

วิธีการเล่นและสอนเทคนิคการเล่น Hero ในเกม Overwatch

GAMEXCEED OVERWATCH HERO GUIDES

luia a

นายไทโย ทานิกุชิ

10

โครงงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ปีการศึกษา 2559 วิธีการเล่นและสอนเทคนิคการเล่น Hero ในเกม Overwatch GAMEXCEED OVERWATCH HERO GUIDES

นายไทโย ทานิกุชิ

โครงงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น ปีการศึกษา 2559

คณะกรรมการสอบ

.....ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์ ธันยาพร กณิกนันต์)

.....กรรมการสอบ

(คร.<mark>กิตติมา เมฆาบัญช</mark>ากิจ)

......อาจาร<mark>ย์ที่ป</mark>รึกษา

(ดร.เอกรัฐ<mark> รัฐก</mark>าญจน์)

......ประธ<mark>านส</mark>หกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ <mark>ชาญ จา</mark>รุวงศ์รั่งสี)

STITUTE ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

ชื่อโครงงาน	วิธีการเล่นและสอนเทคนิคการเล่น Hero ในเกม Overwatch
	กรณีศึกษา บริษัท ไอสแควร์ จำกัด
	GAMEXCEED OVERWATCH HERO GUIDES
ผู้เขียน	นายไทโย ทานิกุชิ
คณะ	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เอกรัฐ รัฐกาญจน์
พนักงานที่ปรึกษา	คุณธงชัย ฤทธิบุญไชย
ชื่อบริษัท	บริษัท ไอสแควร์ จำกัด
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	สื่อออนไลน์

บทสรุป

รายงานสหกิจศึกษานี่พบว่าแชนแนล GameXceedในเว็บไซต์ Youtube มีจำนวนวีคีโอคลิป น้อย ข้าพเจ้าจึงอยากให้ผู้ใช้อินเตอร์เน็ตรู้จักกับบริษัท ไอ สแควร์ จำกัด เพื่อที่จะได้มีชื่อเสียงมาก ขึ้น โดยการทำสื่อผ่านทางเว็บไซต์ Youtube เพราะว่าเว็บไซต์ Youtube มีผู้ใช้มากขึ้นเรื่อยๆ และ อาจจะมีลูกค้าเข้ามาทำธุรกิจร่วมกันเพิ่มมากขึ้นเช่นกัน

ผลที่ได้รับหลังจากการคำเนินงานนี้ได้รับประสบการณ์ใหม่ๆการทำงานขององค์กร มากมายมีทั้งการวิธีใช้งานกล้องดิจิตอล การเขียนรีวิว การตัดต่อวีดีโอ เทคนิควิธีการถ่ายรูปต่างๆ และได้ฝึกความอดทนการทำงาน

Project's Name	GAMEXCEED OVERWATCH HERO GULDES
Writer	Mr.Taiyo Taniguchi
Faculty	Information Technology Major Multimedia Technology
Advisor	Mr.Ekarat Rattagan
Job supervisor	Mr.Thongchai Rittiboonchai
Name of Company	I Square Co.,LTD.
Type of Business/Product	Online Media

Summary

Cooperative Education report found that this channel GameXceed in website Youtube There are of less video. I urge Internet users to know the company's Square Ltd. to be more famous. By the media through a website Youtube because website Youtube there are more. And customers may have to do more business together as well.

The results obtained after the implementation of this new experience working with thousands of organizations of how to use digital cameras. Write a Review Montage Video Various techniques of photography Training and endurance work.

ๆ

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณบริษัท ไอสแควร์ จำกัดที่ให้โอกาสและสนับสนุนในการสหกิจศึกษาที่ บริษัทตลอดระยะเวลา 18สัปดาห์ และเอื้อเฟื้อเอกสารต่างๆที่เป็นประโยชน์ ประกอบในการทำ โกรงงาน รวมถึงคุณธงชัย ฤทธิบุญไชยพนักงานที่ปรึกษาที่คอยสอนและให้คำปรึกษาในการ ทำงาน จนกระทั่งการทำโครงงาน และพนักงานทุกคนในแผนกที่ต้อนรับอย่างอบอุ่น

งองอบพระกุณอาจารย์เอกรัฐ รัฐกาญจน์ที่คอยให้กำปรึกษาและคอยดูแลอยู่ตลอดในช่วง ระยะเวลาที่เข้ารับการสหกิจศึกษา ไม่ว่าจะเป็นกำแนะนำในการทำรายงาน หรือกำแนะนำที่ สามารถนำไปปฏิบัติใช้งานจริงในการทำงานได้ในอนากต

10

นายไทโย ทานิกุชิ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขามัลติมีเดีย สถาบันเทคโนโลยีไทย- ญี่ปุ่น พ.ศ. 2559



	บทสรุป
	Summary
	กิตติกรรมประกาศ
	$unni_1$ $(ulagy)$
	บทนำ
	1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานที่ประกอบการ
	1.2 ลักษณะธุรกิจหรือการใช้บริการของสถานประกอบการ
	1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร
	1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย
	1.5 พนังงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา
	1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน
	1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา
	1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่ <mark>งหม</mark> ายขอ <mark>ง</mark> โคร <mark>งงาน</mark>
-	1.9 ผลที่กาดว่าจะได้รับจา <mark>การ</mark> ปฏิบัติงานห <mark>ร</mark> ือโครงงานที่ได้รับม <mark>อบห</mark> มาย
	1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ
	บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน 2.1 ทฤษฎีและความรู้เบื้องต้นในการทำโครงงาน หน้าที่

ก

ข

ค

สารบัญ(ต่อ)

