

การสร้างไตเติ้ล



ไตเติ้ลบ่งบอกชื่อเรื่อง



ไตเติ้ลบ่งบอกรายชื่อทีมสร้างภาพยนตร์ในช่วงท้าย

ก่อนจะเริ่มฉายภาพยนตร์ซักเรื่องหนึ่ง สิ่งที่เราสังเกตคือมักจะมีไตเติ้ลขึ้นมาก่อน โดยเขียนชื่อว่าใครเป็นผู้กำกับ ใครเขียนบท และหนังชื่อว่าอะไร แม้กระทั่งตอนจบก็มีรายนามของผู้สร้าง นักแสดง ผู้กำกับ คนเขียนบทอีกครั้ง บางครั้งไตเติ้ลก็ถูกสร้างเป็นคำบรรยายได้ภาพซึ่งนับว่าไตเติ้ลเป็นส่วนที่เข้ามาช่วยเพิ่มความสมบูรณ์ให้กับภาพยนตร์ของเรามากขึ้น

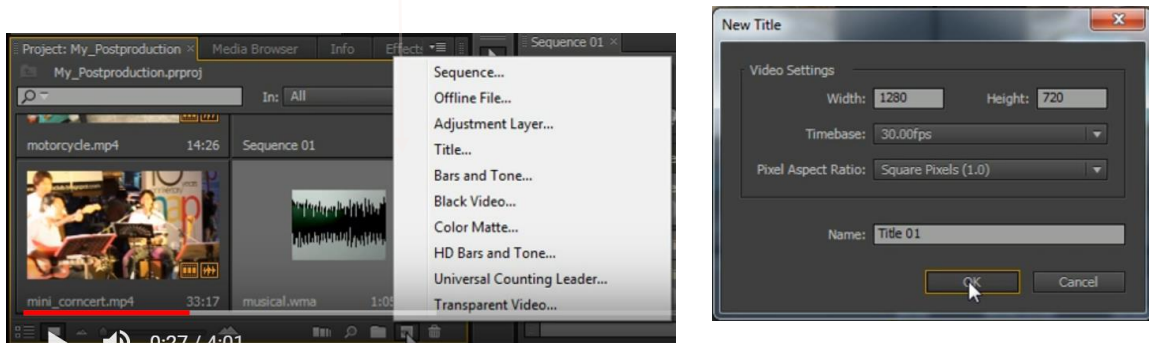
เข้าสู่การสร้างไตเติ้ล

ไตเติ้ลในโปรแกรม Adobe Premiere Pro เราจะนำคลิปไตเติ้ลมาตัดต่อร่วมกับคลิปวิดีโออื่นๆ โดยใช้งานหน้าต่างไตเติ้ล ดังนี้

1. ในพาแนล Project คลิกเมาส์ที่  ปุ่มเลือก Title...
2. โปรแกรมจะปรากฏหน้าต่าง New Title ขึ้นมาให้เราตั้งชื่อไตเติ้ลและคลิกปุ่ม OK

1.  คลิก แล้วเลือก Title...

2. ตั้งชื่อไตเติลและคลิกปุ่ม OK



จะปรากฏหน้าต่างสำหรับสร้างไตเติลขึ้นมา โดยจะมีเครื่องมือต่างๆ พร้อมให้เราปรับรายละเอียดสามารถแบ่งกลุ่มของเครื่องมือได้ 6 กลุ่มด้วยกันดังภาพ

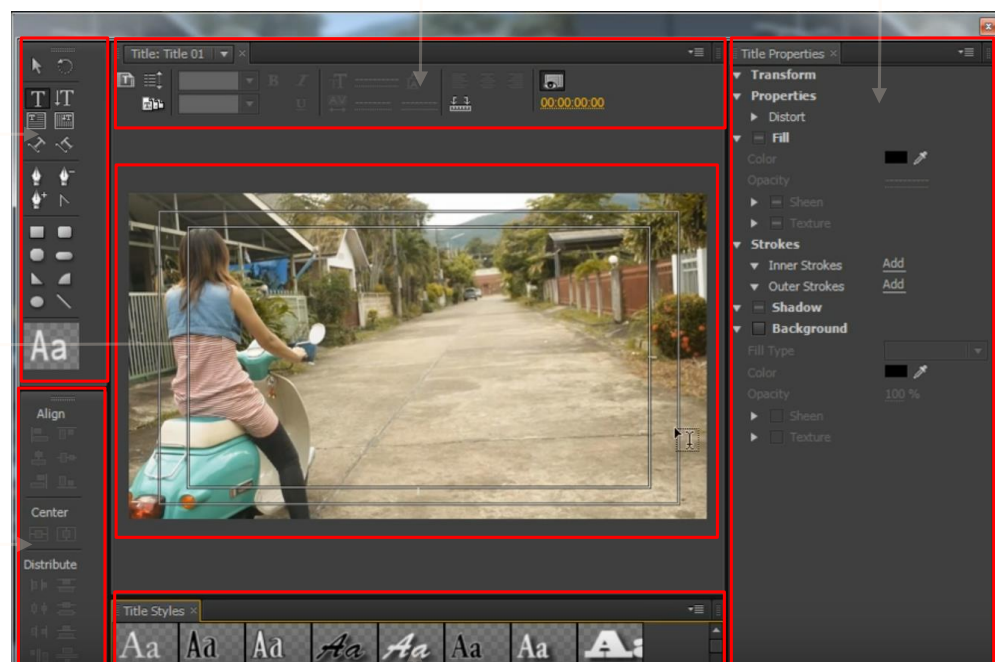
กลุ่มเครื่องมือจัดรูปแบบไตเติล

กลุ่มคำสั่งกำหนดคุณสมบัติไตเติล

กลุ่มเครื่องมือ
สร้างไตเติล

พื้นที่การทำงาน

กลุ่มคำสั่ง
จัดเรียงไตเติล



กลุ่มเครื่องมือสร้าง Style

- กลุ่มเครื่องมือสร้างไตเติ้ล ใช้สร้างวัตถุต่างๆ เช่น สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม วงรีข้อความ ในรูปแบบต่างๆ เป็นต้น ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้เป็นประจำในการสร้างไตเติ้ล
- กลุ่มเครื่องมือจัดรูปแบบไตเติ้ล ใช้เลือกรูปแบบฟอนต์ การจัดวางข้อความ และกำหนดการ เลื่อนข้อความ
- กลุ่มเครื่องมือสร้าง Style ใช้สร้างรูปแบบของตัวอักษรแบบต่างๆ เพื่อใช้เป็นต้นแบบและ สามารถบันทึกเก็บไว้ได้
- กลุ่มคำสั่งกำหนดคุณสมบัติของไตเติ้ล ใช้ในการกำหนดตำแหน่งหรือพิกัดของวัตถุ การ กำหนดความกว้างและความยาวของวัตถุ การกำหนดสีของรูปทรง การเปลี่ยนฟอนต์ของ ข้อความ และสร้างเรา เป็นต้น
- กลุ่มคำสั่งการจัดเรียงไตเติ้ล ใช้จะเรียงข้อความไตเติ้ลให้เป็นระเบียบ เช่น ซิดซ้าย ซิดขวาซิด ขอบล่าง ซิดขอบบน และจัดวางให้อยู่กึ่งกลางของหน้าจอ เป็นต้น

สร้างไตเติ้ลตัวอักษรและภาพกราฟิก

เราสามารถสร้างไตเติ้ลได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร ข้อความยาวๆ หรือแม้กระทั่ง ภาพกราฟิกทรงเรขาคณิตต่างๆ และภาพกับฟิคใดๆ ที่เรากำหนดเอง โดยที่เราสามารถนำรูปแบบการ สร้างเหล่านี้ไปใช้ร่วมกับคลิปอื่นๆ ในโปรเจคของเราได้

