

רוץ והפעל עם מערכת

Premiere-Pro 1.5 MATROX - RTX

Adobe® Premiere® Pro

לקוח יקר,

חברת "מעגל סגור" מודה לך על האמון שנתת בנו ומברכת אותך על שבחרת במערכת העריכה המבוססת Premiere-Pro, MATROX-RTX.

תוכנת העריכה Premiere-Pro, היא הנדבך העיקרי בסטודיו הדיגיטאלי החדש, לעיבוד תמונה וקול מבית היוצר של חברת ADOBE.

השילוב המושלם בין Premiere-Pro לבין כרטיסי העריכה המתקדמים של חברת MATROX מסדרת RTX, מעניקים לעורך המקצועי והביתי כאחד, את היכולת לעבוד ברמות הגבוהות ביותר של זמן אמת, ועל ידי כך לחסוך בזמן עריכה יקר ולהשקיע את עיקר המשאבים בסרט עצמו.

ההתאמה הקיימת בין Premiere-Pro לבין תוכנות נלוות: AFTER-EFFECTS – המיועדת לעיבוד תמונה נעה מתקדם, PHOTOSHOP – המיועדת לטיפול בעיצוב תמונה וגרפיקה, AUDITION המיועדת לעיצוב סאונד ו-ENCORE לעיצוב וגימור סופי של DVD, מציעה למשתמש המקצועי סטודיו דיגיטאלי מושלם לעיבוד סרטים, תמונות, קול ומולטימדיה. כל זאת ברמה הגבוהה ביותר, במהירות וביעילות שטרם נראו.

בחוברת זו אנו מציגים את עיקרי תוכנת העריכה Premiere-Pro באופן המאפשר למשתמש לערוך סרט במספר שלבים פשוטים.

אין בחוברת זו כדי להחליף את המדריך הרשמי המלא של חברת ADOBE (באנגלית) ל-Premiere-Pro ובכל מקרה של סתירה שתימצא בין שני המדריכים יש לנהוג על פי האמור במדריך הרשמי.

אנו מאחלים לך הנאה ותפוקה מרבית מהמערכת שרכשת.

מחלקת השירות של חברת "מעגל סגור" תשמח לעמוד לרשותך בכל שאלה או דרישה נוספות, בטל': 03-5703194, 03-5703196.

בברכה,

צוות "מעגל סגור".



עריכה בסיסית
Premiere-Pro-ב

תוכן העניינים

1. מבוא.....	5
כללים בסיסיים.....	5
יכולות המערכת.....	6
2. מושגי יסוד.....	7
3. כניסה למערכת.....	8
יצירת פרויקט חדש.....	8
כיווני דיסקים.....	10
4. דגימת חומרים.....	11
כניסה לחלון הדגימה.....	12
כיווני דגימה.....	12
כיווני כניסת אודיו וידאו.....	12
כיוונים נוספים.....	14
פורמט וידאו (בכרטיס RTX 100 בלבד):.....	14
א. דגימה ידנית.....	15
ב. דגימה בשליטה.....	15
ג. דגימה אוטומטית של קליפ בודד.....	17
ד. דגימה אוטומטית.....	17
5. פעולות עריכה בסיסיות.....	18
א. כללי.....	18
ג. עריכת מוניטור.....	21
ד. עריכה על גבי ציר הזמן.....	24
ה. כלי העבודה של ציר הזמן.....	28
6. כיוון שקיפויות, עוצמת קול ותנועה, אפקטים ומעברים.....	29
א. חלון Effect Control.....	29
ב. נקודות מפתח ע"ג ציר הזמן.....	31
ג. הנחת מעברים ואפקטים על ציר הזמן.....	31
7. רנדר.....	32
8. ייצוא הסרט לכונן הקשיח.....	32
ייצוא MPEG1.....	32
ייצוא ל-MPEG2 ו-DV.....	33
9. ייצוא לוידאו (אנלוגי ודיגיטאלי).....	35
10. ייצוא ישיר ל-DVD.....	36
11. שמירה וגיבויים.....	38
12. החלפת שיטות שידור.....	39
13. שחזור המערכת.....	40
14. לקראת סיום: התרעות ואזהרות.....	41
שירות ותמיכה – "מעגל סגור".....	42
כתובות ומספרי טלפון חשובים.....	42
רשימות.....	44

כתב: אלי הרשטיין עריכה: מוטי כפיר

1. מבוא

מערכת העריכה Premiere-Pro היא מערכת עריכה NON-LINEAR המבוססת על מערכת הפעלה WIN-XP. כתוצאה מכך הרי שרוב קיצורי הדרך של WINDOWS עובדים גם ב-Premiere-Pro ובכללם CTRL+C להעתקה, CTRL+V להדבקה, CTRL+X לגזירה, CTRL+S לשמירה וכיו"ב. המשמעות הנוספת של עובדה זו היא שהמערכת הינה מערכת פתוחה המסוגלת לייבא קבצי מדיה שונים ממקורות התומכים ב-WIN-9x/2000/XP, כגון תוכנות סאונד, עיבוד תמונה וכו'. כדי להפיק את המרב ממערכת העריכה יש להקפיד על מספר כללים בסיסיים שיעזרו לך בהמשך הדרך.

כללים בסיסיים

1. שים לב כי הוראות ההפעלה בחוברת זו מותאמות למערכת Premiere-Pro המותקנת על פלטפורמה של כרטיס MATROX מסדרת RTX. חלק מהוראות ההפעלה משתנות כאשר Premiere-Pro מותקן על פלטפורמה שונה.
2. אופי ודרך העבודה בתוכנת Premiere-Pro מחייבות עבודה במקביל עם עכבר ומקלדת בו זמנית. עבודה עם עכבר בלבד או עם מקלדת בלבד תוביל לאובדן זמן מיותר ולהאטה בתהליכי ייצור הסרט.
3. יש להפריד באופן עקרוני בין פעולות המתבצעות במערכת העריכה Premiere-Pro לבין פעולות המתבצעות במערכת ההפעלה WINDOWS. יש לזכור כי פעולה המתבצעת ב-Premiere-Pro (דוגמת קיצור קובץ, מחיקת סאונד על גבי ציר הזמן וכד') לא תשפיע בדרך כלל על מערכת ה-WINDOWS או על הקבצים המאוחסנים בה. לעומת זאת פעולות המתבצעות ב-WINDOWS (מחיקה או העברה של קבצים, שינוי שמות, התקנת תוכנות נוספות, התקנת חומרה נוספת) עלולות, ובדרך כלל גם יעשו זאת, להשפיע על תפקוד תוכנת העריכה Premiere-Pro.
4. להזכירכם, כל פעולה המתבצעת ב-Premiere-Pro – למעט דגימת קבצים והכנת MAKE MOVIE אינה משפיעה על הקבצים הפיזיים שדגמתם בתחילת פעולת העריכה אל תוך המחשב. קובץ הפרויקט (*.PRPROJ) של Premiere-Pro מאכסן רק רשימה של פקודות – קיצורי דרך אל הקול והתמונה המאוחסנים בכונן הקשיח – **ואינו** מכיל קול או תמונה ממשיים. המשמעות העיקרית היא שכל פעולה (מחיקה, הזזה, שינוי שם, העברה) שתבצע על הקבצים המקוריים ב-WINDOWS תשפיע באופן מיידי על הפרויקט ב-Premiere-Pro ועלולה "לחסל" אותו לחלוטין ללא כל אפשרות שחזור. לפיכך, שמירת פרויקט ב-Premiere-Pro אינה מהווה גיבוי עבור הקבצים הדגומים בכונן הקשיח. לכן, בטרם אתם מוחקים קבצים כדי לפנות מקום (או מכל סיבה אחרת) אנא וודאו כי יש ברשותכם העתק דיגיטאלי (MAKE MOVIE) או העתק אנלוגי – קלטת מסוג כל שהו – של הסרט המוגמר, ושהעתק זה מספק אתכם ולא תרצו לחזור ולשנות אותו בעתיד. רק אז ניתן למחוק קבצי קול ותמונה ב-WINDOWS.

5. בסיום כל אחת מפעולות הכיוון המתוארות במדריך יש לאשר את הפעולה בסופה על ידי הקשה על מקש OK בכל המסכים אותם פתחתם. במידה ולא תעשו זאת לא יתבצעו השינויים שבחרתם. לאחר שחזרתם למצב עריכה ב-Premiere-Pro יש ללחוץ CTRL+S כדי לשמור את הפרויקט. כל עוד לא שמרתם את הפרויקט מערכת Premiere-Pro לא תשמור את כל השינויים והכיוונים ובפעם הבאה כשתכנסו למערכת, יחזור מצב המערכת לכיוון בו היה לפני השינויים שביצעתם.
6. יש לשמור כל אחד מהקבצים שיצרת בפרויקט, החל בתיקיות שיצרת ובשם הפרויקט עצמו, דרך שמות כותרות, תמונות וקטעי קול, וכלה בקליפים עצמם, בשמות בעלי משמעות (באותיות לטיניות ומספרים בלבד). באופן זה תוכל לזהותם גם לאחר זמן מבלי הצורך לפתוח אותם ולבחון את תוכנם. עבודה בצורה זו תחסוך מכם זמן רב ואובדן קבצים.
7. יש לדגום את כל חומרי הוידאו לכונן פיזי השונה מזה של מערכת ההפעלה. במערכת סטנדרטית של חברת "מעגל סגור" אין לדגום חומרים לכוננים C ו-D. זאת כדי שלא לפגום ביכולות המערכת וביציבותה. בכונן C אין לאכסן כל חומר שהוא ובכונן D ניתן להשתמש לצורך אכסון גרפיקה, קבצי קול וכד'.
8. בכל מקום בחוברת זו בו מוזכרת "לחיצת עכבר" הכוונה היא ללחיצת עכבר שמאלי, אלא אם כן צוין באופן מפורש אחרת.
9. מדריך זה כתוב בלשון זכר מתוך נוחות בלבד ויש לראות את כל הנאמר בו כאילו נכתב גם בלשון נקבה.

יכולות המערכת

כאמור, מדריך זה מתייחס למערכות Premiere-Pro המורכבות על פלטפורמה של כרטיסי Matrox מסוג RTX-100 או RTX-10. שני הכרטיסים נבדלים זה מזה במספר פרמטרים. שני הכרטיסים מאפשרים לכידת וידאו וקול, אנלוגי – דרך כניסות Y/C S-Video ודיגיטאלי דרך חיבור IEEE-1394 FireWire. שתי המערכות דוגמות בפורמט DV ומאפשרות עבודה עם שתי שכבות וידאו, שתי שכבות גרפיקה (תמונה, כותרת וכד'), עליהן ניתן להניח הילוך איטי, אפקט (של Matrox), ולבצע שקיפות בין השכבות – כל זאת בזמן אמת. שימוש בשכבות נוספות או שימוש באפקטים מקוריים של Premiere-Pro יחייב רינדור.

בנוסף קיימות מספר תכונות השייכות לכרטיסי RTX-100 בלבד. הכרטיס מכיל ערכות רבות ושונות של אפקטים העובדים כולם עם יכולת בניית אפקטים ייחודית. כרטיס זה מסוגל לנגן שכבות נוספות של גרפיקה ווידאו (תלוי בעוצמת המעבד המרכזי של המחשב) באיכות Preview. הכרטיס מציג את התוצאה הסופית הן על מסך המחשב והן על מוניטור חיצוני באופן המאפשר עבודה שוטפת עד לסיום העריכה – רק אז יש צורך לרנדור את המקומות בהם עשית שימוש בשכבות רבות. RTX-100 מסוגל גם לדגום, דרך כל כניסות הוידאו, חומרים בפורמט MPEG2-IBP, המאפשר לצרוב חומרים אלו ללא עריכה או המרה ישירות ל-DVD. עם זאת אין אפשרות לערוך במערכת חומרים בפורמט MPEG2-IBP אלא רק לצרוב או לצפות בהם.



2. מושגי יסוד.

שם הפעולה:	משמעות הפעולה:
דגימה	המרת החומר המצולם מפורמאט אנלוגי (S-VHS, BETA-CAM, וכד') או דיגיטאלי (DV-CAM, DVC-PRO, וכד') לפורמט הדיגיטאלי ואכסונו בכונן הקשיח כקובץ לצורך עריכה.
קליפ	Clip קטע מתוך חומר הגלם המצוי בפרויקט או על ציר הזמן.
ציר הזמן	Time Line חלון מרכזי בתוכנת Premiere-Pro עליו מוצג באופן גרפי הסרט הערוך ובו ניתן לבצע כל פעולות עריכה.
זמן אמת	Real Time פעולות עריכה מורכבות המתבצעות באופן שקוף למשתמש ומבלי לגזול זמן המתנה (רנדר) עד לביצוע הפעולה על ידי המערכת.
רנדר	Render פעולה שמבצעת תוכנת העריכה כדי להציג פעולות עריכה שאינן מתבצעות בזמן אמת.
טריים	Trim פעולה של קיצור או הערכת שולי הקליפ כדי להתאימם למבנה הסרט.
קאט	Cut נקודת חיתוך במעבר בין קליפ לקליפ.
מעברים	Transitions פעולות עריכה המתבצעות על אזור חופף בקצוות של שני קליפים המיועדת ליצור בניהם מעבר באופן מיוחד (דוגמא פשוטה למעבר הוא הדיזולב).
פייד	Fade סוג של מעבר, דעיכה של קליפ באופן הדרגתי לתוך הרקע או ממנו – לדוגמא לשחור.
דיזולב	Dissolve מעבר במיזוג הדרגתי בין קליפ לקליפ.
סינק	Sync סינכרוניזציה – התאמת קול ותמונה.
נקודת מפתח	Key frame נקודה בה נבצע שינוי אשר ישפיע על הסרט. לדוגמא בפייד לשחור, יתחיל הקליפ להתמזג עם הרקע השחור מנקודה מסוימת, (שם מוגדרת אטימות של 100%) שהיא נקודת המפתח הראשונה והפעולה תסתיים בסוף הקליפ (שם מוגדרת אטימות 0%) שהיא נקודת המפתח השנייה לפייד המדובר.
אפקט	Effect פעולת עיבוד תמונה המתבצעת על כל אורכו של הקליפ. (תיקון צבע, שינויי גודל ותנועה, וכד')
ריפל	Ripple פעולת עריכה המשפיעה על אורך הסרט עד סופו. לדוגמא: מחיקת ריפל – הסרת קטע מציר הזמן באופן שאורך הסרט יתקצר באורכו המדויק של הקטע שמחקנו ועל ציר הזמן לא יישאר מרווח במקום בו היה הקטע שנמחק.
מקטע	Sequence קטע עריכה המופיע על ציר הזמן. Premiere Pro ניתן ליצור מקטעים רבים ולעשות בהם שימוש האחד בתוך השני. כל מקטע מוגבל באורכו ל-24 שעות.