จ

2.1.1.1 ภาพหมุน (Thaumatrope) 6 2.1.1.2 ทฤษฎีว่าด้วยการเห็นภาพดิดดา (Persistence of Vision) 6 2.1.2 องก์ประกอบศิลป์ (Composition) 7 2.1.2.1 รูปแบบการเดืองค์ประกอบหางศิลปะ 9 2.1.2.2 คาามสำคัญขององค์ประกอบศิลป์ 9 2.1.2.3 ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ 9 2.1.2.4 หน้าต่างรบ้องค์ประกอบหางศิลป์ 9 2.1.2.3 ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ที่สำคัญ 9 2.1.1 กลี่ยิ่งมือและอินเดอร์เฟสของไปรแกรม Adobe Premiere Pro 12 2.2.1.1 เครื่องมือและอินเดอร์เฟสของไปรแกรม Adobe Premiere Pro 12 2.2.1.2 เมนุบาร์ (Menu Bar) 12 2.2.1.3 หน้าด่าง Source, Effect Control, Audio-Mixer, Metadata 13 2.2.1.5 หน้าด่าง Program 16 2.2.1.5 หน้าด่าง Tool เป็นหน้าด่างแสงเครื่องมือต่างๆ 19 2.2.1.6 หน้าด่าง Tool เป็นหน้าด่างแสงเครื่องมือต่างๆ 19 2.2.1.7 หน้าด่าง Timeline 21 2.2.1.8 หน้าด่าง Audio Meters 21 2.2.2 Abode Photoshop CC 2014 22 2.2.2 Abode Photoshop CC 2014 22 2.2.2.1 ส่านประกอบบองไปรแกรม 23 2.2.2.1 สอบและกอบบองไปรแกรม 23 2.2.2.3 Tool Bar แตบและบอบติงมีอ 24	2.1.1 ความหมายและหลักการเกิดภาพเกลื่อนใหว	5
2.1.1.2 ทฤษฎีว่าด้วยการเห็นภาพติดดา (Persistence of Vision) 6 2.1.2 องก์ประกอบพิลป์ (Composition) 7 2.1.2.1 รูปแบบการ จัดองท์ประกอบพิลป์ 9 2.1.2.2 ความสำคัญของของค์ประกอบพิลป์ 9 2.1.2.2 กวามสำคัญของของค์ประกอบพิลป์ที่สำคัญ 9 2.1.2.3 ส่วนประกอบของของค์ประกอบพิลป์ที่สำคัญ 9 2.1.2.1 เม่าส่วดบบของของค์ประกอบพิลป์ที่สำคัญ 9 2.2 เทคในไลซีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน 11 2.2.1 Adobe Premiere Pro CC 2014 11 2.2.1.2 เมนูบาร์ (Menu Bar) 12 2.2.1.3 หน้าต่าง Source, Effect Control, Audio-Mixer, Metadata 13 2.2.1.4 หน้าต่าง Program 16 2.2.1.5 หน้าต่าง Project, Media Browser, Info, Effects, Markers, History 16 2.2.1.6 หน้าต่าง Tool เป็นหน้าต่างเสดงเครื่องมือต่างๆ 19 2.2.1.7 หน้าต่าง Timetine 21 2.2.1.8 หน้าต่าง Audio Meters 21 2.2.2 Abode Photoshop CC 2014 22 2.2.2.1 ส่วนประกอบบองไปรแกรม Adobe Photoshop CC 22 2.2.2.2 Menu Bar แตบบคราบทุมไปรแกรม 23 2.2.2.3 Tool Bar แตบบครับส์มี 24	2.1.1.1 ภาพหมุน (Thaumatrope)	6
2.1.2 องก็ประกอบพิลป์ (Composition) 7 2.1.2.1 รูปแบบการจัดองก์ประกอบพิลป์ 9 2.1.2.2 ความสำกัญขององก์ประกอบพิลป์ 9 2.1.2.3 ส่วนประกอบขององก์ประกอบพิลป์ที่สำคัญ 9 2.1.2.3 ส่วนประกอบขององก์ประกอบพิลป์ที่สำคัญ 9 2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน 11 2.2.1.4 เก่ยี่องมือและอินเดอร์เฟสาของโปรแกรม Adobe Premiere Pro 12 2.2.1.2 เมนูบาร์ (Menu Bar) 12 2.2.1.3 หน้าด่าง Source, Effect Control, Audio-Mixer, Metadata 13 2.2.1.4 หน้าด่าง Program 16 2.2.1.5 หน้าด่าง Tool เป็นหน้าด่างเสดงเครื่องมือต่างๆ 19 2.2.1.6 หน้าด่าง Tool เป็นหน้าด่างแสดงเครื่องมือต่างๆ 19 2.2.1.8 หน้าด่าง Audio Meters 21 2.2.2.1 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CC 22 2.2.2.2 Menu Bar แลบกาบทุมไปรแกรม 23 2.2.2.3 Tool Bar แลบกาบทุมัด้างอี 24	2.1.1.2 ทฤษฎีว่าด้วยการเห็นภาพติดตา (Persistence of Vision)	6
2.1.2.1 รูปแบบการจัดองค์ประกอบหางหิสปะ 9 2.1.2.2 ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์ 9 2.1.2.3 ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ที่สำคัญ 9 2.1.2.3 ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ที่สำคัญ 9 2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน 11 2.2.1 Adobe Premiere Pro CC 2014 11 2.2.1.1 เครื่องมือและอินเตอร์เฟสของโปรแกรม Adobe Premiere Pro 12 2.1.2 เมนูบาร์ (Menu Bar) 12 2.1.3 หน้าด่าง Source, Effect Control, Audio-Mixer, Metadata 13 2.2.1.5 หน้าด่าง Program 16 2.2.1.5 หน้าด่าง Tool เป็นหน้าด่างแสดงเครื่องมือต่างๆ 19 2.2.1.7 หน้าด่าง Tool เป็นหน้าด่างแสดงเครื่องมือต่างๆ 19 2.2.1.8 หน้าด่าง Audio Meters 21 2.2.2 Abode Photoshop CC 2014 22 2.2.2.1 ส่านประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CC 22 2.2.2.2 Menu Bar แถบมกร้องมือ 23 2.2.2.3 Tool Bar แตบเตรื่องมือ 24	2.1.2 องค์ประกอบศิลป์ (Composition)	7
2.1.2.2 กามสำคัญขององค์ประกอบศิลป์ที่สำคัญ 9 2.1.2.3 ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ที่สำคัญ 9 2.2 เทคโนโลซีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน 11 2.2.1 Moloe Premiere Pro CC 2014 11 2.2.1.1 เครื่องมือและอินเตอร์เฟสของโปรแกรม Adobe Premiere Pro 12 2.2.1.2 เมนูบาร์ (Menu Bar) 12 2.2.1.3 หน้าต่าง Source, Effect Control, Audio-Mixer, Metadata 13 2.2.1.4 หน้าต่าง Project, Media Browser, Info, Effects, Markers, History 16 2.2.1.5 หน้าต่าง Project, Media Browser, Info, Effects, Markers, History 16 2.2.1.7 หน้าต่าง Timeline 21 2.2.1.8 หน้าต่าง Audio Meters 21 2.2.2 Abode Photoshop CC 2014 22 2.2.2.1 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CC 22 2.2.2.2 Menu Bar แถบกวบคุมโปรแกรม 23 2.2.2.3 Tool Bar แถบตรีองมือ 24	2.1.2.1 รูปแบบการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ	9
2.1.2.3 ส่วนประกอบขององก์ประกอบหิลป์ที่สำคัญ 9 2.2 เทคโนโลซีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน 11 2.2.1 Adobe Premiere Pro CC 2014 11 2.2.1.1 เครื่องมือและอินเตอร์เฟสของโปรแกรม Adobe Premiere Pro 12 2.2.1.2 เมนูบาร์ (Menu Bar) 12 2.2.1.3 หน้าต่าง Source, Effect Control, Audio-Mixer, Metadata 13 2.2.1.5 หน้าต่าง Program 16 2.2.1.6 หน้าต่าง Tool เป็นหน้าด่างแสดงเครื่องมือต่างๆ 19 2.2.1.7 หน้าต่าง Tool เป็นหน้าด่างแสดงเครื่องมือต่างๆ 19 2.2.1.8 หน้าต่าง Tool เป็นหน้าด่างแสดงเครื่องมือต่างๆ 12 2.2.2 Abode Photoshop CC 2014 22 2.2.2 Abode Photoshop CC 2014 22 2.2.2.1 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CC 22 2.2.2.3 Tool Bar แตบเครื่องมือ 24	2.1.2.2 ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์	9
2.2 เทคโนโลซีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน 11 2.2.1 Adobe Premiere Pro CC 2014 11 2.2.1.1 เครื่องมือและอินเดอร์เฟสบองโปรแกรม Adobe Premiere Pro 12 2.2.1.2 เมนูบาร์ (Menu Bar) 12 2.2.1.3 หน้าต่าง Source, Effect Control, Audio-Mixer, Metadata 13 2.2.1.4 หน้าต่าง Program 16 2.2.1.5 หน้าต่าง Project, Media Browser, Info, Effects, Markers, History 16 2.2.1.6 หน้าต่าง Tool เป็นหน้าต่างแสดงเครื่องมือต่างๆ 19 2.2.1.7 หน้าต่าง Tool เป็นหน้าต่างแสดงเครื่องมือต่างๆ 19 2.2.1.8 หน้าต่าง Audio Meters 21 2.2.2 Abode Photoshop CC 2014 22 2.2.2.1 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CC 22 2.2.2.2 Menu Bar แตบความคุมไปรแกรม 23 2.2.2.3 Tool Bar แตบเครื่องมือ 24	2.1.2.3 ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ที่สำคัญ	9
2.2.1 Adobe Premiere Pro CC 2014 11 2.2.1.1 เครื่องมีอินเตอร์เฟสของไปรแกรม Adobe Premiere Pro 12 2.2.1.2 เมนูบาร์ (Menu Bar) 12 2.2.1.3 หน้าต่าง Source, Effect Control, Audio-Mixer, Metadata 13 2.2.1.4 หน้าต่าง Program 16 2.2.1.5 หน้าต่าง Project, Media Browser, Info, Effects, Markers, History 16 2.2.1.6 หน้าต่าง Tool เป็นหน้าต่างแสดงเครื่องมีอต่างๆ 19 2.2.1.7 หน้าต่าง Timeline 21 2.2.2 Abode Photoshop CC 2014 22 2.2.2 Abode Photoshop CC 2014 22 2.2.2.2 Menu Bar แถบควาบคุมโปรแกรม 23 2.2.2.3 Tool Bar แถบเครื่องมีอ 24	2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	11
2.2.1.1 เครื่องมือและอินเดอร์เฟสของโปรแกรม Adobe Premiere Pro 12 2.2.1.2 เมนูบาร์ (Menu Bar) 12 2.2.1.3 หน้าต่าง Source, Effect Control, Audio-Mixer, Metadata 13 2.2.1.4 หน้าต่าง Program 16 2.2.1.5 หน้าต่าง Program 16 2.2.1.6 หน้าต่าง Tool เป็นหน้าต่างแสดงเครื่องมือต่างๆ 19 2.2.1.7 หน้าต่าง Tool เป็นหน้าต่างแสดงเครื่องมือต่างๆ 19 2.2.1.8 หน้าต่าง Tool เป็นหน้าต่างแสดงเครื่องมือต่างๆ 12 2.2.2 Abode Photoshop CC 2014 22 2.2.2.1 ส่านประกอบบองโปรแกรม Adobe Photoshop CC 22 2.2.2.2 Menu Bar แถบควบคุม โปรแกรม 23 2.2.2.3 Tool Bar แถบเครื่องมือ 24	2.2.1 Adobe Premiere Pro CC 2014	. 11
2.2.1.2 เมนูบารี้ (Menu Bar)122.2.1.3 หน้าท่าง Source, Effect Control, Audio-Mixer, Metadata132.2.1.4 หน้าท่าง Program162.2.1.5 หน้าท่าง Project, Media Browser, Info, Effects, Markers, History162.2.1.6 หน้าท่าง Tool เป็นหน้าท่างแสดงเครื่องมือท่างๆ192.2.1.7 หน้าท่าง Timeline212.2.1.8 หน้าท่าง Audio Meters212.2.2 Abode Photoshop CC 2014222.2.2.1 ส่วนประกอบบองโปรแกรม Adobe Photoshop CC222.2.2.2 Menu Bar แถบควบคุมโปรแกรม232.2.2.3 Tool Bar แถบครี้องมือ24	2.2.1.1 เครื่องมือและอินเตอร์เฟสของโปรแกรม Adobe Premiere Pro	-12
2.2.1.3 หน้าต่าง Source, Effect Control, Audio-Mixer, Metadata 13 2.2.1.4 หน้าต่าง Program 16 2.2.1.5 หน้าต่าง Project, Media Browser, Info, Effects, Markers, History 16 2.2.1.6 หน้าต่าง Tool เป็นหน้าต่างแสดงเครื่องมือต่างๆ 19 2.2.1.7 หน้าต่าง Tool เป็นหน้าต่างแสดงเครื่องมือต่างๆ 19 2.2.1.8 หน้าต่าง Timeline 21 2.2.2 Abode Photoshop CC 2014 22 2.2.2.1 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CC 22 2.2.2.2 Menu Bar แถบควบคุมโปรแกรม 23 2.2.2.3 Tool Bar แถบเครื่องมือ 24	2.2.1.2 เมนูบาร์ (Menu Bar)	12
2.2.1.4 หน้าต่าง Program162.2.1.5 หน้าต่าง Project, Media Browser, Info, Effects, Markers, History162.2.1.6 หน้าต่าง Tool เป็นหน้าต่างแสดงเครื่องมือต่างๆ192.2.1.7 หน้าต่าง Timeline212.2.1.8 หน้าต่าง Audio Meters212.2.2 Abode Photoshop CC 2014222.2.2.1 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CC222.2.2.2 Menu Bar แถบควบคุม โปรแกรม232.2.3 Tool Bar แกบเกรื่องมือ24	2.2.1.3 หน้าต่าง Source, Effect Control, Audio-Mixer, Metadata	13
2.2.1.5 หน้าต่าง Project, Media Browser, Info, Effects, Markers, History 16 2.2.1.6 หน้าต่าง Tool เป็นหน้าต่างแสดงเครื่องมือต่างๆ 19 2.2.1.7 หน้าต่าง Timeline 21 2.2.1.8 หน้าต่าง Audio Meters 21 2.2.2 Abode Photoshop CC 2014 22 2.2.2.1 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CC 22 2.2.2.2 Menu Bar แถบควบคุมโปรแกรม 23 2.2.2.3 Tool Bar แถบเครื่องมือ 24	2.2.1.4 หน้าต่าง Program	16
2.2.1.6 หน้าต่าง Tool เป็นหน้าต่างแสดงเครื่องมือต่างๆ 19 2.2.1.7 หน้าต่าง Timeline 21 2.2.1.8 หน้าต่าง Audio Meters 21 2.2.2 Abode Photoshop CC 2014 22 2.2.2.1 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CC 22 2.2.2.2 Menu Bar แถบควบคุมโปรแกรม 23 2.2.2.3 Tool Bar แถบเครื่องมือ 24	2.2.1.5 หน้าต่าง Project, Media Browser, Info, Effects, Markers, History	16
2.2.1.7 หน้าต่าง Timeline 21 2.2.1.8 หน้าต่าง Audio Meters 21 2.2.2 Abode Photoshop CC 2014 22 2.2.2.1 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CC 22 2.2.2.2 Menu Bar แถบควบคุมโปรแกรม 23 2.2.2.3 Tool Bar แถบเกรื่องมือ 24	2.2.1.6 หน้าต่าง <mark>Tool</mark> เป็นหน้าต่ <mark>างแสดงเ</mark> กรื่อง <mark>มื</mark> อต่างๆ	19
2.2.1.8 หน้าต่าง Audio Meters 21 2.2.2 Abode Photoshop CC 2014 22 2.2.2.1 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CC 22 2.2.2.2 Menu Bar แถบควบคุมโปรแกรม 23 2.2.2.3 Tool Bar แถบเครื่องมือ 24	2.2.1.7 หน้าต่าง <mark>Time</mark> line	21
2.2.2 Abode Photoshop CC 2014 22 2.2.2.1 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CC 22 2.2.2.2 Menu Bar แถบควบคุมโปรแกรม 23 2.2.2.3 Tool Bar แถบเครื่องมือ 24	2.2.1.8 หน้าต่าง Audio Meters	21
2.2.2.1 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CC 22 2.2.2.2 Menu Bar แถบควบคุมโปรแกรม 23 2.2.2.3 Tool Bar แถบเครื่องมือ 24	2.2.2 Abode Photoshop CC 2014	22
2.2.2.2 Menu Bar แถบควบคุมโปรแกรม 23 2.2.2.3 Tool Bar แถบเครื่องมือ 24	2.2.2.1 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CC	22
2.2.2.3 Tool Bar แถบเครื่องมือ 24	2.2.2.2 Menu Bar แถบควบคุมโปรแกรม	23
	2.2.2.3 Tool Bar แถบเครื่องมือ	24

1C

สารบัญ(ต่อ)

