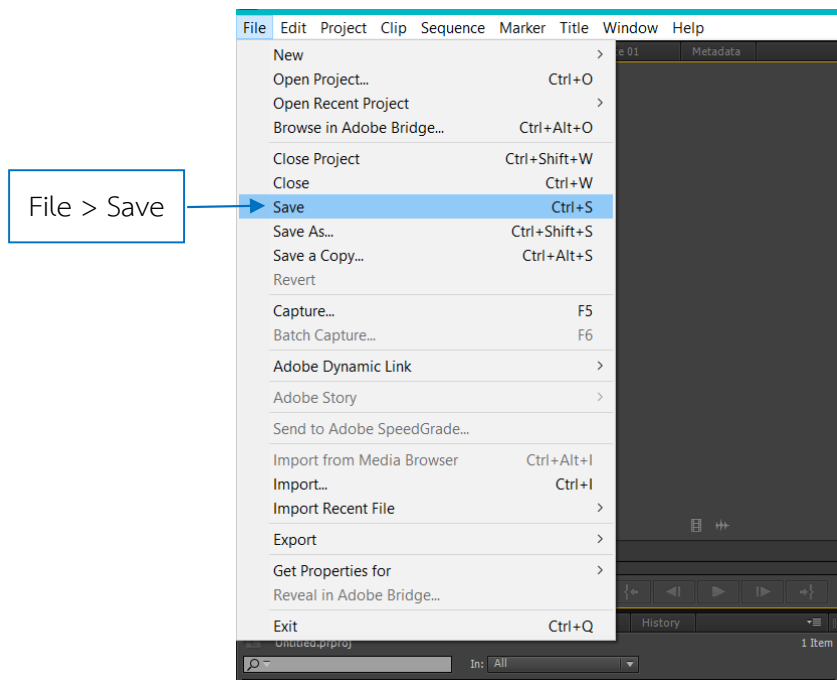



- **Audio Previews** โฟลเดอร์สำหรับเก็บไฟล์เสียงของชิ้นงานที่เรากำลังทำงาน ถ้ามีการพรีวิวดูด้วยการเคาะ <Enter> โปรแกรมก็จะทำการเรนเดอร์ชิ้นงานของเรา เพื่อใช้ในการแสดงผลแบบเรียลไทม์ แม้ว่ายังไม่มีผลการประมวลผลจริงก็ตาม
- **Audio Premiere Pro Auto-Save** เก็บบันทึกโปรเจกต์ที่เราทำงาน โดยโปรแกรมจะบันทึกให้เราอัตโนมัติตามค่าช่วงเวลาที่เราตั้งไว้ใน Audio-Save ในหน้าต่าง Preference ที่ได้กล่าวถึงแล้วในบทที่ 3
- **Adobe Premiere Pro Preview Files** เก็บบันทึกการประมวลผล (เรนเดอร์) ชิ้นงานที่เรากำลังทำงาน ถ้ามีการพรีวิวดูด้วยการเคาะ <Enter> ครั้งใด โปรแกรมก็จะทำการเรนเดอร์ชิ้นงานให้เราเพื่อใช้ในการแสดงผลแบบเรียลไทม์ แม้ว่ายังไม่ได้มีการประมวลผลจริงก็ตาม สำหรับโฟลเดอร์นี้ถ้าเราใช้งานไปนานๆ ควรกลับมาเคลียร์หรือลบส่วนที่ไม่ต้องการออกไปบ้าง หรือลบงานในโปรเจกต์ที่เสร็จแล้วออกไป เพื่อประหยัดเนื้อที่ในฮาร์ดดิสก์ และการลบไฟล์ทั้งในโฟลเดอร์นี้จะไม่ผลต่อการเปลี่ยนแปลงตัวโปรเจกต์ที่เราสร้างทิ้งไว้

## บันทึกโปรเจกต์

หลังจากที่สร้างโปรเจกต์ใหม่ และทำงานกับโปรเจกต์แล้ว เราสามารถบันทึกโปรเจกต์ได้ด้วยคำสั่ง File>Save หรือกดคีย์ <Ctrl+S>