3. כניסה למערכת



מסך הפתיחה של **Premiere-Pro** מאפשר יצירת פרויקט חדש לצורך עריכה או פתיחת פרויקט קיים להמשך עבודה.

בחלקו העליון של המסך ניתן למצוא רשימת פרויקטים אחרונים שנפתחו על ידי המערכת תחת הכותרת **Recent Projects**. לחיצה על שם הפרויקט ברשימה זו יפעיל את הפרויקט.

בחלקו התחתון של המסך ניתן למצוא אפשרות ליצירת פרויקט חדש או פתיחת פרויקטים נוספים הקיימים כבר בתוך המערכת.

לחיצה על כפתור **Open Project** תוביל למסך ניווט של **Windows** שיאפשר מציאת פרויקטים נוספים במחשב.

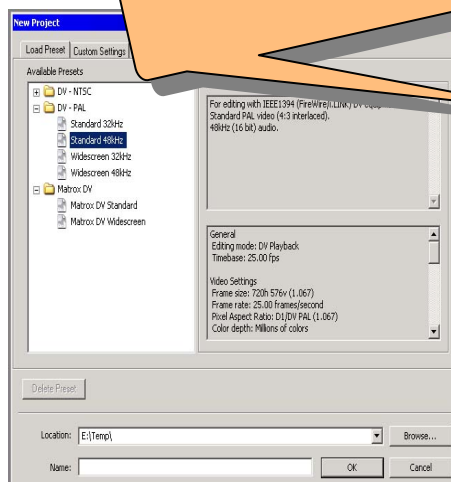
לחיצה על כפתור **New Project** תוביל למסך יצירת הפרויקטים של **Premiere-Pro**.



יצירת פרויקט חדש

בראשית יצירת פרויקט חדש יש לבחור את פורמט העבודה המתאים בו נעבוד בפרויקט זה. בצד בצדו השמאלי העליון של חלון **New Project** מצויות שתי לשוניות **Load Preset** ו-**Custom Settings**. בהפעלת לשונית **Load Preset** הפתוחה כברירת מחדל, מצויה חלונית **Available Presets**.

תמונה חלון New Project



בחלונית זו תמצאו שלוש תיקיות של כיוונים אוטומטיים עבור פרויקט **Premiere-Pro**. התיקיות הן:

➤ **NTSC-DV** עבור פרויקטים בפורמט האמריקני NTSC, באיכות דגימה DV וללא שימוש בכרטיס העריכה MATROX-RTX.

➤ **DV-PAL** עבור פרויקטים בפורמט האירופי PAL (המקובל גם בארץ), באיכות דגימה DV וללא שימוש בכרטיס העריכה MATROX-RTX.

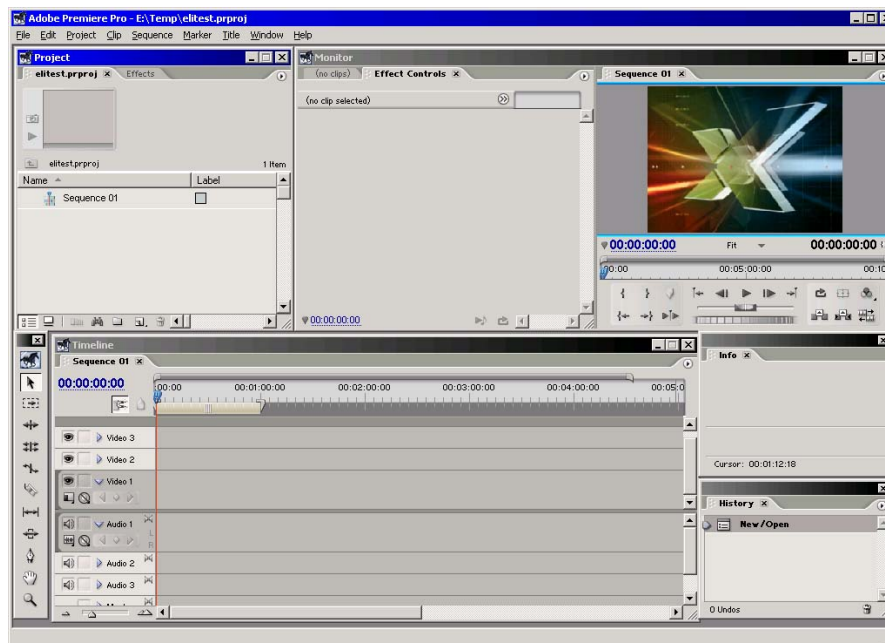
➤ **MATROX DV** עבור פרויקטים בפורמט אליו כוון כרטיס העריכה (ראה פרק החלפת שיטות שידור בתוכן העניינים) MATROX-RTX ובאיכות דגימה DV.

יש לבחור בפורט Matrox DV Standard מתוך התיקיה MATROX DV, (מסומן בציור בעמוד הקודם) כדי להפעיל את המערכת בפורמט המתאים לכרטיס העריכה וכדי לקבל עבודה בזמן אמת. לאחר שבחרת בפורמט זה בפעם הראשונה, תפתח המערכת בכל פעם מחדש, כאשר פורמט זה מסומן כברירת מחדל.

לאחר שבחרת פורמט עבודה נכון, יש לגשת לשורת ה- Location (מיקום) בחלקו התחתון של חלון וללחוץ על כפתור BROWSE המצוי מימינה. עם הלחיצה ייפתח חלון ניווט של WINDOWS שיאפשר לך לבחור את הכונן והספרייה בה תמקם את הפרויקט.

לאחר בחירת הספרייה יש לתת לפרויקט שם בשורת ה-NAME ולסיום יצירת הפרויקט יש לאשר בלחיצה על כפתור OK בצידו הימני התחתון של החלון ה- New Project.

תמונה: Premiere-Pro

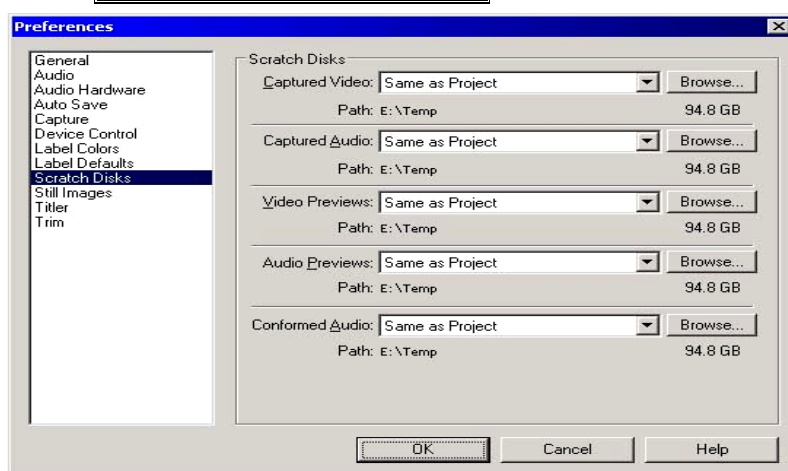


כיווני דיסקים

מייד עם הכניסה למערכת העריכה, חשוב מאוד לבדוק את כיווני הדיסקים וכיוון התקן השליטה של המערכת כדי למנוע הודעות שגיאה ותקלות שונות. כיוון זה נעשה דרך אגף ה-Preferences, באמצעותו ניתן לשלוט בצורת הממשק, אורכי ברירת מחדל של אפקטים, ותמונות סטילס, שמירה אוטומטית ועוד.

יש לגשת לתפריט Edit ← Preferences ← Scratch Disks ולוודא שכל החלונות המופיעות בו מכוונות ל: Same As Project File (כפי שמופיע באיור הבא). באופן זה יכוונו כל הקבצים הנוצרים בתהליך העבודה לתוך התיקייה בה אכנסת את הפרויקט שלך.

תמונה: חלון Scratch Disks



שתי השורות העליונות בחלון ה-Scratch Disk הן Captured video ו-Captured Audio. כיוון זה קובע להיכן יישלחו קבצי הוידאו והקול אותם תגדום ב-Premiere-Pro, בהתאמה.

שתי השורות הבאות, Video Previews ו-Audio Previews מיועדות לקבוע להיכן יישלחו קבצי הוידאו והקול הנוצרים בתהליך הרינדור של Premiere-Pro, בהתאמה.

השורה האחרונה, Conformed Audio מיועדת לקבוע להיכן יישלחו קבצי קול מיוחדים אותם יוצרת Premiere-Pro לצורך עיבוד קול מתקדם.

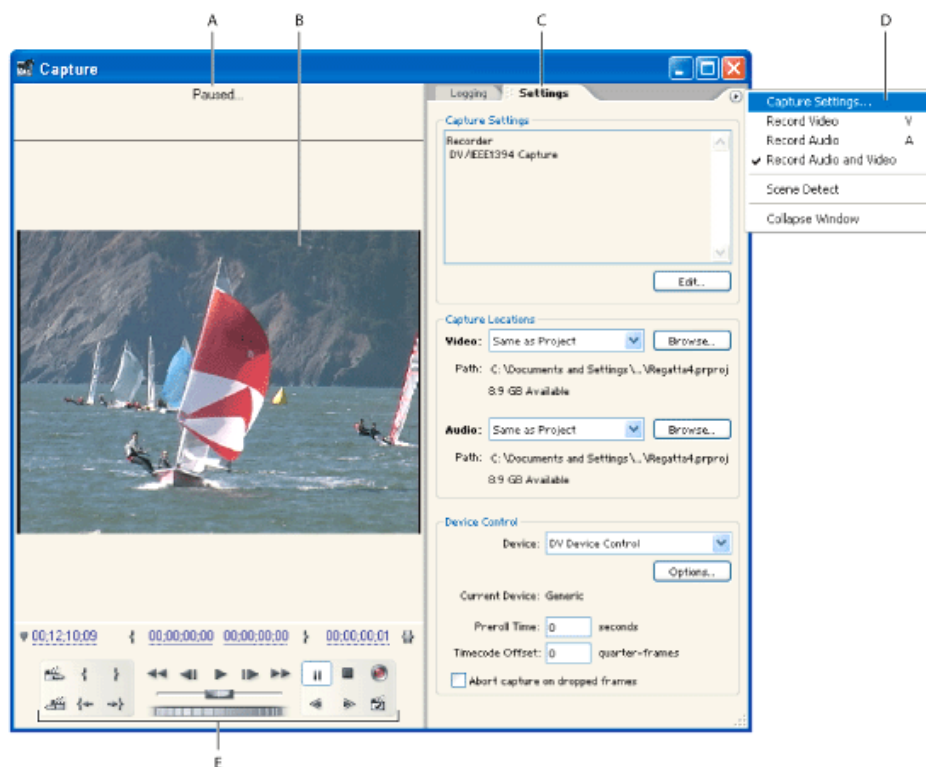
ניתן לכוון ידנית את כיווני הקבצים ב-Premiere-Pro על ידי לחיצה על כפתור Browse המצוי לצד כל חלונית. עם בחירת האפשרות הזו יופיע חלון ניווט של WINDOWS בו ניתן לכוון את המסלול הרצוי לשמירת הקבצים.

חשוב לציין כי אם אינך בטוח היכן יש לאכסן את הקבצים, יש לשמור את הפרויקט בספרייה הנמצאת בדיסק הקשיח הגדול ביותר במערכת ולהפנות את כל כיווני חלון ה-Scratch Disk ל-Same As Project File.



4. דגימת חומרים

תמונה: חלון הדגימה



- A. אינדיקטור הדגימה.
- B. מסך הדגימה.
- C. לשונית אגף הכיוונים ולצידה מצד שמאל לשונית הלוגינג.
- D. כניסה לכיווני הדגימה (כניסות וידאו וקול).
- E. בקר שליטת דגימה ווידאו חיצוני.

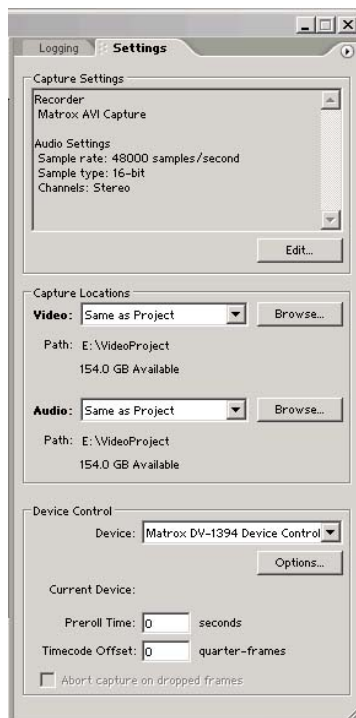
כניסה לחלון הדגימה

הכניסה לחלון הדגימה מתבצעת באמצעות תפריט FILE ← CAPTURE או באמצעות כפתור המקלדת F5.
עם הכניסה לחלון הדגימה (הנראה בצילום בעמוד הקודם) והפעלת מכשיר הוידאו המחובר למערכת, אמורה להופיע תמונה במסך הדגימה.

כיווני דגימה

בחלקו העליון של חלון הדגימה תמצא שתי לשוניות: Settings ו-Logging. המחלקות את חלקו הימני של חלון הדגימה לשתי אגפי תצוגה שונים.
בלחיצה על לשונית ה-Settings ניתן לכוון להיכן (דיסק קשיח וספרייה) יירשמו קבצי וידאו (AVI) וקול (WAV) אותם יוצרת המערכת בעת הדגימה.

תמונה: אגף הכיוונים בחלון הדגימה



כיוון זה נעשה בחלון האמצעי – חלון ה-Capture Location (במידה וכיוונתם כבר בשלבים הקודמים את ה-Scratch Disk אין צורך לבצע כיוון זה שוב).

מתחתיו, בחלון ה-Device Control ניתן לכוון את התקן השליטה החיצוני לוידאו או למצלמה.