2.2.2.4 Option bar	27
2.2.2.5 Windows Desing	27
2.2.2.6 Panel menu เมนูของพื้นที่ทำงาน	28
2.2.3 Abode After effects CC 2014	28
2.2.3.1 ส่วนประกอบของโปรแกรม Abode After effects CC 2014	29
2.2.3.2 Application Window	29
2.2.3.3 Tools Panel	29
2.2.3.4 Project Panel	30
2.2.3.5 Composition Panel เป็นพื้นที่ทำงานหลัก	30
2.2.3.6 Timeline Panel	31
2.2.3.7 Grouped panel (Info and Audio)	31
2.2.3.8 Preview Panel	32
2.2.3.9 Effects & Presets Panel	32
2.2.3.10 Workspace	32
2.2.4 ShadowPlay	34
บทที่ 3	35
แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	
3.1 แผนงานสหกิจศึกษา	35

ฉ

สารบัญ(ต่อ)

	บทที่ 4		37
	ผลการดำเนินงาน		37
	4.1 ขั้นตอนและผลการคำเนินงาน		37
	4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	ล ฮ ว	37
	บทที่ <i>5</i>	12	38
	บทสรุปและข้อเสนอแนะ		38
	5.1 สรุปผลการคำเนินงาน		38
	5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา		38
	5.3 ข้อเสนอแนะจากการสหกิจศึกษา		38
	เอกสารอ้างอิง		39
	ภาคผนวก ก		40
	ภาคผนวก ข		43
$\mathbf{\bar{z}}$	ประวัติผู้จัดทำ		72
	1/2		

สารบัญรูปภาพ

รูปภาพ	หน้าที่
ภาพที่ 1.1 สถานที่ตั้งบริษัท ไอ สแควร์ จำกัด	1
ภาพที่ 1.2 รูปแบบการจัดองค์กรและบริหารองค์กรของ บริษัท ไอสแควร์จำกัด	2
ภาพที่ 2.1 ภาพหมุน	6
ภาพที่ 2.2 ภาพติดตา	6
ภาพที่ 2.3 รูปภาพเครื่องมือและอินเตอร์เฟสของโปรแกรม Premiere Pro	12
ภาพที่ 2.4 รูปภาพ Menubar	12
ภาพที่ 2.5 รูปภาพหน้าต่าง Source. Effect Control, Audio-Mixer, Metadata	13
ภาพที่ 2.6 รูปภาพหน้าต่าง Source	14
ภาพที่ 2.7รูปภาพหน้าต่าง Effect Control	14
ภาพที่ 2.8 รูปภาพหน้าต่าง Audio-Mixer	15
ภาพที่ 2.9 รูปภาพหน้าต่าง Metadata	15
ภาพที่ 2.10 รูปภาพหน้าต่าง Program	16
ภาพที่ 2.11 รูปภาพหน้าต่าง Project	17
ภาพที่ 2.12 รูปภาพหน้าต่าง Media Browser	17
ภาพที่ 2.13 รูปภาพหน้าต่าง Info	18
ภาพที่ 2.14 รูปภาพหน้าต่าง Effect	18
ภาพที่ 2.15 รูปภ <mark>าพห</mark> น้าต่าง Markers	19
ภาพที่ 2.16 รูปภ <mark>าพห</mark> น้าต่าง Hist <mark>o</mark> ry	19
ภาพที่ 2.17 รูปภ <mark>าพห</mark> น้าต่าง Tool	20
ภาพที่ 2.18 รูปภ <mark>าพห</mark> น้าต่าง Tim <mark>e</mark> line	21
ภาพที่ 2.19 รูปภาพหน้าต่าง Audio Meters	22
ภาพที่ 2.20 รูปภาพหน้าต่าง Adobe Photoshop CC	23
ภาพที่ 2.21 รูปภาพหน้าต่าง Menubar	23
ภาพที 2.22 Tool Bar	25
ภาพที่ 2.23 Option bar	28

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

รูปภาพ	หน้าที่
ภาพที่ 2.24 Windows Desing	28
ภาพที่ 2.25 Panel menu	29
ภาพที่ 2.26 ส่วนประกอบของโปรแกรม Abode After effects CC 2014	30
ภาพที่ 2.27 Application Window	30
ภาพที่ 2.28 Tools Panel	30
ภาพที่ 2.29 Project Panel	31
ภาพที่ 2.30 Composition Panel	32
ภาพที่ 2.31 Timeline Panel	32
ภาพที่ 2.32 Grouped panel (Info and Audio)	32
ภาพที่ 2.33 Preview Panel	33
ภาพที่ 2.34 Effects & Presets Panel	33
ภาพที่ 2.35 Workspace	34
ภาพที่ 2.36 หน้าต่างโปรแกรม NVIDIA GeForce Experience	34
ภาพที่ 2.37 หน้าต่างฟังชั่น ShadowPlay	35

STITUTE O

บทที่ 1

1

ບກนຳ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานที่ประกอบการ

ชื่อภาษาอังกฤษ : I SQUARE CO., LTD. ชื่อภาษาไทย : บริษัท ไอสแควร์ จำกัด ที่ตั้ง: 200 หมู่ที่ 4 ชั้น 23 ห้อง 2302A จัสมินอินเตอร์เนชั่นแนลทาวเวอร์ ถนนแจ้งวัฒนะ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี 11120

อีเมล์ : <u>contact@techxcite.com</u>

เว็บไซต์ : <u>www.techxcite.com</u>



<mark>ภาพ</mark>ที่ 1.1 สถา<mark>น</mark>ที่ตั้งบริษัท <mark>ใอ</mark> สแคว<mark>ร์ จำ</mark>กัด

1.2 ลักษณะธุรกิจหรือการใช้บริการของสถานประกอบการ

บริษัท ไอสแควร์จำกัด เป็นบริษัทธุรกิจประเภท สื่อ/ออนไลน์ ที่เปิดให้บริการเว็บไซต์ อย่าง TechXcite ซึ่งเป็นเว็บไซต์ไอทีที่รวบรวม ข่าวสาร บทความรีวิวต่างๆ สำหรับคนคอวัยไอที รวมไปถึงแก็ดเจ็ตอีกด้วย อาทิเช่น สมาร์ทโฟน,Nootebook,หูฟัง,พัดลม,นาฬิกา เป็นต้น เปิด ให้บริการมากกว่า 10 ปี ทั้งยังกัดสรรค์แต่สิ่งที่น่าสนใจเพื่อคนรักเทคโนโลยีมาไว้บนเว็บไซต์ และ GameXceed แหล่งรวมข่าวเกมทั้งในและนอกประเทศ ที่จะช่วยให้เกมเมอร์ติดตามข่าวไม่ กลาดเคลื่อนทุกการเคลื่อนไหว รับข่าวถูกต้องและรวดเร็ว

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่ง : Wed Content แผนกที่เข้ารับการฝึก : Web Content TechXcite หน้าที่งานที่ได้รับมอบหมาย : เขียนบทความรีวิวอุปกรณ์ไอที

1.5 พนังงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : นาย ธงชัย ฤทธิบุญไชย ตำแหน่งงาน : ผู้จัดการฝ่ายออนไลน์

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

เริ่มฝึกปฏิบัติงานวันที่ 30 พฤษภาคม พ.ศ. 2559 สิ้นสุดฝึกปฏิบัติงาน วันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2559

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากบริษัท ไอ สแควร์ จำกัดไม่ได้uploadลงในชาแนล Youtube มานานมากแล้ว ข้าพเจ้าคิดว่าควรจะ Upload วีดิโอและสามารถทำให้ผู้คนรู้จักบริษัทไอ สแควร์ จำกัด นี้มากขึ้น

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุ<mark>ดมุ่ง</mark>หมายของโครงงาน

1) เพื่อให้ผู้คนรู้จั<mark>กบร</mark>ิษัทนี้มากขึ้<mark>น</mark>

 เพื่อพัฒนาทักษะด้านการออกแบบให้กับตัวเองและใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro CC และ Adobe Photoshop CC

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจาการปฏิบัติงานหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย

- 1) เทคนิคและทักษะต่างๆในการใช้งาน Adobe Premiere Pro CC และ Adobe Photoshop CC
- 2) ทักษะในการออกแบบ product ต่างๆ
- 3) ความอดทนในการทำงานที่มีหลายขั้นตอน

1.10 นิยามศัพท์เฉพาะ

10

Animate คือการทำให้ภาพนิ่งเคลื่อนไหวตามที่เราต้องการ

Perspective คือภาพที่มีการนำด้วยจุดรวมสายตา

footage คือสื่อที่เราถ่ายเก็บเอาไว้เช่น วีดิโอ , รูปภาพ

Bit Rate คือ อัตราการส่งข้อมูลมีหน่วยเป็น Bit Per Second คือการส่งไฟล์ข้อมูลวิดีโอ ออกไปเป็นจำนวน Bit ต่อวินาที จำนวน Bit ยิ่งมากภาพที่ได้ยิ่งมีคุณภาพสูง

Frame Rate คือกวามเร็วของภาพนิ่ง(เฟรม)ที่เรียงต่อกันนั้นสามารถกำหนดให้แสดงผล อย่างต่อเนื่องได้เช่น 12เฟรมต่อวินาที 15 เฟรมต่อวินาที หรือ 30 เฟรมต่อวินาทีเป็นต้น จำนวน เฟรมต่อวินาทียิ่งมากภาพที่ออกมาจะนิ่งและละเอียดขึ้น การกำหนดจำนวนเฟรมให้แสดงมีหน่วย เป็น FPS (Frame per Second)

บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีและความรู้เบื้องต้นในการทำโครงงาน

2.1.1 ความหมายและหลักการเกิดภาพเคลื่อนใหว

ความหมายของภาพยนตร์

คำว่า "ภาพยนตร์" มีชื่อเรียกในภาษาอังกฤษอยู่หลายคำ เช่น Motion Picture , Cinema , Film และ Movie เป็นต้น

นโลยัง

ภาพยนตร์ เป็น กระบวนการบันทึกภาพด้วยฟิล์ม (Film) แล้วนำออกฉายถ่ายทอดเรื่องราว ต่าง ๆ ในลักษณะภาพเคลื่อนไหว (Motion Pictures) ซึ่งภาพที่ปรากฏบนฟิล์มภาพยนตร์เป็นเพียง ภาพนิ่งจำนวนมากที่มีอิริยาบถหรือ การเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปทีละน้อยเรียงต่อเนื่องกันตาม เรื่องราวที่ถ่ายทำ และตัดต่อมา เนื้อหาของภาพยนตร์อาจเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือเป็นการแสดงให้เหมือนจริง หรือเป็นการแสดงและสร้างภาพจากจินตนาการณ์ของผู้สร้าง เพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับภาพยนตร์ในขณะที่รับชม

หลักการเกิดภาพเค<mark>ลื่</mark>อนไห<mark>ว</mark>

การที่เราเห็นภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพที่ฉายต่อเนื่องกัน ดูเป็นลักษณะภาพเคลื่อนไหวได้นั้น สามารถอธิบายได้ด้วยหลักการเห็นภาพติดตา (Persistence of Vision) อันเป็นหัวใจของหลักการ สร้างภาพยนตร์เพราะภาพยนตร์ก็กือภาพนิ่งแต่ละภาพที่ ต่อเนื่องกันอย่างมีระบบนั่นเอง ซึ่งมีที่มา ตั้งแต่ของเล่นที่ชื่อว่า ภาพหมุน (Thaumatrope) 2.1.1.1 ภาพหมุน (Thaumatrope)



