

## บทที่ 3 การทำงานกับโปรเจค

เมื่อเข้ามาในโปรแกรม Adobe Premiere Pro แล้ว สิ่งแรกที่จะพบคือหน้าต่าง Welcome to Adobe Premiere Pro ซึ่งเราได้กล่าวถึงวิธีการสร้างโปรเจคใหม่ไปแล้วเรื่อง “เข้าสู่โปรแกรม Adobe Premiere Pro” โดยเมื่อเราเลือกสร้างโปรเจคใหม่ (New Project) โปรแกรมก็จะสร้างหน้าต่าง New Project ขึ้นมาให้เราพร้อมกับสร้างโฟลเดอร์สำหรับเก็บชิ้นงานในเครื่องของเราตามพาธที่เราเลือกด้วย ดังนั้นเราจะมาทำความเข้าใจกับการตั้งค่าที่สำคัญ ก่อนที่จะเข้าสู่การทำงานในโปรเจคโดยละเอียดกัน

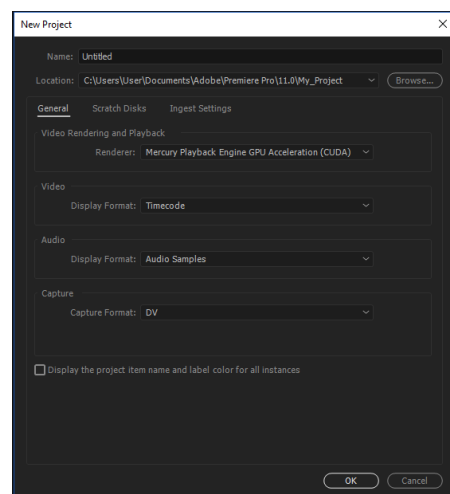


คลิก New Project เพื่อสร้างโปรเจคใหม่

### ตั้งค่าของโปรเจค

- Video Display Format** แสดงฟอร์แมตของการแสดงวิดีโอ ซึ่งโปรแกรมจะเลือกแสดงค่าตั้งต้นเป็น Timecode ซึ่งเป็นค่ามาตรฐานที่เราใช้กันทั่วไปเป็นตัวเลขแสดงจำนวนเวลาที่ผ่านไปและเลขตัวหลังสุดเป็นเฟรมที่แสดง ดังนี้

aa:bb:cc:dd ตัวอย่างเช่น 00:00:10:19



แท็บ General ใช้สำหรับปรับค่าพื้นฐานของโปรเจค

จากตัวอย่างหมายถึง เวลาผ่าน  
ไป 10 วินาที และขณะนี้กำลัง  
แสดงที่เฟรม 19 ในช่วงเวลา  
ดังกล่าว หรืออาจหมายถึง  
ขณะนี้วิดีโอแสดงอยู่ ณ เฟรมที่  
16 ในช่วงเวลา 34 วินาที



นอกจากนั้นในหัวข้อ Display Format ของ Video ยังมีค่าอื่นให้เลือก ดังนี้

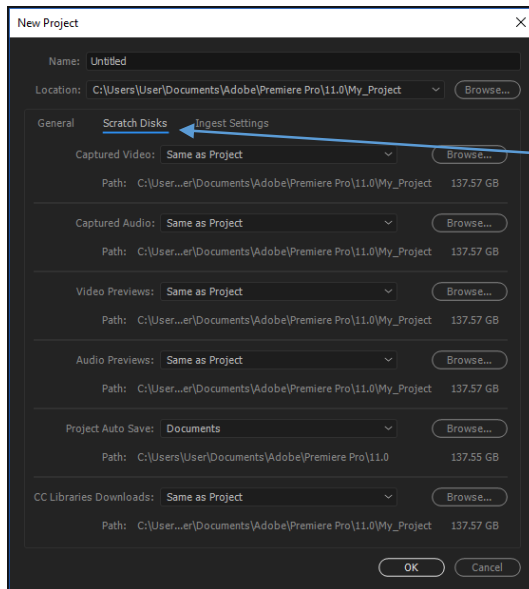
<b>Timecode</b>	ค่าฟอร์แมตมาตรฐาน
<b>Feet + Frames 16 mm</b>	ค่าฟอร์แมตมาตรฐานของกล้องขนาด 16mm
<b>Feet + Frames 35 mm</b>	ค่าฟอร์แมตมาตรฐานของกล้องขนาด 35mm
<b>Frames</b>	แสดงจำนวนเฟรมตามจริง