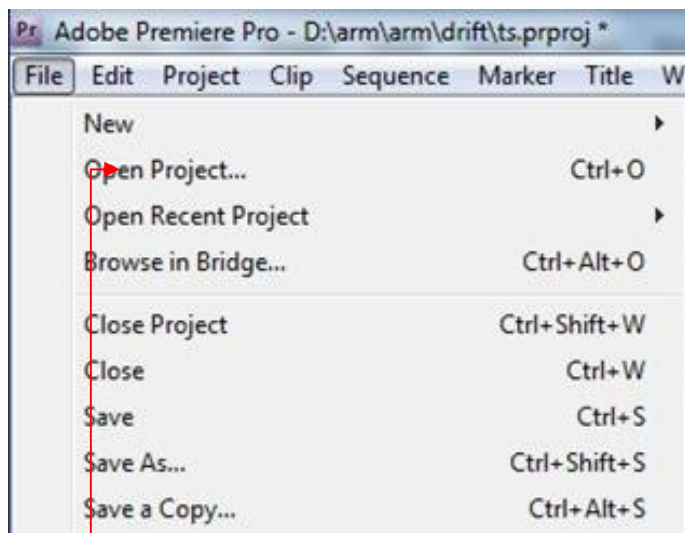


## การเปิดโปรเจกขึ้นมาใช้งาน

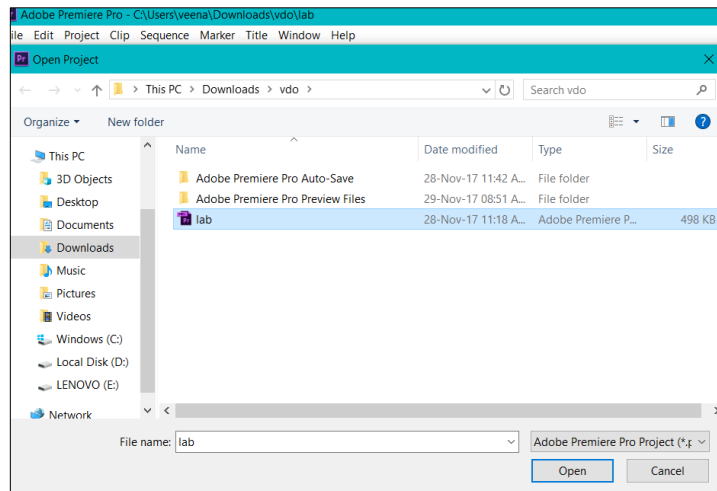
เมื่อเราต้องการเรียกใช้งานงานโปรเจกอื่นๆ หรือเปิดโปรเจกที่เคยสร้างไว้ขึ้นมาใหม่ ก็สามารถใช้คำสั่ง File>Open Project... เพื่อเรียกโปรเจกที่ต้องการขึ้นมา แต่ถ้ากรณีที่เพิ่งเปิดโปรแกรมขึ้นมาใหม่นั้น และต้องการเปิดโปรเจกก็สามารถคลิกเลือก  (Open Project) ในหน้าต่าง Welcome to Adobe Premiere Pro ได้เช่นกัน และเมื่อเรียกคำสั่งเหล่านี้แล้วให้เลือกโปรเจกที่ต้องการในโฟลเดอร์ที่เก็บไฟล์นั้น