Thaumatrope (อ่านว่า ชัมมาโทรป) เป็นของเล่นที่ประดิษฐ์ขึ้น เมื่อปี พ.ศ. 2368 (ค.ศ. 1825) โดย ดร.วิเลี่ยม เฮนรี่ ฟิตตอน (Dr. William Henry Fitton) ซึ่งได้แนวคิดมาจากเซอร์จอห์น เฮอร์เซล ผู้ที่สังเกตว่าสายตามนุษย์สามารถมองเห็นภาพทั้งสองด้านของเหรียญที่หมุน อยู่ได้พร้อม กัน

2.1.1.2 ทฤษฎีว่าด้วยการเห็นภาพติดตา (Persistence of Vision)

IG



การที่เราเห็นภาพหมุน (Thaumatrope) เป็นรูปนกอยู่ในกรงได้นั้น สามารถอธิบายได้ด้วย ทฤษฎี ว่าด้วยการเห็นภาพติดตา ซึ่งมีหลักการดังนี้

หลักการที่อธิบายถึงการมองภาพต่อเนื่องของสายตามนุษย์ หรือทฤษฎีการเห็นภาพติดตา กิดค้นขึ้นในปี พ.ศ. 2367 (ค.ศ. 1824) โดยนักทฤษฎีและแพทย์ชาวอังกฤษ ชื่อ Dr. John Ayrton Paris ทฤษฎีดังกล่าวอธิบายถึงการมองเห็นภาพต่อเนื่องของสายตามนุษย์ไว้ว่า ธรรมชาติของสายตา มนุษย์ เมื่อมองเห็นภาพใดภาพหนึ่ง หลังจากภาพนั้นหายไป สายตามนุษย์ใว้ว่า ธรรมชาติของสายตา น่าในชั่วขณะหนึ่ง ประมาณ 1/15 วินาที และหากในระยะเวลาดังกล่าวมีภาพใหม่ปรากฏขึ้นมา แทนที่สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงสองภาพเข้าด้วยกัน และหากมีภาพต่อไปปรากฏขึ้นในเวลา ไล่เลี่ยกันก็จะเชื่อมโยงภาพไปเรื่อยๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ถ้าชุดภาพนิ่งที่แต่ภาพนั้นมีความแตกต่าง กันเพียงเล็กน้อยหรือเป็นภาพที่มี ลักษณะขยับเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันอยู่แล้ว เมื่อนำมาเกลื่อนที่ผ่าน ตาเราอย่างต่อเนื่องในระยะเวลากระชั้นชิด เราจะสามารถเห็นภาพนั้นเกลื่อนไหวได้

อย่างไรก็ตาม มีเกล็ดลับประการหนึ่ง ก็คือ ก่อนที่จะเปลี่ยนภาพใหม่จะต้องมีอะไรมาบังตาเรา แว่บหนึ่ง แล้วก่อยเปิดให้เห็นภาพใหม่มาแทนที่ตำแหน่งเดิม โดยอุปกรณ์ที่บังตาคือซัตเตอร์ (Shutter) และระยะเวลาที่ซัตเตอร์บังตาจะต้องน้อยกว่าเวลาที่ฉายภาพก้างไว้ให้ดู มิฉะนั้นจะ มองเห็นภาพกระพริบไป ดังนั้น เมื่อเอาภาพนิ่งที่ถ่ายมาอย่างต่อเนื่องหลาย ๆ ภาพมาเรียงต่อกัน แล้วฉายภาพนั้นในเวลาสั้น ๆ ภาพนิ่งเหล่านั้นจะดูเหมือนว่าเคลื่อนไหว หลักการนี้จึงถูกนำมาใช้ ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) และภาพยนตร์ในระยะเวลาต่อมา

2.1.2 องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

การนำสิ่งต่างๆ มาประยุกต์ ดัดแปลง สร้างสรรค์ จัดร่วมเข้าด้วยกัน ตามสัดส่วนรูปร่าง รูปทรงตรง ตามคุณสมบัติของสิ่งนั้นๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มี ความเหมาะสมส่วนจะเกิดความงดงามน่าสนใจ หรือไม่นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับการนำเสนอภาพรวมของงาน ว่ามีการสื่อถึงเรื่องราววัตถุประสงค์ ในงาน การออกแบบ

้โดยคำนึงถึงปัจจัยที่ใช้ในการออกแบบ ดังนี้

- 1) สัคส่วนของภาพ (Proportion)
- 2) ความสมดุลของภาพ (Balance)

- 3) จังหวะถิ่ถาของภาพ (Rhythm)
- 4) การเน้นหรือจุดเด่นของภาพ (Emphasis)
- 5) เอกภาพ (Unity)

10

- 6) ความขัดแย้ง (Contrast)
- 7) ความกลมกลื่น (Harmony)

สิ่งต่างๆ ที่เราควรนำมาใช้ประกอบเข้าด้วยกัน คือ จุด, เส้น, รูปร่าง– รูปทรง, สี, ลักษณะผิว ส่วนประกอบต่างๆ ของศิลปะนำมาจัดประสานสัมพันธ์กัน ให้เกิดคุณค่า ทางความงาม เราเรียกว่า องก์ประกอบศิลป์ (Composition)

2.1.2.1 รูปแบบการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ

การจัดองก์ประกอบ เป็นหลักที่สำคัญสำหรับผู้สร้างสรรก์ และผู้ศึกษางานศิลปะ เนื่องจากผลงาน ศิลปะใดๆ ก็ตาม ล้วนมีจุดเด่นที่เน้นเป็นหลักใหญ่ๆ อยู่ในตัวด้วยกัน 2 ประการ คือ ทางด้านรูป ทรง เกิดจากการนำเอา องก์ประกอบต่างๆ ของศิลปะ ได้แก่ เส้น , สี , แสงและเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ฯลฯ มาจัดเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดกวามงามทางศิลป์ (Art Composition)

ทางด้านเรื่องราว หรือสาระของผลงานที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะแสดงออก ให้ผู้ชมได้ สัมผัสรับรู้โดยอาศัยรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์นั่นเองหรืออาจกล่าวได้ว่า ศิลปิน จะนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวผ่านรูปลักษณะที่เกิดจากรวมองค์ประกอบทางศิลปะเข้าด้วยกัน ถ้าองค์ประกอบที่จัดขึ้นไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนอ งานศิลปะนั้นๆ ก็จะขาดความงาม ของเรื่องราวที่จะเสนอถึงเรื่องที่ต้องการให้ผู้อื่นรับรู้ได้ตรงกับหัวข้อเรื่องหรือชื่อภาพนั้นไป ดังนั้น การจัดองค์ประกอบศิลป์ จึงให้ความสำคัญในการกิด ประยุกต์ ดัดแปลง เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะ ให้เกิดความสวยงาม ดึงดูดผู้ชม หรือหน้าสนใจในงานนั้นๆ

2.1.2.2 ความสำคัญของอ<mark>งค์ป</mark>ระกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ เป็นเรื่องที่ผู้เรียนศิลปะทุกคนต้องเรียนรู้เป็นพื้นฐาน เพื่อที่จะนำไปใช้ได้ให้ เกิดประสิทธิภาพในการออกแบบโครงสร้างหรือรูปร่างของภาพ แล้วนำไปประยุกต์ใช้ในงานออก แบบต่างๆ ได้ เช่น การจัดวางสิ่งของเพื่อตกแต่งบ้าน, การจัดสำนักงาน,การจัดโต๊ะอาหาร, จัดสวน, การออกแบบปกรายงาน, ตัวอักษร, และการจัดบอร์ดกิจกรรมต่างๆ สามารถนำไปใช้กับการออก แบบอื่นๆ ได้เป็นอย่างดีซึ่งสิ่งเหล่านี้ เราต้องอาศัยหลักองค์ประกอบศิลป์ทั้งสิ้น

2.1.2.3ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ที่สำคัญ

ซึ่งจะเป็นส่วนที่เรานำมาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทุกรูปแบบได้ดี ให้น่าสนใจ และมีความสวยงาม ดังนี้

1) จุด(Point,Dot)

คือส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นส่วนเริ่มต้นไปสู่ส่วนอื่นๆ เช่น การนำจุดมาเรียงต่อกันตาม ตำแหน่งที่เหมาะสม และซ้ำๆ กัน จะทำให้เรามองเห็นเป็น เส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว และการ ออกแบบที่น่าตื่นเต้นได้ จากจุดหนึ่ง ถึงจุดหนึ่งมีเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา แต่เห็นได้ด้วยจินตนาการ เราเรียกว่า เส้นโครงสร้าง นอกจากจุดที่เรานำมาจัดวางเพื่อการออกแบบเราสามารถพบเห็น ลักษณะการจัดวางจุดจากสิ่งเป็นธรรมชาติ ที่อยู่รอบๆ ดัวเราได้ เช่น ข้าวโพด รวงข้าวเมล็ดถั่วก้อน หิน เปลือกหอย ใบไม้ ลายของสัตว์นานาชนิด ได้แก่ เสือ ไก่ นก สุนัข งู ม้าลาย และแมว เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ธรรมชาติได้ออกแบบไว้อย่างสวยงาม มีระเบียบ มีการซ้ำกันอย่าง มีจังหวะและมีอิทธิพล ต่อความกิดของมนุษย์เราเป็นอย่างมาก เช่น การออกแบบลูกกิด ลูกบิดประตู การร้อยลูกปัด สร้อยคอ และเครื่องประดับต่างๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เกิดมาจากจุดทั้งสิ้น

2) เส้น (Line)

เกิดจากจุดที่เรียงต่อกัน หรือเกิดจากการถากเส้นไปยังทิศทางต่างๆ มีหลายลักษณะ เช่น ตั้ง นอน เฉียง โค้ง ฯลฯ เส้น เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้านำจุดมาวางเรียงต่อๆ กันก็จะเกิดเป็นเส้น ขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง สี น้ำหนัก รวมทั้งเป็นแถน<mark>หลั</mark>ก โครงสร้างของรูปร่างรูปทรงต่างๆ

เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะ<mark>ทุ</mark>กชนิค เส้นสามารถให้คว<mark>า</mark>มหมาย แสดงความรู้สึกและ อารมณ์ด้วย การสร้างเป็นรูปทรงต่างๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้น โด้ง เส้นทั้งสองชนิคนี้เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่างๆกันและให้ความหมายความรู้สึกที่แตกต่าง กันออกไปด้วย

ลักษณะของเส้น

เส้นมีจุดเด่นที่นำมาใช้ได้หลากหลายรูปแบบ ทำให้เกิดรูปร่างรูปทรงต่างๆ มากมายเพื่อต้องการ สื่อให้เกิดกวามรู้สึกทางด้านอารมณ์ จากการสร้างสรรค์ของงาน

1) เส้นตั้ง หรือ เส้นดิ่ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นกง แข็งแรง หนักแน่นเป็นสัญลักษณ์ของ ความซื่อตรง

2) เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย

3) เส้นเฉียง หรือ เส้นทะแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง

 สันหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบพื้นปลา ให้ความรู้สึก คลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะมีระเบียบ ไม่ ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย จัดแย้ง ความรุนแรง

5) เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพอ่อนโยน นุ่มนวล
6) เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลี่คลาย หรือเติบโตในทิศทางที่หมุนวน ถ้ามอง เข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด

7) เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว ไม่ หยุดนิ่ง

8) เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเกรียด

ความสำคัญของเส้น

- 1) ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วนๆ
- กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ขึ้นมา
- 3) กำหนดเส้นร<mark>อ</mark>บนอ<mark>กขอ</mark>งรูปทร</mark>ง ทำ<mark>ให้มอ</mark>งเห็นรูป<mark>ท</mark>รง (F<mark>orm)</mark> ชัดขึ้น
- ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ ของแสดงและเงา หมายถึง การแรงงาด้วยเส้น
- 5) ให้ความรู้สึกด้วยกา<mark>รเป็น</mark>แกนหรือโ<mark>ค</mark>รงสร้า<mark>งของรูป</mark> และโ<mark>ครงส</mark>ร้างของภาพ

3)รูปร่างและรูปทรง(ShapeandForm)

รูปร่าง คือ พื้นที่ๆ ล้อมรอบด้วยเส้นที่แสดงความกว้าง และความยาว รูปร่างจึงมีสองมิติ รูปทรง คือ ภาพสามมิติที่ต่อเนื่องจากรูปร่าง โดยมีความหนา หรือความลึก ทำให้ภาพที่เห็นมี ความ ชัดเจนและสมบูรณ์

รูปร่างและรูปทรงแบ่งออกเป็น3ลักษณะใหญ่คือ

รูปเรขาคณิต (Geometric Form) มีรูปร่างรูปทรงที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือคำนวณ ใด มีกฎเกณฑ์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี ห้าเหลี่ยม หกเหลี่ยม พีระมิด เป็นต้น รูป เรขาคณิตเป็นโครงสร้างพื้นฐานของรูปทรงต่างๆ ดังนั้น การสร้างสรรค์รูปอื่นๆ ควรศึกษารูป เรขาคณิตให้เข้าใจถ่องแท้เสียก่อน

รูปทรงธรรมชาติ (Nature Form)เป็นการเลียนแบบธรรมชาติ นำรูปทรงที่มีอยู่ตามธรรมชาติ รอบตัวเรา เช่น ดอกไม้, ใบไม้, สัตว์ต่างๆ, สัตวนำ.ั่, แมลง, มนุษย์ เป็นต้น มาใช้เป็นแม่แบบใน การออกแบบและสร้างสรรค์ โดยยังคงให้ความรู้สึกและรูปทรงที่เป็นธรรมชาติอยู่ส่วนผลงานบาง ชิ้น ที่ล้อเลียนธรรมชาติ โดยใช้รูปทรงเช่น ตุ๊กตาหมี, การ์ตูน, อวัยวะของร่างกายเรา เป็นต้น ยังคง เป็นรูปทรงตามธรรมชาติ ให้เห็นอยู่ บางครั้งได้มีการนำวัสดุที่มีอยู่ ตามธรรมชาติ เช่น เปลือกหอย, กิ่งไม้, ขนนก ฯลฯ นำมาออกแบบ ดัดแปลง สร้างสรรค์ผลงาน รูปทรงก็ไม่ได้เปลี่ยนแปลงมากนัก

รูปทรงอิสระ (Free Form) เป็นรูปแบบโครงสร้างที่ไม่แน่นอน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เลื่อน ใหล ให้ความอิสระ และได้อารมณ์ ความเคลื่อนไหวเป็นอย่างดี รูปอิสระอาจเกิดจากรูปเรขาคณิต หรือรูปธรรมชาติ ที่ถูกกระทำจนมีรูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิมจนไม่เหลือสภาพเดิม

2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

10

2.2.1 Adobe Premiere Pro CC 2014

คือโปรแ<mark>กรม</mark> Premiere Pro เป็นโปรแกรมใช้สำหรับตัดต่อวิดีโอและภาพขนตร์ เป็นที่ได้รับความนิยมใช้งานอย่างแพร่หลายมีลูกเล่นให้เลือกใช้งานมากมายเช่น การใส่ Effect ให้กับภาพและเสียงใส่ Transiton เมื่อเปลี่ยนฉาก สร้าง TiTle หรือเพิ่มลูกเล่นบนภาพกราฟิกให้ดู สวยงามแปลกตา เป็นต้น

NSTITUTE OF

2.2.1.1 เครื่องมือและอินเตอร์เฟสของโปรแกรม Adobe Premiere Pro หลักๆจะมีดังนี้



ภาพที่ 2.3 รูปภาพเครื่องมือและอินเตอร์เฟสของโปรแกรม Premiere Pro

2.2.1.2 เมนูบาร์ (Menu Bar)

File Edit Clip Sequence Marker Title Window Help

<mark>ภาพที่ 2.4 รูป</mark>ภาพ M<mark>e</mark>nubar

เมนูบา<mark>ร์แส</mark>ดงอยู่ในบร<mark>ร</mark>ทัดล่างต่องากใตเติ้ล<mark>บาร์ซึ่</mark>งเป็นที่เก็บกำสั่งต่างๆที่ใช้ใน การสร้างสรรค์ผลงานซึ่งอยู่ในรูปแบบของกำสั่งเมนู โดยเริ่มตั้งแต่เมนู File เรื่อยไปจนถึงเมนู Help ตามลำดับ แต่ละเมนูจะมีรายการกำสั่งย่อยออกมา โดยแต่ละเมนูจะมีรายการกำสั่งย่อยแตกต่างกัน ออกไปตามลักษณะประเภทของเมนูดังรายการต่อไปนี้

เมนู File เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการทำงานทางด้านไฟล์ทั้งไฟล์วีดีโอและไฟล์ภาพ เช่น การ บันทึกไฟล์ การเปิดไฟล์ เป็นต้น เมนู Edit เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการปรับแต่งแก้ไขไฟล์ภาพหรือไฟล์วีดีโอ เมนู Cilp เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการปรับเปลี่ยนแก้ไขไฟล์วีดีโอต้นฉบับต่างๆ เมนู Sequence เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการตั่งค่าของวีดีโอที่กำลังตัดต่ออยู่ใน Project เมนู Marker เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการ Mark ต่างๆตามที่เราเลือกไว้ในหน้าต่าง Timeline เมนู Title เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการกำหนดใส่ไตเติ้ล ตามที่ต้องการ เมนู Window เป็นคำสั่งที่รวบรวมเรียกใช้หน้าต่างอื่นๆที่ต้องการและเพิ่มลดหน้าต่างใน Workspace

เมนู Help เป็นกำสั่งที่รวบรวมความช่วยเหลือและเรื่องวิธีการใช้งานของโปรแกรม Premiere Pro ต่างๆ



2.2.1.3 หน้าต่าง Source, Effect Control, Audio-Mixer, Metadata

ภาพที่ 2.5 รูปภาพหน้าต่าง Source. Effect Control, Audio-Mixer, Metadata



ภาพที่ 2.6 รูปภาพหน้าต่าง Source

Source เป็นหน้าต่างสำหรับดูกลิปต้นฉบับที่จะนำไปใช้งานสามารถเล่นวีดีโอ คั่น ช่วงเวลาที่เลือกมาใช้งานได้

IC

Source: Overwatch 08.09.2016 - 11.16.10.03-1.m4v	Effect Controls =	Audio Clip Mixer: Overw
Master * Overwatch 08 00 2015 - 🔍 Overwatch 08 00		00:00 00:00:14
Video Effects	.2010 - 11.10	Overwatch 08.09.2016
Fx ■> Motion	হ	
fx Opacity	ন	
▶ fx Time Remapping		
Audio Effects		
🕨 fx Volume	ম	
🕨 fx Channel Volume	ন	
▶ fx Panner		
		- / .(
00;00;00;00;00		►) 🖻

ภาพที่ 2.7รูปภาพหน้าต่าง Effect Control

Effect Control เป็นหน้าต่างใช้ปรับแต่งค่าให้กับ Effect ที่นำมาใส่ลงบนคลิป เช่น Audio Effect, Video Effect, Audio Transition, Video Transistion เป็นต้น โดยสามารถกำหนดระยะเวลา การแสดงให้กับEffect และยังกำหนดคุณสมบัติพิเศษเฉพาะของ Effect ที่นำมาใส่ได้



ภาพที่ 2.8 รูปภาพหน้าต่าง Audio-Mixer

Audio-Mixer เป็นหน้าต่างใช้ปรับแต่งเสียงขณะทำงานบน Timeline โดยสามารถปรับเพิ่ม - ลด ปรับระดับความทุ้ม - แหลม ปรับทิศทางซ้าย - ขวา ให้กับ Track ได้



ภาพที่ 2.9 รูปภาพหน้าต่าง Metadata

Metadata เป็นหน้าต่างแสดงข้อมูลของวีดีโอต้นฉบับทั้งหมด เช่น ที่ตั้งที่อยู่ของไฟล์วีดีโอ ต้นฉบับ นามสกุลไฟล์วีดีโอต้นฉบับ เป็นต้น

2.2.1.4 หน้าต่าง Program

(



ภาพที่ 2.10 รูปภาพหน้าต่าง Program

หน้าต่าง Program เป็นหน้าต่างหลักในการทำงานโดยจะแสดงกลิปที่กำลังตัดต่ออยู่ในขณะนั้น

2.2.1.5 หน้าต่าง Project, Media Browser, Info, Effects, Markers, History หน้าต่าง Project เป็นหน้าต่างที่แสดงไฟล์ที่เกี่ยวข้องกับ Project ที่เปิดอยู่ทั้งหมด

Project: Over	watch-Bastion ≡ Mec	lia Browser	Info	Effects	N
🔁 Overwai	tch-Bastion.prproj			29	Items
Q		2			
Name .	^	Frame Rate	Media S	tart	
	AIRPORN.mp3	44,100 Hz	00:00:0	0:00000	
	bastion 01.mp3	48,000 Hz	00:00:0	0:00000	
	Best MLG and Green Scre	e 30.00 fps	00:00:0	0:00	
	Bodyslam - ยาพิษ.mp3	44,100 Hz			
H	Dexter Dexter- Surprise	44,100 Hz			
	Dexter- Surprise Motherfu	uc 29.97 fps		0:00	
	10 M				A

ภาพที่ 2.11 รูปภาพหน้าต่าง Project หน้าต่าง Media Browser เป็นหน้าต่างเอาไว้ก้นหาไฟล์ที่ต้องการใส่ใน Project

Project: Overwatch-Bastion M	edia Brov	vser ∃	Info	Effects
D: (Local Disk) 🛛 👻 🔶 🔿	7,	o, y	D.	07
▼ Favorites	Name			File Pat
▼ Local Drives		#Oven	watch	D:\#
🕨 🚍 C: (Local Disk)		#YOYO	YOYO	D:\#
🕨 💻 D: (Local Disk)		abo		D:\a
✓ Network Drives		A	Constitute cloud	D-14
	-	Adobe	Creative Cloud	D:V
	I	Cantal	upMS	D:\C
	}	Casga	me	D:\C
	N 🐘	d gam	e steamapps co	D:\d
		Driver		D:\C
- 1111		FFOnt	sut	D-\F
~ A ! ~ .	:≣ ∎	<u>q</u>	1 -	

ภาพที่ 2.12 รูปภาพหน้าต่าง Media Browser

หน้าต่าง Info เป็นหน้าต่างแสดงข้อมูลของ Project ที่กำลังทำงานอยู่

10



ภาพที่ 2.13 รูปภาพหน้าต่าง Info

หน้าต่าง Effect เป็นหน้าต่างที่มี Effect ของวิดี โอให้เลือกเอาไปใช้ได้



ภาพที่ 2.14 รูปภาพหน้าต่าง Effect

หน้าต่าง Markers เป็นหน้าต่างแสดงจุดที่ Mark วีดีโอตามจุดที่กำหนดไว้

10



ภาพที่ 2.15 รูปภาพหน้าต่าง Markers

หน้าต่าง History เป็นหน้าต่างแสดงประวัติการกระทำต่างๆในอดีตและสามารถเลือก ย้อนกลับได้