- **Audio Display Format** แสดงฟอร์แมตของการแสดงเสียง ซึ่งโปรแกรมจะเลือกแสดงค่าตั้งต้นเป็น Audio Sample ซึ่งเป็นค่ามาตรฐานที่เราใช้กันทั่วไป คือการวัดที่ค่าแซมเปิลเรตหรือค่าความถี่เสียง มีหน่วยเป็นเดซิเบล นอกจากนั้นโปรแกรมยังให้เราเลือกใช้ค่า Millisecond ได้อีกหนึ่งตัวเลือก ซึ่งเป็นการแสดงระยะเวลาของการแสดงเสียงต่อ 1 หน่วยเวลา
- **Capture** ใช้กำหนดค่าการจับภาพวิดีโอ มีให้เลือก ดังนี้
  - DV เป็นค่าระดับกล้องทั่วไป คุณภาพระดับวีซีดีและดีวีดี
  - HDV เป็นค่าระดับกล้องคุณภาพสูง HD วิดีโอ
- **Location** ใช้เลือกโฟลเดอร์สำหรับเก็บโปรเจค ซึ่งถ้าเปลี่ยนตรงนี้จะส่งผลไปถึงโฟลเดอร์ในแท็บ Scratch Disks ด้วยอัตโนมัติ แนะนำให้เราเลือกโฟลเดอร์ที่ไม่ได้อยู่ในไดรฟ์เดียวกับไดรฟ์ที่ติดตั้งระบบปฏิบัติการ เพื่อให้การทำงานในการประมวลผลแต่ละครั้งนั้นจะทำได้เร็วและราบรื่น เนื่องจากไม่มีการแชร์พื้นที่ฮาร์ดดิสก์ส่วนเดียวกัน อีกทั้งการทำงานตัดในพาหิชนเดียวกันจะทำให้เนื้อหาหายไปอย่างรวดเร็ว และเมื่อเนื้อที่ในส่วนของระบบปฏิบัติการลดลงอาจทำให้เกิดการกระตุก หรือการทำงานช้าลงได้
- **Name** ตั้งชื่อโปรเจค โดยจะถูกเก็บเป็นชื่อที่เราตั้งและมีนามสกุล .prproj