האפשרויות העומדות לרשותכם הן NONE לדגימה אנלוגית או Matrox 1394 DV Device Control עבור דגימה דיגיטאלית באמצעות FireWire.

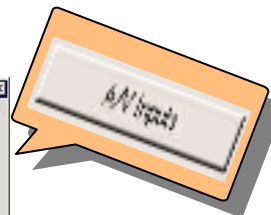
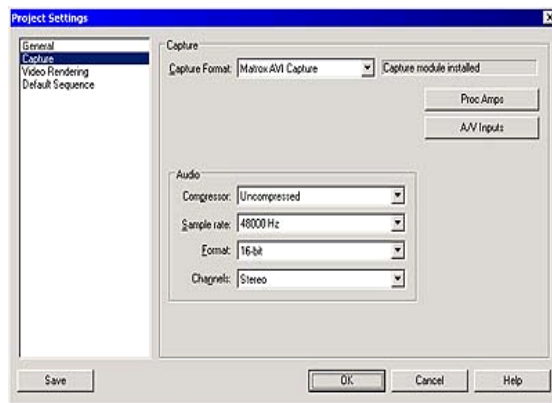
האפשרות של DV Device Control אינה פעילה במערכות המבוססות על כרטיסי עריכה של חברת MATROX והיא מיועדת למכשירים הבנויים על כרטיס DV פשוט.

כיווני כניסת אודיו וידאו

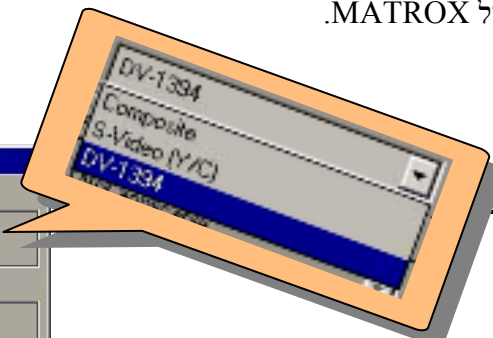
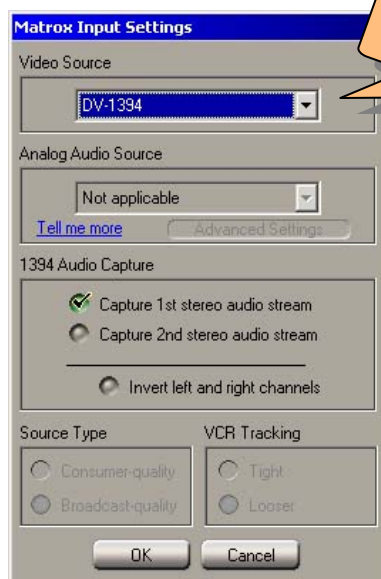
במידה והתמונה אינה מופיעה יש להיכנס לאגף כיווני הדגימה באמצעות לחיצה על החץ: (המצוי בצידו הימני העליון של חלון הדגימה (ראה בצויר למעלה). ולבחור Capture Settings.

תמונה: כיווני הדגימה

יפתח החלון הבא:



בחלון זה יש ללחוץ על כפתור A/V Inputs לפתיחת חלון כניסות הוידאו והקול של MATROX.



תמונה: כיוון כניסת וידאו

בחלון שנפתח יש לגשת לאגף VIDEO SOURCE (השורה העליונה בחלון – ראה ציור) ובאמצעות חץ: [down arrow] המצוי בצד ימין לבחור מתוך הרשימה את כניסת הוידאו המתאימה.

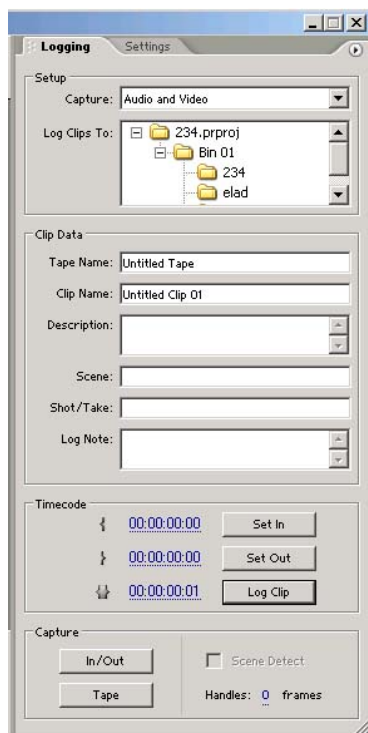
הכניסות האפשריות הן:

Composit 🎬, חיבור וידאו RCA (INPUT) (צהוב) דרך הצמה האנלוגית של Matrox מלווה בשתי כניסות קול RCA (סטריאו – אדום ולבן).

S-VIDEO (Y/C) 🎬, חיבור וידאו Y/C (INPUT) (שחור) דרך הצמה האנלוגית של Matrox מלווה בשתי כניסות קול RCA (סטריאו – אדום ולבן).

DV-1394 🎬, חיבור דיגיטאלי של קול ותמונה באמצעות חיבור ישיר לגב המחשב עם כבל DV – FIREWIRE.

תמונה: כיווני חלון הדגימה



כיוונים נוספים

בלחיצה על לשונית ה- Logging ניתן לכוון שני כיוונים נוספים.

שם "הבין" אליו תדגום את החומרים, כיוון זה ייעשה בחלון Log Clip To, המצוי בחלקו העליון של אגף ה- Logging.

יש לבחור מתוך עץ הבינים המופיע בחלון זה את הבין אליו אתה מעוניין לדגום.

בחירה בין דגימה של וידאו תמונה וקול, דגימה של קול בלבד או דגימה של וידאו תמונה בלבד מתבצעת בחלונית Capture.

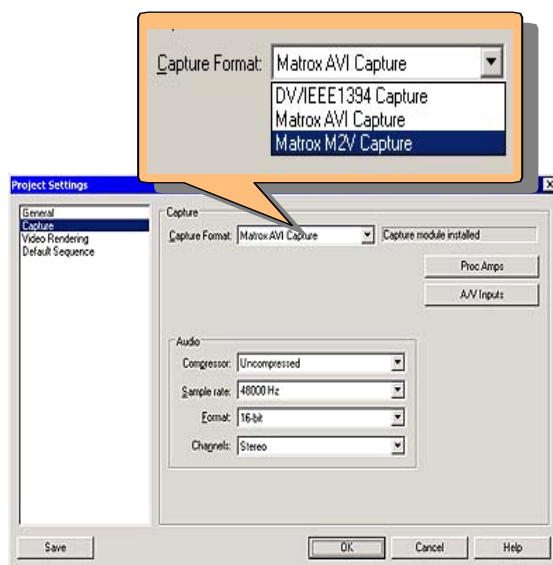
יש ללחוץ על כפתור החץ הנמצא מימין לחלונית ולבחור בין שלש האפשרויות: Video, Audio, או Audio and Video בהתאמה.

פורמט וידאו (בכרטיס RTX 100 בלבד):

ניתן לכוון את המערכת לדגימה בפורמט MPEG2 לצורך צריבה ישירה ל-DVD בלבד. המערכת אינה מסוגלת לערוך קבצים שיידגמו בפורמט MPEG2 אלא רק לצרוב אותם.

יש להיכנס לאגף כיווני הדגימה באמצעות לחיצה על החץ, המצוי בצידו הימני העליון של חלון הדגימה (ראה בציור למעלה). ובחר Capture Settings.

תמונה: כיווני הדגימה - פורמט וידאו



בחלונית ה- Capture Format, יש ללחוץ על הכפתור המצוי מימין לחלונית ולבחור מתוך האפשרויות המופיעות ברשימה (ראה תמונה) את הפורמט Matrox M2V Capture.

לאחר מכן יש לסגור את חלון כיווני הדגימה ולדגום כרגיל.

את הקובץ שיידגם יש להעביר ישירות לתוכנת ENCORE או לתוכנת צריבת DVD אחרת.

כדי לחזור לפורמט דגימה לעריכה, פורמט DV, יש לחזור על הפעולה וברשימה לבחור פורמט Matrox AVI Capture.

א. דגימה ידנית

לצורך דגימה ידנית יש ללחוץ על כפתור ה: (Record) בבקר שליטת דגימה ווידאו חיצוני. המערכת מתחילה לדגום מיידית את התמונה הרצה על המסך. כדי לעצור את הדגימה יש ללחוץ שוב על כפתור ה: (Record) או על כפתור ה: בבקר שליטת דגימה ווידאו חיצוני. פעולת הדגימה נפסקת ונפתח החלון הבא:

תמונה: חלון שמירת דגימה



בחלון שמירת הדגימה ניתן לתת שם לקליפ הדגום, להכניס תיאור ופרטים נוספים. לאחר הכנסת הפרטים יש ללחוץ OK.

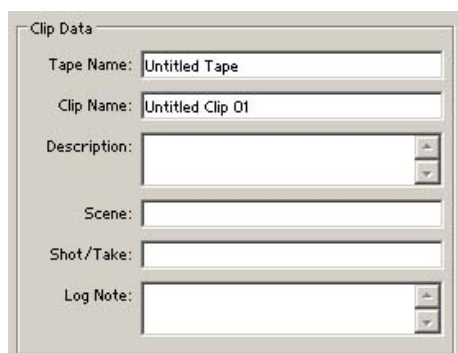
הקליפ הדגום יופיע אוטומטית בחלון הבין אליו כיוונת בסעיף קודם.

*** שים לב, בדגימה ידנית, גם אם היא מתבצעת דרך Fire Wire ובוודאי אם היא מתבצעת מהצמה האנלוגית, לא עובר Timecode מהקלטת אל המחשב. עובדה זו מונעת כל אפשרות של דגימה חוזרת במידה ושוט נפגם או נמחק.

ב. דגימה בשליטה

i. וודא כי מכשיר הוידאו מחובר באמצעות הכבל הדיגיטאלי (Fire Wire). ללא חיבור זה לא תתבצע שליטה.

תמונה: חלון Clip Data





ii. עם הכניסה לחלון ה CAPTURE (F5) יש לתת שם לקלטת המצויה במכשיר הוידאו כדי שבעתיד תוכל לחזור ולמצוא אותה, גם במקרה שברשותך יותר מקלטת אחת. יש לעשות זאת באגף ה-Logging בחלון ה- Clip Data בחלונות Tape Name. את השם שבחרת יש לרשום כמובן גם על קלטת הוידאו עצמה.

.iii הפעל את מכשיר הוידאו באמצעות בקר שליטת דגימה ווידאו חיצוני המופיע בחלקו התחתון של חלון הדגימה.

.iv סמן נקודות כניסה ויציאה על הסרט באמצעות שימוש בכפתורי **SET IN** ו **SET OUT**, (קיצור דרך במקלדת כפתור **I** ל-**IN** וכפתור **O** ל-**OUT**) יש לסיים את הפעולה בלחיצה על כפתור **LOG CLIP** לצורך רישום הקליפ בבין (קיצור דרך במקלדת **Enter**). הכפתורים ממוקמים באגף ה-**Logging** בחלון ה-**Timecode**.

.v שים לב כי ללא לחיצה על כפתור **LOG CLIP** בסיום הפעולה, לא יישמרו בבין נתוני הקליפ שסימנת.

.vi עם לחיצה על כפתור **LOG CLIP** יופיע הקליפ שסימנת בבין אותו בחרת בשלב הכיוונים כאשר האייקון המופיע לצידו יהיה אייקון שונה:  מקליפ שכבר נדגם והנראה כך: 

.vii יש לחזור על פעולות **.iii** עד **v** עם כל קליפ שברצונך לדגום.

.viii במידה והנך דוגם יותר מקלטת אחת, יש להקפיד להחליף את שם הקלטת כפי שמוגדר בסעיף **ii** לאחר שהחלפת את הקלטת במכשיר הוידאו.

.ix לאחר סיום פעולת הסימון יש לעבור לחלון ה-**BIN**, לסמן באמצעות העכבר את השוטים שאותם אתה מעוניין לדגום. יש ללחוץ עם עכבר ימני על קבוצת השוטים שנבחרה ובתפריט שמופיע יש לבחור באפשרות **Batch Capture**.

.x המערכת תבקש לאשר את הדגימה ואז תתבקש להכניס למכשיר הוידאו קלטת שאת שמה נקבת בשלב **.ii**. עליך להכניס את הקלטת הנכונה ולאשר בלחיצה על כפתור **OK**.

.xi בשלב זה תתחיל המערכת לדגום באופן אוטומטי את רשימת הקליפים. כל הקליפים יידגמו אל הספרייה במחשב אליה כיוונת את כיווני הדגימה בחלון ה-**Scratch Disks**. במידה ויש יותר מקלטת אחת – תתבקש על ידי המערכת להחליף את הקלטות מעת לעת.

.xii אם סיום הדגימה יופיעו כל הקליפים שדגמת בבין שאליו כיוונת אותם כאשר האייקונים שלהם השתנו ל: 

ג. דגימה אוטומטית של קליפ בודד

כדי לדגום קליפ בודד באופן אוטומטי יש לבצע את השלבים i עד iii בדגימה בשליטה. לאחר מכן יש לסמן נקודות כניסה ויציאה על הסרט באמצעות שימוש בכפתורי SET IN ו SET OUT, (קיצור דרך במקלדת כפתור I ל-IN וכפתור O ל-OUT). מבלי ללחוץ על כפתור LOG CLIP. הכפתורים ממוקמים באגף ה-Logging בחלון ה-Timecode.

לסיום הפעולה יש ללחוץ על כפתור In/Out בחלון ה- Capture שבאגף ה-Logging.

המערכת תדגום באופן אוטומטי את הקטע שסימנת ב-IN ו OUT, בסיום הדגימה תתבקש לתת שם לקליפ כפי שעשית בדגימה ידנית.

היתרון של אופן דגימה זה על פני הקלטה ידנית הוא מעבר של TimeCode מהקלטת אל המחשב באופן המאפשר דגימה חוזרת ושחזור של חומרים במקרה של תקלה.

ד. דגימה אוטומטית

דגימה אוטומטית מאפשרת דגימה של קלטת שלמה במלואה עם אופציה ליצירת קליפ חדש בבין עם כל עצירת צילום על גבי הקלטת.

אפשרות זו קיימת רק לחומרים שצולמו בקלטת דיגיטאלית בפורמט DV או DV-CAM והיא מתבצעת אך ורק באמצעות החיבור הדיגיטלי FireWire.