คลิก Open Project เพื่อเรียกเปิดโปรเจก

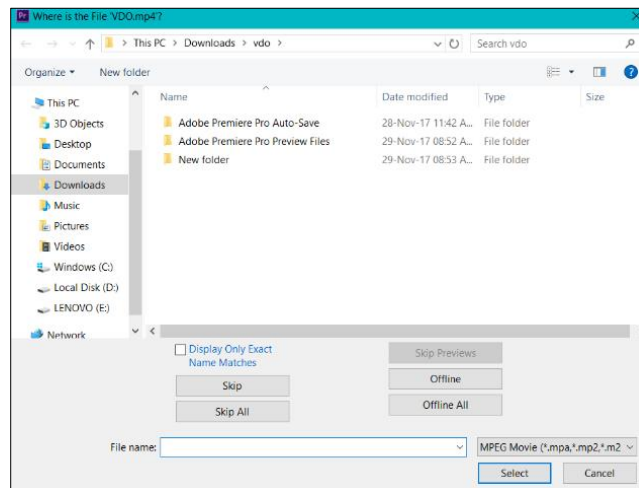


หรือคำสั่ง File > Open Project เพื่อเรียกเปิดโปรเจก



## เปิดโปรเจกต์ขึ้นมาแล้วแจ้งว่าไฟล์บางตัวหายไป

บางกรณีเราอาจพบปัญหาหนึ่ง นั่นคือ เมื่อเรียกเปิดโปรเจกต์ขึ้นมา แล้วโปรเจกต์นั้นเรียกหาไฟล์ฟุตเทจตัว สาเหตุนี้เกิดจากการเปลี่ยนแปลงไฟล์ตัวนั้น อาทิ เราย้ายที่เก็บไฟล์ใหม่ หรือลบไฟล์นั้นทิ้งไปแล้ว ซึ่งโปรแกรมจะจดจำไฟล์ทุกตัวที่ถูกใช้งานในโปรเจกต์บนพาเนล Timeline ว่ามีที่เก็บไฟล์อยู่พารใด ถ้ามีการเปลี่ยนแปลงโปรแกรมจะแจ้งทันทีจากตัวอย่าง ภาพนี้แจ้งว่าไฟล์ VDO.mp4 หายไป และโปรแกรมได้เสนอทางเลือกให้เราแก้ไขข้อผิดพลาด ซึ่งมีทางเลือก 6 ทางดังนี้



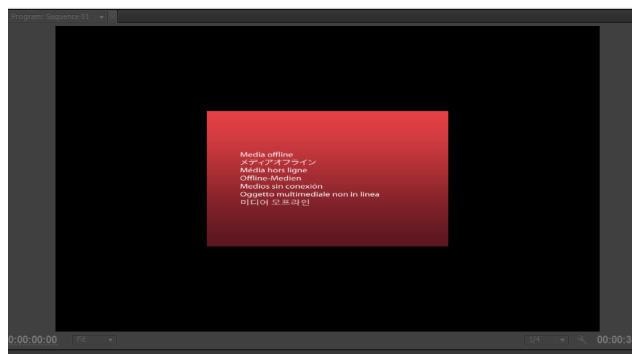
**Skip**ข้ามข้อผิดพลาดไปเลย ให้ฟองเป็นไฟล์หายแทน ส่วนในคลิปที่พาเนล Timeline ก็จะมีคลิปสำรองแทนที่ไว้ในระยะเวลาเท่าเดิม เพียงแต่จะแสดงเป็นภาพฟองว่าไฟล์ไม่มี ซึ่งถ้าเราเปิดโปรเจกต์นี้ครั้งใหม่และยังไม่แก้ไขปัญหานี้ โปรแกรมก็จะถามเราทุกครั้งไป

**Skip All** เหมือนการ Skip แต่เป็นการเลือกแทนที่คลิปทุกคลิปที่หายไปโดยการเลือกคลิก Skip All เพื่อจะได้ไม่ต้องถามซ้ำๆ เป็นการเลือกคลิกเดียวแล้วเข้าไปในโปรเจกต์เลย