ภาพที่ 2.16 รูปภาพหน้าต่าง History

2.2.1.6 หน้าต่าง Tool เป็นหน้าต่างแสดงเครื่องมือต่างๆ

T

◇ <u>∓</u> ∲ **∿ ∌ ♂** ∠? ⊞ ⊞ † # ∀[⊥]

ภาพที่ 2.17 รูปภาพหน้าต่าง Tool

Selection Tool เป็นเครื่องมือใช้ในการเลือกคลิป และการย้ายคลิปต่างๆ ที่วางอยู่ใน พาเนล Time Line

Track Select Forward Tool เป็นเครื่องมือเลือกคลิปทั้งหมดในพาเพล Time Line ที่ อยู่ข้างหลังของเมาส์เป็นหลัก

Track Select Backward Tool เป็นเครื่องมือเลือกคลิปทั้งหมดในพาเพล Time Line ที่ อยู่ข้างหน้าของเมาส์เป็นหลัก

Ripple Edit Tool เป็นเครื่องมือใช้ในการปรับความยาวในการแสดงคลิป โดยการลด หรือเพิ่มเฟรมเหมือนกับ Ripple Edit Tool แต่จะ ไม่มีผลกับเวลารวมในการแสดงคลิป เนื่องจากเรา เพิ่มหรือลดความยาวเฟรมของคลิปหนึ่ง อีกคลิปหนึ่งที่อยู่ติดกันก็จะมีผลต่อการเพิ่มหรือลดเฟรม ของคลิปที่อยู่ติดกันนั้นด้วย

Rolling Edit Tool เป็นเครื่องมือเพิ่มหรือลดความยาวของ คลิป โดยที่ความยาว ทั้งหมดไม่เปลี่ยนแปลง

📴 Rate Stretch Tool เป็นเครื่องมือใช้เพิ่มหรือลดความเร็ว ของคลิป

()

Razor Tool เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการในการตัดต่อวีดีโอ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการ ตัดต่อวีดีโอ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการ ตัดและต่อวีดีโอและออดิโอออกเป็นส่วนๆ แต่ถ้าคลิปวีดีโอของเรามีภาพและเสียงประกอบตั้งแต่ แรก Razor Tool ก็จะทำการตัดทั้งภาพและเสียงออกไปพร้อมกัน

Slip Tool เป็นเครื่องมือเลื่อนฉากในคลิปโดยไม่กร<mark>ะทบ</mark>ต่อ คลิปรอบข้างและความ ยาวทั้งหมด

🗮 Slide Tool เ<mark>ป็นเค</mark>รื่องมือใช้เ<mark>ลื่</mark>อนฉากใน<mark>คลิป</mark>ซึ่งจะ<mark>มีผล</mark> กับความยาวทั้งหมด

Pen Tool เป็นเครื่องมือใช้จัดการกับคีย์เฟรมบนคลิป

👑 Hand Tool เป็นเครื่องมือใช้เลื่อนมุมมองบนหน้าต่าง Time line

🔜 Zoom Tool เป็นเครื่องมือใช้ย่อหรือขยายมุมมองภาพรวม ของหน้าต่าง Time line

2.2.1.7 หน้าต่าง Timeline



ภาพที่ 2.18 รูปภาพหน้าต่าง Timeline

เป็นหน้าต่างแสดง Timeline ทั้งหมดของวิดีโอที่กำลังตัดต่ออยู่ และสามารถปรับเปลี่ยน วิดีโอตามต้องการ

2.2.1.8 หน้าต่าง Audio Meters

ภาพที่ 2.19 รูปภาพหน้าต่าง Audio Meters

เป็นหน้าต่างแสดงผลภาพระดับความดังของเสียง S ตัวซ้ายคือ Solo Left Channel คือเสียง ข้างซ้าย S ตัวขวาคือ Solo Right Channel คือเสียงข้างขวา และสามารถปิด-เปิคเสียงได้ทั้ง2ข้าง

2.2.2 Abode Photoshop CC 2014

TC

โปรแกรม Photo shop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและ ภาพกราฟฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและการสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่มนิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆให้กับภาพ และ ตัวหนังสือการทำภาพขาวดำการทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียนการนำภาพมารวมกันการ Retouch ตกแต่งภาพต่างๆ

2.2.2.1 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CC

ภาพที่ 2.20 รูปภาพหน้าต่าง Adobe Photoshop CC STITUTE OF

2.2.2.2 Menu Bar แถบควบคุมโปรแกรม

เป็นแถบรวบรวมคำสั่งต่างๆทั้งหมดของโปรแกรม

ภาพที่ 2.21 รูปภาพหน้าต่าง Menubar

1. File หมายถึง รวมกำสั่งที่ใช้จัดการกับไฟล์รูปภาพ เช่น สร้างไฟล์ใหม่, เปิด, ปิด, บันทึกไฟล์ , นำเข้าไฟล์, ส่งออกไฟล์ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับไฟล์

2. Edit หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้สำหรับแก้ไขภาพ และปรับแต่งการทำงานของโปรแกรมเบื้องต้น เช่นก๊อปปี้, วาง, ยกเลิกคำสั่ง, แก้ไขเครื่องมือและอื่นๆ

3. Image หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้ปรับแต่งภาพ เช่น สี, แสง, ขนาดของภาพ (image size), ขนาด ของเอกสาร (canvas), โหมดสีของภาพ, หมุนภาพ และอื่น ๆ

4. Layer หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้จัดการกับเลเยอร์ ทั้งการสร้างเลเยอร์, แปลงเลเยอร์ และการ จัดการกับเลเยอร์ในด้านต่าง ๆ

5. select รวม คำสั่งเกี่ยวกับการเลือกวัตถุหรือพื้นที่บนรูปภาพ (Selection) เพื่อนำไปใช้งาน ร่วมกับคำสั่งอื่น ๆ เช่น เลือกเพื่อเปลี่ยนสี, ลบ หรือใช้เอฟเฟ็กต์ต่าง ๆ กับรูปภาพ

6. Filter เป็นคำสั่งการเล่น Effects ต่างๆสำหรับรูปภาพและวัตถุ

7. View เป็นคำสั่งเกี่ย<mark>วกับ</mark>มุมมองของ<mark>ภาพและ</mark>วัตถุในลักษณ<mark>ะต่า</mark>งๆ เช่น การขยายภาพและย่อ ภาพให้ดูเล็ก

8. Windowเป็นส่วนค<mark>ำสั่งใ</mark>นการเลือกใช้อุปกร<mark>ณ์เสริม</mark>ต่างๆที่<mark>จำเป</mark>็นในการใช้ สร้าง Effects ต่างๆ

9. Help เป็นกำสั่งเพื่อแนะนำเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมฯและจะมีลายละเอียดของโปรแกรมอยู่ใน นั้น

2.2.2.3 Tool Bar แถบเครื่องมือ

10

Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ใน การวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำ หน้าที่กล้ายๆกันไว้ในปุ่มเดียวกันโดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพ 2

เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย



⊥ ℤ ಖ ♦

▶ ↓

แถบสีแดง คือ กลุ่มคำสั่ง Serection เพื่อเลือกพื้นที่ในส่วนต่างๆ ของภาพ แถบสีเขียว คือ กลุ่มคำสั่ง Edit สำหรับการปรับแต่งระบายสี การถบบางส่วน แถบสีเหลือง คือ กลุ่มคำสั่งเกี่ยวกับการสร้าง ตัวอักษร วาดภาพ แถบสีส้ม คือ คำสั่ง View ใช้ย่อ ขยาย ดูชิ้นงาน แถบสีฟ้า คือ คำสั่งเลือกสี Foreground หรือ Background แถบสีม่วง คือ คำสั่ง Quick Mash คำสั่งเกี่ยวกับหน้าจอ

เครื่องมือแต่ละชิ้นมีคุณสมบัติดังนี้

Move ใช้สำหรับเลือกพื้นที่บนภาพเป็นรูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี หรือเลือกเป็นแถว คอลัมน์ ขนาด 1 พิเซล



Marquee ใช้สำหรับย้ายพื้นที่ที่เลือกไว้ของภาพ หรือย้ายภาพในเลเยอร์หรือย้ายเส้นไกด์



Lasso ใช้เลือกพื้นที่บนภาพเป็นแนวเขตแบบอิสระ



Quick Serection Tool ใช้ระบายเพื่อเลือกพื้นที่ต้องการแก้ไข



Crop ใช้ตัดขอบภาพ



100

Eyedropper ใช้เลือกสีจากสีต่าง ๆ บนภาพ

Healing Brush ใช้ตกแต่งลบรอยตำหนิในภาพ



Clone Stamp ใช้ท<mark>ำสำเ</mark>นาภาพ โค<mark>ย</mark>ก๊อปปี้<mark>ภาพจาก</mark>บริเวณ<mark>อื่นม</mark>าระบาย หรือระบายค้วย ดวดลาย

History Brush ใช้ระบายภาพด้วยภาพของขั้นตอนเดิมที่ผ่านมา หรือภาพของสถานะเดิมที่ บันทึกไว้

Eraser ใช้ลบภาพบางส่วนที่ไม่ต้องการ



Gradient ใช้เติมสีแบบไล่ระดับโทนสีหรือความทึบ



Blur ใช้ระบายภาพให้เบลอ

Dodge ใช้ระบายเพื่อให้ภาพสว่างขึ้น



Pen ใช้วาดเส้นพาธ (Path)



Horizontal Type ใช้พิมพ์ตัวอักษรหรือข้อความลงบนภาพ



Path Selection ใช้เลือกและปรับแต่งรูปทรงของเส้นพาธ

Rectangle ใช้วาครูปทรงเรขาคณิตหรือรูปทรงสำเร็จรูป



TC

Hand ใช้เลื่อนดูส่วนต่าง ๆ ของภาพ



Zoom ใช้ย่อหรือขยายมุมมองภาพ



Set Foreground Color, Set Background Color ใช้สำหรับกำหนดสี- Foreground Color และ Background Color



Quick Mash เปิดแสดงหน้ากระดาษ แบบ Full screen

2.2.2.4 Option bar

Option Bar (ออปชั่นบาร์) เป็นส่วนที่ใช้ปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ โดย รายละเอียดในออปชั่นบาร์จะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เราเลือกจากทูลบ็อกซ์ในขณะนั้น เช่น เมื่อ เราเลือกเครื่องมือ Brush (พู่กัน) บนออปชั่นบาร์จะปรากฏออปชั่นที่ใช้ในการกำหนดขนาด และ ลักษณะหัวแปรง, โหมดในการระบายความโปร่งใสของสี และอัตราการไหลของสี เป็นต้น



ภาพที่ 2.24 Windows Design

2.2.2.6 Panel menu เมนูของพื้นที่ทำงาน

Panel (พาเนล)เป็นวินโคว์ย่อยๆที่ใช้เลือกรายละเอียคหรือคำสั่งควบคุมการทำงาน ต่าง ๆ ของโปรแกรม ใน Photoshop มีพาเนลอยู่เป็นจำนวนมากเช่น พาเนล Color ใช้สำหรับเลือกสี , พาเนล Layers ใช้สำหรับจัคการกับเลเยอร์และพาเนล Info ใช้แสดงค่าสีตรงตำแหน่งที่ซี้เมาส์ รวมถึงขนาด/ตำแหน่งของพื้นที่ที่เลือกไว้