การสร้าง ไปเติ้ลรูปแบบตัวอักษร

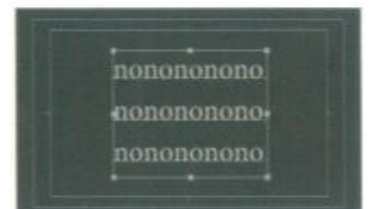
เราสามารถใช้อุปกรณ์การสร้างอักษรได้จัดกลุ่มเครื่องมือสร้างไตเติ้ล ดังนี้



ใช้สร้างข้อความ



ใช้สร้างข้อความในแนวตั้ง



ใช้สร้างข้อความใน
แนวนอนหลายบรรทัด

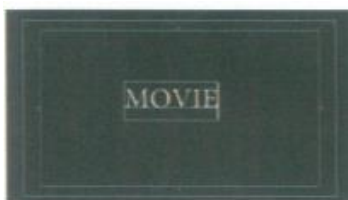
- กลุ่มเครื่องมือสร้างไตเติ้ล ใช้สร้างวัตถุต่างๆ เช่น สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม วงรีข้อความ ในรูปแบบต่างๆ เป็นต้น ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้เป็นประจำในการสร้างไตเติ้ล
- กลุ่มเครื่องมือจัดรูปแบบไตเติ้ล ใช้เลือกรูปแบบฟอนต์ การจัดวางข้อความ และกำหนดการ เลื่อนข้อความ
- กลุ่มเครื่องมือสร้าง Style ใช้สร้างรูปแบบของตัวอักษรแบบต่างๆ เพื่อใช้เป็นต้นแบบและ สามารถบันทึกเก็บไว้ได้
- กลุ่มคำสั่งกำหนดคุณสมบัติของไตเติ้ล ใช้ในการกำหนดตำแหน่งหรือพิกัดของวัตถุ การ กำหนดความกว้างและความยาวของวัตถุ การกำหนดสีของรูปทรง การเปลี่ยนฟอนต์ของ ข้อความ และสร้างเรา เป็นต้น
- กลุ่มคำสั่งการจัดเรียงไตเติ้ล ใช้จะเรียงข้อความไตเติ้ลให้เป็นระเบียบ เช่น ซิดซ้าย ซิดขวาซิด ขอบล่าง ซิดขอบบน และจัดวางให้อยู่กึ่งกลางของหน้าจอ เป็นต้น

สร้างไตเติ้ลตัวอักษรและภาพกราฟิก

เราสามารถสร้างไตเติ้ลได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร ข้อความยาวๆ หรือแม้กระทั่ง ภาพกราฟิกทรงเรขาคณิตต่างๆ และภาพกับฟิคใดๆ ที่เรากำหนดเอง โดยที่เราสามารถนำรูปแบบการ สร้างเหล่านี้ไปใช้ร่วมกับคลิปอื่นๆ ในโปรเจคของเราได้

การสร้าง ไปเติ้ลรูปแบบตัวอักษร

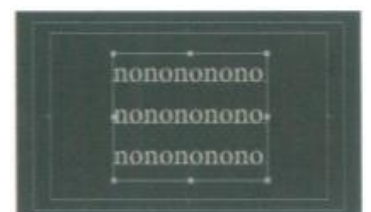
เราสามารถใช้อุปกรณ์การสร้างอักษรได้จัดกลุ่มเครื่องมือสร้างไตเติ้ล ดังนี้



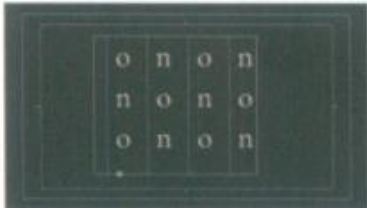
ใช้สร้างข้อความ



ใช้สร้างข้อความในแนวตั้ง



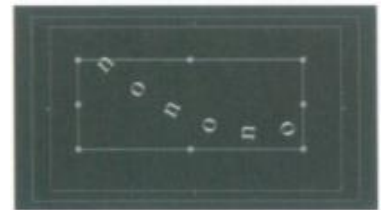
ใช้สร้างข้อความใน
แนวนอนหลายบรรทัด



ใช้สร้างข้อความเลยแล้วตั้ง
หลายบรรทัด



ใช้สร้างข้อความตามเส้น Path
ในแนวนอน



ใช้สร้างข้อความตามเส้น Path
ในแนวตั้ง

การสร้างไตเติ้ลในรูปแบบภาพกราฟิก

การสร้างภาพรูปทรงเรขาคณิตต่างๆ ในไตเติ้ล จะมีเครื่องหมายสำหรับวาดภาพมากมายดังนี้

ภาพกราฟิกที่สามารถวาดเองได้

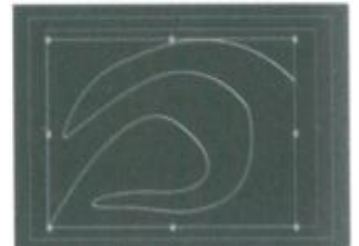
- ใช้สร้างเส้น Path เพื่อนำไปวาดรูปหรือสร้างลายเส้นตามที่ต้องการ



คลิกเมาส์เพื่อจุดเริ่มต้น

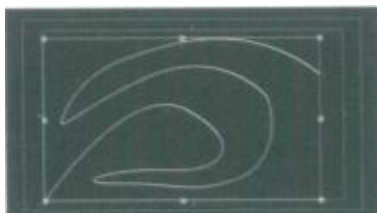


คลิกสร้างจุดที่สอง จะเกิดเส้น
Path แล้วปรับแขนของเส้น



ตัวอย่างรูปที่สร้างเส้น
Path

- ใช้สร้างจุดหรือเพิ่มจุดในเส้น Path



➤ ใช้ลบจุดที่เส้น Path



วางเมาส์ที่เส้น Path เพื่อ
สร้างจุด



คลิกเมาส์แล้วสร้างจุด
เพิ่ม

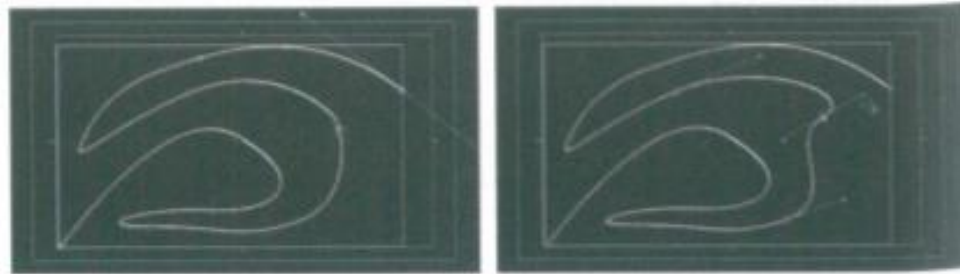


ภาพต้นแบบ

วางเมาท์บนจุดที่เรา
ต้องการลบ

คลิกเมาส์จุดนั้นทั้ง
ไป

➤ ใช้ปรับแต่งเส้นและจุดบนเส้น Path เพื่อให้ได้รูปแบบเส้นที่เราต้องการ



วางเมาท์บนเส้นหรือจุดที่ต้องการปรับเปลี่ยน

คลิกเมาส์ค้างที่เส้นหรือจุดแล้วสังเกต
การเปลี่ยนแปลง

ภาพกราฟิกทรงเลขาคณิต



ใช้สร้างรูปสี่เหลี่ยมมุมฉาก

ใช้สร้างรูปสี่เหลี่ยมมุมโค้ง

ใช้สร้างรูปสี่เหลี่ยมมุมตัด



ใช้สร้างรูปทรงรูปร่าง

ใช้สร้างรูปสามเหลี่ยมมุม

ใช้สร้างส่วนของวงกลม



ใช้สร้างวงรี/วงกลม



ใช้สร้างเส้นตรง

การปรับแต่งลักษณะของไตเติ้ล

เราสามารถปรับตำแหน่งและการจัดวางตัวอักษรหรือกราฟิกที่สร้างได้ด้วยกลุ่มเครื่องมือสร้างไตเติ้ลดังนี้