**Skip Previews** หยุดการถามหาฟุตเทจก่อน เพื่อเข้าสู่โปรเจกต์แบบรวดเร็ว และเมื่อต้องการเรนเดอร์งานจริงๆ จึงค่อยค้นหาไฟล์

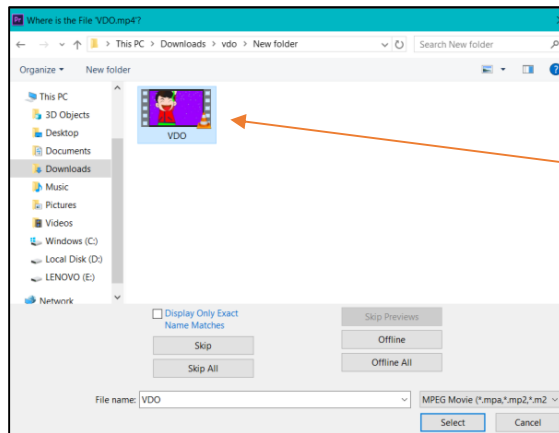
**Offline** เหมือนกับการ Skip โปรแกรมจะแทนที่คลิปสำรองไว้ให้ แต่จะแทนที่คลิปนี้แบบถาวร คือจะไม่มีการวนกลับมาถามอีกเมื่อเปิดโปรเจกต์ใหม่ การทำงานแบบนี้ต้องมั่นใจว่าเราไม่ใช่ไฟล์ตัวนั้นแล้วหรือไม่ได้ซีเรียสว่าจะสร้างปัญหาให้เราภายหลัง

**Offline All** เหมือนการ Offline แต่เป็นการเลือกแทนที่คลิปทุกคลิปที่หายไปโดยการคลิก Offline All เพื่อจะได้ไม่ต้องถามซ้ำๆ อีกต่อไป



ลักษณะคลิปสำรองที่ฟ้องว่าไฟล์หายไป

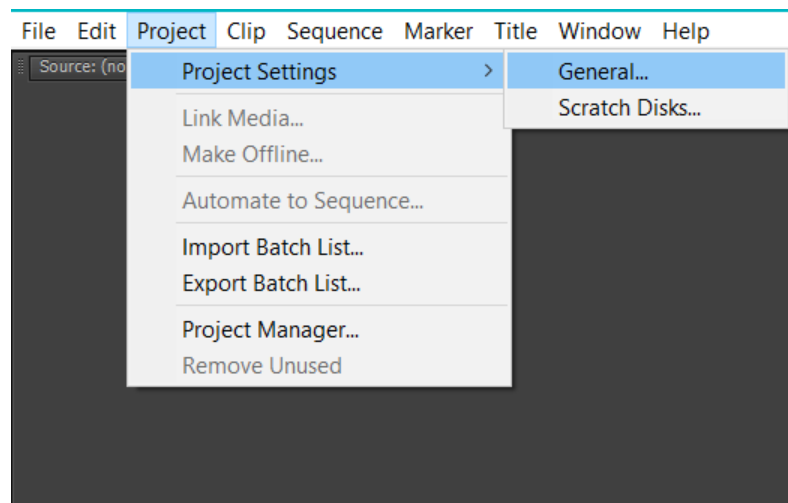
ทางเลือกสุดท้ายคือค้นหาไฟล์ที่หายไปว่าเรานำไปไว้ที่ไหน เปลี่ยนพารเก็บบไฟล์หรือเปล่า หรือเผลอลบทิ้งไป ซึ่งถ้าพบไฟล์นั้นแล้วให้เรานำมาไว้ที่เดิมที่เคยเก็บหรืออาจจะเปลี่ยนพารเก็บบใหม่โดยไปที่เก็บไฟล์นั้น แล้วดับเบิลคลิกเลือกไฟล์เพื่อทำการเชื่อมโยง หรือลิงก์ไฟล์เหมือนเดิม โปรแกรมก็จะคำนวณและประมวลผลเองโดยอ้างอิงจากพารเก็บบใหม่ที่เก็บไฟล์นั้น