לביצוע דגימה אוטומטית של קלטת שלמה יש להכניס את הקלטת לטייפ וללחוץ על כפתור Tape בחלון ה-Capture שבאגף ה-Logging, ולעקוב אחר ההוראות.

כדי לבצע דגימה עם חלוקה לשוטים על פי הפסקות הצילום שנעשו במצלמה יש לסמן תחילה סימן וי בקובייה שמצויה ליד SCENE DETECT. לאחר מכן יש ללחוץ על כפתור Tape בחלון ה-Capture שבאגף ה-Logging, ולעקוב אחר ההוראות.

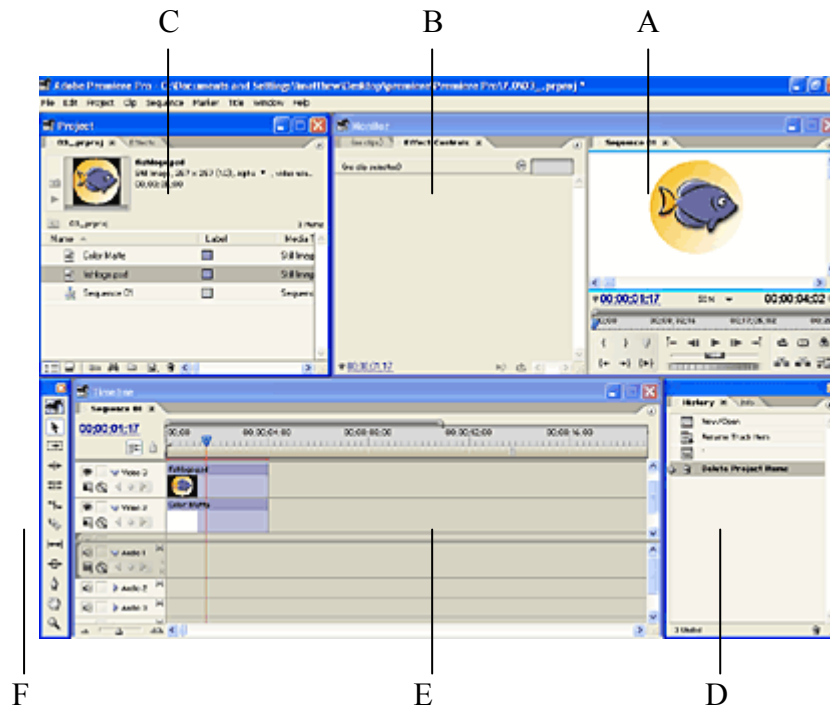


5. פעולות עריכה בסיסיות.

א. כללי

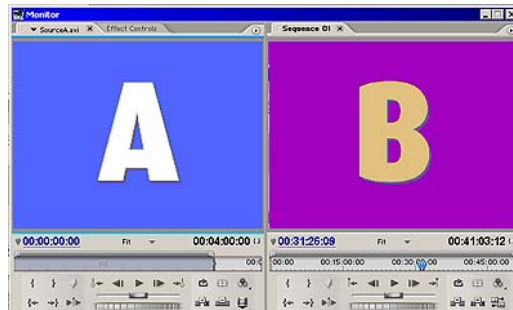
שולחן העבודה של Premiere-Pro מורכב מחלונות עבודה הפרושים לרוחב מסך אחד או שני מסכים, תלוי בקונפיגורציית המערכת. ניתן לסדר את חלונות העבודה בהתאם לסוג העבודה הנדרש במרחבי עבודה (Workspace) מוגדרים. המערכת מכילה ארבע מרחבי עבודה כברירת מחדל וניתן לסדר את החלונות כרצונך ולשמור מרחבי עבודה נוספים. אל מרחבי העבודה ניתן להגיע באמצעות תפריט Window (תפריט ממנו ניתן לפתוח את רשימת כל חלונות העבודה ב-Premiere-Pro) ובחירה באופציה הראשונה - Workspace. בתת תפריט שנפתח ניתן לבחור במרחב העבודה הרצוי, לשמור בשם (Save Workspace...) את מרחב העבודה המצוי כעת על המסך או למחוק מהרשימה (Delete Workspace) מרחבי עבודה שעבר זמנם.

תמונה: שולחן העבודה של Premiere-Pro קונפיגורציה לדוגמא



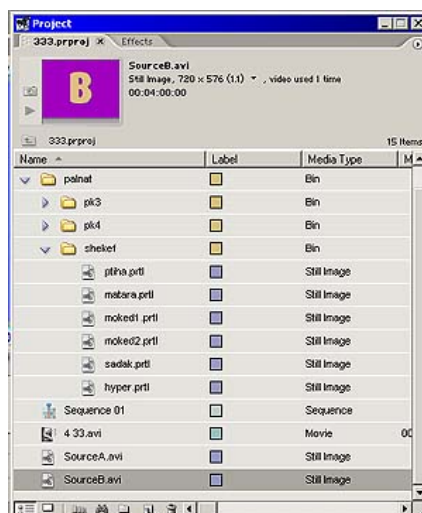
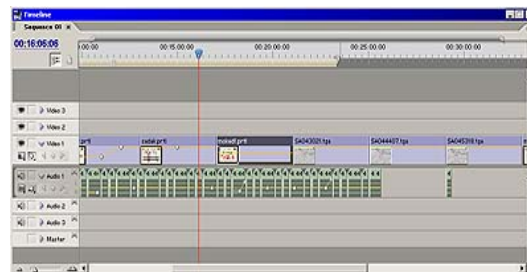
- A: חלון מוניטור RECORDER
- B: חלון מוניטור EFFECTS CONTROL / PLAYER
- C: חלון הבין האלקטרוני / מחסן האפקטים והמעברים
- D: חלון ההיסטוריה
- E: חלון ציר הזמן
- F: חלון כלי העבודה

שולחן העבודה ב- Premiere-Pro מכיל שלשה חלונות עיקריים בהם תשתמש במהלך פעולת העריכה.



חלון המוניטור בו תוכל לצפות בחומרי העריכה (בחלון השמאלי – חלון ה-PLAYER) ובסרט הערוך (בחלון הימני – חלון ה-RECORDER) כמו גם לבצע מגוון של פעולות עריכה בסיסיות. בחלון המוניטור השמאלי תמצא גם לשונית שתעביר אותך לאגף השליטה באפקטים (EFFECT CONTROLS).

חלון ציר הזמן (TIMELINE) עליו ייערך הסרט המוגמר. זוהי תצוגה גרפית של הסרט הערוך או של ה-RECORDER. בחומרים המוצגים בחלון זה נוכל לצפות בחלון ה-RECORDER של המוניטור.

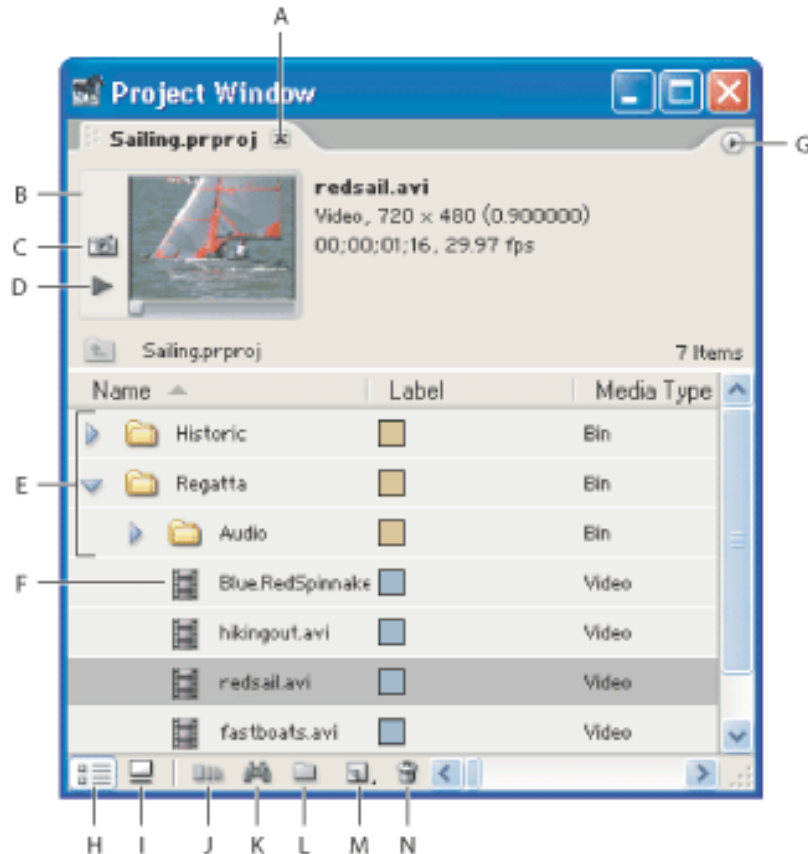


חלון הפרויקט – המכיל את הבין האלקטרוני בו תאכסן את חומרי העריכה כגון קליפים שדגמת תמונות סטילס קטעי מוסיקה או כותרות. חלון הפרויקט מכיל גם, באגף נפרד, את מחסן האפקטים והמעברים בהם תוכל להשתמש במהלך העריכה. בחומרים המצויים בחלון הפרויקט ניתן לצפות בחלון ה-PLAYER שבחלון המוניטור.

ניתן להעביר חומרים מחלון לחלון על ידי פעולת גרירה עם העכבר, באמצעות כפתורי השליטה במוניטור או על ידי שימוש בקיצורי דרך של Premiere-Pro.

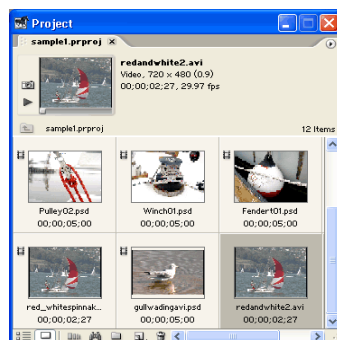
ב. מבנה הבין האלקטרוני

תמונה: חלון הבין



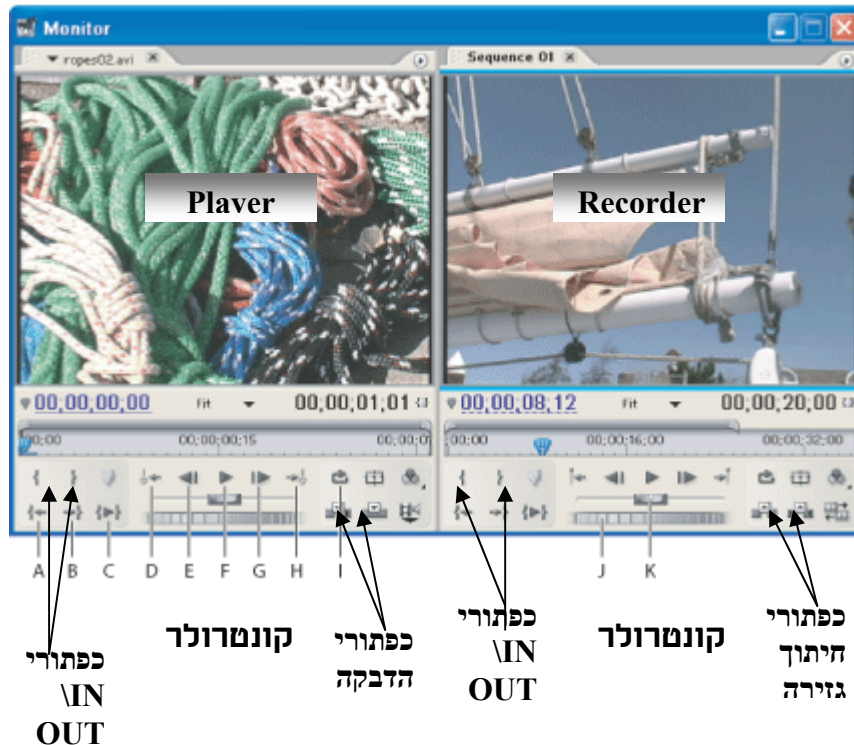
- A. לחצן כיבוי הפרויקט.
- B. חלונית מוניטור המאפשרת צפייה בחומר הגלם.
- C. חלון לשינוי הצלמית – לחיצה על כפתור זה תשנה את הצלמית אותה מציג הבין מתוך השוט במצב תצוגה של צלמיות.
- D. לחצן **PLAY** להרצת הוידאו בחלונית המוניטור של הבין.
- E. תיקיות ותת-תיקיות בתוך הבין.
- F. קובץ וידאו בלבד המצוי במקרה זה בתוך התיקיה **REGATTA**.
- G. לחצן הפותח תפריט מיוחד של חלון הבין.
- H. לחצן מעבר לתצוגת שורת נתונים (כפי שמופיע בתמונה).
- I. לחצן מעבר לתצוגת צלמיות.
- J. לחצן אוטומציה – מאפשר העברת קבוצת קליפים המסומנים בבין ישירות אל ציר הזמן תוך מתן אופציה למעברים אוטומטיים שונים בין הקליפים ע"ג ציר הזמן.
- K. לחצן להפעלת חיפוש בתוך הבין.
- L. לחצן ליצירת בין חדש בתוך הבין הפתוח כרגע.
- M. לחצן ליצירת אלמנט חדש – מקטע, כותרת, בארז וטון, פריים צבע וכד'.
- N. פח הזבל - לחצן למחיקת אלמנט מהבין.

תמונה: בין במצב צלמיות



ג. עריכת מוניטור

תמונה: חלון המוניטור



- A. הזזת הסמן למיקום סימן ה-IN
B. הזזת הסמן למיקום סימן ה-OUT
C. גגן מנקודת ה-IN ועד לנקודת ה-OUT
D. גש לנקודת המארקר הקודמת
E. הזזת הסמן פריים אחד אחורה
F. גגן / עצור
G. הזזת הסמן פריים אחד קדימה
H. גש לנקודת המארקר הבאה
I. גגן בסבב. לחיצה על כפתור זה מפעילה את כל כפתורי הניגון בפעולה החוזרת על עצמה. לחיצה נוספת חוזרת למצב נגינה רגיל.
J. JOG
K. SLIDE

חלון המוניטור מורכב משני חלונות המציגים תמונה: חלון ה-PLAYER השמאלי וחלון ה-RECORDER הימני. בחלון ה-PLAYER ניתן לצפות בחומרים המקוריים שדגמנו או ייבאנו אל תוך הפרויקט. ניתן לגרור אל תוך חלון ה-PLAYER כל חומר מתוך חלון הפרויקט – הבין, או מתוך חלון ציר הזמן ומשם לערוך את החומרים אל תוך חלון ה-RECORDER. שים לב, כל פעולה שתבצע בחלון ה-RECORDER תתבצע מייד ותופיע בצורה גראפית בחלון ציר הזמן. מצד שני כל חומר המונח בחלון ציר הזמן יוצג ברגע שנעבור עליו עם הסמן של ציר הזמן בחלון ה-RECORDER שבחלון המוניטור. לכל אחד מחלונות התצוגה יש קונטרולר המופיע בחלק התחתון של החלון ובאמצעותו ניתן לשלוט על ניגון החומרים.

