

## บทที่ 3 การทำงานกับโปรเจค

### วัตถุประสงค์การเรียนรู้

1. บอกการตั้งค่าโปรเจคได้
2. บอกการบันทึกโปรเจคได้
3. บอกการเปิดโปรเจคขึ้นมาใช้งานได้
4. บอกการบันทึกโปรเจคไปใช้งานกับเครื่องคอมพิวเตอร์อื่นได้
5. บอกข้อมูลของไฟล์ฟุตเทจที่นำมาใช้งานตัดต่อได้
6. บอกการนำไฟล์ฟุตเทจเข้ามาใช้งานตัดต่อได้

### การตั้งค่าโปรเจกต์

เมื่อเข้ามาในโปรแกรม Adobe Premiere Pro แล้ว สิ่งแรกที่จะพบคือหน้าต่าง Welcome to Adobe Premiere Pro ซึ่งเราได้กล่าวถึงวิธีการสร้างโปรเจคใหม่ไปแล้วในบทที่ 3 ในเรื่อง “เข้าสู่โปรแกรม Adobe Premiere Pro” โดยเมื่อเราเลือกสร้างโปรเจคใหม่ (New Project) โปรแกรมก็จะสร้างหน้าต่าง New Project ขึ้นมาให้เราพร้อมกับสร้างโฟลเดอร์สำหรับเก็บชิ้นงานในเครื่องของเราตามพาธที่เราเลือกด้วย ดังนั้นเราจะมาทำความเข้าใจกับการตั้งค่าที่สำคัญ ก่อนที่จะเข้าสู่การทำงานในโปรเจคโดยละเอียดกัน



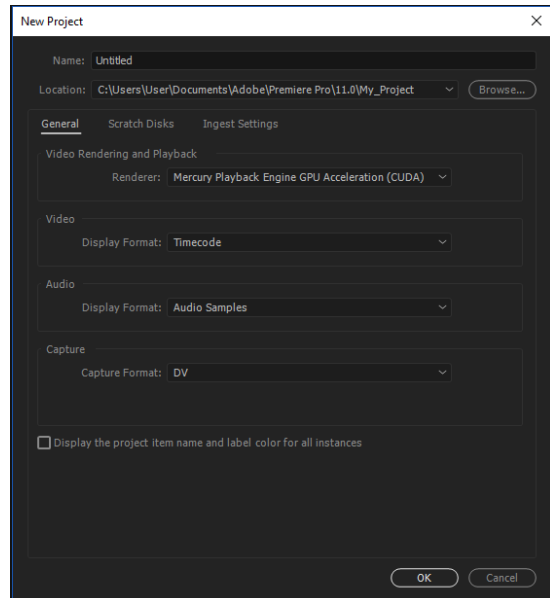
คลิก New Project เพื่อสร้างโปรเจกต์ใหม่

## ตั้งค่าทั่วไปของโปรเจกต์ผ่านแท็บ General

ใช้สำหรับปรับค่าโดยรวมของโปรเจกต์  
ดังนี้

- **Video Display Format** แสดง  
ฟอร์แมตของการแสดงวิดีโอ ซึ่ง  
โปรแกรมจะเลือกแสดงค่าตั้งต้นเป็น  
Timecode ซึ่งเป็นค่ามาตรฐานที่เรา  
ใช้กันทั่วไปเป็นตัวเลขแสดงจำนวน  
เวลาที่ผ่านไปและเลขตัวหลังสุดเป็น  
เฟรมที่แสดง ดังนี้

aa:bb:cc:dd ตัวอย่างเช่น 00:00:10:19



จากตัวอย่างหมายถึง  
เวลาผ่านไป 10 วินาที  
และขณะนี้กำลังแสดง  
ที่เฟรม 19 ในช่วง  
เวลาดังกล่าว หรืออาจ  
หมายถึงขณะนี้วิดีโอ  
แสดงอยู่ ณ เฟรมที่ 16 ในช่วงเวลา 34 วินาที