ค้นหาไฟล์ให้เจอแล้วดับเบิลคลิกที่  
ไฟล์เพื่อลิงก์ไฟล์เข้ากับโปรเจกต์

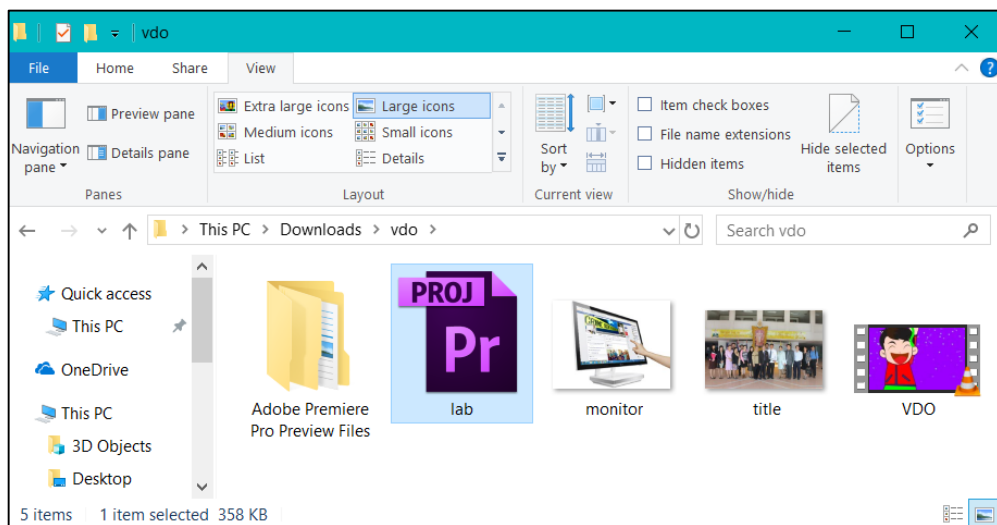
## รีวิวโปรเจค

ในการทำงานหลายครั้ง เราอาจสร้างโปรเจกต์ไว้มากมาย ยิ่งงานติดต่อมีมากเท่าไร บางครั้งอาจทำให้เราลืมได้ว่า แต่ละโปรเจกต์ที่สร้างนั้นมีค่าที่ตั้งไว้อย่างไร เก็บไฟล์ไว้ที่ใดๆ บาง สามารถแก้ไขปัญหานี้ได้ โดยการรีวิวคำสั่งด้วยโปรเจกต์ Project>Project Setting>..... ซึ่งถ้าเราเลือก General ก็จะเป็นการดูค่าทั่วไปของโปรเจกต์ แต่ถ้าเลือก Scratch Disks ก็จะเป็นการดูโฟลเดอร์และพาทที่เก็บไฟล์โปรเจกต์และชิ้นงานในโปรเจกต์



## ลบโปรเจค

เมื่อเราต้องการลบโปรเจคที่ไม่ใช้งานแล้ว สามารถเข้าไปลบไฟล์เหล่านี้ได้ในโฟลเดอร์ที่เก็บไฟล์งานและควรเคลียร์หรือลบไฟล์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับโปรเจคนี้ด้วยในโฟลเดอร์ย่อยๆ ที่โปรแกรมสร้างขึ้นมาให้เราอัตโนมัติ โดยโปรแกรมจะตั้งชื่อเดียวกับโปรเจคให้เราทำให้สังเกตได้ง่าย เข้าไปในโฟลเดอร์ย่อยๆ เพื่อลบไฟล์ที่เกี่ยวข้องกับโปรเจคนั้นๆ ด้วย



## บันทึกโปรเจคไปใช้งานกับเครื่องคอมพิวเตอร์อื่น

ในกรณีที่มีการเปลี่ยนเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับทำงานกับโปรเจค หรือต้องการแชร์ให้กับผู้อื่นเพื่อทำการแก้ไขงานต่อไป เราต้องทำการบันทึกโปรเจคนั้นๆ ให้เป็นไฟล์เดียวทั้งหมดเพื่อสะดวกในการเคลื่อนย้ายงานไม่ตกหล่น โดยก่อนจะบันทึกงานเช่นนั้น เราต้องมั่นใจว่าเครื่องใหม่จะรองรับโปรเจคงาน มีการลง Codec ต่างๆ เหมือนกับเครื่องเรา เพื่อป้องกันการสะดุดของโปรเจคและเป็นการทำงานได้อย่างต่อเนื่อง

### ทำความเข้าใจก่อนบันทึกโปรเจคไปใช้งานกับเครื่องอื่น


ก่อนที่เราจะบันทึกโปรเจคไปใช้กับเครื่องอื่นนั้น ต้องทราบข้อจำกัดและข้อมูลต่างๆ ก่อน กล่าวคือการบันทึกโปรเจคสำหรับไปใช้งานกับเครื่องอื่นมี 2 รูปแบบ ดังนี้