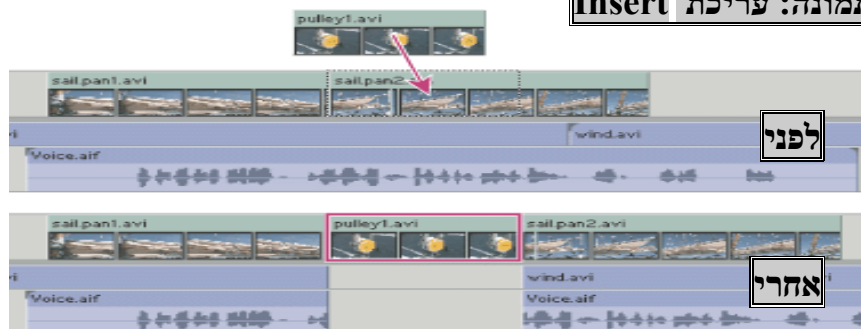
כדי לבצע העברת חומר מה- PLAYER ל- RECORDER יש לסמן נקודת IN ונקודת OUT בקונטרולר של ה- PLAYER (קיצור דרך במקלדת – O I) ונקודת IN בקונטרולר של ה- RECORDER.

יש לבדוק שעל גבי ציר הזמן מסומנים באפור כהה כותרות הערוצים אליהם ברצונך להעביר את החומר. ניתן לסמן ערוצים בציר הזמן על ידי לחיצת עכבר על שמם. לחיצה אחת הופכת כותרת ערוץ לכהה יותר ומסמנת אותו, לחיצה שנייה תהפוך את כותרת הערוץ לבהירה ותבטל את בחירתו. באופן זה ניתן לבחור ערוץ ודאו אחד וערוץ אודיו אחד לכל היותר. בחירה רק בערוץ וידאו תעביר לציר הזמן תמונה בלבד ואילו סימון ערוץ קול בלבד תעביר לציר הזמן אך ורק קול.

אז יש ללחוץ על אחד משני כפתורי ההדבקה שבקונטרולר של ה- PLAYER על מנת להעביר את החומר המסומן ב- PLAYER ל- RECORDER. או מהבין אל ציר הזמן.

- בלחיצה על כפתור ההדבקה השמאלי יפתח ציר הזמן והחומר שהוספת יוחדר לתוך רווח שייווצר בסרט הערוץ – במקרה זה ישתנה אורכו הכללי של הסרט והוא יתארך ויידחף קדימה במידת האורך של החומר שהוספת.

תמונה: עריכת Insert





- לחיצה על כפתור ההדבקה הימני יוחדר החומר שהוספת על גבי הסרט כאשר הוא מוחק את החומר שהיה שם לפניו. במקרה זה לא ישתנה אורכו הכללי של הסרט.

תמונה: עריכת Overlay



כדי לבצע מחיקה של חומר על גבי ה-RECORDER, יש לסמן נקודות IN ו OUT בקונטרולר של ה- RECORDER ואז יש ללחוץ על אחד מכפתורי הגזירה שבקונטרולר ה RECORDER.

- בלחיצה על כפתור הגזירה השמאלי  יש להקפיד כי הערוצים המסומנים כ- TARGET הם אכן הערוצים אותם אתה מעוניין למחוק. הערוצים שסומנו כ- TARGET ימחקו באזור שסומן בין נקודות ה- IN וה-OUT והרווח יישאר ריק. במידה ולא תסמן אף ערוץ יגזור כלי זה את כל הערוצים וישאיר רווח ריק. עם עבודה בכלי זה לא ישתנה אורכו הכללי של הסרט.

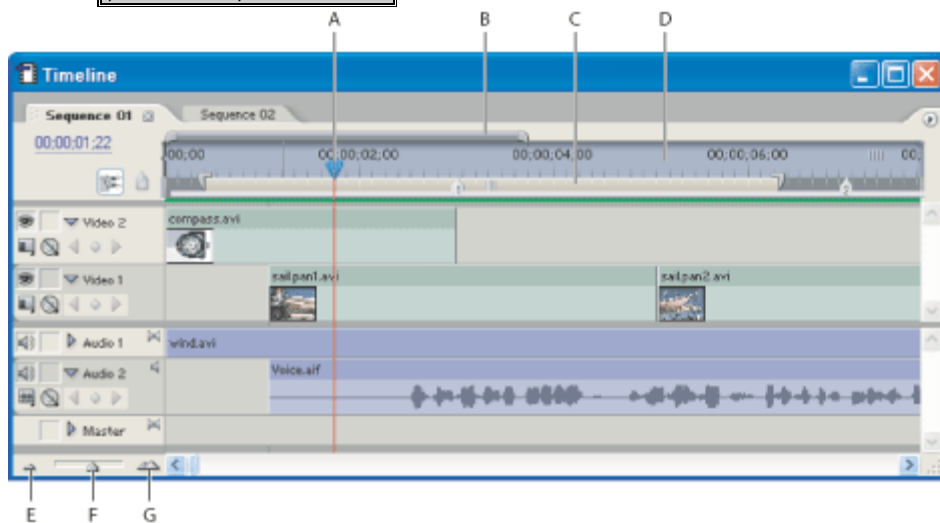
- בלחיצה על כפתור הגזירה הימני  יש להקפיד כי מסומנים הערוצים אותם אתה מעוניין למחוק. לחיצה על הכלי תגרום למחיקת הערוצים המבוקשים והרווח שנוצר ייסגר מאחוריהם באופן אוטומטי. במידה ולא תסמן אף ערוץ ייגזרו גם הפעם כל הערוצים והפער שנוצר ייסגר באופן אוטומטי. בעבודה בכלי זה יתקצר אורכו הכללי של הסרט.

על מנת למחוק סימני IN ו/או OUT, יש ללחוץ על מקש המקלדת כדלקמן: G למחיקת IN ו OUT, F כדי למחוק OUT בלבד ו D כדי למחוק IN בלבד.



ד. עריכה על גבי ציר הזמן.

תמונה: תלון ציר הזמן





מבנה ציר הזמן:

- A: הסמן
- B: נווט
- C: סמן שטח העבודה
- D: רצף הזמן – TIMECODE
- E: הקטנת התצוגה באמצעות לחיצת עכבר
- F: הקטנה והגדלה של התצוגה באמצעות גרירת עכבר
- G: הגדלת התצוגה באמצעות לחיצת עכבר.

ציר הזמן **Premiere-Pro** מאפשר עבודה נוחה ומהירה על וידאו ואודיו תוך שימוש במספר מינימאלי של פעולות עבור כל פעולת עריכה.

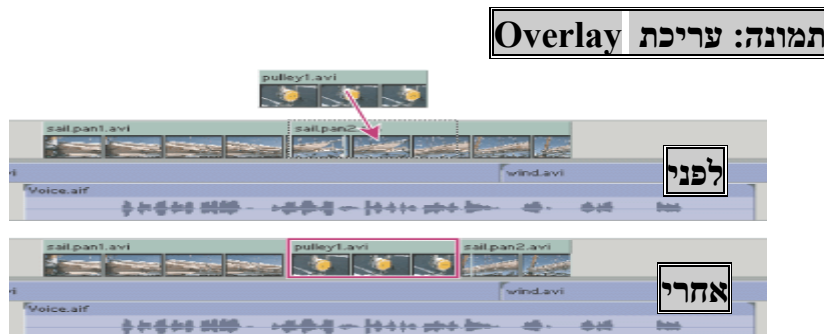
על גבי ציר הזמן ניתן לגרור קליפים ממקום למקום, לקצר או להאריך קצוות של שוטים (**Trim**) להעתיק (**Ctrl-C**), לגזור (**Ctrl-X**) ולהדביק (**Ctrl-V**) קליפים לבצע פעולות של שקיפויות, אפקטים מעברים ועוד.

- הזזת קליפ על ציר הזמן מתבצעת באמצעות לחיצה רצופה על חלקו האמצעי של הקליפ בעזרת העכבר וגרירת הקליפ (תוך כדי הלחיצה) למיקום החדש על גבי ציר הזמן.
- קיצור או הארכת קליפ (**Trim**) על ציר הזמן מתבצע באמצעות לחיצה רצופה על קצה הקליפ באמצעות העכבר וגרירת העכבר ימינה או שמאלה (על פי הפעולה הרצויה – קיצור או הארכת הקליפ) בעת פעולה זו משתנה צורתו של סמן העכבר מחץ רגיל ל:  (טריים ימני) או  (טריים שמאלי). ניתן להאריך קליפ עד

לאורכו המקסימאלי של הקטע אותו דגמנו.

- העתקת קליפ על גבי ציר הזמן מתבצעת על סימון הקליפ באמצעות העכבר ולחיצת עכבר ימני עליו ובחירה באפשרות **Copy** (קיצור דרך – **Ctrl-C**). לאחר מכן יש למקם את הסמן במקום הרצוי, לבחור באמצעות לחיצה על שמו את הערוץ אליו יועבר הקליפ, וללחוץ על **Ctrl+V**. הקליפ הנבחר יודבק במיקום הסמן ובערוץ שנבחרו.

שים לב, הזזת קליפ על גבי ציר הזמן ומיקומו על גבי קליפ אחר תגרום למחיקת הקליפ הקיים והחלפתו בקליפ החדש (**Overlay**). כפי שמודגם בציור הבא:



עבודה יעילה על ציר הזמן (TIMELINE) מחייבת עבודה במקביל, בשימוש עכבר ומקלדת.

שלושת כפתורי המפתח לשליטה בציר הזמן הם כפתורי ה-**ALT**, ה-**CTRL** וה-**SHIFT**. שלושת כפתורים אלו, בשילוב עבודת עכבר, מאפשרים שליטה על מגוון הפעולות בציר הזמן ושליטה מלאה בהם יביא לעבודה מהירה יותר ולתוצאות טובות יותר.

כפתור ה-ALT, אחראי על הפרדה זמנית בין קול לתמונה. לחיצה על כפתור ה-**ALT** תוך כדי סימון שוט של תמונה, יסמן על גבי ציר הזמן את התמונה בלבד ללא הסאונד המצורף אליה (או להפך – סאונד ללא תמונה). לאחר סימון התמונה ניתן לבצע עליה פעולות טריים, הזזה, העתקה או כל פעולת עריכה אחרת מבלי להשפיע על הסאונד המצורף.


כפתור ה-CTRL, אחראי על פעולת הריפל במערכת. ביצוע פעולות טריים תוך כדי לחיצה על כפתור ה-**CTRL** במקלדת תביא לפעולה של ריפל טריים. כלומר לקיצור או הארכת הקליפ באופן בו כל הסרט, לאחר נקודת הטרם, זז קדימה או אחורה בעקבות הפעולה. באופן דומה, גרירת שוט על גבי שוט אחר, תוך כדי לחיצת כפתור ה-**CTRL** תביא להכנסת הקליפ החדש בנקודה אליה גררת אותו בעוד הקליפ הישן, עליו נגרר החדש, נחתך בנקודה בה הנחת את הקליפ החדש וחלקו השני זז קדימה כדי לפנות מקום לקליפ החדש (**Insert**) כפי שמודגם בציור הבא:



כפתור ה-SHIFT אחראי על בחירה של קליפים רבים. לחיצת עכבר על קליפ תבחר ותסמן אותו על גבי ציר הזמן. לחיצת עכבר על קליפ נוסף בשילוב לחיצה על כפתור SHIFT תוסיף את הקליפ עליו לחצת לבחירה בנוסף לזה שכבר נבחר. לאחר שבחרת קבוצה של קליפים ניתן להזיז את הקליפים, להעתיק ולמחוק אותם, או לבצע פעולות נוספות כאילו היו קליפ בודד. ברגע שתלחץ על קליפ אחר (ללא SHIFT), מחוץ לקבוצת הקליפים שנבחרה, תבוטל הבחירה של קבוצת הקליפים שבחרת ובמקומם ייבחר הקליפ החדש עליו לחצת לאחרונה.

גרופים הם קבוצות של קליפים אשר ניתן לעבוד עליהם כמקשה אחת. לאחר בחירה במספר קליפים תוך שימוש בלחצן Shift ניתן ללחוץ עכבר ימני על אחד הקליפים שנבחרו ולבחור באפשרות **Group**. פעולה זו תיצור קבוצה של קליפים העובדים יחד. מנקודה זו ואילך, נגיעה באחד הקליפים בתוך הגרופ תסמן אוטומטית את כל הקבוצה ותאפשר ביצוע מניפולציות שונות על כל הקבוצה. כדי לבטל קישור זה יש להקיש עכבר ימני על הקבוצה ולבחור באפשרות **Ungroup**. לאחר מכן יש ללחוץ על קליפ מחוץ לקבוצת הקליפים. פעולה זו תחזיר את מצב הדברים לקדמותו כאשר כל קליפ עומד ברשות עצמו.

היצמדות – Snap-To הוא מצב עבודה חשוב של **Premiere-Pro** השולט על פעילות ציר הזמן בנוסף לשלושת כפתורי המפתח לשליטה בציר הזמן. תכונת ההיצמדות גורמת לקליפ אשר מוזז ע"ג ציר הזמן להיצמד לקליפ שכן, כאשר הקירבה אליו מגיעה למרחק מינימאלי. אופציה זו כאשר הופעלה, תמנע יצירת רווחים לא מכוונים של פריימים בודדים בין קליפ לקליפ. מומלץ לעבוד עם תכונה זו מופעלת.

