العام.

	Bii 5 i	n 1 tems	
Bin		5 ite	Name
🚞 Bin 1	<u>^</u>		Boys.avi 🖾 Movie 240 × 180
		1	Cyclers.avi III Movie 240 × 180

→ أختر مثلاً مادةBars and Tone

Create		1
Object Type:	Bars and Tone	-
	Title	
	Offline File	
	Color Matte	
	Black Video	
	Bars and Tone	
	Universal Counting Leader	

→ المادة Bars and Tone هو مادة يقوم بإضافتها محررو البرامج في بداية برامجهم وتهدف إلى مساعدة المتفرج على ضبط جهاز الفيديو أو التلفزيون الخاص به وضبطه لالتقاط الإشارة التلفزيونية ، يمكنك أيضاً إضافة مكون عداد التأكد من صحة التزامن بين الصوت والصورة Universal Counting Leader الذي يلجأ إليه المحترفون لضبط مشاهدهم ووضع ما يشبه عداد لبدء نقطة

Surver CD MSN Messenger :

asa_princ30@hotmail.com

الصفر وعرض المشهد الأول من البرنامج التلفزيوني .. المؤثر ان يتم استخدامهم في ملف العرض المرفق مع هذا الموضوع .. المادة الأخيرة يمكن التغيير من خصائصها والألوان المستخدمة فيها .



→ ربما كنت تفكر الآن كيف سيمكن إدراج مثل هذه المواد في مقدمة البرنامج بعد أن امتلأت طبقات الفيديو والصوت بالمواد المختلفة والتي هناك تزامن فيما بينها ، حسناً لا تبتئس Premiere ، يملك أدوات كثيرة للتحكم في هذه المسألة ومن ذلك اختيار جميع الطبقات دفعة واحدة وتحريكها معاً لضبط بقاء تتاسب مواضعها وتزامنها ، لفعل ذلك الآن اختر أمر اختيار جميع الطبقات Multitrack Select أو سريعاً بضغط مفتاح M من لوحة المفاتيح .

РТ	imeline	
R Sm		
		The state of the s

→ انتقل لنافذة التحرير Timeline وقم بالنقر على المشهد الأول Boys.av ثم استمر بالضغط ليتم تحديد جميع الطبقات واسحب المواد قليلاً نحو الجهة اليمني لتفسح المجال لإدراج المادتين السابقتين في أول العرض .

3	د سيتم تحريكها	; الموا	جىيە	
2			Fa	Finale
IA	sys.a	Fast		Color
tion				
IB	<u> </u>			
1	Music.wav			

← استخدم الآن أحد طرق الإدراج التي تم تتاولها سابقاً لإدراج مكوني Bars and Tone و Universal Counting Leader في بداية مشهدك وضعهما في طبقة الفيديو الرئيسية Video 1 أو ... Video 1A بعد أن تنتهي من ذلك سيكون برنامجك الآن جاهز للإخراج وعمل ملف الفيديو النهائي ، لاحظ الآن نافذة التحرير Timeline بعد أن تم الانتهاء من إدراج المواد وتعديلها

	0.00.40.00 0.01.20.00	_
9 D Video 3	UntitledSpt	
Ø D Video 2	Finale.avi Color Matte	
S D Video 1A Uni.	Color ML.	
Transition		
▷ Video 1B	1	
●	Music.vav	
# Q = =		
	MOURNINGWAY	
Audio 2		

← قم الآن بإخراج عملك ، افتح القائمة File ثم انتقي الأمر Export Timeline ثمMove .

Adobe Pre	Window	Hab
File Edit Promini		nop
New Project mi+0	·	
Expert Clip	,	and]
Export Timeline	• (Movie
Get Properties For	•	Audio
Page Setup	Ch -	1001.1

→ الأمر السابق يقوم بإخراج جميع المواد الموجودة في نافذة التحرير إلى ملف فيديو نهائي ، إن كنت تريد إخراج مادة بعينها فقم باختيار ها أو لا في نافذة التحرير وعوضاً عن اختيار الأمر Export Clip أختر الأمر Export Clip .

→ عقب تنفيذ الأمر السابق ستظهر نافذة Export Timeline ، في خانة File Name قم بكتابة اسم للملف النهائي المستهدف ، ثم انقر على مفتاح Settings لتغيير خصائص الملف المخرج .