**แบบที่ 1** การ Trimmed Project เป็นรูปแบบการบันทึกโปรเจกต์ที่รวบรวมข้อมูลในซีเควส์ที่กำลังใช้งาน มาสร้างเป็นไฟล์เดอร์เดียว โดยจะทำการคัดลอกไฟล์โปรเจกต์ และคลิปที่เป็นฟุตเทจต่างๆ ที่วางอยู่ในซีเควส์นั้นให้

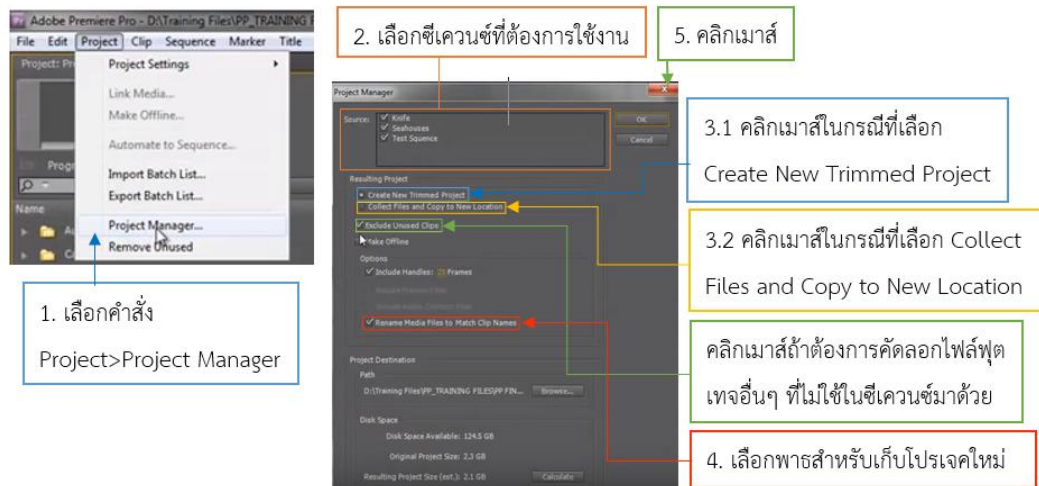
**แบบที่ 2** การคัดลอกโปรเจกต์ สำหรับรูปแบบนี้จะทำงานเหมือนกับการ Trimmed Project แต่สามารถกำหนดให้นำไฟล์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับโปรเจกต์มาด้วยได้มากขึ้น อาทิ ไฟล์ที่บันทึกโปรเจกต์อัตโนมัติ เอฟเฟกต์และคลิปบางอย่างที่เป็นออฟไลน์อยู่