ניתן להפעיל ולכבות תכונת ההיצמדות על ידי לחיצה על כפתור  המצוי בצדו השמאלי העליון של חלון ציר הזמן או באמצעות קיצור דרך במקלדת S.

מקטעים מאפשרים עבודה על מספר צירי זמן במקביל. ניתן לפתוח מספר בלתי מוגבל של מקטעים ולעבוד בכל אחד מהם על חלק אחר מתוך הסרט או על גרסאות שונות של הסרט הערוך. כל מקטע מוגבל לאורך של 24 שעות.

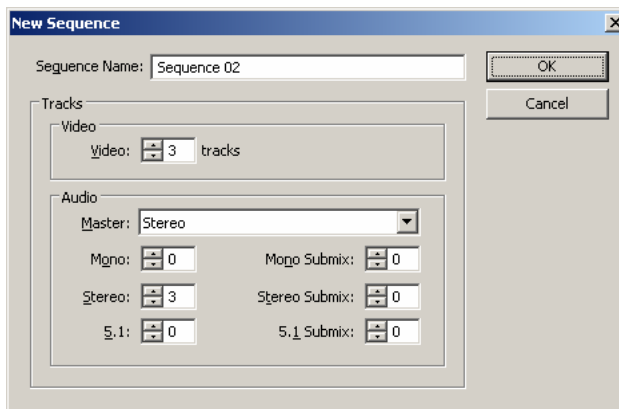
כל מקטע יכול לשמש כקליפ בתוך מקטע אחר (שים לב – לא ניתן להכניס מקטע לתוך עצמו) וניתן לבצע עליו כל פעולות עריכה כאילו היה קליפ דגום. על ידי גרירת

מקטע מתוך הבין אל מוניטור ה-Player ניתן לערוך את המקטע כקליפ גם בין שני מוניטורים.

פתיחת מקטע חדש מתבצעת על ידי בחירה בתפריט **New File** פעולה זו תפתח חלון בשם **New Sequence**.

תמונה: חלון New Sequence

בחלון זה יש לתת שם למקטע החדש ולבחור כמה ערוצי וידאו ואודיו מכל סוג (מונו, סטריאו ו-5.1) יכול המקטע. בנוסף יש לקבוע באיזה צורה יעבוד ערוץ המאסטר אודיו. במידה והפורמט הסופי של הסרט הוא מונופוני, או במידה ואינך יודע, יש לכוון



את ערוץ המאסטר למונו (Mono).

אם ברצונך לעבוד על גרסאות שונות של הסרט ניתן לגשת לחלון הבין, ללחוץ עכבר ימני על המקטע עליו אתה עובד ובתפריט שייפתח לבחור באפשרות Duplicate. עם לחיצה על אפשרות זו ייווצר בתוך הבין מקטע חדש ששמו יהיה זהה למקטע המקורי בתוספת המילה Copy.

מעבר בין מקטעים ועבודה מקבילה בין מקטעים מתבצעת באופן הבא. כדי להציג מקטע על גבי ציר הזמן יש ללחוץ דבל-קליק עם העכבר על שם המקטע המצוי בבין. המקטע עליו לחצת יופיע כעת בחלון ציר הזמן וניתן לעבוד עליו.

שים לב כי במידה וסגרת את כל המקטעים, הדרך היחידה לפתוח מחדש את ציר הזמן היא דבל קליק על אחד המקטעים המצויים בבין.

לאחר שפתחת יותר ממקטע אחד על גבי ציר הזמן ניתן לעבור בין המקטעים במהירות על ידי לשוניות הנמצאות בחלקו העליון של ציר הזמן. ניתן להעביר או להעתיק; קליפים, קטעים ערוכים, אפקטים, ולמעשה כל חומר שהו בין מקטעים, זאת על ידי שימוש בכל מבחר כלי העריכה שמציע Premiere-Pro.



ה. כלי העבודה של ציר הזמן

תמונה: כלי העבודה של ציר הזמן

חץ עבודה רגיל, משמש להזזת קליפים, טריים, סימון קליפ, וסימון קליפים באמצעות לאסו. יש לעשות שימוש בכלי זה בשילוב של CTRL, ALT, ו SHIFT כמוסבר בפרק עריכה ע"ג ציר הזמן.

כלי לסימון ערוץ שלם מהנקודה בה תלחץ על הערוץ ועד לסוף הסרט. שימוש בכלי זה בשילוב SHIFT יביא לסימון כל הערוצים ושימוש ב ALT יביא לסימון אודיו או וידאו בלבד.

כלי המשמש לריפל-טריים.

כלי לטריים דו כיווני. כלי זה מקצר קליפ אחד על חשבון השני כאשר אורכם הכללי של שני הקליפים יחד נשאר כשהיה.

כלי לשינוי מהירות. הארכה של שוט באמצעות כלי זה תהפוך את השוט למצב הילוך איטי וקיצור יביא להילוך מהיר.

סכין החיתוך. חותך קליפ לשניים באמצעות לחיצת עכבר על גבי הקליפ. שימוש בכפתור SHIFT יביא לחיתוך כל הקליפים המונחים על גבי ציר הזמן בנקודת החיתוך, שימוש ב-ALT יביא לחיתוך אודיו או וידאו בלבד.

כלי החלקה (Slip) משמש לשינוי בחירת הקטע הנבחר מתוך הקליפ הדגום. כלי זה אינו משפיע על אורך הסרט או על הקליפים השכנים אלא עובד רק בתוך הקליפ המסומן.

כלי גלישה (Slide) מזיז את הקליפ המסומן על גבי ציר הזמן קדימה או אחורה על חשבון הקליפים שלפניו ומאחוריו. אינו משפיע על אורך הסרט.

כלי העט – מיועד ליצירת וטיפול בנקודות מפתח.

כלי הזזת תצוגה – באמצעותו ניתן להזיז את התצוגה על גבי ציר הזמן – אינו משפיע על העריכה.

זכוכית מגדלת – מקטין ומגדיל את התצוגה על גבי ציר הזמן – אינו משפיע על העריכה.



6. כיוון שקיפויות, עוצמת קול ותנועה, אפקטים ומעברים.

א. חלון בקרת האפקטים (Effect Control)

כל כיווני השקיפות, עוצמת הקול והתנועה ניתנים לשליטה מתוך חלון בקרת האפקטים. חלון זה, אותו ניתן לפתוח על ידי לחיצה על תפריט Window ← Effect control, מכיל מנגנון שליטה מלא על כל מאפייני הקליפ, החל באפקטים דרך שקיפויות ומעברים וכלה בעוצמת הקול ואפקטים קוליים. חלון בקרת האפקטים מציג את נתוני הקליפ המסומן כעת על ציר הזמן באופן שכל שוט עליו תלחץ על גבי ציר הזמן יופיע מייד על כל נתוניו בחלון בקרת האפקטים.

נתוני הקליפ מחולקים לאגפים שונים המצויים בחלקו השמאלי של חלון ה- בקרת האפקטים. בכל אגף מוצגים באופן דומה אלמנטים שונים הניתנים לשליטה בתוך הקליפ. האגפים מסומנים בכותרת כהה שכאשר פותחים אותה באמצעות לחצן Ⓢ, הלחצן משתנה ל: Ⓢ, ופותח את האגף באופן שניתן לגשת לאלמנטים השונים המצויים מתחתיה.

בצדו הימני של חלון בקרת האפקטים תראה את אגף נקודות המפתח. באגף זה תוכל לראות תצוגה מדויקת של נקודות המפתח השונות על גבי הקליפ בו אתה מטפל.

(ראה הסבר על נקודות מפתח במילון מושגי היסוד בחוברת זו)

כל קליפ מכל סוג המונח ע"ג ציר הזמן מכיל את אגף האפקטים הקבועים – Fixed Effects ובתוכו אגף התנועה – Motion ואגף האטימות – Opacity. כל קליפ הכולל ערוץ קול יכול גם את אגף אפקטי קול – Audio Effects ובתוכו כיוון העוצמה – Volume.

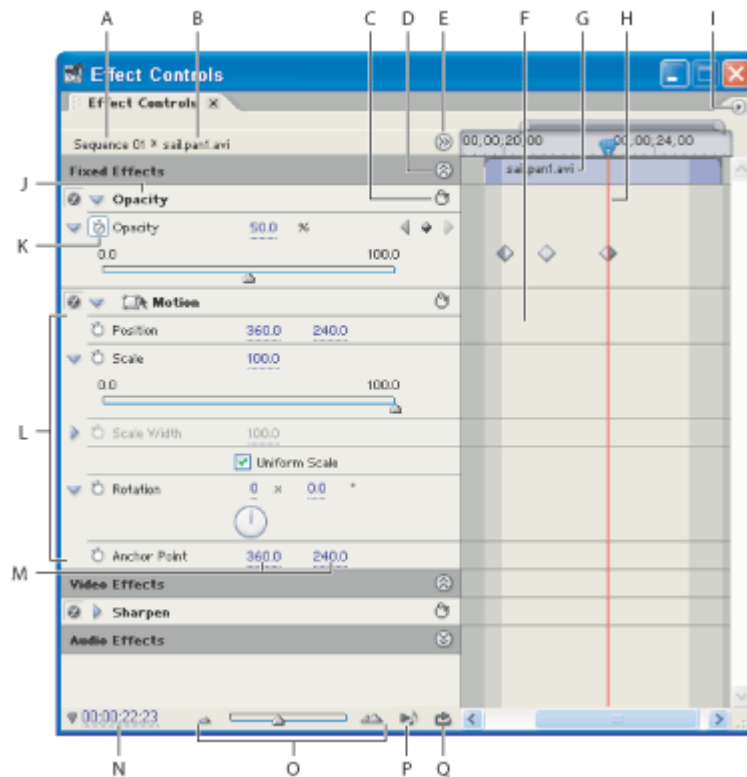
על אלו ניתן להוסיף אפקטים נוספים (ראה בפרק העוסק באפקטים) כאשר כל אפקט יתווסף לרשימה המצויה בחלון בקרת האפקטים.

בחלון בקרת האפקטים תמצא סימני חץ שונים. חץ המורה ימינה: ►, הוא חץ תצוגה סגור חץ המורה למטה: ▼, הוא חץ תצוגה פתוח. המעבר בין מצב סגור ופתוח מתבצע באמצעות לחיצת עכבר על החץ. כל פתיחת חץ תפתח בפניך אפשרויות נוספות לטיפול בקליפ.

הבקרה על כל מאפייני השוט מתבצעת בשלוש דרכים שונות:


1. פרמטרית – מספרית.
לכל פרמטר יש ערך מספרי אותו ניתן לשנות על ידי לחיצת חץ ארוכה על המספר וגרירת העכבר (תוך כדי המשך הלחיצה) ימינה ושמאלה. ניתן גם להקיש לחיצת עכבר קצרה על המספר ואז להקליד את הערך המבוקש ולסיים ב-Enter.
2. באמצעות מכוונים.
לחלק מהפרמטרים של השוט מצורפים סקאלות של מחוג או סליידר איתו ניתן לנות את הפרמטר המבוקש.
3. ישירות על גבי מסך נקודות המפתח
ניתן לשנות פרמטרים באמצעות גרירה למעלה ולמטה של נקודות המפתח על גבי מסך המוניטור. ד


תמונה: חלון בקרת האפקטים Effect Control



- A. שם המקטע עליו מצוי השוט שנתוניו מוצגים על המסך.
- B. שם הקליפ שנתוניו מוצגים כעת על המסך.
- C. כפתור איפוס המצוי בכל אגף של חלון בקרת האפקטים – לחיצה תחזיר את האגף לכיווני ברירת המחדל ההתחלתיים.
- D. כפתור הפותח או סוגר את תצוגת האפקטים הקבועים - Fixed Effects.
- E. כפתור הפותח וסוגר את אגף נקודות המפתח.
- F. אגף נקודות המפתח.
- G. ייצוג גראפי של הקליפ עליו אתה עובד.
- H. סמן נקודות המפתח.
- I. תפריט האפשרויות של אגף בקרת האפקטים.
- J. כותרת ראשית של אגף האפקטים הקבועים - Fixed Effects.
- K. כפתור הפעלת מנגנון נקודות המפתח.
- L. אגף השליטה בתנועה - Motion.
- M. ערכי מיקום נקודת הציר של הפריים - Encore Point.
- N. טיים-קוד של מיקום הסמן ע"ג ציר הזמן.
- O. כלי להגדלת והקטנת תצוגה באגף נקודות המפתח.
- P. כפתור ניגון וידאו וקול של הקליפ המצוי באגף נקודות המפתח.
- Q. כפתור ניגון חוזר וידאו וקול של הקליפ המצוי באגף נקודות המפתח.







לכל אגף בחלון בקרת האפקטים יש כפתור להפעלת מנגנון נקודות המפתח: ⏸. בעת שהמנגנון כבוי, כל פעולה שתבצע תופעל במידה שווה לכל אורך השוט. ברגע שמפעילים את המנגנון, ניתן לקבוע את מידת השינוי בכל נקודה לאורך השוט.

באמצעות כפתור ההפעלה:  , ניתן להפעיל ולכבות כל אגף בחלון בקרת האפקטים.


באמצעות כפתור האיפוס:  , ניתן לאפס כל אגף בחלון בקרת האפקטים לפרמטרים המקוריים שלו.


כיווני האפקטים השונים, השקיפויות או הסאונד יתבצע מתוך מסך בקרת האפקטים.


ב. נקודות מפתח ע"ג ציר הזמן.



על גבי ציר הזמן ניתן ליצור נקודות מפתח באמצעות כלי העט  או באמצעות שימוש במנגנון המצוי בכותרת הערוץ והמכיל שלשה כפתורים:    . שני החיצים  , מיועדים לניווט בין נקודות מפתח ואילו המעוין  יוצר ומוחק נקודות כאלו.

ניתן לשלוט בציר האטימות של התמונה ובציר עוצמת הקול של האודיו באמצעות נקודות מפתח. כל אחת מהן מסמנת עוצמה או אטימות מסוימת.

באמצעות כלי העט  , ניתן להוריד ולהעלות ורטיקאלית את צירי האטימות והקול, באופן שיחליש או יחזק את עוצמת הקול או יעלה ויוריד את השקיפות לאורך כל הקליפ במידה שווה. על ידי לחיצת עכבר בשילוב כפתור CTRL ניתן גם ליצור נקודות מפתח או להסיר נקודות קיימות על גבי צירים אלו.