- ใช้เลือกวัตถุและปรับเปลี่ยนมุมมองของวัตถุได้



วัตถุต้นแบบ



วัตถุเปลี่ยนแปลง



วัตถุตามจุดต่างๆ

ทดลองสร้างไตเติ้ลด้วยตัวอักษรและภาพกราฟิก

เราจะมาลองสร้างไตเติ้ลเกี่ยวกับการสาธิตการทำอาหารพื้นเมืองจากกลุ่มเครื่องมือสร้างไตเติ้ลโดยแบ่งขั้นตอนเป็น 6 ขั้นตอนดังนี้

- | | |
|--------------|----------------------------------|
| ขั้นตอนที่ 1 | เตรียมไฟล์วิดีโอลงพาเนล Timeline |
| ขั้นตอนที่ 2 | เข้าสู่การสร้างไตเติ้ล |
| ขั้นตอนที่ 3 | สร้างตัวอักษร |
| ขั้นตอนที่ 4 | สร้างภาพประกอบ |



ใช้สร้างวงรี/วงกลม



ใช้สร้างเส้นตรง

การปรับแต่งลักษณะของไตเติ้ล

เราสามารถปรับตำแหน่งและการจัดวางตัวอักษรหรือกราฟิกที่สร้างได้ด้วยกลุ่มเครื่องมือสร้างไตเติ้ลดังนี้

- ใช้เลือกวัตถุและปรับเปลี่ยนมุมมองของวัตถุได้



วัตถุต้นแบบ



วัตถุเปลี่ยนแปลง



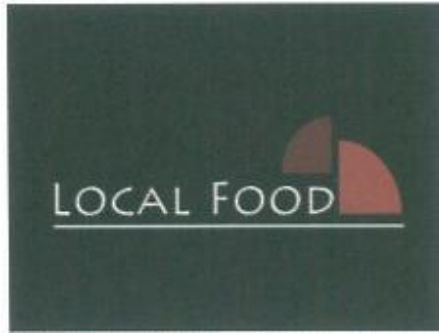
วัตถุตามจุดต่างๆ

ทดลองสร้างไตเติ้ลด้วยตัวอักษรและภาพกราฟิก

เราจะมาลองสร้างไตเติ้ลเกี่ยวกับการสาธิตการทำอาหารพื้นเมืองจากกลุ่มเครื่องมือสร้างไตเติ้ลโดยแบ่งขั้นตอนเป็น 6 ขั้นตอนดังนี้

- | | |
|--------------|---------------------------------|
| ขั้นตอนที่ 1 | เตรียมไฟล์วิดีโอของพาด Timeline |
| ขั้นตอนที่ 2 | เข้าสู่การสร้างไตเติ้ล |
| ขั้นตอนที่ 3 | สร้างตัวอักษร |
| ขั้นตอนที่ 4 | สร้างภาพประกอบ |

- ขั้นตอนที่ 5 นำไตเติ้ลที่สร้างไปใช้ในโปรเจค
- ขั้นตอนที่ 6 จัดวางไตเติ้ลเพื่อใช้งาน



ชั้นฉากแรกด้วย Title



ฉากต่อมาเป็นคลิปวิดีโอ



ขั้นตอนที่ 1 เตรียมไฟล์วิดีโอลงพาเนล Timeline

นำไฟล์วิดีโอที่จะใช้ เข้ามายังโปรเจคแล้วดึงคลิปนั้นไปที่พาเนล Timeline ดังขั้นตอนต่อไปนี้

1. ทำการ Import คลิปเข้ามาในโปรเจค
2. ลากคลิปที่ต้องการมายัง Import

ขั้นตอนที่ 2 เข้าสู่การสร้างไตเติ้ล

เป็นการเรียกหน้าต่างสำหรับการสร้างไตเติ้ลขึ้นมา

1. ในพาเนล Project คลิกที่ปุ่ม  จากนั้นให้เลือก Title...
2. โปรแกรมจะปรากฏหน้าต่าง New Title ขึ้นมาให้เราเลือกค่าตามซีควนซ์ แล้วตั้งชื่อคลิป
3. จะปรากฏหน้าต่างการสร้างไตเติ้ล
4. คลิก  เพื่อยกเลิกการแสดงภาพวิดีโอออกไปก่อน ทำให้เรามองเห็นการสร้างไตเติ้ลได้

ชัดเจนขึ้น

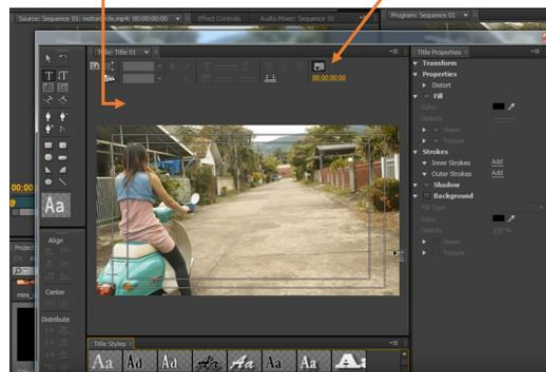


1.คลิก แล้วเลือก Title...

2.ตั้งชื่อไตเติ้ล

3.จะปรากฏหน้าต่างการสร้างไตเติ้ล



4.คลิก เพื่อยกเลิกการแสดงภาพวิดีโอ



ขั้นตอนที่ 3 สร้างตัวอักษร

ในตัวอย่างนี้เราจะพิมพ์คำว่า "Local Food" ดังภาพ

Local Food

1. เลือกเครื่องมือ  บนกลุ่มเครื่องมือการสร้างไตเติ้ลเพื่อเตรียมพิมพ์ข้อความแล้วคลิกเมาส์ 1 ครั้งบนพื้นที่การทำงาน
2. พิมพ์ข้อความว่า "Local Food" บนหน้าต่างการทำงาน
3. เลือกเครื่องมือ  บนกลุ่มเครื่องมือการสร้างไตเติ้ลแล้วคลิกเลื่อนข้อความไปวางในจุดที่ต้องการ

1. คลิก **T** แล้วคลิกเมาส์ 1 ครั้ง บนพื้นที่การทำงาน





2. พิมพ์คำว่า "Local Food"



3. คลิก **↔** แล้วเลื่อนข้อความ

รายการ ดังภาพ



1. เลือกเครื่องมือ  บนกลุ่มเครื่องมือการสร้างไคเติลเพื่อสร้างทรงเรขาคณิต
2. คลิกและลากเมาส์สร้างส่วนของวงกลมรูปที่ 1
3. คลิกและลากเมาส์สร้างส่วนของวงกลมรูปที่ 2
4. เลือกเครื่องมือ  บนกลุ่มเครื่องมือการสร้างไคเติลเพื่อสร้างเส้นไคข้อความ