Export Movie	<u>11 ×</u>
Save jrx 🔁 video	- 🗢 🗈 😁 🔝-
ی Boys.avi Dyclers.avi Fastilow.avi Finale.avi الملف	7
اكتب اسماً للملف المستهدف File <u>n</u> ame: ¹ Finalevideo(avi	
Make: Work Area as Microsoft AVI Video: 320 x 240 at 15.00fps Compression: 'Cinepak Codec by Radiu Audio: 22050 Hz – 16 bit – Mono Compressor: Uncompressed	s' e 2 Settings

→ بعد تشغيل مفتاح Settings سنتفتح نافذة معاينة وتعديل خصائص المشروع ، وهي النافذة المكونة من عدة أقسام أولها قسم General export settings.

Export Movie S	ettings
General	
File Type:	Microsoft AVI نوع الملف Advanced Settings
Range:	تشغيل الملف بعد اكتمال اخراجه 💌 اخراج كامل او جزئي Work Area
خراج الفيديو	🔽 Export Video 🛛 🔽 Open When Finished 🛁 Embedding Options:
خراج الصوت Current Sett	Export Audio ☐ Beep When Finished

→ في اللوحة السابقة الأمر File Type يحدد نوعية الملف المخرج فيمكنك اختيار صيغ عديدة للملف كأن يكون ملف فيديو avi و Export Video و Export و It و المعاد التي هي قيد التعيين سابقا ، ووظيفة Export Video و Export و Mov، وخانة Range تسمح لك بإخراج كامل العمل أو المساحة التي هي قيد التعيين سابقا ، ووظيفة Export Video و Mov وضادة و المعاد المعاد التي هي قيد التعيين سابقا ، ووظيفة Export Video و Mov، وخانة Range تسمح لك بإخراج كامل العمل أو المساحة التي هي قيد التعيين سابقا ، ووظيفة Export Video و Mov من إعداد الملف Open When Finished ، و عقب أن ينتهي البرنامج من إعداد الملف النهائي يمكنك معاينته بشكل تلقائي وذلك بتفعيل الأمر Open When Finished ، و إن كنت ستتشغل بأمر ما أثناء تجهيز الملف فيمكن للبرنامج إصدار صوت الاتنبيه عند اكتمال بناء الملف بتفعيل الخيار Den When Finished ، و إن كنت ستتشعل بأمر ما أثناء تجهيز الملف ويمكن للبرنامج إصدار صوت الاتنبيه عند الملف بتفعيل الأمر Open When Finished ، و أن كنت ستتشعل المر Audio و فيمكن للبوني و ذلك بتفعيل الأمر Open When Finished ، و أن كنت ستتشعل المر Embedding فيمكن للبرنامج إصدار صوت الاتنبيه عند اكتمال بناء الملف بتفعيل الخيار Den When Finished ، أما الأمر Open When Finished ، و أن يكنت ستتشعل بأمر ما أثناء تجهيز الملف فيمكن للبرنامج إصدار صوت للتنبيه عند اكتمال بناء الملف بتفعيل الخيار Open Vice مناك ، أما الأمر Open Vice مناك مواد تم ربطها إلى نافذة التحرير بدون أن يكون قد تم إدراجها فعلياً .

→ بعد ذلك انقر على زر التالي لرؤية لوحة الخصائص التالية والخاصة بإخراج الفيديو .



→ من لوحة Video export settings بمكنك اختيار مستويات الضغط Compressor ، كما يمكنك تحديد حجم الإطار و إيعاده لملف الفيديو Frame Size ، كما يمكنك التحكم في مستوى دقة وجودة الصورة المخرجة Quallity ، أما معدل اللقطة Frame Rate فهو المسئول عن ضبط سرعة عرض المادة ومعدل عرض اللقطات في الثانية الو احدة بحيث تصبح متوافقة عند العرض في الوسائط المتعددة المختلفة ، في مشروعنا هذا العدد المناسب هو ١٥ فالحالة الافتر اضية للمشروع من بدايته تمت وفق هذه القيمة و هي القيمة المتلى لعرض الملف على أجهزة الحاسب الشخصية نظام Multimedia video for window ، و عندما يكون لديك وسائط للإخراج التلفزيوني ينبغي عليك مراعاة ضبط القيمة الصحيحة وتهيئة المشروع منذ البداية وفق ما تملك من عتاد فيمكن مثلا ضبط معدل اللقطات على 30 لقطة في الثانية لتمكن من تجهيز مادة يتم عرضها على إشارة STSC ، وضبطها على ٢٠ للعرض من خلال نظام PAL .