באמצעות כפתורי הבקרה ניתן לעשות שימוש גם בחץ הבקרה הרגיל  על מנת ליצור ולשלוט בנקודות מפתח.

יש למקם את הסמן של ציר הזמן בנקודה המבוקשת ואז ללחוץ על כפתור ליצירת נקודת מפתח  . לאחר מכן יש להזיז את הסמן ולהמשיך ליצור נקודות נוספות על פי הצורך.

לאחר יצירת הנקודות ניתן להזיז באמצעות חץ הסימון ועל ידי כך להעלות את הקול או האטימות ולהנמיך אותם בהתאמה. ניתן לנווט בין נקודה לנקודה על ידי כפתורי החץ  .

ג. הנחת מעברים ואפקטים על ציר הזמן

ניתן להניח מעברים ואפקטים על ציר הזמן על ידי גרירתם ממסך מחסן האפקטים והנחתם על גבי השוט הרצוי במקרה של אפקט או במעבר בין שני השוטים הרצויים במקרה של מעבר.

כל הטיפול במעברים או באפקטים יתבצע במסגרת חלון האפקט קונטרול על מכווני השונים.



7. רנדור

יש צורך לרנדור כל אזור המסומן באדום באינדיקאטור הרנדור על גבי ציר הזמן.
לצורך הרנדור יש לסמן את האזור הדרוש באמצעות סמן שטח העבודה. לאחר מכן
יש ללחוץ על כפתור ה-Enter במקלדת.



8. ייצוא הסרט לכונן הקשיח

בחלק זה נדון ביצוא הסרט הסופי לשלושה פורמטים בסיסיים.

1. פורמט DV, המשמש לצורך המשך עריכה (לדוגמא פתיח קבוע של חברה) או
אכסון ושימור עותק מקורי של הסרט באיכות גבוהה. להזכירכם פורמט זה
איכותי מאוד ובעל נפח גבוה מאוד כל 5 דקות יתפסו נפח דיסק בגודל של 1
GB.

2. פורמט Mpeg2, פורמט וידאו דחוס המשמש בעיקר ליצירת DVD באמצעות
תוכנות DVD חיצוניות.

3. פורמט MPEG1 המשמש בעיקר לצריבת CD לצורך צפייה במחשב ביתי.
פורמט זה הוא היחיד אשר יתנגן על כל מערכת מבוססת Windows ללא צורך
בהתקנה או עדכון נוסף.

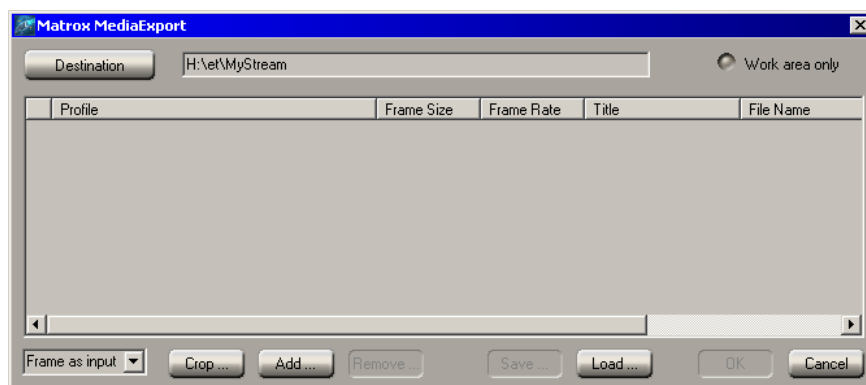
המערכת כוללת אפשרויות יצוא רבות ומגוונות נוספות, ובכללן Real Media,
Quicktime, Mpeg4, Windows Media Player וניתן להתקין בה מקודדים
נוספים.

ייצוא MPEG1

לצורך יצוא MPEG1 יש לגשת לתפריט File ← Export ← Matrox Media
Export.

ייפתח החלון הבא:

תמונה: חלון יצוא קובץ של Matrox



בכפתור ה-Destination ניתן לקבוע נתיב ושם עבור הקובץ שאנו מייצרים, במתן Work Area Only ניתן לסמן יצוא של שטח העבודה בלבד או להשאיר ללא סימון לייצוא כל ציר הזמן.

לאחר שסימנת את שני אלו יש לגשת לכפתור ADD ולבחור באופציה Ligos Mpeg (ניתן גם לבחור ב-Mpeg4 או ב-Real Media לייצוא קבצים מסוג זה) ברשימה שמופיעה ניתן לבחור את האיכות הרצויה ולאשר. בחלון המרכזי תופיע מייד שורה ובה הפרטים של הקידוד בו בחרת לקובץ.

ניתן לקודד יותר מסוג אחד של קובץ בעת ובעונה אחת.

במידה וברצונך להיכנס לכיווני הדחיסה ניתן לעשות זאת לאחר שבחרת פורמט. יש להקיש דבל-קליק על השורה המופיעה בחלון המרכזי. ייפתח חלון כיוונים ובו ניתן לשנות את האיכות או סוג הקובץ שבחרת. חשוב לומר כי אם אינך יודע מה ברצונך לעשות – העדף תמיד את השימוש בכיוונים המוכנים מראש של התוכנה ואל תשחק סתם בפרמטרים השונים.

ייצוא ל-MPEG2 ו-DV

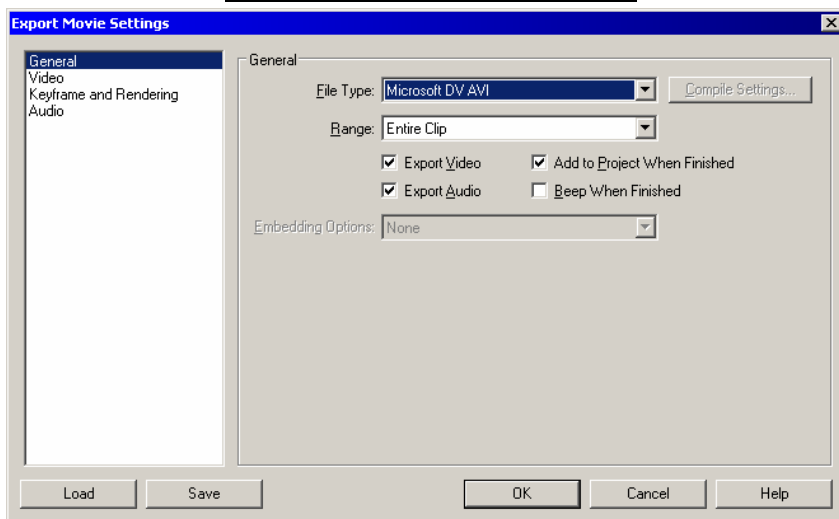
RTX-10

בכרטיס RTX-10 משתמשים באותו האופן לצורך יצוא של MPEG2. בתוך רשימת הקודים של LIGOS תוכל למצוא גם את הפורמט הזה.

לצורך ייצוא DV יש לעשות שימוש בייצוא סרט של Premiere-pro. יש לבחור ב: File ← Export ← Movie.

ייפתח חלון ניווט של Windows בו ניתן לתת שם לקובץ ולנווט אותו למיקום על גבי הדיסק. בנוסף יופיע כפתור Settings. יש ללחוץ על כפתור ה-Settings – יופיע החלון הבא:

תמונה: חלון כיווני ייצוא קובץ



יש לבחור בחלון ה: File Type בפורמט Matrox DV ליצוא באמצעות הקודק של Matrox או בפורמט Microsoft DV AVI לצורך ייצוא קובץ DV סטנדרטי.

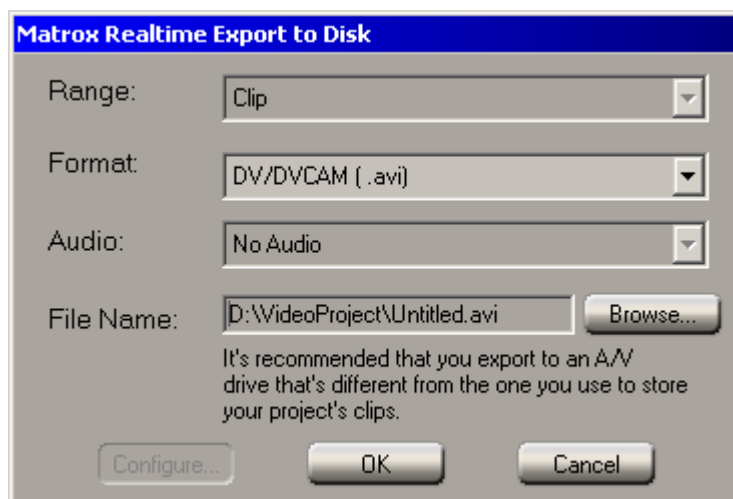
ניתן לייצא באותו אופן גם בכרטיס RTX-100 או שניתן להשתמש בייצוא בזמן אמת הייחודי לכרטיס זה.

חשוב לציין, בטרם השימוש באופציה זו חובה לרנדור את ציר הזמן.

בכרטיס RTX-100 יש לבחור ב: File ← Export ← Matrox Realtime Export To Disk.

יפתח החלון הבא:

תמונה: חלון ייצוא בזמן אמת של MATROX



בחלון זה ארבע שורות כיוון פשוטות.

בשורה הראשונה: Range, ניתן לכוון האם לייצא את שטח העבודה או את כל ציר הזמן.

בשורה השנייה: Format, ניתן לבחור האם לייצא לקובץ DV או ל: Mpeg2. בשורה השלישית: Audio ניתן לבחור בין שתי אפשרויות, עם קול או בלעדיו. בשורה הרביעית: File name ניתן להגדיר שם ונתיב עבור הקובץ, באמצעות לחיצה על כפתור ה-Browse.

במידה ובחרת ב-Mpeg2 תואר אופציית ה-Configure, שם תוכל לכוון את איכות הקובץ. קובץ DV הוא קובץ בעל איכות אחידה ולא ניתן לשנות את איכותו.



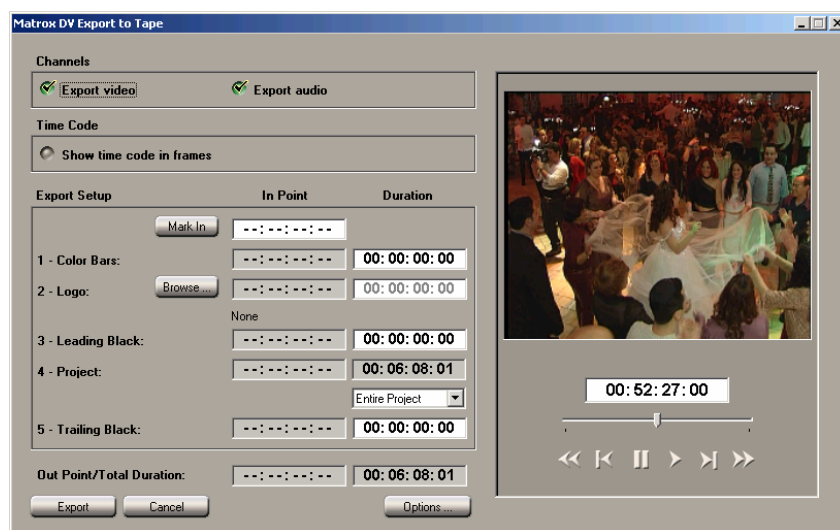
9. ייצוא לווידאו (אנלוגי ודיגיטאלי)

כדי להוריד סרט ביציאות האנלוגיות יש לרנדור ראשית את הסרט ולאחר מכן ניתן פשוט לנגן את הסרט על גבי ציר הזמן בעת לחיצה על כפתור ההקלטה במכשיר הוידאו המחובר ליציאת הכרטיס.

לצורך ייצוא למכשיר חיצוני דיגיטאלי באמצעות FIREWIRE יש לבחור באפשרות של File ← Export ← Matrox Realtime Export To Disk.

יפתח חלון מיוחד של MATROX הבא:

תמונה: חלון ייצוא לקלטת של MATROX



בחלון זה ניתן לצפות בקלטת היעד, ולכוון היכן ייכנס הסרט על גבי הקלטת. חשוב להגדיר האם מייצאים את הפרויקט כולו או רק את שטח העבודה.

לאחר מכן ניתן ללחוץ פשוט על כפתור ה-EXPORT המצוי בפניה השמאלית התחתונה והמערכת תפעיל את מכשיר הוידאו המחובר ב-FIREWIRE ותתחיל את תהליך ההקלטה במקום בו עומדת הקלטת.

ניתן גם להוסיף לסרט נקודת כניסה מוגדרת, לוגו מתמונה חיצונית, שחור מקדים ושחור מסיים, קולור-בארז – אך כל אלו אינם חובה.

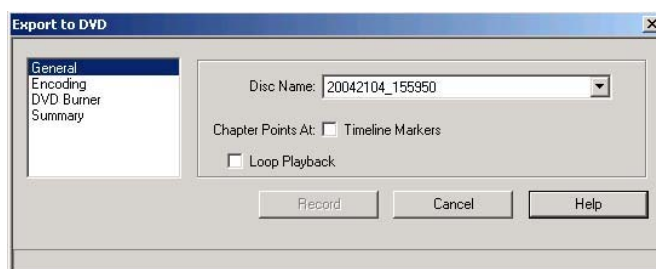


10. ייצוא ישיר ל-DVD

תוכנת Premiere-Pro מאפשרת לך לייצא את הסרט המוגמר ישירות ל-DVD וזאת ללא צורך בתוכנת צריבה או תוכנה מתווכת אחרת. באמצעות שימוש באפשרות של צריבה ישירה ל-DVD ניתן לצרוב חומר כולל סימני פרקים ב-DVD, כל זאת ללא מסכי פתיחה או תכונות אינטראקטיביות אחרות.