1.คลิก 




2.สร้างรูปส่วนของวงกลมขึ้นแรก

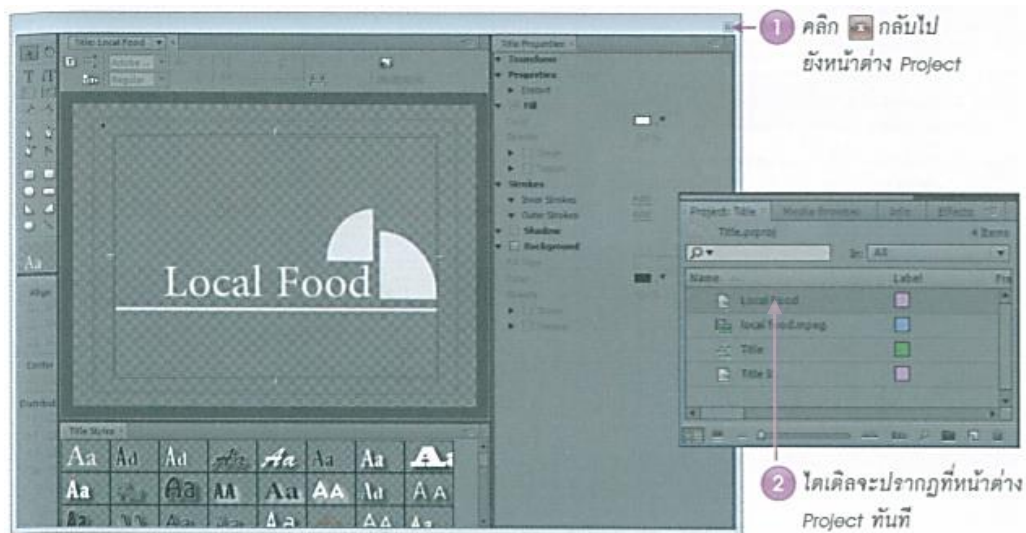


3.สร้างรูปส่วนของวงกลมขึ้น 2



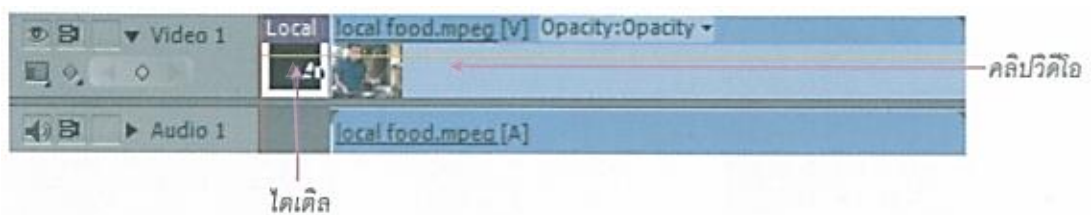
ขั้นตอนที่ 5 นำไตเติ้ลที่สร้างไปใช้ในโปรเจค

เมื่อเสร็จแล้วเรานำไตเติ้ลไปใช้งานต่อไปโดยคลิกเมาส์ที่ปุ่ม  เพื่อกดปิดหน้าต่างไตเติ้ล โปรแกรมจะบันทึกไตเติ้ล และไตเติ้ลนั้นจะมาปรากฏที่พาแนล Project ทันที



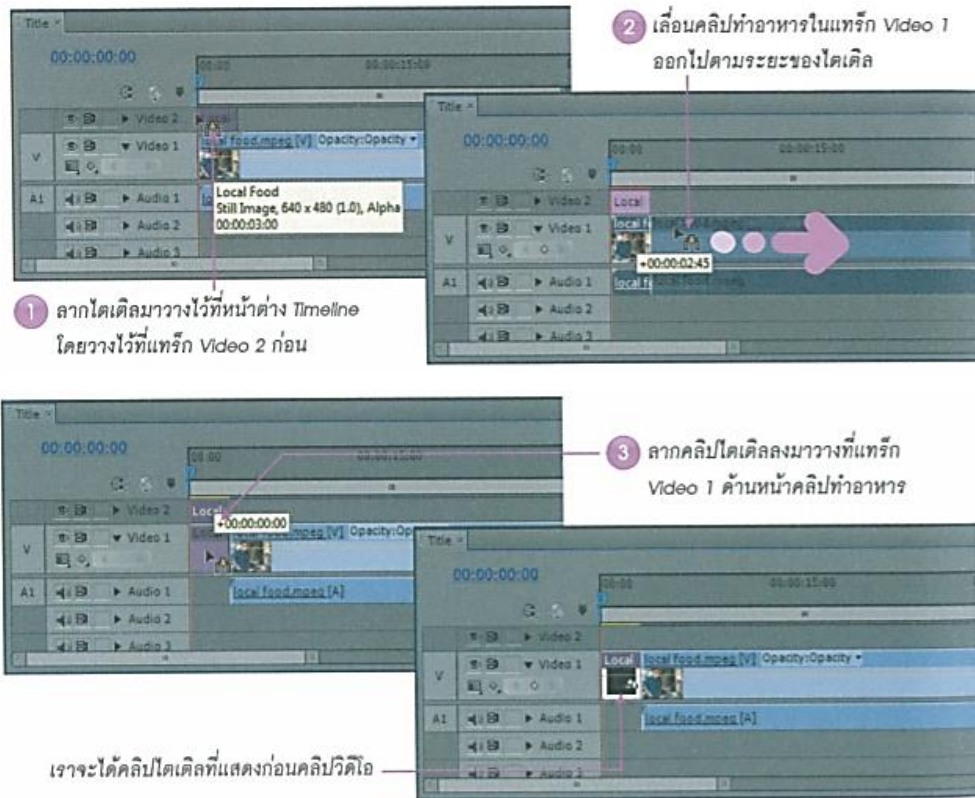
ขั้นตอนที่ 6 จัดวางไตเติ้ลเพื่อใช้งาน

เราจะนำคลิปไตเติ้ลมาวางไว้ข้างหน้าคลิปวิดีโอ เพื่อให้ปรากฏไตเติ้ลก่อนแล้วตามด้วยคลิปวิดีโอ เราจะเห็นลักษณะการวางคลิปทั้งสอง ดังภาพ



1. ลากไตเติ้ลมาวางไว้ที่พาแนล Timeline โดยวางไว้ที่แทร็ก Video 2 (เราสามารถปรับระยะเวลาให้แสดงนานขึ้นได้โดยการยืดคลิป หรือปรับให้แสดงสั้นลงโดยการ Trim คลิป)
2. เลื่อนคลิปทำอาหารในแทร็ก Video 1 ออกไปตามระยะของไตเติ้ลจะเกิดเส้นดำขึ้นแสดงว่าเป็นระยะพอดิที่ทำให้คลิปทั้งสองต่อเนื่องกัน

3. ลากคลิปวิดีโอที่แสดงภาพที่แทรก Video 1 ด้านหน้าคลิปทำอาหาร เราจะได้ฉากที่แสดงโต้
 เด็ก่อนแล้วตามมาด้วยคลิปทำอาหาร




จากการโต้ตอบทั้งหมดครั้งตอนเราจะได้ คลิปสองคลิปที่เรียงต่อกันนั่นคือโต้ตอบเรียนต่อ
 กับคลิปทำอาหารให้เรา ทดลองเอ็กซ์พอร์ตโปรเจกต์นี้ออกมาแล้วสังเกตการดำเนินไปของเรื่องจะเป็น
 ดังภาพตัวอย่าง

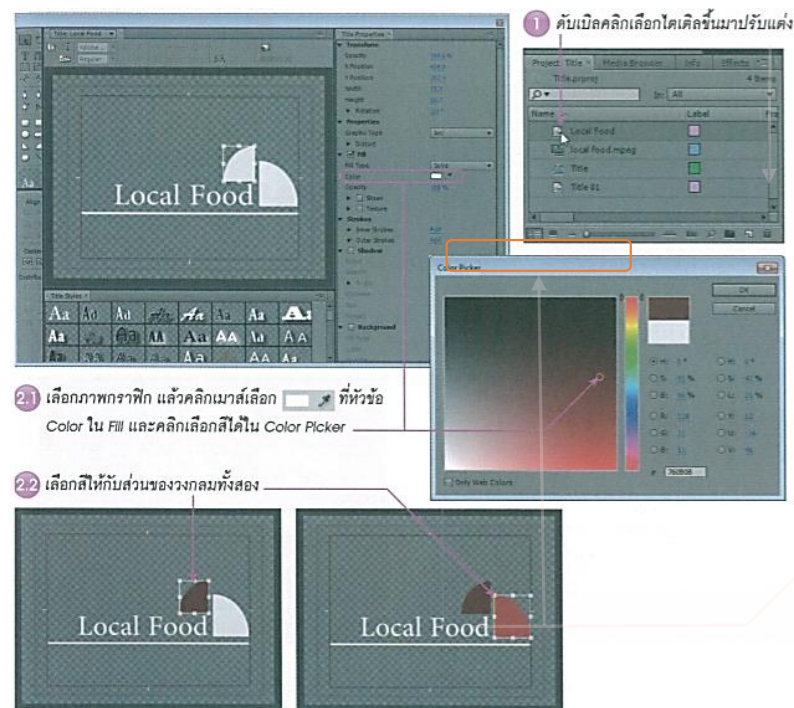


ปรับแต่งไตเติ้ลตัวอักษรและภาพกราฟิก

เราจะใช้ตัวอย่างไตเติ้ลเดิมมาปรับรูปแบบใหม่ให้ทันสมัยขึ้น โดยเราสามารถปรับรูปแบบสี ขนาด เงาของทั้งตัวอักษร และภาพกราฟิกด้วยกลุ่มคำสั่ง Object Style ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 5 กลุ่มคำสั่งย่อยด้วยกัน คือ