### วิธีการบันทึกโปรเจกต์ไปใช้งานกับเครื่องอื่น

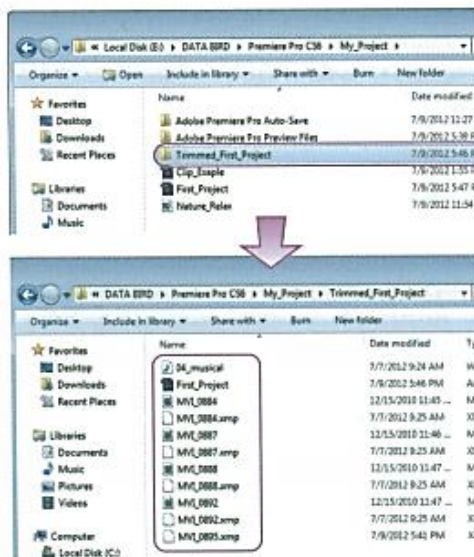
สามารถทำได้ตามขั้นตอนดังนี้

1. เลือกคำสั่ง Project>Project Manager
2. หลังจากนั้นจะแสดงหน้าต่าง Project Manager ขึ้นมา หากในโปรเจกต์ของเรามีหลายซีเควส์ ก็ให้เราเลือกซีเควส์ที่ต้องการใช้งาน ในกรณีที่ถ้าแต่ละซีเควส์มีความเชื่อมโยงกันหรือมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน แนะนำให้เลือกทั้งหมด
3. เลือกรูปแบบการบันทึกโปรเจกต์ สามารถเลือกได้ระหว่าง Create New Trimmed Project ซึ่งเป็นการคัดลอกโปรเจกต์แบบที่ 1 และ Collect Files and Copy to New Location ซึ่งเป็นการคัดลอกโปรเจกต์แบบที่ 2
  - 3.1 ในกรณีที่เลือก **Create New Trimmed Project** โปรแกรมจะเลือกค่าตั้งต้นให้เราเฉพาะส่วนงานที่ใช้งานซีเควส์เท่านั้น แต่ถ้าต้องการคัดลอกไฟล์ฟุตเทจอื่นๆ ที่ไม่ใช่ในซีเควส์มาด้วย ก็ให้คลิกเลือก Exclude Used Clips
  - 3.2 ในกรณีที่เลือก **Collect Files and Copy to New Location** โปรแกรมจะเลือกค่าตั้งต้นให้เราเฉพาะส่วนงานที่ใช้งานซีเควส์เท่านั้น แต่ถ้าต้องการคัดลอกไฟล์ฟุตเทจอื่นๆ ที่ไม่ใช่ในซีเควส์มาด้วย ก็ให้คลิกเลือก Exclude Used Clips และเราสามารถเลือกคัดลอกไฟล์จากไฟล์เดอร์ Previews Flies และ Audio Conform Flies เพิ่มเติมได้
4. ในหัวข้อ Project Destination ให้เราเลือกพาธสำหรับเก็บโปรเจกต์ใหม่นี้ โดยโปรแกรมจะสร้างไฟล์เดอร์ใหม่ขึ้นมาให้ แล้วเก็บรวบรวมไฟล์ทั้งหมดให้อยู่ในไฟล์เดอร์เดียว
5. ในหัวข้อ Disk Space จะแสดงจำนวนพื้นที่ของโปรเจกต์เทียบกับพื้นที่ของไดรฟ์ที่เหลือที่เก็บไฟล์เดอร์งานนี้ไว้ให้เราทราบ จากนั้นก็คลิก  เพื่อทำการบันทึก

6. รอสักครู่จนกระทั่งเสร็จ ระยะเวลาขึ้นอยู่กับขนาดและจำนวนไฟล์ในโปรเจก จากนั้นทดลองเปิดโฟลเดอร์ที่เราได้บันทึกไว้ในพาธที่เรากำหนด จะพบว่าโปรแกรมได้บันทึกโปรเจกทั้งหมดให้เราแล้วและเราสามารถคัดลอกโฟลเดอร์นี้ไปทำงานกับคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นได้เลย

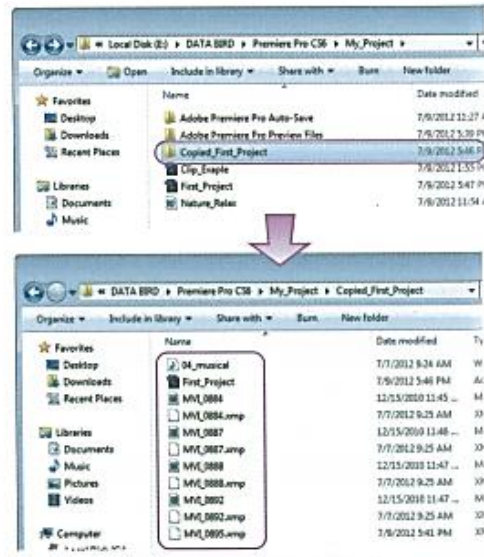


### ผลลัพธ์แบบที่ 1 การ Trimmed Project



โปรแกรมได้บันทึกโปรเจกต์ทั้งหมดให้เราแล้ว และเก็บไว้ในโฟลเดอร์เดียวกัน โดยตั้งชื่อการคัดลอกใหม่ว่า Trimmed หน้าชื่อโฟลเดอร์

### ผลลัพธ์แบบที่ 2 การคัดลอกโปรเจกต์



โปรแกรมได้บันทึกโปรเจกต์ทั้งหมดให้เราแล้ว และเก็บไว้ในโฟลเดอร์เดียวกัน โดยตั้งชื่อการคัดลอกใหม่ว่า Copied หน้าชื่อโฟลเดอร์