ภาพ<mark>ที่ 2.25 Panel m</mark>enu

2.2.3 Adobe After effects CC 2014

After Effect เป็นโปรแกรมที่ใส่ Effect ให้กับ ภาพยนตร์ในขั้นตอนการตัดต่อ ไฟล์ที่นำเข้ามาใช้ในโปรแกรมนี้ได้เกือบทุกชนิดได้ทั้งภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวไฟล์เสียง ยิ่งถ้าเป็น การทำมาจากโปรแกรม 3d แล้วมาทำต่อที่ After Effect จะทำให้งานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยที่สามารถ จะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกัน เพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวชิ้นใหม่ออกมาจาก โปรแกรม After Effects อย่างสมบูรณ์ 2.2.3.1 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe After effects CC 2014



ภาพที่ 2.26 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe After effects CC 2014

2.2.3.2 Application Window เป็นแถบคำสั่งทั้งหมดที่ใช้ในโปรแกรม

10

File Edit Composition Layer Effect Animation View Window Help

ภาพที่ 2.27 Application Window

2.2.3.3 Tools Panel เป็นเ<mark>ครื่อง</mark>มือหลักที่ใ<mark>ช้</mark>ในการ<mark>ทำงาน</mark>

🗑 🕊 🔍 🗇 🖽 🖽 🍂 T」 🖌 🛓 🥒 紀 🖈 👘 🙏 🛝 👘 Snapping 📯 🕱 👘

ภาพที่ 2.28 Tools Panel

2.2.3.4 Project Panel

เป็นพื้นที่สำหรับเก็บข้อมูลคิบ ได้แก่คลิปวิดีโอ, คลิปเสียง, คลิปภาพ



ภาพที่ 2.29 Project Panel

2.2.3.5 Composition Panel เป็นพื้นที่ทำงานหลั<mark>ก</mark>

10



ภาพที่ 2.30 Composition Panel

2.2.3.6 Timeline Panel

เป็นหน้าต่างสำหรับนำคลิปจาก Project Panel มาจัควาง ในลักษณะ Layer (เป็นชั้นๆ) สามารถใส่ Effects, กำหนดรายละเอียดการเคลื่อนที่, และปรับแต่งค่าการทำงานใน ช่วงเวลาต่างๆ ได้



ภาพที่ 2.31 Timeline Panel

2.2.3.7 Grouped panel (Info and Audio) เป็นกลุ่มหน้าต่างอื่นๆ ในภาพตัวอย่างประกอบด้วย หน้าต่าง

Info เป็นหน้าต่างสำหรับบอกรายละเอียดสีและแสดงตำแหน่งที่เมาส์ลากผ่าน, หน้าต่าง

Audio เป็น

10

หน้าต่างสำหรับใช้ควบคุมการทำงานในส่วนของเสียง



ภาพที่ 2.32 Grouped panel (Info and Audio)

2.2.3.8 Preview Panel

เป็นเครื่องมือควบคุมสำหรับดูผลงาน (Preview) ได้แก่ Play, Pause, Stop



2.2.4 ShadowPlay

ปกติแล้วโปรแกรมขอดนิยมสำหรับการบันทึกวิดีโอเกมเพลย์ก็คือ Fraps ซึ่งมีข้อเสียอย่าง มากก็คือเฟรมเรทที่หล่นฮวบและขนาดไฟล์ที่ใหญ่มากเพราะตัวโปรแกรมใช้กำลังจาก โปรเซสเซอร์อย่างเดียวและวิดีโอไม่ได้ผ่านการเข้ารหัส NVIDIA เล็งเห็นถึงปัญหานี้จึงได้เพิ่ม ฟังชั่น ShadowPlay เข้าไปใน Geforce Experience ตั้งแต่เวอร์ชัน 1.7 ซึ่งใช้ประโยชน์จากตัวเข้า รหัสฮาร์ดแวร์ H.264 ที่อยู่ภายในการ์ดกราฟิก Geforce GTX 650 ขึ้นไปในการบันทึกวิดีโอเกม เพลย์ภายในเกม ทำให้ได้ทั้งคลิปความละเอียดสูงที่มีขนาดไฟล์ไม่ใหญ่มาก และในขณะเดียวกันก็ เล่นเกมได้ลื่นอย่างปกติ



ภาพที่ 2.36 หน้าต่าง โปรแกรม NVIDIA GeForce Experience

เมื่อเปิดพาแนล ShadowPlay ใน Geforce Experience ขึ้นมาก็จะเห็นว่ามีตัวเลือกในการบันทึกวิดีโอ 2 รูปแบบด้วยกัน แบบแรกคือ Shadow ที่จะบันทึกคลิปภายในเกมเป็นระยะเวลา 20 นาที และ Manual ที่จะบันทึกไปเรื่อยๆ จนกว่าผู้ใช้จะยกเลิกด้วยตัวเองหรือจนกว่าฮาร์ดดิสก์จะเต็ม โดย ระหว่างที่เล่นเกมอยู่สามารถกด Alt+F10 เพื่อเริ่มบันทึกแบบ Shadow หรือ Alt+F9 เพื่อเริ่มและ หยุดการบันทึกแบบ Manual ซึ่งภายในเกมจะปรากฏไอคอนเล็กๆ ที่มุมของหน้าจอเพื่อให้เห็นว่า ขณะนี้กำลังบันทึกคลิป เมื่อบันทึกเสร็จแล้วเราก็จะได้ไฟล์วิดีโอความละเอียด 1080p ที่ได้รับการ เข้ารหัส H.264 นามสกุล .mp4 ที่สามารถนำไปตัดต่อเพิ่มเติมหรืออัปโหลดขึ้นเว็บไซต์ต่างๆ ได้เลย สำหรับผู้ที่เล่นเกมที่ความละเอียดหน้าจอสูงกว่านั้นระบบก็จะลดความละเอียดลงเหลือ 1080p โดย อัตโนมัติ แต่จะยังคงอัตราส่วนเดิมเอาไว้ ฟังชันนี้ใช้งานได้แต่กับเฉพาะการ์ดกราฟิก Geforce GTX650 ขึ้นไป ยังไม่สามารถใช้งานได้กับจีพียูบนโน้ตบุ๊ก รวมทั้งยังไม่สามารถทำงานร่วมกับ 3D Vision และ NVIDIA Surround



ภาพที่ 2.37 หน้าต่างฟังชั่น ShadowPlay

STITUTE O

บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานสหกิจศึกษา

ตารางที่ 3.1 แผนงานสหกิจตั้งแต่ 30 พฤษภาคม พ.ศ. 2559 ถึง วันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2559

ขั้นตอนการดำเนินการ	เดือนที่ 1		เดือนที่ 2			เดือนที่ 3				เดือนที่ 4					
ศึกษาการทำงานในองค์กร									っ						
										<	2				
คิดเรื่องที่จะทำโครงงาน													Λ.		
													Ç	S.	
ศึกษาวิธีการใช้โปรแกรม														0	
Premiere Pro CC 2014														C	
ศึกษาวิธีการใช้โปรแกรม															
After Effects CC 2014															•
เริ่มทำโครงงาน															
ตรวจสอบและแก้ใข														C)
														\bigcirc	
														0	

หมายถึง ระยะเวลาที่วางแผนไว้



หมายถึง ระยะเวลาที่ปฏิบัติจริง

VSTITUTE OF

3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในการสหกิจศึกษา

งานที่ได้รับหมอบหมายนั้นคือ งานออกแบบกราฟิกดีไซน์ต่างๆ เช่น ออกแบบ ภาพหน้าปกคลิปวีดีโอของ Youtube , ออกแบบภาพในเพจ Techxcite และเพจ Gamexceed เป็นต้น

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษา

จากแผนงานในการปฏิบัติงาน สามารถอธิบายขั้นตอนต่าง ๆ ได้ ดังนี้ 1) ศึกษาการทำงานในองกรค์

ศึกษาการทำงานและรูปแบบขององค์กรที่สหกิจศึกษา เพื่อนำไปเป็นโครงงานใน การทำ และมีผลกับการนำไปใช้จริง

2) คิดเรื่องที่จะทำโครงงาน

เป็นขั้นตอนศึกษาความรู้เรื่องที่สนใจนั้นก็คือ การทำวีดีโอและเผยเพร่ให้ทุกคน รู้จักบริษัทมากขึ้น

3) ศึกษาการตัดต่อวีดีโอ

เป็นการศึกษาการตัดต่อวีดีโอโดยโปรแกรม Premiere Pro ควรตัดต่ออย่างไรและ ตรงกับสถานการณ์ต่างๆให้ได้ดีที่สุดบ้าง

4) ศึกษากระบวนการทำวีดีโอ

ศึกษากระบวนการทำวีดี โอว่าการทำงานกันเป็นอย่างไงและวิธีการใช้อุปกรณ์ อื่นๆเพิ่มเติมมากขึ้น และทคลองการใช้วิธีต่างๆให้วีดี โอดูน่าสนใจมากขึ้นด้วย

5) เริ่มทำโครงงาน

10

ขั้นตอนนี้เป็นการนำความรู้ต่างๆที่ได้ศึกษานั้น มาใช้กับการตัดต่อวีดี โอด้วยวิธี ต่างๆว่าวีดีโอที่ทำนั้นมีคว<mark>ามส</mark>นใจมากขึ้น

6) ตรวจสอบและ<mark>แก้ไ</mark>ข

ตรวจส<mark>อบแ</mark>ละแก้ไขโปรแกรมว่าสามารถทำง<mark>านได้</mark>เต็มประสิทธิภาพรึเปล่าก่อน ส่งให้กับทางบริษัท

บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

ขั้นตอนแรกเริ่มด้วยการวางแผนการทำงานขั้นตอนต่อไปเป็นการเก็บfootage ที่จะนำไปใช้ โดยการบันทึกวีดีโอการเล่นเกม Overwatch ไปเรื่อยๆจนได้สิ่งที่น่าสนใจในวีดีโอนั้นๆ ขั้นตอน ต่อไปให้ทีมงานพากย์เสียงอธิบายในวีดีโอ ขั้นตอนต่อไปคือการตัดต่อวีดีโอโดยใช้โปรแกรม Premiece Pro, After -Effect และทำหน้าปกคลิปวีดีโอ Youtube ขั้นตอนสุดท้ายนำไป Upload ใน Youtube

จากการจัดทำวีดีโอนั้น ทำให้รู้การทำงานของทีมงาน TechXcite และเทคนิคต่างๆของ ทีมงาน TechXcite ทำให้ตัววีดีโอดูมีความน่าสนใจมากขึ้น และสามารถให้ผู้เข้าชมได้ติดตามมาก ขึ้นด้วยการเผยแพร่ผ่านทางเว็บไซด์ Youtube และเว็บไซด์ Facebook แล้วทำให้บริษัทเป็นที่รู้จัก มากขึ้น

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการดำเนินงานทั่วไป การใช้ไฟล์วีดีโอที่มี Frame Rate ที่ ต่างกันนั้น จะทำให้มีปัญหาต่อการทำตัดต่อวีดีโอได้เพราะว่า Frame Rate ที่ต่างกันมาก จะทำให้ เกิดการกระตุ้น การ<mark>เคลื่อนไหวของภา</mark>พที่ไม่สเถียรเลยทำให้ดูไม่เป็นระเบียบ

บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการปฏิบัติงานร่วมกับบริษัท ตั้งแต่วันที่ 30 พฤษภาคม พ.ศ. 2559 ถึงวันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2559 เป็นเวลา 4 เดือน ผลการคำเนินงานแก่บริษัท นั้นบรรลุเป้าหมายสำเร็จเป็นไปตาม ขอบเขตของงานที่ได้รับหมอบหมาย ซึ่ง ช่วยแบ่งเบาภาระทางบริษัทในการทำงานในส่วนของการ เขียนบทความรีวิว

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

(1)

ยิ่งขึ้น

1) ต้องเข้าใจในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในบริษัทเพิ่มมากขึ้น

2) เพิ่มทักษะในการตัดต่อวีดี โอ หลังจากที่ได้ทำโครงงานสหกิจ

 เรียนรู้ความผิดพลาดจากการทำงาน และได้ประสบการณ์ต่างๆในระหว่างการทำงาน เพื่อไปประยุกต์ใช้กับการทำงานในอนาคต

 4) ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ นอกเหนือจากการตัดต่อวีดีโอ อาทิ การถ่ายรูป การทำงานนอก สถานที่ เป็นต้น

5) มีความรับผิดชอบเพิ่มมากขึ้น

5.3 ข้อเสนอแนะ<mark>จ</mark>ากกา<mark>รสห</mark>กิจศึกษา

อยากให้ทางบริษัทปรับปรุงเรื่องแอร์ในห้องทำงานเพราะว่าอากาศที่นี่เย็นเกินไป
 ควรเพิ่มความเร็วของอินเตอร์เน็ตเพื่อให้สามารถการ Live สุดในโซเชียถมีคุณภาพมาก

 ควรปรับปรุงสวิตของประตูของบริษัท เพราะว่าต้องกดสวิตหลายครั้งเพื่อให้ประตู สามารถเปิดออกได้

เอกสารอ้างอิง

ผศ. พิพิษณ์ สิทธิศักดิ์ สืบค้นเมื่อ 6 ตุลาคม 2559, หลักการเกิดภาพเคลื่อนไหว [Online], สืบค้นจาก https://filmv.wordpress.com/

jaruwan wan suttimusig สืบค้นเมื่อ 6 ตุลาคม 2559, องค์ประกอบศิลป์ [Online], สืบค้นจาก https://www.gotoknow.org/posts/417795

สิทธิชัย นามอาษา สืบค้นเมื่อ 15 กันยายน 2559, Adobe Premiere Pro [Online], สืบค้นจาก http://sittichai25351991.blogspot.com/2014/03/adobe-premiere-pro.html

Kamol Khampibool สืบค้นเมื่อ 16 กันยายน 2559, Adobe Premiere Pro [Online], สืบค้นจาก http://itguest.blogspot.com/2011/05/07-rolling-edit-tool-adobe-premiere-pro.html

นางสาวนฤมถ ปูปินตา สืบค้นเมื่อ 17 กันยายน 2559, Adobe Premiere Pro [Online], สืบค้นจาก https://sites.google.com/site/premierprocs4/neuxha/bth-thi-3-withi-chi-kheruxng-mux-tad-txwidixo-tool

Autistic สืบค้นเมื่อ 18 กันยายน 2559, Adobe After Effects [Online], สืบค้นจาก http://returnwind.exteen.com/20110713/after-effects

KrUoil Bps สืบค้นเมื่อ 19 <mark>กันย</mark>ายน 2559, Adobe Photosh</mark>op CC [Online], สืบค้นจาก http://bps.in.th/kruoil/en/photoshop-cc/adobe-photoshop-cc

falcon_mach_v สีบค้นเมื่อ 19 กันยายน 2559, ShadowPlay [Online], สืบค้นจาก https://bitwiredblog.com/2014/02/01/geforce-experience/ ร ปถ่ายผลงานสหกิจศึกษาที่ได้ดำเนินการ



ตัวอย่างภาพวีดีโอทั้งหมด



ตัวอย่างภาพวีดีโอที่ลงเพจ Facebook



ภาคผนวก ข วิธีทำฉาก wasted

n í u Í a æ n s e

ขั้นตอนการทำฉาก wasted



Step 1 : ใส่ไฟล์ที่เกี่ยวข้อง

โดยการใส่ไฟล์กดคลิกเมาส์ซ้ายค้างแล้วลากวางไว้ในหน้าต่าง Project โดยใส่ไฟล์วิดีโอตัวที่ เลือกใช้และไฟล์วิดีโอ wasted green screen effect



Step 2 : เปิดใช้ไฟล์วีดีโอ

ลากไฟล์วีดีโอหลักมาวางไว้ที่หน้าต่าง Timeline แล้วหน้าต่าง Program ก็จะแสดงขึ้นมา



Step 3 : เลือกเวลาเล่นฉาก wasted

TC

วิธีเลือกเวลา โคยการกดคลิกซ้ายค้างตรงลูกศรสีฟ้าตรงเส้นเวลา timeline แล้วเลือนเวลาตามที่ ต้องการเลือก



Step 4 : กคปุ่ม C ใช้ Razol tool เพื่อตัดแยกวีดี โอ

ตัดตรงจุดเริ่มต้นและสิ้นสุดที่เลือกไว้



Step 5 : เอาไฟล์วีดีโอ wasted green screen effect ลากลงในหน้าต่าง timeline ตามเวลาที่เลือกแล้ว



Step 6 : ขยาย ขนาคภาพวีดีโอของ wasted green screen effect ให้เท่ากับขนาคภาพวีดีโอของวีดีโอ หลัก โดยกคกลิกซ้าย 2 ครั้งที่ wasted green screen effect แล้วคลิกซ้ายที่มุมบนขวาค้าง และลากให้ สุดขอบวีดีโอหลัก ในหน้าต่าง Program



Step 7 : ปรับใช้ effect ของ green screen

T

โดยคลิกขวาที่อยู่ของวีคีโอ wasted green screen ในหน้าค่าง Timeline แล้วเลือก Replace With After Effects Composition จะเป็นการซิงเข้ากับโปรแกรม After Effects



Step 8 : Save ใฟล์วีดีโอ After Effect

(🖛

ก่อนเริ่มทำ Green screen effect ก่อนนั้น โปรแกรม After Effect จะให้ Save As ไฟล์งานก่อน



Step 9 : ทา Keylight ในช่อง Search Effects & Presets

โดยการพิมคำว่า Keylight ในช่อง Search Effects & Presets เพื่อค้นหาEffect Keylight(1.2) แล้วกด คลิก 2 ครั้ง เพื่อใส่ Effect Keylight(1.2)



Step 10 : ดูดสีเขียวในวีดีโอ wasted green screen effect

กครูปหลอคดูคตรง Screen Colour แล้วคลิกที่สีเขียว หลังจากทำให้ภาพสีเขียวในวีคีโอ wasted green screen effect เป็นสีคำแทนแล้วก็ Save ไฟล์



Step 11 : ปิดเสียงวีดีโอหลัก

10

ปิดเสียงวีดีโอฉากที่เลือกไว้โดยการคลิกซ้ายค้างตรงเส้นขาวตรงกลางช่อง A1 ลงไปไว้ข้างล่างสุด เป็น -00 dB

× ()ven	vatch	- Bastio	on ≘						
00:02:56:34 00:02:55:00								00.03	•00•00	
¥	¢		3 4	्र			<u>IA</u>			
	6	V3	80							
	6	V2	80			😥 Untitl	ed Linked	Comp 04/E	X wasted.aep	
V1	6	V1	80		watch - Bastion.mp4 [V]	∄⁄z Overv	vatch - Bas	stion.mp4 [\	😥 Overwatch	- Bastion.mp4 [V]
A1	6	A1	B1 M		al de la companya de				<u>Fx</u>	
	6	A2	Вам			fx				
	^		<u> </u>		5		00:02:57:4	46 Volume:	Level -oo dB	

Step 12 : จัดเวลาเดินช้าลง

10

คลิกขวาแล้วก็เลือก Speed/Duration ปรับ Speed เป็น 50% แล้วกค OK



Step 13 : เพิ่มระยะเวลาของฉาก wasted ให้ยาวจนจบ

กคุลลิกซ้ายค้างตรงปลายแถบวีดีโอหลักแล้วลากไปจนเท่ากับแถบวีดีโอ wasted

TUTE

	♦ \$ ⊞ ↔	× 0	verwatch	- Bastion			
ε		00:0	02:58:	46		00:03:00:00	
	⊞ ⊕ I	*	G	13 🔹	х.		
	╡ ╪ ╡ ま			80			
				80		🕅 Untitled Linked Comp	04/EX wasted.aep
		V1	6 V1	80		😥 Overwatch - Bastion.mp4 [😥 Overwatch - Bastion
			6 A1	BIM			
			6 A2	Вам и			
			•				
	⊳ ♦	× 0	verwatch	- Bastion			
		00:0					00.03.05.00
	± +	¥	6	₿ .	٩.		
	+ /			80			
	* *		C 1/2			🕅 Untitled Linked Comp	04/EX wasted aep
	+ (1)		e v2	80			e i por moseconacp
ł	* }- Q	V1	6 V1	80 80		😥 Ondere Eineb comp	- Bastion.mp4 [V] 😥 Overwatc
1	• <u></u> ₽ Q	V1	6 V1	BIO BIO BIM S		Concernation	- Bastion.mp4 [V] 🔊 Overwatc
1	•.+ Q	V1 A1	6 V1 6 A1	BIO BIO BIM S			- Bastion.mp4 [V] 🐼 Overwate
	r,	V1 A1	6 V1 6 A1 6 A2	80 80 81 1 1 81 1 1 81 1 1		Overwatch	I - Bastion.mp4 [V]
ĺ	d t	V1 A1	 V2 V1 A1 A2 V2 	80 80 81 M 1 81 M 1 81 M 1	5	Coverwatch	Eastion.mp4(V)

Step 14 : ใช้ Razor tool ตัดแยกท่อน2

T

โดยตัดเป็นท่อนส่วนที่2ที่มีกำ wasted ขึ้นมา



Step 15 : ปรับ Speed ท่อน<mark>ที่ 2</mark> เป็น 25%

WSTITUTE OF TECH



Step 16 : ใส่ Effect ขาวคำ

T

กลิกซ้ายลาก Select วีดีโอหลักในฉาก wasted แล้วไปค้นหา Effect ในช่องค้าหาของหน้าต่าง Effects ว่า "Tint" แ<mark>ล้วกลิกซ้ายลากไปวางไว้ที่แ</mark>ถบวีดีโอ<mark>ที่</mark> Selectไว้





VSTITUTE OF

ภาคผนวก ค

 \mathbf{S}

ุกุคโนโลฮั) กุร

เอกสารประกอบการฝึกงาน และรายงานการฝึกงานประจำสัปดาห์

VSTITUTE OV

ประวัติผู้จัดทำ

นายไทโย ทานิกุชิ

20 กุมภาพันธ์ 2537

-ไม่มี-

ชื่อ-สกุล วัน เดือน ปี เกิด ประวัติการศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ระดับอุดมึกษา

ทุนการศึกษา ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

TC

โรงเรียนนวมินทราชินูทิส หอวัง นนทบุรี โรงเรียนนวมินทราชินูทิส หอวัง นนทบุรี คณะเทคโนโลยีสารสนเทส สาขาเทคโนโลยีมัลติมิเคีย สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น -ไม่มี-

STITUTE OV