Transform	เปลี่ยนตำแหน่งและการจัดวางของไตเติ้ล
Properties	เปลี่ยนแปลงคุณสมบัติของวัตถุ เช่น การเปลี่ยนแปลงรูปร่างหรือรูปทรงของวัตถุ
Fill	กำหนดสีของวัตถุ เช่น กำหนดความโปร่งใสของวัตถุ รูปแบบการไล่สี เป็นต้น
Strokes	กำหนดและจัดการสีของเส้นขอบ
Shadow	สร้างแสงเงาและมุมที่เงาทอดออกมาจากวัตถุ

1. ดับเบิลคลิกเลือกไตเติ้ลขึ้นมาปรับแต่ง
2. จากนั้นเลือกภาพกราฟิก แล้วคลิกเมาส์  ที่หัวข้อ Color ใน Fill คลิกที่แถบสีเพื่อเลือกเปลี่ยนสีของกราฟิกในหน้าต่าง Color Picker ในตัวอย่างเปลี่ยนสีส่วนของวงกลมทั้งสอง
3. คลิกเลือกข้อความ แล้วคลิกเลือกสไตล์ใหม่ (ส่วนนี้ใช้ได้กับทั้งข้อความและกราฟิกทั้งหมด)
4. เมื่อปรับเปลี่ยนแล้วให้เลื่อนตัวอักษรออกมาให้พอดีกับเส้นด้านหน้า





สร้างไตเติ้ลแบบข้อความเลื่อน

โดยปกติ หลังจากภาพยนตร์จบสังเกตว่าจะมีข้อความที่เรียกว่า “เครดิต (Credit)” ซึ่งเป็นข้อความที่เลื่อนได้ แสดงชื่อผู้กำกับ ทีมงาน นักแสดงและอื่นๆ โดยข้อความที่เลื่อนได้นี้ถือว่าเป็นไตเติ้ลประเภทหนึ่งและสามารถสร้างได้จากหน้าต่างการสร้างไตเติ้ลเช่นกัน ข้อความเลื่อนนั้นมีทั้งแนวนอนและแนวตั้ง แต่ข้อความเลื่อนที่ได้รับความนิยมในการทำไตเติ้ลภาพยนตร์นั้นมักจะนิยมทำแบบเลื่อนในแนวตั้ง ดังรูป





สร้างไตเติ้ลแบบข้อความเลื่อน

โดยปกติ หลังจากภาพยนตร์จบสังเกตว่าจะมีข้อความที่เรียกว่า “เครดิต (Credit)” ซึ่งเป็นข้อความที่เลื่อนได้ แสดงชื่อผู้กำกับ ทีมงาน นักแสดงและอื่นๆ โดยข้อความที่เลื่อนได้นี้ถือว่าเป็นไตเติ้ลประเภทหนึ่งและสามารถสร้างได้จากหน้าต่างการสร้างไตเติ้ลเช่นกัน ข้อความเลื่อนนั้นมีทั้งแนวนอนและแนวตั้ง แต่ข้อความเลื่อนที่ได้รับความนิยมในการทำไตเติ้ลภาพยนตร์นั้นมักจะนิยมทำแบบเลื่อนในแนวตั้ง ดังรูป



ต่อไปเราจะมาฝึกสร้างไตเติ้ลแบบข้อความเลื่อน ในช่วงท้ายของรายการ เป็นการแสดงคำขอบคุณและเครดิตของผู้จัดทำ โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สร้างไตเติ้ลที่สามารถเลื่อนได้

ขั้นตอนที่ 2 วางไตเติ้ลซ้อนกับวิดีโอ





ตัวไตเติ้ลเครดิตค่อยๆ ขึ้นในช่วงท้ายของคลิปจนกระทั่งจบ

ขั้นตอนที่ 1 สร้างไตเติ้ลที่สามารถเลื่อนได้

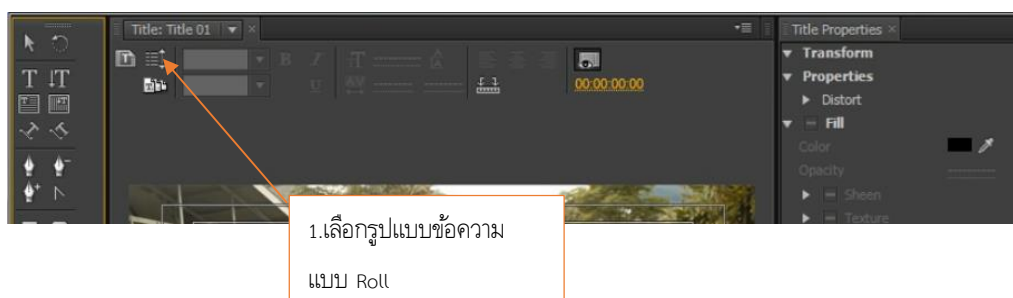
เราจะสร้างไตเติ้ลที่สามารถเลื่อนได้ในแนวตั้ง

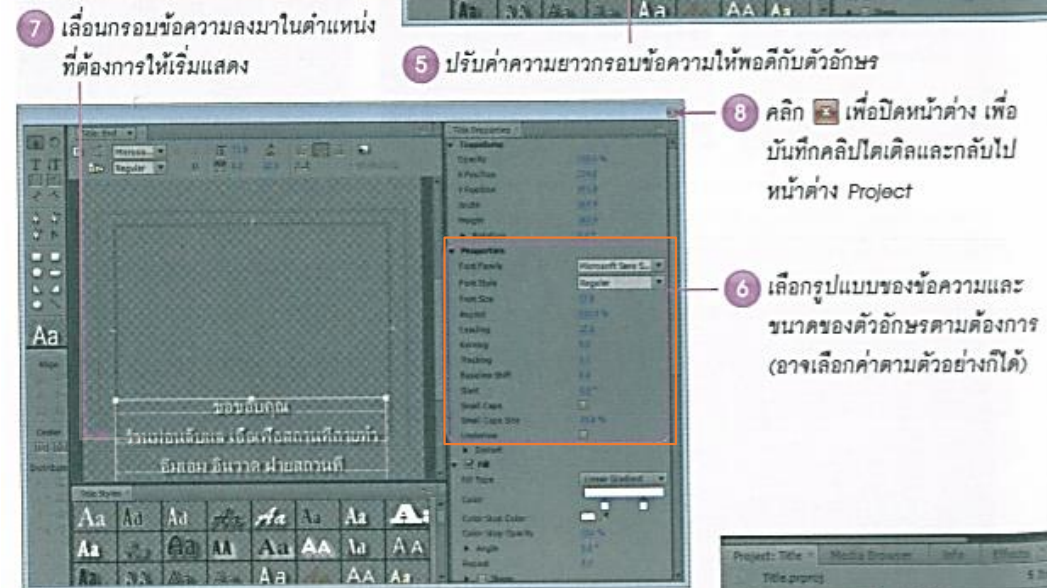
1. เลือกรูปแบบการจัดวางข้อความที่เราต้องการให้แสดงขึ้นมา จากตัวอย่างเราเลือกแบบ