นอกจากนั้นในหัวข้อ Display Format ของ Video ยังมีค่าอื่นให้เลือก ดังนี้

**Timecode**

**Feet + Frames 16 mm**

**Feet + Frames 35 mm**

**Frames**

ค่าฟอร์แมตมาตรฐาน

ค่าฟอร์แมตมาตรฐานของกล้องขนาด 16mm

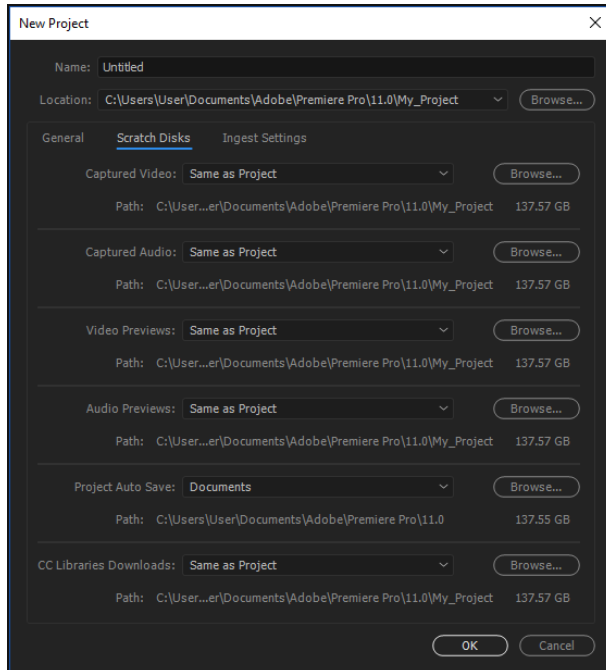
ค่าฟอร์แมตมาตรฐานของกล้องขนาด 35mm

แสดงจำนวนเฟรมตามจริง

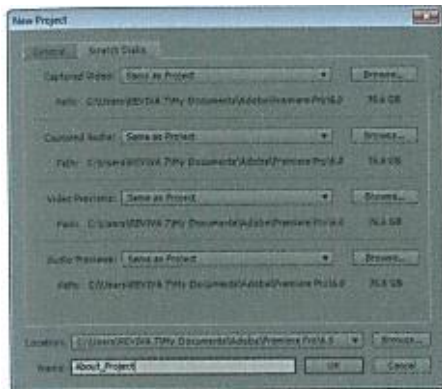
- **Audio Display Format** แสดงฟอร์แมตของการแสดงเสียง ซึ่งโปรแกรมจะเลือกแสดงค่าตั้งต้นเป็น Audio Sample ซึ่งเป็นค่ามาตรฐานที่เราใช้กันทั่วไป คือการวัดที่ค่าเฮมเปิลเรต หรือค่าความถี่เสียง มีหน่วยเป็นเดซิเบล นอกจากนั้นโปรแกรมยังให้เราเลือกใช้ค่า Millisecond ได้อีกหนึ่งตัวเลือก ซึ่งเป็นการแสดงระยะเวลาของการแสดงเสียงต่อ 1 หน่วยเวลา
- **Capture** ใช้กำหนดค่าการจับภาพวิดีโอ มีให้เลือก ดังนี้  
DV เป็นค่าระดับกล้องทั่วไป คุณภาพระดับวีซีดีและดีวีดี  
HDV เป็นค่าระดับกล้องคุณภาพสูง HD วิดีโอ
- **Location** ใช้เลือกโฟลเดอร์สำหรับเก็บโปรเจกต์ ซึ่งถ้าเปลี่ยนตรงนี้จะส่งผลไปถึงโฟลเดอร์ในแท็บ Scratch Disks ด้วยอัตโนมัติ แนะนำให้เราเลือกโฟลเดอร์ที่ไม่ได้อยู่ในไดรฟ์เดียวกับไดรฟ์ที่ติดตั้งระบบปฏิบัติการ เพื่อให้การทำงานในการประมวลผลแต่ละครั้งนั้นจะทำได้เร็วและราบรื่น เนื่องจากไม่มีการแชร์พื้นที่ฮาร์ดดิสก์ส่วนเดียวกัน อีกทั้งการทำงานตัดในพาทิชั่นเดียวกันจะทำให้เนื้อหาย้ายไปอย่างรวดเร็ว และเมื่อเนื้อที่ในส่วนของระบบปฏิบัติการลดลงอาจทำให้เกิดการกระตุก หรือการทำงานช้าลงได้
- **Name** ตั้งชื่อโปรเจกต์ โดยจะถูกเก็บเป็นชื่อที่เราตั้งและมีนามสกุล .proj

### ตั้งค่าโฟลเดอร์สำหรับเก็บโปรเจกต์ผ่านแท็บ Scratch Disks

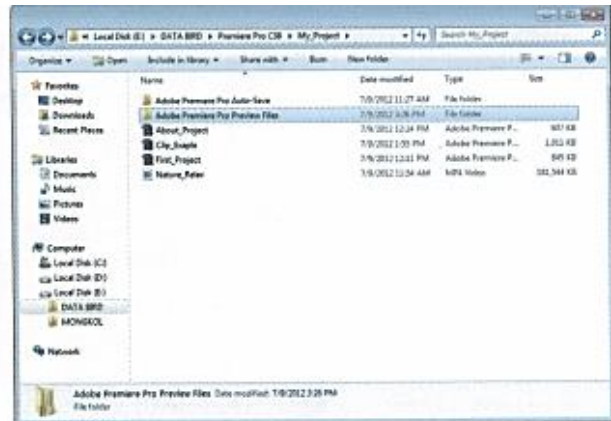
ใช้สำหรับตั้งค่าโฟลเดอร์สำหรับเก็บโปรเจกต์ โดยจะแสดงโฟลเดอร์สำคัญๆ ที่เกี่ยวข้องกับโปรเจกต์ทั้งหมดที่เราสร้าง เพื่อให้ทราบว่าแต่ละส่วนของงานในโปรเจกต์ถูกเก็บไว้ที่ใด โดยโฟลเดอร์ทั้งหมดจะอยู่ภายใต้โฟลเดอร์หลักที่เราสร้างในหัวข้อ Location ในแท็บ General



แท็บ Scratch Disks



▲ แท็บ Scratch Disks



▲ เมื่อดังค่าโฟลเดอร์ โฟลเดอร์ย่อยๆ จะถูกสร้างอย่างอัตโนมัติ

- **Captured Video** โฟลเดอร์สำหรับเก็บไฟล์วิดีโอของ footage ที่มาจากการจับภาพวิดีโอผ่านอุปกรณ์ อาทิ กล้องวิดีโอ เป็นต้น
- **Captured Audio** โฟลเดอร์สำหรับเก็บไฟล์เสียงของ footage ที่มาจากการจับภาพวิดีโอผ่านอุปกรณ์ อาทิ กล้องวิดีโอ เป็นต้น
- **Video Previews** โฟลเดอร์สำหรับเก็บไฟล์วิดีโอของชิ้นงานที่เรา กำลังทำงาน ถ้ามีการพรีวิวด้วยการเคาะ <Enter> โปรแกรมก็จะทำการเรนเดอร์ชิ้นงานให้เรา เพื่อใช้ในการแสดงผลแบบเรียลไทม์แม้ว่ายังไม่มีผลการประมวลผลจริงก็ตาม

- **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>