לצורך ייצוא הסרט יש לסמן את הקטע הרצוי להורדה באמצעות סמן שטח העבודה על גבי ציר הזמן. לאחר מכן יש לבחור בתפריט **File** < **Export** < **Export to DVD**. נפתח החלון הבא:

תמונה: חלון ייצוא ל-DVD - 1

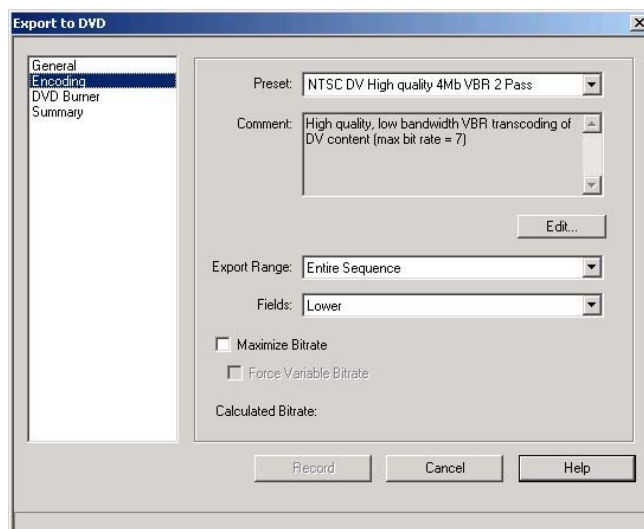


במסך זה, אגף ה-**General**, יש לתת שם לדיסק אותו אנו עומדים לייצא, ניתן לסמן V בשתי אפשרויות:

הראשונה, **Chapter Points As Timeline Markers**, תגרום לצרוב להתייחס לכל נקודת מארקר ע"ג ציר הזמן כפרק ב-DVD הסופי. השנייה, **Loop Playback**, תגרום ל-DVD הצרוב, לגנון את הסרט שוב ושוב במעגליות עד שתפסיק אותו.

לאחר כיוונים אלו יש לעבור למסך הבא על ידי לחיצה על **Encoding** בצידו הימני של החלון. נפתח החלון הבא:

תמונה: חלון ייצוא ל-DVD - 2



בחלונית ה-Preset, ניתן לקבוע את הפורמט ואיכותו הסופית של ה-DVD, זאת על ידי בחירה מתוך רשימת כיווני קידוד מוכנים מראש.

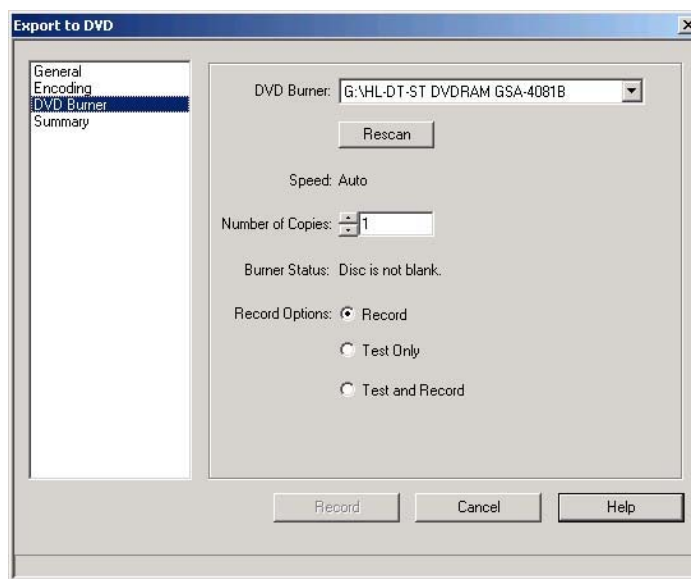
בכפתור Edit ניתן לכוון באופן ידני את הפרמטרים השונים של הקידוד – אופציה זו מומלצת אך ורק למתקדמים. אם אינך יודע את משמעות הכיוונים השונים, הסתפק בכיוונים המוכנים מראש ועבור לכיוון הבא.

בחלונית ה-Export Range, ניתן לקבוע האם לייצא את כל הסרט או רק את חלקו המסומן על ידי סמן שטח העבודה בציר הזמן.

בחלונית Field יש להשאיר Lower.

לאחר כיוונים אלו יש לעבור למסך הבא על ידי לחיצה על DVD Burner בצידו הימני של החלון. נפתח החלון הבא:

תמונה: חלון יצוא ל-DVD - 3



בחלון זה ניתן להגדיר לאיזה התקן נצרום את ה-DVD. במידה ולא מוגדר בחלונית DVD Burner כל DVD או במידה וכפתור ה-Record נותר לא פעיל למרות שהכנסת תקליטור DVD לכונן, יש ללחוץ על כפתור Rescan. ניתן גם להגדיר את מספר העותקים אותם אתה מעוניין לצרום בחלונית: Number Of Copies. לבסוף יש ללחוץ על כפתור Record.

Premiere-Pro יקודד את החומר המבוקש בפורמט Mpeg2 ויצרום אותו לאחר מכן ל-DVD.



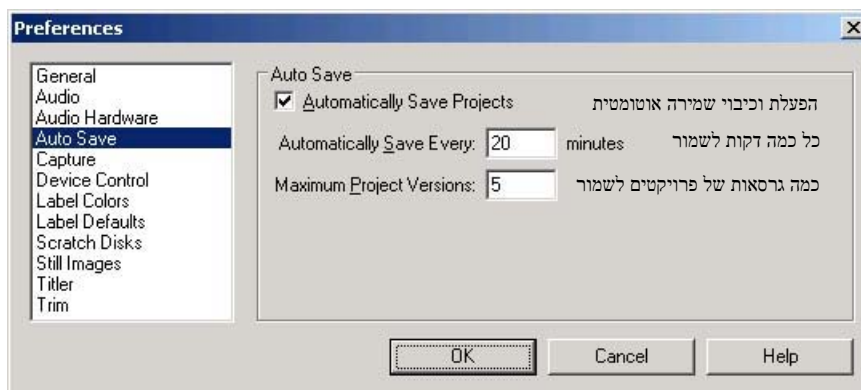
11. שמירה וגיבויים.

תוכנת Premiere-Pro עושה שימוש במנגנון מתקדם ומתוחכם המאפשר שמירה אוטומטית של קובץ הפרויקט (PRPROJ) באופן שאינו מפריע לתהליכי העבודה השוטפים. לצורך כך יוצרת התוכנה תיקיית קבצים מיוחדת בשם Adobe Premiere Pro Auto-Save הממוקמת ב-Windows, בתוך התיקיה בה מיקמת את הפרויקט עליו אתה עובד. בתוך תיקייה זו נשמרים קבצי השמירה האוטומטית כאשר השם הניתן להם הוא שם הפרויקט עליו אתה עובד בתוספת מספור רץ.

ניתן לקבוע את משך הזמן בין שמירה אוטומטית לזו שאחריה כמו גם את המספר המקסימאלי של קבצי גיבוי הנשמרים בתיקיית השמירה האוטומטית. לצורך כך יש להיכנס לתפריט Edit ← Preferences ← Auto Save.

נפתח החלון הבא:

תמונה: חלון כיון שמירה אוטומטית



ניתן להפעיל או לבטל את פעילות השמירה האוטומטית על ידי סימון V ליד Automatically Save Projects.

במידה והפעלת את השמירה האוטומטית ניתן לקבוע כל כמה זן יישמר הפרויקט על ידי שינוי מספר הדקות בחלונית העליונה כמו גם לקבוע כמה גיבויים לאחור יישמרו על גבי המחשב בטרם יימחקו – בחלונית התחתונה.

שים לב.

מומלץ לשמור מדי יום גיבוי של עבודתך על ידי שימוש באופציה File ← Save A Copy, ולשמור את הפרויקט לדיסק אחר. להזכירך – שמירת הפרויקט כוללת אך ורק את סדר פעולות העריכה ואינה כוללת את קבצי המדיה השונים (וידאו, קול תמונה וכד').



12. החלפת שיטות שידור

מערכת RTX-100/10 מסוגלת לעבד וידאו דיגיטלי בשיטות שידור שונות.

שיטות השידור הנפוצות ביותר בעולם הן:

PAL – שיטת השידור האירופית (המקובלת גם בישראל)
NTSC – שיטת השידור הנהוגה בארה"ב ובצפון אמריקה
SECAM – שיטת שידור אירופית נוספת, דומה במבנה הוידאו ל-PAL

המערכת מסוגלת להכניס, לעבד ולהוציא וידאו בשיטות הבאות:

PAL, NTSC ו-NTSC-EIAJ (שיטה יפאנית)

המערכת מסוגלת גם להכניס ולעבד וידאו בשיטת SECAM אך הוצאת הוידאו בשיטה זו תתבצע ב-PAL.

שים לב, המערכת אינה מסוגלת להמיר חומרים בין השיטות השונות אלא לקבל, לעבד ולהוציא חומר באותה השיטה. לצורך המרת חומרים ניתן לרכוש תוכנות המרה או ממירי שיטות חיצוניים.

לצורך מעבר משיטת וידאו אחת למשניה יש לצאת מתוכנת Premiere-Pro. על שולחן העבודה של Windos יש ללחוץ על Start (התחל) ← Programs (תוכניות) ← Matrox X.tools ← Switch your video standard ← ייפתח החלון הבא:

תמונה: חלון New Sequence



בחלון זה יש לבחור את שיטת השידור הרצויה על ידי סימון באמצעות העכבר של העיגול הסמוך לה ולאשר בלחיצה על כפתור Apply.

בשלב זה תתבקש לבצע אתחול למערכת ולאחר שתאותחל, תפעל המערכת בשיטה המבוקשת. לצורך חזרה לשיטת השידור המקורית יש לחזור פעם נוספת על אותה הפעולה.



13. שחזור המערכת

במערכת העריכה אותה רכשת מותקנת מערכת מתקדמת לשחזור קבצים. מערכת זו מאפשרת לך להתגבר באופן עצמאי על תקלות תוכנה שונות וזאת בעזרת פעולת שחזור פשוטה.

בטרם התחלת את תהליך השחזור, אנא וודא כי לא אכנסת בטעות על כונן C: חומרים כלשהם. במידה וכונן C: מכיל חומרים הנחוצים לך – יש להעבירם באמצעות העתקה לכונן אחר, בטרם תתחיל בפעולת השחזור.

כדי להפעיל את שחזור המערכת יש להכניס לכונן הדיסקטים (3.5") את דיסקט השחזור של חברת ד המצורף לערכת התוכנות שקיבלת. לאחר הכנסת הדיסקט יש לבצע אתחול למערכת ההפעלה. השחזור מתבצע באופן אוטומטי ועם סיומו יש להוציא את דיסקט השחזור מכונן הדיסקטים ולבצע אתחול מחודש למערכת.

ניתן לבצע שחזור באופן שוטף וללא הגבלה. שחזור המערכת יחזיר את כיווני המערכת לכיול מושלם – כפי שהיו בעת שעזבה המערכת את מעבדות "מעגל סגור". השחזור לא יפגע בעבודה השוטפת ואינו פוגע במחשב בדרך כלשהי.

השחזור מיועד לפתור תקלות תוכנה והתקנה בלבד ולכן לא יפתור כמובן תקלות הקשורות בחומרה. במקרה ששחזור המערכת לא עזר, יש לפנות למרכז התמיכה של "מעגל סגור" בטלפונים הבאים: 03-5703194/6.

שים לב: שחזור יימחק באופן בלתי חוזר את כל החומר המצוי על כונן C: החומרים המצויים על הכוננים האחרים (D:, E:, וכד') לא ייפגעו.



14. לקראת סיום: התרעות ואזהרות

(ושלא תגידו שלא אמרנו לכם)

1. שמות קבצים של וידאו, קול, תמונה, כותרות, ספריות וכל סוג אחר של קבצים או שמות, Premiere-Pro או ב WINDOWS יש לשמור אך ורק באותיות אנגליות ולא באותיות עבריות.

2. אין לכתוב מאום על כונן C!!! אם אין מקום במחשב – מחקו קבצים ישנים – לעולם אין לאכסן חומרים מסוג כלשהו על גבי כונן C.

3. יש להשאיר בדיסק הקשיח לפחות 10% מקום פנוי. אין למלא את הדיסק בלמעלה מ-90% מנפחו על-מנת למנוע תקלות וירידה בביצועי המערכת. דיסק שמלא בלמעלה מ-90%, עלול לגרום לתקלות חמורות עד למצב של קריסה כללית של המערכת ואובדן חומרי העריכה.

4. במקרה שיש צורך לשחזר המערכת יש לבדוק היטב כי אין כל חומר חשוב על כונן C. להזכירכם – כונן C: יימחק לחלוטין במהלך השחזור ללא כל אפשרות שיקום.

5. אין לשנות את הגדרות המחשב או ה-WINDOWS. המערכת כוילה וכוונה באופן המתאים ביותר לעריכת ווידאו וכל שינוי בכיוונים עלול לשבש את פעולתה.

6. אין לפתוח את המחשב ולהוסיף או לגרוע ממנו רכיבים אלו או אחרים וזאת מבלי להתייעץ מראש עם טכנאי "מעגל סגור". פירוק המחשב על ידי הלקוח עלול לפגום במערכת ובמקרה שכזה אף להסיר את האחריות ממערכת העריכה.

בהצלחה



שירות ותמיכה – "מעגל סגור"

אגף התמיכה של חברת "מעגל סגור" עומד לשירותך במהלך שעות העבודה הסדירות, בכל יום א'-ה' בין השעות 09:00 ועד 18:00.

בכל שאלה ניתן לפנות לתמיכה הטלפונית ואנשי השירות שלנו ישמחו לספק לך פיתרון לכל בעיה או שאלה שמתעוררת במהלך העבודה.

צוות הטכנאים שלנו במעבדות האלקטרוניקה, המחשבים והאופטיקה של עומדים לרשותך בשעות הפעילות כדי לפתור במהירות וביעילות כל תקלה במערכת העריכה, או בכל ציוד אחר.

משרדי מעגל סגור, המעבדות ומחלקת התמיכה ממוקמים ברח' הושע 11 שבבני ברק – מיקוד: 51364.

טל: 03-5703194

טל: 03-5703196

טל: 050-6501187

פקס: 03-5701720

בקרו אותנו באתר מעגל סגור בכתובת הבאה:

www.msdv.co.il

או צרו קשר באמצעות דוא"ל:

info@msdv.co.il



כתובות ומספרי טלפון חשובים

טל: 03-5703194
טל: 03-5703196
טל: 050-6501187
פקס: 03-5701720

משרדי מעגל סגור:

<http://www.msdv.co.il>

אתר חברת מעגל סגור:

<http://www.adobe.com>

אתר חברת ADOBE:

<http://www.matrox.com>

אתר חברת MATROX:



רשימות

[illegible]