Roll

2. ให้เราคลิกที่ปุ่ม  เพื่อสร้างข้อความหลายบรรทัดขึ้นมา
3. ลากเมาส์สร้างกรอบข้อความ
4. พิมพ์ข้อความที่ต้องการ (ขึ้นบรรทัดใหม่ก็ให้กดคีย์ <Enter> ไปเรื่อยๆ)
5. ปรับค่าความยาวกรอกข้อความให้พอดีกับตัวอักษรที่เรากำลังจะพิมพ์
6. เลือกรูปแบบฟอนต์และขนาดของตัวอักษรที่ต้องการ
7. เลื่อนกรอบข้อความลงมาในตำแหน่งที่ต้องการให้ ให้เริ่มแสดง
8. จากนั้นคลิกเมาส์ที่ปุ่ม  เพื่อปิดหน้าต่างไตเติ้ลเพื่อบันทึกไตเติ้ลที่สร้างและกลับไป

พาเนล Project

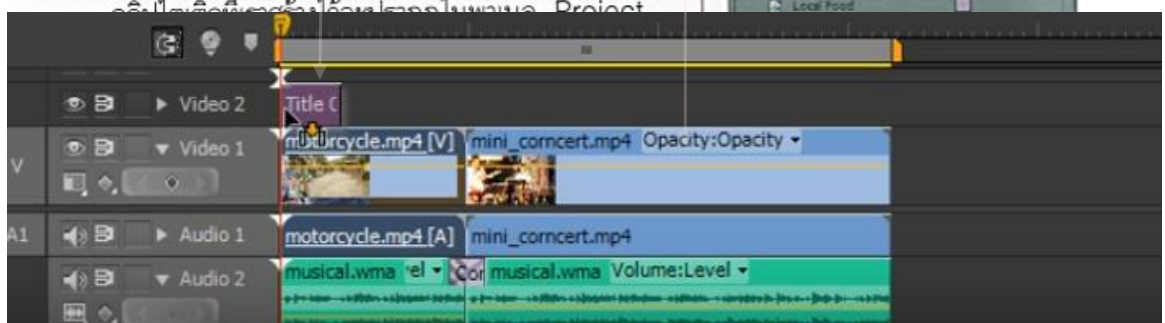




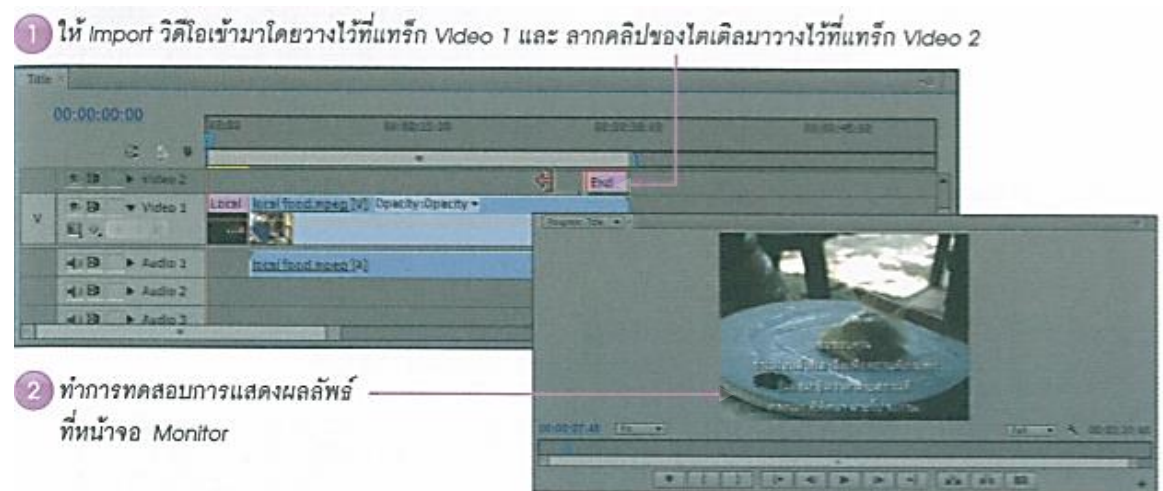
▲ สามารถปรับความยาวเพื่อ

คลิปได้

คลิกวิดีโอ



1. วางคลิปวิดีโอรายการไว้ที่แทร็ก Video 1 และลากคลิปของไตเติ้ลมาววางไว้ที่ Video 2
ในตอนนี้หากเราลากคลิปไตเติ้ลให้ยาวขึ้น โดยถ้าคลิปยิ่งยาวมากเท่าไร การแสดงผลของการเลื่อน
ไตเติ้ลก็จะช้าลง
2. ทำการทดสอบเพื่อแสดงผลที่หน้าจอ Monitor



การสร้างเทมเพลต (ฉากประกอบไตเติ้ล)

เทมเพลต (Template) ใช้สำหรับเก็บรูปแบบข้อความและองค์ประกอบต่างๆ เช่น ภาพกราฟิก เพื่อนำมาใช้ในหน้าต่างไตเติ้ล เราอาจนิยามเทมเพลตว่า “ฉากประกอบไตเติ้ล” ซึ่งจะมี ความคล้ายคลึงกับ Style แต่ Style นั้นใช้เก็บรูปแบบข้อความเพียงอย่างเดียว เราสามารถสร้างเทมเพลตดังตัวอย่างเป็นการสร้างเทมเพลตโดยมีคำบรรยายอยู่ด้านล่าง และมีฉากเป็นสีส้มให้กับภาพ วิดีโอของเรา

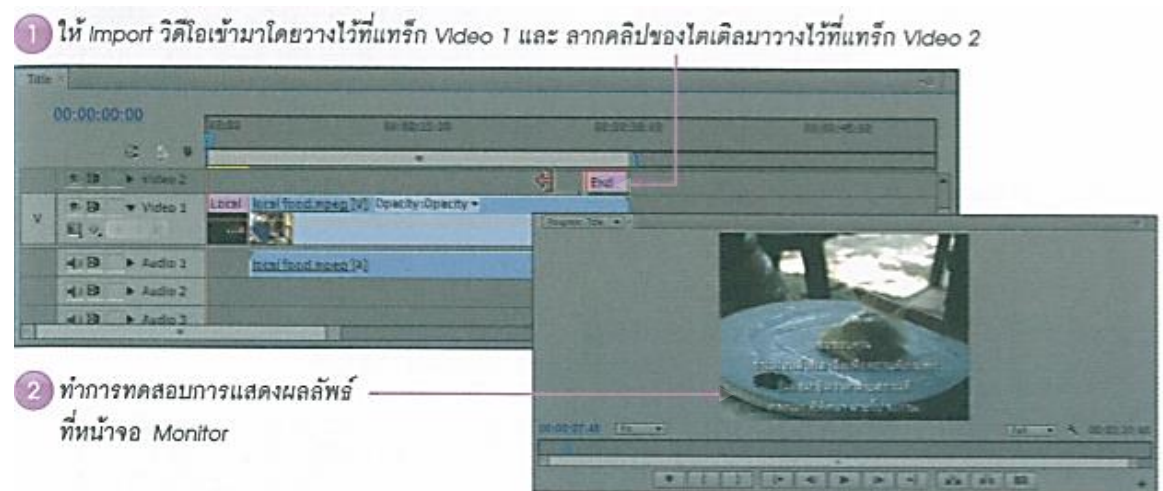


คลิปต้นฉบับ



คลิปหลังการสร้างเทมเพลต

1. วางคลิปวิดีโอรายการไว้ที่แทร็ก Video 1 และลากคลิปของไตเติ้ลมาววางไว้ที่ Video 2
ในตอนนี้หากเราลากคลิปไตเติ้ลให้ยาวขึ้น โดยถ้าคลิปยิ่งยาวมากเท่าไร การแสดงผลของการเลื่อน
ไตเติ้ลก็จะช้าลง
2. ทำการทดสอบเพื่อแสดงผลที่หน้าจอ Monitor



การสร้างเทมเพลต (ฉากประกอบไตเติ้ล)