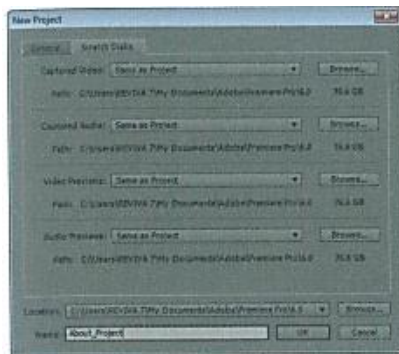


## ตั้งค่าโฟลเดอร์สำหรับเก็บโปรเจกต์ผ่านแท็บ Scratch Disks

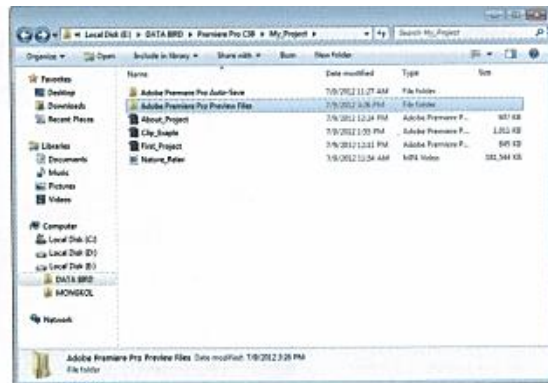
ใช้สำหรับตั้งค่าโฟลเดอร์สำหรับเก็บโปรเจกต์ โดยจะแสดงโฟลเดอร์สำคัญๆ ที่เกี่ยวข้องกับโปรเจกต์ทั้งหมดที่เราสร้าง เพื่อให้ทราบว่าแต่ละส่วนของงานในโปรเจกต์ถูกเก็บไว้ที่ใด โดยโฟลเดอร์ทั้งหมดจะอยู่ภายใต้โฟลเดอร์หลักที่เราสร้างในหัวข้อ Location ในแท็บ General



แท็บ Scratch Disks



▲ แท็บ Scratch Disks



▲ เมื่อตั้งค่าโฟลเดอร์ โฟลเดอร์ย่อยๆ จะถูกสร้างอย่างอัตโนมัติ

- **Captured Video** โฟลเดอร์สำหรับเก็บไฟล์วิดีโอของฟุตเทจที่มาจากกล้องวิดีโอผ่านอุปกรณ์ อาทิ กล้องวิดีโอ เป็นต้น
- **Captured Audio** โฟลเดอร์สำหรับเก็บไฟล์เสียงของฟุตเทจที่มาจากกล้องวิดีโอผ่านอุปกรณ์ อาทิ กล้องวิดีโอ เป็นต้น

- **Video Previews** โพลเดอร์สำหรับเก็บไฟล์วิดีโอของชิ้นงานที่เรากำลังทำงาน ถ้ามีการพรีวิวดูด้วยการเคาะ <Enter> โปรแกรมก็จะทำการเรนเดอร์ชิ้นงานให้เรา เพื่อใช้ในการแสดงผลแบบเรียลไทม์แม้ว่ายังไม่มีการประมวลผลจริงก็ตาม
- **Audio Previews** โพลเดอร์สำหรับเก็บไฟล์เสียงของชิ้นงานที่เรากำลังทำงาน ถ้ามีการพรีวิวดูด้วยการเคาะ <Enter> โปรแกรมก็จะทำการเรนเดอร์ชิ้นงานของเรา เพื่อใช้ในการแสดงผลแบบเรียลไทม์ แม้ว่าจะยังไม่มีการประมวลผลจริงก็ตาม
- **Audio Premiere Pro Auto-Save** เก็บบันทึกโปรเจกต์ที่เราทำงาน โดยโปรแกรมจะบันทึกให้เราอัตโนมัติตามค่าช่วงเวลาที่เราตั้งไว้ใน Audio-Save ในหน้าต่าง Preference
- **Adobe Premiere Pro Preview Files** เก็บบันทึกการประมวลผล (เรนเดอร์) ชิ้นงานที่เราทำงาน ถ้ามีการพรีวิวดูด้วยการเคาะ <Enter> ครั้งใด โปรแกรมก็จะทำการเรนเดอร์ชิ้นงานให้เราเพื่อใช้ในการแสดงผลแบบเรียลไทม์ แม้ว่าจะยังไม่ได้มีการประมวลผลจริงก็ตาม สำหรับโพลเดอร์นี้ถ้าเราใช้งานไปนานๆ ควรกลับมาเคลียร์หรือลบส่วนที่ไม่ต้องการออกไปบ้าง หรือลบงานในโปรเจกต์ที่เสร็จแล้วออกไป เพื่อประหยัดเนื้อที่ในฮาร์ดดิสก์ และการลบไฟล์ทั้งในโพลเดอร์นี้จะไม่ผลต่อการเปลี่ยนแปลงตัวโปรเจกต์ที่เราสร้างทิ้งไว้



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

File > Save