Video 🗾	
Compressor:	
نوعية الضغط Cinepak Codec by Radius	 Configure
Depth:	
Millions عمق الألوان	Palette
الفريم حجم الفريم	ضبط اته ماتیکی لحجم
Frame Size: 320 h 240 v 🔽 4:3	Aspect
Frame Bate: 15 T Pixel Aspect B	tio: Square Rivels (1.0)
معدل اللقطة	Chillet and the second second
- Quality	Data Rate
Low 100 % High	🗖 Limit data rate to 🛛 1000
حەدة الصبەر ة	I necompress Anways

→ أما اللوحة الثالثة من لوحة الإعداد فهي خاصة بالصوتAudio .

Audio	
Rate:	معدل الصوت 22050 Hz
Format:	💌 نوعية الصوت 16 Bit - Mono
Compressor:	A نوع الضغط Uncompressed
Interleave:	I Second زمن التغطية الاضافى 1 Second
– Processing Op	tions
Enhance Rate	Conversion: Best
🔲 Use Logari	ithmic Audio Fades
Create audio p	review files if there are: 🦻 or more active audi
	1 or more audio filter

→ واللوحة التالية هي لوحة Keyframe and Rendering ، والتي تمكنك من ضبط خصائص الإخراج النهائي للملف بما في ذلك تجاهل إخراج المؤثرات والتعديلات في طبقة الصوت ، أما أمر Optimize Stills فهو يعمل على تخفيض حجم الملف النهائي عند استخدامك لصور ثابتة ، فلو كان لديك صورة تشغل ثانيتين مثلاً من زمن العرض فالبرنامج لن يقوم مع تفعيل هذا الخيار بإعادة توليد الصورة ٦٠ مرة ليتم تغطية المساحة بل سيقوم باستخدام الثانية الأولى فقط لإعادة رسم الصورة مجدداً في الثواني اللحقة

Keyframe and Rendering
Rendering Options تحسين نمط المعالجة تجاهل مؤثر ان الصوت Ignore Audio Effects Optimize Stills Ignore Video Effects Frames Only at Markers تجاهل التغيير ات في طبقات الصوت Ignore Audio Rubber Bands Fields: No Field الاخراج Stills
Keyframe Options
Keyframe every 15 frames
Add Keyframes at Markers
I Add Keyframes at Edits

→ نافذة الإعداد الأخيرة هي نافذة المعالجة الخاصة Special Processing .

It MOTIE Settings			
Special Processing		-	
معالجة الخاصة	8		
Gamma: 1.0, Noise R	eduction: No	ne	
Better Resize: Off, De	interlace: Of	ĩ	
Cropping: Off			

← وبالضغط على مفتاح Modify ، سيتم فتح نافذة خصائص Special Processing ، حيث يمكنك تغيير أبعاد مشهدك النهائي ليتناسب مع وسيط الإخراج المستخدم ، كما يمكن تخفيف درجة التشويش في مادتك الأصلية ، وأيضاً تغيير ألوان Gamma ليتناسب الملف مع وسيط العرض الأخير .



→ بعد أن تنتهي من ضبط تلك الخصائص اضغط على زر OK للعودة إلى نافذة إنشاء الملف ، وللشروع في بناءه وإخراجه اضغط زر حفظ وعند أي من خلي من إعداد الملف ، حيث سيقوم البرنامج وعند اكتمال عملية بناء الملف بفتح نافذة لمعاينة الملف المخرج .



حاين الآن ملف العرض المرفق ، حجم الملف الأصلي بعد اكتمال بناءه هو ٤٦ ميجا بايت ، ولتسهيل تنزيل الملف من الشبكة قمت بضغطه مع التضحية قليلاً بالجودة .. حجم الملف التقريبي الآن هو ٩٨٠ كيلو بايت تقريباً ولتتزيله اضغط هنا . http://www.abobadr.net/3dsmax/bonus/images/Premiere6/Finalemove.zip)

→ تمنياتي لك بعمل ممتع ومفيد .