เทมเพลต (Template) ใช้สำหรับเก็บรูปแบบข้อความและองค์ประกอบต่างๆ เช่น ภาพกราฟิก เพื่อนำมาใช้ในหน้าต่างไตเติ้ล เราอาจนิยามเทมเพลตว่า “ฉากประกอบไตเติ้ล” ซึ่งจะมี ความคล้ายคลึงกับ Style แต่ Style นั้นใช้เก็บรูปแบบข้อความเพียงอย่างเดียว เราสามารถสร้างเทมเพลตดังตัวอย่างเป็นการสร้างเทมเพลตโดยมีคำบรรยายอยู่ด้านล่าง และมีฉากเป็นสีส้มให้กับภาพ วิดีโอของเรา



คลิปต้นฉบับ



คลิปหลังการสร้างเทมเพลต

ในตัวอย่างข้างต้นเราจะใช้กลุ่มเครื่องมือสร้างไต่เต้ลโดยแบ่งเป็น 2 ขั้นตอนดังนี้

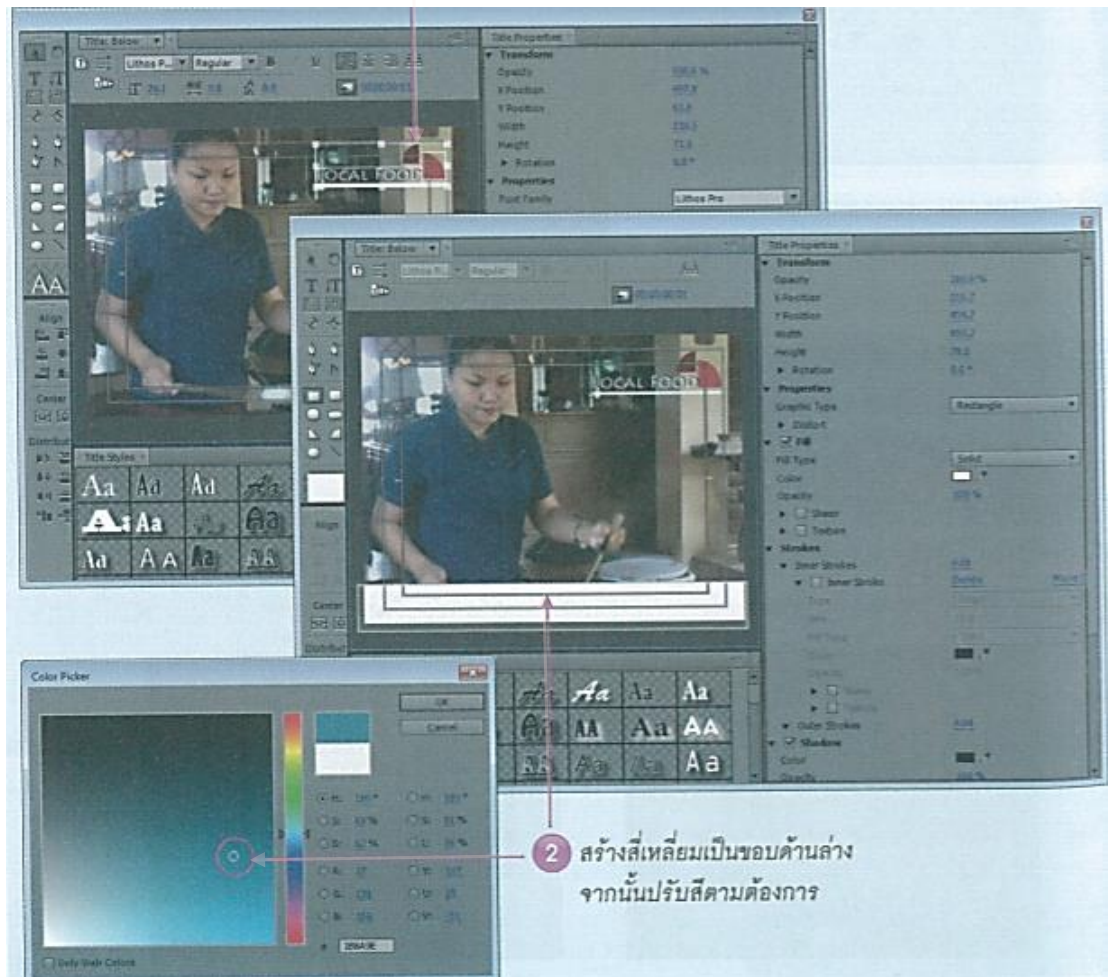
ขั้นตอนที่ 1 สร้างไต่เต้ลที่ต้องการ

ขั้นตอนที่ 2 บันทึกไต่เต้ลในรูปแบบเทมเพลต

ขั้นตอนที่ 1 สร้างไต่เต้ลที่ต้องการ

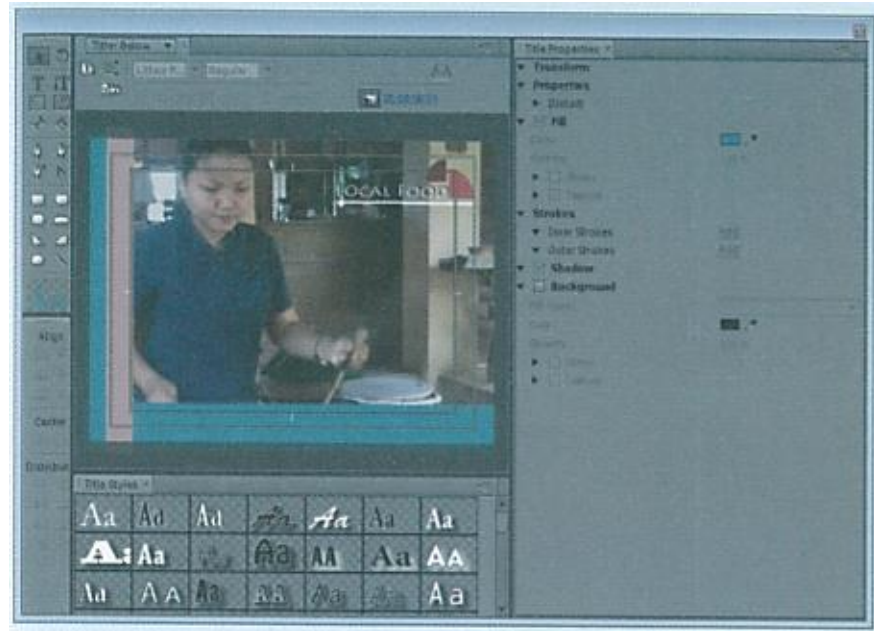
เนื่องจากเราได้กล่าววิธีการสร้างไต่เต้ลไปแล้ว จึงจะขอกล่าวถึงวิธีการสร้างอย่างคร่าวๆ คร่าวๆ เป็นแนวทางในการประยุกต์งานไต่เต้ลโดยเราจะสร้างกรอบภาพให้กับวิดีโอ แล้วนำโลโก้รายการมาวางไว้มุมขวา

1. ล็อกโลโก้รายการมาปรับแต่งเพิ่มเติมโดยสร้างไตเติ้ลขึ้นมาใหม่จากนั้นย่อขนาดแล้วนำไปไว้ที่มุมจอ





ไตเติ้ลหลังการสร้าง

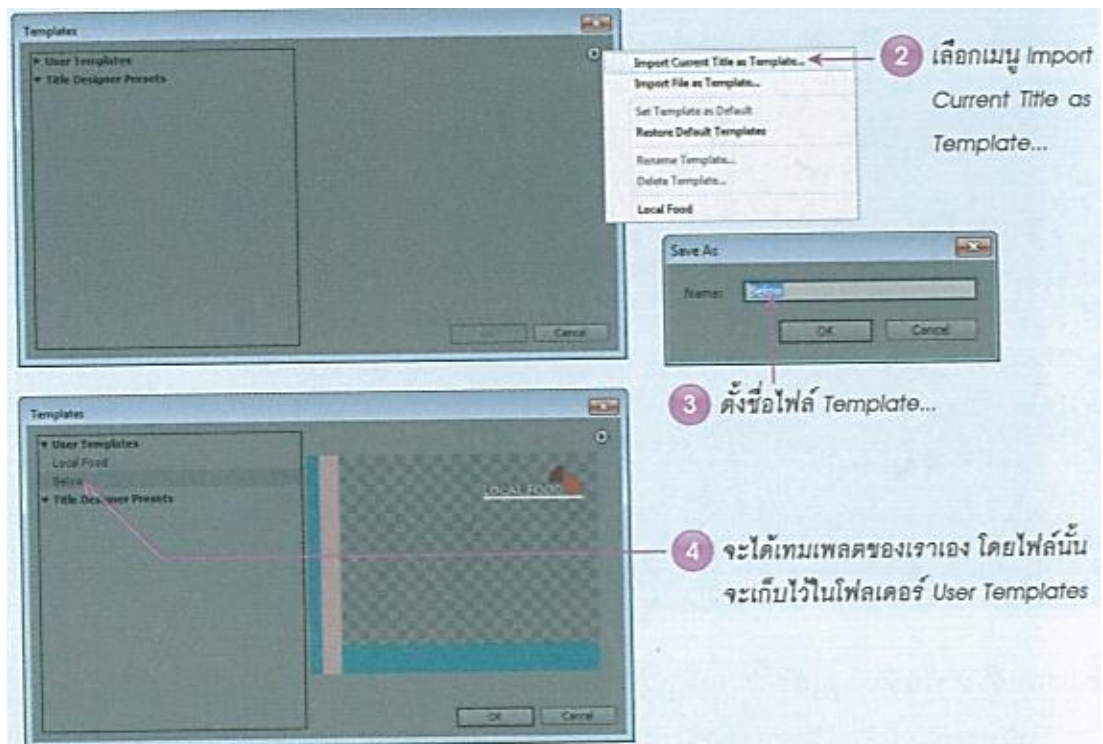
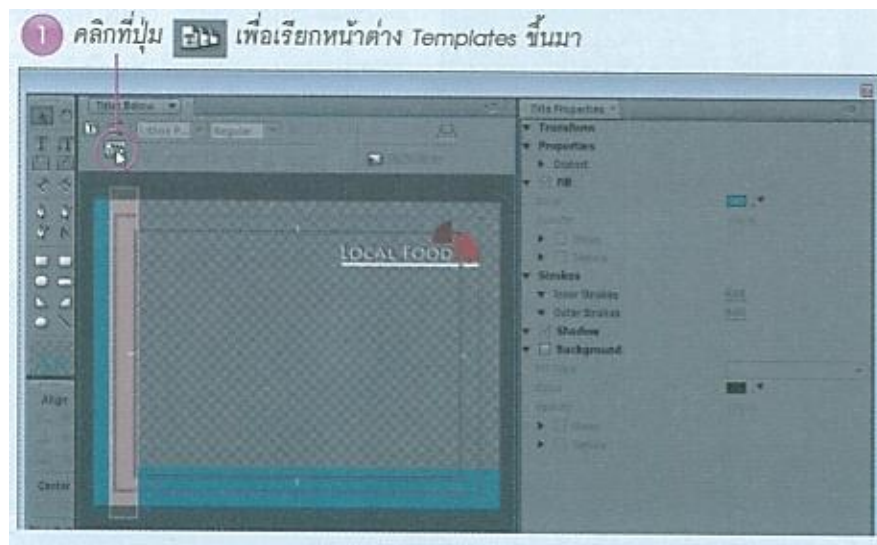
2.สร้างกรอบเพิ่มหรือใช้การฟลิปค่อนๆ มาผสมผสาน



ขั้นตอนที่ 2 บันทึกไตเติ้ลในรูปแบบเทมเพลต

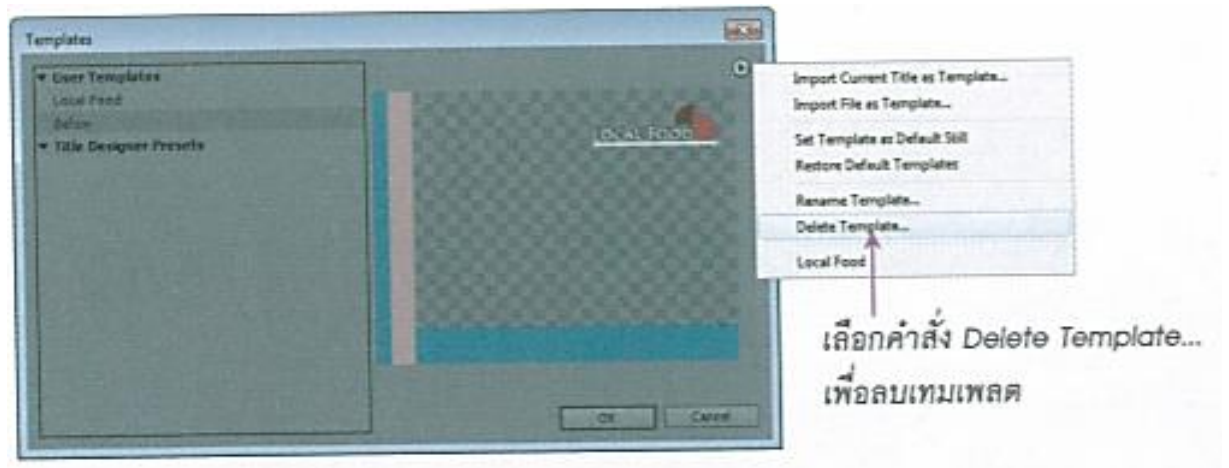
หลังจากที่เราได้ไตเติ้ลต่อไปจะเป็นการบันทึกไตเติ้ลให้อยู่ในรูปแบบของเทมเพลต ดังวิธีต่อไปนี้

1. ขณะเปิดหน้าต่างสร้างไตเติ้ลอยู่นั้นให้คลิกที่ปุ่ม  เพื่อเรียกหน้าต่างเทมเพลต Templates ขึ้นมา
2. คลิกเมาส์ที่ปุ่ม  เลือกเมนู Import Current Title as Template... เพื่อเก็บเทมเพลตที่เราสร้างไว้
3. ใส่ชื่อของเทมเพลตที่เราสร้างขึ้น แล้วคลิกเมาส์ปุ่ม OK
4. เราจะได้เทมเพลตของเราเอง โดยไฟล์รูปแบบนั้นจะเก็บไว้ในโฟลเดอร์ User Templates



การลบเทมเพลต

ถ้าเราต้องการลบเทมเพลตทิ้งให้เราเลือกที่เทมเพลตนั้น (ในหน้าต่าง Templates) แล้วคลิกคำสั่ง Delete Template...



สร้างการเคลื่อนไหวของ คลิปวิดีโอ

เราได้เกริ่นเรื่องการทำงานกลับพาเนล Effect Controls ไปบ้างแล้ว ในบทนี้เราจะมาเจาะลึกในรายละเอียดที่มากยิ่งขึ้น เนื่องจากพาเนล Effect Controls นั้นมีความสำคัญและมีลูกเล่นมากมาย ในการสร้างไฟล์วิดีโอไปแปลกๆ ใหม่ๆ

เข้าใจการสร้าง การเคลื่อนไหวให้กับฉาก

การเคลื่อนไหวที่เรา กำลังจะสร้างนั้น เป็นการสร้างรางเครื่องไวนอกจอ หลายคนอาจจะยังไม่เข้าใจว่าเป็นอย่างไร ยกตัวอย่าง เช่นภาพยนตร์ที่มีฉากแผ่นดินไหว เป็นต้น ซึ่งเราเห็นในภาพยนตร์ต่างประเทศบ่อยๆ แต่ความจริงแล้วแผ่นดินไม่ได้ไหว เพียงแต่ใช้เทคนิคขยับฉากให้โยกซ้ายทีขวาทีให้เหมือนว่ามีแผ่นดินไหว เมื่อนำฉากที่ได้มาฉายเป็นภาพยนตร์จึงดูเหมือนว่า แผ่นดินไหวกำลังไวจริงๆ ซึ่งการเคลื่อนไหวลักษณะนี้มาจากกลุ่มคำสั่ง Motion ทั้งสิ้น